

100% UNABHÄNGIG!

DAS KOMPETENTE MAGAZIN FÜR PLAYSTATION2, PSP UND PSX!

play THE PLAYSTATION

play

THE PLAY

07-2004

€ 4,99

Österreich.....€ 5,40
Schweiz.....9,90Fr
Luxemburg.....€ 5,75
Spanien.....€ 5,75
Belgien.....€ 5,75

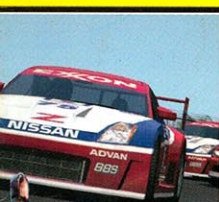
www.playplaystation.com

UNZENSIERT

DVD

Verkauft ohne Altersbeschränkung! DT-Control geprüft. Der folgende Datenträger ist nicht lizenzrechtlich geschützt.

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



Spektakuläre Probefahrt

GRAN TURISMO 4

Die neue Capri-Strecke im Detail



Rollenspiel-Meisterwerk

FINAL FANTASY 12

Erstmals angespielt



10 Minuten Spielszenen

METAL GEAR SOLID 3

...und vieles mehr

ERTAIN
3

200 NEUE PS2-HITS

Über 75 Seiten Live-Bericht: Alle neuen Spiele der E3-Messe

GTA SAN ANDREAS

Premiere: Die ersten Bilder, die ersten Fakten

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Verboten schnell! Der atemberaubende Fahrbericht

PSP

DAS PLAYSTATION HANDHELD



Alle Infos zu den Spielen & zur Hardware

DEVIL MAY CRY 3

Das dämonisch coole Comeback! Exklusiver Bericht zum Action-Highlight des Jahres!

TIPPS & TRICKS

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE - SO GIBT'S GOLD AUF ALLEN STRECKEN!
EXTRA: TONNENWEISE NEUE CHEATS UND ACTION-REPLAY-2-CODES!



07

Jetzt erhältlich

www.drakengard-europe.com



Drakengard™



Verliere dich in einem düsteren und traurigen Märchen im Stil mittelalterlicher Sagen!

Reite auf deinem Drachen durch die Lüfte und verwandle mit seinem feurigen Atem alles in Asche!

Schlage dich mit tödlicher Magie und zahllosen Waffen durch die Feindeshorden!

Schalte zahllose versteckte Features frei, welche dir auf deinem Wege helfen werden!



PlayStation®2

SQUARE ENIX™

© 2003, 2004 cavia/SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. DRAKENGARD and the SQUARE ENIX logo are trademarks of SQUARE ENIX CO., LTD. Published by Gathering a Take-Two Company. Developed by cavia/SQUARE ENIX. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

CALIFORNIA DREAMIN'

Lufthansa Flug 457 von Los Angeles nach Frankfurt, kurz nach dem Take-off: Geschafft! Hinter Dirk, Mark und André liegt die E3 2004 – die größte Videospiel-Messe der Welt. Auf dem anstehenden zehneinhalb Stunden langen Trip zurück nach Good Ol' Germany hat das play-Trio genug Zeit, alle Erlebnisse in Ruhe zu verarbeiten. Denn diese waren in diesem Jahr besonders eindrucksvoll...

PlayStation2: Ein sensationelles Software-Feuerwerk haben alle großen Aussteller gemeinsam abgefeuert. In dieser Ausgabe präsentieren wir euch im über 75 Seiten umfassenden E3-Special die brandneuen PS2-Highlights, von denen die meisten noch bis zum Jahresende in den Regalen stehen werden. Im Aufgebot befinden sich Megahits wie Need for Speed: Underground 2, Devil May Cry 3 oder GTA San Andreas.

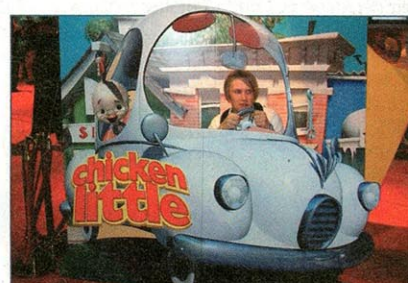
PSP – diese drei Buchstaben haben bei fast allen Messebesuchern für Furore gesorgt. Die Premiere der PlayStation Portable und des grandiosen Spiele-Lineups (Gran Turismo 4 Mobile, Metal Gear Acid, Need for Speed: Underground usw.) war einer der Glanzmomente der Messe. Seid ihr neugierig geworden? In unserem großen PSP-Special erfahrt ihr alles über das Handheld, die Games, das Zubehör und, und, und...

Willkommen erneut im Club! Alle Abonnenten erhalten mit dieser Ausgabe eine spielbare Demo-Version des PS2-Gekickes TIF: This Is Football 2004 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



Zu Gast beim Playboy: Dirk hat in Hugh Hefners Anwesen nach dem Rechten gesehen.



Vollgas: Mark hatte kurz vor der stündlichen MGS-3-Trailer-Show noch einen Fototermin.



Teppich-Skandal! Die supersoften E3-Böden machten vor allem André das Messe-Leben schwer.

TIF: THIS IS FOOTBALL 2004 DIE SPIELBARE DEMO FÜR ABONNENTEN

Alle Abonnenten erhalten mit dieser Ausgabe eine spielbare Demo-Version von TIF: This Is Football 2004 gratis! Näheres zum playAbo findet ihr auf der Abo-Karte, die dem Magazin beiliegt.

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



INHALT 07/04

SpecialScreen

PSP – PLAYSTATION PORTABLES. 28

★ E3: ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2004

E3 Messebericht	24
★ PSP: Vorstellung	28
★ PSP: Spiele	32

PlayStation2-Highlights

25 to Life	91
Battlefield: Modern Combat	90
Brothers in Arms	56
Champions: Return to Arms	72
Club Football 2005	88
Colin McRae Rally 2005	86
DanceDance Revolution Extreme	94
Death by Degrees	63
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	70
★ Devil May Cry 3	36
Enthusia: Professional Racing	84
EyeToy: AntiGrav	92
FarCry: Instincts	58
FIFA 2005	88
Final Fantasy XII	68
God of War	52
GoldenEye: Rogue Agent	60
Gran Turismo 4	82
★ GTA: San Andreas	43
Kingdom Hearts 2	73
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	44
Midnight Club 3: DUB Edition	81
Musashi Samurai Legend	76
★ Need for Speed: Underground 2	79
Nicktoons EyeToy	94
Prince of Persia 2	48
Rise of the Kasai	54
SEGA Superstars	92
Shining Tears	75
Sly Raccoon: Band of Thieves	66
Spider-Man 2	50
Star Ocean: Till the End of Time	74
Tekken 5	62
TimeSplitters: Future Perfect	61
Tony Hawk's Underground 2	87
Viewtiful Joe 1&2	64
WRC 4	86



Das kleine Wunder: Bei uns erfahrt ihr im Detail die Daten und Fakten zum PlayStation-Handheld.

RED DEAD REVOLVERS. 102



Spiel mir das Lied vom Tod: Die bleihaltige Western-Saga im detaillierten play-Test.

playNews

Japan News	12
Meldung des Monats:	
Schleichnachschub: Splinter Cell 3	8
USA News	14
Wertungsvergleich	16

SPIELE INDEX

25 to Life	91	EyeToy: AntiGrav	92	Midnight Club 3: DUB Edition	81	Shining Tears	75
Autobahn Raser: Das Spiel zum Film	116	FarCry: Instincts	58	Musashi Samurai Legend	76	Sly Raccoon: Band of Thieves	66
Battlefield: Modern Combat	90	FIFA 2005	88	NBA Ballers (US-Import-Test)	112, 133	Smash Court Tennis Pro Tournament 2	115
Brothers in Arms	56	Fight Night 2004	134	Need for Speed: Underground 2	79	Space Invaders: Anniversary	116
Champions: Return to Arms	72	Final Fantasy XII	68	Nicktoons EyeToy	94	Spider-Man 2	50
Club Football 2005	88	Ghost Recon: Jungle Storm	137	Pool Paradise	116	Star Ocean: Till the End of Time	74
Colin McRae Rally 2005	86	God of War	52	Prince of Persia 2	48	Tekken 5	62
DanceDance Revolution Extreme	94	GoldenEye: Rogue Agent	60	Project Zero II: Crimson Butterfly	137	The Pain	135-136
Death by Degrees	63	Gran Turismo 4	82	Red Dead Revolver	102	The Suffering	106, 133
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	70	GTA: San Andreas	43	Rise of the Kasai	54	TimeSplitters: Future Perfect	61
Devil May Cry 3	36	Hitman: Contracts	134, 137	Samurai 20XX	114	Tony Hawk's Underground 2	87
Disgaea: Hour of Darkness	110, 135	Kingdom Hearts 2	73	Samurai Warriors	114	Viewtiful Joe 1&2	64
England International Football: 2004 Edition	115	La Pucelle (U.S.-Import-Test)	108	SEGA Superstars	92	WRC 4	86
Enthusia: Professional Racing	84	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	44	Serious Sam: Next Encounter	134	WWE SmackDown! Here Comes	135

★ 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

E3: ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2004S. 24



Computer- und Videospiele-Mekka E3: Wir haben für euch alle Spiele unter die Lupe genommen.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATERS. 44



Ausführlich angespielt: Wir haben die Geheimnisse von Solid Snakes drittem Abenteuer aufgedeckt.

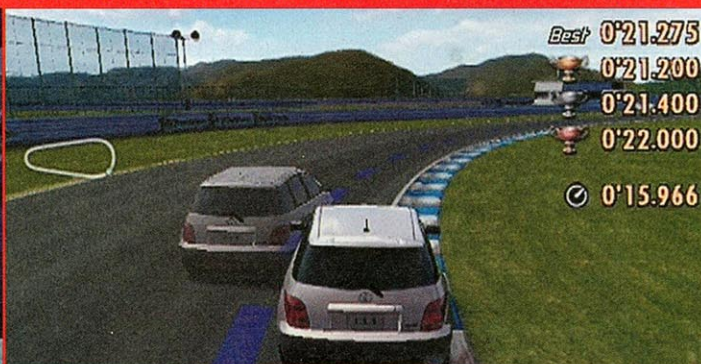
KOMPLETTLÖSUNGEN

DISGAEA: HOUR OF DARKNESSS. 140



Aufgedeckt: Die coolsten Geheimnisse der brillanten Nippon-Taktik im Detail.

GRAN TURISMO 4: PROLOGUES. 142



Mit Vollgas aufs Siegetreppchen: So rast ihr sicher Richtung Goldmedaille.

Rubriken

Editorial	3
Hefte nachbestellen	132
Impressum	132
Next play	144
play Finale	146
play Hits	120
play Mail	130
play Team	22
playTV-Inhalt	6
playTV DVD-Cover	20
Releaseliste: Was kommt wann?	18
Wertungssystem	100

playGewinnspiel

Ducktales: Der Film	129
---------------------	-----

TestScreen

Autobahn Raser: Das Spiel zum Film	116
Disgaea: Hour of Darkness	110
England International Football: 2004 Edition	115
La Pucelle (U.S.-Import-Test)	108
NBA Ballers (U.S.-Import-Test)	112
Pool Paradise	116
Red Dead Revolver	102
Samurai 20XX	114
Samurai Warriors	114
Smash Court Tennis Pro Tournament 2	115
Space Invaders: Anniversary	116
The Suffering	106

Hardware

MAX Drive	122
Audio-Video-Selector	122
Hardware Referenzliste	125
EyeToy: Chat	122
Scart-Box	101
King-of-Fighters-2001-Arcade-Stick	123
RGB-fähige SCART-Switchbox 4/1	123
Laser Lens Cleaner	123
Audio-Optical Switch Box	123
Internet-Shops	125
Multitaps im Vergleich	124

playTipps

Action-Replay-MAX-Codes PS2	137
Cheat Cards	135
play Tipps	133

Lösungshilfen

Disgaea: Hour of Darkness	140
★ Gran Turismo 4: Prologue	142
★ Pro Evolution Soccer 3	138

DVD-INHALT 07/04

www.playplaystation.com

SPIELZEIT: 110 MINUTEN

News

Dark Sector
Gran Turismo 4
Pro Evolution Soccer 3 Platinum
Resident Evil Outbreak File 2
Sega Ages

SpecialScreen

Driver 3
Metal Gear Solid 3: Snake Eater

PreScreen

TRAILER - TRAILER - TRAILER - TRAILER

Driver 3
Forgotten Realms: Demon Stone
Spider-Man 2

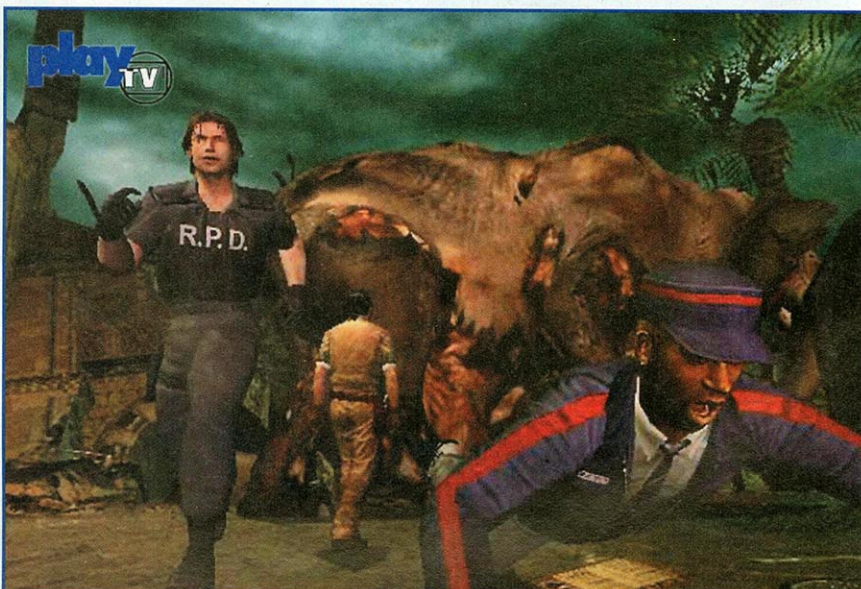
PreScreen

.hack//Mutation (Part 2)
Final Fantasy 12
Gradius V
Headhunter: Redemption
Jak 3
Mashed
Onimusha 3: Demon Siege
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Richard Burns Rally
Second Sight
Shellshock: Nam '67
Splinter Cell: Pandora Tomorrow

TestScreen

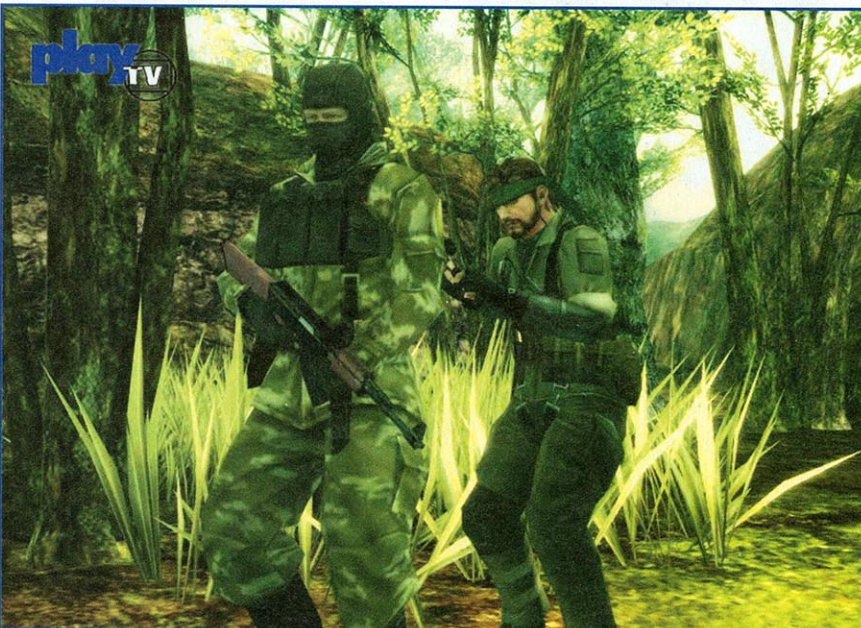
La Pucelle: Tactics (U.S.-Import)
NBA Ballers (U.S.-Import)
Pool Paradise
Red Dead Revolver
Resident Evil Outbreak

News: RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE 2

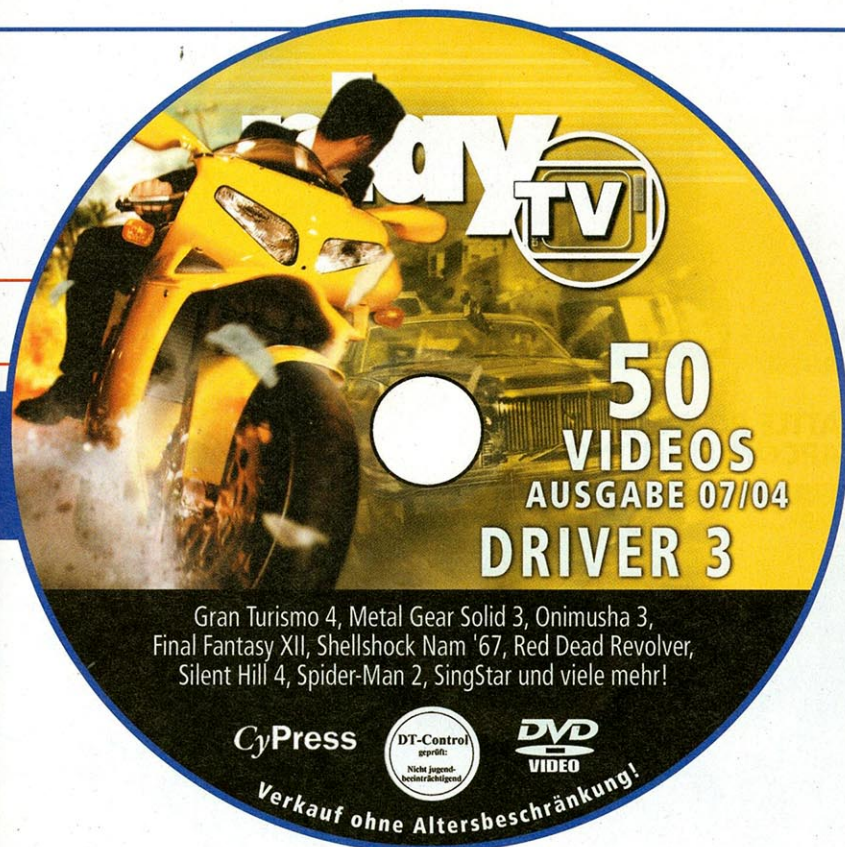


Ruhelos: Die Capcom-Zombies torkeln ein weiteres Mal durch eure PS2 – wir zeigen euch erste bewegte Bilder der zweiten Online-Gruselrunde.

SpecialScreen: METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



Schlengenfresser: Zusammen mit Nachwuchsrambo Snake üben wir das Einmaleins des virtuellen Dschungelkampfs.



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

SingStar

Smash Court Tennis Pro Tournament 2

The Sniper 2

Van Helsing

Tipps & Tricks

Pro Evolution Soccer 3 Platinum

Bonus

PES 3 – das Tor des Monats:
Der Gewinner

PES 3 – das Tor des Monats:
Teilnahmebedingungen

PSone-Perle des Monats:
Vagrant Story

TONSPUREN

Ab sofort könnt ihr alle Clips auch kommentarlos genießen. Tonspur eins liefert euch die Movies zusammen mit den eingesprochenen Texten der Redakteure. Wählt ihr die zweite Tonspur, seht ihr die Filmchen unkommentiert und hört dazu nur die Original-Sounds.

Bonus

PES 3: Das Tor des Monats: Der Gewinner



„Hau rein die Pille!“ Auch diesen Monat küren wir einen strahlenden Sieger.



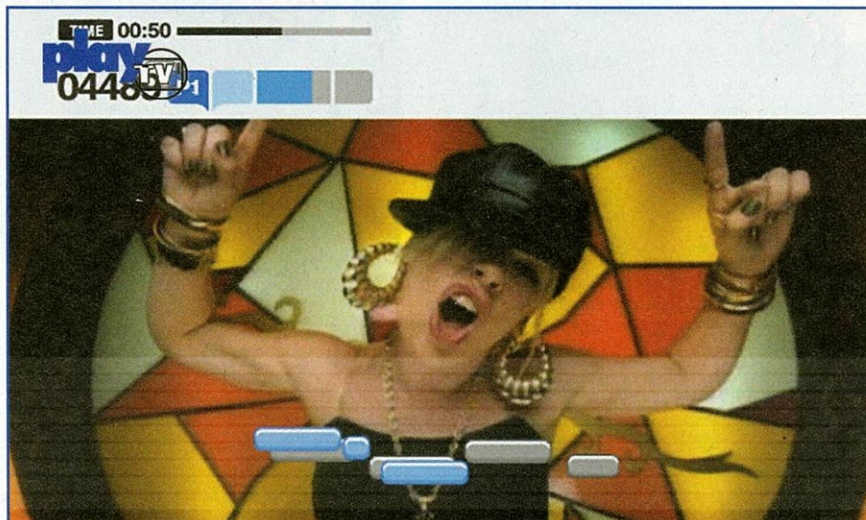
PreScreen: FINAL FANTASY XII

Sprichwörtlich fantastisch!

Mit Final Fantasy XII haben die Rollenspiel-Götter von Square-Enix wieder ein ganz heißes Eisen im Feuer – bei playTV bekommt ihr den bahnbrechenden Trailer zum kommenden PS2-Kracher.

Erlebt die kommende Referenz in Sachen Rendergrafik schon heute!

TestScreen: SINGSTAR



So you better
Get this party started

Partykracher: Sonys Karaoke-Wettbewerb testen wir ausführlich im großen XXL-Video. Haltet schon mal Ohropax bereit!

PLAY NEWS

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

MELDUNG DES MONATS

SCHLEICHNACHSCHUB: SPLINTER CELL 3

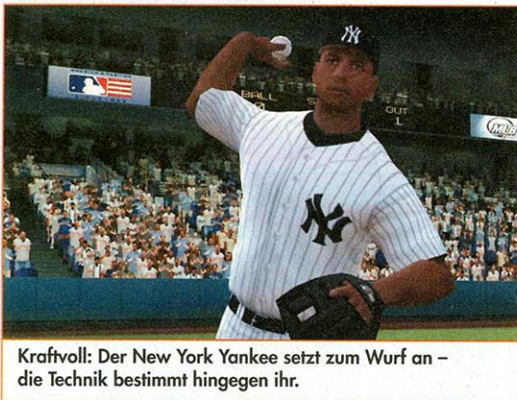


Leider ein PC-Bild: Eine frühe Impression von Tom Clancy's Splinter Cell 3.

Was alle Zocker dieser Welt natürlich längst vermutet haben, wurde auf der E3 bestätigt: Third-Echelon-Meisterspion Sam Fisher wird sich definitiv auch ein drittes Mal durch feindliche Terroristenlager schleichen. Auf der E3 präsentierte Hersteller Ubisoft die ersten technisch höchst eindrucksvollen Spielszenen von Tom Clancy's Splinter Cell 3 – allerdings nur auf PC.

Wann und auf welchen Konsolen Fisher auf Stealth-Streife gehen wird, wollte man uns noch nicht sagen – wir halten euch auf dem Laufenden!

IHR SEID DER STAR IM STADION: MLB 2005



Kraftvoll: Der New York Yankee setzt zum Wurf an – die Technik bestimmt hingegen ihr.

Trotz wachsender Fangemeinde findet der uramerikanische Baseballsport noch immer sehr wenig Beachtung im deutschen Sportgeschehen. Für MLB 2005 hat sich 989 Sports deshalb etwas Besonderes einfallen lassen: Mit Sonys EyeToy zaubert der Spieler sein virtuelles Konterfei direkt ins Geschehen, zudem brüllt er seine Anweisungen an die Teamkollegen direkt ins separat erhältliche USB-Headset, statt sich mit dem Pad abzumühen. 13 verschiedene Gameplay-Modi sowie Online-Unterstützung sollten Sportkanonen wochenlang Baseball-Spaß bringen.

BATTLE ROYALE: CAPCOM FIGHTING JAM



Frauenpower: Hier lassen es die Street-Fighter-Schönheiten Chun Li und Sakura krachen.

Die Capcom-Programmierer kennen kein Erbarmen: Mit Capcom Fighting Jam erwartet uns ein weiterer 2D-Klopfer in schönster Bitmap-Grafik. Diesmal treffen die beliebtesten Charaktere aus den Beat'em-Up-Klassikern Darkstalkers, Red Earth, Street Fighter 2, Street Fighter 3 und Street Fighter Alpha aufeinander. Bis zu zwei Retro-Fans stellen sich ihr Wunschteam zusammen und treten in verschiedenen Modi gegeneinander an. Im Winter 2004 wird der Pixel-Prügler exklusiv für die PS2 erscheinen.



Vier Schildkröten für ein Halleluja: Den Bösewichtern geht's an den ungewaschenen Kragen.

KRÖTENPLAGE: TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

Die vier Comic-Schildkröten Michelangelo, Donatello, Raphael und Leonardo starten in ein neues Abenteuer Made by Konami. Im Turtles-Sequel können bis zu vier Spieler gleichzeitig ran, die in zwei Spielmodi die fiesen Foot-Schergen aufmischen. Um Erzfeind Shredder in seine Schranken zu weisen, bedient ihr euch einer Vielzahl unterschiedlicher Prügelmoves und Kampftaktiken. Der viel versprechende Partyklopfer in Cel-Shade-Optik wird voraussichtlich im Oktober in den Läden stehen.



Hammer und Sichel: The Red Star soll ein kompromissloser Actionkracher werden.

SOWJET-SHOOTER: THE RED STAR

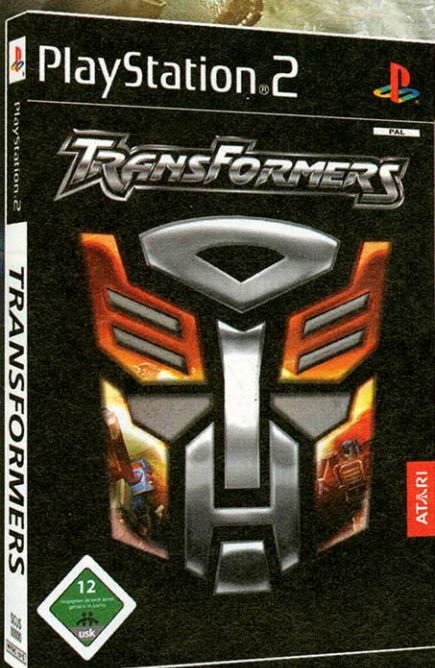
Was wäre wenn...? Dieser Frage geht auch das neue Ballerspektakel von Acclaim nach. Drei Freiheitskämpfer treten gegen das unterdrückerische System einer alternativen „Sowjetunion“ an, die mit Feuerwaffen und Magie herrscht. Klingt die Hintergrundstory – die übrigens auf einer amerikanischen Comic-Vorlage basiert – noch einigermaßen krude, verspricht der Entwickler doch rabiate Nahkampf-Action garniert mit bleihaltigen Revolverduellen. Und das alles mit großartiger Grafik. Ob's geklappt hat, erfahrt ihr demnächst in der play!

DIE ZUKUNFT DER ACTION-SHOOTER

„... brachiale Mech-Action mit Hit-Potenzial.“
Maniac 4/04

„Knalliger Shooter mit beeindruckender Fernsicht und bombastischer Action...!“
Playzone 4/04

„Bombast-Action der besten Sorte!“
OPM 2 Sonderheft Frühjahr 04



WWW.ATARI.COM/TRANSFORMERS



PlayStation®2



Licensing by:

Properties
Group



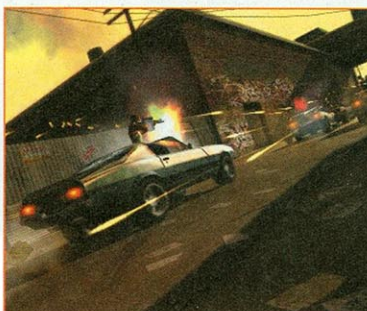
ROLLENSPIEL-REVOLUTION? SEGA PHANTASY STAR UNIVERSE



Sega kündigt an: Das nächste Phantasy Star soll die altherwürdige Saga revolutionieren.

Auf der E3 hat Sega einen Trailer des neuesten Projekts von Team Sonic gezeigt. Spielszenen waren in dem gut zweiminütigen Renderfeuerwerk noch nicht zu sehen. Gerüchteweise handelt es sich bei Phantasy Star Universe um ein MMORPG. Die Chancen stehen offenbar gut, dass nach Dreamcast-, GameCube- und Xbox- diesmal auch PS2-Spieler online auf interstellare Monsterjagd gehen dürfen.

GANGSTA-RAP UND SCHNELLE KARREN - NOTORIOUS: DIE TO DRIVE



Feuer frei: Mangelndes Fahr Geschick gleicht man durch Waffeneinsatz aus.

In Zeiten eines Need for Speed: Underground sind illegale Straßenrennen nichts Besonderes mehr. Hersteller Ubisoft würzt die PS-Jagden mit Waffengewalt: Mit Shotgun, Molotov-Cocktails oder Bazooka bombt ihr Feinde bei voller Fahrt aus der Bahn. In mehr als 30 Vehikeln rasen Nachwuchs-Gangster die West Coast entlang; zur stilechten Unterhaltung ertönen die Rap-Hits der bekanntesten Hip-Hop-Wortakrobaten.



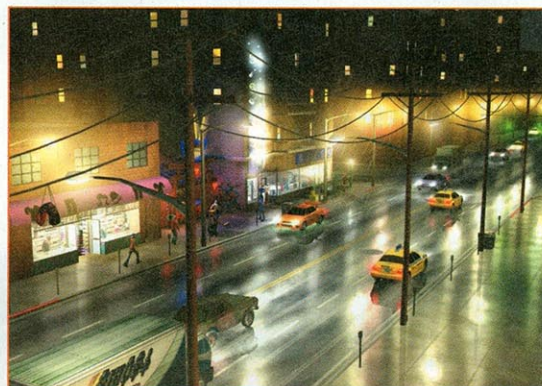
AUF DEM HIGHWAY IST DIE HÖLLE LOS: FLATOUT

Hersteller Empire Interactive preist FlatOut als „eines der spektakulärsten“ Rennspiele an, das die Konsolenwelt je gesehen hätte. Das bestimmende Feature wird ein einzigartiges Physik-System sein, das euch die nahezu vollständige Zerstörung der rund 45 Rennstrecken ermöglicht. Zudem ist jede Interaktion mit der Rennumgebung dauerhaft – rast ihr etwa durch einen Gartenzaun, bleiben die Latten bis zum Ende der Runde auf der Strecke liegen und beeinflussen den Ablauf des weiteren Rennens somit maßgeblich.

SIMS IN THE CITY: DIE URBZ FALLEN IM KONSOLENLAGER EIN



Grell: Mit neuartiger Grafikengine versprühen die Urbz noch mehr Comic-Flair als in den Vorgängern.



Die Lichter der Großstadt: Eure polygonale Mega-Metropole schläft nie, ständig gibt es etwas Neues zu entdecken.

Man kann ihnen nicht mehr entkommen: Die Sims sind mittlerweile fester Bestandteil der internationalen Videospielszene – von jeder der regelmäßig erscheinenden Neuauflagen werden Millionen von Einheiten verkauft.

Die Maxis-Entwickler siedeln die wuseligen Digi-Zwerge neuerdings in der schillernden Großstadt an – aus den Sims werden die

Urbz. Das Kleinstadtleben ist Vergangenheit, in der City gelten andere Regeln: Um das Spielziel zu erreichen, müssen sich eure virtuellen Zöglinge Einfluss und Respekt verschaffen. Erst wenn andere Gruppen ihren Stil kopieren, habt ihr der städtischen Kultur euren Stempel aufgedrückt. Wie ihr das anstellt, bleibt dabei völlig euch überlassen. Ihr wählt aus vielen verschiedenen Charakterbausteinen und bastelt euch so den Urb eurer Wahl, inklusive

Kleidungsstil, Frisur und Tattoos. Habt ihr ein EyeToy, kopiert ihr sogar die Gesichter eurer Kumpels oder Familienmitglieder in den PS2-Silberling. Electronic Arts verspricht für die Konsolen-Sims noch mehr spielerische Freiheit, größere Interaktionsmöglichkeiten und neue Gameplay-Impulse. Erscheinen soll die Lebenssimulation gegen Ende des Jahres.

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

THE ULTIMATE SOURCE FOR VIDEOGAME EQUIPMENT



Gamefreak.de

KOELNER STR. 166 / 53840 TROISDORF
mehr in unserem onlineshop www.gamefreak.com

XBox umgebaut:
spielt Importe,
VCD, MP3 uvm....



249,95 €

casemodding



109,95 €

Gameboy Advance
Backup Station:
EFA-Linker 256MBit

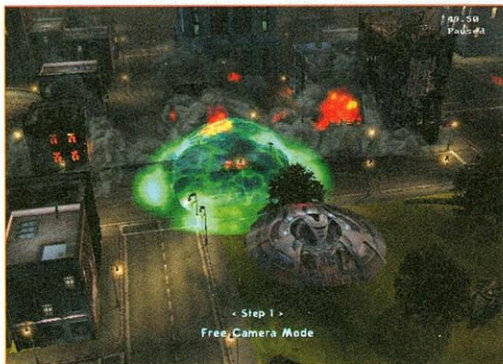


289,95 €

SONY Playstation 2
umgebaut: spielt
Importe, DivX uvm....

TEL.: (0)2241 88 12 40 FAX: (0)2241 88 12 50

DER ERSTE KONTAKT: DESTROY ALL HUMANS!



Im Landeanflug: Das Alien-UFO legt einen ganzen Häuserblock in Schutt und Asche.

Es ist wieder mal soweit: Kleine grüne Männchen wollen unseren blauen Planeten übernehmen. In THQs launigem Action-Adventure läuft die Sache jedoch ein wenig anders: Ihr steuert einen außerirdischen Aggressor, der sich eine frei zu erkundende Stadt zu Eigen machen will. Zu diesem Zweck nutzt ihr seine besonderen Alien-Fähigkeiten und schlüpft in die Körper eines jeden Lebewesens, das euren Weg kreuzt. Unvorstellbar, was ein von einem Außerirdischen besessener Militärgeneral anzurichten vermag...



IN & OUT

IN

- Sonys PSP
- Pizza Athen
- Ruslana Lyzhichko
- HdR-DVD-Box
- K-fee-Werbung

OUT

- Fünf Jahre Entwicklungszeit
- Pizza Conchita
- Leere Handy-Akkus
- Schlechte Radiosender
- E3-Nörgler

QUERFELDEIN: ATV OFFROAD FURY 3



Dreckschleuder: ATV-Piloten lassen sich auch von Staub und Schlamm nicht abhalten.

Im November schickt Sony den dritten Teil der beliebten ATV-Offroad-Reihe ins Rennen um den Spielspaß-Pokal. An der Gameplay-Mechanik hat sich nichts geändert: Wieder schwingt ihr euch auf einen der 24 leistungsstarken Quad-Boliden und rast off- und nun auch online über Stock und Stein. Grafisch präsentiert sich der Querfeldein-Flitzer noch recht unspektakulär.

KLEINER MANN GANZ GROSS: MEGAMAN X8



Blechbüchse: Mit der Strahlenkanone zerballert der blaue Sympathieträger seine Feinde.

Capcom-Aushängeschild Megaman zieht auf der PS2 ein weiteres Mal in den Kampf gegen den bösen Sigma und seine Roboterschergen. Während des komplett in 3D gehaltenen Spielablaufs könnt ihr jederzeit zwischen zweien der drei spielbaren Charaktere wechseln. Neben Megaman selbst stehen seine Kameraden Zero und Axl zur Verfügung. Uns erwartet ein spielerisch durchdachter, dabei aber knüppelharter Mix aus Jump'n Run und Ballerspektakel.



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

Das Beste kommt noch.

Freuen Sie sich auf den Sommer und die große Erlebnis-Messe für interaktives Entertainment, Hardware, Info- und Edutainment.*

19.-22. AUGUST 2004



GAMES CONVENTION

WWW.GC-GERMANY.COM

JAPANNEWS

Finger im Po:
Booong-Ga!

Anal-Qual: Booong-Ga.

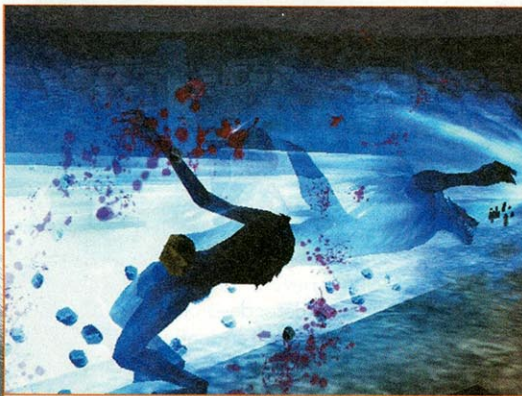
Absurdes aus Japans Spielhallen: Bei Booong-Ga Booong-Ga dient eine Plastikhand mit ausgestrecktem Zeigefinger als Controller. Damit pult ihr im digitalen After diverser Opfertypen wie Ex-Freundin oder Schwiegermutter herum und bringt deren polygonale Konterfeis zum Schreien! Nach Ansicht des Herstellers sollen gestresste Manager dabei Frust abbauen können... also wirklich!

Nippon-Legende:
Astro-Boy

Segas Umsetzung der weltbekannten Osamu-Tezuka-Mangas wird derzeit für westliche Märkte überarbeitet. Fliegen, prügeln, Laserstrahlen aus den Fingern schießen, den Röntgenstrahlenblick aktivieren – der digitale Tetsuwan Atom erlernt im Laufe des Abenteuers sämtliche Fähigkeiten, die auch sein gedrucktes Pendant beherrscht. Entwickelt wird der Action-Spaß von Team Sonic.

Zauberhaft:
Fullmetal AlchemistKommt auch in westliche
Gefilde: Fullmetal Alchemist

Passend zur gleichnamigen Anime-Serie bringt Square Enix das Action-Rollenspiel Fullmetal Alchemist and The Broken Angel. Dabei übernimmt ihr die Rollen der beiden Brüder Edward und Alphonse Elric, die sich in bekannter Manier durch Horden von Angreifern schnetzeln. Cooles Gimmick: Dank ihrer magischen Kräfte können die Kämpfer harmloses Level-Inventar manipulieren. Eine Bank kann sich da schon mal in ein MG-Geschütz verwandeln.



Die Krallen ausgefahren: Als Mensch in Raubtiergestalt deckt ihr grausame Gen-Experimente auf.

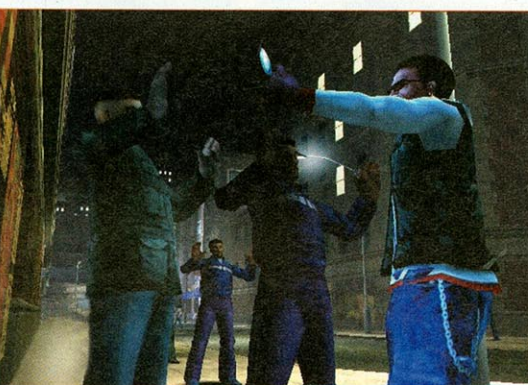
DAS TIER IM MANNE:
ALTERED BEAST

Ältere Zocker werden sich noch an Altered Beast erinnern, das als besonders üble Heimumsetzung früher Konsolentage gilt. Die PS2-Neuauflage soll besser werden: Ihr metzelt euch als eine von acht reißenden Bestien durch eklige Mutantenhorden. Effektvolle Rendereinlagen und frei zu erkundende 3D-Welten sollen den Arcade-Klassiker für die heutige Generation attraktiv machen.

GOOD COP, BAD COP: MIDWAY REANIMIERT NARC



Feuerball: Der Kampf gegen (oder für) die Drogen wird mit allen Mitteln ausgetragen – zum Leidwesen eurer Gegner.



In Gewahrsam: Als gesetzestreuer Polizist filzt ihr zwielichtige Drogenhändler – doch meldet ihr den Fund auch...?

Hersteller Midway prüft mit dem rabiaten Actionkracher Narc euer Gewissen – spielt ihr immer brav nach den Regeln oder geht ihr ohne mit der Wimper zu zucken über Vorschriften hinweg?

Ihr spielt die Undercover-Cops Jack Forszenski und Marcus Hill. Diese beiden Mitarbeiter der amerikanischen Rauschgiftbehörde sind hinter dem üblen K.R.A.K.-Drogenkartell her. Als eine Routinekontrolle bei einem kleinen Dealer in einem Massaker endet, bei

dem acht Polizisten ihr Leben lassen müssen, raufen sich die beiden früheren Partner wieder zusammen – Jack war schon vor Jahren aus der Truppe entlassen worden. Der tägliche Umgang mit den tückischen Süchtigmachern hat jedoch seinen Preis: Die Aussicht auf schnelles Geld lockt auch treue Gesetzeshüter. Ihr könnt selbst entscheiden, ob ihr weiterhin das Gesetz befolgt oder ob ihr tiefer abtaucht in die Welt des Drogenhandels. Brutal geht es in jedem Falle zu: Mit allerlei

großkalibrigen Waffen ausgerüstet, sind die beiden Staatsdiener in den düsteren Straßen einer amerikanischen Großstadt unterwegs.

Für die englische Fassung des düsteren Krimis konnte der Hersteller Prominente wie Michael Madsen oder Ron Pearlman als Synchronsprecher gewinnen. Alles in allem scheint uns mit Narc ein ambitionierter Actionkracher für Erwachsene ins Haus zu stehen.

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

PLAY-NEWTICKER – AKTUELLES KURZ & KNAPP

+++ Knochenbrüche: Sony bringt die offizielle Versoftung der Cartoonreihe **Jackie Chan Adventures** auf den Markt, die auch das EyeToy unterstützt +++ Rollenspiel-Nachschlag: Atlus soll **Shin Megami Tensai Nocturne** und **Phantom Brave** im Herbst auch in westlichen Gefilden veröffentlichen +++ Stillgestanden: Mit **Sarge's War** bekommt die berühmte-berühmte Army-Men-Reihe Zuwachs +++ Entwischt: Die Sega-Zukunftsvision **Headhunter: Redemption** wurde auf den 27. August verschoben +++ Besucherzuwachs: Die diesjährige **E3** lockte 65.000 Besucher an – 3.000 mehr als noch im Vorjahr +++ Groß-Event, die Zweite: Der Kartenvorverkauf für die **Games Convention** ist bereits angelaufen – die Nachfrage ist schon jetzt riesig +++ Freie Bahn für die **PSP**: Microsoft wird definitiv kein eigenes Handheld-System entwickeln +++

GANZ MANHATTAN IST DEIN NETZ.

SPIDER-MAN 2TM

THE GAME



Erhältlich auf allen Plattformen
ab dem 08.07.2004

www.activision.com/spider-man



PC
CD
ROM

GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2



MARVEL

SPIDER-MANTM
HERMANNSTADLER

COLUMBIA
PICTURES



Spider-Man und alle zugehörigen Marvel-Charaktere TM & © 2004 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 2, der Film © 2004 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spiel-Code © 2004 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. „PlayStation“ und das „PS“-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Lizenz von Microsoft verwendet. © 2001 Nintendo. Das PC-CD-ROM-Logo TM und © IEMA 2003. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

N-GAGE
NOKIA



ACTIVISION
activision.com

USA NEWS

Zeitreise: Midway
Arcade Treasures 2Jurassic Park: In Primal Rage
prügeln sich Dinos.

Midways Retro-Sammlung geht in eine neue Runde: Unvergessene Spielhallenklassiker wie Arch Rivals, Hard Drivin' oder Primal Rage kommen in voll emulierter Pixelpracht wieder auf heimische Bildschirme. Umfangreiches Infomaterial wie Interviews mit den Original-Entwicklern oder historische Abrisse der einzelnen Spiele runden das Oldie-Paket ab.

Neuland: FF XI
Chains of Promathia

Das Online-Rollenspiel Final Fantasy XI bekommt demnächst Zuwachs: Im offiziellen Add-on machen sich gesellige Rollenspieler auf die Suche nach einer legendären Gottheit und wenden eine unbekannte Gefahr ab. Neue Polygonlandstriche und unbekannte Völker sollen der Final-Fantasy-Welt dabei noch mehr Leben einhauchen – und die monatlichen Spielkosten ins Unermessliche steigen lassen.

Selbst produziert –
DJ: Decks & FXMischpult: Im virtuellen
Tonstudio entsteht der nächste
Sommerhit.

Im angekündigten PS2-Musikstudio mixt ihr aus mehr als 50 lizenzierten Original-Tracks eine ganz eigene Version eures aktuellen Lieblingshits. Individuelle Samples und ungewöhnliche Effekte verleihen eurem Chart-tauglichen Remix dabei eine ganz eigene Note. Wer ein USB-Headset sein Eigen nennt, kann das sogar in den musikalischen Schaffensprozess einbinden.

SCHMIDTCHEN SCHLEICHER: NEUES PREDATOR-SPIEL

Trophäensammler: Der bitterböse Predator
steht auf menschliches Innenleben.

Der monströse Meister der Stealth-Kunst bereitet sich auf den PS2-Angriff vor. Als außerirdischer Meuchelmörder geht ihr im Jahr 2030 auf der Erde auf Menschenjagd. Dabei ist euer Predator mit diversen Hightech-Todbringern wie Plasmastrahler oder XXL-Lanze ausgerüstet. Mit einem Tarnschild macht ihr euch kurzzeitig unsichtbar, mit dem Wärmescanner sucht ihr das Terrain nach verborgenen Feinden ab und auch das Hochkraxeln an Steilwänden stellt für den Außerirdischen kein Problem dar. Gegen Ende des Jahres beginnt bei Vivendis Predator: Concrete Jungle die Jagdsaison.

Bizarr: Der durchbohrte Kopf im Feuerrad passt gut in die
Sega-Freakshow.VÖLLIG LOSGELÖST... –
BLOOD WILL TELL

Und nun unser Beitrag für die Freunde abgedrehter bis schwachsinniger Hintergrundstorys: In Blood Will Tell sammelt ihr als Jüngling Hyakkimaru eure im ganzen Land verstreuten Körperteile ein. Bis ihr die Extremitäten wieder habt, ballert ihr mit einem im Bein eingebauten Raketenwerfer auf die zahlreichen Gegner oder schnitzelt sie mit einer am Handgelenk befestigten Schwertklinge nieder. Hört sich bekloppt an, erinnert an den Xbox-Exoten Otogi und sieht grafisch schon jetzt recht ordentlich aus – nur die störrische Kamera nervt gewaltig.

BLAUE BOHNEN & BÖSE BURSCHEN – TIME CRISIS: CRISIS ZONE

Im Fadenkreuz: Reagiert ihr bei einem Revolverduell zu
langsam, endet ihr als Kanonenfutter.

Das Spielprinzip von Namcos beliebter Time-Crisis-Reihe dürfte auch Videospielfanfängern einleuchten: Im besten Fall seid ihr mit einer separat erhältlichen Plastiknarre bewaffnet und ballert kurzerhand alles vom Screen, was auch nur entfernt an Digi-Terroristen erinnert. Mit Crisis Zone schicken die japanischen Entwickler nun den neuesten Ableger an die PS2-Front. Um eine Hintergrundgeschichte hat man sich erneut kaum

bemüht: Als knallharter Revolverheld säubert ihr den Garland Square in London von allerlei finsternen Gestalten, die den Gebäudekomplex in ihre Gewalt gebracht haben.

Spannender wirken die angekündigten neuen Features: So sind die Level-Umgebungen noch interaktiver – bei einem Pistolenduell zerballert ihr Gläser, durchlöchert Häuserwände oder verwandelt alte Folianten in wirbelndes Konfetti. Besonders

motivierend: Je mehr Objekte der Bildschirm-Cowboy hintereinander trifft, desto mehr Punkte werden am Levelende gutgeschrieben. Damit kann man lohnende Bonus-Goodies freischalten. Der Double-Gun-Modus lässt auch einzelne Spieler mit zwei G-Con2-Wummen gleichzeitig auf Punktejagd gehen – dem echten Kino-flair steht somit nichts mehr im Wege.

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

Ladet das Katapult: Als Anführer eures Würmerteams
übernehmt ihr das strategische Kommando.WURMPLAGE! WORMS:
FORTS UNDER SIEGE

Die rosafarbenen Kompostverwerter aus dem Garten von Team 17 stehen bei Konsolenspielern seit Jahren für durchdachte Bildschirmtaktik in witziger Comic-Optik. In der Worms-Neuaufgabe geht es um den Bau mächtiger Zinnen und unverwundlicher Borganlagen: Nur wer die Festung seines Gegenübers zerstört und dabei sein eigenes Gemäuer gegen feindlichen Beschuss sichert, entscheidet das Match für sich. 30 Waffen und eine Vielzahl unterschiedlicher Schlachtfelder bieten allen Kleingärtnern wochenlangen Strategiespaß.

Clever: Ebenso wie der Spieler, nutzen die Gegner jede sich
bietende Deckung und greifen erst in Feuerpausen an.

„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.

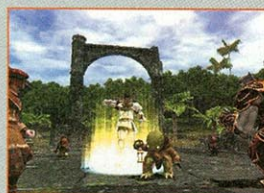
- Tischladestation inkl. Funkempfänger
- Auto Reload und Auto Fire (optional)
- Warnanzeige bei geringer Batteriespannung
- 868 Mhz Technologie

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

www.bigben-interactive.de

PLAY GERÜCHTEKÜCHE

Frisch aufgeschnappt, brandheiß serviert



Geht's jetzt los? Square Enix rekrutiert derzeit Beta-Tester für die Europa-Version von Final Fantasy XI. Ob es sich dabei um die PS2- oder um die PC-Fassung des superben Online-RPGs handelt, ist noch nicht bekannt.



Flügelahm Dragon Quest VIII soll erst 2005 erscheinen. Ursprünglich war geplant, das Edel-Rollenspiel noch vor Final Fantasy 12 auszuliefern.



Neuer Sonic-Titel? Sega bastelt gerade an einem noch geheimen Spiel namens Project S. Kommt der blaue Igel in einem neuen Abenteuer?



Endspurt Vivandis lang ersehnter Sci-Fi-Schleicher Starcraft: Ghost nähert sich der Fertigstellung – der Release ist für den Herbst geplant.



GRAN TURISMO 4: PROLOGUE PAL-UPDATE



Edel-Rennmaschine: Mit 500 PS und Formel-1-Getriebe ist der M5 ein echtes Geschoss!

Überraschung: Entgegen anders lautender Angaben hat man an der finalen PAL-Version von GT 4 Prologue doch etwas verändert. Der Honda HSC (Honda Sports Concept) musste als letztes freispielbares Fahrzeug überraschend einem BMW M5 weichen. Das Spitzenmodell der Bayerischen Motoren Werke hat einen 10-Zylinder-V-Motor und kommt mit stattlichen 500 PS daher. Der Fünf-

Liter-Motor beschleunigt in weniger als fünf Sekunden von 0 auf 100 Km/h. Um von 0 auf 200 Km/h zu kommen, braucht das tonnenschwere Ungetüm gerade mal 13 Sekunden. Das Sieben-Gang-Getriebe hat man direkt vom BMW-Williams-Formel-1-Boliden übernommen. Ein möglicher Grund für die kurzfristige Einführung des schicken Flitzers: Das Kraftpaket wurde auf der letzten Motorshow in



Bayerische Motorenkunst: So sieht das PAL-exklusive PS-Kraftpaket im Spiel aus – nur für die besten Fahrer!

Genf anhand einer speziellen Gran Turismo-Demo vorgestellt. Der bayerische Nobelhobel wird allerdings erst freigeschaltet, wenn ihr alle Fahrprüfungen der zweiten Hälfte des Fahrschul-Modus mit Gold abgeschlossen habt. Gerade die letzten Fahrprüfungen verlangen großes fahrerisches Geschick.

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

DRACHENFLUG – SPYRO: A HERO'S TAIL



Lila Drache: Die zarteste Versuchung, seit es Fabelwesen gibt.



Schon länger hat man nichts mehr vom lilafarbenen Drachen Spyro gehört. Mit A Hero's Tail feiert der knuddelige Feuerspucker gegen Jahresende sein PS2-Comeback. Um das Drachenreich zu retten, wechselt ihr zwischen fünf spielbaren Charakteren und zerstört die im ganzen Land verstreuten dunklen Edelsteine. Neue Items und Fähigkeiten (u. a. sorgt der Wall Kick für brummende Gegnerschädel) sollen auch alte Fans der Serie wieder begeistern. Warten wir ab, ob Spyro zur ernsthaften Jump'n-Run-Konkurrenz für Jak, Kya und Co. werden kann.

PLAY-WERTUNGSSPIEGEL (PS2-SPIELE)

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



	PLAY	OPM2	PLAYZONE	MANIAC	GAMEPRO
Akte X: Resist or Serve	70%	72%	73%	73%	67%
CyGirls	59%	60%	67%	60%	58%
Deadly Skies 3	63%	61%	70%	65%	53%
Drakengard	79%	78%	78%	80%	72%
Hitman: Contracts	87%	86%	87%	82%	87%
Onimusha: Blade Warriors	80%	79%	80%	80%	78%
Outlaw Volleyball	36%	35%	—	73%	—
Serious Sam: Next Encounter	71%	73%	67%	64%	74%
SingStar	87%	—	88%	86%	—
Space Invaders Anniversary	50%	50%	50%	—	—
Transformers	82%	85%	83%	79%	86%
UEFA Euro 2004	79%	77%	80%	86%	85%
Van Helsing	79%	83%	82%	70%	80%

CHAMPIONS of NORRATH



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



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



Über 50 Areale mit
45 Leveln Nonstop-Action.



Zufallsgenerierte Dungeons machen jedes
Spiel zu einem echten neuen Abenteuer!



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



PLAYZONE: 90%

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



UBISOFT



PlayStation 2

snowblind
studios

www.championsofnorrath.com



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 – JUNI



Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
(Electronic Arts, Action-Adventure)

Spider-Man 2
(Activision, Action-Adventure)

Driver 3
(Atari, Action)

Megaman Anniversary Collection
(Capcom, Action)

Showdown: Legends of Wrestling
(Acclaim, Sportspiel)

Daredevil
(Encore Software, Action-Adventure)

MTV Music Generator 3: The Remix
(Codemasters, Musikspiel)

Way of Samurai 2
(Capcom, Action)

Growlanser: Generations
(Working Design, Rollenspiel-Compilation)

JAPAN – JUNI



Prince of Persia: The Sands of Time
(Sony, Jump'n Run)

Spawn: Armageddon
(Namco, Action-Adventure)

After Class Love Beat
(Taito, Abenteuer)

Flame of Recca: Final Burning
(Konami, Abenteuer)

Espgaluda
(Arika, Shooter)

Gunslinger Girl Vol. II
(Media Works, Abenteuer)

Silent Hill 4: The Room
(Konami, Survival-Horror)

3DLK
(Princess Soft, Abenteuer)

DearS
(Media Works, Abenteuer)

Digital Devil Saga: Avatar Tuner
(Atlus, Rollenspiel)

JUNI 2004

Titel	Hersteller	Genre	Ersteinschätzung
.hack//Mutation (Part 2)	Atari	Rollenspiel	★★★★☆
Athens 2004	Sony	Sportspiel	★★★★☆
A-Train 6	THQ	Simulation	★★★★☆
Boxing Champions	THQ	Sportspiel	★★☆☆☆
Centre Court: Hard Hitter 2	THQ	Sportspiel	★★★★☆
Champions of Norrath	Ubisoft	Action-RPG	★★★★☆
Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Action	★★★★☆
Driver 3	Atari	Action	★★★★☆
Formel Eins 2004	Sony	Rennspiel	tba.
Grand Tour Racing 400	THQ	Rennspiel	★★★★☆
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	★★★★☆
Risiko: Die Weltherrschaft	Atari	Brettspiel	★★★★☆
Rollercoaster World	THQ	Wirtschaftssimulation	★★★★☆
Samurai Jack	Atari	Action	tba.
Shellshock: NAM '67	Eidos	Action	★★★★☆
Shrek 2	Activision	Action	★★★★☆
SingStar	Sony	Musikspiel	★★★★☆
Syphon Filter: The Omega Strain	Sony	Action-Adventure	★★★★☆
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.
Savage Skies	Bigben Interactive	Action	★★☆☆☆
Schuhmacher Kart World Tour	Bigben Interactive	Rennspiel	★★☆☆☆
Spider-Man 2	Activision	Action-Adventure	★★★★☆
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	★★★★★
Catwoman	EA	Action-Adventure	★★★★☆
Club Football 2005	Codemasters	Sportspiel	★★★★☆
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	Rennspiel	★★★★☆
Crimson Tears	Capcom	Action	★★★★☆
Gradius V	Konami	Action	★★★★☆
Juiced	Acclaim	Rennspiel	★★★★☆

AUGUST BIS SEPTEMBER 2004

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Konami	Action-Adventure	★★★★☆
Resident Evil: Outbreak	Capcom	Survival-Horror	★★★★☆
Runaway: A Road Adventure	Bigben Interactive	Adventure	tba.
Second Sight	Codemasters	Action	★★★★☆
The Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adventure	★★★★☆
The Warriors	Take2	Action	tba.

OKTOBER BIS DEZEMBER 2004

100 Bullets	Acclaim	Action	★★☆☆☆
Aquanox 2: Revelation	Bigben Interactive	Action	★★★★☆
Area 51	Konami	Ego-Shooter	★★★★☆
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	★★★★☆
Burnout 3	EA	Rennspiel	★★★★☆
Catan	Capcom	Denkspiel	★★★★☆
Cold Winter	Vivendi	Action	★★★★☆
Crash Bandicoot TwinSanity	Vivendi	Jump'n Run	★★★★☆
Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Action-Adventure	★★★★☆
Death by Degrees	Namco	Action	★★★★☆
Der Polarexpress	THQ	Adventure	★★★★☆
Fahrenheit	Vivendi	Action-Adventure	★★★★☆
FarCry Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	★★★★☆
Fight Club	Vivendi	Action	★★☆☆☆
Final Fantasy XII	Square-Enix	Rollenspiel	★★★★★
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	★★★★★
GTA: San Andreas	Take2	Action	★★★★★
ICO 2	Sony	Action-Adventure	★★★★☆
Incredibles: Die Unglaublichen	THQ	Action	★★★★☆
Jak 3	Sony	Jump'n Run	★★★★☆
Karaoke Stage	Konami	Musikspiel	★★★★☆
Killzone	Sony	Ego-Shooter	★★★★☆
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Action-Adventure	★★★★☆
Kookabunga	Vivendi	Partyspiel	tba.
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi	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: Underground 2	EA	Rennspiel	★★★★★
Neo Contra	Konami	Action	★★★★☆
Okami	Capcom	Abenteuer	tba.
PGA Tour 2005	EA	Golfspiel	★★★★★
Ratchet & Clank 3: Up your Arsenal	Sony	Jump'n Run	★★★★★
Red Ninja	Vivendi	Action	tba.
Rocky Legends	Ubisoft	Sportspiel	★★★★☆
Shadow of Rome	Capcom	Action-Adventure	★★★★☆
Silent Hill 4: The Room	Konami	Survival-Horror	★★★★★
Sly Raccoon: Band of Thieves	Sony	Jump'n Run	★★★★☆

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.	GTA San Andreas	(Action, Take2)
2.	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	(Action-Adventure, Konami)
3.	Killzone	(Action-Adventure, Sony)
4.	Final Fantasy XII	(Rollenspiel, Square-Enix)
5.	Gran Turismo 4	(Rennspiel, Sony)
6.	Champions of Norrath	(Action-RPG, Ubisoft)
7.	Driver 3	(Action, Atari)
8.	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	(Action-Adventure, Ubisoft)
9.	Silent Hill 4: The Room	(Survival-Horror, Konami)
10.	ShellShock Nam '67	(Ego-Shooter, 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.	Silent Hill 4: The Room	(Survival-Horror, Konami)
3.	Resident Evil Outbreak File 2	(Survival-Horror, Capcom)
4.	Final Fantasy XII	(Rollenspiel, Square-Enix)
5.	Call of Duty: Finest Hour	(Ego-Shooter, Activision)
6.	Shellshock: NAM '67	(Action, Eidos)
7.	Devil May Cry 3	(Action, Capcom)
8.	ICO 2	(Action-Adventure, Sony)
9.	Gradius V	(Action, Konami)
10.	Viewtiful Joe 1+2	(Action, Capcom)



**50 VIDEOS!
110 MINUTEN!**

ALLE TOPHITS AUF DVD!

**Gran Turismo 4
Metal Gear Solid 3:
Snake Eater
Final Fantasy 12
Red Dead Revolver
Splinter Cell:
Pandora Tomorrow u.v.m.**

DRIVER



**Driver 3 • Metal Gear Solid 3: Snake Eater • Shellshock: Nam '67
Splinter Cell: Pandora Tomorrow • Red Dead Revolver**

playTV 07/04



DVD • 110 MINUTEN SPIELZEIT • DVD DAS PROGRAMM



NEWS-MIX

Dark Sector • Gran Turismo 4 • Pro Evolution Soccer 3 (Platinum) • Resident Evil
Outbreak File 2 • SEGA Ages



SPECIAL SCREEN

• Driver 3
• Metal Gear Solid 3: Snake Eater



PRESCREEN-TRAILER

• Driver 3
• Forgotten Realms:
Demon Stone
• Spider-Man 2



PRESCREEN

• .hack//Mutation (Part 2)
• Final Fantasy XII
• Gradius V
• Headhunter: Redemption
• Jak III
• Mashed
• Onimusha 3: Demon Siege
• PSI-Ops: The Mindgate Conspiracy
• Richard Burns Rally
• Second Sight
• Shellshock: Nam '67
• Tom Clancy's Splinter Cell:
Pandora Tomorrow



TESTSCREEN

• La Pucelle: Tactics
• NBA Ballers
• Pool Paradise
• Red Dead Revolver
• Resident Evil Outbreak
• SingStar
• Smash Court Tennis
• Pro Tournament 2
• The Sniper 2
• Van Helsing



TIPPS & TRICKS

• Pro Evolution Soccer 3 Platinum



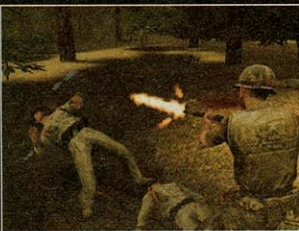
BONUS

• PES 3 - Das Tor des Monats:
Teilnahmebedingungen
• PES 3 - Das Tor des Monats: der Gewinner
• PSone-Perle des Monats: Vagrant Story

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



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



„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



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: Pro Evolution Soccer 3
 Spielt sonst noch: DTM Race Driver 2 (Xbox)
 Im DVD-Player rotiert: Master and Commander
 Aus den Boxen dröhnt: alles von den Misfits
 Highlight der E3: Mortal Kombat: Deception – als alter MK-Fan gibt's für mich keine Alternative



André Steinert (AS) • Volontär
 Genre-Experte für: Jump'n Runs, Adventures, Survival-Horror
 Aktuelle PS2-Spiele: Onimusha 3: Demon Siege
 Spielt sonst noch: Forbidden Siren, Pool Paradise
 Im DVD-Player rotiert: Simpsons – Season 3 Collection
 Aus den Boxen dröhnt: Complete, Beloved, Stalingrad
 Highlight der E3: Metal Gear Solid 3 – ich wollte schon immer durch den Dschungel schleichen



Colin Gäbel (CG) • Stellvertretender Chefredakteur
 Genre-Experte für: Rollenspiele, Action-Adventures
 Aktuelle PS2-Spiele: Red Dead Revolver, Gadius V
 Spielt sonst noch: Cabal (Arcade)
 Im DVD-Player rotiert: Goresaw – Live in Gütersloh
 Aus den Boxen dröhnt: Cathedral, Rainbow
 Highlight der E3: Final Fantasy XII – weil das Edel-Abenteuer spitzenprima RPG-Kost verspricht



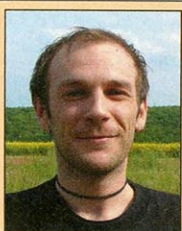
Gunther Hruby (GH) • Tipps & Tricks-Redakteur
 Genre-Experte für: Wrestling, PS2-Online
 Aktuelle PS2-Spiele: Socom II, FF X-2, FF X
 Spielt sonst noch: FF VII (PSone), Lemmings 95 (PC)
 Im DVD-Player rotiert: The Last Samurai, So Close
 Aus den Boxen dröhnt: OST – The Punisher
 Highlight der E3: Final Fantasy XII, da mich als Fan die vielen Neuerungen begeistern



Mark Liebold (ML) • Leitender Redakteur
 Genre-Experte für: Action, Action-Adventures, Ego-Shooter
 Aktuelle PS2-Spiele: Red Dead Revolver
 Spielt sonst noch: Magic the Gathering (Zombie Deck)
 Im DVD-Player rotiert: 24 – Season 1
 Aus den Boxen dröhnt: The Cure, The Beautiful Mistake, Roy
 Highlight der E3: God of War – das Spiel sieht fantastisch aus, bietet gnadenlose Action und Rätsel



Fränk Bogon • Art-Director
 Aktuelle PS2-Spiele: Warte auf Call of Duty: Finest Hour
 Spielt sonst noch: Racing Evolution (Xbox)
 Im DVD-Player rotiert: Magnolia (alt aber saugut)
 Aus den Boxen dröhnt: Dover
 Highlight der E3: The URBZ – weil ich halt ein echt urbaner Typ bin – und ein Trendsetter!



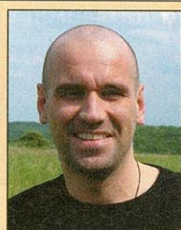
Heiko Strobel (HS) • Redakteur
 Genre-Experte für: Funsport, Beat'em Ups, Rollenspiele
 Aktuelle PS2-Spiele: NBA Ballers
 Spielt sonst noch: DaoC (PC), KOTOR (Xbox)
 Im DVD-Player rotiert: Kill Bill Vol. 1, Schindlers Liste
 Aus den Boxen dröhnt: Equal-Vision-Sampler
 Highlight der E3: NFS: Underground 2 – weil's das einzige Rennspiel ist, das mich begeistert



Fränzi Hamm • Layout-Queen
 Aktuelle PS2-Spiele: SingStar
 Spielt sonst noch: Pictionary (Brettspiel)
 Im DVD-Player rotiert: Tomb Raider – Die Wiege des Lebens
 Aus den Boxen dröhnt: Donots, Dover
 Highlight der E3: Wie soll ich dort ein Highlight finden, wenn ich hier vor'm Rechner sitzen muss?



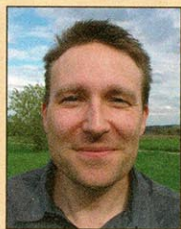
Marc Kirzeder (MK) • Redakteur
 Genre-Experte für: Rennspiele, Strategie, PS2-Hardware
 Aktuelle PS2-Spiele: The Suffering
 Spielt sonst noch: Beyond Good & Evil (PS2), Sacred (PC)
 Im DVD-Player rotiert: Die fabelhafte Welt der Amélie
 Aus den Boxen dröhnt: Beastie Boys – Ch-Check it Out!
 Highlight der E3: PSP – weil ich kleine elektronische Gadgets einfach cool finde!



Karel Stumpf • DVD-Produktion
 Aktuelle PS2-Spiele: Rainbow Six 3
 Spielt sonst noch: Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Xbox)
 Im DVD-Player rotiert: The Last Samurai
 Aus den Boxen dröhnt: Lenny Kravitz „Baptism“
 Highlight der E3: Silent Hill 4: The Room – weil ich ein harter Hund bin



Wolf Speer (WS) • Redakteur
 Genre-Experte für: Survival-Horror, Action-Adventure
 Aktuelle PS2-Spiele: The Suffering
 Spielt sonst noch: Dynasty Tactics 2
 Im DVD-Player rotiert: Das Fest
 Aus den Boxen dröhnt: Disturbed – The Sickness
 Highlight der E3: Silent Hill 4 – weil jedes andere Spiel dagegen ein Kindergeburtstag ist

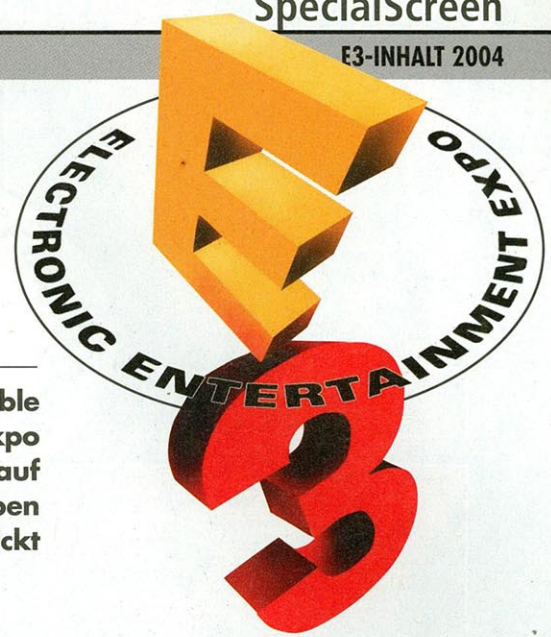


Matthias Eckert • DVD-Produktion
 Aktuelle PS2-Spiele: Nach wie vor keine PS2
 Spielt sonst noch: Rainbow Six 3, KOTOR (Xbox)
 Im DVD-Player rotiert: The Last Samurai
 Aus den Boxen dröhnt: Erasure
 Highlight der E3: Natürlich Halo 2 – die LE ist bereits vorbestellt!

E3 2004

Los Angeles Convention Center 12.5. bis 14.5.2004

PS2-Software Massenhaft, die Weltpremiere der PlayStation Portable und jede Menge Messe-Hektik – auch die Electronic Entertainment Expo 2004 wurde ihrem Ruf als wichtigste Spiele-Show der Welt vollauf gerecht. Wir haben weder Kosten noch Mühen gescheut und haben aus der Titelflut die interessantesten Highlights für euch herausgepickt – viel Spaß beim Lesen!



E3INHALT 2004

E3-MESSEBERICHTS.24-27

Was ging ab? Alle Trends, News, Publisher und ihre Projekte im großen Messerundgang.

PSP-SPECIALS.28-33

Aufgedeckt: Alles, was ihr über Hard- und Software des neuesten Sony-Babys wissen müsst.

GENRE-CHECK ACTIONS.35-66

Hoch explosiv: Die coolsten Action-Spektakel, Action-Adventures, Ego-Shooter, Jump'n Runs und Beat'em Ups.

GENRE-CHECK STRATEGIE ...S.67-76

Köpfchen gefragt: Die fantastischsten Rollenspiele, Strategie-Titel und Action-RPGs.

GENRE-CHECK SPORTS.77-88

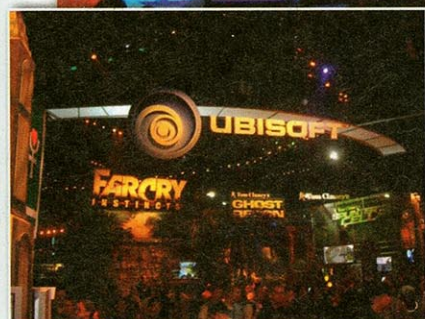
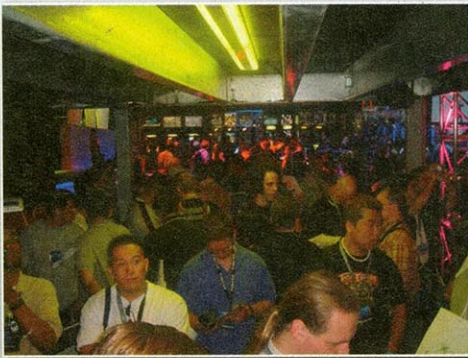
Fit for Fun: Die schweißtreibendsten Rennspiele, Fun-Sport-Games und Sportspiele.

GENRE-CHECK ONLINE & EYETOY .S.89-94

Hightech total: Spiele-Hits für Breitband-Zocker und Kamera-Freaks.

E3-GESAMTÜBERSICHTS.95-98

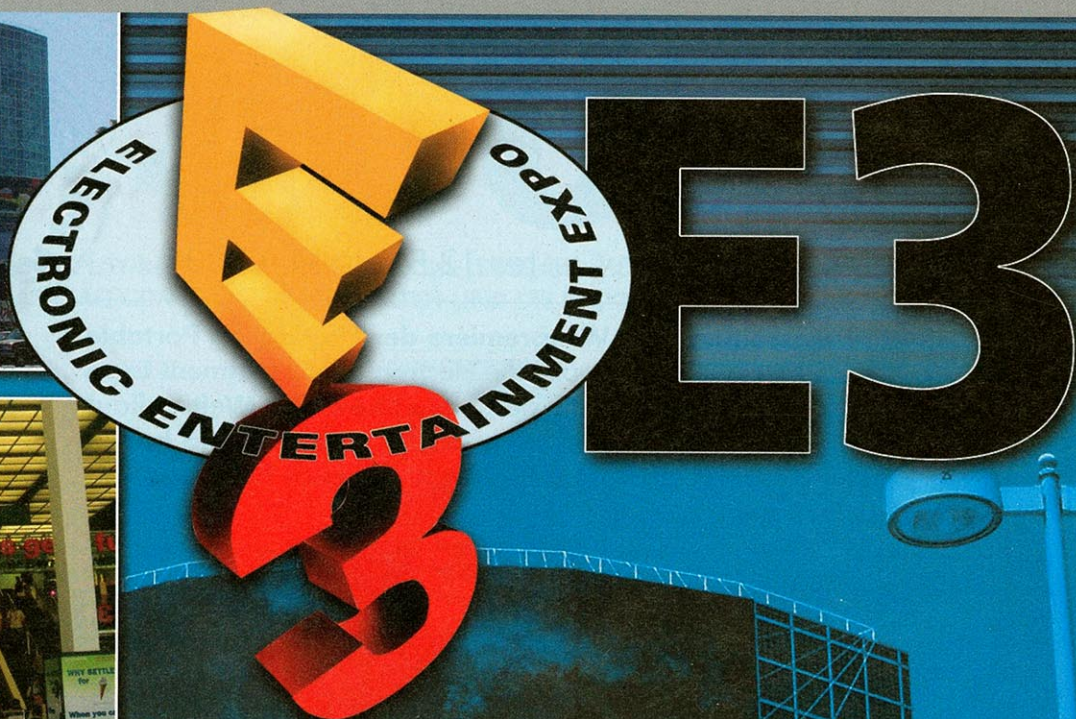
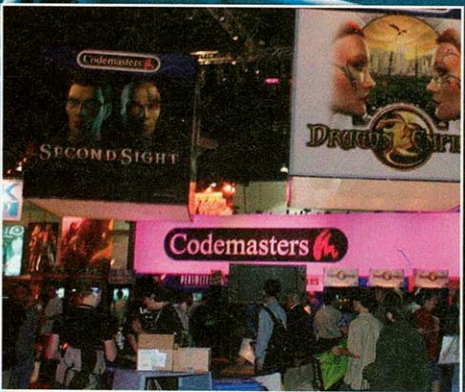
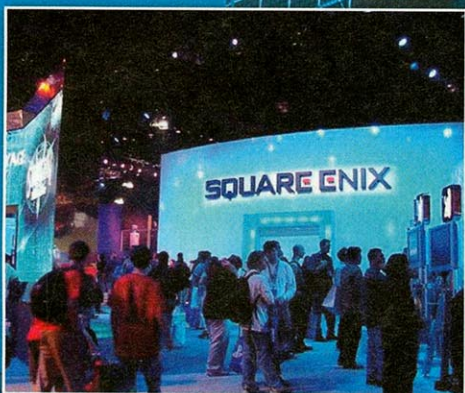
Auf einen Blick: Sämtliche E3-Hits für PlayStation2 und PlayStation Portable.



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

★★★★★ Potenzieller Hitkandidat – ★★★★★ Hervorragend

★★★★☆ Vielversprechend – ★★☆☆☆ Durchschnittlich – ★☆☆☆☆ Katastrophal



Besucherrekord! Mehr als 65.000 Schaulustige aus aller Herren Länder strömten vom 12. bis zum 14. Mai auf die Electronic Entertainment Expo 2003 in Los Angeles, rund 3.000 mehr als noch im Vorjahr.

Spannung rund um die Uhr: Während an drei Messetagen mehr als 350 internationale Hersteller ihre brandneuen Software- und Hardware-Produkte in der South Hall, der West Hall und der Kentia Hall präsentierten, lieferten sich abends nebenan im Staple Centre die LA Lakers und die San Antonio Spurs in den NBA-Play-offs mitreißende Matches.

In diesem Jahr machten nicht nur die Vorstellungen der kommenden PlayStation2-Hits Furore – die Premiere des PlayStation Portables, kurz PSP, machte die Überraschung perfekt.

2004

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



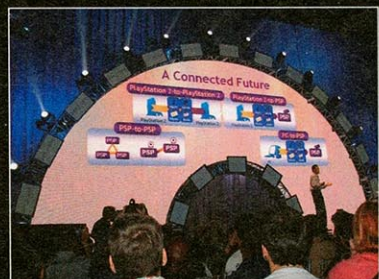
○ Gigantischer Stand: Das Sony-Ausstellungsgelände war eine der größten Präsenzen der gesamten Messe. Mehr als 50 PS2-Spiele standen dort zum Ausprobieren bereit.

MESSE

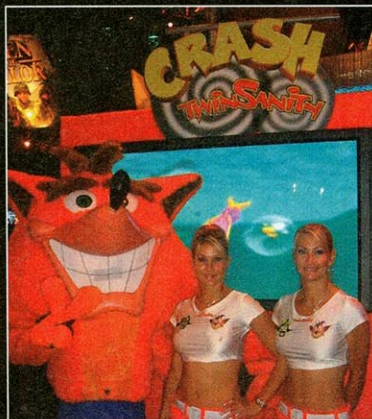
Alle Jahre wieder: Einen Tag vor Messebeginn lädt Sony Computer Entertainment of America (SCEA) zur Pressekonferenz. In diesen 90 perfekt inszenierten Minuten gewährt man den anwesenden Journalisten einen intensiven Einblick in die kommenden neun bis zwölf PlayStation-Monate. Im Vorfeld hatte es reichlich Spekulationen um die Veröffentlichungen gegeben. Zur Debatte standen a) die Premiere der PS2, einer PS2 im kleineren Gehäuse b) die PS2-Preissenkung und c) die Vorstellung der PSP-Hard- und Software. Wenn sich auch nicht alle Mutmaßungen bewahrheitet haben, so doch ein paar davon:

Der Verkaufspreis der PlayStation ist gefallen – zumindest in Nordamerika,

von 199 auf 149 U.S.-Dollar. Das Angebot umfasst in den USA die PS2-Konsole und das Online-Package (Netzwerkdapter und das Spiel ATV Offroad Fury 2). Unsere U.S.-Zockerkollegen zeigen bis dato weit mehr Interesse an der Online-Funktion ihrer Konsole als wir. So wurden in den Vereinigten Staaten zwischen Juli 2002 und Mai 2004 mehr als 2,8 Millionen PS2-Netzwerkdapter verkauft. Außerdem werden bis zum Jahresende mehr als 100 Titel mit Online-Funktion verfügbar sein. Darunter auch: Metal Gear Solid 3, Gran Turismo 4, Kill- >>>



○ PSP-Präsentation: Sonys Kaz Hirai stellt die PlayStation Portable vor.



○ Rote Köpfe: Crash TwinSanity war eines der wenigen Jump'n Runs auf der ganzen E3.

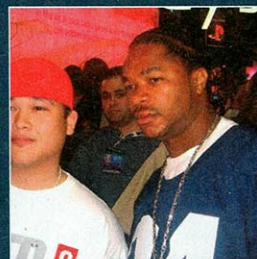


★ Die E3-Stars ★

Auch Stars und Sternchen interessieren sich für Videospiele. Auf der E3 konnte man mit etwas Glück ein paar davon erspähen: Spider-Man-Erfinder Stan Lee und Skateboard-Legende Tony Hawk gaben auf dem Stand von Activision Autogramme, Vin Diesel unterzeichnete bei Vivendi Universal mit seinem guten Namen. Bei Electronic Arts checkten die Black Eyed Peas die neuesten Spiele, Tom Green schlenderte über den Stand von THQ und Steve-O war ganz versessen auf Mortal Kombat: Deception. Für besonders viel Aufsehen sorgte Steven Spielberg, als er bei Ubisoft einen Blick auf Brothers in Arms warf.



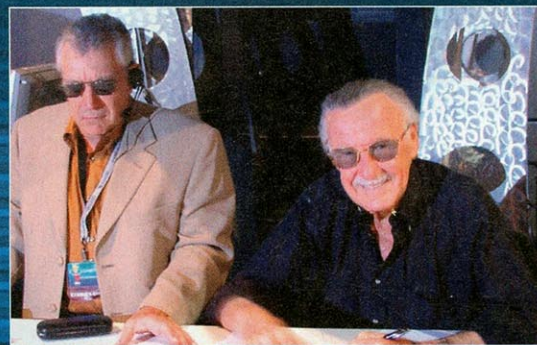
Und Action: Das Spiel Brothers in Arms liegt dem Regisseur Steven Spielberg am Herzen.



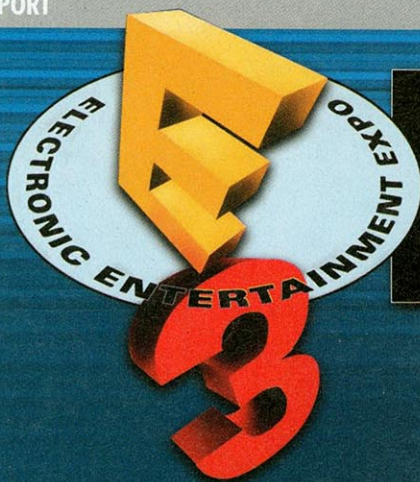
Hip-Hop-Nonstop: Rapper Xzibit wollte die neuesten Sony-Spiele vor Ort antesten.



Dauergast: Auch in diesem Jahr konnte man Tony Hawk wieder auf der Messe sehen.



Großer Ansturm: Spider-Man-Erfinder Stan Lee verlängerte die Autogrammstunde für die Fans um 45 Minuten.



E3 2004

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

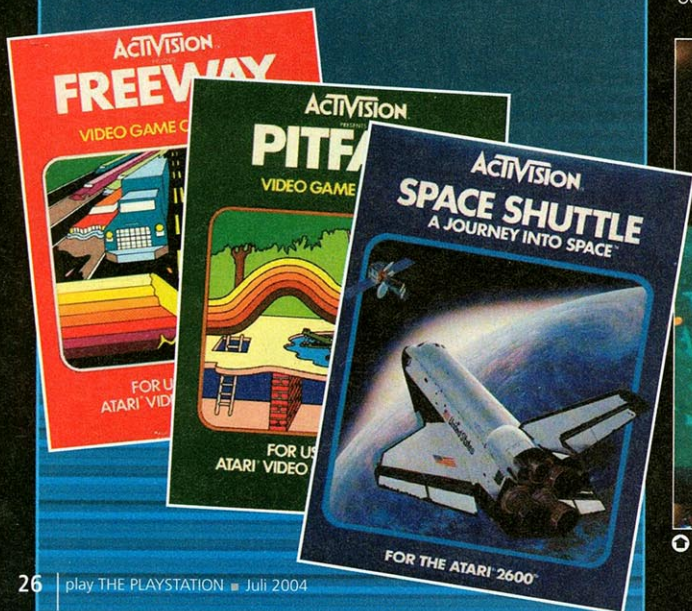
Geburtstagskinder

In diesem Jahr fand die Electronic Entertainment Expo zum zehnten Mal statt. Bei der Premiere 1995 waren 3D-Grafiken noch die Ausnahme. Die 16-Bit-Ära war nicht von Polygonen, sondern von Sprites geprägt. Auf der E3 1995 stellte Sony die PlayStation und SEGA das Saturn der breiten Öffentlichkeit vor.

In den ersten beiden Jahren fand die Messe in Los Angeles statt, 1997 und 1998 in Atlanta. Danach haben die Veranstalter einen exklusiven Vertrag mit der Stadt Los Angeles abgeschlossen. Seit 1999 wird die E3 wieder dort veranstaltet.



ACTIVISION Es gab noch ein weiteres Geburtstagskind: Activision feierte sein 25-jähriges Bestehen. Das Unternehmen wurde 1979 von den ehemaligen Atari-Mitarbeitern David Crane, Jim Levy, Bob Whitehead und Alan Miller gegründet. Angefangen bei Atari-2600-Titeln wie Pitfall, bis hin zu kommenden PC-Kassenschlagern wie Doom 3, entwickelte sich Activision in den vergangenen Jahren zu einem der größten Softwarehersteller.



GT-4-Gott: Kazunori Yamauchi stellte höchstpersönlich die neue Version der inzwischen fast fertigen Rennspiel-Simulation vor. Erstmals konnte man über den Nürburgring fahren.

zone, Mortal Kombat Deception usw.

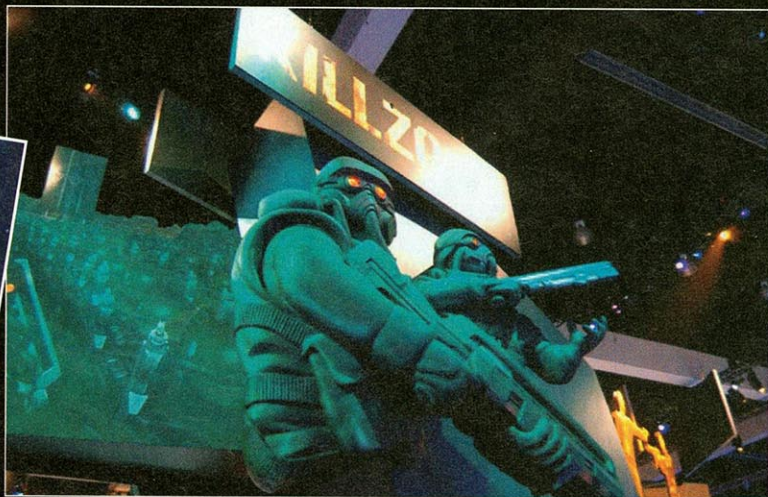
„Die Entwicklung von Online-Spielen wird ein Schlüsselpunkt für die nächste Konsolengenerationen sein“, merkte Kaz Hirai, Präsident und CEO Sony Computer Entertainment of America, am Rande an.

Kleines Gerät ganz groß

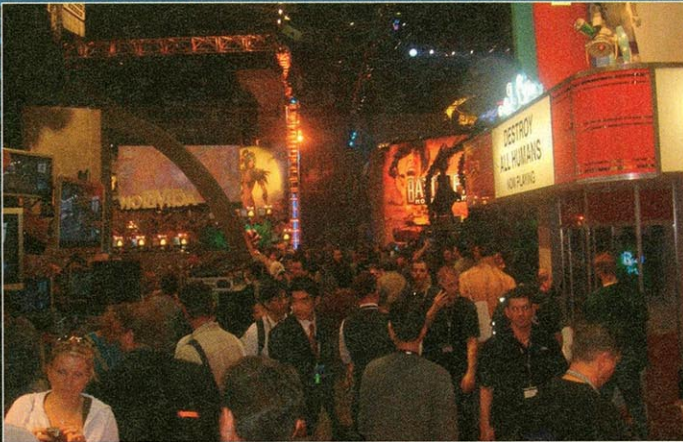
Auf der Pressekonferenz kündigte Sony Computer Entertainment mit GTA San Andreas den Vorzeigeklassiker für PS2 an (siehe Bericht ab Seite 42) – das Prachtstück kommt im Oktober 2004. Zur Erinnerung: Bis 2005 produziert Rockstar alle neuen Grand-Theft-Auto-Spiele ausschließlich für die schwarze 128-Bit-Kiste. Inwieweit sich der Vertrag auch auf PSP-Software bezieht, bleibt abzuwarten.

Stichwort „PSP“: Erstmals hat man das neue Spielgerät sowie das erste Software-Line-up öffentlich vorgestellt. Das schwarz glänzende Multifunktions-Handheld war das E3-Gesprächsthema Nr. 1. Die flexible Handhabung der tragbaren PlayStation-Konsole könnte das Gerät zu dem machen, was PlayStation-Schöpfer Ken Kutaragi vor einem Jahr angekündigt hatte, „zum Walkman des 21. Jahrhunderts“. Die Bild- und Tonqualität beim Abspielen von Filmen hat man uns eindrucksvoll demonstriert anhand der Trailer von den Sony-Pictures-Movies „Spider-Man 2: The Movie“ und „Resident Evil: Apocalypse“. Zu hören waren viele Musikvideos der Sony-Tochterfirma Sony Music.

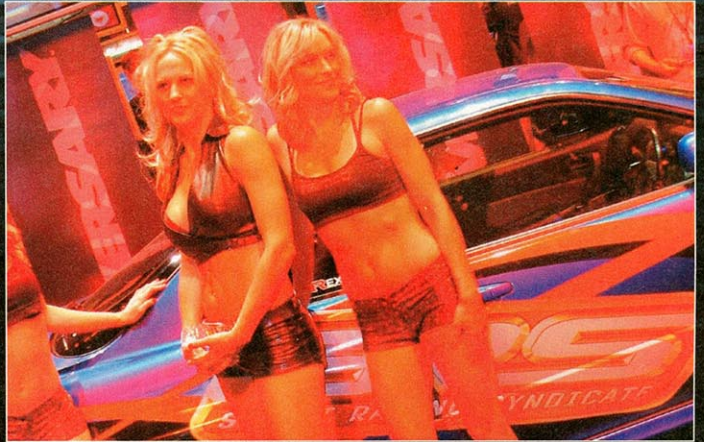
Unterstützt kommt hinzu, dass bereits jetzt jeder namhafte Spiele-Publisher an



Endlich: Der Ego-Shooter Killzone konnte erstmals angespielt werden.



○ Gedrängel: 65.000 Besucher schoben sich an den drei Messetagen über die E3. Es wurden 3.000 mehr Gäste gezählt als noch 2003.



○ Street Syndicate Racing: Mit diesen Hübschen konnte man sich fotografieren lassen – um die Lieben daheim mit einem netten Bildchen zu überraschen.

PSP-Projekten arbeitet. Metal Gear Acid, Gran Turismo 4 Mobile, Need for Speed: Underground, Tony Hawk's Underground 2, FIFA 2005 – die Crème de la Crème der europäischen, nordamerikanischen und japanischen Software-Häuser sind schon bei der Arbeit (ein ausführliches PSP-Special lest ihr ab Seite 28). Die aufregende Möglichkeit, PSP und PS2, PSP und PC oder mehrere PSPs zusammenzuschließen, wird die Softwareentwickler beflügeln. Über das wichtigste „Feature“, den Kaufpreis nämlich, hat man allerdings weder bei der Sony-Pressekonferenz noch an den drei Messetagen ein Sterbenswörtchen verlauten lassen.

Wohin führt der Weg?

Die E3 2004 als Trendbarometer: In diesem Jahr waren Jump'n Runs und Fun-Sport-Titel auffallend selten vertreten. Tony Hawk's Underground 2 stand alleine für sein einst viel größeres Genre. Zum Vergleich: Auf der E3 2003 wurden 13 Skateboard-, Snowboard- und Mountain-Bike-Games zur Schau gestellt. In diesem Jahr war fast schon ein Überangebot an Ego-Shootern verschiedenster Couleur auszumachen. Meist dienen der Zweite Weltkrieg, der Vietnamkonflikt oder der Krisenherd im Mittleren Osten als themati-

sche Grundlagen.

Nach dem unerwartet großen Erfolg (ablesbar an Wertungen und Gewinnen) von Need for Speed: Underground folgten viele Entwicklerstudios nach. Die heißesten Konkurrenten heißen SRS: Street Racing Syndicate von Namco und Midnight Club 3: DUB von Rockstar.

Zumindest in den USA scheinen ausgefallene Spielkonzepte weiter auf dem Vormarsch zu sein. Den Reigen führen fort: Konamis Karaoke Stage 2, das bei der Konami-Pressekonferenz von „American Pie“-Actrice Shannon Elisabeth lauthals vorgestellt wurde, Namcos Taiko Drum Master (in Nippon unter dem Namen Taiko no Tatsujin ein PS2-Chartstürmer) und Get on Da Mic, der Hip-Hop-Sing-Sang-Newcomer aus dem Hause Eidos.

Bleibende Eindrücke

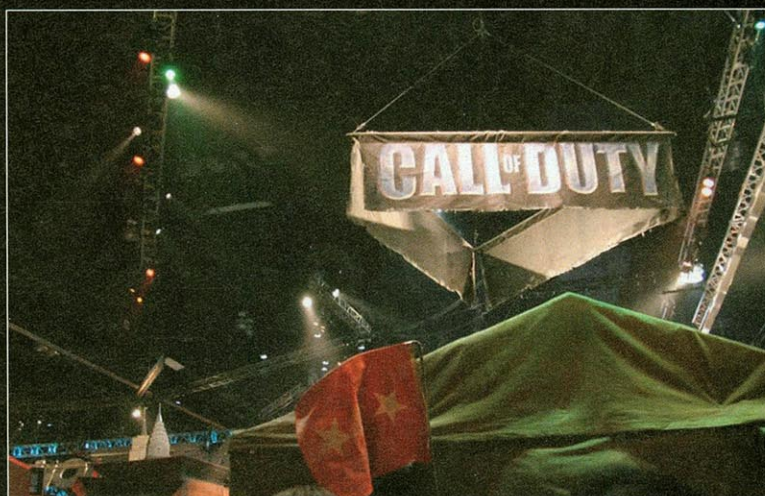
Unter der heißen Sonne Kaliforniens bedeutete die E3 2004 drei noch heißere Messetage. Im Gegensatz zu den zurückliegenden Veranstaltungen gab es kaum Software-Gurken zu sehen. In der fünften PlayStation2-Saison geben technisch nahezu perfekte Pixelkunstwerke, voll gepackt mit neuen Ideen, den Ton an. Besonders erfreulich: Der Großteil der vorgestellten PS2-Titel wird in deutschen

Landen pünktlich zum Weihnachtsgeschäft erscheinen.

Wahnsinns-Überraschungen hatte sie nicht zu bieten, die Messe der Superlative. Das liegt aber vor allem daran, dass viele Firmen bereits im Vorfeld ihre bis dato geheimen Projekte enthüllt oder zumindest deren Entwicklung bestätigt hatten.

Obwohl die E3 erst vor kurzem die Pforten geschlossen hat, richtet die Videospielwelt bereits jetzt erwartungsvoll den Blick auf die Tokyo Game Show, die vom 24. bis zum 26. September stattfinden wird. In der japanischen Metropole wird Sony Computer Entertainment erstmals das ganze PSP-Software-Line-up in spielbarer Form zeigen.

E3 von A bis Z: Wenn ihr weiterblättert, findet ihr auf rund 70 Seiten alle E3-Highlights für PlayStation2 – nach Genres sortiert. ■



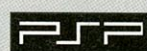
○ Streng geheim: Call of Duty: Finest Hour für PS2 war nur hinter verschlossenen Türen zu sehen.



○ Erscheint in den USA: Das japanische Trommelspiel Taiko no Tatsujin von Namco soll bald auch die U.S.-Zocker begeistern.

PLAYSTATION PORTABLE

PSP – Das Handheld der neuen Generation



Am 11. Mai hat Sony-Präsident Kazuo „Kaz“ Hirai auf der Sony-E3-Presskonferenz das erste Handheld der PlayStation-

Familie enthüllt. Die PlayStation Portable oder kurz die PSP, soll den Handheld-Markt in vielerlei Hinsicht revolutionieren. Man kann auf der PSP auch

Videos und Musik abspielen, aus diesem Grund passt das kleine technische Wunderwerk perfekt in die Home-Entertainment-Vision von Sony.



VORDERSEITE PSP

- 1 TFT-LC-Display** Hochauflösendes 4,3-Zoll-Display im 16:9-Format, Bilddiagonale ca. 11 cm, Auflösung 480 x 272 Pixel, 16,7 Millionen Farben.
- 2 Stereo-Lautsprecher** Dank integrierter Lautsprecher genießt ihr den Sound von Spielen, Videos und Musik auch ohne Kopfhörer in feinsten Stereo-Qualität.
- 3 Action-Buttons** Sie dienen der Steuerung in Spielen und zum Bestätigen von Menü-Eingaben. Das Button-Layout entspricht dem eines DualShock2-Controllers.
- 4 Power-LEDs** Die Leuchtdioden zeigen an, ob das Gerät eingeschaltet ist, oder ob es sich im „Hold“-Modus (Stand-by) befindet.
- 5 Start/Select-Tasten** Sie dienen zum Starten von Spielen.
- 6 Ton/Bild-Einstellungen** Damit könnt ihr die Helligkeit des TFT-Displays einstellen und zwischen den verschiedenen Sound-Modi umschalten.
- 7 Volume-Regler** Damit stellt ihr die Lautstärke ein.
- 8 Home-Taste** Sie führt euch aus Spielen, Audio- und Video-Anwendungen wieder zurück in das zentrale Hauptmenü.
- 9 Befestigung für Trageschlaufe** Hier kann man diverse Tragegurte und Handschlaufen befestigen.
- 10 Analog-Pad** Es dient der Steuerung in Spielen und der Menü-Navigation bei Audio- und Video-Anwendungen.
- 11 LEDs für MagicGate und Wireless-LAN** Diese Dioden leuchten auf, wenn sich ein Memory Stick im MagicGate befindet bzw. wenn die Wireless-LAN-Funktion (Wi-Fi) aktiviert wird.
- 12 D-Pad** Dient der Spielesteuerung und Navigation.
- 13 Schulter-Tasten** Hier liegen zusätzliche Links- und Rechts-Tasten.

Zusätzliche Anschlüsse: Alle Anschlüsse und Schnittstellen befinden sich an der Unterseite der PSP. Wireless-LAN-Port (Wi-Fi), Infrarot-Schnittstelle (IrDA), Infrarot-Empfänger (SIRCS), USB-2.0-Anschluss, Netz- und Kopfhörer/Headset-Anschluss.

RÜCKSEITE PSP

- A Power-Schalter** Hier schaltet ihr die PSP in die Betriebsmodi „On“, „Hold“ und „Off“.
- B Eject-Knopf** Hiermit öffnet ihr den Einschub für die UMDs (Universal Media Disc).
- C MagicGate** Der 32-MB-Memory Stick wird hier eingesteckt.
- D Lithium-Ionen-Akku** Die Akku-Laufzeit gibt Sony mit ungefähr zehn Stunden an.

DAS MEDIUM

UMD - UNIVERSAL MEDIA DISC

GRÖSSE 65 x 64 x 4,2 mm	GEWICHT ca. 10 Gramm
KAPAZITÄT 1,8 GB (Single-sided, dual layer)	VERSCHLÜSSELUNG AES 128 Bit
MEDIA PSP Spiele UMD Audio (codec ATRAC3plus, PCM, MPEG4 AVC) UMD Video (codec MPEG4 AVC, ATRAC3plus, Caption PNG)	

TECHNISCHE DATEN

PSP - PLAYSTATION PORTABLE



GRÖSSE
170 x 74 x 23 mm

GEWICHT
260 g (inkl. Akku)

FARBE
schwarz (weitere Farben in Planung)

DISPLAY
16:9 TFT-LCD,
16,7 Millionen Farben
11 cm Bilddiagonale

PROZESSOR
PSP CPU 1 ~ 333 MHz

HAUPTSPEICHER
32 MB RAM
4 MB Embedded DRAM

SOUND
integrierte Stereo-Lautsprecher

MEDIEN
PSP-Spiele auf UMD (Universal Media Disc)
UMD Audio/UMD Video

INPUT/OUTPUT
IEEE 802.11b (Wi-Fi) Wireless Lan
USB 2.0
Memory Stick PRO Duo
IrDA (Infrarot-Schnittstelle)
Infrarotempfänger (SIRCS)

ANSCHLÜSSE
Netzanschluss für die externe Stromversorgung und zum Laden des Akkus
Kopfhörer/Headset-Anschluss



INHALTSANGABE

PSP - GERÄTE-CHECK	S. 28-29
PSP - DIE TECHNIK	S. 30-31
PSP - METAL GEAR ACID	S. 32
PSP - FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN	S. 32
PSP - SPIELE-ÜBERBLICK	S. 32
PSP - SPIELE-VORSCHAU	S. 33

PLAYSTATION PORTABLE

Technisches Meisterwerk oder teures Spielzeug?



❶ Chefsache: Präsident Kazuo „Kaz“ Hirai präsentierte die PlayStation Portable höchstpersönlich.



❷ Taschenkino: Auf einem PSP konnte man Ausschnitte aus Spider-Man 2 sehen.



❸ Geballte Power: Die PSP und die Datenträger-Medien UMD und Memory Stick PRO Duo.



Mit den Maßen 170 x 74 x 23 Millimeter ist die PSP nicht gerade eine Winzling. Dafür prangt auf der Vorderseite allerdings auch ein hochauflösendes 16:9-TFT-LC-Display mit einer Bilddiagonale von elf Zentimetern. Damit stellt die PSP alle bisher erhältlichen Handhelds in den Schatten.

Dank modernster Technik erreicht das LCD mit 200 cd/m² (Candela pro Quadratmeter) beinahe die Lichtstärke moderner TFT-Bildschirme (ca. 250 cd/m²). Das Ergebnis ist ein kontrastreiches und gestochen scharfes Bild mit 16,7 Millionen Farben, das sogar feinste Details deutlich darstellt. Bei unserem Besuch am PSP-Stand auf der E3 konnten wir uns live von der herausragenden Bildqualität überzeugen.

Die Bedienelemente ähneln den Funktionen eines DualShock2-Controllers. Ein kleiner Analog-Stick und ein D-Pad dienen der Steuerung in Spielen bzw. der Navigation durch die PSP-Menüs. Die Platzierung des kleinen Joysticks mag ungünstig anmuten, erweist sich beim Spielen jedoch als praktikabel. Das Layout der Action-Buttons (X, Dreieck, Viereck, Kreis) entspricht exakt jenem eines PS2-Controllers. Die transparenten Schultertasten (Links, Rechts) sind leider nicht optimal platziert. Unterhalb des Displays befinden sich zusätzlich die Tasten für Bild- und Toneinstellungen, die

Lautstärkeregelung, „Start“ und „Select“ sowie die „Home“-Taste, die euch in das PSP-Hauptmenü zurückbringt.

Multimedia-Zwerg

Im Inneren treibt ein 333 MHz schneller Prozessor die Pixel auf das PSP-Display. Mit 32 Megabyte festem Speicher und zusätzlichen 4 MB embedded RAM gehört auch der gefürchtete Speicher-„Flaschenhals“ endlich der Vergangenheit an. Eine Tatsache, die vielen Entwicklern sicherlich die Freudentränen in die Augen getrieben haben dürfte.

Als Speichermedien kommen Sonys Memory Stick PRO Duo und die neue UMD (Universal Media Disc) zum Einsatz. Im Lieferumfang der PSP ist ein Memory Stick PRO Duo mit 32 MB enthalten. Auf der kleinen Karte werden Spielstände gespeichert und heruntergeladene Videos und Musikstücke abgelegt. Den Memory Stick PRO Duo gibt es in Kapazitäten bis zu 512 MB. Eine UMD fasst 1,8 Giga-



❹ Software-Flut: Zum Systemstart der PSP gibt es Spiele und Software satt.

HANDHELDS IM

VERGLEICH



PLAYSTATION PORTABLE

GRÖSSE (H x B x T in mm)
170 x 74 x 23

GEWICHT
260 Gramm inkl. Akku

DISPLAY
4,3-Zoll-TFT-LCD, 480 x 272px,
16,7 Mil. Farben

CPU
PSP CPU 333 MHz

MEDIEN
Memory Stick PRO Duo, UMD

BUTTONS
4 Action, 2 Schulter

STEUERUNG
D-Pad, Analog-Pad



GAMEBOY SP

GRÖSSE (H x B x T in mm)
82 x 84 x 24

GEWICHT
143 Gramm

DISPLAY
2,9-Zoll-TFT-LCD, 240 x 160px,
32.000 Farben

CPU
ARM 32-Bit-CPU

MEDIEN
GB-Module

BUTTONS
2 Action, 2 Schulter

STEUERUNG
D-Pad



NOKIA N-GAGE QD

GRÖSSE (H x B x T in mm)
118 x 68 x 22

GEWICHT
143 Gramm

DISPLAY
LCD, 176 x 208px
4069 Farben

CPU
ARM9-CPU, 104 MHz

MEDIEN
Gamedeck (MMC), J2ME

BUTTONS
2 Action

STEUERUNG
D-Pad



GAMEBOY DS

GRÖSSE (H x B x T in mm)
85 x 170 x 25 (geschätzt*)

GEWICHT
220 Gramm (geschätzt*)

DISPLAY
2 x 256 x 192px,
226.144 Farben*

CPU
ARM946E-S 67 MHz*

MEDIEN
GB-Module, GB-DS-Module*

BUTTONS
4 Action, 2 Schulter, 1 Touch-Screen*

STEUERUNG
D-Pad

* Ohne Gewähr - finale Gameboy-DS-Spezifikation stand zum Red.-Schluss noch nicht fest!



○ Unbegrenzte Möglichkeiten: Die PSP als Teil von Sonys Multimedia-Vision.

byte an Audio- und Video-Daten. Sie ist nicht wiederbeschreibbar, das heißt, ihr könnt darauf keine Daten abspeichern. Laut Kazuo Hirai soll sich die UMD als Standard-Medium für mobile Elektronik etablieren. Künftig wird es ein großes Angebot an Spielen und Software bzw. Musik- und Video-UMDs geben.

Zukunftssicher

Mit Anschlüssen ist die PSP zukunftssicher bestückt. Neben einem Kopfhörer/Headset-Anschluss befinden sich an der Unterseite auch ein USB-2.0-Anschluss (z.B. für den Anschluss an einen PC oder zusätzliche Peripherie), eine Infrarot-Schnittstelle (IrDA), ein Infrarot-Empfänger (SIRCS = Sony InfraRed Control System) und der Wi-Fi-Port (IEEE 802.11b) für den drahtlosen Datentransfer. Über Wi-Fi könnt ihr auch mit anderen PSP-Besitzern spielen – ein Link-Kabel ist damit endgültig überflüssig. Um Musik- oder Video-Daten auf den Memory Stick der PSP zu übertragen, könnt ihr euch an öffentlichen Hotspots ins Internet einloggen oder ein heimisches WLAN (Wireless Local Area Network) für den drahtlosen Datenaustausch nutzen.

Um möglichst große Datenmengen auf einer UMD unterzubringen, bedient sich Sony moderner Kompressionsverfahren. Im Videobereich werden MPEG4 AVC, ATRAC3plus und Caption PNG unterstützt. Beim Sound kommen ATRAC3plus, PCM und MPEG4 AVC zum Einsatz. Bei ATRAC3plus handelt es sich um das Sony-eigene Verfahren zum Komprimieren von Audio- und Video-Daten.



○ Zukunftsmusik: Bei Sony stand dieses Jahr alles im Zeichen der PSP.

Handheld-Power

Ein Lithium-Ionen-Akku versorgt die PSP für etwa zehn Stunden zuverlässig mit Energie, dann muss er wieder am Stromnetz aufgeladen werden. Damit bewegt sich die Akkulaufzeit der PSP auf dem Niveau moderner Handhelds bzw. PDAs (Personal Digital Assistant) oder Mobiltelefone. Reserve-Akkus und zusätzliche Batterie-Packs werden als Zubehör erhältlich sein. Natürlich kann die PSP auch stationär am Stromnetz betrieben werden.

Der Preis für das High-End-Handheld ist noch nicht bekannt. Wir gehen jedoch davon aus, dass die PSP beim Launch nicht unter 200 bis 350 Euro zu haben sein wird. Dafür bekommt man aber auch ein Handheld, das den Namen PlayStation Portable wirklich verdient hat. Spiele in solch hoher Qualität haben wir noch nie zuvor auf einem mobilen Daddelkasten gesehen. Schade, dass es noch bis zum Frühjahr 2005 dauern wird, bis die PSP hierzulande erscheint. >>>



○ Starthilfe: Ein Gran Turismo 4 darf beim Systemstart der PSP nicht fehlen.



○ Designer-Handheld: Die PSP sieht nicht nur gut aus, sondern liegt auch gut in der Hand.

ERSTE EINDRÜCKE

„ERFRISCHENDE ERGÄNZUNG“



Dirk Gemeinhardt

„Die PSP ergänzt die PlayStation-Familie auf eine erfrischende Art und Weise. Die technische Leistungsfähigkeit, die angekündigten Verwendungsmöglichkeiten und das schicke Design imponieren mir persönlich sehr. Außerdem wird das in allen Belangen überzeugende PS2-Spiele-Lineup der E3 2004 durch namhafte wie auch qualitativ hochwertige PSP-Titel ergänzt.“

„BEEINDRUCKENDE HARDWARE“



Mark Liebold

„Die PSP ist durchaus ein beeindruckendes Stück Hardware. Die Spiele sehen fantastisch aus und auch die Möglichkeit, Filme und Musik darauf abzuspielen, ist interessant – auch wenn ich sie eher wohl selten persönlich nutzen werde. Weniger gut gefällt mir das Design. Die PSP sieht zwar gut aus, aber mir ist sie nicht funktionell genug. Das Display ist z.B. nicht geschützt und kann so beim Transport schnell verkratzen.“

„KINO FÜR DIE HOSENTASCHE“



André Steinert

„Nicht schlecht, was Sony hier auf die Beine gestellt hat. Die Spiele sehen durch die Bank hervorragend aus. Das Teil eignet sich aber nicht nur wunderbar zum Spielen. Dank großem Bildschirm bietet die PSP auch Kino für die Hosentasche. Das Design finde ich im Großen und Ganzen gelungen, auch wenn das Display nicht geschützt ist. Ich kann's kaum abwarten: Medieval, Tony Hawk's Underground 2 oder Metal Gear Acid unterwegs zu zocken.“

PSP-ZUBEHÖR

Dank vielseitiger Anschlüsse lässt sich eine Menge Zubehör an die PSP anschließen. Bisher wurde jedoch nur wenig PSP-Peripherie offiziell bestätigt. Das dürfte sich schnell ändern. Außerdem haben erste 3rd-Party-Entwickler wie z.B. Logitech bekannt gegeben, bereits an Zusatz-Hardware für das „kleine Schwarze“ zu arbeiten. Angedacht sind derzeit:

PSP-Ständer, PSP-Fernbedienung, Stereo-Kopfhörer/Headset, Battery-Pack, Tragetasche, Trageriemen, USB-Kamera, GPS-Empfänger, Tastatur



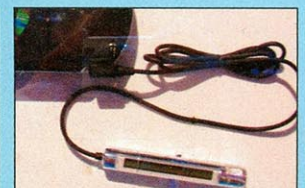
Battery-Pack



GPS



Lautsprecher



Fernbedienung

PLAYSTATION PORTABLE

Die Software im Überblick



○○ Top oder Flop? Snakes PSP-Einsatz wirft Fragen auf.



METAL GEAR ACID

PSP Metal Gear kommt für PSP! Diese Nachricht verbreitete sich auf der Messe wie ein Lauffeuer. Allerdings hat Snakes Handheld-Einsatz mit seinen bisherigen Abenteuern nicht allzu viel gemein. Vielmehr erwartet euch eine Art Strategiespektakel mit Spielkarteneinsatz. Die Feindesareale sind als Brett dargestellt, auf dem der raubeinige Held eine bestimmte Anzahl an Feldern vorrücken darf. Tritt Snake dabei einem Wachposten auf die Springerstiefel, spielt ihr eine Karte mit der gewünschten Aktion aus – vom stillen Nackenbrecher bis zur rabiaten MG-Attacke reicht die Palette.

Selbst konnten wir das kuriose Taktik-Abenteuer leider noch nicht ausprobieren, Metal Gear Acid flimmerte auf der E3 nur als Video über die Konami-Bildschirme. Bleibt zu hoffen, dass der japanophile Kartenansatz nicht allzu viele alteingesessene Schleichfans vor den Kopf stoßen wird.

DATEN

Name:	Metal Gear Acid
Hersteller:	Konami
Genre:	Strategie

FAZIT

Solid Snake auf neuen Schleichpfaden: Eigenwilliger Mix aus Taktik- und Kartenspiel.



○○ Hingucker: Edle-Renderkost von den FMV-Profis.



FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

PSP Nach dem durchwachsenen Kino-Render-Epos „Final Fantasy: Die Mächte in Dir“ wagt sich Square Enix ein weiteres Mal auf die große Leinwand. Oder besser gesagt aufs kleine TFT-LC-Display der PlayStation Portable: Final Fantasy VII Advent Children ist nämlich kein Spiel, sondern eine Art Filmfortsetzung zum legendären PSone-RPG. Der meisterhaft gerenderte Computerstreifen soll beweisen, dass man auf der PSP hervorragend Filme anschauen kann.

Zwei Jahre nach den dramatischen Geschehnissen des 32-Bit-Spiels dürft ihr euch auf ein Wiedersehen mit beliebten Helden wie Blondkopf Cloud Strife oder Kanonenarm Barret Wallace freuen. Sogar Superschurke Sephiroth – der eigentlich im Finale des PSone-RPGs das Zeitliche gesegnet hat – heckt weiter finstere Pläne aus. Das ambitionierte Fantasy-Werk soll übrigens auch regulär auf DVD erscheinen.

DATEN

Name:	Final Fantasy VII Advent Children
Hersteller:	Square Enix
Genre:	Renderfilm

FAZIT

Technisch höchst beeindruckend: Die cineastische Fortsetzung des PSone-Klassikers.

PSP - DIE 30 HIT-KANDIDATEN

Name	Hersteller	Genre
Ape Escape	Sony	Jump'n Run
Armored Core Formula Front	From Software	Mech-Action
ATV Offroad Fury	Sony	Rennspiel
Darkstalkers Chronicles	Capcom	Beat'em Up
Death Jr.	Sony	Jump'n Run
Devil May Cry	Capcom	Action
Dynasty Warriors	Koei	Action
Everybody's Golf	Sony	Golfspiel
Fighting Spirits	Sony	Beat'em Up
Formula 1 2004	Sony	Rennspiel
Gran Turismo 4 Mobile	Sony	Rennspiel
Heaven Key Earth Gate	Sony	Action
MediEvil	Sony	Action-Adventure
Metal Gear Acid	Konami	Strategie
NBA Street	Electronic Arts	Basketball

Name	Hersteller	Genre
Need for Speed Underground	Electronic Arts	Rennspiel
NHL FaceOff 2005	Electronic Arts	Eishockey
PSP Racing	Engine Software	Future-Racer
Puyo Pop Fever	Sega	Denkspiel
Ridge Racer	Namco	Rennspiel
Spider-Man 2	Activision	Action
Syphon Filter: Logan's Shadow	Sony	Action
Tales of Eternia	Namco	Rollenspiel
The Tower of Purgatory	Hudson Soft	Action-RPG
This is Football 2005	Sony	Fußballspiel
Tiger Woods Golf	Electronic Arts	Golf
Tony Hawk's Underground 2	Activision	Trendsport
Twisted Metal World Tour	Sony	Car Combat
Wipeout Pure	Sony	Future-Racer
World Rally Championship	Sony	Rallye-Spiel

KURZ VORGESTELLT – 15 Mal PSP-Spaß für unterwegs

APE ESCAPE



Hersteller: Sony Japan | Genre: Jump'n Run

Eigenwilliger Hüpfspielspaß mit Fang-Konzept: Die witzige Affenhatz geht in die nächste, äußerst vielversprechende Runde.

DYNASTY WARRIORS



Hersteller: Koei | Genre: Action

In Japan sicher ein System-Seller – Koeis feudale Fließband-Metzelei darf auf der PlayStation Portable natürlich nicht fehlen.

GRAN TURISMO 4 MOBILE



Hersteller: Sony Japan | Genre: Rennspiel

Sonys Nobelhobel soll Datenaustausch zwischen PSP und PS2 anbieten – klingt interessant und sieht schon fast zu gut aus!

HEAVEN KEY EARTH GATE



Hersteller: Sony Japan | Genre: Action

Konkurrenz für Koei – der rabiate Dynasty-Warriors-Ableger von Sony macht optisch schon mal eine hervorragende Figur!

EVERYBODY'S GOLF



Hersteller: Sony Japan | Genre: Golfspiel

Der Megasereller aus Japan – die millionenfach verkaufte Golfplatz-gaudi im Miniformat kommt hoffentlich auch in PAL-Gefilde.

MEDIEVIL



Hersteller: Sony Japan | Genre: Action-Adventure

Endlich fortgesetzt: Sony Cambridges skurriler Gruselritter Sir Daniel Fortesque kehrt aus dem PSone-Ruhestand zurück.

NBA STREET



Hersteller: Electronic Arts | Genre: Basketball

Basketball-Turnier im Linienbus? EAs Korbkiller könnte durch Wireless-LAN-Option der Mehrspielerhit für unterwegs werden.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Hersteller: Electronic Arts | Genre: Rennspiel

Straßenrennen ohne Stau: Der PS2-Überraschungserfolg des letzten Weihnachtsgeschäfts sieht auch winzig blendend aus!

NHL FACE OFF 2005



Hersteller: Electronic Arts | Genre: Eishockey

Mächtig heiß auf Eis: Die NHL-Saga hat wie NBA Street dank Wireless-LAN das Zeug zum absoluten Multiplayer-Knüller.

PSP RACING



Hersteller: Engine Software | Genre: Future-Racer

Highspeed-Action aus den Niederlanden: Optisch edle Gleiterrasserei im düsteren Sci-Fi-Setting – leider noch ohne Publisher.

PUYO POP FEVER



Hersteller: Sega | Genre: Denkspiel

Kurz mal Hirn anschalten: Team Sonics Knobelknaller eignet sich perfekt für den kleinen Zockerhunger zwischendurch.

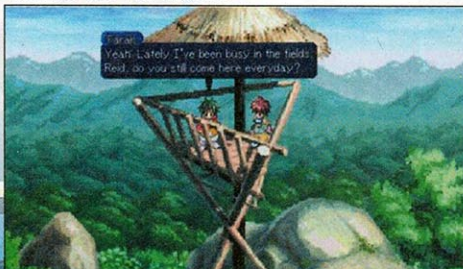
SPIDER-MAN 2



Hersteller: Activision | Genre: Action

Mehr als ein plumpes Gekloppe mit dicker Lizenz? Spideys PSP-Debüt wird inhaltlich nicht auf dem zweiten Kinostreifen basieren.

TALES OF ETERNIA



Hersteller: Namco | Genre: Rollenspiel

Knuffige Fantasy-Kost aus Fernost – mit etwas Glück kommt die langlebige Namco-Saga endlich auch nach Deutschland!

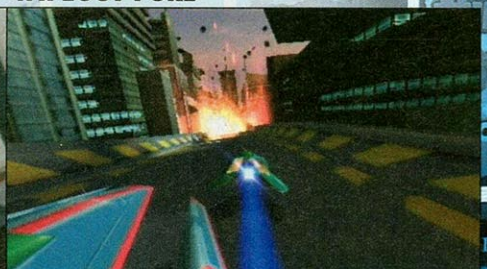
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



Hersteller: Activision | Genre: Trendsport

Darf auf keiner Konsole fehlen – ob's auf dem Handheld auch für den Trendsport-Thron reicht? Wir sind mächtig gespannt!

WIPEOUT PURE



Hersteller: Sony | Genre: Future-Racer

Pfeilschnell durch den Pixel-Parcours: Der englische PlayStation-Highspeed-Klassiker meldet sich zurück – und wie!

Aktuell im Kino: HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN

DVD VISION

DVD VISION

24 Die zweite Staffel

Noch besser und spannender als die erste Serie

Texas Chainsaw Massacre

Der härteste Horrorfilm des Jahres!

Mystic River

Clint Eastwoods subtiler Thriller

Spider-Man 2
Bald im Kino und auf DVD

Jetzt am Kiosk!

Filmhits 2004

Spider-Man 2, Troja, The Day after Tomorrow, Van Helsing und 35 weitere DVDs, die Sie bis Ende des Jahres nicht verpassen dürfen



KEF KIT100
Instant DVD
Theatre

KAUM ZU GLAUBEN!
KEFs „Instant Theatre“ bietet Surround-Sound mit nur zwei Boxen

EIN ECHTER RIESE!
Der brandneue Loewe Spheros ist ein Bild von einem Fernseher



Die Filmhits
2004 auf DVD

Spider-Man 2, Troja,
Van Helsing, The Day
after Tomorrow uva.

24 – Die zweite
Staffel

Noch besser und
spannender als die
erste Serie!

Jetzt 3x DVD VISION
für nur 6 € testen!

Sie sparen über 30%!
Tel. 018 05/90 90 87 (0,12 €/M)
oder Mail: abo@dvdvision.de

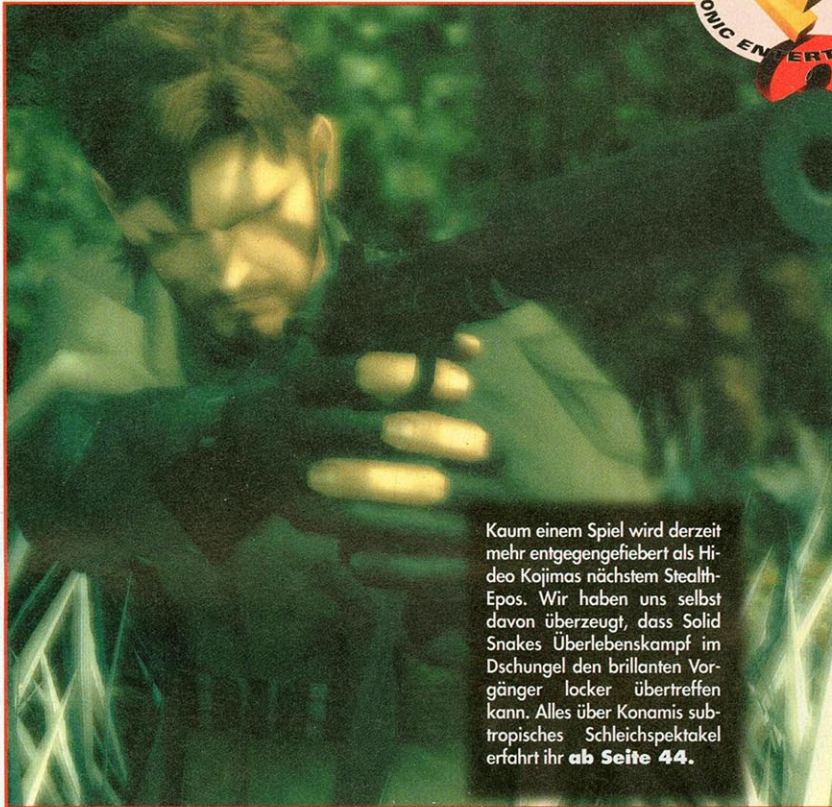
ACTION

ACTION – ACTION-ADVENTURE – EGO-SHOOTER – BEAT'EM UP – JUMP'N RUN

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



INHALT 07/2004
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



Kaum einem Spiel wird derzeit mehr entgegengefeiert als Hideo Kojimas nächstem Stealth-Epos. Wir haben uns selbst davon überzeugt, dass Solid Snakes Überlebenskampf im Dschungel den brillanten Vorgänger locker übertreffen kann. Alles über Konamis subtropisches Schleichspektakel erfahrt ihr **ab Seite 44**.

ACTION

Death by Degrees	S.63
Devil May Cry 3	S.36
God of War	S.52
GTA San Andreas	S.42
Spider-Man 2	S.50
Viewtiful Joe 1&2	S.64

ACTION-ADVENTURE

Metal Gear Solid 3: Snake Eater	S.44
Prince of Persia 2	S.48
Rise of the Kasai	S.54

EGO-SHOOTER

Brothers in Arms	S.56
FarCry Instincts	S.58
GoldenEye: Rogue Agent	S.60
TimeSplitters: Future Perfect	S.61

BEAT'EM UP

Tekken 5	S.62
----------------	------

JUMP'N RUN

Sly 2: Band of Thieves	S.66
------------------------------	------

E3-TRENDBAROMETER ACTION-SPIELE

IN

IN: KRIEGSSPIELE

Ob Ego-Shooter oder Third-Person-Action, ob historischer Hintergrund oder fiktiver Krisenherd – Action-Spektakel mit kriegerischer Thematik stehen bei PS2-Software-Entwicklern derzeit höher im Kurs als je zuvor!



Hochspannender PS2-Krieg: Brothers in Arms

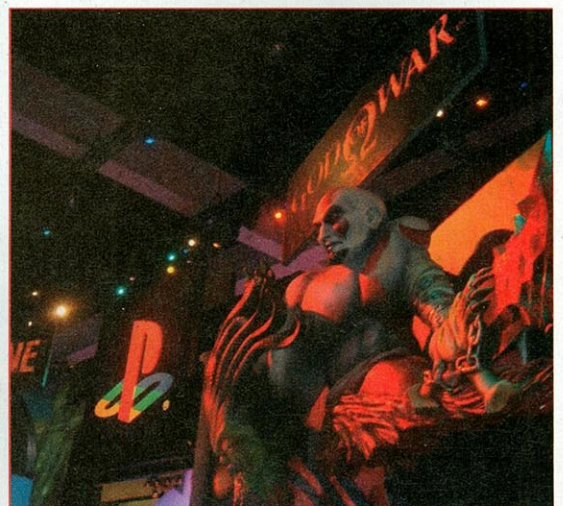
OUT: HÜPFSPIELE

Zu PSone-Zeiten zählten Jump'n Runs noch zu den beliebtesten Genres überhaupt. Auf der diesjährigen E3 waren traditionelle Hüpf Mangelware. Einzig Sony hält die Genre-Flagge noch richtig hoch mit Jak 3, Ratchet & Clank 3 und Sly 2.



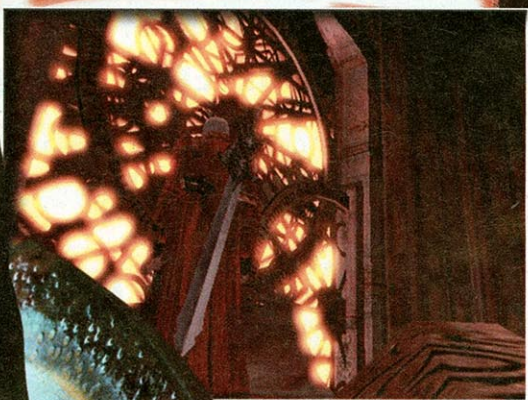
Außenseiterrolle: Ratchet & Clank 3

OUT



Devil May Cry®

○ Rede und Antwort: Dirk traf Tsuyoshi Tanaka, Producer von Devil May Cry 3, zum Gespräch auf der E3.



○ Beeindruckend: Die Levelarchitektur erinnert sehr oft an den ersten Teil.

Dirk Gemeinhardt

Exklusiv in play!**Produzent Tsuyoshi Tanaka enthüllt das****Action-Meisterwerk Devil May Cry 3.**

Er verrät spektakuläre Details über die neue Story, die neuen Hauptdarsteller, das umgekrempelte Spielprinzip und vieles mehr... Let's Rock Baby!



○ Stimmungsvolle Optik: Die neue Grafik-Engine ermöglicht klasse Effekte.



Der blamable Devil May-Cry-2-Ausrutscher (69%, play 03/03) ist längst vergessen: Im Capcom-Hauptquartier im japanischen Osaka arbeiten etliche Programmierer des ehemaligen Teams Little Devil, der Entwicklertruppe von Devil May Cry Nr. 1, und Mitarbeiter des zweiten Teils gemeinsam an einer Fortsetzung des Dämonenjäger-Epos.

Die Projektleitung hat abermals Tsuyoshi Tanaka inne. Auf sein Konto gehen das verunglückte Devil May Cry 2, aber auch die nervenzerreißenden Resident-Evil-Outbreak-Episoden. Ein weiteres Mal dient das hauseigene R&D Studio 1 – die Wiege von Monster Hunter, Auto Modellista oder Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000 Pro – als Produktionsstätte für den

kommenden Mega-Hit, der einen Platz will im dicht gedrängten Action-Genre.

Guter Bruder, böser Bruder

Im Gegensatz zur schwer nachvollziehbaren Devil-May-Cry-2-Handlung nimmt das neue PS2-Drehbuch Bezug auf die Geschehnisse des millionenfach verkauften Erstlings aus dem Jahre 2001. Im Mittelpunkt steht der Konflikt zwischen dem spielbaren Akteur Dante und seinem Zwillingbruder Virgil. Diese imposante Figur ist bereits beim ersten Teil in vier von 22 Levels unter dem Namen Nelo Angelo als erbitterter Gegner Dantes in Erscheinung getreten.

Der Plot knüpft an die ausschließlich in Japan erschienene Devil-May-Cry-Novelle „Devil May Cry Prelude“ an, ver- ➤➤



○ Bekannter Schauplatz: Dantes Devil May Cry-Büro ist der Startpunkt des Spiels.



○ Virgils Botschaft: Dantes Bruder hetzt dem Dämonenjäger die Monster auf den Hals.

Devil May Cry Prelude

Der japanische Zeitschriften-, Buch- und Software-Publisher Kadokawa Shoten hat die Kindheitsgeschichte von Dante und Virgil ausschließlich in Japan veröffentlicht. Die Novelle wurde mit schlichten schwarz-weiß Comic-Zeichnungen illustriert. Autor ist der Director von Devil May Cry, Hideki Kamiya.



Einblicke: Das Cover und einige Seiten des Buchs Devil May Cry Prelude.

Prelude



○ Druckintensiv: Je stärker man den Schlag-Button drückt, desto wuchtiger fallen die Schwerthiebe aus.



○ Mondlicht-Romantik? Dante auf dem Dach des dämonischen Turms, den sein Bruder Virgil errichtet hat.



○ Ebony und Ivory: Wählt man den Gunslinger-Kampfstil, glühen die Pistolenläufe. Gegner werden somit aus sicherer Distanz erledigt.

fasst von Capcom-Urgestein Hideki Kamiya (Resident-Evil-Serie, Viewtiful Joe). In diesem literarischen Erguss, illustriert ausschließlich mit Bleistiftstrichen, kennt Dante weder seinen Namen noch seine Herkunft. Im Grunde werden hier die Kindheitserlebnisse von Dante und Virgil geschildert.

„Auch im Spiel weiß Dante zu Beginn

nur, dass er ziemlich stark und gut im Schwertkampf ist“, verrät Tsuyoshi Tanaka.

Kill Dante Vol. 3

Vor vierzehn Monaten, im März 2003, wurde der Grundstein zu Devil May Cry 3 gelegt. „Die Planung, das Konzept und das Skript nahmen sechs Monate in Anspruch. Im Anschluss begann das Team mit den Zeichnungen, dem Charakterdesign und der eigentlichen Programmierung“, erklärt Tanaka-san.

Für die Opening- und Zwischensequenzen hat man den in Japan populären Regisseur Ryuhei Kitamura herangezogen. Er hatte mit den Filmen „Versus“ (Fantasy, 2000) und „The Returner“ (Sci-Fi, 2002) von sich Reden gemacht. Erst kürzlich arrangierte er für Konamis GameCube-recyceltes Metal Gear Solid: Twin Snakes die In-Game-Cinematics. „Kitamura und der Director von Devil May Cry 3 (Capcom schweigt sich über

seinen Namen aus, Anm. d. R.) treffen sich wöchentlich, um über die Zwischensequenzen zu sprechen“, so Tanaka weiter.

Dieses intensive Teamwork zahlt sich aus: Das erste Ergebnis dieser fruchtbaren Zusammenarbeit ist das bildgewaltige Devil-May-Cry-3-Intro, in dem Dante und sein Bruderherz Virgil die Schwerter kreuzen.

Teufliches Vorspiel mit...

...Déjà-vus am laufenden Band: Die ein Level umfassende E3-Demo weist Parallelen zum Devil-May-Cry-Debüt auf. Dantes Dämonenjäger-Agentur steht als Handlungsort ganz am Anfang des Geschehens. Die inzwischen altbekannte, rote „Devil May Cry“-Neonleuchtreklame über der Eingangstür sucht man jedoch vergeblich.

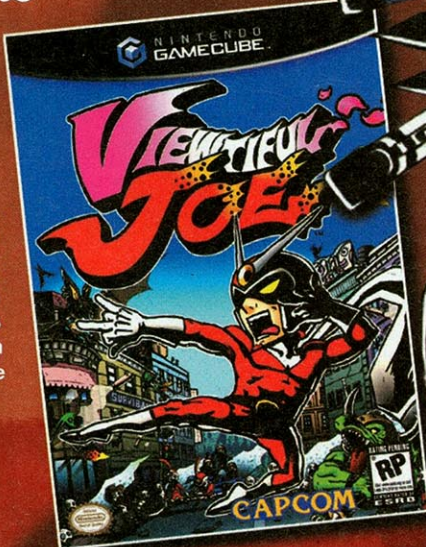
Nach Trish und Lucia zeigt sich auch in Teil 3 eine sexy Lady von ihrer besten Seite. Diesmal handelt es sich um ein Biker-Girl. Ihr Name jedoch wird von den Machern genauso geheim gehalten wie die Antwort auf unsere Frage,



○ Einschneidendes Erlebnis: Dante attackiert die Gegner mit einem mittelalterlichen Schwert, aber auch mit einem Katana oder den Nun-Chakus.

Viewtiful Dante

Wenn voraussichtlich im Herbst 2004 die PS2-Version des preisgekrönten Fighting-Action-Titels erscheint, wird man die Story des Sidescrollers mit eindrucksvoller Cel-Shading-Optik entweder aus der Sicht von Joe oder aus der Sicht von Devil-May-Cry-Held Dante erleben. Das Spielprinzip bleibt in beiden Fällen gleich. Übrigens: Auch Trish, Dantes blonde Weggefährtin aus dem ersten Teil, tritt bei Viewtiful Joe in Erscheinung.



○ Knuddelheld: Der ansonsten so toughste Dante im Cel-Shading-Look.



○ Brachialer Endgegner: Der dreiköpfige Cerberus-Hund mit seinem Eis-Atem.

ob sie ein spielbarer Charakter sein wird. „Es handelt sich nicht um Trish“, enthüllt Tsuyoshi Tanaka lediglich. „Die Story geht bekanntlich vor dem ersten Devil May Cry über die Bühne. Sie versteht es meisterlich, mit klein- und großkalibrigen Wummen umzugehen und sie verwendet ausschließlich Schusswaffen.“

Mit Ebony und Ivory feiert auch Dantes Pistolenpaar sein Comeback. Allerdings gibt sein neues Schwert Rätsel auf – es ist nicht Alastor, die wuchtige Hiebwaaffe seines Vaters Sparda. Erst im Laufe des Spiels soll man eine Idee davon bekommen, warum Dante dieses Schwert trägt

Kampf ist Kunst

Mit Devil May Cry hat Schöpfer Shinji Mikami – er ist auch der geistige Vater der Resident-Evil-Serie – ein neues Sub-Genre aus der Taufe gehoben: Hard Stylish Action. Zur unserer großen Überraschung wird der dritte Teil nun wiederum anders bezeichnet, nämlich als „Stylish



○ Geblockt: Mit dem Royal-Guard-Stil besiegt man die Höllebrut aus der Defensive.

Crazy Action“. Als Grund dafür gab man die vier, sich deutlich voneinander unterscheidenden Kampfstile Gunslinger, Swordmaster, Trickster und Royal Guard an, mit denen Dante seinem Bruder Virgil endgültig den Teufel austreiben möchte.

„Theoretisch kann man vor jeder Mission einen dieser offensiv oder defensiv ausgerichteten Kampfstile wählen. Entscheidet man sich aber wirklich >>>



○ Neuer Look: Da Devil May Cry vor den Ereignissen des ersten Teils spielt, sieht Dante nicht nur wesentlich jünger aus, sondern trägt auch andere Waffen.

Kampfstile

Swordmaster Style



Mann gegen Monster: Mit dem Schwert stürzt man sich in die aufreibenden Nahkämpfe.

Gunslinger Style



Diese ballerlastige Methode bringt die Pistolenläufe von Ebony und Ivory zum Glühen. Ideal für den Fernkampf.

Trickster Style



Mit dieser Kampfmethode weicht man Attacken aus. Man umgeht dann die Kreaturen, um sie anschließend anzugreifen.

Royal Guard Style

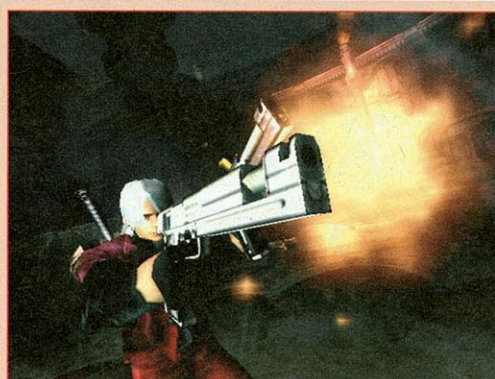


Ein besonders defensiver Kampfstil, bei dem man vor allem die gegnerischen Angriffe blockt und eine Counter-Attacke einleitet.

Was bisher geschah...

Devil May Cry (2001)

Rund 2000 Jahre nachdem der übermächtige Teufelsprinz Mundus vom heldenhaften Teufelsritter Sparda besiegt und in die Verbannung geschickt wurde, plant der finstere Herrscher der Unterwelt erneut die Invasion der Erde und mobilisiert seine Armee der Dunkelheit. Ein Mann ist bereit, den Kampf mit ihm aufzunehmen: Dante – halb Mensch, halb Dämon, ist der Sohn Spardas und ein Experte für Übernatürliches.



☉ Doch nicht: Devil May Cry sollte eigentlich Resident Evil 4 werden.

jedes Mal neu, wird es nicht gelingen, sich in einem Style zu perfektionieren. Es empfiehlt sich also, anfangs festzulegen, in welche Richtung man Dante lenken möchte“, so Tsuyoshi Tanaka.

Nahezu unverändert bleibt das Rankingsystem, sofern der Protagonist, halb Mensch, halb Teufel, ästhetische Attacken ausführt. Das Novum: Man verknüpft mehrere Schlag- und oder Schuskkombinationen miteinander, damit die Aussagekraft der über den Bildschirm flackernden Schlagwörter ansteigt.

FaceHenneiche Feinde

Weder das Gegnerdesign steht fest, noch haben die Entwickler entschieden, ob die bekannten Beelzebub-, Marionetten- oder

Sargasso-Totenschädel-Kreaturen sich Dante in den Weg stellen werden. Eine neue Monster-Spezies besteht beispielsweise aus Sand! Stirbt das Sand-Geschöpf, zerfällt es in seine Einzel-Körnchen. „Wenn wir an die Leute denken, die Devil May Cry 1 und 2 gespielt haben und die sich möglicherweise auf eine Rückkehr ihnen vertrauter Feinde freuen, sollten wir möglicherweise einige davon implementieren“, offenbart Produ-

cer Tsuyoshi Tanaka.

Die neuen Stages hingegen weisen kaum Gemeinsamkeiten mit jenen der beiden Vorgänger auf – mit Ausnahme von Dantes Devil-May-Cry-Shop. Weder berühmte Baumeister wie Antonio Gaudi (Devil May Cry) noch außerordentliche Movies im Stil des Grusel-Krimis „Vidocq“ (Devil May Cry 2) haben als Inspirationsquell gedient. Wir haben jedoch eine Striptease-Bar unter den neuen Kulissen entdeckt.

Aus Fehlern gelernt

Die abwechslungsreich gestaltete Levelarchitektur ist auf die vier wählbaren Kampfstile abgestimmt. Dante wird gleichermaßen in Innen- und auch Außenpassagen in martialische Nah- und Fernkämpfe verwickelt. Um das zu realisieren, hat das Devil-May-Cry-3-Team eine vollkommen neue Grafik-Engine programmiert. Während Teil 2 bekanntermaßen auf einem verschlimmbesserten Devil-May-Cry-Code basierte, „wurden die



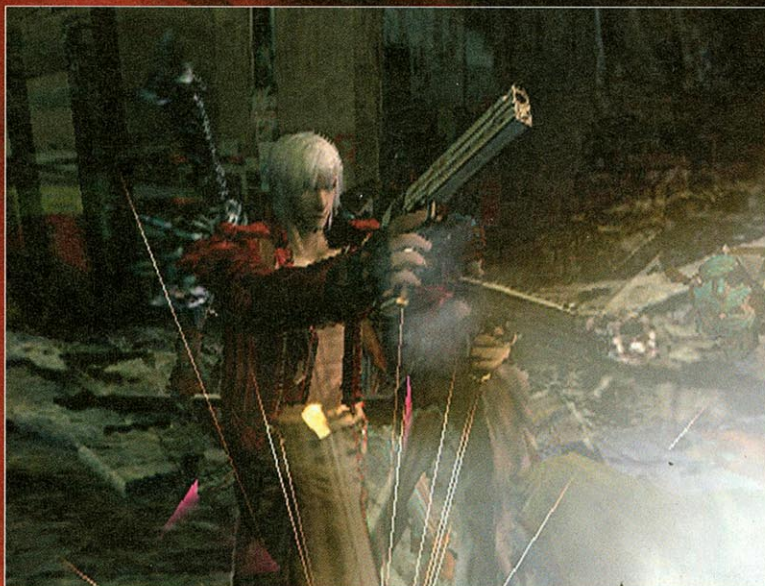
☉ Drei Fragezeichen: Derzeit überlegt man, ob altbekannte Kreaturen auftauchen sollen.

E3-GEGENKANDIDAT

God of War

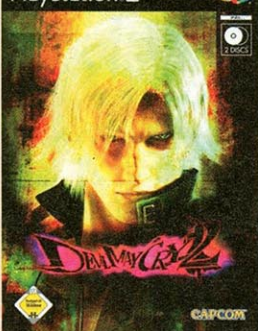


Das von der griechischen Mythologie geprägte Action-Adventure von Sony avanciert zum direkten Rivalen von Devil May Cry 3. Man schlüpft dabei in die Rolle eines Kriegers, der den griechischen Kriegsgott Ares ermorden soll. Die perfekte Spielbarkeit, gepaart mit den ausgefallenen Rätseln sowie die eindrucksvolle Optik sind die Stärken von God of War.



☉ Bang, Boom, Bang! Eine Ballerorgie wie Devil May Cry 2 wird Teil 3 nicht werden.

PlayStation 2



○ Nicht alleine: Im zweiten Teil kämpfte Dante Seite an Seite mit Lucia.

Devil May Cry 2 (2003)

Das Spiel wurde auf zwei DVDs ausgeliefert. Auf der einen Scheibe stürzt man sich mit Dämonenjäger Dante, auf der anderen mit der mysteriösen Lucia ins Abenteuer. Ihr Gegenspieler: der Großindustrielle Arius. Er schließt einen Pakt mit dem Dämon King, um seinen Einfluss auf Erden zu vergrößern. Mit Macht und Reichtum wächst auch Arius' Stadt und seine Klauen greifen nach den umliegenden Gebieten von Vie de Marli.



○ Das Vorbild: Dantes Schwert ähnelt der Gitarre von Dave Mustaine (Megadeth, kl. Bild).

Routinen jetzt neu programmiert. Erst Ende Februar 2004 hatten wir selbst eine erste spielbare Version auf dem Tisch", enthüllt Tsuyoshi Tanaka.

Entsprechend wird die Devil-May-Cry-Welt durch neue Licht- und Schatteneffekte, zerstörbare Umgebungen sowie wechselnde Wetterverhältnisse (Schnee und Regen) bereichert. Der Dämonenjäger löst z.B. eine mit Blitzen überladene, grafisch pompöse Schwert-Spezialattacke aus. Das Kuriosum: Die wuchtige Schneide sieht aus wie die Heavy-Metal-Gitarre (Hersteller: ESP) des Megadeth-

Musikers Dave Mustaine...

Schwermetaller-Action

Hinter solchen halb versteckten Insider-Gags steckt ein ausgeklügeltes Konzept, das Tsuyoshi Tanaka gerne erklärt: „Auf der einen Seite optimieren wir die Grafik, das Gameplay und die Musik. Wir haben extra eine kalifornische Independent-Band engagiert. Eine Vertragsklausel verbietet es uns, deren Namen publik zu machen. Den Songtext schrieb Mr. Shiwata, der unserem Sound-Team angehört. Auf der anderen Seite bieten



○ Gefährlich: In Dantes Stadt wimmelt es nur so von Virgils horriblen Weggefährten.

wir ein einzigartiges Style-Feature, das den hohen Coolness-Faktor von Devil May Cry gekonnt in Szene setzt."

Derzeit arbeiten 50 Leute auf Hochtouren an dem Titel, der höchstwahrscheinlich Ende 2004 oder Anfang 2005 in den Regalen stehen wird – zumindest in Japan und in den USA. Die lokalisierte PAL-Fassung mit 50/60Hz-Option wird kurz darauf folgen. Heimlichtuereien gibt es noch rund um die unlängst angekündigte PSP-Variante der Dante-Abenteuer. Capcom lehnt es derzeit ab, über Details Auskunft zu geben. ■



○ Unbewusst: Zu Beginn weiß Dante nicht, dass er im Besitz übernatürlicher Kräfte ist.



○ Erbe: Einige Special-Moves wurden von Devil May Cry 2 adaptiert.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Capcom
Spieler	1	Erhältlich ab	4. Quartal 2004
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.capcom-europe.com

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Devil May Cry 3 ist das Action-Highlight '04! Die neuen Gameplay-Ideen, die tolle Story und die superbe Grafik zeichnen den Titel aus.



Grand Theft Auto San Andreas

„Bist du lebensmüde? Du scheinst nicht zu wissen, wo du bist: Das hier ist mein Viertel, meine Gang!“



Seit mehr als einem Jahr werden Gerüchte zum neuen Rockstar-Spiel heiß gehandelt. Auf der E3 haben die Jungs allen Mutmaßungen und Wunschvorstellungen ein jähes Ende bereitet und der Meute die ersten handfesten Fakten zu GTA San Andreas vorgeworfen.

Noch bevor der Name des kommenden GTA-Spiels vor zwei Monaten offiziell bekannt gegeben worden ist, hat es zahlreiche Spekulationen gegeben. Ein paar Branchen-Insider hatten vermutet, dass Rockstar für den nächsten Teil Los Angeles als Schauplatz anpeilen würde. Andere tippten auf Las Vegas und vereinzelt fiel auch der Name San Francisco. Hatten etwa alle Recht?

Eastcoast to the Westcoast

San Andreas ist nicht der Name einer Stadt, sondern der eines Landstrichs. In dem riesigen Areal gibt es gleich drei Metropolen: Los Santos, San Fierro und Las Venturra. Es ist offensichtlich, von welchen Städten sich die Entwickler haben inspirieren lassen. So unterschiedlich die Vorbilder in der Realität sind, so unterschiedlich sind sie auch im Spiel. San Fierro ist, genau wie San Francisco, bergig und verwinkelt. Das macht Aufträge besonders interessant, in denen fahrerisches Talent gefordert ist. Las Vegas bzw. Las Venturra liegt mitten in der Wüste und ist dementsprechend flach. Nicht nur in der Topographie unterscheiden sich die Städte, sondern auch hinsichtlich ihrer

Einwohner, ihres Lebensstils und den spielerischen Möglichkeiten. Keine Unterschiede hingegen gibt es bei der Größe. Jede Stadt weist ungefähr die Ausmaße von Vice City auf!

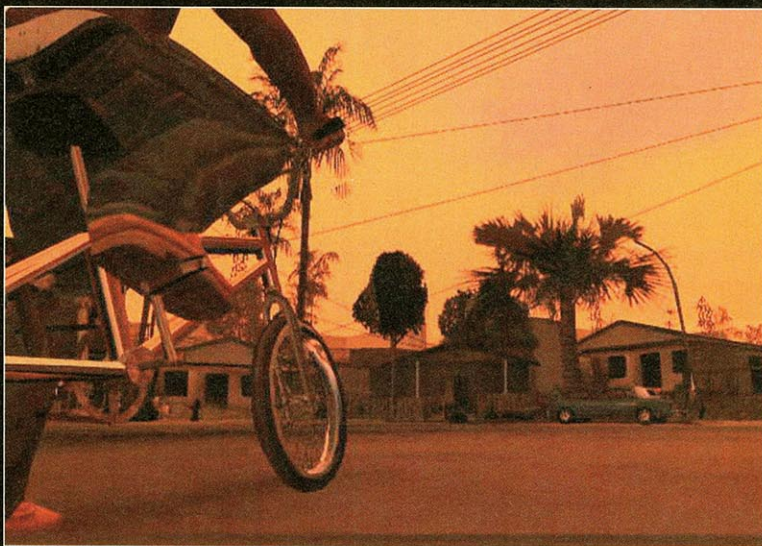
Das Spielgeschehen beschränkt sich aber nicht nur auf Los Santos, San Fierro und Las Venturra. Genau wie im richtigen Leben dauert es auch in San Andreas einige Zeit, in eine andere Stadt zu fahren. Das ist jedoch kein Beinbruch, eine nette Überlandfahrt bietet nicht nur dem Spieler Abwechslung zum alltäglichen Leben im Großstadtmoloch, sondern auch den Entwicklern die Möglichkeit,

E3-GEGENKANDIDAT

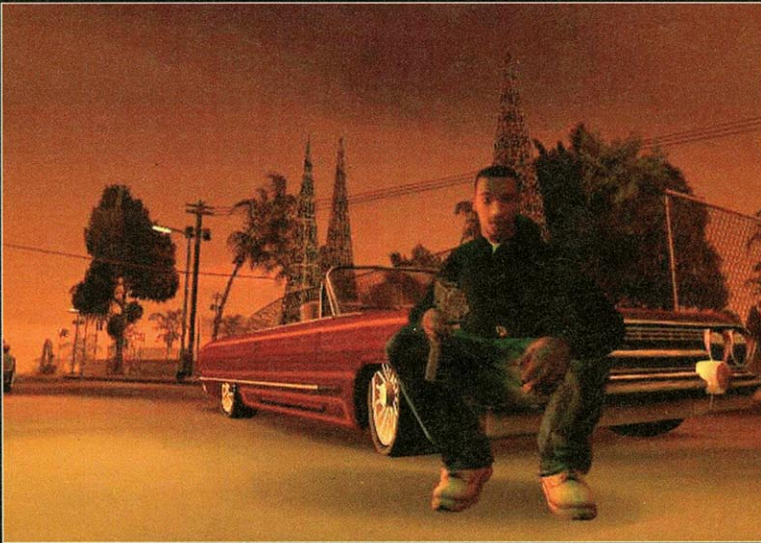
The Getaway: Black Monday



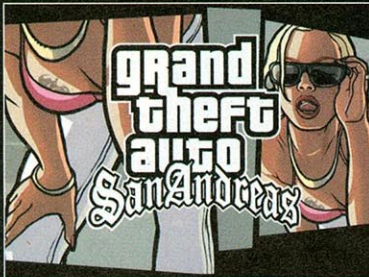
Auf der E3 präsentierte Sony den zweiten Teil von The Getaway. Soweit wir es vor Ort in Los Angeles beurteilen konnten, hat Entwickler Team Soho aus seinen Fehlern gelernt. So bewegt sich der Hauptcharakter nun viel geschmeidiger als noch im ersten Teil. Ob allerdings auch der Rest des Spiels stimmt, bleibt abzuwarten.



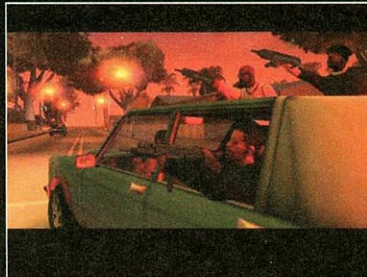
⊗ Ungewöhnliches Fortbewegungsmittel: Je schneller ihr auf den Button drückt, desto kräftiger tritt Carl in die Pedale.



⊙ Harter Bursche: Nicht nur das Targeting-System wurde verbessert. Ihr könnt jetzt auch stilecht mit zwei Knarren gleichzeitig ballern.



⊙ Einladend ausladend: Die bewährte Mixtur aus Sex und Crime geht auch diesmal voll auf.



⊙ Wie im Film: Der Vier-Mann-Drive-By sieht wirklich richtig aufregend aus – und hilft!

neue Gameplay-Elemente zu integrieren.

Nachdem sein Bruders Brian bei einem Unfall ums Leben gekommen ist, verlässt Carl Johnson Los Santos. Fünf Jahre lang lebte er in Liberty City. Erst der plötzliche Tod seiner Mutter führt ihn zurück in seine Heimatstadt. Dort scheint nichts mehr so zu sein wie es war. Seine Geschwister sind zerstritten und seine alte Gang ist geschwächt. Eigentlich wären das genug der Probleme, aber nein, es müssen auch noch die beiden korrupten Polizisten Frank Tenpenny und Eddie Polaski auftauchen!

Who's your Daddy?

Und prompt gerät endgültig alles außer Kontrolle. Auf den ersten Blick bahnt sich recht bald nach Spielbeginn das Ende bereits an... In Wirklichkeit sieht Carl genau zu diesem Zeitpunkt die erste Sprosse der Leiter vor sich, die ganz nach oben führt.

Bisher hat jedes GTA-Spiel Möglichkeiten eingeräumt, den Charakter des Antihelden zu formen und seine Machtposition zu unterstreichen. Tommy Vercetti hatte einiges mehr auf dem Kasten als sein Gangster-Kollege aus Liberty City. Er konnte sogar schon Gebäude kaufen. Wirklich weitergebracht haben ihn die Immobilien allerdings nicht. Anders in GTA San Andreas. Carl kann in Las Venturra ein Casino bauen und seinen Reichtum auf diesem Weg mehren. Natürlich

kann er am Roulettetisch auch jede Menge Geld verlieren.

Mehr Macht und vor allem mehr Möglichkeiten sind an sich super. Allerdings muss man dafür auch härter und vor allem mehr arbeiten. Der Umfang von GTA San Andreas übersteigt den seines Vorgängers um 80 Prozent. Um den Spieler bei Laune zu halten, hat Rockstar North jede Menge neuer Waffen, Fahrzeuge (etwa Fahrräder) und Gameplay-Features ins Game integriert.

Hey Homeboy!

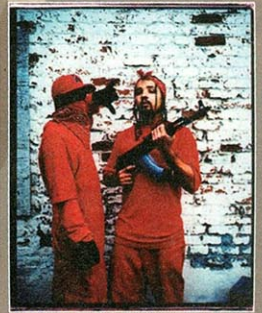
In jeder Mission eignet sich Carl neue Fähigkeiten an. Das Spiel wird dadurch abwechslungsreicher und interessanter. So lernt der Spieler, wie man in Häuser einbricht und diese ausräumt. Geht man allerdings ohne das entsprechende Grundwissen auf Beutezug, kann so eine Aktion ganz schnell und vor allem ganz böse ins Auge gehen.

Hart arbeitet Carl nicht nur für seine Karriere, sondern auch an seinem Körper. In GTA San Andreas kann der Spieler viele Gebäude betreten – darunter ein Fast-Food-Restaurant. Der Gangster von heute muss nämlich bei Kräften bleiben und diese müssen messbar sein, also haben die Entwickler ein Ausdauersystem entwickelt. Carl muss zusehen, dass er regelmäßig isst. Allerdings liegt es an ihm selbst, dabei auf seine Linie achten. Futtert er zu viel und geht nicht ins Fitness-

EIN „PERFEKTER“ INSPIRATIONSQUELL!

Anfang der 90er, genau in der Zeit also, in der auch GTA San Andreas spielt, ging es in Los Angeles besonders heiß her. Der Bandenkrieg zwischen den Bloods und den Crips forderte Hunderte von Toten. Nach den Ausschreitungen, die dem Übergriff weißer Polizisten auf den farbigen Rodney King folgten, standen ganze Viertel in Flammen.

Diese Stadt, mit ihren vielen unterschiedlichen Nationalitäten, Lebensstilen, Religionen und dem krassen Gegensatz zwischen Arm und Reich, ist ein gigantischer Hexenkessel.



⊙ Estevan Oriol ist ein Multitalent. Er dreht Musikvideos, entwirft Klamotten und arbeitet als Fotograf. Sein Schaffen dreht sich fast immer um seine Heimatstadt Los Angeles und vor allem um Gangs. Oriols Bilder haben Rockstar North maßgeblich beeinflusst.



studio oder schwimmt ein paar Bahnen im Pool, wird er von Mal zu Mal dicker. Das macht sich nicht nur optisch bemerkbar: Mit entsprechend viel Speck auf den Rippen rennt er langsamer und hält die Sprints vor allem nicht lange durch. Der Spieler tut sich in manchen Missionen merklich schwerer bzw. hat überhaupt keine Chance, sie zu schaffen. ■ ML

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	Rockstar North
Spieler	1	Erhältlich ab	Oktober
Hersteller	Rockstar Games	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.rockstargames.com/sanandreas/

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Rockstar will sich schon wieder selbst in den Schatten stellen: GTA San Andreas wird also noch größer, noch schöner, noch spannender!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

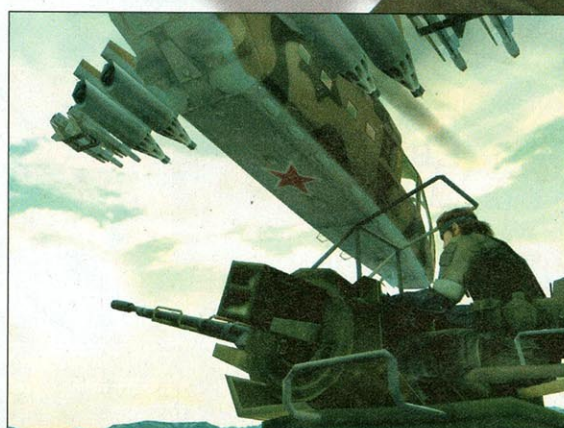
METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

IN DER NOT FRISST DER TEUFEL FLIEGEN... ODER
AUCH MAL FRÖSCHE, SCHLANGEN ODER KROKODILE.



Luftige Höhen: Bei einem HALO-Jump springt man aus großer Höhe und öffnet den Fallschirm erst wenige hundert Meter über dem Boden.



Feuer mit Feuer bekämpfen: Gegen schwere Kampfubschrauber helfen nur schwere Flugabwehrgeschütze.

PS2 Ein kleiner Wasserfall plätschert vor sich hin. Ein großer Farn verdeckt den halben Durchgang. Um auf der E3 an Metal Gear Solid 3: Snake Eater Hand anlegen zu dürfen, musste man sich zunächst einen Weg durch einen Plastikdschungel bahnen. Die Displays waren eingeschlossen von Kunststoffpflanzen, Gipsfelsen und

Gummigetier. Es war das perfekte Ambiente, um zum ersten Mal zusammen mit Snake durch die gefährlichen Wälder und Sümpfe von Sibirien zu schleichen.

1964: Im Kalten Krieg

Der russische Wissenschaftler Dr. Sokolov hat bei der amerikanischen Regierung um politisches Asyl gebeten. Er

hat eine neuartige Waffe entwickelt, die das ausgeglichene Kräfteverhältnis zwischen den Nationen ins Wanken bringen könnte. Sokolov kann das nicht länger mit seinem Gewissen vereinbaren. Das Weiße Haus ist bereit, ihm zu helfen. Die Amerikaner schicken ihren besten Mann: Snake

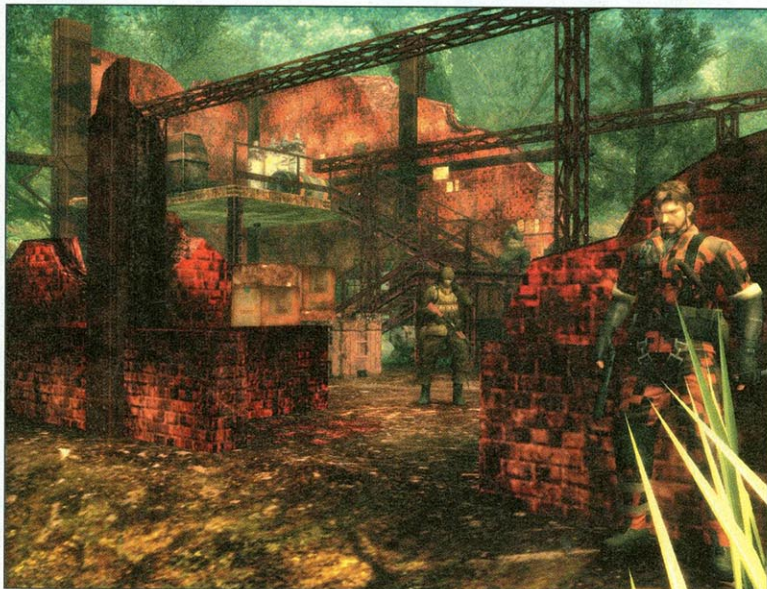
Es ist eine streng geheime Einmann-Mission. Snake soll per HALO-

E3-GEGENKANDIDAT

Splinter Cell 3



Auf der E3 wurde Splinter Cell 3 hinter verschlossenen Türen gezeigt. Allerdings nur auf dem PC. Die Grafik ist phänomenal und auch Sam Fishers neue Fähigkeiten konnten überzeugen. Er hat jetzt ebenfalls ein Messer, mit dem er in der Lage ist, Gegner heimlich, still und leise um die Ecke zu bringen. Wenn das Spiel noch auf der PlayStation2 erscheinen sollte, wird es leider wohl nicht halb so gut aussehen, wie die PC-Version.



Große Auswahl: Mit dem richtigen Tarnmuster kann man sich so gut wie unsichtbar machen.

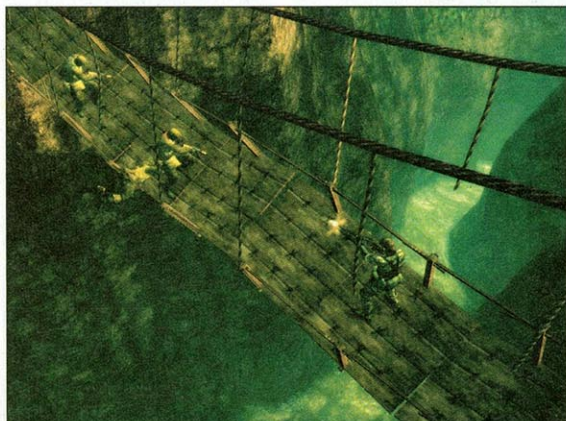


Die Gegner hören alles: Das Stalken ist eine Art ganz vorsichtiges Schleichen, allerdings zehrt es gewaltig an euren Kraftreserven.

Sprung in dem Zielgebiet landen, den Wissenschaftler suchen und ihn anschließend zum Sammelpunkt bringen. Wird er dabei entdeckt, könnte das die Sowjetunion veranlassen, einen atomaren Erstschatz gegen den Westen zu führen. Die Regierung wird daher jegliche Verbindung zu ihm leugnen. Es wird keine Unterstützung geben, keine Kavallerie, die ihn im Notfall herausholt. Snake ist ganz auf sich alleine gestellt.

Unwegsames Unterholz

Der Sprung verläuft reibungslos, die Landung nicht. Als der Agent durch das Blätterdach des Waldes bricht, bleibt seine Ausrüstungstasche an einem Ast hängen. Bevor Snake seinen eigentlichen Einsatz beginnen kann, muss er zunächst einmal sein Equipment einsammeln. Das ist allerdings nicht besonders schwer und gibt dem Spieler die Gelegenheit, sich mit der neuen Umgebung vertraut zu machen. Ihr könnt euch nicht, wie die Trailer-Videos vermuten ließen, vollkommen frei in dem Waldgebiet bewegen. Erdwälle, Baumgruppen und Klippen grenzen die Areale ein und geben so die möglichen Wege vor.



Immer schön langsam: Die Hängebrücke ist eine extrem wacklige Angelegenheit. Besonders in hitzigen Feuergefechten.

Der russische Urwald hat viele Erscheinungsformen: breite Schluchten, fischreiche Flüsse oder Sümpfe, die unvorsichtige Spieler zu verschlingen drohen; und natürlich jede Menge Bäume. An besonders großen, überwucherten Exemplaren kann Snake emporklettern, über deren Äste balancieren bzw. sich an sie hängen.

In der E3 Trial-Version von MGS 3 fanden sich in Snakes anfänglichem Equipment bereits jede Menge nützliche Dinge. Neben einem Sturm-, Schrot- und Scharfschützengewehr sowie einer 45er und einer Betäubungspistole holte er auch einen AP-Sensor, ein Fernglas, einen Bewegungsdetektor, ein Sonar-Radar, ein Richtmikrofon, ein Nacht- und ein Wärmesichtgerät aus dem Blätterdach.

Meine Batterie ist leer

Der Einsatz der technischen Geräte ist nicht unbegrenzt möglich, da sie mit Batterien betrieben werden.

SNAKE kann maximal acht Waffen und acht Ausrüstungsgegenstände mit sich herumtragen. Man muss genau überlegen, welche Knarre bzw. welches Hightech-Spielzeug von Nutzen ist. Grundsätzlich empfiehlt es sich,



Dschungelfieber: Der Metal-Gear-Stand auf der E3 war passend zur Thematik gestaltet.

eher weniger Gepäck mitzuschleppen. Je mehr Snake trägt, desto schneller ermüdet er. Um die Kraftreserven wieder aufzufrischen, muss er essen.

Picknick im Grünen

Mutter Natur hat die Tafel reichlich gedeckt: Pilze, Früchte und Honig für Spieler mit dem grünen Daumen, Schlange, Frosch und Krokodil für Fleischesser. Die Tiere müssen aber erst erlegt bzw. lebend gefangen werden. Tötet Snake ein Tier, erhält er eine klassische Rations-Dose. Das ist zwar praktisch, ihr könnt davon relativ viele auf sammeln, aber er läuft Gefahr, dass die Nahrung mit der Zeit verdirbt. Ist er sie dann noch, erleidet er Schaden, ähnlich wie wenn er vergiftete Lebensmittel zu sich nehmen würde.

Tiere lebend zu fangen ist mühsamer, bringt aber jede Menge Vorteile. Die Nahrung bleibt frisch und kann dazu benutzt werden, Gegner abzulenken bzw. sie zu verjagen. Je nach Art der Nahrung erhält der Spieler mehr oder weniger Ausdauer zurück. Bevor man nicht gekostet hat, weiß man allerdings nicht, wie gut das entsprechende Tier oder die Frucht Snake stärkt. »



Schnell und effektiv: Das Nahkampfsystem wurde überarbeitet. Ein Beat'em Up ist MGS 3 deswegen noch lange nicht.

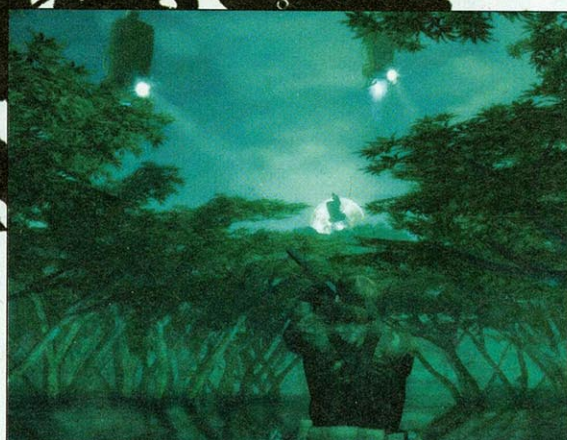
METAL-GEAR-COMIC



Im September veröffentlicht IDW Publishing die offizielle Mini-Serie zu Metal Gear Solid. Vorerst werden die Hefte nur in Amerika erhältlich sein. Über den gut sortierten Comic-Shop oder über die Homepage des IDW Publishing (www.idwpublishing.com) können aber auch deutsche Fans an die Serie herankommen.



⊙ Skurrile Verkleidung: Der Krokodil-Hut sieht komisch aus, ist aber unheimlich praktisch.



⊙ Futuristische Fluggeräte: MGS 3 spielt zwar in der Vergangenheit, ist, was Technik angeht, aber nicht unbedingt authentisch.

RAIDEN IN MGS 3?



In dem neuen Metal-Gear-Trailer sieht man am Ende den mächtigen russischen General, der einem recht feminin wirkenden Mann mit weißem Haar zwischen die Beine greift, um zu sehen, ob er tatsächlich ein Mann ist. Der sieht Raiden sehr ähnlich. MGS 3 wird die Solid-Serie abschließen und einige Rätsel aufklären. Vielleicht erfahren wir ja auch etwas über Raidens Vergangenheit.

Sehen und nicht gesehen werden

Das Täuschen, Tarnen und Verstecken bilden noch immer das Grundgerüst des MGS-Gameplays. Einziger Unterschied zu den Vorgängern ist, dass ihr jetzt vorsichtiger denn je sein müsst und weitaus mehr Möglichkeiten habt, euch vor wachsamem Blicken zu verbergen. Snake kann sich ins hohe Gras legen, in hohle Baumstämme kriechen oder einfach in Gewässern untertauchen. Selbst in halbwegs offenem Gelände hat man die Möglichkeit, sich zu verstecken. Für jede Umgebung steht Snake eine andere Tarnkleidung zur Verfügung. Im hohen Gras empfiehlt sich das Tiger-Streifen-Muster, wohingegen er auf flachem Waldboden das Blatt-Muster wählen sollte. Eine Prozentanzeige in der oberen Bildschirmecke gibt Aufschluss darüber, wie hoch euer Tarnfaktor ist. Dabei spielt auch die Körperhaltung eine Rolle.

Um auch im dichten Unterholz den Überblick zu wahren, hat man die Möglichkeit, den Winkel der Kamera zu verstellen. Auf diese Art kann man vorausschauend spielen und potenzielle Gefahrenquellen schneller entdecken.

Rumble in the Jungle

Obwohl man in MGS 3 extrem vorsichtig zur Tat schreiten sollte, gibt es jede Menge Action. Neben seinen herkömmlichen Schusswaffen kann

SNAKE auch MG- und Geschützstellungen bemannt. Unheimlich praktisch, denn er sieht sich nicht nur gewöhnlichen Soldaten, sondern auch schwerem Gerät wie Kampfhubschraubern gegenüber.

Die Action beschränkt sich nicht nur auf Feuergefechte, auch haben die Entwickler das Nahkampfsystem überarbeitet. Ihr könnt euren Feinden jetzt jederzeit Mann gegen Mann gegenüber treten, auch wenn ihr etwa gerade ein Sturmgewehr in den Händen haltet. Per Button-Druck rammt Snake seinem Feind den Gewehrkolben in den Magen oder hebelt ihn aus. Zum Nahkampf zählt auch das Verhören von Gegnern. Hat er einen Wachmann von hinten überrascht und in den Schwitzkasten genommen, ist Snake in der Lage, wichtige Informationen mit dem Messer aus ihm herauszukitzeln.

Ein Spiel mit Botschaft

Inzwischen ist es relativ sicher, dass es sich beim neuen Hauptdarsteller um Big Boss handelt. Ein besonders Indiz: Snake raucht Zigarre! Neben ihm spielt noch ein weiterer alter Bekannter

eine tragende Rolle: der junge Revolver Ocelot. Ein bis dato unbekannter, aber nicht minder wichtiger Charakter ist Major Tom, der Snake durch die Mission führt, ähnlich wie Colonel Campbell in den Vorgängern. Paramedic ist eine Erste-Hilfe-Soldatin, Boss ist der Mentor von Snake, außerdem mit dabei: ein russischer General, der seinen rechten Arm elektrisch aufladen kann und offensichtlich der Oberbösewicht ist.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater wird ganz klar mehr Stealth-Action bieten als der Vorgänger. Dennoch wird der Spieler nicht um tiefgründige Dialoge und lange In-Game-Sequenzen herumkommen. Um das Ganze aufzulockern, sind diese teilweise interaktiv gestaltet. Erscheint in der oberen rechten Bildschirmecke ein R1-Symbol, habt ihr die Möglichkeit, einen Teil der Szene durch Snake's Augen zu sehen. Das kann überaus praktisch sein. Anstatt ihm etwa dabei zuzusehen, wie er mit dem Fernglas eine feindliche Stellung beobachtet, kann der Spieler die Gegner selbst unter die Lupe nehmen. ■ ML



PLAY-DATEN

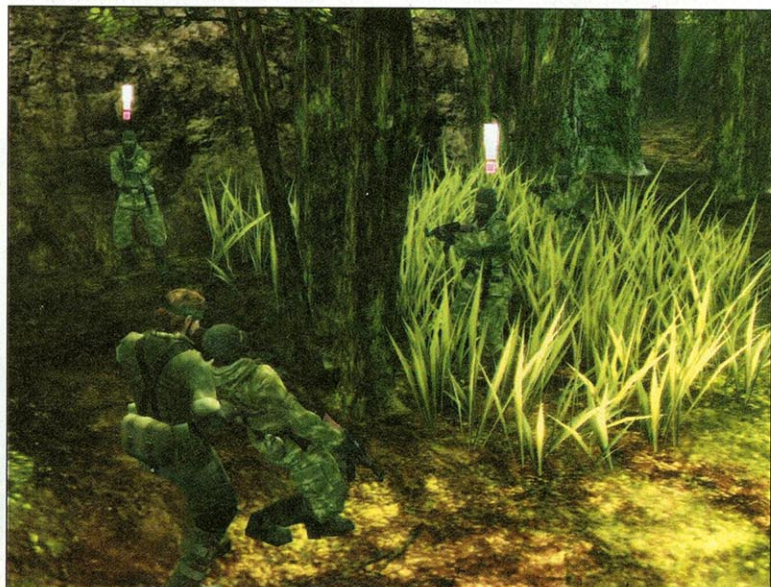
Genre	Action-Adventure	Entwickler	Konami Japan
Spieler	1	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Konami	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.konami-europe.com

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Weniger Film, dafür mehr Spiel: MGS 3 bietet mehr Stealth, mehr Action und mehr Interaktion als der Vorgänger.



⊙ Menschliches Schild: Sich vor den feindlichen Soldaten zu schützen, ist in MGS 3 sehr wichtig.

SHREK 2™

JETZT LEGT SHREK RICHTIG LOS!

HOL DIR DAS SPIEL ZUM FILM!



Schlüpfe in die Rolle der Filmcharaktere und anderer Spielfiguren und erforsche Umgebungen aus dem Film sowie brandneue Orte.



Wechsle zwischen den Spielfiguren, um ihre besonderen Fähigkeiten zu nutzen.



Meistere die Abenteuer im Mehrspieler-Modus zusammen mit drei Freunden.



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



ACTIVISION

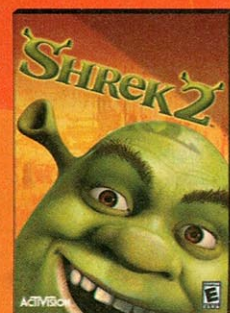


activision.de

shrek2thegame.com

Shrek ist ein eingetragenes Warenzeichen von DreamWorks LLC. Shrek 2, Shrek Ear Design und Shrek „S“™ & © 2004 DreamWorks LLC. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Spielcode © 2004 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Entwicklung der Konsolenversionen durch Luxoflux. Entwicklung der Game Boy Advance™-Version durch Vicarious Visions. Entwicklung der PC-Version durch KnowWonder. „PlayStation“ und das „PS“-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Genehmigung von Microsoft verwendet. © 2001 Nintendo™, © GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGOS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Alle Rechte vorbehalten. Das PC-CD-ROM-Logo™ und © IEMA 2003. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Die Features der Game Boy Advance™, PC- und Wireless-Version unterscheiden sich möglicherweise von den anderen Versionen. Screenshots aus der PlayStation 2-Version. Screenshots taken from PlayStation 2 computer entertainment system gameplay.

PC
CD
ROM



PRINCE OF PERSIA 2

Geht's noch besser? Kann Ubisofts zweite Prinzenrolle den exzellenten Vorgänger toppen?



Geiselnahme mal anders: Ob sich die maskierten Monster davon beeindrucken lassen?



Eingekesselt: Ein Segen, dass der Prinz über eine ganze Latte neuer Kampfmanöver verfügt.

PSE Adel verpflichtet: Auf der E3 2003 hat Prince of Persia: The Sands of Time zahlreiche Messe-Awards abgeräumt. Bereits bei ersten Präsentationen glänzte das Spiel in Los Angeles mit phänomenaler Optik und eigenständigem Spielkonzept. Genau aus diesen Gründen avancierte die Rückkehr des einstigen 16-Bit-Prinzen zu

einem der ersehntesten Spiele des Jahres 2003. Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft stand das Märchen aus Tausend- und einer Nacht in den Läden und bewies, dass die Vorschusslorbeeren nicht zu Unrecht vergeben worden waren. Weltweit untermauerten Höchstwertungen in Fachorganen die phänomenale Wiedergeburt. Einziger Wermutstropfen

waren die hierzulande verhältnismäßig geringen Abverkaufszahlen.

Gleicher Held, neuer Look

Damit's diesmal auch mit dem kommerziellen Erfolg des Spiels klappt, hat sich Entwickler Ubisoft Montreal für das Sequel eine Reihe viel versprechender Änderungen einfallen lassen.

E3-GEGENKANDIDAT

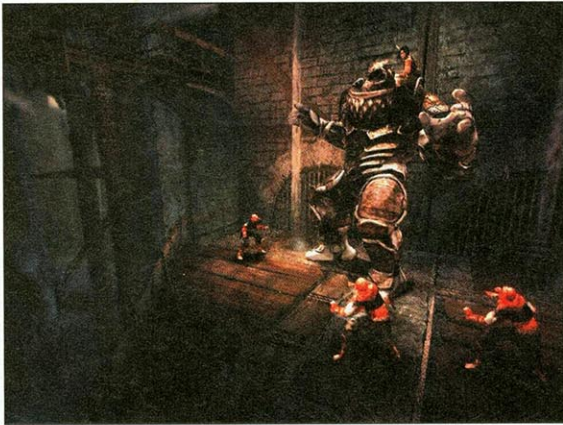
God of War



Brandgefährliche Konkurrenz steht dem persischen Prinzen aus dem Hause Sony bevor: Auch God of War beeindruckt mit stimmungsvoller 3D-Optik, waghalsigen Geschicklichkeitseinlagen und rabiaten Kampfeinlagen – zahlreiche Kombo-Manöver inklusive. Angesiedelt ist der Action-Adventure-Thronanwärter in der Welt der griechischen Mythologie. Freut euch auf ein sagenhaftes Wiedersehen mit Hydra und Co.



David gegen Goliath: Feindesvolk dieser Größenordnung gab's im Vorgänger nicht.



○ Neues Talent? Auf dem Rücken des hünenhaften Golem zieht ihr gegen das Lumpenpack zu Felde.



○ Mehr Hölle, weniger Orient-Paradies: Das Sequel setzt verstärkt auf Düsteroptik und reiferes Ambiente.

Kaum hat sich unser Held von den Strapazen und Mannbarkeitsprüfungen des ersten Teils erholt, ereilt ihn auch schon der nächste Tiefschlag: „Dein Schicksal ist unabwendbar. Du wirst sterben!“ – mit diesen verheißungsvollen Worten stimmt ein mysteriöser alter Mann den immer noch namenlosen Königssohn auf seine Zukunft ein.

Dem Prinzen bleibt nur ein Ausweg: Um der fatalen Weissagung ein Schnippchen zu schlagen, muss der adlige Akrobat die höllische Inselfestung betreten, einen schrecklichen Ort, an dem sich die größten Urängste der Menschheit manifestieren. Doch bis ihr euch Dahaka stellen könnt, einer der persischen Mythologie nach dreiköpfigen drachenähnlichen Inkarnation der schicksalsbestimmenden Vergeltung, liegt ein weiter und vor allem steiniger Weg vor euch.

In den Höllenstrudel

Nicht nur die Hintergrundstory klingt bössartiger als die des Vorgängers, das ganze Spiel soll düsterer ausfallen. Eine Weiterentwicklung, die beim Helden beginnt: Mutierte der Prinz bereits im Verlauf des Vorgängers vom verzo-

genen Thronerben zum markigen Hauden, wirkt er auf den ersten Bildern des Nachfolgers noch leidgeprüfter und reifer.

Die Wandlung zum Düsternen gilt auch für die Level-Umgebungen: Finstere Kerker-Labyrinth, verwunschene Palastsäle, ja selbst ein modriges Geisterschiff finden sich auf dem schaurigen Eiland. Orientalische Sagenwelten, optisch aufregend in gruselig-schöne High-Res-Texturen gekleidet und von trübem Fackelschein ausgeleuchtet, sind die Kulissen eurer technisch einwandfreien Reise.

Natürlich dürfen die Bewohner da nicht zurückstehen: Untote Höllenkrieger mit grimmigen Skelettmasken, zombifizierte Meuchelmörder oder haushohe Golems in schwerer Panzerrüstung wollen die tödliche Prophezeiung möglichst schnell erfüllen.

Natürlich machen stilistische Veränderungen allein noch kein Sequel aus. Ihr dürft euch auch spielerisch auf manche Überraschung freuen. Allzu weit wollen die Entwickler sich allerdings nicht vom Original entfernen: „Wir haben sehr viel Zeit damit verbracht, herauszufinden, was den Menschen

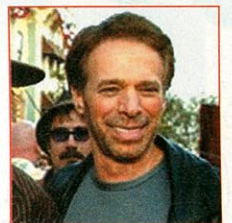
am ersten Spiel gefallen hat [...]. Darauf werden wir aufbauen und die beliebtesten Elemente noch verbessern“, so Yanniss Mallat, ausführender Produzent von Prince of Persia 2.

Herr der Zeit

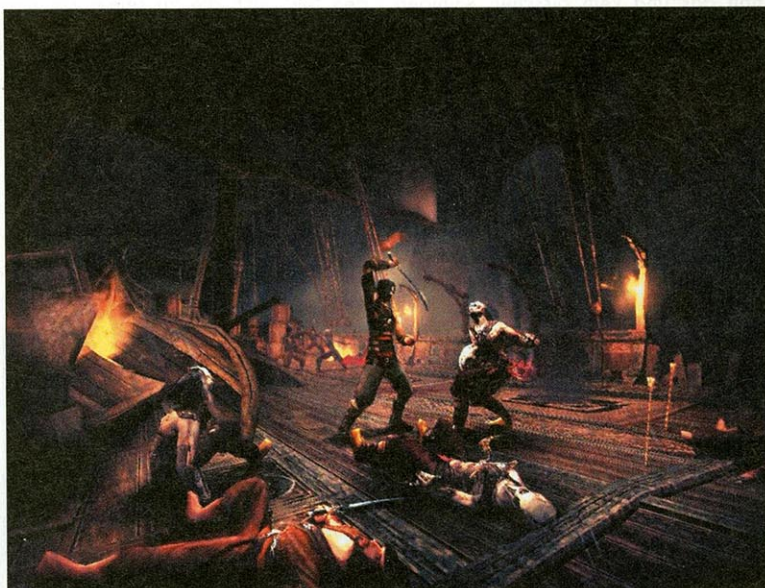
Erneut wird der persische Protagonist über den Strom der Zeit gebieten. Allerdings wird der Turbanturner dieses Talent nun weitaus vielfältiger einsetzen können. Bisher war es damit nur möglich, verpatzte Sprungeinlagen zurückzuspulen. Ähnliches gilt für das Kampfkonzept: Das neuartige, so genannte Free-Form-Fighting-System soll es jedem Spieler ermöglichen, aus zig Versatzstücken einen eigenen Fechtstil zu entwickeln. Man kann beispielsweise Feinde manipulieren und sie für sich selbst in die Schlacht schicken, oder verstärkt Distanzwaffen einsetzen.

Dem aktuellen Stand der Dinge nach zu urteilen, liegt auch die zweite Prinzenposse auf Hitkurs. Wenn die vollmundigen Versprechungen stimmen und das Spiel zudem deutlich länger sein wird, steht das Action-Adventure-Highlight fürs diesjährige Weihnachtsfest schon jetzt fest. ■ CG

HOLLYWOOD-HILFE



Dass sich U.S.-Megaproduzent Jerry Bruckheimer (u.a. „Bad Boys II“, „Der Fluch der Karibik“) die Rechte an der Verfilmung von Prince of Persia gesichert hat, ist bekannt. Diese Hollywood-Connection kommt aber auch bei der Entwicklung des zweiten Videospiels zum Tragen: So schreiben namhafte Filmautoren am Drehbuch von Prince of Persia 2 mit – um den Storyverlauf und die Dramaturgie des PS2-Abenteuers noch intensiver und cineastischer zu gestalten.



○ Überfall: Die Barke des Prinzen wird von einer Bande tobsüchtiger Satansbraten heimgesucht.



○ Tod der Höllenbrut: Der Prinz fuchelt auch mit zwei gleichberechtigten Klingen herum.

PLAY-DATEN

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

Webinformationen: www.princeofpersiagame.com

50% FERTIGGESTELLT

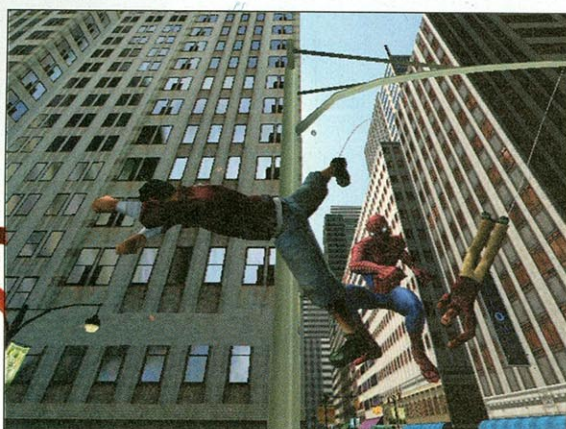
ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Die dunkle Seite der Macht: Schöner, größer, besser – Ubisoft verspricht ein fulminantes Comeback des persischen Prinzen.

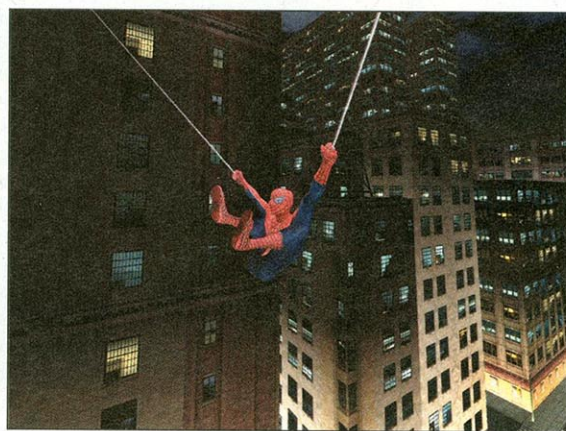


SPIDER-MAN 2

Der Green Goblin war das Aufwärmtraining.
Jetzt kommen die wirklich fiesen Superbösewichter.



○ Ins Netz gegangen: Während sich der eine Gangster noch wehrt, baumelt sein Kollege schon am Laternenpfahl.



○ Wo keine Wand, da kein Halt: Wer schwingen will, braucht ein Plätzchen, an das er sein Netz kleben kann.

PS2 Spider-Man kehrt zurück! Ab dem 9. Juli wird der Superheld wieder über die Kinoleinwand schwingen. Regisseur Sam Raimi wurde von den Filmstudios ein Budget von 210 Millionen U.S. Dollar eingeräumt. Noch für den ersten

Teil stand ihm gut ein Drittel weniger Geld zur Verfügung. Die höheren Kosten lassen sich nur auf eine Art und Weise rechtfertigen: Der Spider-Man 2 muss noch spritziger, noch spannender und noch spektakulärer werden. Genau das und kein bisschen weniger erwarten wir auch von der Videospielumsetzung.

Am Scheideweg

Vor etwa zwei Jahren hat sich Spider-Man zuletzt blicken lassen – sowohl auf der Leinwand als auch auf der PlayStation2. Inzwischen ist sich Peter Parker seiner außergewöhnlichen Kräfte

voll bewusst. Das macht es für ihn aber nicht unbedingt leichter, ständig ist er zwischen seinem normalen Leben und seinem Dasein als Superheld hin und her gerissen. Darunter leiden sowohl die Beziehungen zu seinen Freunden, als auch die zu seiner Familie: Mary Jane distanziert sich immer mehr von ihm, Harry Osborn macht Spider-Man für den Tod seines Vaters (Green Goblin) verantwortlich und selbst seine Tante May vertraut ihm nicht mehr.

Als ob Peter Parker nicht genug mit seinen privaten Problemen und diversen Kleinkriminellen zu tun hätte, taucht zu allem Überfluss noch ein neuer, ex-

E3-GEGENKANDIDAT

X-Men Legends



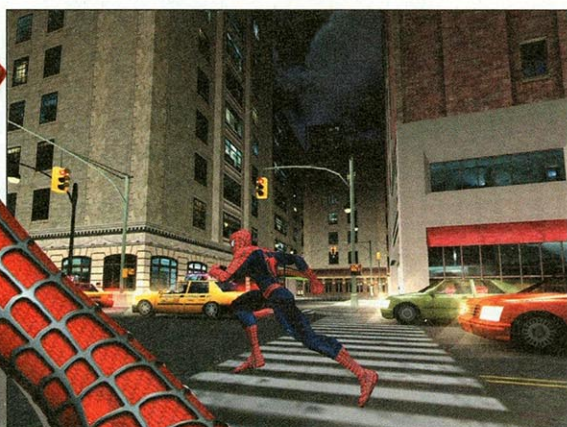
Ebenfalls auf der E3 präsentiert wurde das Action-Rollenspiel X-Men Legends. Wolverine, Cyclops und die restlichen Mutanten des Xavier Institute stellen sich neuen Gefahren. Sowohl bei den Rätseln als auch bei den rundenbasierten Kämpfen ist Teamwork gefragt. Release für das muntere Action-Rollenspiel im Cel-Shading-Look: Frühjahr 2005



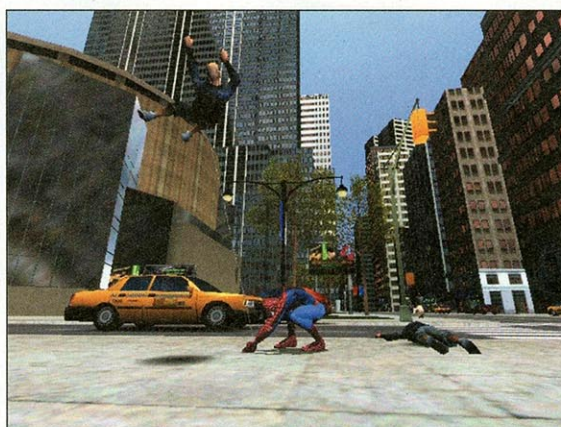
○ Aufrechter Gang: Jetzt kann Spider-Man auch an Wänden entlanglaufen.



○ Schöner kämpfen: Die Kombination aus Schlag-, Tritt- und Netzattacken ist wirkungsvoll.



Die Stadt lebt: Auf den Straßen von Manhattan muss man aufpassen.



Hier geblieben: Flüchtende Verbrecher holt man mit einer Netzattacke ganz schnell wieder zurück.

trem gefährlicher Superbösewicht auf: Dr. Otto Octavius (Doc Ock).

Bei Spider-Man 2 haben die Entwickler von Treyarch das Konzept etwas verändert. Während der Missionsaufbau sowohl in den beiden PSone-Abenteuern des Netzschwingers als auch bei seinem zurückliegenden PS2-Auftritt vorgegeben war, gestaltet er sich im Nachfolger viel freier. Ihr absolviert nicht mehr Level für Level, sondern schwingt euch, ähnlich wie in den GTA-Kassenschlagern, nach Lust und Laune durch die Straßenschluchten von Manhattan.

New York, New York!

Der Big Apple wurde originalgetreu nachgebaut. Die Freiheitsstatue, der Central Park und die St. Patrick's Cathedral sind nur ein paar Sehenswürdigkeiten des New Yorker Stadtteils, die in Spider-Man 2 zu sehen sein werden. Um das Mammutprojekt auch technisch umsetzen zu können, holte sich Treyarch wertvolle Ratschläge bei den Kollegen von Luxoflux, die mit True Crime: Streets of LA bereits ausrei-

chend Erfahrung in virtueller Städteplanung gesammelt haben.

Um sich schnell und unkompliziert durch ein solch großes Gebiet bewegen zu können, hat man dem Fassadenkletterer nicht nur eine praktische Stadtkarte, sondern auch ein paar neue Moves gegönnt. So kann er sich jetzt mit seinen Netzfäden an Hub-schrauber und Autos heften oder sich an Fahnenmasten hängen, um Schwung zu holen für den Absprung. Außerdem ist Spidey in der Lage, nicht mehr nur an Häuserfassaden entlangzukrabbeln, sondern ganz normal darauf herumzulaufen. Und das, während tief unter ihm in den Straßen das Leben tobt.

Und dort gibt es natürlich jede Menge zu beobachten. Unter anderem Verbrechen! Ihr könnt den Handtaschendieben und Bankräubern das Handwerk legen, seid allerdings nicht dazu verpflichtet. Diese Entscheidungen obliegen ganz eurem Gerechtigkeitssinn. Allerdings empfiehlt es sich einzugreifen, denn wer das kleinkriminelle Ganovenpack fängt, erhält als Belohnung neue Fähigkeiten. Dadurch verbessert sich etwa der Spinnensinn des Superhelden. Dieser erlaubt es euch dann, das Spiel-

geschehen in Zeitlupe ablaufen zu lassen. Außerdem wird angezeigt, welcher Gegner euch als nächstes angreift.

Fäuste, Füße und Fäden

In Spider-Man 2 geht es jedoch nicht in erster Linie darum, kleine Fische hinter Gitter zu bringen. Ihr folgt der Story des Films. Einige Szenen werden eins zu eins im Game nachgespielt bzw. sind als CGI-Sequenz zu sehen. Um das Spielvergnügen über die Filmspielzeit von zwei Stunden hinaus aufrechtzuerhalten, wurde der Plot der PS2-Umsetzung etwas aufgebohrt. So sieht sich der Superheld nicht nur mit Doc Ock, sondern auch mit Mysterio und Black Cat konfrontiert.

Insgesamt stehen euch 50 verschiedene Angriffe zur Auswahl, diese variieren abhängig vom Gegner. Die Spine muss gegen einen Superbösewicht anders kämpfen als gegen einen Kleinkriminellen. Neben klassischen Faust- und Fußattacken kann sich der Held auch mit Konter- und Netzangriffen wehren. Per Knopfdruck werden Gegner durch die Luft geschleudert, zu Spidey herangezogen oder zu praktischen Paketen verschnürt. Den Abhol-service übernimmt die Polizei. ■ ML



Drei auf einen Streich: Mit der Netzattacke kann Spidey mehrere Gegner gleichzeitig einfangen.



Taxi: Spidey kann sich an Hubschrauber und Autos hängen.

NATÜRLICH BESSER



Die hauchdünnen Spinnenfäden sind 1000 Mal härter als Stahlseile aber dennoch flexibel und dehnbar. Wissenschaftler bemühen sich im Augenblick, die wertvolle Spinnenseide mit Hilfe von Genmanipulation künstlich herzustellen. So sollen in Zukunft Schafe bzw. Pflanzen das reißfeste Material produzieren. Mit der künstlichen Spinnenseide könnte man etwa hauchdünne, kugelsichere T-Shirts oder super leichte Fallschirme herstellen, die in jede Handtasche passen.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	Treyarch
Spieler	1	Erhältlich ab	Juli
Hersteller	Activision	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.activision.de

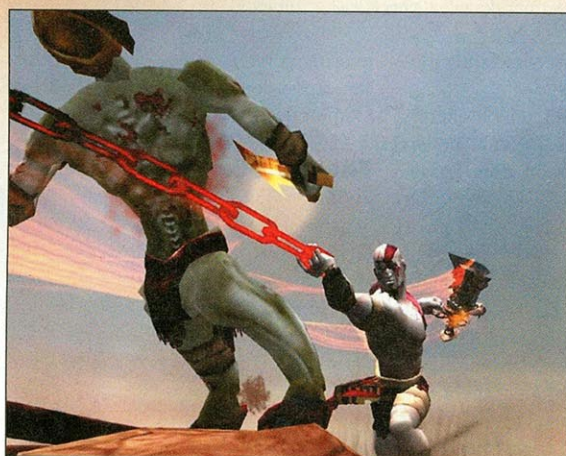
80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

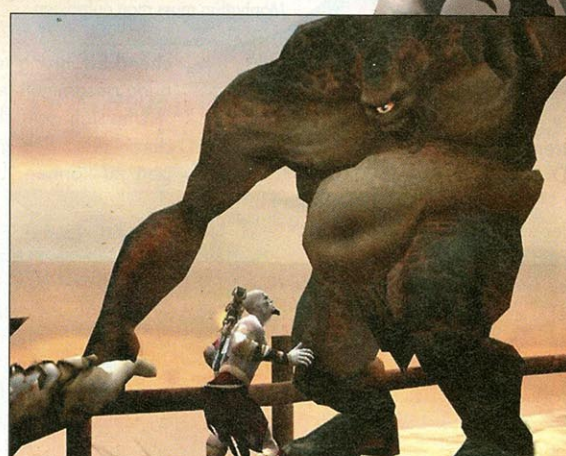
Spider-Man 2 verspricht nicht nur mehr spielerische Freiheit, sondern auch mehr Action und Abwechslung.

GOD OF WAR

Zyklopen, Medusa und die Büchse der Pandora: Sonys Action-Knaller God of War entführt uns nach Griechenland.



○ Kettenschwinger: Mit Hilfe seiner Kette kann Kratos seine Widersacher zu sich holen und sie dann mit dem Schwert in Scheiben schneiden.



○ Einäugiger Riese: Große Gegner müsst ihr in die Knie zwingen, bevor ihr ihnen den Garaus machen könnt.

PS2 „Keine Überraschungen, aber durchwegs gute Titel.“ So lässt sich die E3 2004 kurz und knapp zusammenfassen. 2004 kommen besonders Fans knallharter Action auf ihre Kosten. Mit Capcoms Devil May Cry 3, Ubisofts Prince of Persia 2 und God of War erwartet uns Hochkarätiges. Auf den folgenden beiden Seiten wollen wir euch Sonys mystisches Abenteuer God of War etwas genauer vorstellen.

Eigentlich ist Kratos bereits tot. Kopf über stürzte er sich von einer Klippe – aus eigenem Antrieb wohlgermerkt. In diesem Augenblick ziehen die letzten drei Wochen seines Lebens an seinem geistigen Auge vorbei. Und genau hier beginnt das große Abenteuer. Ihr durchlebt die dramatischen Ereignisse noch einmal und erfahrt, warum euer Held am Ende den Freitod wählt.

Alles begann vor 21 Tagen: Der ehemalige Spartanenkrieger wurde nach

Athen beordert, um dort Kriegsgott Ares zu töten. Um dies zu bewerkstelligen, muss er erst einmal die Büchse der Pandora finden – Ares einzigen schwachen Punkt. Natürlich hat der Gott des Krieges von der Sache Wind bekommen und schickt seine Handlanger aus, euren Helden aufzuhalten.

Hand und Fuß

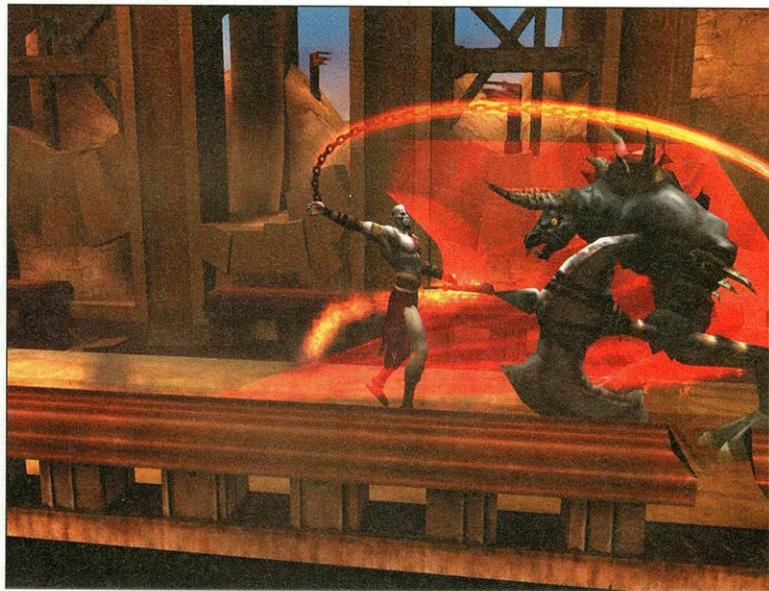
Das wichtigste Element eines Actionspiels ist das Kampfsystem. Das fällt

E3-GEGENKANDIDAT

Prince of Persia 2



Ähnlich rabiat wie Kratos treibt es der persische Prinz in seinem zweiten Abenteuer. Mit etlichen neuen Moves und Waffen lässt der Königssohn ordentlich die Fetzen beziehungsweise die Köpfe fliegen. Neben spielerischen Neuerungen hat Prince of Persia 2 auch grafisch noch mal einen Zahn zugelegt: Derart malerische Polygonkulissen und geschmeidige Animationen haben wir auf der PS2 bislang selten gesehen.



○ Schräge Monster: Ihr bekommt es mit Biestern der griechischen Mythologie zu tun.



⊙ Todesparty: Auf dem Bildschirm tummeln sich bis zu acht Gegner gleichzeitig.

bei God of War simpel und effektiv aus – bei unserem ausgiebigen Probezock am Sony-Stand konnten wir uns davon persönlich überzeugen. Kratos ist mit einer messerscharfen Klinge ausgestattet, die mit einer langen Kette an seinem Arm befestigt ist. Da er in seiner Jugend eine knochenharte Kampfausbildung genossen hat, beherrscht er diverse Schlag- und Tritt-Attacken.

Die einzelnen Angriffe lassen sich natürlich auch zu äußerst effizienten Kombos verbinden. Werft eure Gegner hoch in die Luft, jagt ihnen die Klinge in die Leiber, schleudert sie durch die Gegend und zerschmettert sie dann am Boden. Es gibt viele unterschiedliche und brutale Wege, eure Widersacher zu zerlegen. Die Belohnung in Form von magischen Orbs hängt von der Methode ab. Treibt ihr euren Widersachern einfach nur die Klingen in die Körper, dürft ihr nicht mit einer allzu

großen Orb-Ausbeute rechnen. Kombos hingegen bringen euch zahlreiche der begehrten Belohnungen ein.

Stillecht töten

Apropos Orbs: Kratos braucht diese für seine magischen Fähigkeiten, die er sich im Verlauf des Spiels aneignet. Da wäre zum Beispiel der Kopf der Medusa, mit dem er seine Widersacher versteinern kann. Die Schlangenfrau gibt ihren Kopf allerdings nicht freiwillig her, die Rübe müsst ihr euch im Kampf erst einmal erobern.

Womit wir auch schon beim innovativsten Feature von God of War wären. Der Kampf gegen besonders große und vor allem gefährliche Gegner folgt bestimmten Regeln: Nachdem man die Gegenüber mit ein paar Kombos geschwächt hat, erscheint über deren Kopf ein Button-Symbol. Drückt man das entsprechende Knöpfchen, kann der Tanz beginnen. Kratos



⊙ Rübe ab: Hat Kratos den Kopf der Medusa in seinem Besitz, kann er seine Gegner versteinern.



⊙ Augenschmaus: Optisch machte die E3-Demo einen hervorragenden Eindruck.



⊙ Klingen des Todes: Ihr bekommt es mit vielen unterschiedlichen Fallen zu tun.

springt auf den Rücken des Biestes und fängt an, es zu bearbeiten. Nun müsst ihr eine vorgegebene Tastenkombination drücken. Stimmt das Timing, erlegt er das Monster auf eine besonders brutale Art und Weise. Kommt ihr aus dem Takt, wird er abgeworfen und ihr müsst das Ungetüm auf ein Neues in die Knie zwingen. Da die Tastenkombinationen bei jedem Versuch variieren, gestalten sich die Kämpfe immer wieder neu.

Raw & Uncut

Es sind aber nicht nur Aris' Handlanger und diverse Riesenmonster wie die Medusa oder die Zyklopen, die euch das Leben schwer machen. Die Suche nach der Büchse der Pandora ist angereichert mit zahlreichen tödlichen Fallen und cleveren Rätseln.

Im Gegensatz zu den Regisseuren billiger Sandalen-Streifen versuchen die Entwickler, die griechische Mythenvelt so umzusetzen, wie sie etwa in den Werken von Homer (Ilias, Odyssee) geschildert wird: gnadenlos und brutal. Dies ist dem Team um Dave Jefa (Twisted Metal, Twisted Metal: Black Online) eindrucksvoll gelungen. Leider müssen wir uns noch bis zum nächsten Jahr gedulden, bevor wir diesen Action-Knaller zocken dürfen. ■ AS

GRIECHISCHE MYTHOLOGIE

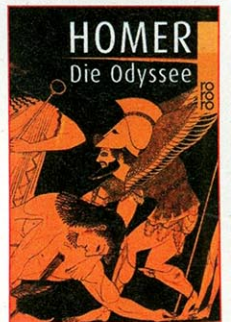
Für alle, die sich schon mal ins Thema einlesen möchten, hier die wichtigsten Standardwerke.

RECLAM LEIPZIG

VERGIL
AENEIS



HOMER
Die Odyssee



PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	Sony
Spieler	1	Erhältlich ab	2005
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.com

40% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Brutal gut: Sonys God of War ist ganz klar eines, wenn nicht sogar das Spiele-Highlight der E3 2004.

RISE OF THE KASAI

Reise in die Graue Vorzeit: Mit Rise of the Kasai kommt für alle Versteckprofis ein echter Geheimtipp.

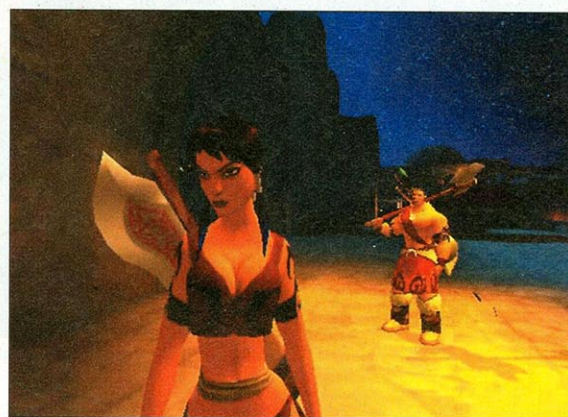
THE MARK OF KRI



Gegen Schleich-Übervater Solid Snake konnte der Erstling zwar nicht bestehen, trotzdem waren wir begeistert: play vergab im Hätetests satte 87 Prozent. Allerdings erschien The Mark of Kri nur im europäischen Umland – für Deutschland war's zu hart.



⊙ Athletisch: Die Todesszenen werden besonders spektakulär inszeniert.



⊙ Familienbande: Klein Tati setzt gekonnt ihre Vorzüge ins Bild.

PS2 Mit The Mark of Kri veröffentlichte Sony 2003 eine brisante Mixtur aus Comicgewalt und anspruchsvollem Stealth-Gameplay: Der harmlose Cartoon-Look konnte nicht über die grausamen Metzelszenen hinwegtäuschen, die das Ableben der virtuellen Steinzeitfreunde detailliert ausschmückten. Obwohl Barbar Rau auch spielerisch Muskeln zeigte, blieb der ganz große Erfolg aus. Mit dem offiziellen Nachfolger will Entwickler Bottlerocket Entertainment nun ein größeres Publikum erreichen.

Guter Bruder, böse Schwester

Die Handlung von Rise of the Kasai ist satte zehn Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers angesiedelt: Der Krieger Rau hat inzwischen das Zeitliche gesegnet. Sein geflügelter Begleiter Kuzo macht sich auf, Raus Schwester Tati von dessen Ableben zu unterrichten. Aus dem kleinen Mädchen aber ist im Laufe der Jahre ein durchtriebenes Biest geworden, dem kein schmutziger Trick fremd ist. Während sich der große Bruder

im ersten Teil auf möglichst unauffälliges und damit effizientes Ausschalten der polygonalen Opponenten beschränkte, pfeift sein sinistres Schwesterherz auf die Ehre und weidet sich an der Qual ihrer hilflosen Opfer.

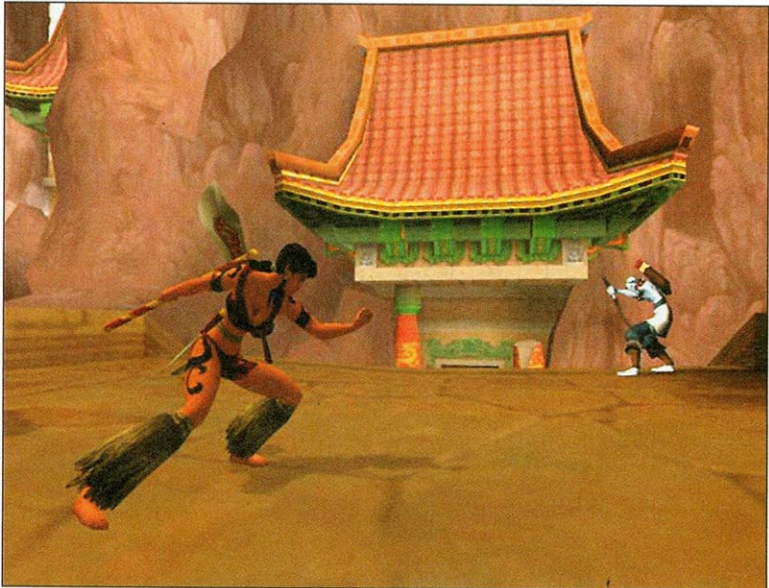
Geschwisterhiebe

Trotz seines Todes ist der grimmige Hüne noch nicht ganz von der Bildfläche verschwunden: In regelmäßigen Rückblenden steuert ihr ihn und enthüllt nach und nach, wie es zu dem Bruch zwischen den Geschwistern gekommen ist. Kenner des Vorgängers dürften sich schnell wohl fühlen: Digi-Held Rau hat wieder Schwert und Axt im Gepäck, Tati hingegen meuchelt ihre Feinde eiskalt mit Zwillingsdolch und Kampfstab.

Zwar sind euch die skrupellosen Feinde zahlenmäßig weit überlegen,

der brandneue Kooperations-Modus erhöht eure Überlebenschancen jedoch drastisch: Steuert ein gleichgesinnter Mitspieler den anderen Charakter, schnetzelt sich das Geschwisterpaar im Duett durch die Levels. Sony bietet diese Option jedoch nur online an: Seid ihr noch nicht ans PS2-Netzwerk angeschlossen, übernimmt die KI die Rolle des familiären Sidekicks – zu zweit wird man nicht an einer Konsole zocken können.

Rise of the Kasai schickt sich an, seinen hervorragenden Vorgänger The Mark of Kri zu übertreffen: Der Mix aus knallharter Nahkampf-Action und spannungsgeladenen Schleich-einlagen wirkt ungemein faszinierend – und mit der Online-Option kommen endlich auch Teamspieler auf ihre Kosten. **WS**



⊙ Zusammenstoß: Der Bogenschütze wird gleich eure Klinge zu spüren bekommen.

PLAY-DATEN

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Bottlerocket Entertainment
Spieler	1-2	Erhältlich ab	2005
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.scea.com

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Unbedingt vormerken: Das Kri-Sequel punktet mit originellem Steinzeitflair und Partner-Modus.

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW



Verbünde dich mit der Dunkelheit

Jetzt für PlayStation®2

PlayStation 2

NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

XBOX
LIVE

PC CD-ROM

GAME BOY ADVANCE



© 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox Logos and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Handyspiel unter:
www.gameloft.com

www.splintercell.com

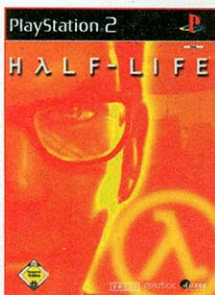
UBISOFT



BROTHERS IN ARMS™

Mittendrin statt nur dabei: Gearbox lässt euch den Zweiten Weltkrieg hautnah nacherleben.

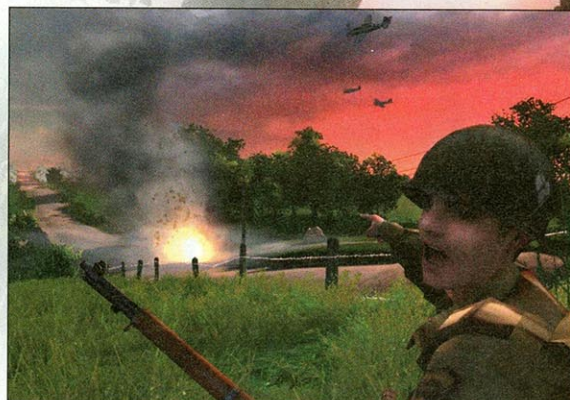
GEARBOX SOFTWARE



Die Jungs von Gearbox sind schon seit 1999 im Geschäft. Bisher haben sie noch kein eigenes Franchise aus dem Boden gestampft – das ändert sich allerdings mit Brothers in Arms. Das Entwicklerstudio ist auch für seine Add-ons (Blue Shift und Opposing Force) zu Half-Life (dt.) bekannt. Sie haben auch schon Half-Life (dt.) für die PlayStation2 umgesetzt.



○ Überflieger: Es wird nicht ausschließlich auf dem Boden gekämpft.



○ Vorsicht! Die Feinde sind genauso schlau wie eure Kameraden.

PS2 Egal auf welcher Plattform, überall sind sie gleichermaßen beliebt: Ego-Shooter. Schon sehr oft hat der Zweite Weltkrieg als Hintergrund herhalten müssen und trotzdem wird er immer wieder herangezogen. So auch beim ersten Franchise, das Gearbox aus eigener Kraft aus dem Boden stampfen will: Brothers in Arms. Es gibt bereits unzählige Titel, die sich dieser heiklen Thematik angenommen haben. Die passende Mischung aus Grafik, Soundeffekten und Musik-Scores lässt den Zweiten Weltkrieg – mal besser, mal schlechter – immer wieder aufleben.

Dabei wetteifern die verschiedenen Entwickler-Studios darin, sich so nahe wie möglich am grausamen Vorbild zu orientieren. Und genau das war auch bei Gearbox oberste Prämisse, als sie sich vor etwa dreieinhalb Jahren entschlossen haben, den Titel zu programmieren.

Authentizität

Die zehnteilige Kriegsfilm-Reihe „Band of Brothers“ schilderte den Werdegang der Easy Company (506 PIR) von deren Ausbildung bis zum Kriegsende. Das Spiel nimmt sich derselben Thematik an – allerdings liegt der Fokus auf dem 3rd Squad,

3rd Platoon und der Fox Company of the 502 PIR (Parachute Infantry Regiment). Der Titel basiert auf der wahren Geschichte von Sgt. Matt Baker, der dieser Einheit angehörte und nur widerwillig dem Militär beigetreten war. Insgesamt durchlebt ihr acht Tage seines Lebens.

Am D-Day sind Tausende von Fallschirmjägern über der Normandie abgesprungen. Baker war einer von ihnen... und auch er verfehlte sein Ziel. Allein und verlassen beginnt ihr die erste der insgesamt 21 Missionen. Zuerst müsst ihr eure zwölf verlorenen Kameraden wiederfinden, die ihr danach befehlen könnt.

E3-GEGENKANDIDAT

Call of Duty



Auch zu Spark Unlimiteds Call of Duty: Finest Hour wurde auf der E3 Neues präsentiert. Bei diesem Titel durchlebt der Spieler ebenfalls ungeschönt die Grausamkeit des Zweiten Weltkriegs. Hier hat man wie Gearbox militärische Berater zu Rate gezogen, um eine größtmögliche Authentizität zu garantieren. Der Zweikampf ist eröffnet. Release für diesen Ego-Shooter: Winter 2004



○ Feuerschutz: Während ihr über die Straße eilt, hält ein anderes Team die Gegner in Schach.



○ Ruhepause: Die Handlung wird durch jede Menge Zwischensequenzen weitererzählt.

Die Jungs von Gearbox wollten weg vom Standard-Gameplay vieler Ego-Shooter: Stupide durch die Levels laufen, bei Feindkontakt das Feuer eröffnen und weiter geht's im Text. Bei Brothers in Arms möchte man deutlich mehr Taktik in die Feuergefechte bringen – euer Job als Squad-Leader soll schließlich gerechtfertigt sein.

Die richtige Taktik macht's

Ihr müsst das Schlachtfeld genau unter die Lupe nehmen und daraufhin das Team so positionieren, dass ihr größtmögliche Erfolge erzielt. Die U.S. Army nennt diesen „Vorgang“ auch die „vier Fs“: Find the enemy, fix the enemy in position, flank the enemy, and then finish them off. Als Gruppenführer könnt ihr zwei Teams befehlen. Jedes Team kann aus bis zu drei Soldaten bestehen. Die erste Gruppe stellt den Stoßtrupp dar, die Soldaten sind mit Maschinengewehren und Granaten ausgestattet und ihr Job ist es, sich anzunähern und den Feind zu eliminieren. Die zweite Gruppe dient zur Deckung und ist schwerer bewaffnet. Sie balanciert aus sicherer Entfernung, um die Gegner beispielsweise am Boden zu halten, während sich der Stoßtrupp annähert. Die U.S. Army nennt diese Taktik „fire and maneuver“. Sie bildet den Grundstein für viele Infanterie-Einsätze. In Brothers in

Arms wird diese Taktik allerdings auch gegen euch eingesetzt – ihr müsst also auf der Hut sein.

Töten leicht gemacht

Entdeckt ihr oder einer eurer Kameraden feindliche Truppen, erscheint ein Icon auf dem Bildschirm. Ein rotes Icon zeigt an, dass es den Gegnern nichts ausmacht, in ihrer Deckung zu verharren. Eröffnet das zweite Team allerdings das Deckungsfeuer, färbt sich das Icon allmählich weiß. Ist es komplett weiß, werden die Feinde in Schach gehalten und ihre Deckung wird zum „Gefängnis“. Das Team wechselt dabei stets seine Position und die einzelnen Mitglieder wechseln der Reihe nach ihre Magazine, um einen kontinuierlichen Feuerhagel aufrechtzuerhalten. Währenddessen kann man sich mit dem anderen Team anpirschen.

Durch die gründliche Recherche der Programmierer sind nahezu alle im Spiel vorkommenden Verhaltensmuster der Wirklichkeit angelehnt. Selbst die KI basiert auf echten Kampfpraktiken. Gebt ihr z.B. das Kommando, eine Straße zu überqueren, rennen eure Jungs nicht blind los, sondern schleichen oder robbeln sich über den Weg. Wird indes auf den Trupp geschossen, geben sich die Soldaten gegenseitig Deckung, bis auch der Letzte die Straße überquert hat. ■ HS



○ Übersicht: Durch runde Icons wird eure Position und die der Gegner angezeigt.

JAHRELANGE RECHERCHE-ARBEIT

Um den Titel so realistisch wie möglich zu gestalten, hat man mehr als 100 Kisten des National Historical Archive durchstöbert, Veteranen von damals wurden interviewt, Fotos der Luftaufklärung begutachtet. Außerdem haben die Macher natürlich vor Ort in der Normandie (Frankreich) recherchiert.



○ Wie echt hätten ihr's denn gern? Das kleine Bild zeigt ein Originalfoto aus dem Jahre 1944. Die linke Hälfte des großen Bildes zeigt, wie die Umsetzung der Umgebung im Spiel aussehen wird.



○ Saint Côme du Mont: Guck mal, Konica macht einfach gute Bilder.

PLAY-DATEN

PS2

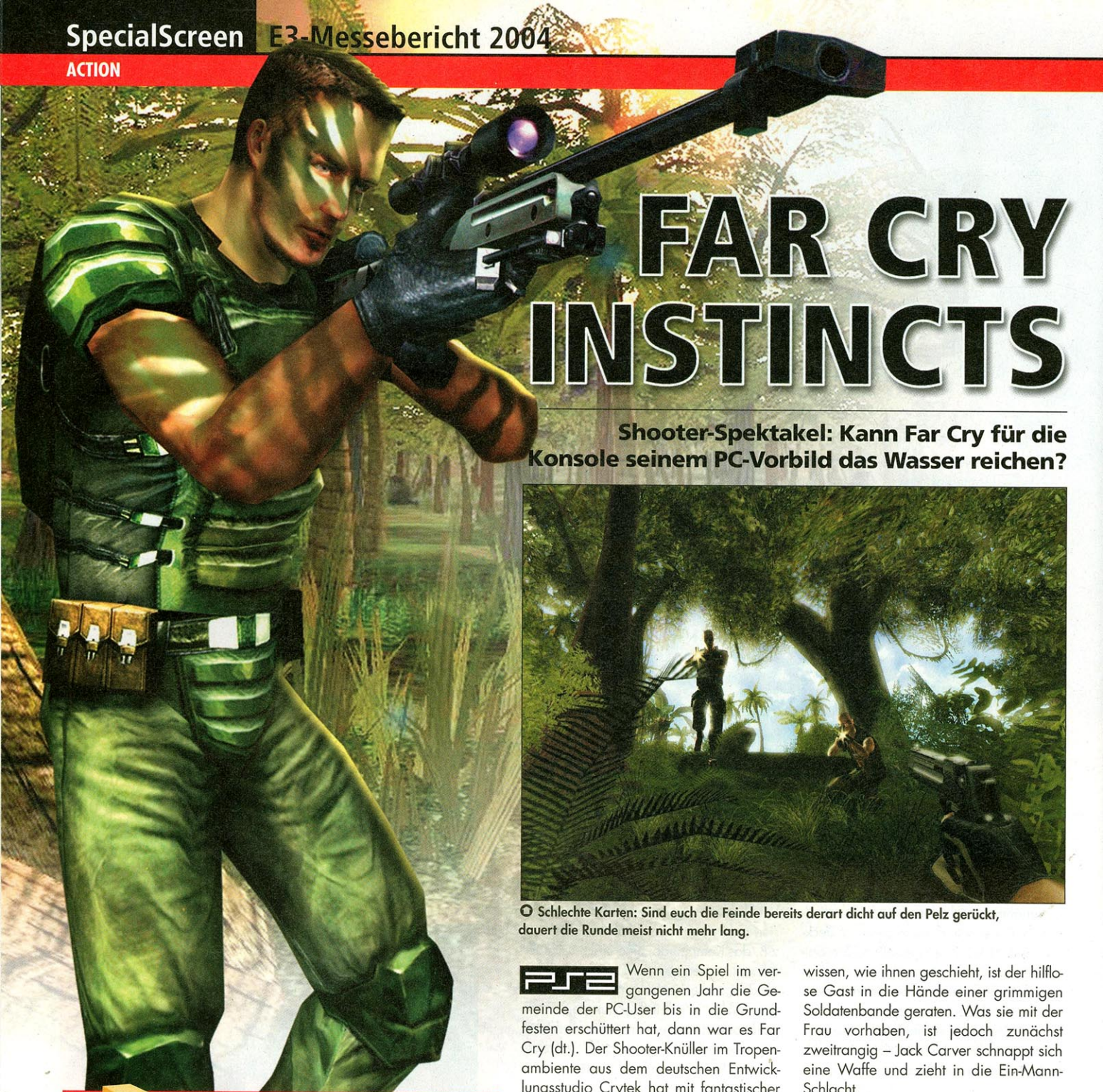
Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Gearbox Software
Spieler	1-8	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Ubisoft	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.brothersinarmsgame.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Der wahrscheinlich realistischste und authentischste Ego-Shooter im Zweiten-Weltkrieg-Setting.



FAR CRY INSTINCTS

Shooter-Spektakel: Kann Far Cry für die Konsole seinem PC-Vorbild das Wasser reichen?



❖ **Schlechte Karten:** Sind euch die Feinde bereits derart dicht auf den Pelz gerückt, dauert die Runde meist nicht mehr lang.

PS2 Wenn ein Spiel im vergangenen Jahr die Gemeinde der PC-User bis in die Grundfesten erschüttert hat, dann war es Far Cry (dt.). Der Shooter-Knüller im Tropenambiente aus dem deutschen Entwicklungsstudio Crytek hat mit fantastischer Grafik, realistischer Physik-Engine und durchdachtem Level-Design Traumwertungen eingefahren. Jetzt kommt Far Cry Instincts auf die PS2 und endlich werden auch wir mit Jack Carver das virtuelle Urlaubsparadies unsicher machen können.

Reif für die Insel

Sommer, Palmen und Sonnenschein – was könnte schöner sein? Nun, ein Inselparadies ohne knallharte Söldner, die einem mit martialischen Mitteln ans Leder wollen wahrscheinlich. Doch leider findet sich euer polygonales Alter Ego in genau dieser prekären Situation. Als Kapitän eines Touristen-Segelbootes schippert er gerade die hübsche aber ziemlich neugierige Journalistin Valerie Cortez auf eine abgelegene Südseeinsel, als ein Raketeneinschlag seinen kleinen Kutter versenkt und ihn selbst unsanft ins kühle Nass befördert. Ehe er oder der Spieler

wissen, wie ihnen geschieht, ist der hilflose Gast in die Hände einer grimmigen Soldatenbande geraten. Was sie mit der Frau vorhaben, ist jedoch zunächst zweitrangig – Jack Carver schnappt sich eine Waffe und zieht in die Ein-Mann-Schlacht.

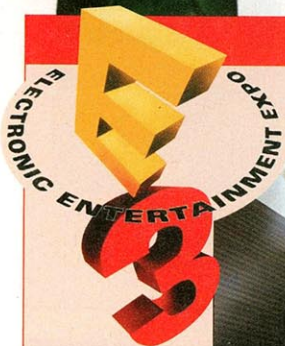
PC-Actionjunkies dürften mit dieser nicht gerade originellen Hintergrundstory vertraut sein. Doch werden PS2-Spieler nicht mit einer schlichten Portierung des Ego-Epos abgespeist, sondern dürfen sich auf ein speziell auf die Heimkonsole zugeschnittenes Far Cry freuen. Entwickelt wird Far Cry Instincts nicht von den Programmierern der PC-Version, sondern vom Ubisoft-eigenen Studio in Montreal, das schon für den Splinter-Cell-Erstling verantwortlich zeichnet. Da die schwarze 128-Bit-Kiste nun mal in vieler Hinsicht weniger leistungsstark ist als ein High-End-PC, waren einige Kompromisse fällig. So wird es statt 20 nur noch 14 Levels geben – angesiedelt auf vier verschiedenen Inseln. Dafür kommen nur Konsolenspieler in den Genuss einiger brandneuer Bereiche, wie einer verlassenen Mine oder eines schaurigen Meereswasserlabors.

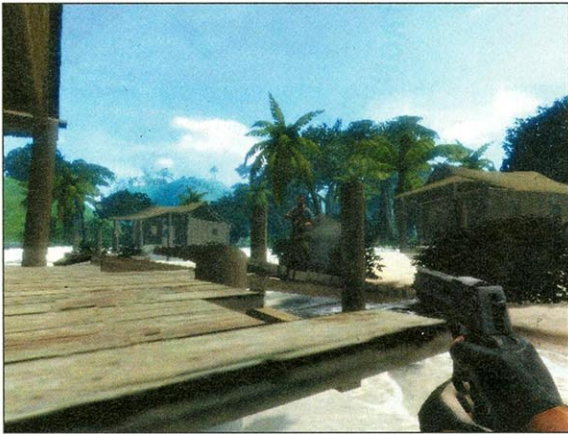
E3-GEGENKANDIDAT

Killzone



Guerrillas PS2-exklusiver Shooter soll mit großartiger Grafik und hohem Taktik-Anspruch der versprochene Halo-Killer werden. Statt Tropenparadies dient hier eine düstere Zukunftsvision voller zerstörter Kriegsschauplätze als Bühne, vor jedem Level schlüpft ihr in die Haut eines anderen Spezialisten aus eurem knallharten Soldatentrupp. Im Herbst soll der Sci-Fi-Krieg beginnen.





❶ Strandidyll: Die clever agierenden Fieslinge lassen euch leider keine Zeit zum Sonnentanken.



❷ Drive-by: Von üppigem Buschwerk und dem Fahrerhaus des Jeeps geschützt, eröffnet ihr das Feuer.

Fallensteller

Um von den ungemein clever agierenden Feinden nicht einfach nur als hilflose Zielscheibe angesehen zu werden, nutzt ihr nicht nur die zahlreichen im Spiel vorkommenden Wummen, sondern natürlich auch eure grauen Zellen. Zwar liegt der Schwerpunkt des Spiels auf Baller-Action, dennoch müsst ihr oftmals sehr taktisch vorgehen – Genre-typisch steht ihr als einzelner Himmelhund einer deutlichen Übermacht gegenüber.

Um die Anzahl eurer skrupellosen Gegner allmählich zu verringern und im Gegenzug eure Überlebenschancen zu erhöhen, kann euer virtueller Protagonist hinterlistige Fallen aufstellen, die dem unvorsichtigen Soldaten den sicheren Bildschirmtod bringen. Auf Knopfdruck bastelt ihr etwa ein bei Feindkontakt niedersausendes Nagelbrett – nicht nett, aber verdammt effizient. Dank besonderer Fähigkeiten und elektronischer Gadgets kann Jack Carver zudem bei Bedarf in die spätestens seit Splinter Cell obligatorische Wärmesicht umschalten. Auch erkennt er zurückbleibende Duftmarken vorbeigezogener Wachtrupps.

Wer trotzdem von den Spitzbuben eingekreist ist und den Rückzug antreten muss, schwingt sich am besten hinters Steuer eines der frei steuerbaren Fahrzeuge. Unter anderem stehen euch Boot, Jet-Ski, Hovercraft und ein Geländewagen mit Vierradantrieb zur Verfügung.

Weitblick

Das Konsolen-Far-Cry bietet geselligen Zockern mehr als den handelsüblichen Splitscreen-Modus: Wer Netzwerkadapter und Online-Anschluss sein Eigen nennt, trägt diverse Varianten (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag etc.) mit bis zu 15 Mitspielern im Sony-Netzwerk aus.

Zurzeit hinterlässt Far Cry Instincts noch einen recht zwiespältigen Eindruck: Lassen der phantastische PC-Bruder sowie die zahlreichen neuen Features auf ein revolutionäres Shooter-Erlebnis hoffen, konnte uns die Grafik auf der E3-Pressenvorführung noch nicht begeistern. Optisch ist das bleihaltige Inselabenteuer noch meilenweit vom Niveau des Originals entfernt. Auch wenn die PS2 natürlich niemals dieselbe Grafikpracht wie ein hochgezuchteter Rechner auf den

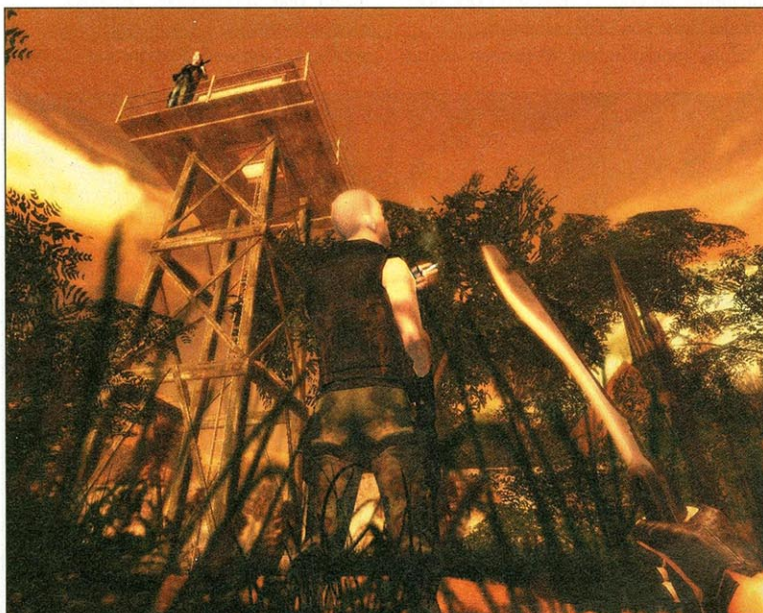
Bildschirm zaubern kann, müssen die Ubisoft-Mannen noch einige Arbeitsstunden in ihr neues Baby investieren. Wir sind uns dennoch sicher: Far Cry Instincts ist ein ganz heißer Anwärter auf die Genre-Krone! ■ WS

UBISOFT MONTREAL

Das knapp 900 Mann starke Entwicklerteam im kanadischen Montreal zeigte sich in den letzten Jahren und Monaten besonders umtriebiger: Unter anderem gingen Spielspaß-Granaten wie Prince of Persia: The Sands of Time oder die beiden enorm erfolgreichen Splinter-Cell-Episoden auf ihr Konto. Ausgelastet sind die Programmierer damit scheinbar immer noch nicht: Neben Far Cry Instincts basteln sie derzeit an den Nachfolgern zu diesen beiden Titeln.



❸ Prince of Persia: The Sands of Time



❹ Ahnungslos: Bewaffnet mit einem Buschmesser schleicht sich Jack Carver an die Wache heran.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Ubisoft Montreal
Spieler	1-16	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Ubisoft	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.ubi.com

40% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Eigenständiges Spiel statt plumper Konvertierung: Far Cry Instincts lässt auf eine Ballerei der Sonderklasse hoffen.



GOLDENEYE

Rogue Agent

Immer nur die Guten zu spielen ist langweilig, findet ihr nicht? Electronic Arts sieht das ähnlich...



Geiselnahme: Ob sich euer Protagonist davon beeindrucken lässt...?



Alter Bekannter: Auch Hutwerfer Oddjob schaut mal kurz vorbei.



PS2 Nachdem die Lizenz rund um den charismatischen Weltenretter James "007" Bond vor einigen Jahren schon vom ehemaligen Nintendo-Hausprogrammierer Rare zu Electronic Arts wechselte, schickt der weltgrößte Spielehersteller nun ein weiteres Abenteuer aus der Welt der verdeckten Untergrundoperationen und schönen Geheimdienst-Mienen ins Rennen. Mit dem gleichnamigen Kinostreifen aus dem Jahre 1995 hat das Goldene Auge aber nichts mehr zu tun: Die kreativen EA-Schreiberlinge entwickelten eine komplett neue Storyline, die mit einigen Überraschungen aufwartet.

Seitenwechsel

Die erste Neuerung stellt bereits die Wahl des handelnden Spielcharakters da - denn der unverwundliche Agent im Dienste Ihrer Majestät hat als strahlender Held vorerst ausgedient. Ihr schlüpft in die Rolle eines aufstrebenden MI6-Agenten, der jedoch wegen übermäßiger Brutalität vom Dienst suspendiert und daraufhin prompt von Gangsterboss und 007-Erzfeind Auric

Goldfinger abgeworben wird.

Im Kampf mit dessen Rivalen Dr. No verliert euer digitales Alter Ego ein Auge, das durch die titelgebende Prothese ersetzt wird.

Derart gezeichnet und von Rachegeilungen geplagt, verfolgt der abtrünnige Ex-Agent nur noch ein Ziel: Statt die Erde zu retten, will er sie erbarmungslos unterjochen. Welche besonderen Fähigkeiten euch das GoldenEye verleiht, wollten uns die Entwickler aber noch nicht verraten.

Herr Agent, es brennt!

Auf dem Weg zur Weltherrschaft geben sich natürlich einige Bond-Bekannte wie Scaramanga, Oddjob, Xenia Onatopp und Pussy Galore ein virtuelles Stelldichein - zu Beginn kämpft ihr gar noch an der Seite von 007 persönlich...

Eure martialischen Missionen führen

euch einmal um den ganzen Erdball, unter anderem sorgt ihr in Hongkong, in den Schweizer Alpen oder im Labor von Dr. No für Chaos und Zerstörung. Wie meistens in Ego-Shootern stehen dabei bleihaltige Gefechte mit den zahlreichen Gegnern auf der Tagesordnung. Hersteller Electronic Arts verspricht ein besonders intensives Baller-Erlebnis: Dank der ausgefeilten E.V.I.L.-Intelligenz setzen euch die Schergen im Dienste des Guten schwer zu, nutzen die Levelumgebung zu ihrem Vorteil und verhalten sich überaus unberechenbar.

PS2-Besitzer werden sich übrigens exklusiv über eine Online-Unterstützung freuen können: Neben dem obligatorischen Offline-Mehrspieler-Modus via Splitscreen laden alle verfügbaren Spielmodi wie Hauptkampagne, Deathmatch etc. zu spaßigen Netzwerk-Sessions ein. **WS**



Bang Boom Bang: Mit schweren Wummen geht ihr auf Zerstörungstour.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Electronic Arts Los Angeles
Spieler	tba	Erhältlich ab	3. Quartal
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.eagames.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Auf der dunklen Seite der Macht: Als skrupelloser Bösewicht balzt ihr euch durch vier Jahrzehnte Bond-Geschichte.

TIMESPLITTERS

Future Perfect

Zeitreise, die Dritte: Free Radical Design legt nach und will mit dem neuesten Teil der TimeSplitters-Serie den Ego-Shooter-Thron einnehmen.



🔥 **Feuerwerk:** Neben regulären Fußsoldaten stellen sich auch zahlreiche Zwischen- und Endgegner zum Ballerduell.



🚁 **Luftangriff:** Bei Attacken von oben solltet ihr schnelligst Deckung suchen, sonst geht euch schnell das Licht aus.

PS2 Aller guten Dinge sind drei. Egal ob Devil May Cry's Dante, Solid Snake mit Metal Gear Solid: Snake Eater, Jak & Daxter oder Ratchet & Clank – alle haben sie eins gemeinsam: Sie gehen in die dritte Runde.

Dass nach dem Erfolg von TimeSplitters 2 ein Nachfolger nicht ewig auf sich warten lassen würde, war klar. Doch die Damen und Herren von Free Radical Design haben sich lange mit Informationen zurückgehalten. In Los Angeles jedoch durften wir endlich ein Auge auf TimeSplitters: Future Perfect werfen.

Im Zeichen der Zeit

Im Story-Modus – der übrigens um einen Kooperations-Modus erweitert wurde – durchquert ihr fünf verschiede-

ne Zeitperioden, die in insgesamt elf Levels unterteilt sind. Den Anfang macht das Jahr 1924. 45 Jahre später geht ihr, ähnlich wie Austin Powers in England, auf eine geheime Mission.

Ein altes Herrenhaus, voll gestopft mit blutrünstigen Zombies, erwartet Held Cortez im Jahre 1994. 2054 ballert ihr euch durch futuristische Labors, in denen tödliche Droiden ihr Unwesen treiben. Das letzte Ziel der Zeitreise ist das Jahr 2104. Die Waffen, mit denen ihr euren Widersachern das Lebenslicht auspustet, passen in die jeweilige Epoche. Alles in allem warten 20 unterschiedliche Wummen (Scharfschützengewehre, Maschinenpistolen, Laserkanonen etc.) auf euch.

Im neuesten Teil jagt ihr die Aggressoren aber nicht nur mit einer Knarre durch die riesigen Levels, ihr entert auch

kurzerhand ein Fahrzeug und fahrt das Lumpenpack über den Haufen.

Do it yourself

Natürlich spielt der Multiplayer-Modus auch in TimeSplitters: Future Perfect eine tragende Rolle. Zeichnete sich der Vorgänger durch seine enorme Anzahl an unterschiedlichen Spielmodi und Maps aus, schließt sich der dritte Teil dieser Tradition an. Diesmal gehen die Mehrspielergefechte aber nicht nur in den heimischen Wohnzimmern auf dem Splitscreen oder im LAN-Netzwerk über die Bühne – online sei Dank. Maximal dürfen sich 16 Spieler in genretypischen Modi wie Capture the Flag oder Deathmatch gegenseitig bekriegen. Der Karteneditor ist auch wieder mit an Bord. Erstellt eure eigenen Maps und spielt sie online mit Kollegen oder tauscht sie aus.

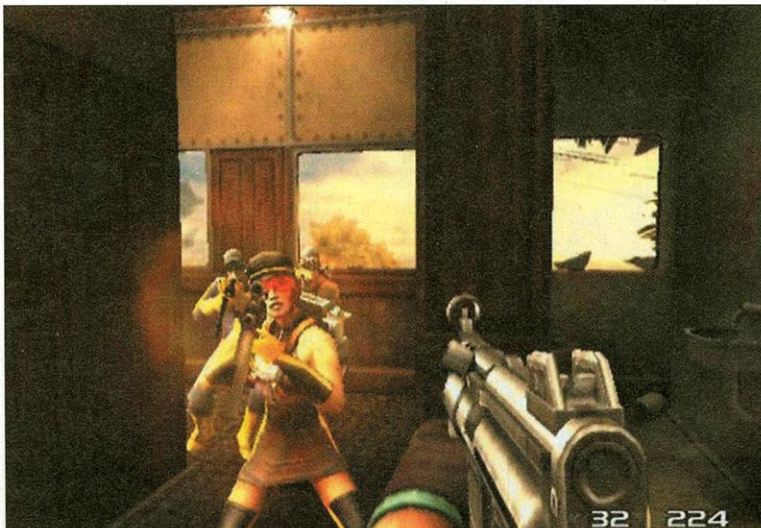
Die seit TimeSplitters 2 aufgebohrte und verbesserte Engine lässt die Matches mit konstanter Framerate ruckelfrei über den Bildschirm flimmern. Wir freuen uns auf heiße Online-Schlachten und fiebern einer spielbaren Preview-Version entgegen. **AS**

FREE RADICAL DESIGN



Perfect Dark (2000, N64)

Gegründet wurde Free Radical Design 1999 von ehemaligen Rare-Ltd.-Programmierern (u.a. Perfect Dark). 2000 erschien mit TimeSplitters das erste Projekt des in Nottingham, England, ansässigen Teams. Zwei Jahre später folgte Teil 2, der von der Fachpresse sowie von Zockern mit Lob überschüttet wurde. Zurzeit arbeiten die Briten an TimeSplitters: Future Perfect und am Action-Adventure Second Sight.



👊 **Jetzt auch mit Händen:** Beim Vorgänger schwebten die Waffen noch in der Luft.

PLAY-DATEN

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Free Radical Design
Spieler	1-16	Erhältlich ab	2005
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.frd.co.uk

60% FERTIGGESTELLT

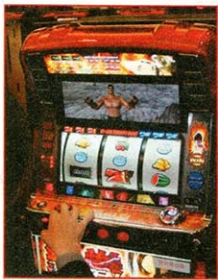
ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Das Mehrspieler-Monster kommt zurück! Im dritten Teil dürfen wir uns auch online bekriegen.

TEKKEN 5

Tekken-Patriarch und Urgestein Heihachi Mishima ist tot! Zumindest will uns das Namco bei Tekken 5 glauben machen.

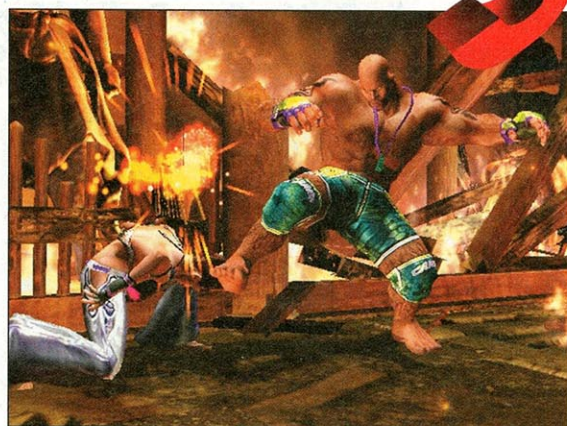
EISENFAUST-GLÜCKSSPIEL



Sollen Tekken-Fans zu Glücksspielern erzogen werden? Auf jeden Fall kommt in Kürze ein Tekken Slot-Automat in Japans Eck-Kneipen – inklusive Display, das Prügel-Sequenzen auf Tekken 3-Niveau bietet.



○ Schwerelos? Wenn Capoeira-Ass Christie bei ihren Attacken tiefe Einblicke gewährt, wendet sich Beton-Frisur Paul Phoenix mit Grausen ab.



○ Haarige Haxen: Wo der Hüne Craig Marduk hintritt, wächst kein Gras mehr – gute Deckung ist hier Pflicht.

PS2 Die Tekken-Väter sind im Zugzwang: Seit Segas Virtua Fighter sich auch auf der PS2 austoben, steht der ehemalige 3D-Prügel-Primus in der Kritik: Unnatürliche Animationen auf PSone-Niveau, komplizierte Steuerung und ein wenig intuitives Kampfsystem haben der Serie einigen Unmut eingebracht. Doch für den fünften Teil gelobt Namco Besserung: Man hat sich die direkte Konkurrenz, Segas Virtua-Fighter-Serie und Tecmos Dead or Alive, genau angesehen und will mit Tekken 5 nun alte und neue Fans gleichsam in den Eisenfaust-Ring locken.

Neue Gesichter

Erstmals müsst ihr zunächst ohne Heihachi Mishima auskommen: Das wie immer extrem üppige Render-Intro zeigt eindrucksvoll das Ableben des Mishima-Patriarchen in einer dramatischen Explosion. Doch das will nicht viel heißen: Bei Tekken sind schon so einige Figuren über den Jordan gegangen, um in der nächsten Episode wie Phoenix aus der Asche wieder aufzuerstehen. Wenden wir uns also der Kämpferriege zu: Ganze

drei neue Recken hat Namco aus dem Hut gezaubert – Raven erinnert an Schauspieler Dennis Rodman und beherrscht die Kunst des Ninjitsu, Zopfträger Feng Wei zieht altherwürdiges Kung Fu vor und vermöbelt seine Gegner wie die alten Shaolin-Mönche. Interessantester Neuzugang ist Asuka Kazama – dem Namen nach ist die junge Dame die Schwester von Jin Kazama und tritt mit einem Aikido-ähnlichen Kampfstil entweder im knappen Kostümchen oder traditionell in Hakama und Gi an.

Die anderen Anwarter auf den Tekken-Thron sind bekannt: Jin Kazama, Lee Chaolan, Ling Xiaoyu, Bryan Fury, Nina Williams, Paul Phoenix, Yoshimitsu, Steve Fox, Craig Marduk, Christie Monteiro, Hwoarang, Kazuya Mishima, King, Marshall Law, Kuma, Julia

Chang, Jack und Lei Wulong sind teilweise schon in der allerersten PSone-Episode angetreten.

Und neue Optik?

Grafisch gefällt uns Tekken 5 bislang gut: Die üppigen Hintergründe mit zahlreichen Effekten sehen nicht nur toll aus, sie lassen sich auch (wie im Vorgänger) ins Kampfgeschehen einbeziehen. Wer den Gegner in die Requisiten donnert, richtet extra viel Schaden an. Die Kämpfer sind detailliert wie eh und je, besonders die drei neuen Figuren überzeugen mit äußerst geschmeidigen Animationen. Hoffen wir nur, dass auch Kampf-Opas wie Yoshimitsu und Paul Phoenix neue Bewegungsabläufe spendiert werden, wenn das Spiel nach seiner Arcade-Premiere im nächsten Jahr auf Konsole erscheint. ■ TN



PLAY-DATEN

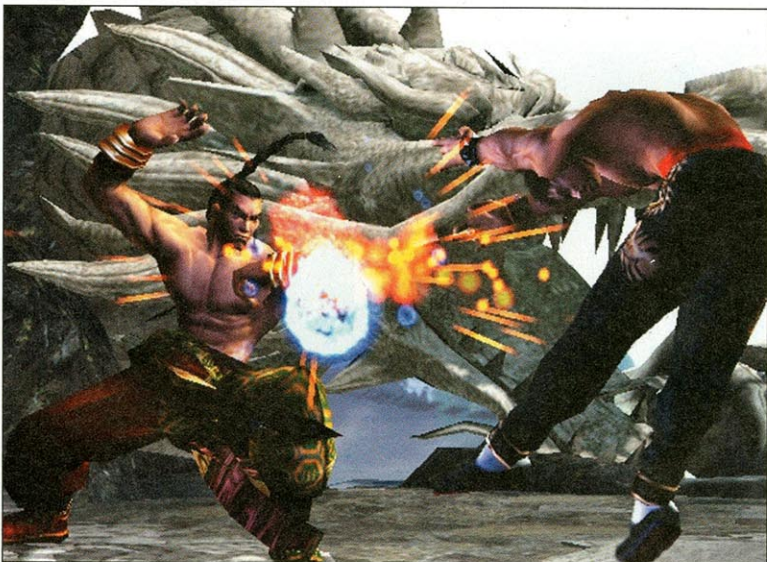
Genre	Beat'em Up	Entwickler	Namco
Spieler	1-2	Erhältlich ab	2005
Hersteller	Namco	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.namco.com

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Eine paar neue Kämpfer und Hintergründe – hoffen wir, dass Tekken 5 auch einer spielerischen Generalüberholung unterzogen wird.



○ Volltreffer: Feng Weis Attacke wird Tekken-typisch mit spektakulären Effekten in Szene gesetzt.

DEATH BY DEGREES

Polygon-Schönheit Nina Williams gehörte schon immer zu den beliebtesten Tekken-Charakteren – nun bekommt der Blondschoopf ein eigenes Spiel.



Die by the sword: Bei Tekken-Attentäterin Nina Williams sind nicht nur Fäuste tödlich.



Dresche vor historischer Kulisse: Die bösen Schergen haben keine Chance gegen diese Lady.

PS2 Ob es nun an ihren Kampfkünsten liegt oder doch eher an den gefälligen Kurven – seit dem ersten Tekken-Teil gehört die eiskalte Auftragskillerin mit Gedächtnisverlust jedenfalls zur Standard-Belegschaft von Namcos Prügelsaga. Um die Wartezeit auf die nächste Episode zu verkürzen, basteln die japanischen Programmierer am ersten eigenen Abenteuer von Frau Williams – in dem es natürlich gewohnt brachial zugeht.

Die Waffen einer Frau

Die fiese Camietta-Organisation hat eine gefährliche Superwaffe namens Salakia entwickelt, nach der sich diverse Terror-Organisationen bereits die Finger lecken. Um die Übergabe der Todesmaschine auf einem protzigen Luxuskreuzer zu verhindern, schickt die CIA zwei Agenten – und den blonden Tekken-Todesengel Nina Williams.

In der Rolle der wehrhaften Nahkampfspezialistin infiltriert ihr den Dampfer, um die drohende Hightech-Katastrophe ab-

zuwenden. Nur gut, dass Nina auf jede Menge Beat'em-up-Erfahrung zurückgreifen kann: Wie „daheim“ in Tekken lässt sie die virtuellen Fäuste fliegen, schickt feindliche Sicherheitskräfte im Dutzend auf die Matte und lässt die Knochen der Gegner krachen. Um auch Anfängern schon nach wenigen Spielminuten imposant-durchschlagende Moves zu ermöglichen, hat man die Bedienung drastisch vereinfacht: Im Stile von Sonys Lizenz-Gekloppe Rise to Honour setzt ihr mit dem rechten Analog-Stick zu krachenden Spezialschlägen an. Mit welchen Bewegungen eure Bildschirmheldin schließlich für klare Verhältnisse sorgt, hängt von den Pad-Kombinationen des Spielers und von den Positionen der Opponenten ab.

Der volle Durchblick

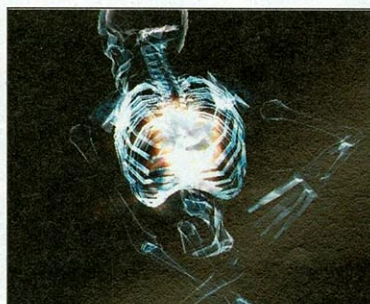
Neben ihren Standard-Prügfähigkeiten hat die Blondine einige brandgefährliche Helferlein bereit: Ein Druck auf die Schultertasten und Nina zückt ihr messerscharfes Katana oder ballert mit gleich

zwei Uzis auf die hoffnungslos unterlegenen Gegner. Besonders hilfreich – und daneben ungemein cool – ist der originale X-Ray-Modus: Stimmen die Bedingungen, zoomt die Kamera besonders nahe an einen unglücklichen Gegner heran und zeigt wie ein Röntgengerät sein Innenleben. Drückt ihr nun den richtigen Knopf, folgt ein besonders effizienter Schlag von Nina, der euren Feind augenblicklich außer Gefecht setzt. Zur Belohnung seht ihr Rippen brechen und Kiefer knirschen.

Schleich-Einlagen und Scharfschützen-Einsätze runden das Namco-Geprügel ab – ob Nina Williams auch außerhalb des Iron-Fist-Turniers Spielspaß-Traumwertungen einfahren kann, wird sich erst Ende des Jahres zeigen. **WS**



Im Fadenkreuz: Zwischen den Prügelmissionen müsst ihr euch als Scharfschützin beweisen.



Knochengerüst: Mit Röntgenblick seht ihr, welches Körperteil ihr gerade zerbröselt.



PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Namco
Spieler	1	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Namco	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.namco.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Tekken-Powerfrau Nina Williams in ihrem eigenen Spiel: Knallhartes 3D-Geprügel mit jeder Menge Sex-Appeal.

VIEWTIFUL JOE 1 & 2

Klein, flach, verdammt cool: Viewtiful Joe lässt nun auch auf der PS2 die Fäuste fliegen. Für Teil zwei hat er sich Verstärkung mitgebracht...

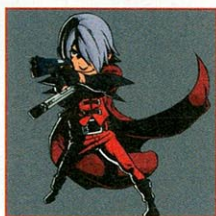


○ Doppelte Power: Joe und Silvia mischen im zweiten Teil als schlagkräftiges Pärchen mit. (Viewtiful Joe 2)



○ Prominenter Gast: Capcom-Dämonenjäger Dante gibt als 2D-Abziehbild ein Gastspiel. (Viewtiful Joe)

VIEWTIFUL DANTE



Für die PS2-Umsetzung des ersten Viewtiful-Joe-Abenteuers hat sich Hersteller Capcom einen ganz besonderen Gag einfallen lassen: Dämonenjäger Dante, bekannt aus den Devil-May-Cry-Teilen, bekommt einen virtuellen Gastauftritt. Man kann ihn freispielen – natürlich stilecht im Cel-Shade-Look.

PS2 Jugendlicher Filmfreak verwandelt sich in einen vor Kraft strotzenden Comic-Superhelden, der seine Freundin aus den Händen lebendig gewordener Zelloid-Monster befreit. Was sich zunächst eher gezwungen als spannend anhört, war 2003 einer der CameCube-Kracher – nicht zuletzt wegen dem ungewöhnlichen Cel-Shade-Grafikstil und unkompliziertem Prügel-Gameplay. Ab jetzt ist der Titel nicht mehr Nintendo vorbehalten: Viewtiful Joe sowie sein direkter Nachfolger werden im Herbst, respektive erst 2005, auch für Sony-Fans an der Zeitschraube drehen.

Ein Fall für zwei

War Silvia im ersten Teil noch die passive zu Rettende, tritt sie in der Fortsetzung als zweiter spielbarer Charakter auf den Plan. Diesmal dürfen also zwei Radaubröder gleichzeitig an die Pads. Der Spielablauf ist für die beiden Turteltäubchen jedoch gleich – übrigens gibt es hier auch zwischen den beiden Viewtiful-Joe-Teilen keine Unterschiede: Ihr kloppt euch durch Horden nachrückender Gegner, sammelt am Wegesrand verstreute Goodies ein und meistert

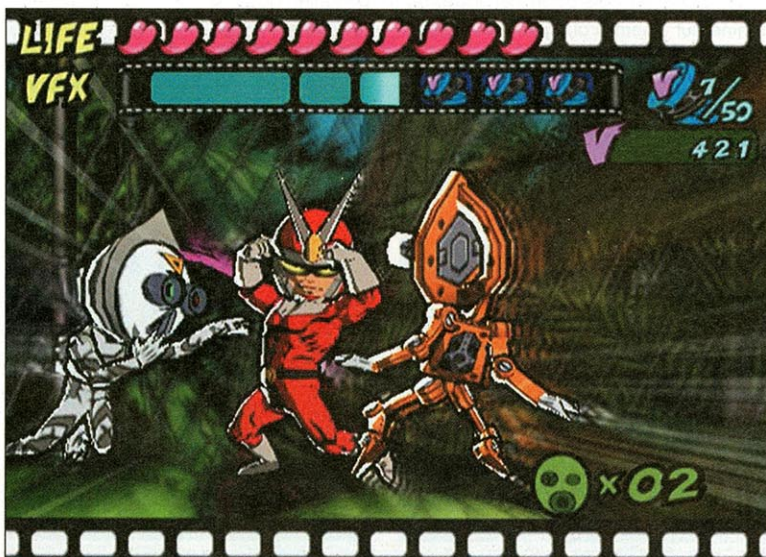
knifflige Hüpfpassagen. Während Latextträger Joe zum Verdreschen der Spitzbuben vornehmlich Fäuste und Füße einsetzt, greift Blondschoopf Silvia auf Pompoms oder eine Projektilwaffe zurück.

An der Uhr gedreht

Das Prügel-Paar kann selbst auf die Zeit Einfluss nehmen – zünftige Superhelden eben: Per Knopfdruck verlangsamt ihr den Spielablauf, weicht im Mach-Speed-Modus wieselflink allen feindlichen Attacken aus oder zoomt kurzzeitig besonders nahe ans Spielgeschehen 'ran. In Viewtiful Joe 2 kommt sogar eine weitere Heldenkraft dazu: Eine Replay-Option bewirkt durch Zurückspulen einer Szene dreifachen Schaden an den Gegnern oder lässt euren Lebensbalken nach Genuss

eines kleinen Energiespenders auf das Dreifache ansteigen.

Sympathisches Helden duo, stilvolle Zeitlupeneinlagen – die eigentliche Besonderheit der beiden Capcom-Silberlinge ist jedoch die Optik. Denn statt krampfhaft Realität nachzuahmen, hat sich das Clover Studio für den genau entgegengesetzten Weg entschieden und verfrachtet Viewtiful Joe in eine knallbunte Umgebung. Die könnte mit ihrer flachen Cel-Shade-Optik direkt einem Comicheft entsprungen sein. So entsteht das vermeintlich flache Aussehen der Spielfiguren, das uns erfolgreich reine Zweidimensionalität vorgaukelt. Die grafischen Spielereien verfehlen ihre Wirkung nicht: Der Capcom-Klopper stellt noch immer die Referenz in Sachen Cartoon-Optik dar. **WS**



○ Muskelprotz: Als Superheld schmeißt sich Durchschnitts-Teenie Joe in Pose. (Viewtiful Joe 2)

PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Clover Studio
Spieler	1 (1. Teil)/1-2 (2. Teil)	Erhältlich ab	3. Quartal/2005
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.capcom.com

80% FERTIG (TEIL 1)
40% FERTIG (TEIL 2)

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Origineller 2D-Prüger in Comic-Optik – der zweite Teil protzt mit Zweispieler-Modus und noch mehr Grafikeffekten.



www.shr.cc

ObsCure

IN DER SCHULE LERNST DU DINGE,
DIE DU NIEMALS WISSEN WOLLTEST.

FEATURING:
SUM 41, SPORTFREUNDE STILLER
UND SPAN



WWW.OBSOURE-GAME.COM

Eine nächtliche High School. Fünf Teenager.
Und eine übernatürliche Bedrohung.
Ein Action-Adventure wie ein
verstörender Horror-Film.

„Exzellenter Teenie-Horror mit einem
erstklassigen Kooperationsmodus.“

Play Playstation 04/2004

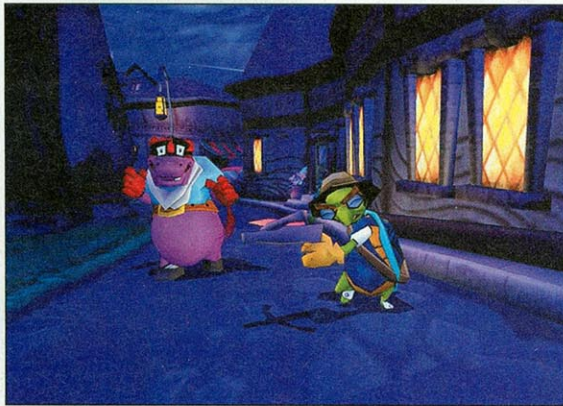
AB JUNI 2004



© 2004 MC2 - Hydravision. All rights reserved. Developed by Hydravision. Published by MC2. Distributed by Atari. "P" and "PlayStation" 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 United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

SLY 2 BAND OF THIEVES

Auch wenn Sam Fisher und Solid Snake die aktuellen Schleichmeister sind, bei keinem der beiden haben wir so gelacht wie bei Waschbär Sly.



Ⓢ Dynamisches Duo: Murray und Bentley sind wirklich nicht sonderlich intelligent, effektiv sind die Knaben aber allemal.



Ⓢ Wachelefant voraus: Sly muss dem Suchscheinwerfer des grauen Rüsseltiers geschickt ausweichen.

DIE STORY



Sly 2 schließt inhaltlich direkt an den ersten Teil an: Nachdem der fiese Clockwerk besiegt ist, zerfällt er in seine Einzelteile. Sly und seine Crew machen sich sofort auf die Jagd nach den Stücken – in die Quere kommt ihnen dabei immer wieder die hinterfotzige Klaww-Gang.

PS2 Wo Sam und Snake für Welfrieden, Abrüstung und den American Way of Life durch gefährliche Gebiete kriechen, denkt Sly in erster Linie ans Füllen der eigenen Taschen: Der gewitzte Waschbär ist nämlich von Beruf Dieb und konnte PS2-Fans bereits vergangenes Jahr mit einem flott spielbaren und angenehm geradlinigen Schleich'n Run erfreuen. Trotz eher moderatem Erfolg hierzulande arbeitet Entwickler Sucker Punch nun mit Hochdruck an der inzwischen schon obligatorischen Fortsetzung.

Gruppendynamik

Und das Team hängt sich richtig rein: Statt nur ein paar neue Levels aus dem Ärmel zu schütteln, wurde erst einmal das Grundprinzip zurück ans Reißbrett getragen und großzügig überarbeitet.

Wichtigste Neuerung: Ihr spielt nicht mehr nur Sly, sondern übernehmt auch die Kontrolle über seine Freunde Murray und Bentley. Die haben noch im ersten Teil eine eher untergeordnete Rolle gespielt.

Bentley ist Experte für Explosives: Der grüne Panzerträger hegt eine Vorliebe für Dynamit, TNT und ähnliche Spaßbringer und kann nicht nur Hindernisse

aus dem Weg sprengen, sondern auch hervorragende Ablenkungsmanöver inszenieren. Das lilafarbene Nilpferd Murray hält sich lieber an die groben Aufgaben: Wenn eine Horde Gegner aus dem Weg geräumt werden soll, kommt er ins Spiel – dank seiner Leibesfülle kann er ebenso gut austeilen wie einstecken.

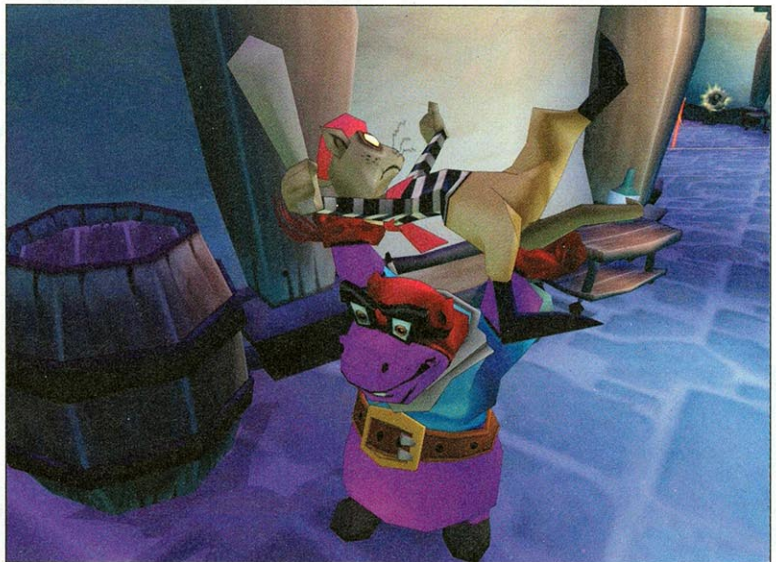
Ich klau' so gern...

Die zweite große Änderung bezieht sich auf den Level-Aufbau: Hat der erste Teil noch mit einfachen, geradlinigen Geschicklichkeitstests erfreut, wagt Sucker Punch beim Sequel den Schritt in die frei begehbare 3D-Welt – ähnlich wie bei Jak und Konsorten. So verliert das Spiel zwar von seiner angenehmen Zugänglichkeit, überzeugt aber jetzt mit

neuen Aufgabenstellungen und macht Teamwork nötig. So muss Bentley schon mal am Level-Ende eine Explosion zünden, um die Wachen wegzulocken, während Sly in aller Ruhe klaut, was das Herz begehrt.

Allzu leicht soll es euch jedoch nicht gemacht werden, die Gegner sind merklich klüger geworden. Wächter sind jetzt aufmerksamer und werden bereits beim kleinsten Anhaltspunkt hellhörig. Besonders elegant kann Bentley mit seinen Gegnern umgehen: Er verschießt lautlos Pfeile und legt sie damit erst mal schlafen.

Der erste Eindruck von Sly 2 ist makellos – flotte Steuerung, bunte und flüssige Comic-Grafik und die obligatorische Dosis Neuerungen machen Lust auf das fertige Spiel. ■ **TN**



Ⓢ Gestemmtes Wiesel: Hippopotamus Murray hebt fiese Gegner in die Luft und lässt sie souverän durch die Gegend segeln.

PLAY-DATEN

Genre	Jump'n Run	Entwickler	Sucker Punch
Spieler	1	Erhältlich ab	Winter 2004
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.com

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Konsequente Fortsetzung der spaßigen Schleich-Hüpferei mit neuen Spielfiguren, interessantem Teamwork-Feature und größeren Levels.

STRATEGIE

ROLLENSPIEL – STRATEGIE – ACTION-RPG – ROLLENSPIEL – STRATEGIE – ACTION-RPG

DER HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER



Electronic Arts beweist, dass man aus der Tolkien-Lizenz noch mehr rausholen kann. Euch erwartet kein stumpfes Hack'n-Slay, sondern ein ausgewachsenes Rollenspiel im Mittelalter-Universum. Warum Das dritte Zeitalter Final Fantasy XII mächtig gefährlich werden könnte, erfahrt ihr ab Seite 68.



INHALT 07/2004 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

ROLLENSPIEL

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	S.70
Final Fantasy 12	S.68
Star Ocean: Till the End of Time	S.74



Final Fantasy 12: Das Warten wird sich lohnen - versprochen!

ACTION-RPG

Champions: Return to Arms	S.72
Kingdom Hearts 2	S.73
Musashi Samurai Legend	S.76
Shining Tears	S.75

E3-TRENDBAROMETER STRATEGIE-SPIELE

IN

IN: FANTASY AUS FERNOST

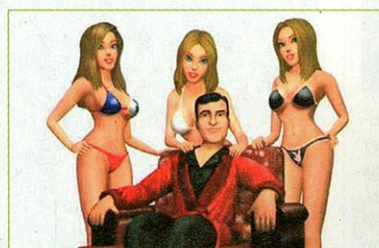
Während westliche Entwicklungen in nahezu allen Genres immer wichtiger werden, sind Rollenspiele noch immer die Domäne der Japaner – von wenigen Ausnahmen abgesehen, wie EAs neuer Tolkien-Adaption.



Typisch Nippon: Musashi Samurai Legend

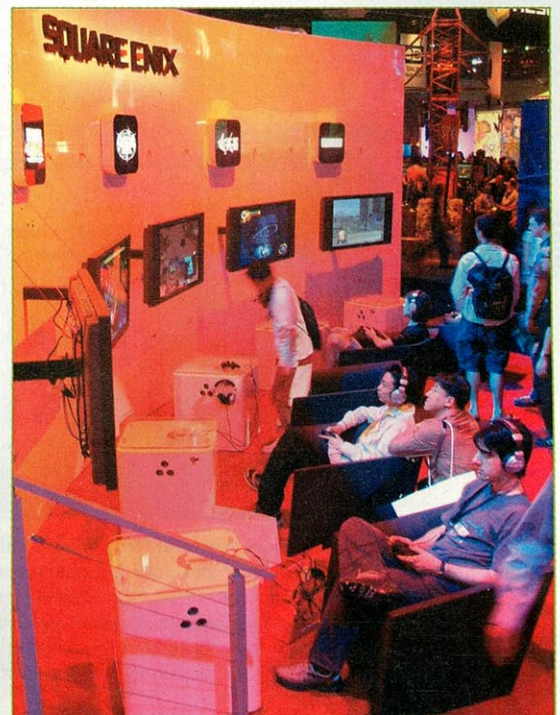
OUT: SIMULATIONEN

Zugegeben, Aufbau-Sims und Echtzeit-Taktik haben auf der PS2 noch nie eine große Rolle gespielt. Mit ein paar lumpigen Ankündigungen wie Playboy: The Mansion oder The Urbz wird sich das wohl auch nicht allzu bald ändern.



Maue Wirtschafts-Sim: Playboy: The Mansion

OUT





FINAL FANTASY 12

Neue Infos gibt's häppchenweise: Square Enix weiß, wie man die Fans heiß macht auf neue Final-Fantasy-Episoden.



○ Rallerbla: Blondchen Penelo erzählt ihrem Herzblatt Vaan, wie der Tag so gelaufen ist.

PS2 Ein Stöhnen geht durch die ungeduldige Fangemeinde: Nicht genug damit, dass der anvisierte Japan-Release von Final Fantasy 12 von Sommer auf Anfang 2005 verschoben wurde, inzwischen besagen die ersten Gerüchte, es könnte bis März 2005 dauern. Square Enix meint dazu, man wolle so lange wie möglich an der Qualität feilen, um die

Fans mit dem bestmöglichen Ergebnis für die Warterei zu entschädigen.

Böses Imperium sucht...

Um der RPG-Gemeinde die Hiobsbotschaft etwas schmackhafter zu machen, gewährt Square Enix den Final-Fantasy-Jüngern einen tieferen Einblick in Welt und Handlung des kommenden Mammutspiels. Auch dürfen wir uns über die

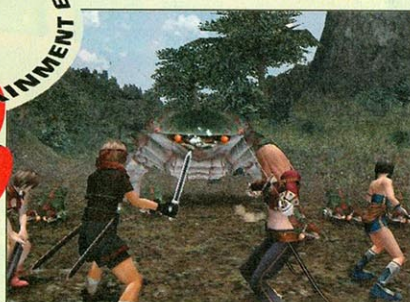
korrekt übersetzten Namen der Helden freuen.

Um seine Macht auszubauen, erobert das gigantische Archadia-Imperium ein kleines Königreich nach dem anderen. Dieses Schicksal ereilt auch Dalmasca. Dies stößt vor allem Vaan sauer auf, einem Dieb, der in den Straßen von Dalmasca lebt: Der blond gelockte Jüngling hasst das Imperium



E3-GEGENKANDIDAT

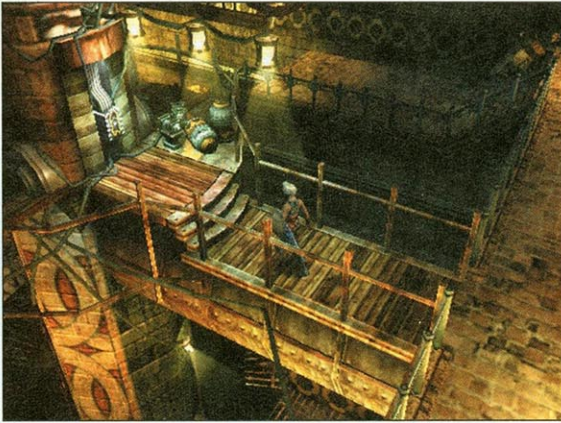
Suikoden 4



Wer keine Lust hat auf lange Warterei, tröstet sich mit Konamis Suikoden 4, das bis Ende des Jahres bereits in einer übersetzten Version vorliegen soll. In Sachen Handlung muss sich Suikoden nicht vor der Square-Enix-Referenz verstecken, die Grafik ist zwar nicht halb so opulent, aber allemal nett anzusehen. Und wer kann schon ernsthaft dem Lockruf von 108 Helden widerstehen?



○ Unheimliches Gebäude voraus: Wie in vielen Vorgängern zieht ihr wieder zu dritt ins Abenteuer.



○ Jede Menge Polygone: Final Fantasy 12 setzt noch weniger auf Rendergrafik als der zehnte Teil.

aus ganzem Herzen, da sein Bruder durch imperiale Hand gestorben ist.

... Königreich zur Invasion

Klar, dass der junge Vermögens-Umverteiler kein Problem damit hat, ins Haus des archadischen Konsuls einzubrechen, um den verhassten Feind um ein paar Reichtümer zu erleichtern. Doch der geplante Raub findet nicht statt. Just als Vaan sich in der Höhle des Löwen befindet, greifen Rebellen im Dienste der Unabhängigkeit Dalmascas den Palast an. Vaan traut seinen Augen kaum: Ein Mitglied der Rebellen ist niemand anderes als Ashe, die lang vermisste Tochter des rechtmäßigen Herrschers von Dalmasca.

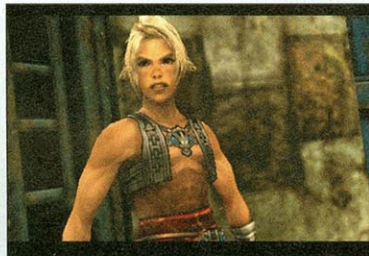


○ Muss sein: Üppige Rendersequenzen gehören bei der FF-Serie einfach zum guten Ton.

Und so werden Ashe, Vaan, seine Freundin Penelo, Luftpirat Balthier, dessen Partnerin Fran und viele weitere Helden hineingezogen in die Suche nach den wahren Gründen für die archadische Invasion.

Außen blond, innen hart

Haben wir euch Vaan, Ashe, Fran und Balthier (damals noch unter dem Namen Balflear) in play-Ausgabe 05/2004 bereits vorgestellt, hat uns Square Enix inzwischen auch mit frischen Daten über Penelo, das fünfte Partymitglied, versorgt. Die junge Dame zählt ganze 16 Lenze und lebt genau wie ihr Freund Vaan auf den Straßen von Dalmasca. So wie ihr Herzbube



○ Grimmig: An Vaans Miene erkennt man, dass die Polygonanzahl verringert wurde.

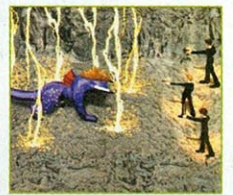


○ Starr nicht so auf meine Ohren! Balthiers Partnerin Fran scheint trotz hasigem Aussehen eine energische Person zu sein.

hat auch sie ihre Familie im Krieg verloren. In erster Linie ist sie eine begnadete Sängerin, auch im Tanz allerdings recht versiert – was aber nicht heißt, dass sie eine schwache Kämpferin wäre. Ganz im Gegenteil – sie hat von ihrem Bruder, der einem Ritterorden angehörte, so manche Kampftechnik aufgeschnappt. Durch ihre Zielstrebigkeit und innere Stärke überwindet sie jedes noch so große Hindernis.

Bleibt abzuwarten, was passiert, wenn Vaan auf Ashe trifft – die zu erwartenden Dreiecksbeziehung verspricht eine Menge Stoff für das kommende Spiel. Wenn es denn endlich mal erscheinen sollte. ■ TN

FINAL FANTASY VII AUF HANDY?



Nicht ganz, aber so ähnlich: Für den japanischen DoCoMo Handy-Service bringt Square Enix ein Prequel des RPG-Methusalems heraus: Final Fantasy VII Before Crisis spielt sechs Jahre vor Beginn von Clouds Abenteuer. Ihr spielt die schwarz gekleideten Turks und habt sowohl Action als auch RPG-Elemente zu bewältigen. Über einen Release im Westen der Zockerwelt ist bisher nichts bekannt.

Final-Fantasy-11-Update



○ Chains of Promathia

Bei uns steht ein Release immer noch in den Sternen, Spieler in Japan und in den USA freuen sich bereits über das zweite Update: Nach Legend of Ziraat erwartet Online-Spieler jetzt auch Chains of Promathia.

Tapfere Helden erforschen die Moblin-Stadt Movalpolos und kämpfen sich durch das Tavnazia-Archipel. Außerdem freuen wir uns auf interessante neue Figuren wie die geheimnisvolle Prisha und das Geheimnis um den angeketteten Gott Promathia: Offensichtlich zieht Square Enix jetzt die Story-Schraube an und bringt mehr Dramatik in den FF-11-Plot.



○ Mitkommen! Die martialischen Wachen wirken ebenso bedrohlich wie stark.

PLAY-DATEN

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

Webinformationen: www.square-enix-usa.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

RPG mit riesigem Potenzial, leider noch weit entfernt von der Fertigstellung – hoffentlich ist das Ziel technisch nicht zu hoch gesetzt.

DER HERR DER RINGE

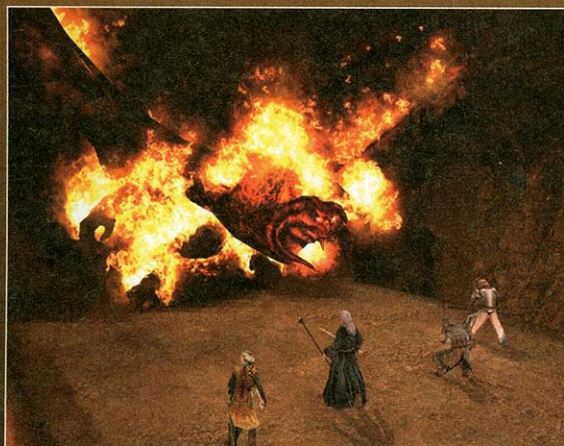
Das dritte Zeitalter

Endlich! Nach den Hack'n Slay-Herr-der-Ringe-Spielen kommt ein richtiges RPG!

DAS KAMPFSYSTEM



In *The Lord of the Rings: The 3rd Age* dürft ihr die Spielwelt frei erforschen. Trefft ihr während des Abenteuers auf Widersacher, schaltet die Grafik in einen Kampfbildschirm im Stil der Final-Fantasy-RPGs. Eure Party steht dann den Gegnern gegenüber und es wird abwechselnd gezogen bzw. angegriffen und verteidigt.



Brandgefährlich: EA lässt euch noch einmal auf die Monster von Mittelerde los – hier giert der Balinog nach Abenteurerfleisch.



RPG-typisch: Bei Kämpfen wird abwechselnd gezogen, bewegt, könnt ihr eure Party nicht.

PS2 Die „Der Herr der Ringe“-Saga von J.R.R. Tolkien gehört inzwischen schon zur Allgemeinbildung: Spätestens seit Peter Jackson mit seiner mit elf Oscars ausgezeichneten Verfilmung erfolgreich bewiesen hat, dass der Stoff auch auf Zelluloid funktioniert, sind die Geschichten um Frodo, die Gefährten und den verhängnisvollen Ring in aller Munde.

Electronic Arts steuerte die besten Spiele zu dem Mega-Franchise bei. Die Action-Spiele haben bisher durch die gra-

fisch opulente Umsetzung von Jacksons Filmvorlage beeindruckt.

Déjà-vu in Mittelerde

Das seichte Gameplay der Spiele richtete sich jedoch eher an Freunde leichter Hack'n-Slay-Kost, denn an detailverliebte RPG-Spieler. Mit *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* will Electronic Arts die bisher vernachlässigten Rollenspieler mit einem stimmungsvollen Mittelerde-Abenteuer versöhnen. Im ersten „Der Herr der Ringe“-Rollenspiel für PlayStation2 müsst ihr euch entscheiden, ob ihr die Gefährten bei ihrem gefährlichen Auftrag unterstützt, den Ring nach Mordor zu tragen, oder ob ihr euch auf Saurons Seite der Zerstörung von Mittelerde verschreibt.

Dabei werdet ihr nicht nur bekannte Schauplätze aus allen drei Filmen sehen, sondern auch weniger populäre Orte in Mittelerde besuchen. Im Spielverlauf

begegnet ihr immer wieder den Hauptcharakteren der Geschichte. Euer Weg führt euch beispielsweise nach Osgiliath, in die Festung der Sterne. Einst war dieser Ort die größte Stadt im Reich Gondor. Doch Saurons Armeen legten die prächtige Festung in Schutt und Asche und niemand hat sie seither wiedererrichtet. An anderer Stelle trefft ihr in den Minen Morias den flammenden Balinog. Ob ihr gegen das Furcht erregende Monster kämpft oder nicht, bleibt euch überlassen. Oder ihr wagt einen Angriff auf die Festung Helms Klamm und entscheidet damit vielleicht über das Schicksal von Mittelerde.

Neue Helden?

Ihr schlüpft in die Rolle neuer Charaktere und interagiert mit den allseits bekannten Helden, Bösewichtern und Nebendarstellern der Filmvorlage. Egal ob ihr euch für

E3-GEGENKANDIDAT

Shadow Hearts 2



Wer's weniger fantastisch, dafür etwas okkulter mag, sollte sich *Shadow Hearts 2* vormerken. Das Grusel-RPG führt euch von Asien bis ins Europa des frühen 20. Jahrhunderts und lockt zudem mit rundebasierten Gefechten und einer erwachsenen Storyführung. Das Schönste daran: Wie schon der Vorgänger kommt auch das Schauer-Sequel in hiesige PAL-Gefilde.



Furcht einflößend: Die tumben Höhlentrolle sind als Gegner nicht zu unterschätzen.



Ungleiche Gegner: „Der Herr der Ringe“-Fans wissen, dass nicht nur Größe zählt.



Heißsporn: Wie im Film hat der mächtige Balin auch im Spiel einen spektakulären Auftritt.



Filmreif: Die Inszenierung ist dank der Originalstimmen und des Soundtracks hochklassig.



Bekannte Helden: Natürlich begegnet ihr den Charakteren der drei Filme.

Gut oder Böse entscheidet, eure Spielfigur gewinnt, ganz wie in Rollenspielen üblich, nach und nach an Erfahrung und entwickelt sich weiter. Dann dürft ihr nicht nur die Attribute eures Alter Egos aufwerten, sondern auch eure Waffen und die Ausrüstung verbessern.

Ob ihr euch um die Haupt-Quests kümmert, oder zuerst die Side-Quests erledigt, obliegt ganz alleine euch. Auf jeden Fall wird es eine Menge versteckter Charaktere, Items und Waffen zu entdecken geben. Nur wer umtriebig genug ist, wird alle Goodies finden. Schlagkräftige Waffen sind in den rundenbasierten Kämpfen unentbehrlich, ganz gleich ob ihr auf der Seite des Lichts oder im Schat-

ten Saurons wandelt. Dabei dürft ihr auch auf Pferden oder Wargs, von Sauron gezüchteten riesigen Reitwölfen, in die Schlacht ziehen und eine Schneise in das Heer eurer Widersacher schlagen.

Ihr müsst nicht unbedingt ein mächtiger Krieger sein, um in The Lord of the Rings: Das dritte Zeitalter bestehen zu können. Wenn ihr vorrangig eure Fähigkeit als Anführer weiterentwickelt, wirkt sich das

positiv auf die Schlagkraft eurer gesamten Party aus. Auf diese Weise erhöht ihr eure Chance im Kampf gegen mit mächtigen Charakteren wie z.B. Aragorn, Gandalf oder gar dem Balin.

Oscar-reife Präsentation

Schon in den bereits erhältlichen Action-Spielen sahen die Charaktere ihren realen Film-Vorbildern zum Verwechseln ähnlich und waren lebensecht animiert. Die gleiche Sorgfalt wird auch dem Rollenspiel-Debüt zur Film-Trilogie zuteil werden. Aufwändiges Motion-Capturing mit Stuntmen der Filmcrew und Synchronisation durch die Original-Schauspieler (U.S.-Version) hauchen den Wesen Mittelirdes Leben ein. Das Sahnehäubchen setzt der epische Original-Soundtrack dem Spektakel auf. Rollenspieler und „Der Herr der Ringe“-Fans schleifen schon mal die Schwerter. ■ MK

PC-Schlacht um Mittelerde



Wer die entscheidenden Schlachten um Mittelerde noch einmal selbst schlagen möchte, der sollte sich EAs Echtzeit-Strategie-Spektakel für den PC The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth vormerken. Potente Hardware vorausgesetzt, spielt ihr in 35 Missionen beispielsweise die gigantischen Schlachten um Helms Klamm oder um Minas Tirith nach.



Neue Helden braucht das Land: Ihr spielt diesmal keinen bekannten Helden, sondern reist als Neuling nach Mittelerde.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Electronic Arts
Spieler	1	Erhältlich ab	Herbst 2004
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.electronicarts.de

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Fantasy-Fest: Das erste Rollenspiel zur „Der Herr der Ringe“-Filmtrilogie hat das Zeug zum RPG-Knaller!

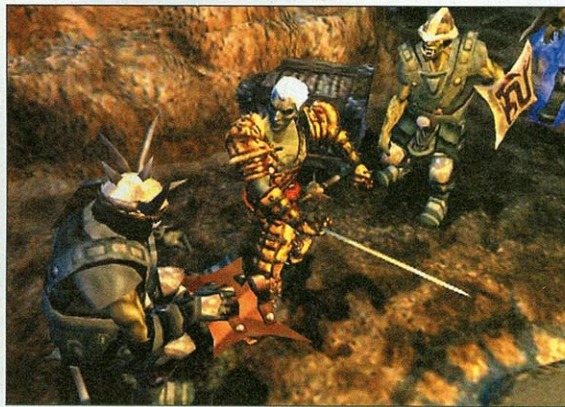
CHAMPIONS

Return to Arms

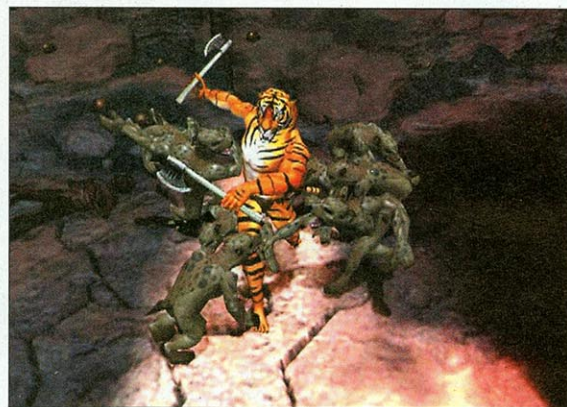
Zurück an die Waffen: Die nächste Bedrohung könnt ihr mit zwei neuen Rassen niederschlagen.

MEDAILLEN-SYSTEM

Endlich wird auch in *Champions: Return to Arms* der Freischalt-Trieb befriedigt. Man hat damit den Anreiz erhöht, das Spiel mehrmals anzugehen. Nach Bezwingen einer Ebene öffnet sich eine Medaillen-Runde, in der ihr bestimmte Aufgaben erfüllen müsst. Abhängig von der benötigten Zeit und der Anzahl der eingesetzten Heiltränke werdet ihr ausgezeichnet (Gold, Silber oder Bronze). Jede Medaille öffnet geheime Gameplay-Modi.



🕒 Kameraperspektive: Genau wie in CoN wird man wieder nahe ans Geschehen heranzoomen können.



🕒 Wurfaffen: Die Vah Shir können auch Äxte herbeizaubern und natürlich damit werfen.

PS2 Während wir immer noch sehnsüchtig auf *Champions of Norrath* warten, wurde auf der E3 schon die Fortsetzung angekündigt. Vor allem, so war zu hören, möchte man im neuen Teil die Probleme des Online-Features ausmerzen. Diese Fehler sind auch der Grund dafür, dass CoN bei uns noch nicht erschienen ist. Zum einen wird das Lobby-System komplett überarbeitet, man wird sich in Zukunft in Chat-Rooms (öffentlich oder privat) miteinander unterhalten können. Ferner soll eine Freundesliste integriert werden. Darauf könnt ihr sehen, wer von euren Bekannten derzeit ebenfalls online ist.

Und noch eine Neuerung: Selbst wenn man sich bereits in einem Online-Spiel befindet, soll man nachträglich weitere Kämpfer ins Spiel einladen können. Der nächste Bug der in Amerika bereits erschienenen und bei uns noch ausstehen-

den Version ist bei den Spielständen zu finden: Hatte man sich online als eigentlich kleiner Charakter einem High-Level-Game angeschlossen und das Spiel gespeichert, drohte beim Wechsel zurück in den Einzelspieler-Modus eine böse Überraschung: Die Monster waren plötzlich nicht mehr zu besiegen. Der Schwierigkeitsgrad war angehoben und den High-Level-Charaktern angepasst worden. Die Programmierer haben jedoch versprochen, das Abspeichern in Zukunft zu vereinfachen.

Noch mal von vorne

Jetzt aber zu den Fakten: Im eigentlichen Spiel gesellen sich zu den fünf bekannten Rassen zwei neue. So auch die Katzenmenschen Vah Shir, die als Krieger auf den Plan treten. Eine ihrer Fähigkeiten ist Blood Lust, ein Skill, der euch schneller angreifen lässt und mehr Schaden anrichtet. Der Name ist dabei Programm: Das Blut spritzt in hohen Bögen durch die Gegend.

Auch die bereits bekannten Rassen wurden überarbeitet und mit neuen Skills ausgestattet: Der Ranger kann beispiels-

weise nun Pfeile herbeizaubern und sie leichter machen, was zusätzlichen Stauraum für gefundene Items bringt.

Charakter-Tuning

Auch kann man seinen alten Speicherstand aus *Champions of Norrath* übernehmen. Deshalb wurde das Level-Limit auf 80 angehoben. Zudem wird es zwei weitere Schwierigkeitsstufen geben. Importiert man beispielsweise einen Level-50-Charakter, wird auch dieser sich nicht mehr langweilen müssen.

Steigt man erst mit *Champions: Return to Arms* in die Serie ein und möchte mit einem Heroen von Beginn an das komplette Spiel bezwingen, sollte man eine Spielzeit von etwa 100 (!) Stunden einplanen.

Insgesamt haben sich die Dimensionen des Spiels enorm erweitert: Tausende von neuen Items und Waffen, neue detaillierte Umgebungen, nie gesehene Monster und NPC-Charaktere, nicht-lineare Sidequests und vieles mehr warten auf die Spieler. Was es auf sich hat mit dem neuen Medaillen-System, könnt ihr der Marginalspalte entnehmen. **HS**

PLAY-DATEN

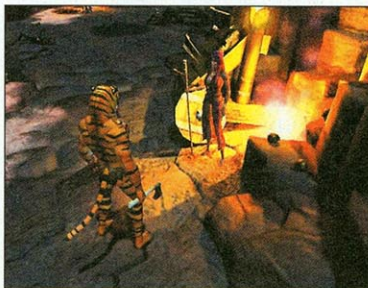
Genre	Action-RPG	Entwickler	Snowblind Studios
Spieler	1-4	Erhältlich ab	2005
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: <http://returntoarms.station.sony.com>

40% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Mit neuen Rassen, neuen Skills und verbessertem Gameplay geht's zurück aufs Schlachtfeld von *Champions*.



🕒 Cutscenes: Die Handlung erzählen allerlei Zwischensequenzen.



🕒 Wiederholung, nein Danke: Bereits bewältigte Umgebungen könnt ihr überspringen.

KINGDOM HEARTS 2

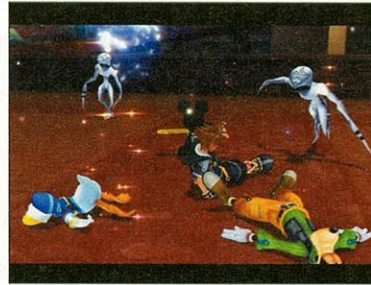
Square Enix' erlesenes Fantasy-Abenteuer geht endlich weiter: Sora, Goofy und Donald Duck reisen wieder durch kunterbunte Disney-Welten.



○ **Neue Manöver:** Das Kampfsystem soll gründlich überarbeitet werden.



○ **Alte Bekannte:** Auch Helden aus Final Fantasy VII, VIII, X und X-2 geben ein Gastspiel.



○ **Verdächtig:** Wer mag diese schwarz gekleidete Gestalt bloß sein?

PS2 Was haben Final Fantasy, Dragon Quest und Kingdom Hearts gemeinsam? Richtig! Die riesigen Universen aller drei Videospiele gehen auf das Kreativ-Konto des japanischen Publisher-Konglomerats Square Enix. Den beiden zuerst genannten ist bereits seit Jahren großer Erfolg beschieden, sie genießen inzwischen beim Hersteller den Status einer „Marke“ – womit Spin-offs und Sequel u.s.w. Tür und Tor geöffnet sind.

Auch das Experiment Kingdom Hearts war mit mehr als vier Millionen verkauften Exemplaren weltweit so erfolgreich, dass Square Enix den Action-RPG-Hammer ab sofort intern als Marke führt. Die ersten Auswirkungen sind jetzt zu spüren: Nicht nur die PS2-Fortsetzung ist bei den Nippon-Fantasten derzeit in der Mache, auch eine GBA-Episode steht kurz vor der Veröffentlichung.

Ein Jahr ist vergangen seit der Schlacht gegen die hinterhältigen Herzlosen, da werden Jüngling Sora, Hofzauberer Donald und Truppenbefehlshaber Goofy erneut zum Rapport gerufen. Der Grund: Die schwarzen Plagegeister, die zunächst besiegt schienen, formieren sich unter dem Banner eines mysteriösen, bisher unbekannten Oberübels neu. Dieser vermummte scharlachrote König schickt die schattenhaften Satansbraten in die sonst so friedlichen Disney-Welten. Den Knuddelländereien von Peter Pan, Aladdin, Herkules & Co. steht also Ärger vor der Tür.

Maus unter Verdacht

Zu allem Übel scheint auch noch König Micky spurlos verschwunden zu sein. Von einer ganz in Schwarz gehüllten Gestalt, die sich auf dem Schlachtfeld wagemutig den Herzlosen entgegen

stellt, wird berichtet. Augenzeugen wollen bei dem geheimnisvollen Einzelkämpfer übergroße, an ein Nagetier erinnernde Ohren und ein magisches Schlüsselschwert ausgemacht haben – sehr verdächtig!

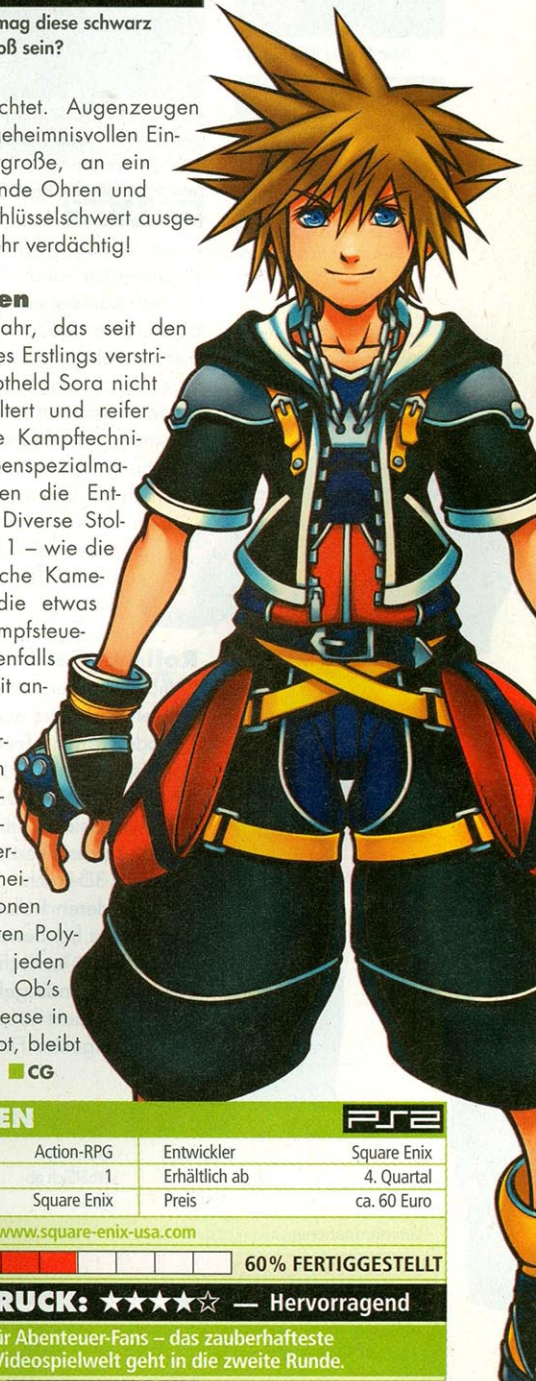
Zauberwelten

In dem einen Jahr, das seit den Geschehnissen des Erstlings verstrichen ist, ist Hauptheld Sora nicht nur optisch gealtert und reifer geworden. Neue Kampftechniken und Gruppenspezialmanöver versprechen die Entwickler ebenso. Diverse Stolpersteine aus Teil 1 – wie die teilweise chaotische Kameraführung und die etwas überladene Kampfsteuerung – sollen ebenfalls der Vergangenheit angehören.

Technisch übertrumpft Kingdom Hearts 2 den Vorgänger mit detaillierteren Charaktermodellen, geschmeidigeren Animationen und aufwändigeren Polygonkulissen auf jeden Fall bereits jetzt. Ob's mit einem PAL-Release in diesem Jahr klappt, bleibt aber abzuwarten. ■ CG



○ **Revanche:** Die schurkischen Schwarzlinge haben es einmal mehr auf die friedlichen Disney-Welten abgesehen. Zum Glück sind Sora und seine Freunde wieder zur Stelle.



PLAY-DATEN

Genre	Action-RPG	Entwickler	Square Enix
Spieler	1	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Square Enix	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.square-enix-usa.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Märchenstunde für Abenteuer-Fans – das zauberhafteste Jointventure der Videospieldwelt geht in die zweite Runde.

STAR OCEAN

Till the End of Time

Es gibt ein Leben nach Final Fantasy: Ubisoft werkelt derzeit fleißig an der PAL-Version des in Japan bereits erhältlichen Mammut-Rollenspiels.

DER VORGÄNGER



Star Ocean (SNES, 1996)



Star Ocean: The Second Story (PSone, 1998)



Star Trek Wars? Der pompöse Hightech-Look erinnert an bekannte Sci-Fi-Serien.



Auf der Flucht: Wollt ihr Kämpfe vermeiden, dann nehmt die Beine in die Hand.



Idyllisch: Noch wissen Fate und Sofia nicht, dass ihnen gleich ein Überfall blüht.

PS2 Fate Linegod und Sofia Esteed haben sich ihren Urlaub anders vorgestellt. Mit Regenwetter und Quallenplage am Strand könnte man ja noch leben, aber eine außerirdische Invasion, damit rechnet doch wirklich keiner. Wie durch ein Wunder können die beiden Teenager den Aggressoren entkommen. Allerdings ohne die werten Erziehungsberechtigten: Auf der Suche nach ihren Eltern lernen die beiden weitere Kameraden kennen und kommen so langsam dem Geheimnis des Überfalls auf die Spur.

Rollenspiel im Weltraum

Genau wie die beiden Vorgänger vermeidet auch die neueste Star-Ocean-Episode typische Fantasy-Settings: Das Spiel ist zeitlich 400 Jahre nach der letzten Episode, Star Ocean: The Second Story, angesiedelt und die Science-Fiction-Welt präsentiert sich das erste Mal in voller 3D-Pracht. Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen könnt ihr die Kamera frei bewegen, um eure Helden jederzeit ins rechte Licht zu rücken. Die Hintergründe gefallen, die Figuren selbst sind nicht so aufwändig wie die der hauseigenen Final-Fantasy-Konkur-

renz, fügen sich aber dennoch gut in das Gesamtbild ein. Mit 60 Bildern pro Sekunde bleibt das Geschehen jederzeit flüssig. Die deutsche Version basiert auf dem japanischen Director's Cut: Hier wurden nicht nur die Bugs entfernt, die seinerzeit den Original-Release plagten, auch zwei neue Figuren und geheime Dungeons finden sich auf der DVD.

Action-Keilerei

Bei den Kämpfen setzt Entwickler Tri-Ace auf Altbewährtes: Wie in den Vorgängern finden Gefechte in Echtzeit statt und ihr könnt eure Figur frei bewegen, während die Party-Mitglieder von der ausgereiften KI gesteuert werden. Um frustrierende Zufallskämpfe zu vermeiden, habt ihr die Gegner jederzeit im Blick und könnt ihnen ausweichen –

erst bei Berührung wird in den obligatorischen Kampfbildschirm umgeschaltet. Ein besonderer Bonus ist dabei die Battle Collection: Gute Kampfleistungen werden hier nicht nur mit Geld und Erfahrungspunkten belohnt – Goodies, wie neue Kostüme oder ein Sound-Test, können ebenfalls auf diesem Weg freigeschaltet werden.

Auch an Minispiele wurde gedacht, wir freuen uns über einen Battle-Modus und ein lustiges Hasen-Rennen. Gesellige Spieler treten sogar gegen die Party eines Freundes an. Um alle Optionen und Möglichkeiten auszuschöpfen, werdet ihr knapp 80 Stunden brauchen – und da sind die multiplen Abspänne noch nicht eingerechnet. Passionierte Rollenspieler haben also allen Grund zur gepflegten Vorfreude. **TN**

PLAY-DATEN

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Tri-Ace
Spieler	1-2	Erhältlich ab	Winter 2004
Hersteller	Ubisoft	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.ubisoft.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Üppiges Science-Fiction-RPG mit ordentlicher Grafik, flotter Spielbarkeit und hohem Sammel-Faktor.



Kampfamazone Souffle weiß genau, wo der Hammer hängt: Die schnuckelige Tänzerin hat eine ausgeprägte Vorliebe für schlagende Argumente.

SHINING TEARS

Gemeinsam sind wir zwei: Als dynamisches Abenteuer-Duo zieht ihr gegen ein fieses Imperium zu Felde, das eure Heimat bedroht.



○ Hübsche Nippon-Kunst: Der Hintergrund besteht nicht aus einzelnen, zusammengelegten Kacheln, sondern ist komplett gezeichnet.



○ Da geht Anime-Fans das Herz auf: Bei Gesprächen werden extra große Charakter-Portraits eingeblendet.

SHINING FORCE IM ANMARSCH



Neben Shining Tears hat Sega eine neue Episode der beliebten Shining-Force-Strategie-Reihe in Planung – leider gibt es dazu bisher kein Material. Wir versprechen uns aber Großes, immerhin sind die zahlreichen Vorgänger echte 16/32-Bit-Klassiker.



Ein böses Imperium braucht immer einen martialischen, möglichst deutsch klingenden Namen. Das von Shining Tears nennt sich „Runegeist“ und hat es auf die Stadt abgesehen, in der Held Xion vor kurzem ohne jede Erinnerung erwacht ist.

Er tut sofort das Nahe liegendste: Er schnappt sich ein Schwert, eine Hand voll Gefährten und zieht gegen die Fieslinge zu Felde.

Die zwei fröhlichen Drei

Wer Shining Soul für Game Boy Advance kennt, wird sich schnell zurechtfinden: Ihr zieht in einer zweidimensionalen Welt in die Schlacht, verdrescht unzählige Feinde und seht das Ganze aus der Vogelperspektive. Die Gegner bringen euch die üblichen Erfahrungspunkte ein, mit denen ihr Level um Level aufsteigt. Damit das nicht zu eintönig wird, begleitet euch immer ein treuer Mitsreiter.

Derer gibt es fünf: Elwing ist eine geschickte Bogenschützin, Werwolf Volg schneidet seine Gegner bevor-

zugt mit Armklingen in Streifen. Schönlung Keiner schwingt ein überdimensionales Samurai-Schwert, während Cheiron als echter Zentaur die Monster am liebsten mit vorgestreckter Lanze nieder reitet. Wenn ihr dagegen Wert legt auf magische Unterstützung, zieht ihr zusammen mit Zauberin Ryuna in den Kampf.

Eure Gefährten werden dabei vom Computer gesteuert, ihr könnt auf ihr Verhalten nur begrenzt Einfluss nehmen – so bleibt Elwing lieber unauffällig im Hintergrund und spickt die Feinde mit Pfeilen, während Cheiron schon mal ungestüm in die Gegnermassen prescht und ihr ihm dann aus der Patsche helfen dürft.

Um nicht ganz von der Künstlichen Intelligenz abhängig zu sein, benutzt ihr den linken Analog-Stick zusammen mit den R1- und R2-Knöpfen und lenkt so den Partner, um ihn für schwungvolle Kombo-Attacken zu positionieren. Dieses Element wertet den Hack'n Slay-Alltag hoffentlich auf und bringt die gern gesehene Prise Taktik ins Spiel.

2D, olé

Technisch gesehen bereitet Shining Tears der PS2 keinerlei Probleme: Sega hat sich für klassische 2D-Grafik entschieden. Schlecht ist das nicht, denn viele der Hintergründe wirken wie aufwändige Aquarell-Malereien.

Um Abwechslung zu garantieren, verläuft die Geschichte nicht linear: Bestimmte Entscheidungen und auch die Wahl eures Kampfgefährten lenken das Geschehen in verschiedene Richtungen, so macht auch ein zweites oder gar ein drittes Durchspielen durchaus Sinn und Laune.

Während das Spiel im Winter in Japan erscheinen soll, gibt es noch keinen Termin für einen Europa-Release. Hoffen wir, dass Sega trotz dezent altbackener 2D-Optik einen Publisher findet – denn spielerisch scheint Shining Tears auf der Höhe der Zeit. ■ TN



○ Mullbinden-Armee: Mumien eignen sich, um schnell Erfahrungspunkte zu sammeln.



○ Rollenspiel-Pflicht: Zahlreiche Statuswerte dürft ihr nach Gusto verbessern.



PLAY-DATEN

Genre	Action-RPG	Entwickler	Sega
Spieler	tba	Erhältlich ab	2005
Hersteller	Sega	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.shining-world.jp

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Da geht was: Die Grafik ist zwar veraltet, aber die Mischung aus Rollenspiel und Team-Hackerei macht Lust auf das fertige Spiel.

MUSASHI SAMURAI LEGEND

Eine der bekanntesten Ikonen der japanischen Geschichte gibt ihr PS2-Debüt – als wehrhafter Samuraibengel im Manga-Look.

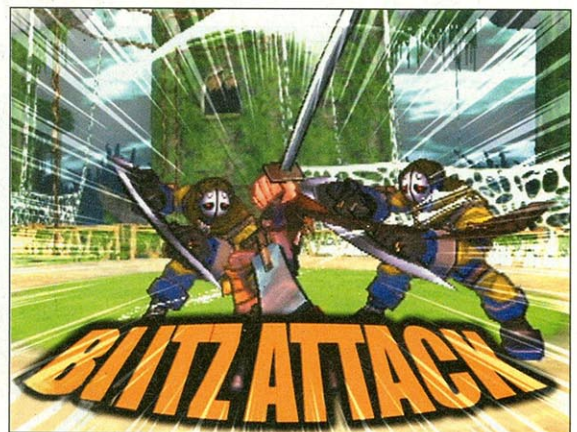
MUSASHI MIYAMOTO



Der legendäre Schwertkämpfer Musashi wurde im Jahre 1584 im japanischen Dorf Miyamoto geboren. Im Laufe seines Lebens meisterte er den Umgang mit zwei Klingen gleichzeitig und schrieb sein strategisches Wissen im „Buch der fünf Ringe“ nieder. 1645 starb er im Alter von 61 Jahren. Dieses Grabmal steht in Tokyo.



○ Manga-Look: Musashi trägt Pluderhosen und eine physikalisch unmögliche Frisur – historisch nicht gerade korrekt.



○ Stilvoll: Wenn der jugendliche Nippon-Krieger eine besonders durchschlagende Attacke startet, haben die Gegner nichts zu lachen.

PS2 Der legendäre Samuraikrieger Musashi Miyamoto diente den japanischen RPG-Königen von Square Enix (damals noch Square) bereits vor sechs Jahren als Inspirationsquelle: In Brave Fencer Musashi für die PSone haben sich Genre-Fans durch ein buntes Action-Rollenspiel gekämpft, das im allgemeinen Final-Fantasy-Trubel aber nur wenig Beachtung gefunden hat. Mit Musashi Samurai Legend wagt der Schwertschwinger jetzt erstmals den Sprung auf Sonys 128-Bit-Maschine.

Vergangenheit & Moderne

Im neuen Abenteuer des sagenumwobenen Kämpfers treffen Tradition und Innovation aufeinander: Zwar bedient man sich in den Programmierstudios eines realen Vorbildes aus der Historie, eine trockene Geschichtsstunde muss aber niemand fürchten.

Wie schon im PSone-Vorgänger schreddert ihr euch als knuddeliger Manga-Jüngling an mehr oder minder grimmigen Gegnern vorbei und tretet gegen fantastische Endbosse

an wie den gigantischen Oktopus oder die mechanische Robo-Spinne. Der kleine Waffenexperte mit der extravaganten Frisur und den beiden Schwertern hat aber mehr auf dem Kasten als Nonstop-Geschnetzel: Im Laufe des Spiels erlernt er neue Nahkampfaktiken, neben Duellen wollen auch knackige Rätsel gelöst und hilfsbedürftige Stadtbewohner umsorgt werden. Im weiteren Spielverlauf warten klassische Plattform-Hüpfleinlagen und ein Autoscooter-Rennen.

Musashis zweiter Sony-Einsatz liegt grafisch voll im Trend. Chefentwickler Yoichi Yoshimoto stellt allerdings klar, dass es sich bei dem Grafikstil nicht um das inzwischen recht ausgelutschte Cel-, sondern um das so

genannte Manga-Shading handelt. Dieses soll ein weicheres, glatteres Bild erzeugen.

Grafik-Eskapaden

Und der Mann sollte wissen, was er tut: Yoshimoto zeichnete nämlich bereits für den PSone-Erstling verantwortlich. Dank der weitaus besseren Hardware der PS2 dürften die Square-Enix-Programmierer seine künstlerische Vision diesmal noch authentischer umsetzen.

Mit Musashi Samurai Legend erwartet uns der Nachfolger zu einem echten Klassiker. Mit ungewöhnlicher Optik und einem durchdachten Mix aus Action- und Rollenspieleinlagen wird er auch hierzulande Fans finden. **WS**



PLAY-DATEN

Genre	Action-RPG	Entwickler	Square Enix
Spieler	1	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Square Enix	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.square-enix-usa.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Der Weg des Schwertes: Verheißungsvolle Mixtur aus Kampfaction und Comic-Rollenspiel – potenzieller Geheimtipp für Genre-Experten.



○ Schwertstreich: Diesen Blechkameraden zerlegt es gleich in seine Einzelteile.

SPORT

RENNSPIELE – **FUN SPORT** – SPORT – RENNSPIELE – **FUN SPORT** – SPORT

ENTHUSIA: PROFESSIONAL RACING



Konkurrenz für Gran Turismo 4? Ausgerechnet Konami – die sich in ihrer langjährigen Firmengeschichte als Rennspiel-Hersteller noch nie einen Namen gemacht haben – drückt mächtig aufs Gaspedal. Ultra realistische Fahrphysik, Hunderte lizenzierter Hodel und beeindruckende Edel-Optik. Ob das für die Pole position reicht, erfahrt ihr **ab Seite 84**.

E3-TRENDBAROMETER STRATEGIE-SPIELE

IN

IN: REALISTISCHE RENNSPIELE

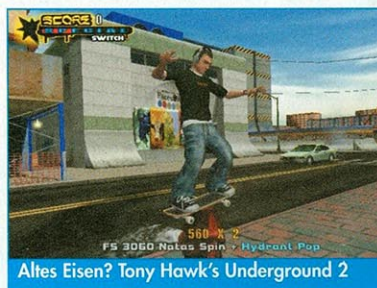
Die Blütezeit der simplen Arcade-Racer scheint endgültig vorbei. Entwickler, die nicht auf einen gigantischen Fuhrpark, ausgeklügeltes Fahrverhalten und perfide Tuning-Möglichkeiten setzen, dürften es im hart umkämpften Markt künftig schwer haben.



Zukunftssicher: Gran Turismo 4

OUT: TRENDSPORT-SPEKTAKEL

Das Spieleangebot rund um Skateboard, Inliner, Surf- und Schneebretter wird von Jahr zu Jahr übersichtlicher. Vielleicht besagt es ja schon der Name – Trends kommen und gehen ja oft weit schneller als die Hersteller meinen.



Altes Eisen? Tony Hawk's Underground 2

INHALT 07/2004

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

RENNSPIELE

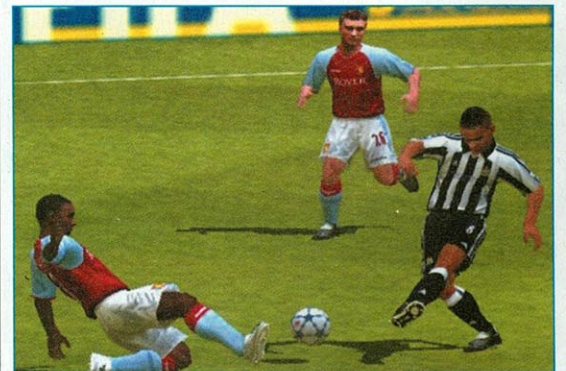
Colin McRae Rally 2005	S.86
Enthusia: Professional Racing	S.84
Gran Turismo 4	S.82
Midnight Club 3: DUB Edition	S.81
Need for Speed: Underground 2	S.78
World Rally Championship 4	S.86

FUN-SPORT

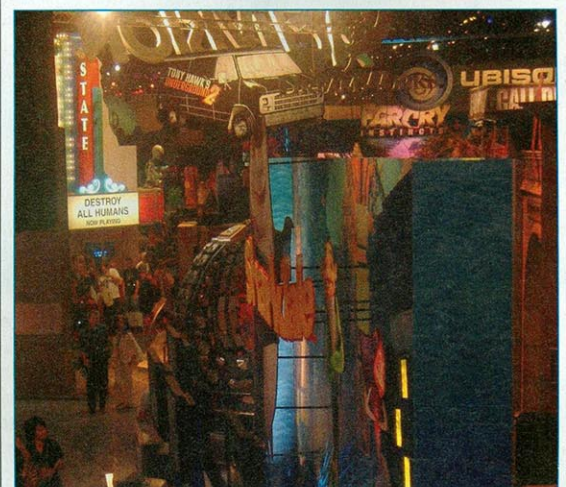
Tony Hawk's Underground 2	S.87
---------------------------	------

SPORT

Club England 2005	S.88
FIFA 2005	S.88

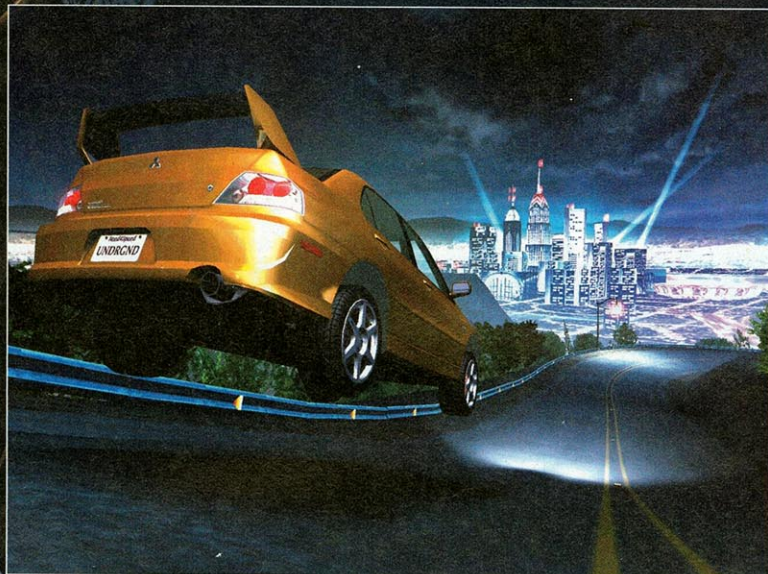


Endlich würdige PES 3-Konkurrenz? FIFA 2005



NEED FOR SPEED Underground 2

Need for Speed: Underground 2 ist der Erbkönig unter den Rennspiel-Sequels – welche Verbesserungen stecken tatsächlich unter der Haube?



⊕ Flieger-Ass: Endlich dürft ihr eure Rennen auch im Replay bestaunen.

PS2 Kurz vor der E3 (Electronic Entertainment Expo) hat Electronic Arts die Katze aus dem Sack gelassen. Es kommt ein Sequel zu Need for Speed: Underground, dem erfolgreichsten Spiel des vergangenen Jahres. Die Verkaufszahlen sprechen eine deutliche Sprache: Weltweit wanderte der Rennspielhit insgesamt sechs Millionen Mal über die Ladentheken. In

Deutschland schraubt eine halbe Million Spieler an ihren virtuellen Showcars herum – knapp die Hälfte davon drehen auf der PlayStation2 ihre Runden.

Neue Tuner-Freuden!

Die Entwickler haben sich die Kritik der NFSU-Gemeinde zu Herzen genommen und im zweiten Teil diverse Verbesserungen untergebracht: Zum Beispiel ist

E3-GEGENKANDIDAT

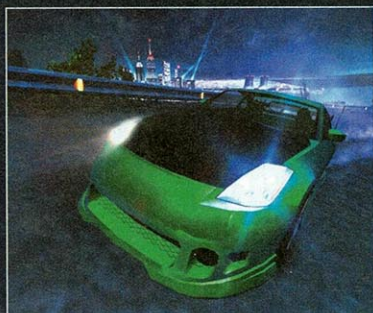
Midnight Club 3: DUB Edition



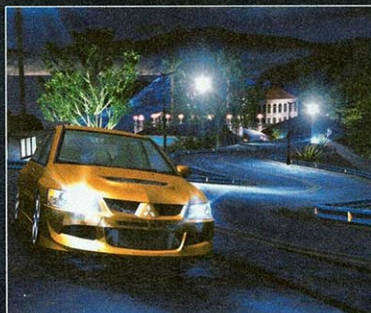
Rockstar San Diego arbeitet bereits an Teil drei der beliebten Rennspiel-Serie. Mit der Lizenz des amerikanischen Tuner-Magazins „DUB“ im Gepäck, schickt sich das Urgestein der Streetracer-Spiele an, virtuellen Auto-Tunern die Freudentränen in die Augen zu treiben. Erstmals in der Geschichte der Serie dürft ihr eure Fahrzeuge auch tunen und optisch aufpeppen.



⊕ Abwechslungsreich: Die fünf Stadtteile unterscheiden sich deutlich voneinander.



○ **Tuning-Wahn:** Die Anzahl der Tuning-Teile wurde erheblich aufgestockt.



○ **Serpentinen:** Ein extremer Streckenverlauf erfordert ein perfektes Fahrzeug-Setup.

die Auswahl an lizenzierten Vehikeln von 20 auf 30 gestiegen. Auch hatten die Fans die eingeschränkten Möglichkeiten beim Motortuning kritisiert. Die vorkonfektionierten Tuning-Kits stellten für ambitionierte Rennspiel-Enthusiasten keine ausreichende Herausforderung dar. In *Need for Speed: Underground 2* dürft ihr deshalb an 20 unterschiedlichen Fahrzeug-Parametern „drehen“, um die Fahrleistungen eures Traumwagens an die Begebenheiten der Strecken anzupassen.

Jeder Kurs erfordert ein spezielles Fahrzeug-Setup. Auf manchen muss ein Bolide eine hohe Endgeschwindigkeit erreichen, auf anderen steht wiederum eine bessere Bodenhaftung im Vordergrund. Bei *Need for Speed: Underground 2* sollen sich die leistungssteigernden Tuning-Optionen mit den optischen Modifizierungen die Waage halten. Ihr müsst jedoch keine Ausbildung zum Kfz-Mechaniker absolviert haben, um den Motoren auch die letzten Pferdestärken aus den Kühlrippen zu kitzen. Grundsätzlich ist es eure Sache, ob ihr selbst am Motor bastelt, oder ob ihr empfohlene Einstellungen übernehmt.

GTA Underground?

Bei der Gestaltung des Streetracer-Szenarios für den zweiten Teil haben

die kanadischen Entwickler von Electronic Arts ebenfalls Neues geplant. Die fiktive Metropole soll im Sequel lebendiger werden. Den Entwicklern schwebt eine belebte City nach dem Vorbild der GTA-Spiele vor. Ihr könnt jetzt selbst zu den Tuningshops fahren und dort neue Teile einkaufen. Außerdem sind die Startpunkte für die verschiedenen Racing-Events jetzt über die Stadt verteilt. Nach einem Rennen könnt ihr beispielsweise einen Abstecher zum Tuningshop machen und anschließend zum anderen Ende der Stadt heizen, um dort am nächsten Event teilzunehmen.

Die Informationen über lukrative Bonusrennen holt ihr euch in Gesprächen mit anderen Charakteren. Dabei erfahrt ihr auch, welcher Tuningshop gerade angesagt ist – die wirklich guten Zubehör-Teile bekommt ihr nur in den Läden, die in der Szene gerade hoch im Kurs stehen.

In *Need for Speed: Underground 2* haben die Entwickler die Stadt in fünf Bereiche aufgeteilt. Im Vorgänger war der Spieler hauptsächlich im Zentrum der Großstadt unterwegs. Jetzt rast ihr durch fünf verschiedene Stadtteile, die nach amerikanischem Vorbild durch Freeways miteinander verbunden sind. Jedes Viertel zeichnet sich dabei durch andere Streckenverhältnisse aus. >>>



○ **Big City Lights:** Die hügeligen Strecken der Vorstadt offenbaren eine tolle Aussicht auf die Stadt.

RASANTE STADTRUNDFAHRT

Die Großstadt von *Need for Speed: Underground 2* ist in fünf Gebiete unterteilt. Ihr erreicht die verschiedenen Abschnitte über den Freeway. Jeder Stadtteil weist andere Streckeneigenschaften auf.



INNENSTADT

In Downtown geht's an den Neonreklamen der Geschäfte und an den Restaurants der Innenstadt vorbei. Kreuzender Verkehr macht eure Bleifuß-Orgie äußerst riskant.



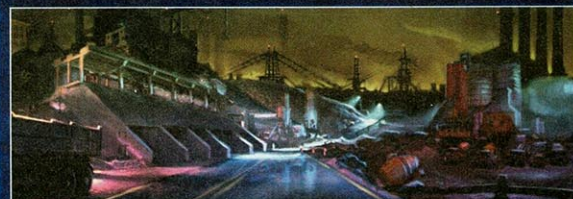
FLUGHAFEN

Ihr rast auf dem Flugfeld über eine Start- und Landebahn, schlängelt euch an Gepäckwagen vorbei, brettet durch einen Hangar und weicht dabei den großen Passagiermaschinen aus.



FREEWAY

Auf den Verbindungsstraßen herrscht am frühen Abend reger Feierabendverkehr. Erst bei Nacht könnt ihr in den lang gezogenen Kurven Vollgas geben.



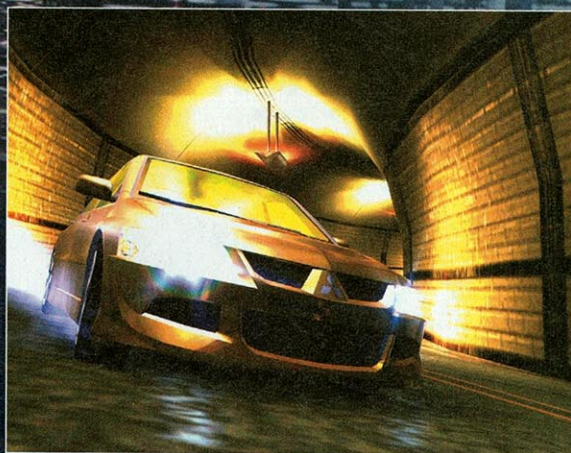
INDUSTRIEGEBIET

In den dunklen Gassen lauern zahlreiche Hindernisse darauf, euer tiefer gelegtes Vehikel aus der Bahn zu werfen. Die Schotter-Abschnitte bieten nur wenig Grip, ein cleveres Fahrzeug-Setup ist hier Pflicht!

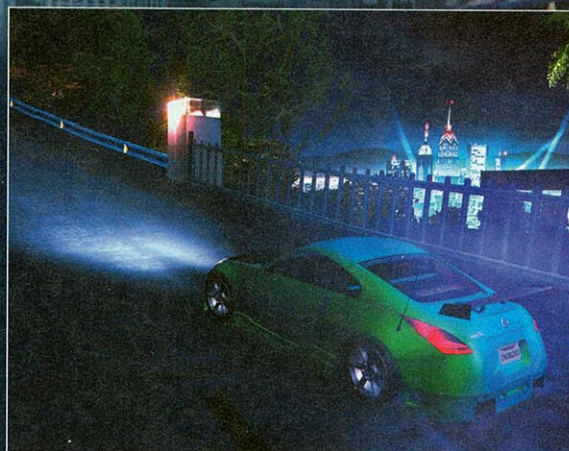


VORSTADT

Fahrerisches Geschick und ein perfekt abgestimmtes Setup entscheiden auf den hügeligen Strecken über Sieg oder Niederlage. Nur wer sein PS-Monster unter Kontrolle hat, wird hier Erfolgserlebnisse feiern.



Blender: Auch in Teil 2 kommen spektakuläre Lichteffekte zum Einsatz.



Reisbrenner: Der Nissan Z350 ist die ideale Basis für ein Showcar.

MENÜS IN NEUEM GLANZ



Die Menüs sind in Need for Speed: Underground 2 heller und aufgeräumter als beim Vorgänger. Außerdem dürft ihr nun wirkungsvoller in das Motor-Tuning eingreifen und selbst Hand ans Setup eures funkeln- den Boliden legen. Komfortabel: Ihr könnt verschiedene Setups abspeichern und je nach Streckenbeschaffenheit laden.

Während ihr in Downtown nahezu ungebremst über glatte Asphaltdecken brettern könnt, erfordern die hügeligen und kurvigen Streckenabschnitte der Vorstadt ein angepasstes Fahrzeug-Setup.

In Teil zwei der Untergrund-Raserei soll es auch Strecken geben, bei denen der Einsatz der Bremsen eine wichtige Rolle spielt. Auf diese Weise will man den Spielern das Gefühl geben, sich als Fahrer tatsächlich weiterzuentwickeln.

Subwoofer an Bord?

Über neue Produkte der echten Tuner-Szene haben sich die Programmierer im Vorfeld auf zahlreichen Zubehörmessen informiert. Die Recherchen haben sich ausgezahlt. In Need for Speed: Underground 2 wird es mehr als doppelt so viele optische Tuning-Upgrades geben als noch beim Vorgänger. Bei den Customshows hat man

sich offensichtlich auch zu einer weiteren Neuerung inspirieren lassen. Ihr dürft jetzt auch eine Audio-Anlage in euer Showcar einbauen. Dabei sind eurer Fantasie kaum Grenzen gesetzt. Über Design, Farbe und Ausstattung der Soundanlage entscheiden einzig euer Geschmack und eure Geldbörse.

Neue Spielmodi?

Bei der beeindruckenden Streckengrafik schalten die Entwickler in Teil 2 überraschend einen Gang zurück. In den kanadischen Studios von EA ist man der Ansicht, man habe es im ersten Teil beim Einsatz optischer Effekte ein wenig übertrieben. Jetzt sollen die schicken Spezialeffekte wie Tiefenschärfe, Echtzeit-Spiegelungen und Partikeleffekte wie Rauch, Nebel und Funkenflug sparsamer aber gezielter zum Einsatz kommen. Der Spieler soll ja schließlich nicht durch das Effektgewitter jenseits des Lenkrades abgelenkt werden. Zum Ausgleich kredenzt man ein dynamisches Wetter-System. In Need for Speed: Underground 2 kann es passieren, dass ihr ein Rennen bei

bewölktem Himmel startet und im strömenden Regen beendet.

Außerdem werden die Rennen nicht mehr ausschließlich mitten in der Nacht gefahren. Zwar liegen die Rennveranstaltungen noch immer in den Abendstunden, jedoch finden einige Events jetzt auch bei Sonnenauf- oder Sonnenuntergang statt. Dadurch schaffen die Entwickler optische Abwechslung zu den Nachtrennen. Zu guter Letzt werdet ihr im Nachfolger die Wiederholungen eurer Rennen bestaunen können.

Die Zeichen für eine gelungene Fortsetzung des erfolgreichsten Rennspiels des Jahres 2003 stehen definitiv auf Grün. Zwar schweigen sich die Entwickler noch aus über drei neue Spielmodi, wir erwarten jedoch, dass Electronic Arts mit Need for Speed: Underground 2 an den riesigen Erfolg des Vorgängers anknüpfen wird. Die Möglichkeit, sich beim optischen Tuning der Vehikel nach Herzenslust auszutoben, macht Need for Speed: Underground 2 weiterhin zu einer ernst zu nehmenden Alternative zum Simulations-Wahnsinn Gran Turismo 4! **■ MK**

PLAY-DATEN

PS2

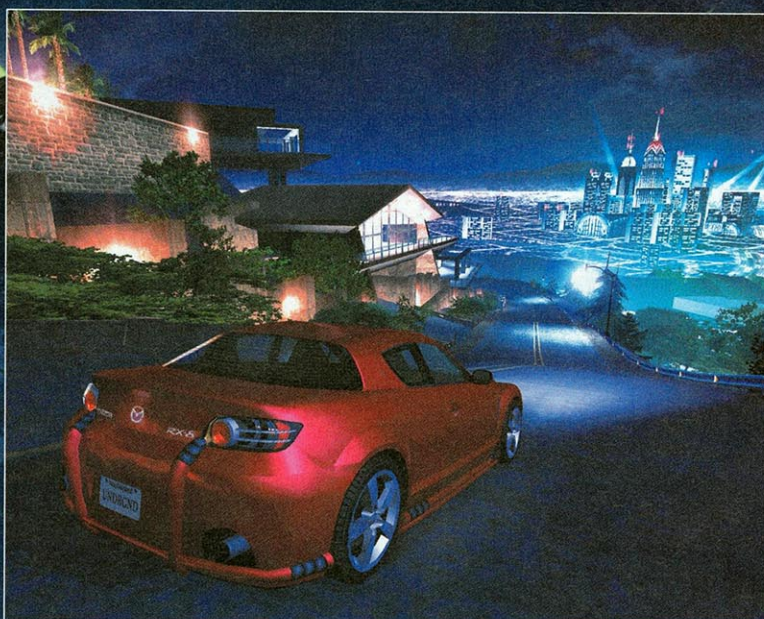
Genre	Rennspiel	Entwickler	EA Canada
Spieler	1-4	Erhältlich ab	Herbst
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.electronicarts.de

35% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

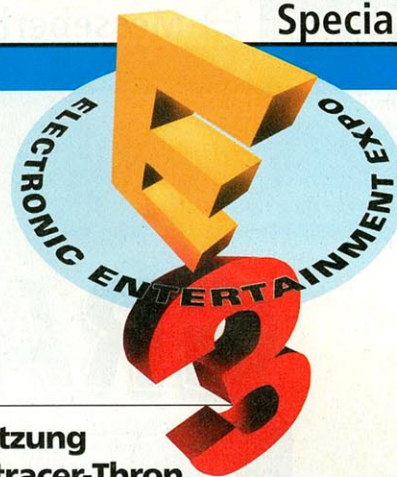
Eine größere Stadt, mehr Freiheit für die Spieler und komplexeres Tuning – NFSU 2 soll seinen Vorgänger überflügeln!



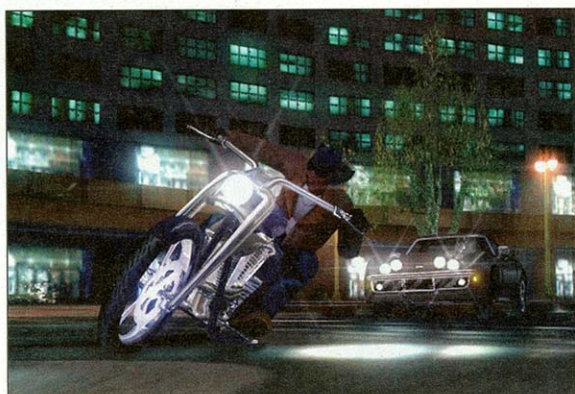
Grafik-Hammer: NFSU2 will mit der Streckenoptik neue Maßstäbe setzen.

MIDNIGHT CLUB

Dub Edition



Neue Karren braucht das Land! Mit namhafter Unterstützung und vielen Lizenzen nimmt Rockstar Kurs auf den Streetracer-Thron.



⊙ Zweirad-Power: Auch im neuesten Teil der Serie dürft ihr mit Motorrädern durch die Straßen brettern.



⊙ Bis ins Detail individuell: Das Aussehen eures Wägelchens bestimmt ganz alleine ihr selbst.

PS2 Wie jedes Jahr geht der Preis für die größte Geheimniskrämerei in Sachen Neuauflagen auch heuer wieder an Rockstar.

Abgeschottet in einem kleinen Kabuff haben wir einen ersten Blick auf Midnight Club: Dub Edition werfen dürfen.

Was das Herz begehrt

Schon bei der Auswahl der Fahrzeuge fällt der erste große Unterschied zu den Vorgängern auf: Diesmal klemmt ihr euch nicht hinter das Steuer von Fantasie-Karren, sondern heizt mit lizenzierten Boliden durch die Nacht. Autos namhafter Hersteller wie Mercedes oder Mitsubishi stehen im Fuhrpark zur freien Verfügung. Diverse Motorräder gehen natürlich auch wieder an den Start. Es kommt aber noch besser: Die Vehikel der insgesamt 15 Hersteller dürfen nach Herzenslust getunt werden. Mit mehr als 500 verschiedenen Original-Teilen (Felgen, Stoßdämpfer, Endrohre

etc.) bringt ihr eure Kiste nach eigenen Vorstellungen auf Vordermann – die Zusammenarbeit mit dem „Dub Magazine“ (siehe Marginalspalte) macht's möglich.

Besonders großen Wert legen die Entwickler auf das Schadensmodell. Richtig – in Midnight Club: Dub Edition fliegen die Fetzen beziehungsweise die Blechteile. Und das nicht zu knapp. Denn bei Geschwindigkeiten von 240 Stundenkilometern oder mehr lohnen sich Zusammenstöße aller Art ganz ordentlich.

Die Straßen von Atlanta, San Diego und Detroit sind diesmal Schauplätze der illegalen Rennen. Wie auch schon im zweiten Teil gestaltet sich das Renngeschehen vollkommen frei; statt durch gewöhnliche Rundkurse jagt ihr eure Kontrahenten durch die verwinkelten Straßen der Metropolen. Je nach Rennen wird eine andere Strecke abgesteckt. Dabei seid ihr aber nicht an eine feste Route gebunden, Abkürzungen warten in beträchtlicher An-

zahl darauf, gefunden zu werden. Einzige Checkpoints müsst ihr immer passieren. Auf dem Weg ins Ziel machen euch nicht nur eure Widersacher das Leben schwer – da die Rennen auf öffentlichen Straßen stattfinden, tummeln sich dort natürlich auch jede Menge unbescholtener Verkehrsteilnehmer.

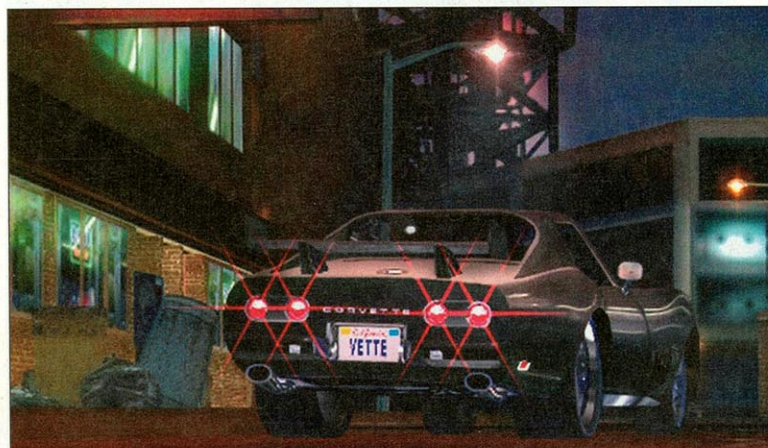
Natürlich online

Logisch, auch in Midnight Club: Dub Edition wird's einen Online-Modus geben, in dem bis zu acht Straßenrowdys gleichzeitig mit ihren getunten Kisten an den Start gehen. Fazit: Zwar befand sich die Vorführungs-Version in einem noch sehr frühen Stadium, die rasante Fahrt durch Detroit hat aber bereits einen hervorragenden Eindruck hinterlassen. Wir freuen uns schon mächtig auf die erste Preview-Version des Tuning-Monsters. ■ AS

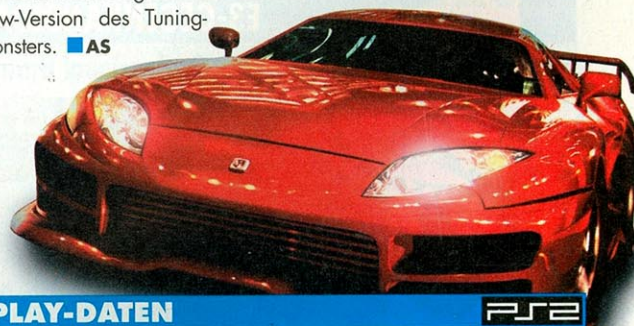
DUB MAGAZINE



Für den dritten Teil der Midnight-Club-Serie arbeitet Entwickler Rockstar San Diego Hand in Hand mit dem „Dub Magazine“, Amerikas größtem Fachblatt rund um Auto-Tuning und Tuning-Teile.
www.dubmagazine.com



⊙ PS-Bolide: Dank unzähliger Lizenzen stehen Fahrzeuge namhafter Hersteller bereit.



PLAY-DATEN

Genre	Rennspiel	Entwickler	Nice Symbols
Spieler	1-8	Erhältlich ab	November
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.activision.de

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

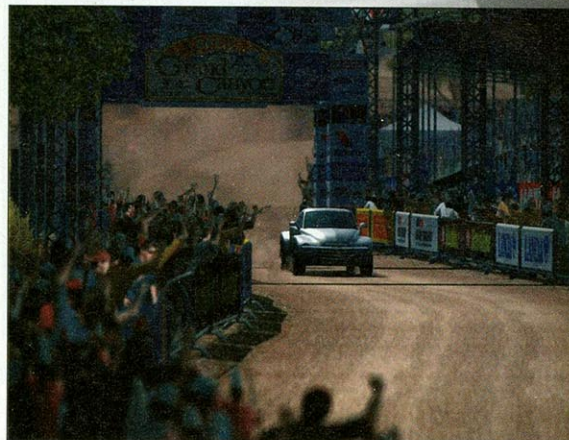
Spitzenmäßig. Mit Midnight Club: Dub Edition legt Entwickler Rockstar die Messlatte weit nach oben.

GRAN TURISMO

500 Autos, 50 Strecken und ein Sechsspieler-Online-Modus: Danach leckt sich der Rennkostfreund die Finger.



○ Nicht ablenken lassen: Ihr seid hier nicht im Urlaub, sondern auf der Rennstrecke.



○ Frisch vom Fließband: In Gran Turismo 4 könnt ihr die neuesten Automodelle ausgiebig Probe fahren.

PS2 Eigentlich sollte Gran Turismo 4 schon lange in den Läden stehen. Der Release war für das Frühjahr 2004 geplant. Chefentwickler Kazunori Yamauchi und sein Team jedoch brauchen mehr Zeit. Jetzt soll im September der Startschuss fallen für Gran Turismo 4. Ungeduldige Fans können zumindest schon vorab mit der Prologue-Version ein paar Runden drehen.

Der Appetizer macht Lust auf mehr, wirkliche Befriedigung bringt aber nur GT 4 selbst. Auf der E3 lieferte Sony handfeste Infos zum Fuhrpark, zu neuen Strecken und zum Online-Modus.

Anfänglichen Planungen nach hätte man mit der Online-Funktion „lediglich“ Content (Wagen, Strecken,...) aus dem Netz laden können. Die Fans waren darüber nicht gerade glücklich und Sony hat prompt reagiert: In Gran Turismo 4 werden nun bis zu sechs Spieler gleichzeitig an den Start gehen können.

Derzeit überlegen die Entwickler, ob es Sinn macht, die Zehn-Sekunden-Regel auch bei Online-Rennen einzubauen. Prologue-Fahrer kennen die Strafmaßnahme bereits: Wer sich durch Rammen eines anderen Fahrzeugs einen Vorteil zu verschaffen sucht, muss mit einem zehn

Sekunden andauernden Geschwindigkeitslimit rechnen.

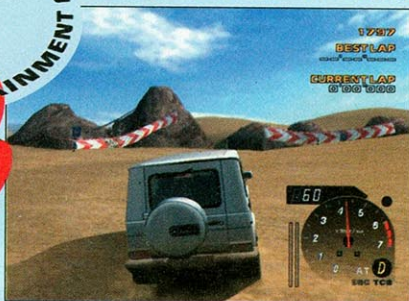
Spaßbremse?

Bei Online-Duellen könnte sich dieses Feature allerdings als Spaßbremse herausstellen.

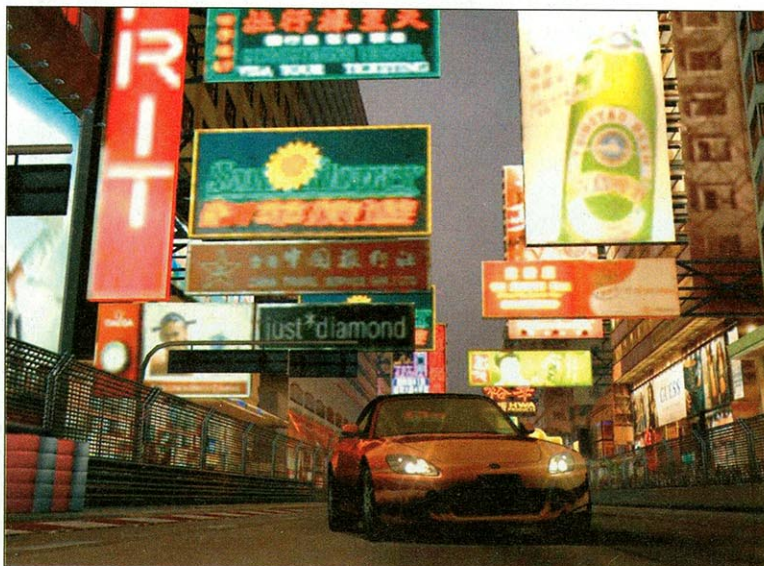
Sicher ist, dass alle Strecken auch online spielbar sein werden. Neben den bekannten Prologue-Strecken Tsukuba Circuit, Fuji Speedway, Grand Canyon, Cita di Aria und New York wurden auf der E3 noch weitere Kurse bekannt gegeben: Capri, Hongkong, Shibuya, Brooklyn, Sagano Nagano, San Marco sowie der

E3-GEGENKANDIDAT

Enthusia: Professional Racing



Konami auf der Überholspur? Mit der Rennspielsimulation will der japanische Entwickler der Gran-Turismo-Serie den Rang abfahren. Eine ausgefeilte Fahrphysik, eine riesige Streckenanzahl sowie schicke Spielgrafik sollen dies ermöglichen. Wer mehr über Enthusia: Professional Racing wissen möchte, gibt Gas und blättert auf Seite 84.



○ Lichtermeer: Die leuchtenden Werbetafeln in Hongkong tauchen die Strecke in ein warmes Licht.



○ **Anspruchsvoller Kurs:** Der Nürburgring ist 20,8 km lang und fordert den Spieler mit 73 Kurven.



○ **Holt die Kinder von den Straßen:** Die Stadtkurse sind besonders schön in Szene gesetzt.

berühmte Nürburgring. Alles in allem wird es 50 Kurse geben, wobei sich diese in Renn-, Stadt- und Rallye-Strecken aufteilen. Natürlich dürft ihr auch wieder auf Pisten der alten Gran-Turismo-Teile eure Runden drehen.

500 Wagen am Start

Beim Fuhrpark hat Sony so richtig aufgedreht. 80 Hersteller sind mit ihren Fabrikaten vertreten. Darunter findet der Autofreund nicht nur aktuelle Modelle, sondern auch jede Menge Klassiker und Oldtimer. Insgesamt warten 500 (!) verschiedene Fahrzeuge. Diese beachtliche Zahl macht das Spiel beinahe zu einer Auto-Enzyklopädie. Dazu tragen Mercedes-Benz, Alfa Romeo, Jaguar, Fiat, Renault, Cadillac, Mitsubishi und viele weitere Autohersteller ihren Teil bei. Be-

sonders erfreulich: BMWs funkenagelneue 1er-Serie ist ebenfalls mit von der Partie. Dagegen fehlen Modelle der Edelmarken Ferrari und Porsche. Es war lange unklar, ob der Stuttgarter Autobauer vertreten sein würde.

Nicht nur die Quantität, sondern auch die Qualität zählt bei einem Spiel wie diesem. Die Fahrphysik von GT 4 wurde von Grund auf neu entwickelt. Noch nie ließen sich virtuelle Autos realistischer steuern. Zu einer wirklich lebensnahen Physik würde allerdings auch ein Schadensmodell gehören – das wird es jedoch auch in GT 4 nicht geben. Der Grund ist nachvollziehbar: Wenn es Schäden gibt, dann sollen sie, so Yamaha, auch realistisch dargestellt werden. Dafür fehlt es der PS2 jedoch schlichtweg an Rechenpower.

Bitte lächeln

Mit den runderneuerten Licht- und Schatteneffekten sehen die Boliden noch realistischer aus als bisher. Das sieht man gerne, um genau zu sein sieht man das so gerne, dass man sie am liebsten ablichten würde. Nach dieser meisterhaften Überleitung sprechen wir vom neuen Photo-Modus, der genau das ermöglicht. Ihr könnt jeden beliebigen Wagen irgendwo auf einer der Strecken platzieren und ihn knipsen. Die virtuelle Kamera ist mit Zoom, Brennweiteinstellung, verschiedenen Filtern und Effekt-Modi ausgestattet. Die Schnappschüsse haben eine Auflösung von 1280 x 960 Bildpunkten und können auf jeder Memory Card abgespeichert werden. Oder ihr schickt sie sofort an euren USB-Drucker.

Der Photo-Modus ist aber nicht die einzige Innovation. Ähnlich wie bei Konamis Enthusia wird der Spieler auf einem Display sehen können, wie stark die Fliehkräfte auf sein Fahrzeug einwirken. Die Anzeige wird vor allem bei Driftmanövern nützlich sein. Noch bevor der Wagen auszubrechen droht, warnt euch die G-Kraft-Anzeige. Nicht nur auf schnelles, sondern auch auf sicheres Fahren kommt es in GT 4 an. ■ **AS/ML**

INTELLIGENTES LENKRAD



Das Logitech-Driving-Force-Pro-Lenkrad lässt sich wie das Steuer eines echten PKW um 900 Grad drehen. Aber nicht jedes Auto hat einen solch großen Lenkwinkel. Rennwagen besitzen nur 180 Grad und Rallye-Autos sogar nur 120 Grad. Je nach Fahrzeugtyp verändert das Driving Force Pro automatisch den maximalen Lenkeinschlag – es „denkt“ mit. In GT 4 wird sich also tatsächlich jedes Fahrzeug anders fahren lassen.



○ **Bayern-Power:** In GT 4 wird auch der neue BMW M5 vertreten sein.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Rennspiel	Entwickler	Sony
Spieler	1 - 6	Erhältlich ab	September 2004
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.com

85% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Keine Zweifel mehr: Mit Innovationen und großem Umfang ausgestatteter Höhepunkt der Serie.



ENTHUSIA

Professional Racing

**Wird sich Enthusia im Rennsport-Genre etablieren können?
Die ersten bewegten Bilder sehen auf jeden Fall ganz danach aus.**



○ Frei Schnauze: Die Anzeigen könnt ihr jederzeit ausblenden.



○ Wetterlage: Bei Regen klatschen die Tropfen auf den Bildschirm.

PS2 Wer hätte das gedacht? Der unangefochtene König auf allen PlayStation2-Straßen, Gran Turismo, könnte erstmals ernsthafte Konkurrenz bekommen. Konami schickt mit Enthusia einen vergleichbaren Titel in den Wettkampf um

die Rennspiel-Krone. Konami hat sich für seinen immerhin ersten Rennsport-Titel auf der PS2 also einiges vorgenommen. Wir haben für euch schon mal den Kopf unter die Motorhaube gesteckt und nachgesehen, welches Potenzial tatsächlich in dem erfolgsversprechenden Titel schlummert.

Frisch ab Werk

Die Entwickler wissen genau, worauf es im Rennsport ankommt: Der Chef-Entwickler beispielsweise wird bei den diesjährigen 24 Stunden von Le Mans als Berater eines Renn-Teams mit dabei sein. Das soll nicht bedeuten, dass die Jungs keine Recherche betrieben hät-

ten, schließlich soll aus Enthusia eine Real-Driving-Simulation werden. Man hat also allerhand Videos und Fotos unter die Lupe genommen, auch wurden professionelle Fahrer und Automagazin-Redakteure zu Rate gezogen. Jedes Feedback war willkommen, schließlich sollen ja alle Autos so echt wie nur möglich im Spiel erscheinen. Dieser Anspruch wurde durchaus umgesetzt: In puncto Grafik und Präsentation rangiert Enthusia – und das bereits in diesem frühen Entwicklungsstadium – auf sehr hohem Niveau.

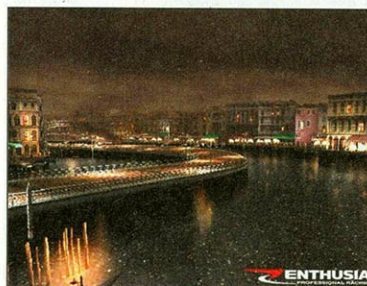
Ob der Fuhrpark von Enthusia genauso prall gefüllt sein wird wie der von Gran Turismo, ist derzeit noch

E3-GEGENKANDIDAT

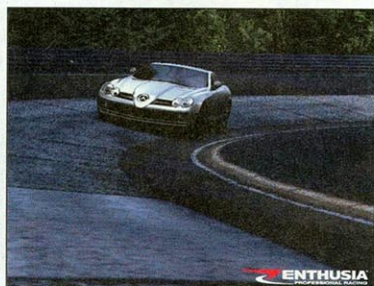
Gran Turismo 4



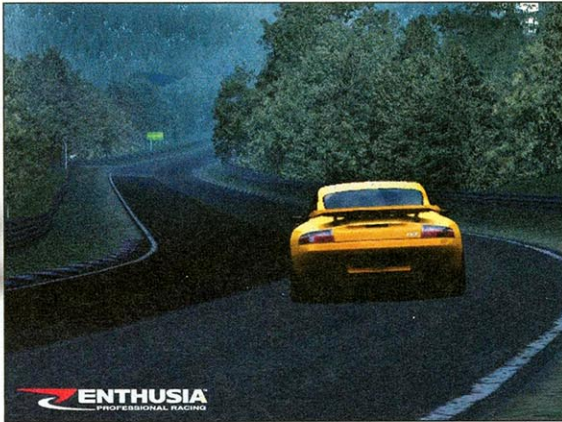
Gran Turismo ist nicht umsonst der unangefochtene König auf allen PlayStation-Straßen. Neben einer neuen Fahrphysik, einer Online-Unterstützung, Boxenstopps, neuen Strecken und Fahrzeugen wird Gran Turismo 4 die Rennspiel-Reihe auf den nächsten Level hieven. Um mithalten zu können, muss Enthusia schon mächtig aufs Gaspedal drücken. Ein Release von GT 4 ist für das vierte Quartal angedacht.



○ Weltenbummler: Ihr semmelt über reale und fiktive Kurse auf der ganzen Welt.



○ Große Bandbreite: Ob kleine Straßenkisten oder Nobel-Karossen – alles ist dabei.



Die „Grüne Hölle“: Auch auf dem Nürburgring werdet ihr mit den schnellen Flitzern eure Runden drehen.



Lobenswert: Beim Beschleunigen und Bremsen in Enthusia werden die Buttons analog abgefragt.

nicht bekannt. Sicher hingegen ist, dass 30 bis 40 verschiedene Automarken enthalten sein werden. „Sollte alles nach Plan laufen, sprechen wir nicht über zehn, sondern über Hunderte von unterschiedlichen Autos“, so Manabu Akita, Produzent von Enthusia. Im Spiel wird man die Rennschüsseln in allen Farben sehen können, die der Hersteller zum jeweiligen Modell anbietet.

Rund um die Welt

Mehr als 50 Rennstrecken wurden quer über den Globus verteilt und haben zum größten Teil reale Vorbilder. Die Kurse beschränken sich dabei nicht auf öde Asphaltstrecken – unter anderem wurden Rallye-Strecken integriert, die euch beispielsweise wie beim Rennen Paris-Dakar durch die Wüste schicken. Auf den unbefestigten Kursen werdet ihr hauptsächlich mit Allrad-betriebenen Fahrzeugen unterwegs sein.

Die Physik der einzelnen Boliden ist exzellent gelungen. Auf der E3 gab es ein interessantes Video zu sehen: Ein Mazda MX-5 fährt einen Streckenabschnitt entlang. Danach fährt dasselbe Auto dieselbe Strecke noch einmal –

allerdings handelte es sich beim zweiten Durchlauf um eine Spielszene. Ein Unterschied war kaum zu bemerken: Die Federung beispielsweise verhielt sich exakt so wie die des Original-MX-5.

Zudem lässt Enthusia ein gutes Geschwindigkeitsgefühl entstehen, was man von Gran Turismo nicht gerade behaupten kann. Dieser Punkt geht ganz klar an den Herausforderer. Allerdings bügelt Gran Turismo diesen Makel mit einer Online-Unterstützung wieder aus. Dieser nicht unwichtige Punkt steht nämlich noch ganz weit unten auf der Feature-Liste von Enthusia. Wir können nur hoffen, dass man darüber noch mal genauer nachdenkt. Es geht doch nichts über ein Online-Kopf-an-Kopf-Rennen gegen Gleichgesinnte.

Gameplay-Tuning

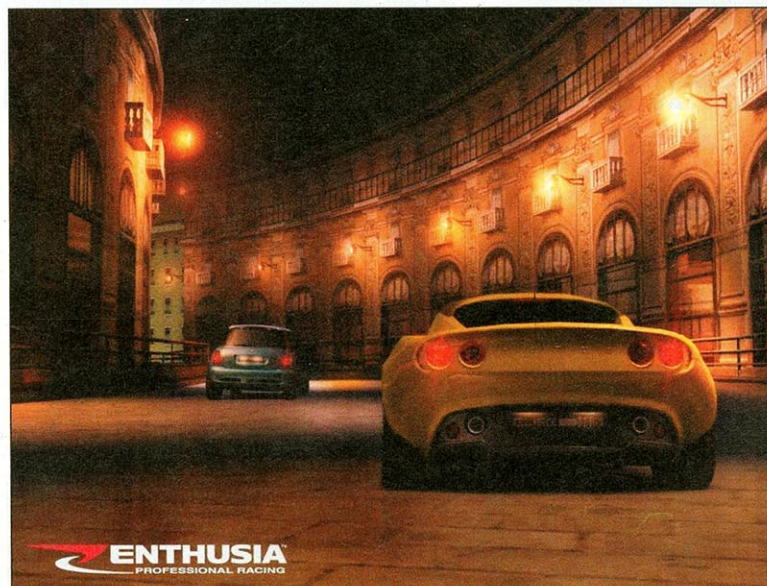
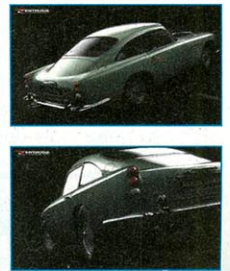
Bei den Rennen werdet ihr neben der Streckenansicht, dem Tachometer und den Rundenzeiten noch drei weitere Anzeigen sehen: Zwei Balken zeigen euch, wie stark ihr derzeit auf die Bremse oder das Gaspedal drückt – die Buttons werden analog abgefragt.

Die dritte Anzeige ist eine kleine Revolution im Rennspiel-Genre. Als einer der ersten Vertreter versucht Enthusia, die auftretenden Fliehkräfte darzustellen und sie ins Gameplay zu integrieren. Konami nennt das Visual-Gravity-System. Egal, ob ihr eine enge Kurve nehmt oder ob ihr voll in die Eisen steigt, in einem kleinen Kasten erscheinen stets Pfeile, die in eine bestimmte Richtung zeigen. Die Farbe der Pfeile richtet sich nach der Fliehkraft, die das von euch gewählte Auto entwickelt. Bei einer scharfen Linkskurve beispielsweise deuten die Pfeile auf die rechte Seite des Kästchens. Wenn ihr nicht sofort mit Feingefühl gegenlenkt, färben sich die Richtungsweiser gelb ein. Werden sie rot, verliert euer Bolide den Grip und fliegt aus der Kurve.

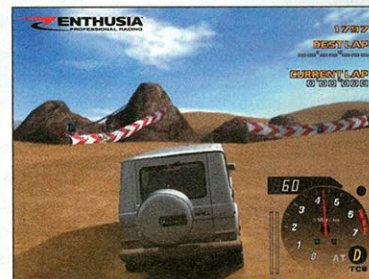
Ob Enthusia Gran Turismo wirklich gefährlich werden kann, lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt schlecht beurteilen. Sobald wir eine erste spielbare Version unter die Lupe genommen haben, werden wir euch berichten. Eines ist jedoch jetzt schon sicher: Konami wird sich mit Enthusia einen sehr guten Namen im Rennsport machen. **HS**

OLDTIMER

Auch Oldtimer gehören zum Fuhrpark von Enthusia.



Wundervolle Grafikpracht: Enthusia hat nicht nur Gameplay-technisch einiges zu bieten, auch der fotorealistische Grafikstil verwöhnt Rennspiel-Begeisterte.



Gähnende Leere: Zuschauer sucht man derzeit noch vergeblich.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Rennspiel	Entwickler	Konami
Spieler	1-2	Erhältlich ab	2005
Hersteller	Konami	Preis	ca. 60 Euro

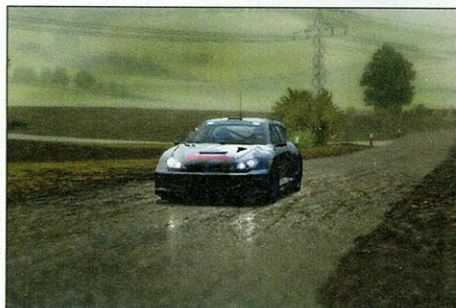
Webinformationen: www.enthusia-racing.com

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Viele, viele Lizenz-Kisten und ein astreiner Grafikstil – Gran Turismo könnte ernsthafte Konkurrenz drohen.

COLIN MCRAE RALLY 2005



Grafik-Evolution: Dank neuer Echtzeit-Effekte wirken die Wiederholungen noch realistischer.



Individualisten: Jeder Rallye-Bolide hat jetzt ein eigenes Schadensmodell.



Multiplayer-Geniestreich: Colin McRae Rally 2005 hat einen Online-Modus für acht Spieler an Bord.

PS2 Für die 2005er-Auflage von Codemasters Rallye-Evergreen Colin McRae Rally haben sich die Entwickler nicht nur neue Singleplayer-Modi ausgedacht, sondern auch den Karriere-Modus komplett überarbeitet. Insgesamt 23 verschiedene Rallye-Strecken und mehr als 300 Stages sollen PlayStation2-Rallye-Fans bei der Stange halten. Die augenfälligsten Neuerungen sind jedoch die extrem aufgebohrte Grafik-Engine und das verfeinerte Schadensmodell – jedes Fahrzeug lässt sich nun ganz individuell zu Schrott fahren.

Die Folgen von Remplern und Unfällen werden in Colin McRae Rally 2005 noch detaillierter dargestellt als beim ohnehin schon schicken PS2-Vorgänger. Kommt ihr beispielsweise von der Strecke ab und knallt an einen Baum, wird dieser von dem Aufprall sichtbar erschüttert und es segelt sogar Laub zu Boden. Fahrphysik und Fahrgefühl entsprechen weitestgehend denen des sehr gelungenen Vorjahres-Modells.

Um die Grafik von Colin McRae Rally 2005 noch realistischer erscheinen zu lassen, arbeitet

Codemasters jetzt auch mit Echtzeit-Effekten, wie beispielsweise Tiefenunschärfe bei den Replays. Dadurch kommen die Wiederholungen eurer Rennen einer TV-Übertragung schon verdammt nahe. Am spektakulärsten ist jedoch die Ankündigung eines Achtspieler-Online-Modus! Leider war der auf der E3 noch nicht spielbar. Wir erwarten jedoch von den Codemasters-Rallye-Experten, dass sie die Online-Rennen technisch genauso solide umsetzen werden wie die übrigen neuen Features des 2005er-Updates. **■ MK**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

65%

★★★★☆ — Hervorragend

Dank schicker Grafik, dickem Umfang und neuen Online-Spielmodi kommt kein Rallye-Fan an Colin McRae Rally 2005 vorbei!

Genre	Rennspiel
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	Herbst
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.codemasters.de	

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4



Rallye-Schick: Optisch steht WRC 4 der Konkurrenz von Codemasters in nichts nach.



Authentizität: Dank der exklusiven WRC-Lizenz hat Sony 50 Original-Fahrer und -Beifahrer im Spiel.



Internationales Starterfeld: Bei Online-Rennen gehen bis zu acht Fahrer gleichzeitig an den Start.

PS2 Auch Sony arbeitet mit Hochdruck am nächsten Teil seiner Rallye-Simulation World Rally Championship. Auch hier legt man viel Wert auf eine realistische Darstellung des Rallye-Spektakels. Die Entwickler der Evolution Studios haben deshalb eine brandneue Grafik-Engine aus der Taufe gehoben. Der Polygon-Beschleuniger hört auf den klangvollen Namen „Shiny Shovel“ und soll es ermöglichen, auf den virtuellen Rallye-Parcours realistische Strecken-unebenheiten wie Bodenwellen und Schlag-

löcher zu berechnen. Auch die Sichtweite soll sich auf Basis der neuen Grafik-Engine deutlich erhöhen. Dazu haben die Entwickler mehr als 1.700 Kilometer Piste anhand von Satellitenfotos rekonstruiert.

Ebenso soll das Gameplay zur realistischen Annäherung beitragen: Spielmodi wie der Viertages-Event inklusive Shakedown am ersten Tag der Veranstaltung sind neu. Dank der exklusiven WRC-Lizenz tragen nicht zuletzt die 50 Original-Fahrer und -Beifahrer der aktuellen Saison ihren Teil zur authentischen Atmos-

phäre bei. Unter den insgesamt zwölf Spielmodi wartet auch ein Achtspieler-Online-Modus. Einigen sich die Online-Piloten auf einen richtigen Rallye-Wettbewerb, können sogar 30 Fahrer an der Online-Rallye teilnehmen. Ihr startet dann allerdings, wie beim Rallye-Sport üblich, nacheinander. Am Ende entscheiden die gefahrenen Zeiten über Sieg oder Niederlage. Damit steht WRC 4 in direkter Konkurrenz zu Codemasters Colin McRae Rally 2005. Wer dieses Rennen am Ende gewinnt, bleibt abzuwarten. **■ MK**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

65%

★★★★☆ — Hervorragend

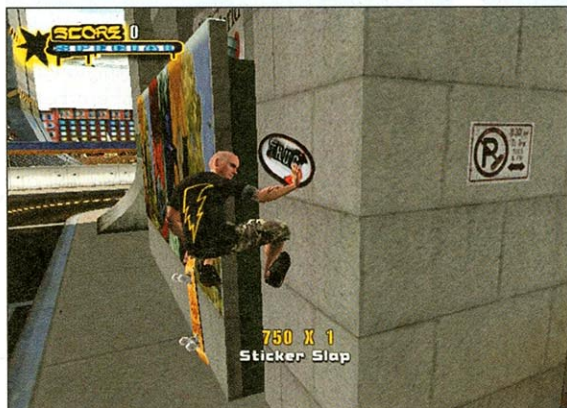
Sonys optisch beeindruckender Rallye-Titel will mit seinen Online-Spielmodi Colin McRae Rally 2005 Konkurrenz machen.

Genre	Rennspiel
Hersteller	Sony
Entwickler	Evolution Studios
Erhältlich ab	Herbst
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.playstation.de	

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

World Destruction Tour

Skate and Destroy! Der Spruch ist zwar uralt, aber mit THUG 2 bekommt er eine neue Daseinsberechtigung.



○ **Abwechslung:** Insgesamt werden wieder 20 verschiedene Skater (Profis- und Fun-Charaktere) im Spiel vorhanden sein.



○ **Realistisch:** Die Animationen wurden abermals verfeinert und sehen nun noch geschmeidiger aus.

PS2 Alle Jahre wieder, kommt nicht nur das Christkind, sondern auch ein weiterer Teil der Tony Hawk's-Reihe. Eigentlich wollte man nach Tony Hawk's Underground dem Franchise eine Verschnaufpause gönnen, aber weit gefehlt. Auf der E3 gab es schon das erste Video zum neuen Sequel zu sehen. Zwar ist derzeit noch kein Release angekündigt, nach den Erfahrungen der vergangenen Jahre allerdings können wir davon ausgehen, dass spätestens zum Weihnachtsgeschäft der Titel in den Läden stehen wird.

Skateboarding is no Crime!

Als man die Serie 2003 auf den Namen Tony Hawk's Underground umgetauft hat, gingen einige Änderungen am Gameplay einher: So gab es erstmals eine Story sowie Tages- und Nachtzeiten, ein neues System zum Aufwerten von Fähigkeiten u.v.m. Allem voran stand aber das innovative Gesichts-Feature (man kann sein eigenes Gesicht ins Spiel laden). Endlich konnte man höchstpersönlich auf dem virtuellen Board stehen und durch die Gegend shreden. Klasse!

Alle aus THUG bekannten Features finden auch in der Fortsetzung Verwendung. Und dazu gibt es selbstverständlich auch Neues: Gegenstände können auf Passanten geworfen werden, ein neuer Editor wurde integriert, eine Slow-Motion-Cheat (vergleichbar mit den Slow-Motion-Cheat aus THPS 4) wurde eingefügt und wenn man die Schnauze voll hat, kann man jetzt sein Board nehmen und es zerbrechen – vorbei sind also die Zeiten, als das Joypad gegen die Wand gefeuert wurde. Außerdem liegen diesmal zwei Spiele in einem vor: Story-Mode und World Destruction Tour. Das Hauptaugenmerk liegt aber auf dem Team-Feature – denn in THUG 2 heißt es: Team Hawk gegen Team Bam.

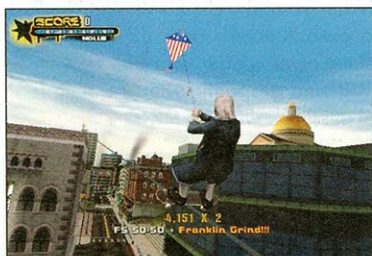
Skate for fun

Zur Story ist bisher nur bekannt, dass euer selbst kreierter Skater (also ihr) von Team Bam entführt wird. Wir vermuten, dass man sich durch allerhand witzige Aufgabenstellungen „freiskaten“ muss. Allem Anschein nach wird es jede Menge Slapstick-Einlagen geben, etwa in

Form von stimmungsvollen Zwischensequenzen oder neuen Tricks, die man ausführen kann.

Beim Skaten könnt ihr on-the-fly zwischen euren Teamkameraden wechseln. Das ermöglicht euch beispielsweise, schnellstmöglich auf die Specials eurer Teamkollegen zuzugreifen. Ihr könnt auch noch weitere Straßencowboys rekrutieren – falls ihr diese zuvor gefunden und „freigeskater“ habt. So kann beispielsweise auch Bam Mageras Vater Phil euer Team verstärken.

Ansonsten könnt ihr euch am Classic-Mode probieren und dabei in Nostalgie schwelgen. Über hundert Missionen aus den THPS-Teilen 1 bis 3 werden ins Spiel eingebaut. Wie damals üblich, wird bei diesen Aufgaben ein Zweiminuten-Timer ablaufen. ■ HS



○ **Witzig:** Allerhand neue Special-Moves wird es in THUG 2 zu bestaunen geben.



○ **Umfang:** Auch das Trick-Repertoire wurde um ein paar neue Moves ergänzt.

PLAY-DATEN

Genre	Fun-Sport	Entwickler	Neversoft
Spieler	1-2	Erhältlich ab	tba
Hersteller	Activision	Preis	ca. 60 Euro

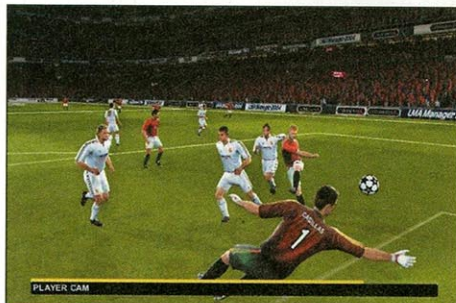
Webinformationen: www.activision.de

40% FERTIGGESTELLT

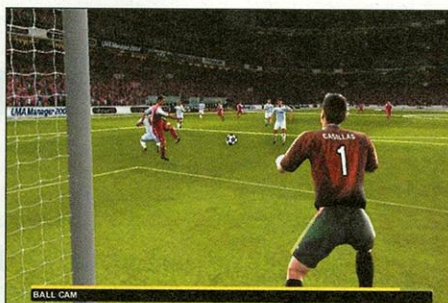
ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Alt und neu: Die Jungs von Neversoft wissen ganz genau, wie sie ihre Tony-Hawk-Serie attraktiv halten.

CLUB FOOTBALL 2005



Treue-Bonus: Das Update der bei Fans beliebten Kickerei kommt mit mehr Bonus-Material.



Fanblock: Codemasters Vereinstitel stehen bei zockenden Fußballfans hoch im Kurs.



Rückspiel: Wer mit dem Spiel seines Lieblingsvereins unzufrieden war, kann das Ergebnis selbst korrigieren.

PS2 Die meisten PlayStation2-Fußballspiele buhlen mit umfangreichen Mannschaften-Kadern aus allen Ligen und Klassen um den Titel der besten Balltreter-Simulation. Hinter Codemasters Club-Football-Serie steckt jedoch ein ganz anderes Konzept: Statt bei der Auswahl spielbarer Teams den Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben, widmen sie kurzerhand jeder erfolgreichen Liga-Mannschaft ein eigenes Spiel.

So auch im 2005er-Saison-Update. Dabei spielt ihr nicht unter dem Pseudonym eines

existierenden Kickers, sondern erstellt einen eigenen Fußballer und treibt seine Karriere innerhalb eures Lieblingsvereins voran. Für die Fortsetzung der Serie konnte Codemasters sogar noch weitere Vereine unter Vertrag nehmen. Natürlich sind auch wieder zahlreiche deutsche Top-Teams wie Borussia Dortmund, der FC Bayern München oder der Hamburger Sport Verein beim virtuellen Rasenschach vertreten.

Das Gameplay soll bei den Nachfolgern nun etwas flotter von der Hand bzw. vom Fuß

gehen. Außerdem hat man die Animationen der Polygon-Kicker gründlich überarbeitet. Viele Sportler bekommen neue Spielzüge und Skill-Moves spendiert und auch die Steuerung wird optimiert. Um die Identifikation mit der eigenen Mannschaft zu verstärken, wird man bei Club Football 2005 erstmals historische Matches nachspielen. Ein Bonussystem soll die Motivation hoch halten. Wer im Verein durch gute Leistungen glänzt, spielt Fotos, Erinnerungen und Videos seines Lieblingsvereins frei. **■ MK**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

70%

★★★★☆ — Vielversprechend

Die virtuelle Vereinsmeierei geht in die zweite Runde. Fans wird's freuen, diesmal gibt's mehr Vereinsmaterial zu sehen.

Genre	Sport
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	Herbst 2004
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.codemasters.de	

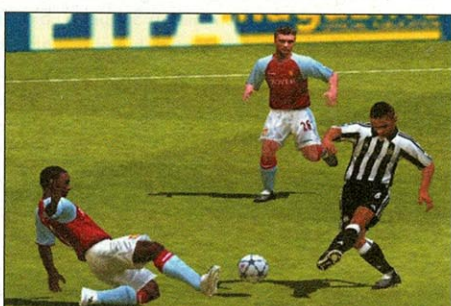
FIFA 2005



Fußballgott: Die Präsentation von FIFA 2005 ist erneut eine Klasse für sich.



Facelifting: Die Spieler sind abermals ihren Kicker-Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten.



Geschmeidig: Den Polygon-Kickern wird durch Motion-Capturing Leben eingehaucht.

PS2 Mit der offiziellen FIFA-Lizenz gehören EA seit Jahren die Rechte an allen Spielern, Teams, Ligen und Turnieren des populären Ballsports. Seit einiger Zeit hat jedoch Konamis Pro Evolution Soccer 3 dem einstigen Genre-Primus den ersten Rang abgelaufen und stellt die akkuratere Fußball-Simulation dar. Mit FIFA 2005 soll sich die Serie wieder an die Spitze der Liga der PlayStation2-Fußballspiele setzen.

Abermals ist die visuelle Präsentation des Spiels eine Klasse für sich: Die Polygon-

Kicker sehen aus wie den realen Vorbildern aus dem Gesicht geschnitten und die Spieler-Animationen suchen ihresgleichen – Motion-Capturing sei Dank. FIFA ist inzwischen so realistisch, dass man oft meint, die Spieler bereits erkannt zu haben, bevor man noch ihre Namen auf den Trikots lesen kann. Hat EA bei FIFA 2004 noch versucht, mit der Off-the-ball-Steuerung das Gameplay zu bereichern, konzentrieren sich die Entwickler nun wieder auf die Kontrolle des Sportlers in Ballbesitz.

Der Spieler soll schon bei der Ballannahme oder nach einem langen Pass mit Kabinettstückchen glänzen können. Schnelle Drehungen, Lobs und Heber machen es dem Gegner in einer solchen Situation schwer, auch das Leder wieder abzuluchsen. Das gilt aber auch, wenn der Gegner in Ballbesitz ist. Scurrilerweise haben die Entwickler die E3-Version von FIFA 2005 so ausbalanciert, dass E3-Besucher im Angriff nur schwer wieder vom Ball zu trennen waren. Wir sind gespannt, wie das beim fertigen Spiel aussehen wird. **■ MK**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

65%

★★★★☆ — Hervorragend

Optisch ist FIFA Weltmeister, ob die 2005er-Version die spielerische Klasse von PES 3 erreichen wird, bleibt aber abzuwarten.

Genre	Sport
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Erhältlich ab	Herbst 2004
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.electronicarts.de	

ONLINE & EYETOY

25 TO LIFE


INHALT 07/2004
 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

ONLINE

Battlefield: Modern Combat	S.90
25 to Life	S.91

EYETOY

DanceDance Revolution Extreme	S.94
EyeToy: AntiGrav	S.92
Nicktoons EyeToy	S.94
Sega Superstars	S.92



Himnan-Hersteller Eidos bleibt der Unterwelt treu: Wenn sich acht PS2-Kriminelle mit ebenso vielen PS2-Cops online rabiate Straßenschlachten liefern, ist anarchische Gaudi programmiert. Der knallharte Überraschungskandidat verspricht echte Abwechslung zum Deathmatch-Breitband-Einerlei – auf Seite 91 sagen wir euch, warum.

E3-TRENDBAROMETER ONLINE & EYETOY

IN

IN: ONLINE ZOCKEN

In den USA erfreut sich Zocken via Breitbandadapter immer größerer Beliebtheit – zahlreiche Neuankündigungen quittieren diesen Aufschwung. Nur in Europa klemmt's noch – wenn nicht bald ein paar der großen Online-Titel bei uns einrudeln, wird das wohl auch so bleiben.



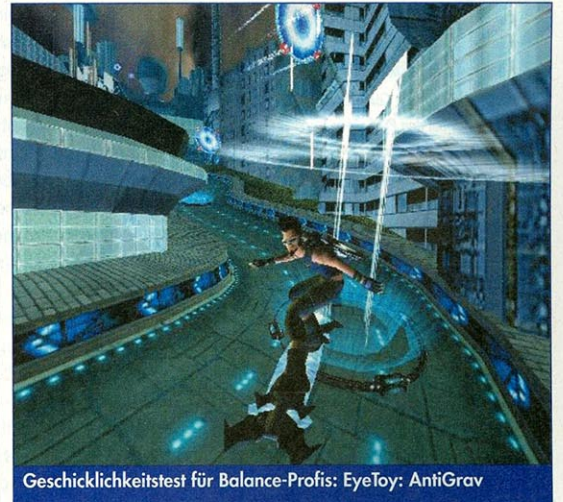
Online-Krieg: Battlefield: Modern Combat

OUT: EYETOY

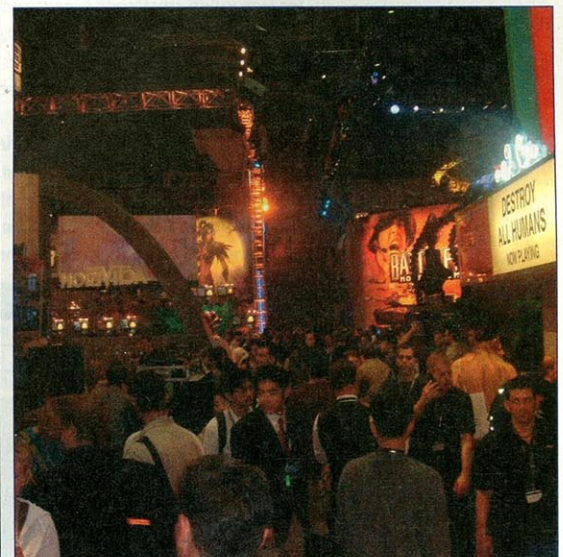
Okay, wirklich „out“ ist Sonys Kameragimmick eigentlich nicht. Zumindest sah's in Sachen Software-Unterstützung auf der E3 recht gut aus. Allein mit wirklich innovativen Ideen tun sich Entwickler derzeit schwer – außer simplen Geschicklichkeitstests haben die meisten Titel nicht viel zu bieten.

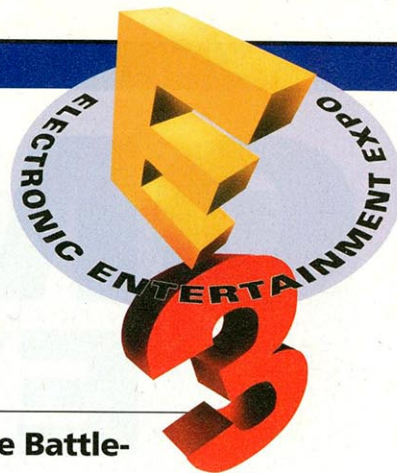


Coole Helden, alles Konzept: Sega Superstars



Geschicklichkeitstest für Balance-Profis: EyeToy: AntiGrav





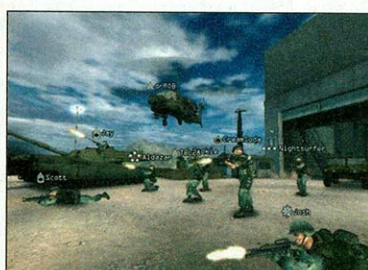
BATTLEFIELD

Modern Combat

Egal ob im Zweiten Weltkrieg oder in Vietnam – die Battlefield-Reihe ist in fast jedem Kriegsgebiet zu Hause.



○ Harte Nuss: Ohne Panzerfaust sind die rollenden Kolosse nur sehr schwer zu besiegen.



○ Beförderung: Es wird im Spiel auch ein Rankingsystem geben.



○ Arbeitsteilung: In Fahrzeugen haben mehrere Leute Platz. Einer fährt, der andere schießt.

BERUFSWAHL



Bei Battlefield: Modern Combat ist man, wie bei den PC-Spielen, in verschiedenen Berufsfeldern tätig (Ingenieur, Mediziner, Aufklärer, Soldat, etc.). Jeder Beruf bringt andere Vorteile mit sich. Der Ingenieur kann technisches Gerät reparieren und ist der einzige, der Minen legen kann. Nur der „schwere“ Soldat hingegen kann eine Panzerfaust tragen usw. Ob es der Mediziner in die PS2-Version schafft, ist noch fraglich. Beim kürzlich erschienenen Battlefield: Vietnam ist er nicht dabei.



Für PC-Spieler ist Battlefield längst ein stehender Begriff. Mit Battlefield: 1942 (PC, 2002) startete die erfolgreiche Serie. Inzwischen gibt es schon unzählige Mods, die den jeweiligen Kriegsschauplatz auf verschiedene Territorien wie beispielsweise in den Irak verlagern. Sogar ein komplettes „Star Wars“-Setting ist zum kostenlosen Download im Internet zu finden. Aufgrund der enormen Popularität hat Digital Illusions bereits zwei Expansion-Sets, und mit Battlefield: Vietnam ein weiteres eigenständiges Spiel nachgeschoben. Und bald schon geht's auch auf der PS2 rund.

Für jeden was dabei

Warum sich die Reihe einer solch riesigen Fangemeinde erfreut, ist schnell erklärt: Sie bietet Multiplayer-Spaß ohne Ende. Und genau der kommt mit Battlefield: Modern Combat exklusiv auf die PS2. Eine Sache unterscheidet den Shooter von allen anderen: Gerät, das man auf den verschiedenen Schauplätzen findet, kann man benutzen. Egal ob ihr einen kleinen Jeep, einen mächtigen Panzer, einen Transport- oder einen Kampf-Helikopter, einen schnellen Jet, einen mächtigen Zerstörer oder einen gigantischen Flugzeugträger seht – einsteigen und sofort losfahren ist erlaubt. Straßen-, Luft- und Wasserfahrzeuge

steuern sich nicht nur individuell, sondern haben auch unterschiedliche Waffen an Bord – da wird jeder Geschmack bedient. Dabei beschränkt sich der Titel nicht allein darauf, von einer beliebigen Kiste aus Gegner unter Beschuss zu nehmen. Man kann auch zu Fuß ins Feindesgebiet marschieren oder sich als Sniper in Häusern verbarrikadieren und dort in aller Ruhe auf ahnungslose „Spaziergänger“ warten.

Massenschlachten

Der Fuhrpark von Battlefield: Modern Combat ist mit insgesamt 30 verschiedenen Fahrzeugen gut bestückt. Auch die Waffenkammer weist beachtliche 70 (!) Ballermänner auf und sollte damit keine Wünsche unerfüllt lassen. Bei allem Kriegsgerät handelt es sich übrigens um hoch moderne Exemplare und Fahrzeuge, die heutzutage auch vom Militär eingesetzt werden.

Die Schauplätze werden ebenfalls

hauptsächlich in aktuellen Krisengebieten angesiedelt sein. Die großen und detailreichen Landschaften variieren dabei von engen Straßenschluchten bis hin zu dichten Wäldern. An den gewaltigen Online-Schlachten sind bis zu 24 Spieler beteiligt. Dabei können sich die „Kriegslustigen“ auf die Seite der USA, auf die von China oder auf die einer Koalition des Mittleren Ostens stellen. Um die taktischen Ansprüche zu intensivieren, kommt der Titel mit Headset-Unterstützung.

Für Einzelspieler ist das Game nicht wirklich zu empfehlen. Ihr könnt zwar alle Maps und Multiplayer-Spielvarianten auch mit Bots (CPU-gesteuerte Figuren) spielen, doch kommt dabei nicht dasselbe Feeling auf wie im Kampf gegen menschliche Gegner. Vergleichbar ist dieses Spielerlebnis mit einem einsamen Abend vor einem Partygame. Eine Kampagne für Einzelspieler gibt es auch bei den PC-Ablegern nicht. ■ HS

PLAY-DATEN

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Digital Illusions
Spieler	1-24	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.electronicarts.de

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Die PlayStation bebt: Der erfolgreiche PC-Shooter wird mit Sicherheit auch Konsoleros in seinen Bann ziehen.



○ Der Himmel brennt: Durch den Einsatz von Straßen-, Luft- und Wasserfahrzeugen werden die Gefechte an verschiedene Orte verlagert. Das bringt Abwechslung ins Gameplay.

25 TO LIFE

Räuber und Gendarm online: Kämpft als Polizist oder als Gangster in einer Großstadt ums nackte Überleben.



○ Infrarot-Pointer: Beide Teams verfügen über andere Waffen – mit dem Laservisier zielt sich's gleich besser.



○ Neues Outfit ohne Schweißflecken: Mit Punkten könnt ihr euren Charakteren frische Ausrüstung beschaffen.

PS2 Online geht die Post ab. Was bei uns noch immer in den Kinderschuhen steckt, trägt in Amerika längst Siebenmeilenstiefel: PS2-Online. Das ist bei 2,8 Millionen verkauften Netzwerkadaptern auch kein Wunder. Dass die E3-Messestände voll waren mit neuem Onlinefutter, versteht sich bei solchen Zahlen von selbst.

Gut gegen Böse

Dass auch bei Eidos Interactive das Thema Online groß geschrieben wird, zeigt das reichhaltige Angebot an onlinetüchtigen Titeln. Ein wichtiger Kandidat ist der Third-Person-Shooter 25 to Life, dessen Schwerpunkt auf dem Online-Modus liegt. In dem modernen Räuber- und Gendarm-Spiel kämpfen 16 Spieler, aufgeteilt in acht Polizisten und acht Gangster, um die Vorherrschaft in einer fiktiven amerikanischen Groß-

stadt. Entweder ihr entscheidet euch für die Polizisten-Seite und sorgt für Recht und Ordnung, oder ihr etabliert euch als Gangsterboss.

Ebenso verschieden wie die Ziele der beiden Parteien fällt auch das Waffenarsenal aus. So ziehen die Gangster beispielsweise mit einer Magnum und Baseballschlägern gegen die mit Schrotflinte und Taser bewaffneten Gesetzeshüter in die Schlacht. Mit jedem erlegten Bösewicht füllt sich euer Punktekonto. Wie viele Punkte ihr einfahrt, hängt von der Art ab, wie ihr euren Feind in die Knie zwingt.

Prestige ist alles

Mit den im Kampf erworbenen Punkten dürft ihr euren Charakter ausrüsten. Kauft dem Polizisten eine kugelsichere Weste oder ein Undercover-Outfit, dann wird er von den Gangstern nicht

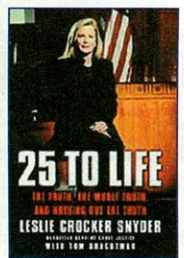
als Schutzmann entlarvt. Die Bösen Buben hingegen investieren ihre Punkte in Gold: Mit fetten Klunkern und schweren Goldketten seid ihr ganz schnell der King vom Block.

Es sind aber nicht nur die unterschiedlichen Outfits und Waffen, die euch den Kampf erschweren. Auch die interaktiven Schauplätze tragen ihren Teil dazu bei. So kann es durchaus sein, dass im Shoppingcenter eine Alarmanlage, im Hinterhof ein klaffender Koter oder auf der Straße ein Fußgänger das Anschleichen an einen Feind unmöglich macht. Das USB-Headset wird in 25 to Life natürlich auch unterstützt. Sprecht während des Spiels Taktiken durch oder führt durch Abhören des Polizeifunks die Gesetzeshüter in die Irre.

Für alle, die keinen Netzwerkadapter ihr Eigen nennen, haben die Entwickler einen Offline-Modus eingebaut. Der bietet gleich drei Handlungsstränge: den eines guten Cops, den eines korrupten Polizisten, der für einen Drogenboss arbeitet, und den eines Gangsters, der sich mit Einbrüchen über Wasser hält.

Das innovative Setting und die vielen unterschiedlichen Waffen und Möglichkeiten machen 25 to Life zum Online-Pflichttitel. **AS**

Was heisst...



25 to Life? Der Begriff stammt aus dem Amerikanischen und bedeutet nichts anderes als „25 Jahre bis lebenslange Haftstrafe“. Ausgesprochen wird dieses Urteil gegen Mörder, Kinderschänder und Drogenhändler. Die gleichnamige Autobiografie (Bild) der New Yorker Richterin Leslie Crocker Snyder gibt interessierten Lesern Einblick in die U.S.-amerikanische Rechtsprechung.



○ Das Recht des Stärkeren: In den Armenvierteln der Stadt regiert das Chaos.

PLAY-DATEN

Genre	Online-Action	Entwickler	Avalanche
Spieler	1-16 (online)	Erhältlich ab	2005
Hersteller	Eidos Interactive	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.eidos.de

40% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Räuber und Gendarm einmal anders: Anarchistisches Online-Spektakel für gesetzestreue und -lose PS2-Zocker gleichermaßen.

SEGA SUPERSTARS



Immer auf die Deckung achten: Karate-Ass Akira teilt hier ganz schön kräftig aus.



Taktgefühl: Das Sombbrero-Äffchen kennen Spieler aus Samba de Amigo.



Dawn of the Dead: Schlacht die Zombies, bevor sie euch anknabbern.

PS2 Sonys kleine USB-Kamera EyeToy hat inzwischen einen festen Platz in vielen Zockerrunden. Nun springt auch der japanische Softwaregigant Sega auf den Party-Zug auf und präsentiert mit Sega Superstars ein unkompliziertes Bildschirmvergnügen, in dem die bekanntesten Firmenmaskottchen Gastauftritte haben.

Die Sega-Heroen orientieren sich dabei am bahnbrechenden EyeToy: Play und fordern euch in zahlreichen unterschiedlichen Minispielen zum Mitmachen auf. Wie im Sony-Vorbild

projiziert die Kamera euch direkt auf den Bildschirm. Ihr braucht kein Pad, sondern geht ausschließlich durch Bewegungen verschiedener Körperteile auf Highscore-Jagd. Die charakterlosen Comic-Männchen haben ausgedient, diesmal tretet ihr gegen die Sega-Superstars an: So prügelt ihr euch mit Virtua-Fighter-Altmeister Akira, rast mit Igel Sonic über wahnwitzige Hochgeschwindigkeitsstrecken oder wehrt die vermoderten Zombies aus dem Horrorspektakel The House of the Dead III ab. Wie viele Minispiele genau auf dem Silberling ver-

eint werden, ist derzeit noch unsicher. Im offiziellen Trailer des Spiels haben wir aber viele weitere bekannte Gesichter entdeckt, beispielsweise die Tanzmaus Ulala, den Crazy-Taxi-Flitzer oder Saturn-Kobold Nights.

Einen Innovationsbonus wird Entwickler Sega mit seinem Neuling nicht einfahren können. Die eingängige Bedienung – mit den Armen zap-peln kann schließlich jeder – und die Riege beliebter Videospiel-Charakterköpfe machen das Spiel aber trotzdem für alle Partylöwen zum Anlass für Freudentänze. **WS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

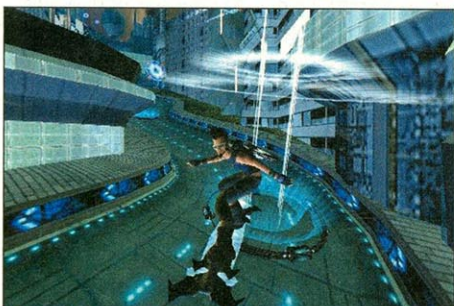
50%

★★★★☆ — Vielversprechend

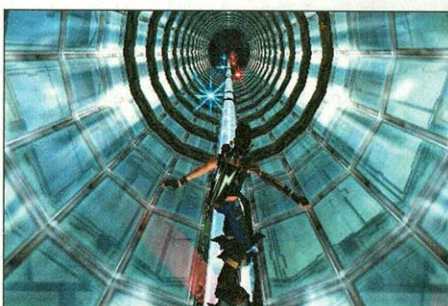
Partyspaß mit den SEGA-Stars: Sonic, Ulala und Co. bringen euch mit EyeToy-Unterstützung ins Schwitzen.

Genre	Partyspiel
Hersteller	Sega
Entwickler	Sonic Team
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.sega.com	

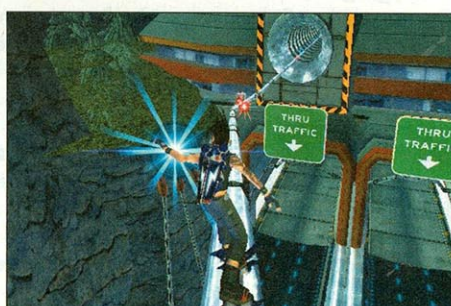
EYETOY: ANTIGRAV



Futuristisches Design: AntiGrav erinnert optisch an den Musik-Knüller Amplitude.



In die Röhre geschaut: Jetzt nur nicht das Gleichgewicht verlieren, sonst geht's rund.



Highscore-Jagd: Auf jeder Strecke locken farbige Kugeln mit dicken Bonuspunkten.

PS2 Die Möglichkeiten der EyeToy-Kamera sind noch lange nicht ausgereizt – während Fremdhersteller Sega auf das altbekannte Partykonzept setzt, beschreitet Sony neue Pfade. Mit AntiGrav haben die Japaner ein futuristisches Sportspiel in der Mache, in dem der hoffentlich gelenkige Spieler ein wendiges Hoverboard mit Hilfe gekonnten Körpereinsatzes durch acht halsbrecherische Levels steuern muss.

Erstmals wird die Kameralinse nicht dazu genutzt, den Spieler auf die Mattscheibe zu

bringen. Stattdessen streift ihr euch knallrote Handschuhe über, die nicht nur schick aussehen, sondern durch eine integrierte Farberkennung als Bezugspunkte für das EyeToy dienen. Abhängig von eurer Körperhaltung vor dem Bildschirm weicht der polygonale Extremsportler gefährlichen Hindernissen aus, sammelt bei seiner Flucht wertvolle Bonuspunkte ein oder setzt zu wahnwitzigen Tricks an.

Wer nicht mehr gegen den Computer antreten will, versucht sich an den Bestzeiten seiner Freunde. Körperbeherrschung zahlt sich natür-

lich aus: Zu den anfänglich acht anwählbaren Charakteren kommen nach und nach weitere Boarder mit jeweils eigenem Fahrstil. Mit einigem Geschick lassen sich auf Dauer schnellere Untersätze und neue Levels erspielen.

Mit EyeToy: AntiGrav erwartet uns ein in jeder Hinsicht außergewöhnliches Kamera-Spektakel, erstmals komplett in 3D. Trotzdem bleibt abzuwarten, ob die schwerelosen Flitzer an den Erfolg von EyeToy: Play und Co. anschließen können – großer Spaß will alleine vor der Kamera noch nicht aufkommen. **WS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

50%

★★★★☆ — Vielversprechend

Neue EyeToy-Episode von den Amplitude-Machern. Hier steuert ihr euren Boarder mit vollem Körpereinsatz – leider nur für einen Spieler.

Genre	Sportspiel
Hersteller	Sony
Entwickler	Harmonix Music Systems
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.playstation.com	

MEGA-FUN für's Handy

NEU! unbegrenzter WAP-Download

*** So geht's:** Sende eine SMS mit "WAP" an: 87555*
Du erhältst von uns Deine Wap-Konfiguration: bitte im Handy speichern und ab gehts ins Wap!
Kosten 1,86€/Min während Verbindung zu Wap

NUR 1X BESTELLEN UND LANGE SPASS HABEN !!!

POWER PIX PAKETE



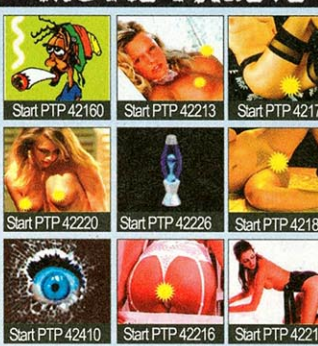
...UND VIELE MEHR!!

RINGTONE PAKETE

START PTP	82439	YEAH
START PTP	82438	LEFT OUTSIDE ALONE
START PTP	82437	HEY MAMA
START PTP	82436	STRONG
START PTP	82435	CAN'T WAIT UNTIL TONIGHT
START PTP	82434	GET IT TOGETHER
START PTP	82433	RED BLOODED WOMAN
START PTP	82432	BEHIND THE SUN
START PTP	82431	DER LETZTE STERN
START PTP	82430	LIEBE IST ALLES
START PTP	82429	TOXIC
START PTP	82428	HUNGRIGES HERZ
START PTP	82427	SIEHST DU DAS GENAU
START PTP	82426	TOUGH ENOUGH
START PTP	82389	DU HAST MEIN HERZ...
START PTP	82388	WELCOME TO MY ISLAND
START PTP	82387	AUGEN AUF
START PTP	82386	FROM THE INSIDE
START PTP	82385	LADY NIGHT
START PTP	82316	AXEL F 2003
START PTP	82313	FIGHTER
START PTP	81030	DAS LIED VOM TOD
START PTP	81174	DAS BOOT

...UND VIELE MEHR!!

MOVIE PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

SMS-PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

Sende eine SMS mit START PTP-NUMMER an 87555*

BESTELLBEISPIEL: "START PTP-42160" (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 PTP-42160) um Dein Abo jederzeit zu kündigen. 12 ct. Anbieteranteil Vodafone, T-Mobile Ant. zzgl. 20ct. 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

- 82455 SUGA SUGA
- 82454 MY BAND
- 82439 YEAR
- 82438 LEFT OUTSIDE ALONE
- 82437 HEY MAMA
- 82436 STRONG
- 82435 CAN'T WAIT UNTIL TONIGHT
- 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
- 82426 TOUGH ENOUGH
- 82389 DU HAST MEIN HERZ...
- 82388 WELCOME TO MY ISLAND
- 82387 AUGEN AUF
- 82386 FROM THE INSIDE
- 82385 LADY NIGHT
- 82382 MANDY
- 82381 POISON
- 82380 MY IMMORTAL
- 82316 AXEL F 2004
- 82316 TRUBLE

FIR ALLE GÄNGIGEN NORA, STEINERS, SÄMSSON
AUSSEDERMÖSSNY-ERICSSON 7300, 7610 S

MOVIE UND TV KULT

81030	DAS LIED VOM TOD
82442	DER DRITTE MANN
82337	CHARLIE'S ANGELS
81031	HALLOWEEN
81168	JAMES BOND THEMA
81140	FLINTSTONES
81764	DAS A-TEAM
81174	DAS BOOT
81865	RAUMSCHIFF ENTERPRISE
81814	MISS MARPLE
81182	DIE MAUS
81164	MISS IMPOSSIBLE
81809	DER PATE
82344	SEX AND THE CITY
82341	DALLAS
82343	LIKE ICE IN THE SUNSHINE
82338	JACKASS
82149	WICKI
81817	WER HAT AN DER UHR...
81816	MUPPETS
81169	GZSZ
82155	COBRA 11
82146	PIPI LANGSTRUMPF
82144	LÖWENZAHN
82150	INSEL M. 2 BERGEN
82148	CAPTAIN FUTURE

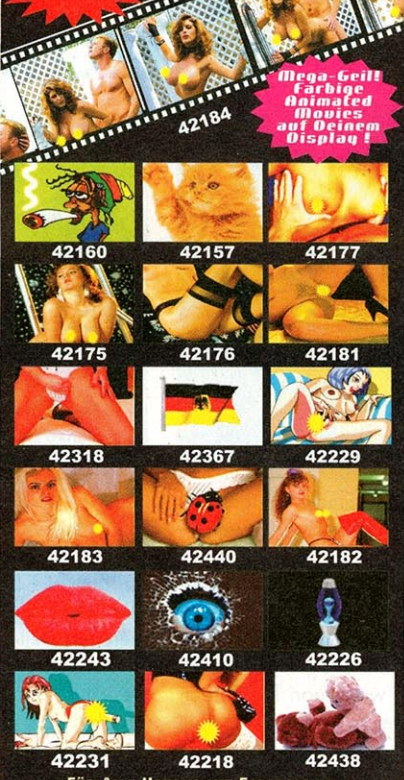
Colored Logos



FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

Display MOVIES

NEU



FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

▲ 86688

Farbige Logos €2,99/SMS, max. €5,98 f. 2 SMS (Vodafone Ant.zzgl.12ct/SMS, T-Mobile Ant.zzgl.20ct/SMS)

SO GEHT'S PER SMS:
SCHICK' DEN TEXT "PTP" UND DIE BESTELLNUMMER AN:
86688 ▲ 84 91 25
ZUM BEISPIEL: PTP42043 (DU BESTELLST PIX NR. 42043)

...ODER BESTELLE DIREKT:
0190
: 0900545407 € 3,63/Min : 0900902310 SFR 423/Min

GIGA-GEILE COLORED PIX

Der Hit: für alle Handys mit Farbdisplay!



Display-Cleaner* 41016

*DISPLAY-CLEANER FÜR NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

KULT-PIX MIT DEINEM NAMEN



So geht's:

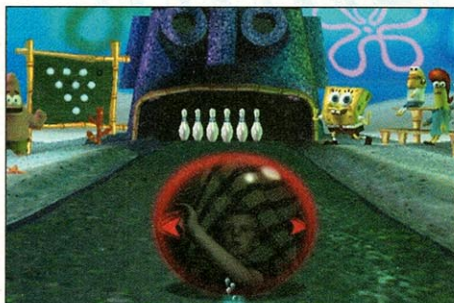
Schicke eine SMS mit: PTP Bestellnummer und einem kurzen Namen an: 86688▲

z.B.: PTP 42416 Axel (du bestellst Pix Nr 42416 mit dem Namen "Axel") siehe Produktbeispiel*

NEU!
CHEF TRINKER
AXEL
42416



NICKTOONS EYETOY



Schwer zu erkennen: Der Spieler sieht sich selbst auf der Bowlingkugel ...



... die hier nicht ganz optimal ankommt. Da kann SpongeBob nur grinsen.



Gefangen: In der durchsichtigen Kugel rollt man durch die Zeichentrick-Straßen.

PS2 Der gelbe Ausnahmestart SpongeBob SquarePants (bei uns SpongeBob Schwammkopf) ist mittlerweile der hellste Stern am Nickelodeon-Himmel. Auch bei uns gewinnt der quasselnde Krabbenbrater immer mehr Fans. Nur konsequent also, dass der kleine Schwamm als Zugpferd für THQs neues EyeToy-Partyvergnügen herhalten muss.

In elf Minispielen stellt ihr euch vor die Kamera und lasst euch direkt ins Spielgeschehen projizieren. Die Art und Aufgabenstellung der verschiedenen Disziplinen ist von Spiel zu Spiel

grundverschieden. Bei einem Probespiel etwa waren wir mit SpongeBob auf einer virtuellen Bowlingbahn unterwegs. Auf der rollenden Kugel schimmert dabei das Gesicht des Spielers – nur durch korrekte Körperbewegungen lenkt ihr sie in die richtige Bahn und räumt alle Pins ab. Natürlich haben in dieser Sammlung auch viele andere Comic-Helden ein eigenes Spielchen: So reparieren geschickte Armwedler Wandas brüchiges Aquarium, zerlegen mit Timmy bedrohliche Roboter in ihre rostigen Einzelteile oder assistieren dem findigen Bastler Jim-

my Neutron. Keine Angst, ihr werdet euch nicht alleine zum Affen machen müssen: Bis zu acht Spieler können sich vor der heimischen Glotze betätigen.

Erste Spieleindrücke bescheinigen den Nicktoons echte Partyqualitäten: Trotz Zeichentrick-Optik gefällt die Grafik, dank EyeToy-typisch intuitiver Bedienung benötigt ihr keinerlei Einarbeitungszeit, um mit den Comic-Chaoten nach Highscores zu jagen. Fans des Schwammkopfs und seiner Freunde sollten den THQ-Titel im Hinterkopf behalten. **WS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

60%

★★★★☆ — Vielversprechend

Schweißtreibendes Party-Gehampel mit offizieller Nickelodeon-Lizenz – freut euch auf SpongeBob, Jimmy Neutron und Co.

Genre	Partyspiel
Hersteller	THQ
Entwickler	THQ England
Erhältlich ab	3. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.thq.com

DANCE DANCE REVOLUTION EXTREME



Pfeile und Punkte: Wer eine hohe Punktzahl erreichen will, muss schnell reagieren.



Perfekt: Das ablaufende Filmchen gibt die korrekten Tanzschritte vor.



Dschungelfieber: Während ihr auf den Takt achtet, müsst ihr den Screen wischen.

PS2 EyeToy und kein Ende: Nun reiht sich auch Traditionshersteller Konami in die illustre Reihe jener Softwarefirmen ein, die in eines ihrer neuen Spiele Sonys Kamera integrieren.

Zu diesem Zweck haben sich die Japaner eine ihrer beliebtesten Videospielreihen ausgesucht: Dance Dance Revolution Extreme verbindet die Vorzüge des virtuellen Tanzmarathons mit den technischen Möglichkeiten des schwarzen USB-Auges von Sony. Während ihr eure Füßchen auf die jeweiligen Punkte der Plas-

tikmatte setzt, geben bunte Einblendungen auf dem Bildschirm die korrekten Handbewegungen vor.

Wer sich schon bei der regulären DDR-Ausgabe als unmusikalischer Tanzmuffel oder Bewegungs-Legastheniker entpuppt hatte, wird beim Extreme-Update wohl endgültig verzweifeln: Mehrere Spielmodi wie Clean The Screen oder Watch Me Dance verlangen optimale Koordination der Arm- und Beinbewegungen. In der ersten Spielart wischt ihr in möglichst kurzer Zeit alle Hindernisse vom Bildschirm, bei

Watch Me Dance beeinflusst ihr mit euren Aktionen ein ablaufendes Musikvideo – coole Idee! Mehr als 70 bekannte Songs von Popgrößen wie Duran Duran, Junior Senior oder den Village People dürften Hobbytänzer für geraume Zeit beschäftigen.

Dance Dance Revolution trifft EyeToy: Groove – mit Konamis Musikspaß hält man sich auf spielerische Art und Weise fit. Wir versprechen uns einen Tanzkracher erster Güte: Das Geld für die Disco könnt ihr euch künftig wohl sparen. **WS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

50%

★★★★☆ — Hervorragend

Saturday Night Fever in den eigenen vier Wänden – DDR Extreme tanzt sich mit vollem Körpereinsatz in den Party-Olymp.

Genre	Musikspiel
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami Tokyo
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.konami-europe.com

GESAMTÜBERSICHT

ALLE E3-SPIELE 2004 AUF EINEN BLICK



PLAYSTATION2 +++ PLAYSTATION2 +++ PLAYSTATION2 +++ PLAYSTATION2

ACTION

Name	Hersteller	geplanter Release
100 Bullets	Acclaim	3. Quartal
Ace Combat 5: The Unsung War	Namco	3. Quartal
Altered Beast	Sega	4. Quartal
AquaNox	Fishlank Interactive	2005
Armored Core: Nexus	AgeTec Inc.	3. Quartal
Army Men: Sarge's War	Global Star Software	Juni
Astro Boy	Sega	August
Axle Rage	1C	4. Quartal
Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood	Eidos Interactive	4. Quartal
Black	Criterion Games	2005
Blood Will Tell	Sega	4. Quartal
BloodRayne 2	Majesco Games	Oktober
Capcom Fighting Jam (Arbeitstitel)	Capcom	4. Quartal
Catwoman	EA Games	Juli
Chicken Little	Buena Vista Interactive	2005
Cold Winter	VU Games	4. Quartal
Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Juni
Crimson Tears	Capcom	Juli
Dead to Rights II	Namco	4. Quartal
Def Jam: Fight for NY	EA Games	4. Quartal
Destroy All Humans!	THQ	2005
Devil May Cry 3	Capcom	4. Quartal
Driver 3	Atari	Juni
Dynasty Warriors 4: Empires	Koei	September
Emergency Mayhem	Acclaim	2005
Ex Zeus	Metro3D	3. Quartal
Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle	Bandai	Juni
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	Bandai	November
God of War	SCEA	2005
Godzilla: Save the Earth	Atari	4. Quartal
Gradius V	Konami	September
Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	Oktober
Gundam Seed: Battle Assault	Bandai	3. Quartal
Heroes of the Pacific	Encore Software, Inc.	4. Quartal
Killer 7	Capcom	4. Quartal
McFarlane's Evil Prophecy	Konami	3. Quartal
Mega Man Anniversary Collection	Capcom	Juni
Mega Man X8	Capcom	4. Quartal
Men of Valor	VU Games	4. Quartal
Metal Slug 4 & 5	SNK	2005
Midway (Arbeitstitel)	SCI	2005
Midway Arcade Treasures 2	Midway	Oktober
Mobile Suit Gundam Seed	Bandai	Tba
Nano Breaker	Konami	2005
NARC	Midway	2005
Neo Contra	Konami	November
Phantom Crash 2050	Konami	2005
Power Rangers Dino Thunder	THQ	4. Quartal
Predator: Concrete Jungle	VU Games	4. Quartal
Red Ninja: End of Honor	VU Games	Oktober
Rise of the Kasai	SCEA	2005
Robotech: Invasion	Gathering	4. Quartal
SD Gundam Force	Bandai	Tba
Shark Tale	Activision	September
Shellshock: Nam '67	Eidos Interactive	Juni
State of Emergency 2	bam! entertainment	4. Quartal
Syphon Filter: The Omega Strain	SCEA	Juni
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Oktober
Terminator 3: The Redemption	Atari	August
The Adventures of Jimmy Neutron Boy Genius	THQ	4. Quartal
The Adversary	Namco	2005
The Fairly OddParents Shadow Showdown	THQ	4. Quartal
The Incredibles	THQ	4. Quartal
The Last Job	Acclaim	2005
The Polar Express	THQ	November
The Punisher	THQ	4. Quartal
The Red Star	Acclaim	4. Quartal
The Shield	Sammy Studios	2005
The SpongeBob SquarePants Movie	THQ	4. Quartal
Time Crisis: Crisis Zone	Namco	September
Trigger Man	Crave	4. Quartal
Viewtiful Joe	Capcom	3. Quartal
Viewtiful Joe 2	Capcom	2005

DIE HIGHLIGHTS AUF EINEN BLICK

Viele gute Spiele, reichlich Software-Gurken, aber nur eine Hand voll wirklich überragender Hit-Kandidaten – das Spiele-Angebot für die PlayStation2 deckte wieder mal die ganze Bandbreite von Top bis Flop ab. Welche potenziellen Meisterwerke uns play-Redakteure auf der diesjährigen E3 am meisten beeindruckt haben, erfahrt ihr hier:

BROTHERS IN ARMS (Ubisoft)

Realistisch, extrem spannend und technisch meisterhaft – Ubis Kriegskoloss lehrt die WWII-Konkurrenz das Fürchten.

DEVIL MAY CRY 3 (Capcom)

Nach seinem durchwachsenen zweiten Einsatz läuft Dämonenkiller Dante endlich wieder zur gewohnten Höchstform auf.

ENTHUSIA (Konami)

Endlich ein ernst zu nehmender Konkurrent für Genre-Primus Gran Turismo 4 – Konami gibt Vollgas!

FINAL FANTASY 12 (Square Enix)

Auch wenn's dieses Jahr nichts mehr wird, seit der E3 sind wir sicher: Das Warten wird sich lohnen!

GOD OF WAR (Sony)

Damit hätte kaum jemand gerechnet – Sonys Metzelmeister besticht mit coolem Kampfsystem und Hammer-Optik.

GRAN TURISMO 4 (Sony)

Der Countdown läuft heiß: Mit jedem weiteren Monat Entwicklungszeit wird der Rennspiel-Kaiser besser und besser!

KINGDOM HEARTS 2 (Square Enix)

Final Fantasy meets Walt Disney – Square Enix' ungewöhnlicher Stil-Mix geht auch beim zweiten Mal voll auf.

MERCENARIES (Lucas Arts)

Grand Theft Auto im Endzeitkriegsgebiet – mit diesem Anarcho-Spektakel kommt was ganz Großes auf uns zu.

PRINCE OF PERSIA 2 (Ubisoft)

PS2-Hardware am Limit? Ubisoft setzt nach dem bereits brillanten Vorgänger in jeder Hinsicht noch einen drauf.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 (Activision)

Team Gut gegen Team Böse? Das klingt nach bewährt genialer Skater-Kost mit frischem Spielansatz.

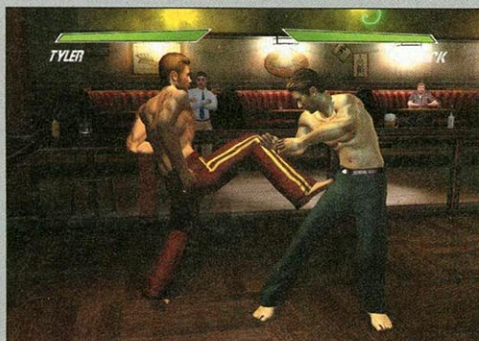
E3-SPIELE – KURZ UND KNAPP



The Punisher Marvels Frank Castle kennt keine Gnade: Brutal und abgebrüht bricht er beispielsweise seinen Gegnern den Unterarm, um an Informationen zu gelangen.



7 Sins Die actionorientierte Life-Sim wirft euch in eine Welt voller Berühmtheiten, die von Habgier bestimmt wird. Über 60 nicht-lineare Missionen werden euch vor den Bildschirm fesseln...



Fight Club Der Name ist Programm: Das actiongeladene Beat'em Up bietet alle Original-Charaktere und -Schauplätze des Hollywood-Streifens.



Xenosaga Episode II Jenseits von Gut und Böse Zur Story gibt es derzeit noch keine Infos. Ein Wiedersehen mit den Hauptcharakteren des Prequels ist allerdings schon bestätigt worden.

Name	Hersteller	geplanter Release
Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum	Konami	2005
Yu Yu Hakusho: Dark Tournament	Atari	August

ACTION-ADVENTURE

Area 51	Midway	4. Quartal
Cowboy Bebop	Bandai	Oktober
Dead Rush	Activision	tba
Fahrenheit	VU Games	4. Quartal
Headhunter: Redemption	Sega	Juni
Interview With a Made Man	Acclaim	2005
Inuits	Playlogic	4. Quartal
King Arthur	Konami	4. Quartal
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	VU Games	Oktober
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	4. Quartal
Monster Hunter	Capcom	4. Quartal
Prince of Persia 2	Ubisoft	4. Quartal
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	Juni
Resident Evil Outbreak File 2	Capcom	4. Quartal
Scaler	Global Star Software	Juni
Second Sight	Codemasters	4. Quartal
Shadow of Rome	Capcom	4. Quartal
Silent Hill 4: The Room	Konami	September
Spider-Man 2	Activision	Juli
Spy Fiction	Sammy Studios	3. Quartal
The Getaway: Black Monday	SCEA	4. Quartal
Tim Burton's The Nightmare Before Christmas	Capcom	Oktober
Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft	2. Quartal
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA Games	4. Quartal
Under the Skin	Capcom	4. Quartal
Echo Night: Beyond	Agetec Inc.	4. Quartal
Legend of Kay	Big Ben Interactive	Juni

ACTION-RPG

Champions: Return to Arms	Sony	4. Quartal
Forgotten Realms: Demon Stone	Atari	September
Kingdom Hearts II	Square Enix	2005
Musashi Samurai Legend	Square Enix	4. Quartal
Shaman King: Power of Spirit	Konami	August
Shining Tears	Sega	2005
X-Men Legends	Activision	2005

BEAT'EM UP

Fight Club	VU Games	Oktober
Guilty Gear Isuka	Sammy Studios	4. Quartal
King of Fighters 2002 & 2003	SNK Playmore	4. Quartal
King of Fighters: Maximum Impact	SNK Playmore	September
Mortal Kombat: Deception	Midway	Oktober
Street Fighter Anniversary Collection	Capcom	4. Quartal
SVC Chaos: SNK vs. Capcom	SNK	September
Tekken 5	Namco	2005

EGO-SHOOTER

Brothers in Arms	Ubisoft	4. Quartal
Call of Duty: Finest Hour	Activision	Oktober
Darkwatch	Sammy Studios	Dezember
FarCry Instincts	Ubisoft	2005
GoldenEye: Rogue Agent	EA Games	November
Killzone	SCEA	November
TimeSplitters: Future Perfect	EA Games	2005
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	3. Quartal

EYETOY

DanceDance Revolution Extreme	Konami	September
EyeToy: AntiGrav	SCEA	4. Quartal
Nicktoons EyeToy	THQ	4. Quartal
Sega Superstars	Sega	4. Quartal

JUMP'N RUN

Crash Twinsanity	VU Games	September
Jak 3	SCEA	4. Quartal
Ratchet and Clank: Up Your Arsenal	SCEA	4. Quartal
Sly 2: Band of Thieves	SCEA	4. Quartal
Spyro: A Hero's Tail	VU Games	4. Quartal
Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Oktober

MUSIKSPIEL

Get On Da Mic	Eidos Interactive	4. Quartal
Karaoke Revolution Volume 2	Konami	Juli
MTV Music Generator 3: This Is the Remix	Codemasters	Juni

ONLINE

25 to Life	Eidos Interactive	2005
------------	-------------------	------

Name	Hersteller	geplanter Release
Battlefield: Modern Combat	EA Games	4. Quartal
Final Fantasy XI Chains of Promathia	Square Enix	4. Quartal
Mercenaries	LucasArts	2005
Nobunaga's Ambition Online	Koei	3. Quartal
Star Wars: Battlefront	LucasArts	September

RENNSPIEL

ATV Offroad Fury 3	SCEA	November
ATV Quad Power Racing 3	Acclaim	2005
Burnout 3	EA Games	September
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	4. Quartal
Crash 'N' Burn	Eidos Interactive	4. Quartal
Enthusia: Professional Racing	Konami	2005
Formula 1 '04	SONY	Juli
Gran Turismo 4	SCEA	November
Hot Wheels Stunt Track Challenge	THQ	2005
IHRA Professional Drag Racing 2005	Bethesda Softworks	4. Quartal
IndyCar Series 2005	Codemasters	Sommer
Juiced	Acclaim	3. Quartal
Midnight Club 3: Dub Edition	Take2	4. Quartal
NASCAR 2005: Chase for the Cup	EA Games	3. Quartal
Need for Speed: Underground 2	EA Games	4. Quartal
Notorious: Die to Drive	Ubisoft	2005
Street Racing Syndicate	Namco	August
Test Drive: Eve of Destruction	Atari	September
The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee	Ubisoft	September
Torque: Savage Roads	JoWood Productions	4. Quartal
World Rally Championship 4	SONY	4. Quartal

ROLLENSPIEL

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	EA Games	4. Quartal
Digimon World 4	Bandai	3. Quartal
Digital Devil Saga: Avatar Tuner	Atlus Co.	4. Quartal
Final Fantasy XII	Square Enix	2005
Fullmetal Alchemist and the Broken Angel	Square Enix	4. Quartal
Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask	Bandai	3. Quartal
Mega Man X: Command Mission	Capcom	2. Quartal
Phantasy Star Universe	Sega	2005
Phantom Brave	Atlus Co.	3. Quartal
Shadow Hearts: Covenant	Midway	4. Quartal
Shin Megami Tensei: Nocturne	Atlus Co.	3. Quartal
Star Ocean: Till the End of Time	Square Enix	4. Quartal
Suikoden IV	Konami	3. Quartal
Tales of Symphonia	Namco	2005
The Bard's Tale	Acclaim	Oktober
Virtua Quest Cyber Generations	Sega	4. Quartal
Wild Arms Alter Code: F	AgeTec Inc.	4. Quartal
Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse	Namco	2005

SPORTSPIEL

All-Star Baseball 2005	Acclaim	August
Athens 2004	SCEA	Juli
Club Football 2005	Codemasters	4. Quartal
ESPN College Hoops 2005	Sega	4. Quartal
ESPN NBA 2005	Sega	4. Quartal
ESPN NFL 2005	Sega	3. Quartal
ESPN NHL 2005	Sega	3. Quartal
FIFA Soccer 2005	EA Sports	4. Quartal
Gallop Racer 2004	Tecmo	2005
Hot Shots Golf Fore	SCEA	3. Quartal
Madden NFL 2005	EA Sports	August
MLB SlugFest: Loaded	Midway	Juni
NBA Live 2005	EA Sports	Oktober
NCAA Football 2005	EA Sports	Juli
NCAA March Madness 2005	EA Sports	4. Quartal
NHL 2005	EA Sports	3. Quartal
NHL FaceOff 2005 (Arbeitstitel)	SCEA	2005
Outlaw Golf 2	Global Star Software	2005
Ribbit King	Bandai	Juni
Rocky: Legends	Ubisoft	2005
Rumble Roses	Konami	November
Showdown: Legends of Wrestling	Acclaim	Juni
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA Sports	Tba
Tony Hawk's Underground 2	Activision	4. Quartal
World Tour Soccer 2005	SCEA	3. Quartal

STRATEGIE

7 Sins	Monte Cristo Multimedia	4. Quartal
Front Mission 4	Square Enix	3. Quartal
Playboy: The Mansion	Ubisoft	4. Quartal
The Movies	Activision	4. Quartal
The Urbz: Sims in the City	Electronic Arts	4. Quartal
Worms Forts: Under Siege!	Acclaim	4. Quartal

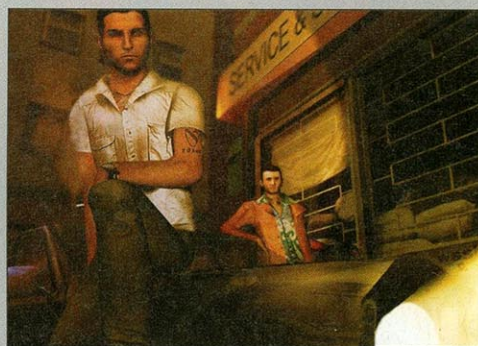
E3-SPIELE – KURZ UND KNAPP



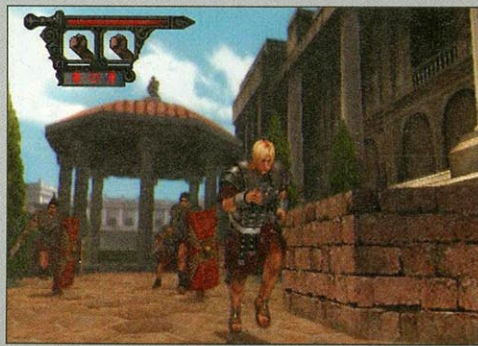
Karaoke Revolution Volume 2 Zugabe! Mit neuen Songs macht sich Konamis Karaoke-Spaß auf, Sonys SingStar-Konkurrenz von der Bühne zu kicken. Ob das klappt?



Tim Burton's Nightmare before Christmas: Oogie's Revenge So morbide und bizarr wie der Film von 1993: Capcom erweckt den Geist der Weihnacht pünktlich zu Halloween zum Leben.



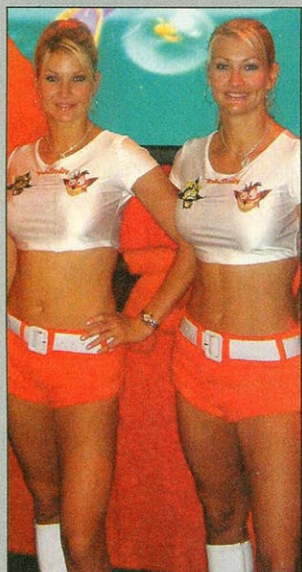
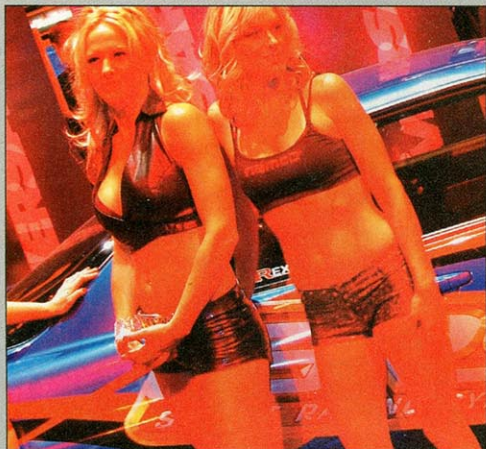
Interview With a Made Man In Acclaims Gangster-Drama tritt der Kleinkriminelle Joey Varolla in die großen Fußstapfen seiner Kollegen aus GTA Vice City, The Getaway und Co.



Shadow of Rome Blutig, blutiger, Capcom: Das Historien-Drama führt euch zurück in's Alte Rom. Für alle von „Gladiator“, „Troya“ und Co. Begehrten ein sicherer Action-Adventure-Tipp.

E3-MESSE-BABES

Böse Zungen behaupten, so mancher männliche Messegänger würde die E3 nur besuchen, um sich von den zahlreichen Firmen-Hostessen anlächeln zu lassen. Tatsächlich schaffen es die mal mehr, mal weniger bekleideten Schönheiten des Öfteren, selbst den kritischsten Schreiberling von der niederen Qualität so mancher Spiele abzulenken. play-Redakteure sind gegen die Reize weiblicher Verführung natürlich gefeit und absolut unbestechlich.



PLAYSTATION PORTABLE +++ PLAYSTATION PORTABLE

ACTION

Name	Hersteller	geplanter Release
AC Formula Front	Agetec Inc.	2005
Armored Core: Formula Front	From Software	2005
Devil May Cry	Capcom	2005
Dynasty Warriors	Koei	2005
Hard Corps	Sony	2005
Heaven Key Earth Gate	Sony	2005
Metal Shell	Tantalus Int.	2005
Project S (Arbeitstitel)	Sega	2005
Ren-Goku: The Tower of Purgatory	Hudson	2005
Spider-Man	Activision	2005
Syphon Filter: Logan's Shadow	Sony	2005
Ten no Kaji, Chi no mo	Sony	2005
Vulcanus Online	Zeppetto	2005
Zero Hour	Argonaut Games	2005

ACTION-ADVENTURE

Medievil (Arbeitstitel)	Sony	2005
--------------------------------	-------------	-------------

ACTION-RPG

The Tower of Purgatory	Hudson Soft	2005
------------------------	-------------	------

BEAT'EM UP

Darkstalker Chronicles	Capcom	2005
Fighting Spirits	Sony	2005

EGO-SHOOTER

Meykiu Tansaku kei Monsters (Arbeitstitel)	Konami	2005
--	--------	------

EXOTEN

BBG (Arbeitstitel)	Seed9	2005
Dokodemo Issho	Sony	2005
Mercury	Ignition End	2005
Sticky Balls	Warthog	2005

JUMP'N RUN

Ape Escape (Arbeitstitel)	Sony	2005
Death, Jr.	Sony	2005
Frogger	Konami	2005

RENNSPIEL

ATV Offroad Fury (Arbeitstitel)	Sony	2005
Axel Impact International	Axis Entertainment	2005
Crazy Racing: Kart Rider	Nexon, Inc.	2005
Formula 1 2004	So	2005
Gran Turismo 4	Sony	2005
Need for Speed: Underground 2	Electronic Arts	2005
PSP Racing (Arbeitstitel)	Playlogic	2005
Ridge Racer	Namco	2005
Twisted Metal World Tour	Sony	2005
Wipeout Pure	Sony	2005
WRC World Rally Championship	Sony	2005

ROLLENSPIEL

Tales of Eternia	Namco	2005
The Gaghary (Arbeitstitel)	Bandai	2005
Ys VI: The Ark of Napishtim	Konami	2005

SPORTSPIEL

Everybody's Golf	Sony	2005
Free Running	Eidos Interactive	2005
NBA ShootOut 2005	Sony	2005
NBA Street	EA Sports	2005
NHL FaceOff 2005	Electronic Arts	2005
This Is Football 2005	Sony	2005
Tiger Woods PGA Tour	EA Sports	2005
Tony Hawk's Underground 2	Activision	2005

STRATEGIE

Metal Gear Acid	Konami	2005
Puyo Pop Fever	Sega	2005

Anmerkung: Zu den in der Liste fett gedruckten Spielen findet ihr ausführliche Informationen in unserem umfassenden E3-Special in dieser play-Ausgabe.

im monatlichen Gesamtwert Millionengewinne** bei täglichem Handyspaß per SMS*

EINFACH PER SMS ANMELDEN!

Über 300 Gewinnspiele jeden Monat
WIR spielen für Sie ... SIE GEWINNEN!



Luxuspreise pur... z.B. Autos, Häuser, Reisen, Handys, Computer, Geldgewinne, Spielekonsolen, digitale Kameras, Roller, Schiffe, Gameboys, Plasma TVs, wertvolle Uhren, Notbooks u.v.m.

Sie gewinnen sofort GARANTIERT gewinnen!

Am Tag der Teilnahme eine Überraschung auf Ihr Handy + gratis 10 super Gewinnspieleintragungen
Senden Sie eine SMS mit "GEWINN PL" an die

86688

SMS an

oder wählen Sie einfach die **01908-49115**

um täglich mitmachen? ... "START GEWINN PL" an

87555

SMS an



1x PER SMS ANMELDEN



100%

GEWINN GARANTIE

* Sie erhalten einmalig jeden Teilnahmetag eine n SMS-Witz aufs Handy und zusätzlich eine ** kostenfreie Eintragung in jeweils 10 Gewinnspiele (mit "START GEWINN PL" an 87555 sogar im Tagesabo) zur automatischen Teilnahme. Mit Teilnahme bestätigen Sie ausdrücklich Ihr Einverständnis zur Weitergabe Ihrer Adressdaten an die Gewinnspielbetreiber zwecks Marketing und Gewinnbeteiligung. *** 1,86 Eur./min. Handy und Internet Zugang notwendig. * Im Abo max 1 SMS/1,99 Eur./Tag. *** 2 SMS je 2,99 (5,99) Eur. Gewinne werden vom Veranstalter mitgeteilt und übersendet. Um das Abo zu kündigen senden Sie einfach STOP Gewinn PL an die 87555. Mindestalter: 18 J. Die abgeb. Preise stellen Bsp. von Internetgewinnspielen dar. Vofl Ant. 12ct. bzw. 18ct/sms (T-Mob. Ant. zzgl. 20ct) Teilnahme ausschließlich gemäß unserer AGBs (su. http://1a.game-server.cc/mail)

SMS-FLIRT-CHAT-SPASS

No.1

NEU!



Sende "GIRLS" per SMS an **84064**

Teilnahme ab 18. J., max. 1,99/SMS (inkl. 12ct Vodafone Anteil, zzgl. 20 cent T-Mobil Anteil) animierter Operatorchat

Prepaid Karte leer? Kein Bock auf Tel.-Gebühren?

GRATIS TELEFONIEREN!

als Anrufer aus allen Handynetzen, Telefonzellen und dem deutschen Festnetz ...

0800 -77.55

+ Vorwahl + Rufnummer

vor die gewünschten Rufnummer einfach 0800 77.55 wählen. Beispiel für ein R-Gespräch (der Angerufene zahlt) nach Hamburg: 0800 77.55 + 040 + Rufnummer

SEXY SOUNDS FÜRS HANDY?

Die geilsten Klingelgeräusche, die Dein Handy je von sich gegeben hat!



"UHMHH..."

- 36054 Sex, Sex, Sex
- 36057 Orgasmus lang
- 36014 Sado - Maso
- 36021 Gang Bang Party
- 36058 Wilde Nonne
- 36059 Lesben freizügig
- 36004 Hardcore
- 36060 Schulhofgeflüster
- 36061 verdorbene Luder
- 36062 derbe Alte beim Sex
- 36063 Blutjunge Verführerin
- 36064 Flotter Dreier
- 36055 Asiatische Versuchung
- 36065 Strenge Erzieherin
- 36066 Geile Klassenlehrerin
- 36067 Super Orgasmus
- 36068 Zartes Vorspiel
- 36020 Volles Gerammel
- Total witzig:**
- 36040 Rülpfen
- 36050 Furzen
- 36056 Kotzen
- 36001 Klospülung

Jetzt per SMS bestellen!

"SPL" + Leerzeichen + Bestellnummer an die

86688



* Ab sofort max. 2 SMS a 2,99/SMS, SMS 12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS, zzgl. 20 ct. T-Mobil Anteil/SMS

Bestellung wird per WAP bereitgestellt. Bitte schaue in Deiner Bedienungsanleitung nach, ob Dein Handy für Sounds geeignet ist. Bestellung ab 18 Jahre.

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) (Take 2)
3 Virtua Tennis 2 (Acclaim/Sega)
4 .hack// Infection Vol.1 (Atari)
5 James Bond 007: Alles oder Nichts (Electronic Arts)

*Quelle: www.amazon.de

USA-CHARTS*


1 MVP Baseball 2004 (Electronic Arts)
2 NBA Jam 2004 (Acclaim)
3 The Hulk (Vivendi Universal)
4 DDR Max 2: Dance Dance Revolution (Konami)
5 Hitman: Contracts (Eidos)

*Quelle: www.amazon.com

JAPAN-CHARTS*


1 Derby Stallion 04 (Enterbrain)
2 Kinnikuman Generations (Bandai)
3 Dragon Quest V (Square-Enix)
4 Crimson Tears (Capcom)
5 Generation of Chaos IV: Shinten Makai (Idea Factory)

*Quelle: japanische Großhändler

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

						
Dirk Gemeinhart	Mark Liebold	Colin Gäbel	Marc Kirzeder	Heiko Strobel	André Steinert	Wolf Speer
	RED DEAD REVOLVER					
Rauchende Colts? Nix für mich.	Toller Style, tolle Atmosphäre, tolles Spiel!	Spaghetti-Western-Flair vom Feinsten!	Das erste Westernspiel, das dem Genre gerecht wird.	Geiles Western-Flair, muss ich unbedingt zocken.	Starke Mucke. Wird ich auf alle Fälle anzocken.	Interessant, aber etwas unausgegoren.
★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
	THE SUFFERING					
Vorsicht Zensur! Keine Uncut-Version!	An sich gut, wenn nur die Zensur nicht wäre!	Genial synchronisiert, leider zensuriert!	Blutig und brutal, genau meine Kragenweite!	Für zwischendurch: Action-Game mit viel Blut.	Derbe: Fließband-Ballerei mit guter Atmosphäre.	Wir singen nur...ein Lied über Zensur... *träller*
★★☆☆☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
	LA PUCELLE (U.S.-IMPORT)					
Ich spiel' dennoch lieber Front Mission 4.	Für jeden Hobby-Strategen ein Muss!	Mehr Story, leichter zugänglich als Disgaea.	*Schnarch*	La Pucelle ist wie Disgaea Pflicht für Strategen!	Geh' mir weg. Muss ich nicht haben.	Wenn nur dieses Anime-Design nicht wäre...
★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★☆
	SPACE INVADERS ANNIVERSARY					
Bitte nur mit dem japanischen Spezial-Controller!	Einen gewissen Charme hat es ja, mehr aber nicht...	Mein allererstes Spiel! War früher irgendwie besser...	Macht leider nie wieder so viel Spaß wie damals!	—	Mehr Retro, als ich vertragen kann. Langweilig!	Der Retro-Bonus reißt es auch nicht mehr raus.
★★☆☆☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	—	★★☆☆☆	★★★★☆
	SAMURAI WARRIORS					
—	—	Für Dynasty-Warrior-Fans top, für mich nicht.	Die Massen-schnitzerei macht mich nicht an.	Stupide Button-Mascherei ohne Ende. Wer's braucht.	Steh' ich überhaupt nicht drauf.	Mögen die Kollegen auch lächeln: Ich liebe es!
—	—	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★☆
	NBA BALLERS (U.S.-IMPORT)					
Macht süchtig, ist aber schwer.	Interessante Idee, langweilige Sportart.	—	B-Ballers und Lifestyle, 'ne coole Mischung!	NBA Ballers rockt das Haus! Mehr sag ich nicht.	Besser als NBA Street! Für Fans ein Muss.	Als Sportmuffel reizt es mich nicht wirklich.
★★★★☆	★★★★☆	—	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
	SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2					
Gutes Konsolen-Tennis.	Endlich ein würdiger Konkurrent für Virtua Tennis.	Die Filzballhatz macht sogar Sportmuffeln Laune!	Ja is' denn schon wieder Wimbledon?	Tennis is' zwar nix für mich, das Spiel aber schon.	Nach kleiner Eingewöhnungsphase kommt Spaß auf.	Endlich kann ich mit Anna Kournikova spielen...
★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
	POOL PARADISE					
Wem's Spaß macht.	Ich spiel lieber mit anderen Bällen.	Kneipen-Kugelstoßen? Laaaangweilig!	Ich bevorzuge eine Partie Snooker!	Kann ich nur echten Queue-Schwinnern empfehlen.	Zwischendurch mal ne ruhige Kugel schieben!	Kein Vergleich zum echten Pool in der Kneipe.
★★☆☆☆	★★☆☆☆	★★☆☆☆	★★☆☆☆	★★☆☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆
	AUTOBAHN RASER: DAS SPIEL ZUM FILM					
Pfui! Fast schon eine Mogelpackung!	Bei dieser Panne hilft nicht mal der ADAC!	Wegen Alexandra Neldel einen Blick wert...	Macht so viel Spaß wie Vollgas im Trabbi!	Gab's eigentlich schon mal ein gutes Autobahn-Raser?	Braucht kein Mensch!	Das Spiel zum Film zum Spiel? Nö, danke.
☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	★★★★☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆

Features

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

Standard

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

Zubehör

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

TEST DES MONATS

RED DEAD REVOLVER



☉ Rauchende Colts oder Western von gestern? Unser ausführlicher Test klärt, ob im wilden Rockstar-Westen der Bär stept.

FLOP DES MONATS

AUTOBAHN RASER: DAS SPIEL ZUM FILM



☉ Geiz ist geil? Die Spielschande zum Film-Flop – jetzt sogar mit weniger Autos und Strecken als noch beim Vorgänger.

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

Einsteiger

Fortgeschrittene

Profis⁵

INHALT 07/2004

PLAYSTATION2

Autobahn Raser: Das Spiel zum Film . . 116



Disgaea: Hour of Darkness 110

England International Football

2004 Edition 115



La Pucelle: Tactics (U.S.-Version) 108



NBA Ballers (U.S.-Version). 112

Pool Paradise 116

Red Dead Revolver 102

Samurai 20XX 114

Samurai Warriors 114

Smash Court Tennis Pro Tournament 2 . 115

Space Invaders Anniversary 116

The Suffering 106



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



RED • DEAD REVOLVER

High Noon: Nach jahrelanger Entwicklung stellt sich Rockstars Wild-West-Oper zum Test-Showdown.

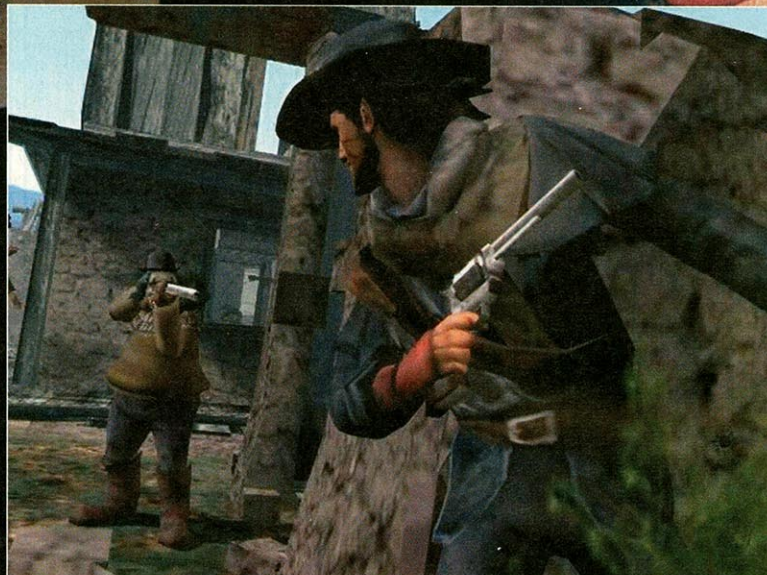
ES WAR EINMAL...
Red Dead Revolver anno 2002



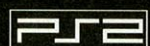
○ Alles neu: Anzahl, Art und Look der Bildschirmanzeigen haben sich seit der E3 2002 stark verändert.



○ Winter wegrationalisiert: Der einst geplante Schneelevel fehlt in der finalen Version.



○ Genre-Muss: Klar kann sich Red Harlow auf Knopfdruck hinter Wänden verbergen.



Die Entstehungsgeschichte von Red Dead Revolver ist geprägt von Irrungen und Wirrungen. Ursprünglich vom japanischen Hersteller Capcom bei den U.S.-amerikanischen Angel Studios in Auftrag gegeben, trat der Western-Shooter erstmals auf der E3 2002 ins Rampenlicht. Eine extrem unübersichtliche Kameraführung verwehrt dem Messe-Debütanten Lob. Nach weiteren Monaten der Entwicklung drehte der japanische Publisher den Geldhahn zu und kippte das Projekt.

Kurz darauf kaufte Senkrechstarter Rockstar die Angel Studios auf – seither gehen die Amis als Rockstar San Diego ihrer Arbeit nach. Unter Federführung des GTA-Konzerns geht es weiter mit Red Dead Revolver: Wesentliche Aspekte des Grundkonzepts wurden über den Haufen geworfen, bereits bestehende Teile gene-

ralüberholt. Flickschusterei oder erforderliches Feintuning? Wir sagen euch, ob sich der Aufwand gelohnt hat...

Todesmelodie

Wenn sich die Jungs und Mädels von Rockstar einer Thematik annehmen, dann richtig. Genauso ambitioniert wie GTA Vice City (dt.) in Sachen Musik, Charakterdesign und Optik dem Flair von Gangsterstreifen der 80er nacheifert, bedient sich Red Dead Revolver herrlich großzügig dem Wild-West-Metier. Genaue gesagt dem berühmt-berüchtigten Sub-Genre der Spaghetti-Western.

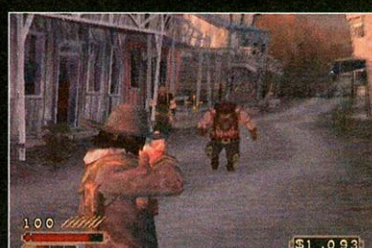
Da das Thema Rache ungefähr 90 Prozent der einschlägigen Italo-Werke dominiert, geht's auch in Red Dead Revolver genau darum. Als junger Bursche wird Red Harlow Augenzeuge des ruchlosen Mordes an seinen Eltern. Die Jahre verge-



○ Eingeschoben: Zwischen einigen Missionen geht Red in der Stadt Brimstone einkaufen.



○ Qual der Wahl: Vor jedem Einsatz wählt ihr die optimale Bewaffnung aus.



○ Treffsicher: Auf Knopfdruck schultert ihr das Gewehr – so lässt sich's zielsicherer töten.



Ein Mann gegen das Unrecht: Den Zug nimmt ihr Waggon für Waggon unter Beschuss.

hen und aus dem verwaisten Farmerknaben wird ein treffsicherer Revolvermann – die Zeit der Vergeltung ist endlich gekommen.

Die Suche nach den Mördern von Mutter und Vater und nach den Hintermännern der schändlichen Bluttat führt euch durch gut zwei Dutzend Missionen. Dabei stehen mal die Eliminierung direkter Erzfeinde und mal Kopfgeldjägeraufträge auf dem Programm. Zwischen den Einsätzen wird die Story durch Echtzeit-Sequenzen weitergesponnen.

Zieh', Cowboy!

Bleihaltige Ballereien ohne taktischen Tiefgang stehen ganz oben auf Reds Racheheldzugsplan: In ramponierten Geisterstädten, weiten Steppen oder verschlungenen Canyons zückt ihr auf Tastendruck den Püsterich und nehmt mit einem

Fadenkreuz das Präriepack unter Beschuss. Third-Person-Shooter-Standards wie flinke Ausweichrollen beherrscht der Profikiller im Schlaf, außerdem sucht er Schutz hinter Wänden.

Vor jeder Mission wählt ihr aus den drei Waffengattungen Pistole, Gewehr und Wurfwerkzeug je ein Exemplar: Die schweren Kolben eignen sich perfekt, um weit entfernte Halunken punktgenau anzuvisieren. Trommelrevolver hingegen überzeugen durch hohe Schussrate und flotte Nachladefunktion.

Reds außergewöhnlichstes Cowboy-Talent ist die so genannte Dead-Eye-Technik: Auf Tastendruck schaltet ihr das Spielgeschehen in Zeitlupe und markiert mit dem Fadenkreuz besonders empfindliche Körperteile der Feinde. Anschließend leert der Schweigsame die Trommel automatisch und in Sekundenbruchteilen –



Hochfrequenter Tod: Mit einer stationären Gatling-Gun haltet ihr problemlos Horden von Feinden in Schach.

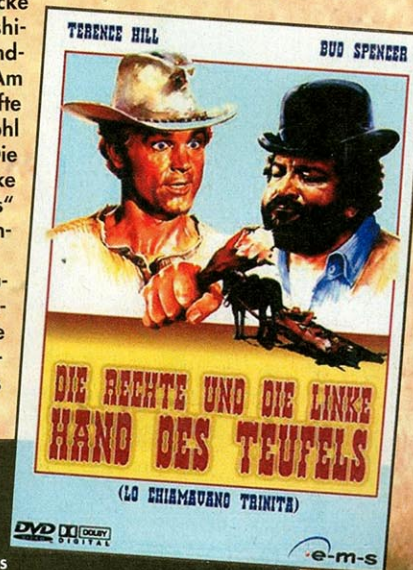
MITPFEIFEN ERLAUBT!

Der Soundtrack von Red Dead Revolver

Wie schon für die GTA-Serie hat Rockstar auch für Red Dead Revolver einen passenden Soundtrack zusammenlizenziert. Alle Songs stammen aus Film-Scores italienischer Spaghetti-Western der 60er- und 70er-Jahre. Allerdings waren die ganz großen Klassiker wohl etwas zu teuer (oder zu abgegriffen?): Von Altmeister Ennio Morricone (u.a. „Spiel mir das Lied vom Tod“, „Zwei glorreiche Halunken“) gibts nur ein, zwei nahezu unbekannte Auftragsarbeiten zu hören, das Gros der Stücke stammt aus trashigen Italo-Fließbandproduktionen. Am bekanntesten dürfte hierzulande wohl ein Thema aus „Die rechte und die linke Hand des Teufels“ aus der Feder Franco Micalizzi sein.

Der herrlich authentischen Atmosphäre tut diese „Zweite Akustik-Liga“ allerdings keinen Abbruch.

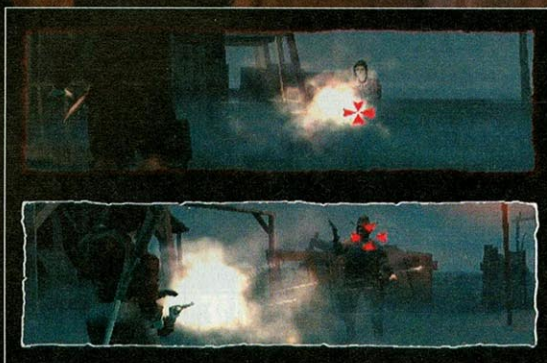
Da werden Kindheitserinnerungen wach: „Die rechte und die linke Hand des Teufels“.



ebenso stylisch wie effektiv. Natürlich kostet diese Flitzefingertechnik Energie, die sich durch reguläre Treffer aber wieder auflädt.

Für eine Hand voll Dollar

Jeder Treffer bringt Geld. Erledigt ihr mehrere Feinde kurz hintereinander, vervielfacht sich die Summe entsprechend. Die hart verdienten Dollars investiert ihr zwischen den Einsätzen in neue Baller- ➤



Mehrspieler-Spaß: Die witzigen Duelle locken bis zu vier menschliche Revolverhelden ans Pad.



Dead-Eye-Modus: In Zeitlupe visiert ihr empfindliche Körperteile in aller Ruhe an.



Cooler Level: Flinten-Fräulein Annie Stokes verteidigt ihre Farm gegen rücksichtslose Vandalen.



Schneller als sein Schatten: Die eingestreuten Duelle zählen zu den (frustigen) Höhepunkten.

männer, Lebens- und Dead-Eye-Energie-Upgrades oder in Spezial-Items. Jene schalten zusätzliche Charaktere und Schauplätze für die Multiplayer-Modi oder Tagebuchseiten mit wichtigen Hintergrundinfos frei.

Mit den oben beschriebenen Standard-Missionen geben sich die Entwickler übrigens nicht zufrieden: Zur Auflockerung stehen beispielsweise die Verfolgung eines Zuges hoch zu Pferde, der Stealth-Ausbruch aus einer schwer bewachten Mine oder eine stilechte (aber spielerisch tumbe) Saloon-Keilerei auf dem Programm. Auch lässige Duelle in Lucky-Luke-Manier fordern flotte Reflexe und eine ruhige Hand.

Vier glorreiche Halunken

Darüber hinaus schlüpft ihr für einzelne Einsätze in die Rollen prägnanter Nebenfiguren: So versucht ihr als hart gesottene Bauersfrau Annie Stokes eure Farm vor marodierenden Banditen zu retten oder legt euch als mexikanischer General Diego mit der U.S.-Armee an.

Bis zu vier menschliche Recken dürfen

sich in speziellen Mehrspielermodi die blauen Bohnen um die Ohren pfeffern. In der Sundown-Variante gewinnt, wer nach Ablauf des Zeitlimits die meisten Kills erzielt hat. Im Kopfgeld-Modus wiederum gilt es, durch Tötungen als erster die vorgegebene Dollarsumme einzustreichen. Bei diesen beiden Modi handelt es sich um aufgebohrte, aber doch typische Third-Person-Deathmatches, während die High-Noon-Variante ungewohnte Pfade beschreitet: Hier nämlich duellieren sich die Kontrahenten wie im Einzelspieler-Abenteuer – Wumme ziehen, ruhig anvisieren, im richtigen Moment abdrücken.

Nach dem ersten Durchspielen des Hauptwesterns aktivieren sich ein anwählbarer höherer Schwierigkeitsgrad und der Kopfgeldjäger-Modus. Mit bestimmten Vorgaben, etwa einem Zeitlimit oder „Nur Kopftreffer zählen!“ zockt ihr dabei die bereits bekannten Missionen noch einmal. Apropos noch einmal: Wer ein zweites Hauptspiel wagt, dem stehen Waffenrepertoire und Kontostand des ersten Durchgangs von Anfang an zur Verfügung. ■



Schützenhilfe: In einigen Levels hat Red einen oder mehrere CPU-Verbündete an seiner Seite.

FAZIT | Colin Gäbel

An Red Dead Revolver dürfen sich die Geister scheiden: In Puncto Atmosphäre leistet sich die Wild-West-Oper keine Schwächen: Mit schwungvollem Italo-Soundtrack, eigenwilligem Grafikstil samt stiltreuer Farbwahl und vielseitigen Missionen bietet kein anderes Videospiel mehr Spaghetti-Western-Flair. Doch haben die Entwickler bei der spielerischen Substanz den Rotstift angesetzt. Red Dead Revolver wirkt in vielerlei Hinsicht unfertig: Eine mitunter miserable Kollisionsabfrage, teils nervige Scriptings, ein unausgewogener Schwierigkeitsgrad (lachhaft simple Einsätze wechseln sich mit haarigen Geduldproben ab) und eine etwas holprige Storyführung hinterlassen einen faden Beigeschmack. Zudem habt ihr das Hauptabenteuer locker an einem Wochenende durchgezockt. Unser Fazit: Für Western-Fans trotz inhaltlicher Schwächen ein Muss, der Rest schaut sich das Spiel vor dem Kauf lieber mal genauer an.

POSITIV

- erstklassiges Westernflair
- abwechslungsreicher Spielverlauf
- stimmiger Soundtrack

NEGATIV

- oft miese Kollisionsabfrage
- durchwachsener Missionsaufbau
- insgesamt mangelndes Feintuning

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Kill.Switch	75%	03/04
2 Max Payne 2: The Fall of Max Payne	74%	02/04
3 Enter the Matrix	71%	06/03

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	RED DEAD REVOLVER
Hersteller	Take 2	95KB	1-4	
Entwickler	Rockstar San Diego	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	sofort	Nein	16 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.reddeadrevolver.de				



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 80%
Sound 84%

RATING (PROZENT)
78

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

PlayStation.2

NUR HIER: PS2-HITS SELBST SPIELEN!
Spiderman 2: Weltpremiere des Action-Hits

€ 6,99
06/2004

Österreich € 7,30
Belgien € 7,30
Luxemburg € 7,30
Schweiz sfr 13,80

PlayStation.2

Das offizielle Magazin

DVD

DAS EINZIGE SPIELBARE
PLAYSTATION2-MAGAZIN

**10 PS2-DEMOS
SPIELBAR!**



RISE TO HONOUR
2 LEVELS SPIELBAR - HOLLYWOODREIFE ACTION!

**FIGHT NIGHT
2004**
2 RUNDEN SPIELBAR!
HARTES PROFIBOXEN LIVE

**MX
UNLEASHED**
3 STRECKEN SPIELBAR!
MOTOCROSS-POWER PUR

**SONIC
HEROES**
EIN KOMPLETTER LEVEL!
WAHNWITZIGE IGLER-JAGD!

AUSSERDEM SPIELBAR AUF DVD:
TRANSFORMERS, TEENAGE MUTANT
NINJA TURTLES, RICHARD BURNS RALLY
ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS U.A.

TIPPS & TRICKS:

HITMAN 3 CONTRACTS (KOMPLETTLÖSUNG),
RAINBOW SIX 3 (KOMPLETTLÖSUNG),
SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS

Underground 2
Das Mega-Special!
Mehr Tuning-Power, mehr Speed!

**RESIDENT EVIL
OUTBREAK - FILE 2**
BRANDNEU!
Schockierend: Jetzt geht der Horror richtig los!

GRAN TURISMO 4
Test der Prologue-Version auf vier Seiten!

HITMAN 3 CONTRACTS
Gnadenlos, lautlos, atemlos: Knallharte
Undercover-Action im großen Test!

**Euro 2004
FUSSBALL-SPECIAL**
TESTS, SPIELPLÄNE,
MEGA-GEWINNSPIEL!

**Jetzt
am
Kiosk!**

PlayStation2 - Das offizielle Magazin ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

**Jetzt 3x OPM2 für
nur 15 € testen:**

Du sparst über 30%!
Tel. 01805/909088 (0,12 €/Min)
oder Mail: abo@opm2.de

**PlayStation.2 - Das
offizielle Magazin:**

Das einzige Magazin mit
spielbaren PlayStation.2-
Demosversionen

**10 spielbare
PS2-Demos:**

Rise to Honour, Sonic Heroes,
MX Unleashed, Transformers,
Fight Night 2004 uvm.

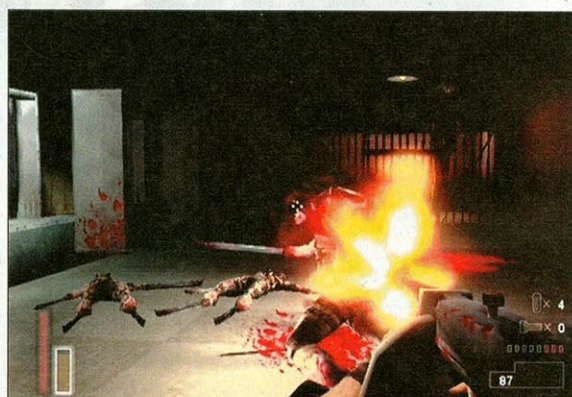


THE SUFFERING

Blutrünstige Balleraction: Todeskandidat Torque zerlegt auf einer Gefängnisinsel mysteriöse Dämonen aus der Hölle.



⊙ Heimtückisch: Die Mainliner sind ganz gefährliche Burschen. Mit Giftspritzen geben sie euch eine tödliche Injektion.



⊙ Variabel: Ihr dürft entweder in der Third-Person- oder in der Ego-Perspektive auf Monsterjagd gehen.

UND SCHNITT!



Offensichtlich war die Original-U.S.-Version von *The Suffering* ein wenig zu derb. Um einer Indizierung der PAL-Fassung vorzubeugen, hat man kurzerhand einige extrem gewalttätige Zwischensequenzen entfernt. Blutig ist das Spiel aber nach wie vor. Wer das Game ungeschnitten genießen möchte, muss sich wohl eine Version importieren ...

PS2 Stell dir vor du landest hinter Schwedischen Gardinen. Du kannst dich an deine Tat aber nicht mehr erinnern. Genau dieses Übel ereilt den Helden in Midways Action-Adventure *The Suffering*.

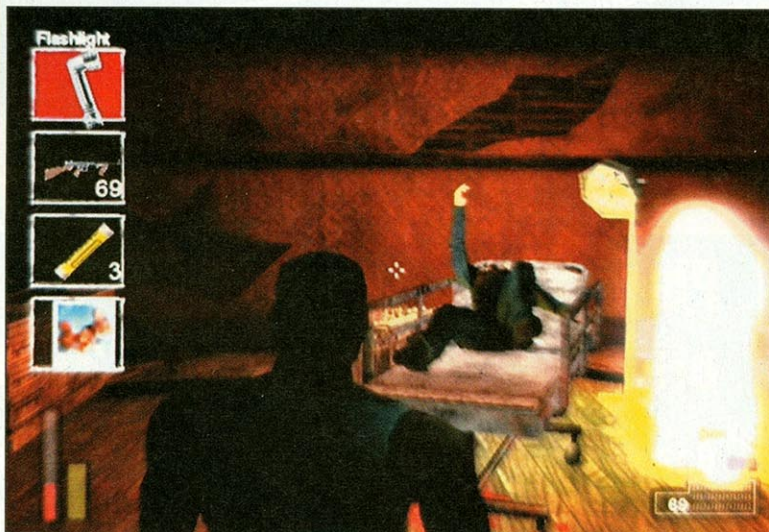
Torque soll seine Frau und seine beiden Kinder abgeschlachtet haben. Auf der Todesinsel Carnate Island wartet er im Abbott-Hochsicherheits-

gefängnis auf seine Hinrichtung durch die Todesspritze. Doch das Schicksal hat andere Pläne mit dem mutmaßlichen Mörder ...

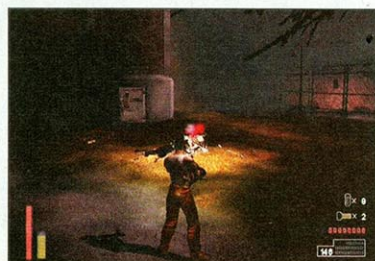
Auf der Flucht

Kaum ist Häftling Torque in seiner Zelle angekommen, wird der Knast von blutrünstigen Dämonen heimgesucht – Wärter und Insassen werden bestialisch ums Leben gebracht. Jetzt hilft nur eins: Schnell eine Waffe finden und von der Insel entkommen.

Ein Mordwerkzeug ist schnell gefunden: Im Körper seines Zellennachbarn steckt ein geeigneter Stahlsplitter. Dieser soll aber nicht die einzige Waffe bleiben, die Torque in die Hände fällt. Mit verschiedenen Revolvern, Schrot- und Maschinengewehren, einer Axt oder einem Flammenwerfer zerlegt er die garstige Höllebrut in ihre schäbigen Einzelteile. Trotz feuergehaltiger Wunden gestaltet sich die Flucht von der Horror-Insel alles andere als einfach, muss sich der Flüchtige doch nicht nur durch blutverschmierte Gänge und Folterkammern der Vollzugsanstalt schlagen: Auf der Flucht durchquert er



⊙ Gespenstisch: Seit er auf der Insel ist, plagen Torque Horrorgenerationen.



⊙ Inselausflug: Torque ist nicht nur in der Horror-Haftanstalt unterwegs.



○ Todeskandidat: Hie und da trifft Torque auf andere Gefangene und Wärter, die sich ihm im Kampf gegen die Dämonen anschließen...



○ ... es sei denn, ihr nietet sie kurzerhand um und nehmt ihnen Hab und Gut.

Höhlen und Tunnelsysteme, einen alten Militärbunker, das Anwesen eines durchgeknallten Professors sowie diverse Außenbereiche, darunter einen Soldatenfriedhof.

Wilde Triebe

Gehetzt wird Torque von allerhand unterschiedlichen Biestern: Deformierte Zombies mit Schwertarmen, Giftspritzen schleudernde Schleimviecher, riesige Maschinengewehrmonster oder brennende Kindergeister erschweren dem Häftling die Flucht. Bei jedem Aufeinandertreffen mit den Mutanten schwillt dem Helden der Kamm, was sich positiv auf sein Aggressionslevel auswirkt. Erreicht der Aggressionslevel das Maximum, kann er sich auf Knopfdruck in einen mächtigen Freak mit Superkräften verwandeln. Ist er ein Monster, ragt anstelle einer Hand eine lange, messerscharfe Krallen aus seinem linken Arm, mit der er die Dämonen zu Geschmetzeltem verarbeiten kann. Die lustige Metzelei kann aber auch schief gehen: Eure Angreifer können euch in Monsterform nichts anhaben, doch bevor die Aggressor-Anzeige den Nullpunkt erreicht, solltet ihr euch unbedingt wieder in Normalgestalt zurückverwandeln, da euch die Superkräfte sonst das Leben kosten.

Doch Torque wird nicht nur von blutrünstigen Dämonen geplagt. Seit Betreten der Insel wird er von beängstigenden Horrordimensionen heimgesucht, und mysteriöse Geisterstimmen seiner verstorbenen Familienmitglieder zermartern ihm das Hirn.

Gut oder Böse?!

In einigen Bereichen des Horror-Knasts trifft Torque auf andere Gefangene und Wärter, die gegen die dämonischen Biester kämpfen. Ganz nach Belieben könnt ihr ihnen entweder zu Hilfe eilen oder sie gnadenlos über den Haufen ballern. Letzteres bringt euch in den Besitz von deren Habseligkeiten wie Waffen oder Munition. Die Methode hat aber den Nachteil, dass sie euch dann nicht mehr helfen können. Zudem hat jede eurer Entscheidungen Auswirkungen auf den Ausgang des Horrorspektakels – drei Endsequenzen hat The Suffering zu bieten.

Dafür hapert es mit der Abwechslung. Gelegentlich wird die Rube zwar durch simple Schieber- und Schalterrätsel beansprucht, ihr müsst beispielsweise mit einem Erfrischungsautomaten einen Gulli verstopfen oder mit einem Kran und einem Wasserturm einen Großbrand löschen. Ansonsten ballert ihr euch wahlweise in der Ego- bzw. in

der Third-Person-Perspektive durch endlose Angreiferhorden. Auf technischer Seite kann die blutgewaltige Ballerorgie durch schäbig-schöne Optik und klasse Lichteffekte überzeugen. ■



○ Monströs: Torque kann sich für kurze Zeit in ein Super-Freak verwandeln.

DIE DÄMONEN



Die fiesen Monster, die euch das Knastleben zur Hölle machen, stammen von Effektmeister Stan Winston. Er und sein Team haben Bleistiftskizzen aus der Grafikabteilung der Surreal Studios überarbeitet und daraus finstere Kreaturen geschaffen. Die insgesamt acht Monster repräsentieren jeweils eine der Hinrichtungsarten, die im Spiel vorkommen.



○ Des einen Freud, des anderen Leid: Dem Kollegen ist nicht mehr zu helfen. Vielleicht hatte er ja eine Waffe oder Munition dabei, die uns nützlich sein könnte?

FAZIT | André Steinert

Was Entwickler Surreal Software hier aufführt, ist nichts für schwache Nerven. Von der ersten Spielminute an spritzt euch der rote Lebenssaft literweise um die Ohren – Fließband-Balleri macht's möglich. Innovationen sucht man bei The Suffering vergebens. Dafür ist die derbe Horroraction ordentlich in Szene gesetzt. Die blutverschmierten und mit Leichenteilen übersäten Gänge und Räume sorgen für schauerliche Stimmung. Die wird durch einen starken Grusel-Soundtrack mit zahlreichen Effekten verstärkt. Potenzial wurde bei der Story verschenkt, die durch die ewigen Flashbacks und Geisterstimmen mehr verwirrt als fesselt. Wer beim Gegnereliminieren nicht auf den Sound achtet, verliert schnell den Faden. Wem Max Payne und Konsorten eine Nummer zu unblutig waren, sollte sich diesen Knast-Alptraum schleunigst zulegen. Allerdings sollte man kein Problem haben mit dem linearen Aufbau der Levels.

POSITIV

- abgedrehte Monster
- gute Synchronisation
- gruselige Atmosphäre

NEGATIV

- verworrene Story
- zu linear
- stellenweise Ruckler

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Silent Hill 3	91%	12/01
2 ShadowMan: Second Coming	79%	03/02
3 Max Payne 2: The Fall of Max Payne	74%	02/04

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Konami/Miway	247KB	1	SUFFERING
Entwickler	Surreal Software	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	sofort	Nein	keine F.	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.midway.com			

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 77% Sound 74%

RATING (PROZENT) **76**

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



LA PUCELLE TACTICS

Exorzisten, böse Dämonen und ein rothaariger Dickschädel, der auf Teufel komm raus eine Heilige werden will.



○ Friedhof: Geister und Untote treiben sich gerne an schummrigen Orten herum – hilft aber nichts, Prier und Co. vermöbeln sie trotzdem.



○ Idyllisch: Priers lauschige Heimatstadt lädt ein zu ausgiebigen Gesprächen mit den Einwohnern und zu langen Shopping-Touren.

PS2 Prier (französisch für: beten) ist eigentlich eine profane Person: Sie flucht wie ein Bierkutscher, neigt zu gewalttätigen Ausbrüchen und lässt ihren kleinen Bruder Culotte (fr. für Schlüpfer) grundsätzlich die Wäsche waschen und das Gepäck tragen. Aber wer weiß, vielleicht wird doch noch etwas aus ihren hochtrabenden Plänen, eine Heilige zu werden: Immerhin haben sie und Culotte die Aufnahmeprüfung in

den heiligen Orden La Pucelle der Göttin Poitrene (eigentlich Poitrine – französisch für Busen) bestanden. Jetzt dürfen sie sich unter Führung ihrer Tutorin Alouette im aufstrebenden Geschäftszweig des Exorzismus betätigen. Im Paprika-Königreich steht nicht alles zum Besten: Untote, Geister und eine mysteriöse Kirche treiben ihr Unwesen.

Nachfolgender Vorgänger

Bereits ein Blick auf die Bildschirmfotos verrät dem aufmerksamen Leser, dass La Pucelle und das ebenfalls in dieser Ausgabe getestete Disgaea recht eng miteinander verwandt sind, genau genommen ist Disgaea der inoffizielle Nachfolger von La Pucelle. Da beide Spiele aber in den USA über verschie-

ZENSURIERT!

Um eine angemessene Altersfreigabe zu erzielen, musste Publisher Mastiff-Games das Spiel zensieren: Unsere immer etwas empfindlichen Freunde aus Amerika hatten vor allem zwei Details beanstandet: Die zahlreichen Kreuze in den Menüs oder an der Kleidung der Helden könnten die religiösen Gefühle bestimmter Gruppen verletzen, außerdem musste



○ Die ins Spiel eingebauten Kreuze wurden in der amerikanischen Version zensiert.

Scharfschütze Croix (fr. Kreuz) das Rauchen aufgeben. Wir halten das für recht zimperlich. Wirklich einschneidend wirkt sich die Zensur aber zum Glück nicht aus – immer vorausgesetzt, man kennt das japanische Original nicht.



○ Übersichtlich: In den Strategie-Karten könnt ihr die Darstellung heranzoomen.



Ein Wunder: Bei besonders langen Reinigungs-Ketten erscheint ein mächtiges Wesen und setzt den Gegnern ordentlich zu.



Mitten ins Zentralmassiv: Prier ist meist nicht sonderlich umgänglich und macht ihrem Unwillen gerne schlagend oder tretend Luft.

dene Publisher erschienen sind, steht der eigentlich erste Teil erst ein halbes Jahr später ins Haus. Ob es eine deutsche Version geben wird, entscheidet wohl der Erfolg von Disgaea.

Auch wenn sich Charakterdesigns und die strategischen Karten sehr ähneln, sind die Ansätze doch grundverschieden. Beide Titel sind rundenbasierte Strategiespiele, ihr zieht eure Figuren auf einem isometrisch dargestellten Schlachtfeld und gebt Befehle für Attacken, Zauber oder Spezialaktionen. Doch in der Gewichtung liegt der große Unterschied: Disgaea setzt auf extrem komplexe Kämpfe und Charakterentwicklung, La Pucelle ist weniger anspruchsvoll und gewichtet Spieltiefe und Handlung etwa gleich. Story kommt hingegen bei Disgaea stellenweise zu kurz.

Monster und Heilige

Das Spiel ist in Kapitel unterteilt, innerhalb derer ihr sowohl die Geschichte verfolgt als auch selbständig Städte erforscht, um Informationen zu sammeln und einzukaufen. Natürlich schlägt ihr dabei stets zahlreiche Schlachten. Hier gilt es, die Fähigkeiten eurer Truppe gut auszubalancieren und ein schlagkräftiges Team zusammenzustellen. Während die sanfte Alouette durch den geschick-

ten Umgang mit Magie hervorsticht, liegen Priers Stärken im direkten Kampf: Ihre bevorzugte Attacke ist ein herzhafter Tritt in die Monsterklößen, aber auch mit diversen Stäben weiß die energische Dame umzugehen. Die große Besonderheit des Kampfsystems heißt Purification (dt. Reinigung). Mit Waschmaschinen oder Bügelbrettern hat das aber nichts zu tun: Stattdessen findet ihr auf jedem Kampffeld „unreine“ Orte, an denen dunkle Energie austritt und wie ein Bach über das Gebiet fließt: Die Ströme beeinflussen die Werte von Helden und Gegnern, nach einigen Kampfunden tauchen dort auch neue Nieswürde auf.

Exorzisten und Strategen

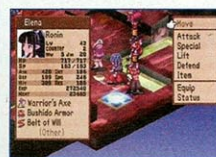
Als ausgebildete Exorzisten wissen sich Prier und Co. jedoch zu helfen: Die unreinen Flächen werden mit göttlicher Kraft vom Bösen gereinigt – stellt ihr euch klug an, stehen dann mehrere Monster auf den beeinflussten Feldern und nehmen dort ordentlich Schaden. Aber das Reinigen hat noch mehr Vorteile: Auf diese Weise könnt ihr auch grimmige Monster überreden, eure Party zu verstärken – ihr trainiert sie dann fleißig. So bleibt nicht alle Arbeit an den tapferen Dämonenjägern hängen. Nehmt dazu noch ein gewitztes Ability-

System, beeinflussbare Shop-Angebote und ein komplexes Stellungs-Spiel, das es euch erlaubt, die ganze Party gleichzeitig angreifen zu lassen – das ist der Siebte Himmel für Strategen. ■



Zack: Alouette greift gerne mit schwerer Lektüre an, schmerzhafter sind aber ihre Zauber.

DISGAEA ODER LA PUCELLE?



Die Entscheidung für einen der beiden Titel ist reine Geschmackssache – wer mit einer mageren Handlung leben kann und sich nicht von unendlich vielen Details abschrecken lässt, greift zu Disgaea (Bild). Wer eher das Strategiespiel für zwischen-durch sucht und auf viel Handlung Wert legt, ist bei La Pucelle besser aufgehoben.



Angesäuert: Während Prier vor sich hin brodeln, bewundert der Spieler den Sonnenuntergang.

FAZIT | Thomas Nickel

La Pucelle besticht durch sehr flotte Strategie-Kämpfe, die auch Einsteiger nicht vor unlösbare Probleme stellen. Dann sind da noch die schön gezeichnete 2D-Grafik mit hübsch animierten Niedlich-Sprites, ein toller Soundtrack, wahlweise englische oder japanische Sprachausgabe und eine Handlung, die es in sich hat. Nippon Ichi schafft den Spagat zwischen albern und ernsthaft mit Bravour. Je nachdem, wie gründlich ihr vorgeht, beendet ihr die Episoden mit einem guten oder mit einem schlechten Ende. Doch das Hauptaugenmerk liegt natürlich auf den strategischen Kämpfen – dank flotter Steuerung, vielen spielerischen Freiheiten und einem sehr ausgewogenen Schwierigkeitsgrad machen die ordentlich Spaß. Ihr werdet so manche Karte mehrmals angehen, um neu gefangene Monster aufzuleveln oder die ein oder andere Fähigkeit auch noch zu erlernen. Langzeitmotivation ist garantiert.

POSITIV

- tolle Handlung
- hohe Langzeitmotivation
- spielerisch sehr anspruchsvoll ...

NEGATIV

- lästige Zensur
- ... aber nicht so anspruchsvoll wie Disgaea

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Disgaea – Hour of Darkness	87%	07/04
2 Gladius	85%	11/03
3 Dynasty Tactics 2	80%	02/04

PLAY DATEN

Genre	Strategie	MEMORY CARD	359KB	1	PLAYSTATION 2
Hersteller	Mastiff Games	ONLINE FUNKTION	Nein		
Entwickler	Nippon Ichi				
Erhältlich ab	sofort (USA)				
Preis	ca. 50 Euro				
WEB-INFO:	www.mastiff-games.com				

Besondere Auszeichnungen:

WIKI FOR HARDCORE

play KING

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

Grafik 70% Sound 81%

RATING (PROZENT)

87

DISGAEA

Hour of Darkness



Im Fegefeuer ist die Hölle los: Der Oberteufel ist tot und sein missratener Sohn greift nach der Macht.



○ Große Auswahl: In der Kämpfer-Generierung stehen euch jede Menge Helden, Monster und Magier zur Verfügung.



○ Keine Chance für Zombies: Auch wenn ihr eingekreist seid, könnt ihr die ekligen Gestalten mit Teamwork in die Knie zwingen.

ALTE BEKANNTHE



Für extrem hartnäckige Spieler hat Nippon Ichi einen besonderen Bonus versteckt: Seid ihr gut genug, trifft ihr auf zwei geheime Endgegner. Teufelsweib Prier könnt ihr in unserem Import-Test von La Pucelle kennen lernen, Hexe Marjoly kennen alte RPG-Hasen aus dem PSone-Spiel Rhapsody. Mehr dazu im Tipps-Teil.

PS2 Es geht nichts über einen gepflegten Schönheitsschlaf ... wenn man's aber wie Teufelssohn Laharl übertreibt und gleich zwei Jahre am Stück durchratzt, braucht man sich nicht wundern, wenn plötzlich die Kacke am Dampfen ist.

In Laharls Fall sieht das so aus: Kriechevskoy, seines Zeichens oberster Dreizack-Träger, hat das Zeitliche gesegnet. Und da der rechtmäßige Erbe Matratzenhorchdienst schiebt, nutzt die freche Dämonenbrut ihre Chance und begehrt auf – aus jeder Ecke kommen Mächtegn-Anwärter auf den Chefessel gekrochen.

Da auch Laharls Hofstaat lieber auf der faulen Haut liegt, stehen dem rechtmäßigen Höllen-Erben anfangs nur seine treuen Untergebenen Etna und ein Geschwader aus pinguinähnlichen Prinny's zur Seite. Doch diese Unterstützung reicht Laharl allemal, um sich mit den Mächtegn-Usurpatoren anzulegen.

Teuflische Taktik

Sobald ihr Laharls Schloss verlasst, das euch als Basis dient, findet ihr euch im Welt-Menü wieder. Wählt eine Karte an – und nach ein paar Story-Sequenzen kommt es gleich zum Kampf. In klassisch japanischer Tradition über-

blickt ihr das Feld von schräg oben und zieht nacheinander eure Truppen, lasst sie angreifen oder Spezialfähigkeiten einsetzen. Nachdem alle eure Leute an der Reihe waren, ist der Gegner dran. Hat auch er gezogen, beginnt das Spielchen von vorne. Der Clou dabei ist: Ihr könnt euren Leuten zunächst Befehle geben, aber selbst festlegen, wann die Befehle ausgeführt werden sollen. Auf diese Weise bastelt ihr gewaltige Gruppen-Kombos zusammen, die sich nicht nur verheerend auf die gegnerische Gesundheit auswirken, sondern euch auch nach einem Sieg jede Menge feine Boni bescheren.



○ Habt euch lieb: Rauschgoldengel Flonne hat ein gutes Herz, allerdings ist die blonde Dame ein klein wenig naiv.



○ Turm zu Babel: Ihr könnt eure Party-Mitglieder jederzeit hochheben und werfen, um große Entfernungen zu überbrücken.



My Home is my Castle: Im väterlichen Schloss findet Laharl alle wichtigen Anlaufpunkte.

Daneben erwarten euch auf den Schlachtfeldern noch die Geo-Panels: Bestimmte Bereiche sind farbig markiert und beeinflussen eure Leistung: Auf manchen wird eure Verteidigung verdoppelt, andere wiederum machen euch sogar unbesiegbar oder mehrnen eure Erfahrungspunkte.

Die Geo-Panels lassen sich auch für Kombos gut einsetzen: Zerstört ihr die entsprechenden Steine, gehen die Panels kaputt, und die darauf stehenden Figuren – egal ob Freund oder Feind – nehmen Schaden. Bedenkt man noch, dass Ausrüstung und Waffenwahl eure Performance beeinflussen und dass ihr Gegner und Kameraden werfen könnt, um größere Entfernungen zu überbrücken, wird schnell klar, wie viele Möglichkeiten ihr in den einfallsreichen Kämpfen habt.

Politik aus der Hölle

Auch im Schloss gibt es einiges zu tun: Im Rosenqueen-Shop kauft ihr neue Ausrüstung, andernorts könnt ihr euch frische Kämpfer zusammenschustern. Neben normalen Klassen wie Element-Magier, Kämpfer oder Heiler stehen auch besiegte Monster zur Verfügung.

Wollt ihr besonders mächtige Recken erschaffen, macht ihr einen Termin bei der Dark Assembly: Das Höllenparlament stimmt dann ab, ob eurem Wunsch stattgegeben wird oder nicht. Dort könnt ihr auch Anträge auf bessere Items, finanzielle Hilfen oder stärkere Gegner stellen. Stimmt das Parlament nicht zu euren Gunsten ab, greift ihr zu perfiden Mitteln: Sichert euch die Stimmen durch Bestechung oder rohe Gewalt!

Wollt ihr eure Ausrüstung stärker machen, geht ihr in die Item-Welt: Dort kämpft ihr euch durch zufällig generierte Karten und steigert so die Ausbaustufe und Qualität von Schwert, Rüstung oder Heilkräutern. ■



Kombo: Arbeiten eure Helden zusammen, werden vorher die Portraits eingeblendet.



...What fool dares awaken me, the great Laharl?

Aufwachen: Mit lustigen Hilfsmitteln versucht Etna, den Prinzen Laharl zu wecken.

ES WERDE LÄRM – TSUNAMI BOMB

In den USA erschien Disgaea über den Publisher Atlus. Doch das Spiel wurde nicht nur übersetzt, sondern auch musikalisch erweitert: Der Song „The Invasion from within“ der kalifornischen Punk-Rock-Band Tsunami Bomb passt überraschend gut zum durchgeknallten Disgaea, zu hören ist er aber nur, wenn ihr das Spiel mit englischer Sprachfassung spielt. Offenbar verstehen sich Atlus und Tsunami Bomb recht gut: Auch im Extremsport-Spiel „Go! Go! Hypergrind“ sind die Kalifornier wieder vertreten.



Die Platte „The Ultimate Escape“ von Tsunami Bomb.



Die Sängerin der Punk-Rock-Band in Aktion.

FAZIT | Thomas Nickel

Schön, dass es diese Strategie-Perle nach Deutschland geschafft hat. Erfahrene Taktiker werden die Disgaea-DVD so schnell nicht wieder weglegen. Dafür sorgen unzählige innovative Spielelemente wie die Dark Assembly, Geo-Panels oder die Item-Welt und anspruchsvolle Kämpfe, die euch einiges an Planung abverlangen. Besonders toll: Disgaea ist immer genau so komplex, wie ihr es gerne habt. Wollt ihr nur die Story erleben, lasst ihr einfach die meisten Optionen außer Acht und kommt so nach 20 bis 30 Stunden zum Abspann; gewiefte Taktiker hingegen werden selbst nach über 100 Stunden noch Gegenstände auf und trainieren neue Mitstreiter, um alle Geheimnisse aus dem Spiel zu quetschen. Hardcore-Strategen, die sich nicht an der quetschbunten Präsentation stoßen, sind in ihrem Element, lediglich Final-Fantasy-Fans werden über den im Spielverlauf dünnen werdenden Plot und über die zweckmäßige Grafik die Nase rümpfen.

POSITIV

- enormer taktischer Tiefgang
- gewaltiger Umfang
- toller Humor

NEGATIV

- unspektakuläre Grafik
- Story eher nebensächlich
- überfordert Einsteiger

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Gladius	85%	11/03
2 Dynasty Tactics 2	80%	02/04
3 Goblin Commander	77%	04/04

PLAY DATEN

Genre	Strategie	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts/Koei	376KB	1	Disgaea
Entwickler	Nippon Ichi	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	sofort	Nein	6 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.atlus.com/dis/				



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 61%
Sound 75%

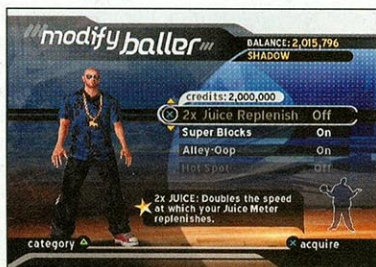
RATING (PROZENT)
88

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

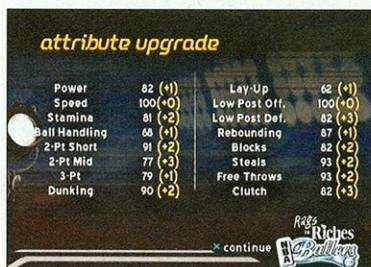


NBA BALLERS

NBA Street hat ausgedient! Import-Arcade-Basketballer greifen ab sofort zu Midways NBA Ballers. He's on Fire!



Die Qual der Wahl: Specials sind zwar sehr teuer, erleichtern euch aber die Matches.



Super Idee: Die am häufigsten genutzten Attribute werden nach einem Turnier angehoben.



Publikums-Meter: Je länger ihr euren Gegner verspottet, desto höher steigt der Balken.

DER WEG ZUM EIGENHEIM



Während eurer Rags-2-Riches-Laufbahn erhaltet ihr neben Autos, Freunden, Bekleidung, Tattoos etc. auch die Möglichkeit, euer Grundstück selbst zu gestalten. Zuerst müsst ihr euch für ein Haus entscheiden, anschließend bestimmt ihr die Wetterverhältnisse, die Farbe des Basketballkorbes, den Court und einen Swimming-Pool. Das letzte Turnier des Modus wird auf eurem Grundstück ausgetragen.

PS2 Kurz und bündig: Der Wahnsinn! So einfach lässt sich NBA Ballers beschreiben. Schade nur, dass der Arcade-Basketball-Titel hierzulande noch nicht angekündigt worden ist. Während wir noch verbissen nach einer Alternative zu EAs NBA-Street-Reihe suchen, versenken U.S.-Konsoleros schon längst ihre Bälle auf dem hauseigenen Court, gelegen auf einem prachtvollen Grundstück neben einer Villa. Das eigene Grundstück ist übrigens eines der begehrten Ziele, die man bei NBA Ballers freispielen kann.

Viel drin

Doch es gibt noch allerhand andere Goodies (aktuelle NBA-Stars und -Le-

genden, Streetballer, kleine NBA-Filmchen, etc.) zum Freischalten. Wie im echten Leben, so gilt auch bei NBA Ballers das Motto: Ohne Moos nix los! Sämtliche Goodies kosten Geld, viel Geld. Die Kohle verdient ihr euch in mühevoller Kleinarbeit in den Spielmodi 1 vs. 1 vs. 1, TV Tournament und Rags-2-Riches. Mühevoller Kleinarbeit deshalb, weil man im Schnitt etwa 50.000 Credits pro Match verdient, die begehrten Extras aber mit bis zu 2.000.000 Credits zu Buche schlagen. Kleiner Trost: Alle Preisgelder wandern in einen Topf. Aus diesem bedient ihr euch anschließend, um die Goodies zu kaufen.

Das Hauptaugenmerk liegt bei diesem Titel ganz klar auf dem Rags-2-Riches-Modus. Dort kreiert ihr euch einen Sportler und kämpft euch von ganz unten bis ganz nach oben. Nach jedem der insgesamt 25 Turniere erhaltet ihr nicht nur Geld, sondern auch neue Accessoires für euren Baller, Teile eures Grundstücks, Autos etc.

Viel dran

Als zusätzliche Belohnung dafür, dass man den Rags-2-Riches-Modus bezwungen hat, kann der selbst kreierte Basketballer fortan auch in jedem anderen Spielmodus angewählt werden.

Das Gameplay kann man sehr gut mit dem von NBA Street vergleichen. Jedes ausgeführte Manöver bringt Knete, die – während der Ball noch im Spiel ist – im Jackpot landet. Der Korbwerfer sackt den angesammelten Betrag ein. Durch unterschiedliche Tasten- und Steuerkreuzkommandos führt ihr ebenso witzige wie beeindruckende Moves aus, wie ihr sie bereits aus der NBA-Street-Reihe kennt – nur eben bessere. Reicht ihr die einzelnen Aktionen durch Dribblings aneinander und schließt sie mit einem Dunk oder einem Korbwurf erfolgreich ab, wächst zudem euer House-Meter. Ist dieser Balken aufgeladen, könnt ihr den Korb durch einen spektakulären Dunk zerstören und damit das Match vorzeitig beenden. ■

FAZIT | Heiko Strobel

NBA Ballers bringt frischen Wind ins Arcade-Basketball. Zwar werden die Matches nur eins gegen eins ausgetragen, das tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch. Außerdem kann man ein Spezialmanöver kaufen, bei dem man einen Zuschauer ins Bassspiel einbeziehen kann. Da derartige Manöver nicht billig sind, muss man genau überlegen, wie man seine hart verdiente Kohle investiert. Technisch ist der Titel hervorragend: Guter Grafikstil, ruckelfreie Spielerfahrung, nette Animationen der Spielfiguren und ein exzellenter Hip-Hop-Soundtrack. Unsere Augen leuchten wie der Nordstern vor Begeisterung. Wer NBA Street liebt, wird NBA Ballers vergöttern. Wir hoffen, dass sich auch hierzulande ein Publisher findet.

POSITIV

- lang anhaltender Spielspaß
- gute Ballphysik
- Online-Unterstützung

NEGATIV

- schlechter Trainings-Modus
- der Schwierigkeitsgrad zieht gegen Ende sehr stark an

PLAY DATEN

Genre	Basketball	MEMOY CAR	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Midway	54KB	1-2	
Entwickler	Midway			
Erhältlich ab	sofort (USA)	Online Funktion	USK	
Preis	ca. 40 Euro	2 Spieler	12 Jahre	
WEB-INFO: www.midway.com				



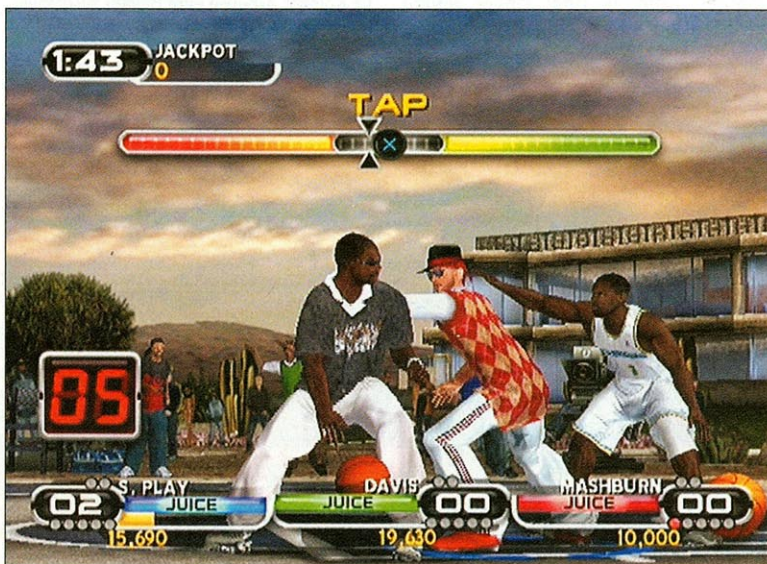
Besondere Auszeichnungen:



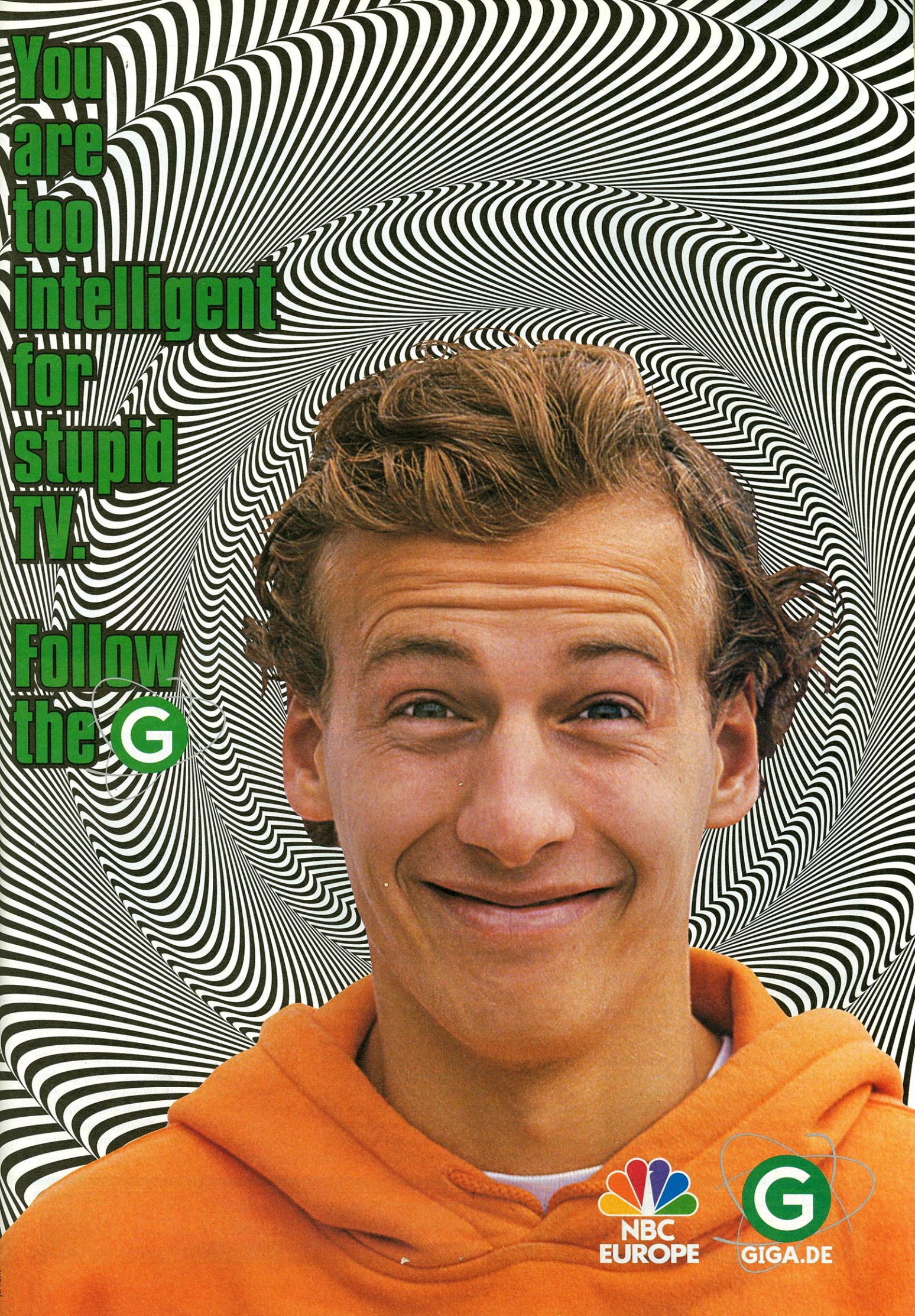
Grafik 86%
Sound 87%

RATING (PROZENT)
89

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



Der Schnellere gewinnt: Wer den X-Button schneller drückt als das Gegenüber, kann seinen Gegner ein Stück abdrängen.



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

**Follow
the**



SAMURAI WARRIORS | WOLF SPEER



Umzingelt: In den verwinkelten Schlossanlagen kämpft ihr mit dem Rücken zur Wand.



Nachwuchs-Held: Ein selbst entworfener Offizier wird für seinen ersten Einsatz trainiert.



Effektgewitter: Ein Musou-Angriff sorgt für Chaos, räumt unter den Gegnern aber so richtig auf.

PS2 Mit den Samuraiskriegen transportiert Entwickler Koei das metzellastige Spielprinzip der beliebten Dynasty Warriors-Reihe ins Land des Lächelns.

Somit ändert sich zwar der historische Hintergrund, das Gameplay jedoch bleibt nahezu unverändert: Als einer von 15 virtuellen Feldherren oder in der Haut eines selbst kreierten Baukasten-Kriegers schnitzelt ihr euch durch 90 Missionen und vereint das mittelalterliche Japan unter eurer Flagge. Die verbissenen Gegnerscharen sind zahlenmäßig stets überlegen –

statt ausgeklügelter Taktik setzt der Spieler auf stures Button-Mashing und schnitzelt seine nachrückenden Polygon-Feinde in Hundertschaften nieder.

Schärfere Waffen und stärkere Rüstungen erleichtern das Leben auf dem Schlachtfeld enorm, gewissenhafte Krieger verbessern mit jedem Sieg die Eigenschaften ihres Recken. Das Active-Mission-System kann sogar den Kriegsverlauf beeinflussen: Schafft ihr es etwa nicht, einen bestimmten General zu schützen, nimmt die Story einen ganz anderen Ausgang

als nach dem erfolgreichen Abschluss dieser Minimission.

Mit Samurai Warriors bedient Koei die Dynasty-Freunde – sinnvolle Verbesserungen und hoher Wiederspielwert fesseln Actionliebhaber für Wochen ans Pad. Wer hingegen Wert legt auf spielerische Abwechslung und taktischen Anspruch, sollte vor dem Kauf eine intensive Probe-runde einlegen. Übrigens: Wir haben im Vorfeld für diesen Text die englische PAL-Fassung getestet, hierzulande wird aber ein komplett übersetztes Samurai-Spektakel in den Handel kommen. ■

Genre	Action
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Omega Force
Erhältlich ab	Juni
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.koei.com/SamuraiWarriors/	



Grafik 73%
Sound 71%

RATING (PROZENT)
74

Besonderheiten:

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

SEVEN SAMURAI 20XX | WOLF SPEER



Unehrenhaft: Selbst in der stinkenden Kanalisation tobt der Kampf mit unverminderter Härte.



Fersengeld: Der flüchtende Fiesling rennt um sein verkorkstes Leben – euch wird er nicht entkommen.



Flammenmeer: Die waffenstarrten Blechmänner haben das Dorf angezündet.

PS2 Allein der Name „Die Sieben Samurai“ entlockt vielen Cineasten anerkennende Blicke: 1954 drehte Regie-Legende Akira Kurosawa sein melodramatisches Racheepos um sieben tapfere Schwertkrieger, die ein japanisches Bauerndorf gegen eine Horde marodierender Banditen verteidigen. Mit Seven Samurai 20XX liefert Entwickler Dimps eine vermeintlich zeitgemäße Version des legendären Filmvorbilds und verfrachtet das Gemetzel kurzerhand in ein futuristisches Science-Fiction-Setting.

Als Jungspund Naoe hackt ihr euch dabei in räumlich begrenzten Arealen durch endlose Gegnerhorden; erst wenn nach pausenlosem Button-Gehämmere auch der letzte Robo-Rüpel am Boden liegt, dürft ihr den nächsten Raum betreten – wo sich das Spielchen wiederholt. Wer besonders verheerende Attacken startet oder gegnerische Schläge passgenau abfährt, füllt seinen Nitoh-Ryu-Balken auf, der den virtuellen Kämpfen bei Aktivierung gleich doppelt kraftvoll zuschlagen lässt. Besiegte Bossgegner bringen Naoe eine ansehnliche Sammlung

besonders scharfer Klingen ein, die aber erst nach einmaligem Durchspielen zur Verfügung stehen.

Schade, dass viel versprechende Voraussetzungen in diesem Spiel so leichtfertig vergeben wurden: Das grandiose Zelluloid-Epos in Verbindung mit Design-Ideen des französischen Comiczeichners Möbius ließen auf einen Ausnahme-Silberling hoffen. Der immergleiche Hack-n-Slay-Ablauf sowie der uninspirierte Manga-Look ermüden aber schon nach wenigen Spielminuten. ■

Genre	Action
Hersteller	Atari
Entwickler	Dimps
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.sammystudios.com	



Grafik 63%
Sound 66%

RATING (PROZENT)
56

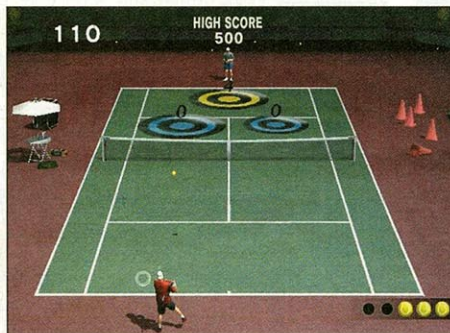
Besonderheiten:

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2 | DIRK GEMEINHARDT



⊙ Nummer eins: Ziel im Karriere-Modus ist es, die Spitze der Weltrangliste zu besetzen.



⊙ Schweißtreibend: Die Trainingseinheiten orientieren sich stellenweise an realen Übungslektionen.



⊙ Pfiffig: Man wählt bei der Spielereinstellung eigenhändig die Art der Schlagbewegungen aus.

PS2 Smash Court Tennis Pro Tournament 2 aus dem Hause Namco kann Virtua Tennis 2 das Wasser reichen, trifft aber nicht jedermanns Geschmack. Grund dafür ist der bizarre Karriere-Modus. Im Gegensatz zur Referenz aus dem Hause SEGA bestreitet man hier keine kompletten Matches, sondern steigt in die spielentscheidenden Momente der 2- oder 3-Satz-Partien ein. Beispiele: Bei einem 0:40-Rückstand müsst ihr sämtliche Break-Bälle abwehren oder bei einer Tie-Break-Schlacht beim Stand von 4:6 das Spiel retten. Siege brin-

gen einerseits ein besseres Ranking in der Weltrangliste, andererseits einen Zugewinn an Erfahrungspunkten. Mit diesen verbessert ihr die Fähigkeiten des Athleten oder der Athletin in vielen Bereichen.

Die Macher von Smash Court Tennis Pro Tournament 2 haben bei den Lizenzkosten nicht geknauert, folglich stehen die vier Grand-Slam-Turniere (Australian Open, French Open, All England Championships, U.S. Open) mit auf dem prall gefüllten Tour-Kalender. Im Arcade- und Mehrspieler-Modus stehen darüber hin-

aus zehn aktuelle ATP- und WTA-Stars (u.a. Anna Kournikova, Serena Williams, Juan Carlos Ferrero, Tommy Haas...) bereit.

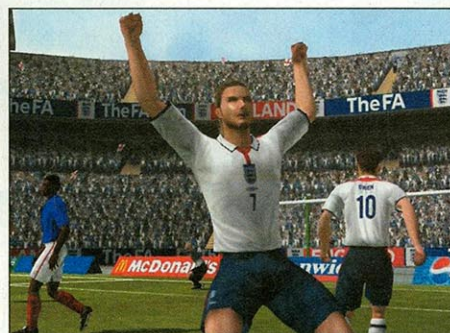
Gewöhnungsbedürftig, aber auch realistisch geben sich in manchen Situationen die Ballkontrolle und -physik. Die Filzkugel muss im richtigen Augenblick getroffen werden, andernfalls sind Treffer mit dem Racketrahmen keine Seltenheit. Das Sprung- und Flugverhalten des gelben Balls kann ebenfalls als gelungen bezeichnet werden. Fazit: Aufschlag, Satz und Sieg für das Namco-Tennis! ■

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	SONY ANALOG CONTROLLER	PLAYSTATION 2	GRAFIK 78%	SOUND 81%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Hersteller	Sony	100KB	1-4	USK o.A.	Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	
Entwickler	Namco	Online Funktion	Nein					
Erhältlich ab	sofort							
Preis	ca. 60 Euro							
WEB-INFO:	www.playstation.de							

ENGLAND INTERNATIONAL FOOTBALL 2004 EDITION | DIRK GEMEINHARDT



⊙ Bekannte Blickwinkel: Wie in PES stehen verschiedene Perspektiven zur Auswahl.



⊙ Authentischer Zwirn: Die Heim- und Auswärts-Trikots stimmen mit den Originalen überein.



⊙ Offizielle Lizenz: Die England-Auswahl läuft mit echten Namen auf dem Spielfeld auf.

PS2 Codemasters macht unsere Nachbarn von der Insel heiß auf die Euro 2004: Seit dem 30. April rollt dort bei England International Football die Kugel.

Das Spielprinzip entspricht im Großen und Ganzen jenem der breit gefächerten Club-Football-Serie (im Oktober 2002 erschienen). Das PS2-Gekicke konzentriert sich ausschließlich auf Englands Fußballstolz. Das heißt: Einzig mit der englischen Nationalmannschaft geht man bei der Euro Championship, beim International Cup, der International League, der Custom Lea-

gue und dem Custom Cup auf Tor- und Pokal-jagd. Honoriert werden die Erfolge mit Fotos und Videoclips, die Sternstunden des englischen Teams Revue passieren lassen. Spielerprofile und aufschlussreiche Statistiken runden die Bolzerei ab.

Im direkten Vergleich mit den Pro-Evolution-Soccer und FIFA-Rivalen zieht das Gameplay den Kürzeren. Der Steuerung fehlt es an Präzision, den CPU-Mitspielern und -Gegnern an Intelligenz und dem Roll-, Sprung- und Flugverhalten des Leders an Realismus. Hinzu kommt, dass

z.B. die Fähigkeiten von David Beckham (mit seinen berühmt-berüchtigten Flanken und Freistößen) nicht betont werden.

England International Football ist auch bei Grafik und Sound im Hintertreffen. Die Polygonmodelle der Sportler ähneln zwar den echten Vorbildern, leider mangelt es aber an Details. Obendrein entfalten die dröhnenden Fangesänge keinen echten Budenzauber.

Fazit: Nur eingefleischte England-Schlachtenbummler importieren sich diesen Titel aus dem Vereinigten Königreich. God Save the Queen! ■

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	SONY ANALOG CONTROLLER	PLAYSTATION 2	GRAFIK 69%	SOUND 67%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Hersteller	Codemasters	100KB	1-4	USK o.A.	Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	
Entwickler	Codemasters	Online Funktion	Nein					
Erhältlich ab	sofort							
Preis	ca. 60 Euro							
WEB-INFO:	www.codemasters.co.uk							

AUTOBAHN RASER: DAS SPIEL ZUM FILM | ANDRÉ STEINERT



München bei Nacht: Zu dumm, dass die bayerische Landeshauptstadt mit dem Film überhaupt nichts zu tun hat.

Genre	Rennspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Koch Media	113KB	1-2
Entwickler	Davilex	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	12 Jahre
Preis	ca. 20 Euro		
WEB-INFO:	www.davilex.com		

PS2 Was geht denn jetzt ab? Das Spiel zum Film zum Spiel. Das eigentlich Schlimme daran ist nur, dass Davilex mit seiner Autobahn-Raser-Serie hinter der Sache steckt.

Was hat Autobahn Raser: Das Spiel zum Film Neues zu bieten? Im Vergleich zu Autobahn Raser World Challenge rein gar nichts! Wo der Vorgänger mit beachtlichem Umfang punkten konnte, enttäuscht das aktuelle Spiel auf ganzer Linie. Gerade einmal vier magere Strecken bereitet. Kurioserweise befinden sich diese in München, Hamburg, Berlin und Köln – der Film hingegen ist im Ruhrpott angesiedelt. Dafür

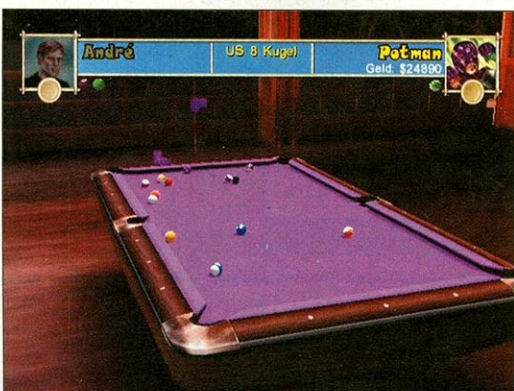
dürft ihr mit den Originalautos aus dem Kinostreifen über den Asphalt kacheln. Üppig fällt der Bonusbereich aus: Zahlreiche Darstellerfotos (sexy Alexandra Neldel inklusive) und 18 Ausschnitte aus dem miserablen Film dürfen dort bewundert werden.

Technisch verlässt Autobahn Raser: Das Spiel zum Film die Spuren des Vorgängers nicht. Schlechte Steuerung und eine Gegner-KI, die zu wünschen übrig lässt. Wir raten selbst eingefleischten Autobahn-Raser-Fans ernsthaft von diesem Spiel ab. Spendet das Geld lieber für einen guten Zweck oder spart auf den nächsten Teil – denn der kommt bestimmt. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	BD	50	60	Hertz	Grafik 47%	Sound 29%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
						Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	
						30			

POOL PARADISE | ANDRÉ STEINERT



Der Unsichtbare: Abgesehen vom Portrait oben rechts seht ihr nur die Hände und den Queue eures Gegenspielers.

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Flashpoint	375KB	1-2
Entwickler	Awesome Studios	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	o.A.
Preis	ca. 20 Euro		
WEB-INFO:	www.awesome.uk.com		

PS2 Wer wird Pool-König im Paradise? Archer Macleans Pool Paradise entführt euch zusammen mit 30 skurrilen Typen auf eine tropische Südsee-Insel. Euer Ziel: Die Nummer eins in der Rangliste sein. Zu dumm, dass ihr ohne einen Cent in der Tasche auf der Insel landet. Schnell beim ansässigen Kredithai ein paar Euro borgen... denn eure Kontrahenten bewegen ohne zuvor festgelegte Siegpriämie keine Kugel. In 15 unterschiedlichen Pool-Varianten versucht ihr nun, euren Gegenspielern die Kohle aus der Tasche zu ziehen. Der Einsatz wird vor jeder Partie festgelegt und wandert bei Erfolg in euer Port-

monee. Habt ihr genügend Zaster beisammen, könnt ihr an Turnieren teilnehmen, die mit hohen Preisgeldern locken.

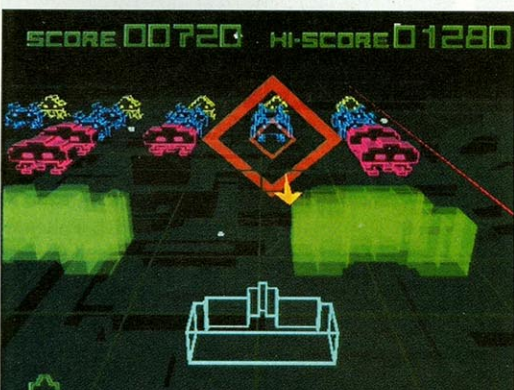
Den hart erspielten Schotter investiert ihr aber nicht nur in Upgrades und Spielhilfen, im Insel-Shop warten auch diverse Minispiele (Dart, Kokosnuss-Kanone usw.) und verrückte Tische (Eishockey, kreuzförmiger Tisch etc.).

Der grafische Auftritt von Pool Paradise fällt unspektakulär aus. Das Queue- sowie das Kamerahandling sind ein wenig gewöhnungsbedürftig. Überzeugen kann dagegen die Ballphysik, die auch Jumpshots zulässt. Pool-Fans dürfen beim Preis von 20 Euro bedenkenlos zugreifen. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	BD	50	60	Hertz	Grafik 47%	Sound 45%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
						Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	
						72			

SPACE INVADERS ANNIVERSARY | THOMAS NICKEL



Damals wär's Science-Fiction gewesen: Die Vektor-Variante gibt's nur in dieser Sammlung.

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Big Ben	44KB	1-2
Entwickler	Taito	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	o.A.
Preis	ca. 20 Euro		
WEB-INFO:	www.bigben.com		

PS2 1978 war es mit außerirdischer Intelligenz noch nicht so weit her. Wenn da diese Invasoren die Erde vernichten wollten, haben sie weder infiltriert noch bombardiert: Im Zeitlupentempo näherte sich das Alien von Welt der Oberfläche, um jederzeit ein gutes Ziel für Highscore-wütige Arcade-Fans abzugeben.

Inzwischen haben sich die Zeiten geändert: Da geht der Actionfan in derben Ego-Shootern auf Monsterjagd, während die älteren Semester beim Anblick der pixeligen Invasoren sentimental werden. Für die Nachtrauernden ist auch Taitos Geburtstags-Sammlung gedacht: Die kultigen Angreifer

sind inzwischen stolze 25 Jahre alt. Auf der PS2-Sammlung findet ihr neun Varianten des einen Themas – monochrom, bunt oder psychedelisch in Vektor-Grafik, sogar an Zwei-Spieler-Varianten hat man gedacht. Abgerundet wird die Sammlung durch eine Hand voll Informationen über Design, Platinen und ähnliches.

Moderne Actionfans suchen schnellstens das Weite, wer aber damals schon die hungrigen Automaten gefüttert hat, greift alleine schon aus Nostalgiegründen zu und freut sich über originalgetreue Umsetzungen und einen kultigen Schlüsselanhänger. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	BD	50	60	Hertz	Grafik 11%	Sound 10%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
						Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	
						50			

KULT*POWER

Neu*
unbegrenzter
Wap-
Download



www.
gigahandy.
com

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

86688

ZUM BEISPIEL: UUD42043
(DU BESTELLST PIX NR. 42043)

...ODER BESTELLE DIREKT:

0190

861489

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

für's Handy

*So geht's per Wap:

Sende eine SMS mit "WAP" an: **86688**

Du erhältst von uns Deine Wap-Konfiguration:
im Handy speichern und ab gehts ins Wap!

Kosten 1,86€/Min während Verbindung zu Wap

SEXY-COLOR-PIX

Für alle Handys mit Farbdisplay

 42023	 42020	 42045	 42043
 42044	 42051	 42052	 42239
 42054	 42114	 42055	 42056
 42061	 42059	 42072	 42078
 42115	 42277	 42485	 42486
 42191	 42166	 42230	 42281

Animierte Screensaver

 45481	 45016	 45011	 45445	 45475
 45377	 45439	 45041	 45420	 45066
 45423	 45034	 45445	 45392	 45420
 45462	 45441	 45380	 45450	 45436

Für Nokia 3330, 5210, 5510 • Auch für Siemens C55

Display MOVIES

DER MEGA-HIT:
FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

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

 42160	 42221	 42234
 42208	 42219	 42181
 42178	 42223	 42180

 42410	 42157	 42440
 42183	 42184	 42216

Colored Logo-Hits

 41010	 41014	 41005
-----------	-----------	-----------

FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650, 7650

Farbige Logos €2,99/SMS,
max. €5,98 f. 2 SMS
12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS
20ct Anbieteranteil T-Mobile/SMS

SEXY HANDY-GAMES

CALL FOR GAMES:

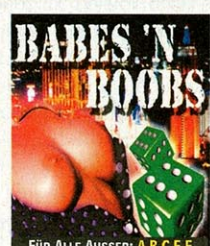
0190

821524

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

Handy
Selector

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



FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E,F

BEST.NR: 38048

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



FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E,F

BEST.NR: 38094

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



FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E,F

BEST.NR: 38052

"10 FANTASTISCHE HEISSE
BABES WARTEN DARAUF,
FÜR DICH ALLES
GEBEN ZU DÜRFEN.
HEISSER EROTISCHER SPASS !!"

KULTIGE HANDY-SOUNDS

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



- 36020 GEILE NYMPHOMANINEN
- 36001 GERÄUSCH EINER KLOSPÜLUNG
- 36002 EIN LACHSACK
- 36021 ORGIE MIT 2 FRAUEN
- 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
- 36012 USA HYMNE
- 36014 FOLTER SCHREIE

- 36016 KRANKES LACHEN
- 36017 LUSTIGES LACHEN
- 36019 TOTAL VERRÜCKTES LACHEN
- 36022 EIN ALTER WECKER
- 36023 TÜRKLINGEL
- 36024 EINE KIRCHTURMGLOCKE
- 36026 KUKUCKSUHR
- 36027 SCHNARCHEN
- 36028 EINE TOILETTENSPIÜLUNG
- 36030 GEISTERLACHE MIT HALL
- 36031 GEISTERLACHE MIT HALL 2
- 36032 KATHEDRALENMUSIK
- 36003 EIN GONG

SMS-POWER-PIXX

Nokia 3210, 3310, 3330, 3350, 3410, 5210, 5510,
6210, 6250, 6310, 6510, 7650, 8ER AUSSER 8810

 67356	 61764	 60108	 64348	 63077	 65664
 60105	 64734	 60001	 66532	 61938	 61661
 61580	 60608	 63599	 66534	 61619	 67354
 61664	 60141	 61596	 67307	 66921	 60110

**1 to 1
CHAT!**

Direkt
Live
kontakt

SMS MIT "AGNES" AN: **84064***
JEDE ANTWORT GRATIS!

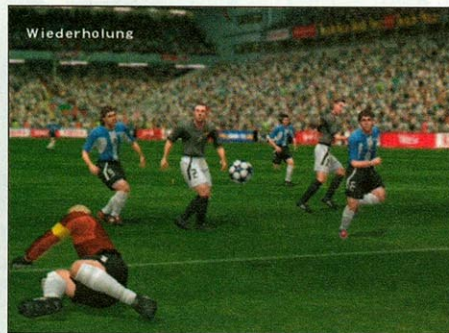


*Max 1 SMS/SMS (VfZ Art. 12a) (SMS)

PRO EVOLUTION SOCCER 3 | WOLF SPEER



⊙ Ecke: Mit der richtigen Taktik und Geschick am Pad geht der Ball rein.



⊙ Brandgefährlich: Der Keeper liegt am Boden – die ideale Torchance.



⊙ Trübe: Der perfekten Spielbarkeit steht die mittelmäßige Technik entgegen.

PS2 Für Fans des runden Leders gibt es im PS2-Stadion nur eine Wahl: Konamis Kicker-Simulation Pro Evolution Soccer 3 gilt unter Digi-Fußballern noch immer als unangefochtene Genre-Referenz.

Wer schon im zweiten Teil die Pille ins Eck gebolzt hat, wird sich allerdings mit einigen Veränderungen anfreunden müssen: So wurde die Gegner-KI kräftig aufgebohrt – die polygonalen Spitzenkicker bringen mit durchdachter Taktik und konsequentem Vorgehen auch alte PES-Hasen ins Schwitzen. Angenehmer Nebeneffekt:

Die im Vorgänger kritisierten Distanzschüsse, die geschickten Spielern zu zahllosen Toren verholfen haben, gehören nun der Vergangenheit an. Doch diesmal werden Pad-Akrobaten noch stärker gefordert: Sauber ausgeführte Kombinationen mit R2-Button und Richtungstaste veranlassen euren Rasenflitzer zu oftmals spielentscheidenden Trickdribblings. Profikniffe wie angetäuschte Schüsse, Lops oder Übersteiger sind für einen Sieg unabdingbar. Um den dritten Pro-Evolution-Soccer-Silberling wirklich genießen zu können, müsst ihr so manche Trainingsstunde auf dem grünen Rasen

ableisten. Faulen bleiben die zahlreichen Feinheiten der Konami-Balltreterei auf ewig verschlossen.

Technisch kann das Konami-Gebolze nicht ganz mit der EA-Truppe konkurrieren – audiovisuell hält FIFA die Tabellenführung. Trotz geschmeidiger Animationen sorgt die PES-3-Grafik nicht gerade für Jubelstürme. Und auch die Kommentatoren sollten dringend Nachhilfe bei Marcel Reif und Co. nehmen. Trotzdem kommt kein Genre-Fan an PES 3 vorbei: Eine anspruchsvollere, realistischere und authentischere Kickerei werdet ihr nicht finden. ■

Genre	Sportspiel
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami Tokyo
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29 Euro
WEB-INFO: www.konami-europe.de	



100KB



Nein



1-8



o.A.



Grafik 81%
Sound 79%

RATING (PROZENT)
91

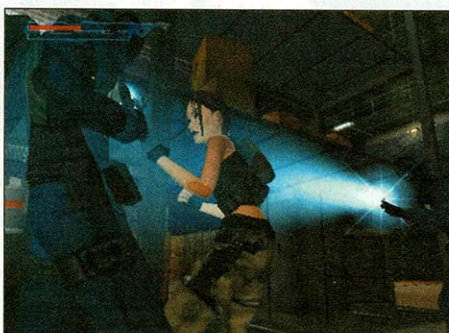


Einsteiger Fortgeschrittene Profis

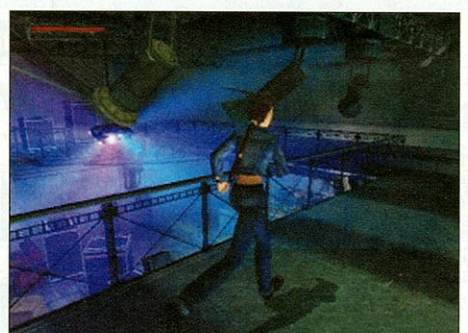
TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS | WOLF SPEER



⊙ Erwachsen: Mit grimmigem Gesicht und schwarzem Kajal wurde Lara zum „Bad Girl“.



⊙ Umzingelt: Gleich hagelt es von Lara Croft Schläge auf die bulligen Feinde.



⊙ Lichtgewitter: Ihre Mission führt Lara auch durch einen Nachtclub.

PS2 Die wohl bekannteste Polygon-Ikone der Videospieldwelt feierte im Sommer 2003 mit Tomb Raider: The Angel of Darkness ihre Rückkehr exklusiv auf der PS2 – nach dreijähriger Entwicklungszeit hatte Core Design die knackige Grabräuberin Lara Croft in ihr bislang letztes Abenteuer geschickt.

Zwar präsentiert sich der dunkle Engel ungleich düsterer und erwachsener als noch in den Vorgängerepisoden, der grundlegende Spielablauf hat sich jedoch nicht verändert: Beginnend im nächtlichen Paris, kraxelt das vir-

tuelle Vollblutweib an steilen Hauswänden empor, wagt halsbrecherische Sprünge von einem Dach zum nächsten und liefert sich heftige Feuergefechte mit feindlichen Soldaten. Durch Innovationen wurde Laras Kampf gegen einen okkulten Geheimbund dennoch spielerisch aufgepeppt: Spannende Schleicheinlagen und eine bisher ungekannte Handlungsfreiheit geben der Croft-Renaissance Gameplay-Impulse, die gerade Kenner der Serie als erfrischend empfinden dürften. Bei der Präsentation der Grabräuberin gibt man sich ebenfalls keine

Blöße: Der orchestrale Soundtrack sowie die professionellen deutschen Synchronsprecher sorgen für authentisches Kino-Flair.

Leider kann The Angel of Darkness nicht an die Erfolge früherer Teile anknüpfen: Eine oftmals bockige Steuerung und das unmotiviert Leveldesign verhindern die von Fans erhoffte Revolution – der Zahn der Zeit nagt eben auch an Lara. Da sich Genre-Freunde inzwischen an vielen hochwertigeren Titeln erfreuen können, werten wir das Tomb-Raider-Finale im Nachhinein um einige Prozentpunkte ab. ■

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Eidos
Entwickler	Core Design
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29 Euro
WEB-INFO: www.tombraider.de	



380KB



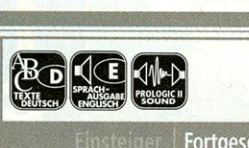
Nein



1



12 Jahre



Grafik 83%
Sound 86%

RATING (PROZENT)
80



Einsteiger Fortgeschrittene Profis

HITPARADE

DIE ALLERBESTEN PLAYSTATION2-SPIELE AUF EINEN BLICK. VON „A“ WIE ACTION BIS „W“ WIE WRESTLING. DIE WERTUNGEN ÄLTERER TITEL VERÄNDERN WIR GEMÄSS AKTUELLER KRITERIEN – SO BLEIBEN SIE 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



GTA Vice City (dt.)

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



XIII

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



NHL 2004

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



Formel Eins 2002

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



NBA Street Vol. 2

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



Soul Calibur II

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



Tony Hawk's Pro Skater 4

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



Pro Evolution Soccer 3

DENKSPIEL/GESCHICKLICHKEIT

1. Mr Moskeeto	Hersteller: Eidos	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/02
2. Worms Blast	Hersteller: Ubisoft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/02
3. Bombastic!	Hersteller: Capcom	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/04

EGO-SHOOTER

1. XIII	Hersteller: Ubi Soft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/03
2. TimeSplitters 2	Hersteller: Eidos	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02
3. Medal of Honor: Frontline	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/02

EISHOCKEY

1. NHL 2004	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/03
2. ESPN NHL Hockey	Hersteller: Sega	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03
3. NHL 2003	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02

F1 RACING

1. Formel Eins 2002	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02
2. F1 2001	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/01
3. F1 2002	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/02

FLIPPER

1. Flipnic!	Hersteller: Ubisoft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/04
2. Akira Psycho Pinball	Hersteller: Infogrames	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02
3. Play it Pinball	Hersteller: play it	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/03

FUN-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

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

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

GOLF

1. Tiger Woods PGA Tour 2004 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03
2. Tiger Woods PGA Tour 2003 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 01/03
3. Tiger Woods PGA Tour 2002 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/01

JUMP'N RUN

1. Ratchet & 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

LIGHTGUN-SHOOTER

1. Time Crisis 3 Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/03
2. Time Crisis 2 Hersteller: Sony	Wertung: ★★★	Test in: play 11/01
3. Resident Evil Dead Aim Hersteller: Capcom	Wertung: ★★★	Test in: play 06/03

MOTORRAD RACING

1. 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

MUSIKSPIEL

1. MTV Music Generator 2 Hersteller: Codemasters	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/01
2. eJay Club World Hersteller: Empire Interactive	Wertung: ★★★★★	Test in: play 08/02
3. FreQuency Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/02

RALLYESPIEL

1. Colin McRae Rally 04 Hersteller: Codemasters	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03
2. WRC 3: Das offizielle Spiel der FIA World Rally... Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03
3. Colin McRae Rally 3 Hersteller: Codemasters	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/02

RENNSPIEL

1. Gran Turismo 3: A-spec Hersteller: SCE	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

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



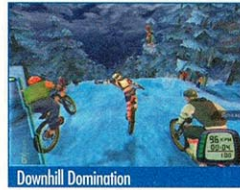
Champions of Norrath



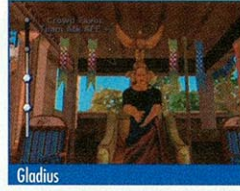
R-Type Final



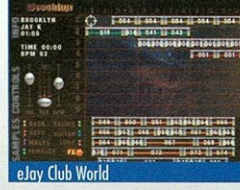
Silent Hill 2



Downhill Domination



Gladius



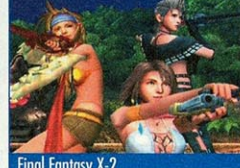
eJay Club World



Colin McRae Rally 04



Gran Turismo 3: A-spec



Final Fantasy X-2

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

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

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

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

STRATEGIE

1. Disgaea: Hour of Darkness Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 07/04
2. Gladius Hersteller: Activision	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/03
3. Die Sims brechen aus Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 01/04

STRATEGIE (ECHTZEIT)

1. Commandos 2: Men of Courage Hersteller: Eidos	Wertung: ★★★★★	Test in: play 09/02
2. Conflict Zone Hersteller: Ubisoft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/02
3. Age of Empires II: The Age of Kings Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/01

TENNIS

1. Virtua Tennis 2 Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02
2. Smash Court Tennis: Pro Tournament 2 Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 07/04
3. Slam Tennis Hersteller: Atari	Wertung: ★★★	Test in: play 08/02

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

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.

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.

MAX DRIVE – DIE SPEICHER-REVOLUTION VON DATEL

Die Cheat- und Speicher-Cracks von Dattel haben wieder getüftelt. Herausgekommen ist ein cleveres Speichersystem auf Basis eines USB-Speichersticks. Das kleine Gerät hat einen 16 MB großen Speicher und wird einfach in einen der beiden USB-Anschlüsse der PlayStation2 gesteckt. Das MAX Drive ist kompatibel zu USB 1.0 und 2.0. Am PC könnt ihr damit eure Spielstände auslagern und sie archivieren oder z.B. aufgezeichnete EyeToy-Videos per E-Mail an eure Freunde schicken. Mit der beiliegenden Software kann man Daten komprimieren um Speicherplatz zu sparen. Das MAX Drive soll ungefähr 30 Euro kosten.

Name: MAX Drive, Hersteller: Dattel

Bezugsquelle: Fachhandel, Preis ca.: 30 Euro



Praktisch: Mit dem MAX Drive Speicherstände auslagern.

EYETOY SCHON 600.000 MAL IN DEUTSCHLAND VERKAUFT

Seit dem Erscheinen von EyeToy: Play hat Sony bereits 600.000 Stück der kleinen Kamera an den Zocker gebracht. Damit hat man eine breite Basis für kommende EyeToy-Produkte geschaffen. Mit dem Erscheinen von EyeToy: Chat wird die „Hand und Fuß“-Community auch miteinander chatten können und dabei das Bild des Gesprächspartners auf dem Bildschirm haben. Notwendige Ausrüstung: PS2, Netzwerk-Adapter, EyeToy und Headset.

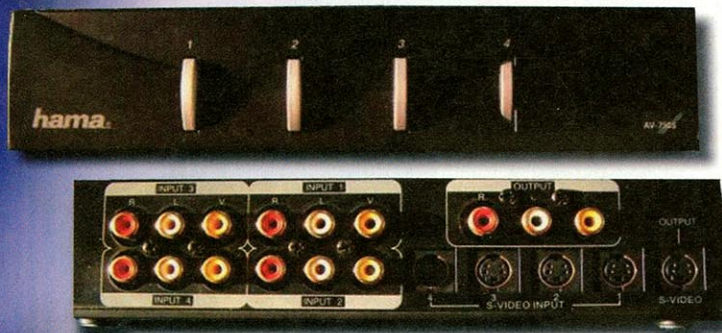


AUDIO-VIDEO-SELECTOR VON HAMA

Hama ist einer der führenden deutschen Kabel-, Adapter- und Zubehör-Lieferanten für AV-Produkte. Der Audio-Video-Selector AV 750s bietet vier vergoldete S-Video-Eingänge, vier Video-Eingänge (FBAS) sowie vier Audio-Eingänge (Cinch). An Ausgängen stehen ein S-Video, ein Video und ein Audio-Ausgang zur Verfügung. Das Modell AV 800s hat zusätzlich einen zweiten S-Video-Ausgang, der das Bildsignal beispielsweise an einen Projektor leitet. Außerdem kann man beim 800er die Bildsignale mit einer lernfähigen Fernbedienung (nicht im Lieferumfang enthalten) bequem vom Sofa aus umschalten. Beide Geräte sind solide verarbeitet. Die Signalverarbeitung erfolgt ohne Qualitätseinbußen. Der Audio-Video-Selector AV 750s kostet etwa 35 Euro, das Modell AV 800s rund 60 Euro.

Name: Audio-Video-Selector, Hersteller: Hama

Bezugsquelle: Fachhandel, Preis: ab 35 Euro



Quartett: Der Hama Audio-Video-Selector 750s bietet vier S-Video-Eingänge.

MIT EYETOY: CHAT WIRD DIE PS2 ZUM BILDTELEFON

Die Kombination aus PS2, Breitbandadapter, Headset und EyeToy-Kamera ist die perfekte Grundausstattung für Video-Telefonie. EyeToy: Chat wird ab Sommer 2004 weltweite Telefonate mit anderen PS2-Besitzern erlauben, wobei man sich die Gesprächspartner auf den heimischen Bildschirm holen kann. Wie bei allen Network-Gaming-Titeln von Sony ist ein Breitbandanschluss Voraussetzung. Neben den Kosten für

den Breitbandanschluss fallen keine Gebühren an.

Bei einer Videokonferenz können sich zwei Teilnehmer miteinander unterhalten und dabei ihr Gegenüber auf dem Bildschirm sehen, bei Chats ohne Videobild erhöht sich die Zahl der möglichen Teilnehmer auf 16. Verzichtet man ganz auf Ton und Bild, können 256 Leute miteinander chatten. Professionelle Moderatoren werden die Chat-Räume überwachen und dafür Sorge tragen, dass Jugendliche und Minderjährige geschützt sind. Darüber hinaus lässt sich der Zugriff auf die verschiedenen Chat-Räume zeitlich begrenzen und durch ein Passwort sperren.



Name: EyeToy: Chat, Hersteller: Sony, Bezugsquelle: Fachhandel, Preis ca.: tba



☎ Videotelefonie: Mit EyeToy: Chat wird aus der PS2 ein Bildtelefon.

KING OF FIGHTERS 2001 ARCADE STICK

Freunde der kultigen King-of-Fighters-Beat'em-Ups von SNK freuen sich über einen passenden Arcade-Stick. Die wuchtige Prügelhilfe ist zu den meisten PS2-Spielen kompatibel und sehr solide verarbeitet. Die Oberfläche des Arcade-Sticks zieren die Konterfeis von Charakteren aus dem Spiel. Neben einem Auto-Feuer-Feature gibt es auch eine Makro-Funktion zum Programmieren von Tastenkombinationen. Ein Polster schont die Handgelenke.



Schmuckes Sammlerstück: Der King of Fighters 2001 Arcade Stick.

Produkt	King of Fighters 2001 Arcade-Stick
Hersteller	Nuby
Bezugsquelle	www.play-asia.com
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	45 Euro

RGB-FÄHIGE SCART-SWITCHBOX 4/1



Blackbox: Der SCART-Switch 4/1 von Hama verarbeitet problemlos RGB-Signale.

Produkt	SCART-Switchbox 4/1
Hersteller	Hama
Bezugsquelle	Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	40 Euro

Wer beim Zocken mit der PlayStation2 auf dem Fernseher die beste Bildqualität will, kommt um die Anschaffung eines RGB-SCART-Kabels nicht herum. Wer zudem einen DVD-Player, einen Videorekorder und vielleicht noch einen Sat-Tuner an den Fernseher anschließen will, sollte den Kauf eines SCART-Switches ins Auge fassen. Selten bieten TV-Geräte mehr als zwei SCART-Anschlüsse, die SCART-Switchbox 4/1 von Hama weist gleich vier SCART-Eingänge auf. Anders als bei vielen billigen Switches sind die SCART-Kupplungen 21-polig belegt. Der Ton wird in Stereo ausgegeben. Das Bild ist FBAS-, S-Video und RGB-tauglich. Über hochwertige 75-Ohm-Leitungen wird das Bildsignal auch bei vier angeschlossenen Geräten noch verlustfrei transportiert.

LIEBLING, ICH HABE DIE CONTROLLER GESCHRUMPT!

Die Third-Party-Hersteller Speedlink und Bigben Interactive haben jetzt kompakte PlayStation2-Controller für kleine Hände im Programm.



Das Stormtrooper-Pad in schickem Weiß...

Das Stormtrooper-Pad von Speedlink für PSone und PS2 hat seinen Namen offensichtlich in Anlehnung an die Sturmtruppen aus den „Star Wars“-Filmen (Episode IV-VI) bekommen. Das Pad liegt gut in der Hand, die Turbo-Funktion kann auf jede beliebige Taste gelegt werden. Kostenpunkt: 13 Euro.

Produkt	Stormtrooper-Pad
Hersteller	Speedlink/Bigben
Bezugsquelle	Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	13 Euro



...und der farblose Konkurrent.

Auch Bigben hat einen kompakten Controller im Programm. Das PSII Minipad ist genauso klein wie das Pendant von Speedlink und verfügt ebenfalls über eine Turbo-Funktion. Für einen besseren Halt sind die Rückseiten der Griffe gummiert. Das PSII Minipad kostet 13 Euro.

Produkt	PSII Minipad
Hersteller	Bigben
Bezugsquelle	Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	13 Euro

KURZ & KNAPP

AUDIO-OPTICAL SWITCH BOX

Kompakte Surround-Anlagen wie z.B. das Logitech Z680 THX weisen nur einen optischen (SPDIF) Eingang auf. Die Audio-Optical Switch Box von Bigben Interactive erweitert einen vorhandenen Anschluss um zwei weitere. Die Audiosignale werden verlustfrei an den Verstärker weitergeleitet. Ein großer Drehknopf schaltet zwischen den drei Eingängen hin und her.

Name:	Audio-Optical Switch Box
Hersteller:	Bigben Interactive
Bezugsquelle:	Fachhandel
Preis ca.:	8 Euro

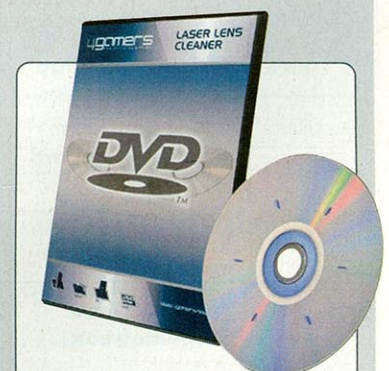


Aus eins mach drei: Nützlich, wenn die Anlage nur einen SPDIF-Eingang hat.

LASER LENS CLEANER

Um die Linsen der PS2 zu reinigen, muss man eigentlich das Gehäuse öffnen. Dann jedoch gewährt kein Händler mehr Garantie auf das Gerät. Wer auf Nummer sicher gehen will, besorgt sich den Laser Lens Cleaner von Bigben Interactive. Mechanische Schäden lassen sich damit jedoch nicht beseitigen. Auf der Reinigungs-DVD ist auch ein Surround-Sound-Test enthalten.

Name:	Laser Lens Cleaner
Hersteller:	Bigben Interactive
Bezugsquelle:	Fachhandel
Preis ca.:	10 Euro



Saubermann: Hilft allerdings nur bei leichten Verschmutzungen.

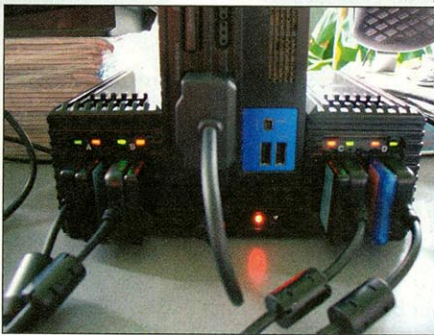
MULTIPLAYERFREUDEN – FÜNF MULTITAPS IM VERGLEICH



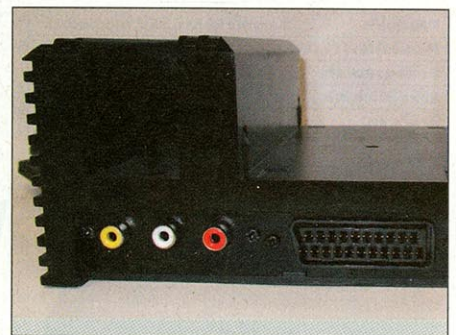
WER OHNE INTERNET-ZUGANG MIT ANDEREN GEMEINSAM ZOCCEN WILL, BRAUCHT EIN SO GENANNTES MULTITAP. ABER FÜR WELCHEN DER VIELEN MEHRSPIELER-ADAPTER SOLL MAN SEIN GELD AUSGEBEN?

Was ist schöner als eine gediegene Multiplayer-Party in geselliger Runde bei Salzgebäck und Gerstensaft? Gerade Sportspiele wie z.B. PES 3 oder FIFA 2004 laufen bei einer Partie zu viert oder gar zu acht zu Höchstform auf. Aber auch zünftige Ego-Shooter-Duelle oder Party-Games machen im Quartett bedeutend mehr Spaß als zu

zweit. Da der schwarze 128-Bit-Marktführer von Haus aus keine vier Controller-Anschlüsse aufweist, muss man ab drei Spielern zum Mehrspieler-Adapter greifen. Für ein Spiel zu acht braucht man sogar zwei Adapter. Das kann teuer werden! Die so genannten Multitaps gibt es von Sony und zahlreichen Third-Party-Herstellern.



○ Multistation 6 in 1: Multitap, Fernbedienung...



○ ...und Audio/Video-Weiche in einem Gerät.

MIT UNSEREM VERGLEICHSTEST WOLLEN WIR EUCH DIE KAUFENTSCHEIDUNG ERLEICHTERN:

Das Original: Sonys Original-Multitap ist enorm stabil verarbeitet und zu allen Multiplayer-Spielen kompatibel. Es harmonisiert auch optisch mit der PS2. Mit vier Anschlüssen für Controller und Memory Cards definiert es den Standard. Alle vier Pads werden sofort erkannt. Der Zugriff auf die vier Memory Cards erfolgte im Test problemlos. Das lässt sich Sony allerdings auch teuer bezahlen. Die unverbindliche Preisempfehlung liegt bei stattlichen 49,99 Euro. Bei www.gamefreax.de haben wir das gute Stück aber auch schon für 30 Euro gesehen.

Der Preis/Leistungssieger: Der Multitap 4 Spieler von Bigben Interactive ist der kompakteste im Testfeld. Er weist genau wie das Sony-Original je vier Anschlüsse für Controller und Memory Cards auf. Alle Pads werden erkannt, der Zugriff auf alle angeschlossenen Memory Cards klappte auf Anhieb. Einziger Kritikpunkt: Die

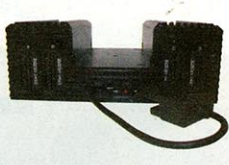
Speichermedien lassen sich nur schwer wieder aus den Slots entfernen.

Das Schnäppchen: Joytech hat in unserem Test-Quintett das günstigste Multitap im Programm. Für nur 16 Euro erhaltet ihr einen wuchtigen und solide verarbeiteten Mehrspieler-Adapter. Allerdings konnten wir bei allen Versuchen nur auf die Memory Card in Slot A zugreifen. Die anderen drei Speicherkarten haben sich bei unserem Testmuster nicht anwählen lassen!

Der Außenseiter: Flames Multitap ist mit 25 Euro ebenfalls nicht gerade kostengünstig. Wie die Geräte von Sony und Bigben verfügt es über vier Controller-Anschlüsse und Memory-Card-Steckplätze. Alle Pads und Speichermedien wurden auf Anhieb erkannt. Kompatibilitätsprobleme gab es nicht.

Der Aufgeräumte: Beim Testmuster der Multistation 6in1 wollte der an Port A angeschlossene

Controller partout nicht funktionieren. Der Zugriff auf die Memory Cards erfolgte hingegen problemlos. Im Lieferumfang des Gerätes von Speedlink sind ein Controller und eine DVD-Fernbedienung enthalten. Das PS2-Gamepad ist jedoch wegen fehlender Analog-Sticks und ungünstig positionierter Schultertasten praktisch unbrauchbar. Dafür versieht die kleine Fernbedienung ihren Dienst tadellos. Batterien sind jedoch nicht enthalten. Das Gerät kann gleichzeitig als Vertikalständer für die PS2 genutzt werden. Außerdem finden sich an der Rückseite ein SCART- und ein Video-Eingang (FBAS). Die eingespeisten Signale werden über einen SCART-Ausgang an das TV-Gerät weitergegeben. An der Vorderseite befindet sich ein Auswahlsschalter (SCART/Video). Zusätzlich lassen sich vier Spiele und sechs Memory Cards ordentlich unterbringen.

					
Hersteller Name	Sony Original-Multitap	Bigben Interactive Multitap 4 Spieler	Joytech Multiplayer Adaptor 2	Flame PS2-Multi Tap	Speedlink Multistation 6 in 1
Anschlüsse	4 X Controller 4 X Memory Card	4 X Controller 4 X Memory Card	4 X Controller 4 X Memory Card	4 X Controller 4 X Memory Card	4 X Controller 4 X Memory Card 1 X Scart-In 1 X Scart-Out 1 X Cinch
Preis	ab 30 Euro (gamefreax)	ab 18 Euro (amazon)	ab 16 Euro (Fachhandel)	ab 25 Euro (amazon)	ab 30 Euro (Fachhandel)
Wertung	★★★★★	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆

INTERNET-TIPPS

WIR STELLEN EUCH DIE INTERESSANTESTEN WWW-ADRESSEN VOR

DVD BOXOFFICE

Die Seiten des Onlineshops DVD Boxoffice lassen das Herz eines jeden Importeurs höher schlagen. Egal ob Video- oder PC-Spiele oder DVDs – hier gibt's alles, allerdings nur U.S.-Versionen. Das Sortiment beschränkt sich dabei nicht auf Neuheiten. DVD Boxoffice hat auch ältere Spiele im Programm – diese teilweise zum Schnäppchenpreis. Wer Neuheiten vorbestellt, wird meist mit kostenlosen Goodies belohnt. Bezahlen kann man nur mit Kreditkarte, die Lieferzeiten können stark variieren. Von ein paar Tagen bis hin zu drei bis vier Wochen ist alles möglich. Natürlich wird auch nach Deutschland geliefert – und das portofrei.

Sprache/Währung	Englisch/Euro
Lieferzeiten	★★
Lieferkosten	★★★★★
Wertung	★★★★★

FÜR EUCH ANGEKLIKT...



Super Preise, dafür oftmals lange Lieferzeiten: Der kanadische Internet-Shop DVD Boxoffice.

www.dvdboxoffice.com

HdGAMES

Projektoren, Großbildfernseher und Surround-Verstärker werden immer billiger, das Thema Heimkino ist in aller Munde. Dank Komponenten-Kabel und digitalem Ausgang eignet sich unser aller Lieblingsspielzeug hervorragend zum Zocken im heimischen Kino. Welche Spiele aber bringen das Heimkino so richtig in Wallung? Ein Blick in die High-Definition-Game-Datenbank gibt Aufschluss. In der von Heimkino-Fans angelegten Datenbank erfahrt ihr, welche Spiele Progressive-Scan-Unterstützung, Dolby Digital, dts oder einen 16:9-Modus mitbringen. Zu jedem Eintrag könnt ihr euren Senf abgeben und euch mit Gleichgesinnten austauschen.

Sprache/Währung	Englisch/U.S.-Dollar
Übersicht	★★★
Nutzwert	★★★★★
Wertung	★★★★★

FÜR EUCH ANGEKLIKT...

PS2	Mini-OP 2	16:9	4 player support w/ Multiplay
PS2	Mini-OP 3	16:9	
PS2	Mini-OP 4	16:9	
PS2	Mini-OP 5	16:9	
PS2	Mini-OP 6	16:9	
PS2	Mini-OP 7	16:9	
PS2	Mini-OP 8	16:9	
PS2	Mini-OP 9	16:9	
PS2	Mini-OP 10	16:9	
PS2	Mini-OP 11	16:9	
PS2	Mini-OP 12	16:9	
PS2	Mini-OP 13	16:9	
PS2	Mini-OP 14	16:9	
PS2	Mini-OP 15	16:9	
PS2	Mini-OP 16	16:9	
PS2	Mini-OP 17	16:9	
PS2	Mini-OP 18	16:9	
PS2	Mini-OP 19	16:9	
PS2	Mini-OP 20	16:9	

Informativ: Die High-Definition-Game-Datenbank gibt Auskunft über technische Spiele-Features.

www.hdgames.net

LÖSUNGSBÜCHER

MAL WIEDER STECKEN GEBLIEBEN? DANN BESORGT EUCH DOCH DIESES LÖSUNGSBUCH

HITMAN: CONTRACTS – DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

Euch ist die play-Lösung nicht umfangreich genug? Ihr wollt mehr Hintergrundinfos? Dann bleibt euch nur der Griff zum Offiziellen Strategiebuch zu Hitman: Contracts. Der 148 Seiten starke Wälzer lässt keine Frage unbeantwortet, keine Mission ungelöst. Neben diversen Hinweisen darauf, wie ihr eure Widersacher am besten und lautlos um die Ecke bringt, findet ihr Details zu einzelnen Waffen und Gegnern. Tipps und Tricks für jeden der zwölf Levels, außerdem Karten machen aus euch den perfekten Profikiller. Beziehen könnt ihr das Lösungsbuch aus dem Hause Halycon Media für schlappe 15 Euro (zuzüglich Versand) auf der Eidos-Homepage.

FÜR EUCH AUFGESCHLAGEN...



Ein Muss für Fans: Mit dem Lösungsbuch wird der dritte Einsatz von Agent 47 eine Kleinigkeit.

Verlag	Halycon Media
ISBN	3-933917-40-9
Preis ca.	15 Euro
Wertung	★★★★★

HARDWARE-REFERENZEN

CONTROLLER

Sony DualShock2-Controller	39,90 Euro
Sony's Original-Controller ist und bleibt die Nr. 1	★★★★★ Test in play –
Mad Catz RetroCon	29,95 Euro
Modernste Technik in coolem Retro-Design	★★★★★ Test in play 02/04
Mikisoft Miki AirStyle	49,90 Euro
Der beste Funk-Controller – für bis zu acht Spieler	★★★★★ Test in play 09/03

MEMORY CARDS

Sony Memory Card 8 MB Original	30 Euro
Wer sicher gehen will, greift zum Original	★★★★★ Test in play –
Mad Catz Memory Card 8 MB black	29,95 Euro
Eine günstige Alternative zum Original	★★★★★ Test in play –
Joytech 16 MB Memory Station	29 Euro
Die Speichererweiterung benötigt eine kompatible Memory Card	★★★★★ Test in play –

LENKRÄDER

Logitech Driving Force Pro	150 Euro
Die Force-Feedback-Referenz mit 900-Grad-Funktion	★★★★★ Test in play 03/04
Logitech Driving Force	ab 60 Euro
Sehr gutes Force-Feedback-Lenkrad	★★★★★ Test in play 04/03
Bigben Interactive Speedster 3 Force Shock	79 Euro
Gute Ausstattung, top Preis-Leistungsverhältnis	★★★★★ Test in play 01/04

LIGHTGUNS

Blaze Scorpion 100Hz-Lightgun	29,95 Euro
G-Con-kompatible Lightgun, 100Hz-TV-tauglich	★★★★★ Test in play 03/03
Bigben Interactive Walther P99 Virtual Pointer	45 Euro
Gute, G-Con-kompatible Lightgun im P99-Design	★★★★★ Test in play 06/03
Thrustmaster Micro-Uzi Lightgun	59 Euro
Teure, aber gut verarbeitete Lightgun im Uzi-Look	★★★★★ Test in play 04/03

CHEAT TOOLS

Datel/Bigben Interactive Action Replay MAX	50 Euro
Das ultimative Schummel-Komplettpaket	★★★★★ Test in play 12/03
Blaze Xploder V4	50 Euro
Gute Cheat-Software mit schlechter Menüführung	★★★★★ Test in play 02/04
Datel/Bigben Interactive Action-Replay-2	45 Euro
Lange Zeit der Standard – heute der Vorgänger der MAX-Version	★★★★★ Test in play 08/02

KEYBOARDS

Speedlink USB-Tastatur für PS2	20 Euro
Einfach, günstig, aber sehr solide verarbeitet	★★★★★ Test in play 11/02
Logitech Keyboard-Controller für PS2	40 Euro
Tastatur/Controller-Hybride, abnehmbares Keyboard	★★★★★ Test in play 10/03
Bigben Interactive Gameboard	80 Euro
Wichtige Keyboard-, Controller-, Maus-Kombination	★★★★★ Test in play 02/03

SOUNDSYSTEME

Logitech Z-680 THX 5.1-Surroundanlage	400 Euro
Sehr leistungsstarkes Surround-Set mit THX-Zertifikat	★★★★★ Test in play 02/03
Logitech Z-2200 Stereo-Soundsystem	180 Euro
Boxensystem mit gutem Klang für Anspruchsvolle	★★★★★ Test in play 02/04
Creative Inspire GD 580	170 Euro
Komplett-Paket zum fairen Preis	★★★★★ 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 GLAMOUROSEN WELT DES FILMS.

HEIKO STROBEL

KILL BILL: VOLUME 1

PLAY-HEIMKINO WIRD PRÄSENTIERT VON



Unser Schwesternmagazin DVD Vision ist die monatliche Pflichtlektüre für Film- und Heimkino-Enthusiasten.

Weitere Infos zur aktuellen Ausgabe gibts im Internet unter www.dvdvision.de



Ein klingonisches Sprichwort sagt: „Rache ist ein Gericht, das am besten kalt serviert wird“ – und keiner serviert es kälter als Hollywoods Ausnahme-Regisseur Quentin Tarantino.

FILMTIPP

Eine schrecklich nette Familie

Komödie – ca. 302 min – ab 6 J.



Die Bundys mögen unfreundlich, immer pleite, faul und asozial sein. Dafür hält die Familie in guten wie in schlechten Zeiten zusammen und sorgt mit schrägem Humor immer wieder für gute Laune. Mit der Veröffentlichung von Staffel 1 der erfolgreichen U.S.-Sitcom werden die Lachmuskeln endlich ohne Werbepause in Anspruch genommen. Die Bild- und Tonqualität der beiden DVDs ist zwar miserabel, dafür überzeugt beim Bonusmaterial das ausführliche und amüsante Reunion-Special.

FILM

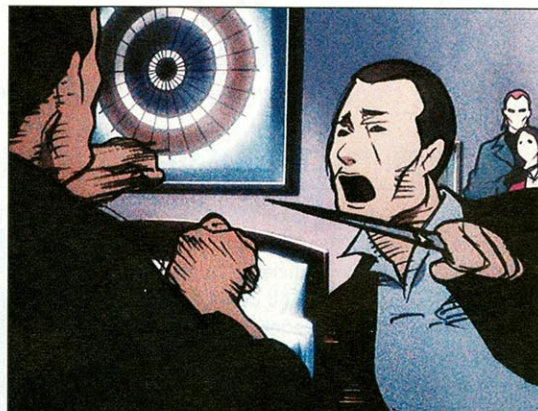
„Kill Bill: Volume 1“ erzählt die Geschichte einer Frau (Uma Thurman), die nur als „Die Braut“ bekannt ist. Während ihrer Hochzeitszeremonie erhält sie überraschend Besuch. Ihr ehemaliger Boss Bill (David Carradine) und die restlichen Mitglieder der DIVAS („Deadly Viper Assassination Squad“), einer Gruppe von Berufskillern, der auch „Die Braut“ angehört hat, tauchen unerwartet auf und eröffnen das Feuer auf die Anwesenden. Wider Erwarten überlebt „Die Braut“ den Anschlag und startet vier Jahre später ihren blutigen Rachefeldzug...

Exzentriker Tarantino inszenierte mit der ersten Hälfte seines zweiteiligen Epos' eine Hommage an die filmischen Vorbilder seiner Jugend. Ob Spaghetti-Western aus Italien, Bloodshed- und Martial-Arts-Movies aus Hongkong, japanischer Zeichentrick oder das fast ausgestorbene Chambera-Genre – alles findet in der knapp zweistündigen Erzählung in irgendeiner Form Verwendung.

Die DVD, die berechtigterweise nicht für Jugendliche freigegeben ist, wird mit Sicherheit nicht die letzte „Kill Bill“-Scheibe sein – nicht nur im Hinblick auf die Fortsetzung. Zu spartanisch fällt diese Edition aus, zudem ist die japanische Fassung um einige Szenen länger und brutaler als die westliche, was förmlich nach einer deutschen Director's-Cut-Version schreit.

Als Boni offeriert die Code-2-Single-Disc ein Making of mit dem viel versprechenden Titel „Die Ästhetik der Vernichtung“. Gleichzeitig verspricht es einen informativen wie auch blutigen Blick hinter die Kulissen des extrem stylischen Rachefeldzugs. Aber das war's dann auch schon in der Rubrik Extras. Die Scheibe bietet weder einen Audiokommentar noch Deleted Scenes oder Goofs. Nur

die beiden Musikvideos zu „I'm blue“ und „I walk like Jayne Mansfield“ des japanischen Poprocktrios „5,6,7,8's“, das kurz vor Filmende seinen Auftritt hat, kann man sich ansehen. Zusätzlich sind alle Teaser- und Trailerfassungen von „Kill Bill: Volume 1“ sowie ein gesonderter Teaser zum zweiten Teil dabei.



Selbst die japanischen Zeichentrick-Szenen lassen keine Langeweile aufkommen – ganz im Gegenteil.

	Action , USA 2003
	Laufzeit ca. 111 min
	Regie Quentin Tarantino
	Bildformat 2.35:1 (16:9)
	Audio Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
	FSK keine Jugendfreigabe
Preis	ca. € 20

DVD-TEST

★★★★★

DVD-EXTRAS

★★★★★

DAS WUNDER VON BERN



„Das Wunder von Bern“ erscheint außerdem als Special Edition mit zwei Discs – kostet etwa fünf Euro mehr.

DVD-TEST

★★★★★

DVD-EXTRAS

★★★★☆

1954 liegen weite Teile Deutschlands noch immer unter Trümmern begraben. Konrad Adenauer ist Bundeskanzler, die Sowjetunion regiert im Osten des Landes und entlässt nach und nach die letzten deutschen Kriegsgefangenen. Einer davon ist Richard Lubanski. Nach mehr als zehn harten Jahren kommt er zurück zu seiner Familie ins Ruhrgebiet. Alles ist anders, als er es erwartet hat. Seine ältesten Kinder sind erwachsen, zu seinem Jüngsten, Matthias, findet er nur schwer Zugang. Matthias hält sich lieber an seinen Ersatzvater Helmut Rahn, Rechtsaußen und „Boss“ von Rot-Weiß Essen.

Dann beginnt die WM. Als die Deutsche Nationalmannschaft als krasser Außenseiter unter Sepp Herberger ein gutes Spiel nach dem anderen ablegt, überschlagen sich die Ereignisse...

Drama, D 2003



Laufzeit	ca. 118 min
Regie	Sönke Wortmann
Bildformat	2.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 20

SCHINDLERS LISTE



„Schindlers Liste“ erscheint auch als Limited Edition für etwa 70 Euro: Sammler freuen sich über eine prall gefüllte Box.

DVD-TEST

★★★★★

DVD-EXTRAS

★★★★☆

Ende 1939 zieht Oskar Schindler nach Krakau in Polen, um fortan eine Emaille-Fabrik zu leiten. Als Arbeiter beschäftigt er jüdische Gefangene, die zunächst aus dem Ghetto der Stadt, später aus dem benachbarten KZ in seine Firma kommen. Die Geschäfte laufen. Schindler zahlt keine Löhne, schmiedet die Nazi-Schergen auf Trinkgelagen und steuert einer für ihn rosigen Zukunft entgegen.

Irgendwann jedoch gehen ihm die Augen auf und er wird sich der Realität bewusst. Oskar Schindler setzt nun sein Privatvermögen ein, um so viele Menschen wie möglich vor dem Zugriff des unberechenbaren KZ-Aufsehers Amon Göth und vor der Deportation nach Auschwitz zu retten.

Nach seinem Tod im Jahre 1974 wurde Schindler auf seinen Wunsch hin in Israel beerdigt.

Drama, USA 1993



Laufzeit	ca. 187 min
Regie	Steven Spielberg
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD/dts, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25

LAST SAMURAI



Gut gemacht: Edward Zwick gelang die Gratwanderung zwischen historischer Authentizität und Fiktion.

DVD-TEST

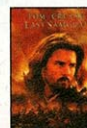
★★★★★

DVD-EXTRAS

★★★★☆

Im Jahr 1876 verschlägt es den Söldner Nathan Algren nach Japan. Das Land durchlebt während der Meiji-Restauration bürgerkriegsähnliche Zustände. Algren soll für den Herrscher des Landes nach westlichem Vorbild eine Armee aufbauen und die Rekruten im Umgang mit modernen Schusswaffen schulen. Doch schon im ersten Gefecht gegen die entmachtete Kriegerkaste Japans – die Samurai – wird Algrens Einheit aufgerieben. Der desillusionierte Bürgerkriegsveteran selbst fällt in die Hände des Feindes. Statt Nathan zu töten, entschließt sich Katsumoto, Anführer der Samurai, seinen Gegner näher kennen zu lernen. Dem ziellosen Algren erlaubt die Gefangenschaft einen Blick in eine ihm fremde Welt – in der er schließlich mehr Vertrautes erkennt, als er erwartet hätte. Algren entschließt sich, Katsumoto in seinem Kampf zu unterstützen...

Action, USA 2003



Laufzeit	ca. 148 min
Regie	Edward Zwick
Bildformat	2.40:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25

NEWSFLASH

Project-Zero-Film



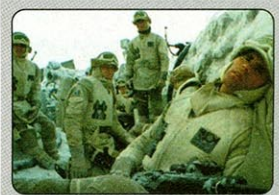
Das unter anderem von Ausnahme-Regisseur Steven Spielberg gegründete Filmstudio Dreamworks hat die Filmrechte an Project Zero erworben. Besonders begeistert waren die Verantwortlichen von der Idee, böse Geister mit einer Balgenkamera zu vernichten. Da stecke Potenzial drin.

Cpt. Kirk kommt



Auch die originale „Star-Trek“-TV-Serie um das „Raumschiff Enterprise“ wird auf DVD veröffentlicht. Die erste Staffel wird am 2. September bei uns auf den Markt kommen. Das Bildmaterial wurde aufwändig restauriert und soll sogar besser sein als das von „Deep Space Nine“ und „Voyager“.

Vorbestellungs-Wahn



Noch nie ist bei Amazon.com ein DVD-Film öfter vorbestellt worden als die Ende September erscheinende „Star-Wars“-Trilogie. Eigentlich ist das kein Wunder: Vom „Star-Wars“-Universum Begeisterte warten schon seit geraumer Zeit auf eine DVD-Veröffentlichung der Episoden vier bis sechs.

KAUFTIPP

Shade

Komödie – ca. 97 min. – ab 16 J.



„Shade“ ist eine wendungsreiche Gaunerkomödie mit ungewöhnlichem Ende. Die Darsteller sind sympathisch, die Story weist einige innovative und amüsante Momente auf. Das Erstlingswerk von Regisseur und Drehbuchautor Damian Nieman hat allerdings auch Längen und ist nicht eben ein Hochglanz-Produkt.

Felidae

Zeichentrick – ca. 78 min. – ab 12 J.



Dieser spannende Katzenkrimi für Erwachsene besticht durch seine düstere Machart. Wer die limitierte Version von mediacs verpasst hat, macht auch bei der abgespeckten Universum-Variante keinen Fehler. Bild und Ton überzeugen. Die Extras hingegen hätten üppiger ausfallen dürfen.

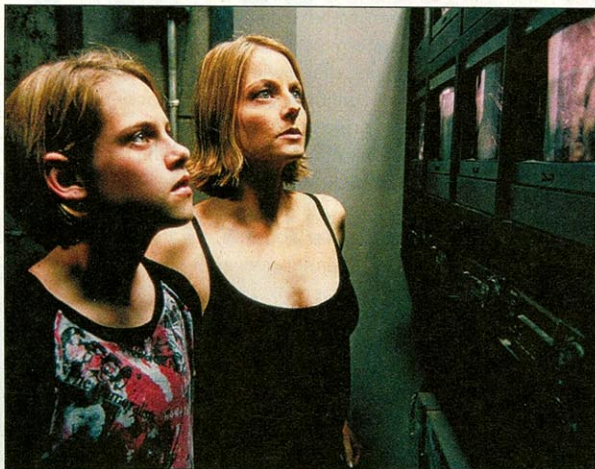
In America

Drama – ca. 101 min. – ab 12 J.



Die simple Story wird durch starke schauspielerische Leistungen und die emotionale Erzählweise getragen. Dass man als Zuschauer den Charakteren ihre Gefühle abnimmt, ist auch der Tatsache zu verdanken, dass Jim Sheridan viele persönliche Erlebnisse verarbeitet. Die DVD bietet eine solide Bild- und Tonqualität.

PANIC ROOM (SPECIAL EDITION)



Schön: An Bild- und Tonqualität hat sich im Vergleich zur regulären DVD bis auf die fehlende dts-Spur nichts geändert.

DVD-TEST

★★★★☆

DVD-EXTRAS

★★★★★

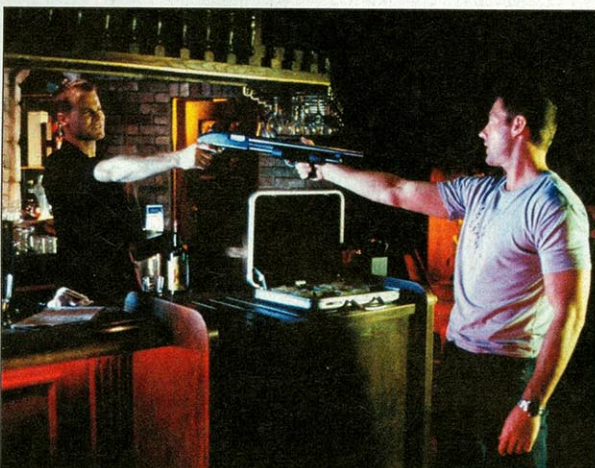
Aus einer einfachen Idee hat David Fincher einen Kassenknüller gemacht, der allein in den USA rund 95 Millionen Dollar einspielte. Die bei den Dreharbeiten schwangere Oscar-Preisträgerin Jodie Foster war für Nicole Kidman eingesprungen und überzeugte auf ganzer Linie. Lediglich die teilweise übertrieben tollpatschigen Ganoven fallen negativ auf.

„Panic Room“ gehört zu den am gründlichsten vorbereiteten Filmproduktionen aller Zeiten. Den Beweis hierfür liefern die Extras der Neuauflage (inkl. Film drei Discs). Nach dem Durchstöbern des umfangreichen, komplett deutsch untertitelten Bonusmaterials (inkl. drei Audiokommentare) hat man als Zuschauer das Gefühl, bei der „Panic-Room“-Produktion live dabei gewesen zu sein. Von Beginn der Vorbereitungen an bis zur letzten Klappe am Set werden alle relevanten Details erklärt.

Thriller, USA 2002

Laufzeit	ca. 107 min
Regie	David Fincher
Bildformat	2.40:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 26

CONFIDENCE



An der DVD gibt es kaum etwas zu meckern: Bild und Ton sind in Ordnung und das Bonusmaterial unterhält eine ganze Weile lang.

DVD-TEST

★★★★☆

DVD-EXTRAS

★★★★☆

Jake Vig, seines Zeichens Trickbetrüger, ist mit allen Wassern gewaschen. Seinen ahnungslosen Opfern lockt er mit Leichtigkeit Moneten aus der Tasche und kommt auch noch ungeschoren davon. Sein letzter Coup allerdings geht voll daneben.

Ausgerechnet den durchgeknallten Unterwelt-Boss Winston King hat Jake um etliche Drogen-Dollars erleichtert. Um seinen Hals aus dieser Schlinge zu ziehen, akzeptiert Jake einen fast unmöglichen Deal. Er soll Kings Rivalen, den mächtigen Gangsterchef Morgan Price, übers Ohr hauen. In Windeseile mobilisiert Jake einen Trupp professioneller Diebe und stellt einen unglaublich cleveren Plan auf die Beine. Zunächst läuft auch alles wie am Schnürchen. Wenn da nicht der Undercover-Cop Gunther Butan wäre, der dem smarten Gauner schon seit geraumer Zeit an den Fersen hängt...

Thriller, USA 2003

Laufzeit	ca. 93 min
Regie	James Foley
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 23

STAR TREK: VOYAGER (SEASON 1)



Nicht der beste aller „Star-Trek“-Serienstarts, aber echte Fans wird das nicht bremsen.

DVD-TEST

★★★★☆

DVD-EXTRAS

★★★★★

Sternzeit 48315.6. Die USS Voyager unter dem Kommando von Kathryn Janeway wird in die Badlands geschickt. Dort soll ein verschollenes Schiff der Rebellentruppe Maquis im Grenzgebiet aufgespürt werden. Doch kaum ist die Voyager bei der letzten bekannten Position der Terroristen angelangt, wird sie von einem Wesen namens „Der Fürsorger“ 70.000 Lichtjahre weit weg ans andere Ende der Milchstraße versetzt. Captain Janeway vereint die Crews beider Schiffe unter ihrem Kommando und macht sich auf den Weg zurück in den Alpha-Quadranten. Doch der Rückflug dauert selbst bei Höchstgeschwindigkeit rund 70 Jahre. Auf der Heimreise erkundet die Voyager Gebiete, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat ...

Die erste Staffel umfasst nur 16 Episoden, als Trostpflaster gibts zwei Folgen der orig. „Star-Trek“-Serie.

Science-Fiction, USA 1995

Laufzeit	ca. 688 min
Regie	Winrich Kolbe u.a.
Bildformat	1.33:1 (16:9)
Audio	Deutsch/Englisch 5.1 DD, F/I/ESP 2.0 DS
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 99

CHARTS

DVD-KAUFCHARTS* (DEUTSCHLAND)

1	Last Samurai	amazon.de
2	Tomb Raider: Die Wiege des Lebens	
3	Spacecenter Babylon 5 (Staffel 4)	
4	Matrix Reloaded	
5	Top Gun: Sie fürchten weder Tod noch Teufel	
6	Matrix Revolutions	
7	Das Wunder von Bern	
8	Vanilla Sky	
9	Master and Commander	
10	Spaceballs	

DVD-KAUFCHARTS* (USA)

1	The last Samurai	amazon.com
2	Gilmore Girls (Season 1)	
3	The Triplets of Belleville	
4	Calendar Girls	
5	Love Actually	
6	Big Fish	
7	Master and Commander: The Far Side of the World	
8	Friends: The Complete Seventh Season	
9	Kill Bill: Volume 1	
10	Something's Gotta Give	

DVD-VERLEIHCHARTS* (DEUTSCHLAND)

1	Bad Boys II (Kinofassung)	AMANGO.DE KINO
2	Identität	
3	Herr Lehmann	
4	Tränen der Sonne	
5	Swimming Pool	
6	Findet Nemo	
7	Bruce Allmächtig	
8	Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen	
9	Basic	
10	The Italian Job: Jagd auf Millionen	

DVD-CHARTS (PLAY-REDAKTION)

1	Der letzte Lude	
2	Felidae	
3	Panic Room	
4	Tomb Raider: Die Wiege des Lebens	
5	Der Bomber	
6	Takeshi Kitano's Dolls	
7	Herr Lehmann	
8	Eine schrecklich nette Familie	
9	Captain Kronos: Vampirjäger	
10	Xiaos Weg	

ERSCHEINUNGSTERMINE

Juni 2004	Genre	Anbieter
24: SEASON 2	THRILLER	20TH CENTURY FOX
COMING HOME - SIE KEHREN HEIM	DRAMA	MGM
DER PARTYSCHRECK: GOLD EDITION	KOMÖDIE	MGM
DIE GEISTERVILLA	KOMÖDIE	BUENA VISTA
DIE MUTTER: THE MOTHER	DRAMA	EUROVIDEO
DIE SIMPSONS: CLASSICS - SEX, LÜGEN & DIE SIMPSONS	ZEICHENTRICK	20TH CENTURY FOX
DIE SIMPSONS: CLASSICS - SIMPSONS.COM	ZEICHENTRICK	20TH CENTURY FOX
GHOST ROCK: FIGHT FOR JUSTICE	ACTION	EUROVIDEO
HE-MAN AND THE MASTERS OF THE UNIVERSE: VOL. 9	ZEICHENTRICK	NIXBU SERVICES LTD.
HONEY	DRAMA	UNIVERSAL PICTURES
KUNG POW: ENTER THE FIST	KOMÖDIE	20TH CENTURY FOX
MOMENTUM	SCIENCE-FICTION	MCONE
MYSTIC RIVER	DRAMA	WARNER HOME VIDEO
PAYCHECK: DIE ABRECHNUNG	THRILLER	UNIVERSAL
PUMPKINHEAD: DER SICHERSTE WEG IN DIE HÖLLE	HORROR	E-M-S
ROSENSTRABE	DRAMA	CONCORDE HOME ENT.
S.W.A.T.: DIE SPEZIALEINHEIT	ACTION	COLUMBIA TRISTAR
SHANGHAI KNIGHTS	KOMÖDIE	BUENA VISTA
STARGATE KOMMANDO SG-1: SEASON 6	ACTION	MGM
TEMPO	THRILLER	UNIVERSAL
TEXAS CHAINSAW MASSACRE - SE	HORROR	HIGHLIGHT
THREE BELOW ZERO: DREI UNTER NULL	THRILLER	KINOWELT
WAS GIBT'S NEUES, PUSSY?	KOMÖDIE	MGM

Juli 2004	Genre	Anbieter
BERSERKER: KRIEGER DER HÖLLE	ACTION	MCONE
BEVERLY HILLS COP 1-3: LIMITIERTE SONDERBOX	KOMÖDIE	PARAMOUNT
BRUST ODER KEULE	KOMÖDIE	UNIVERSUM
DAS GEHEIMNIS VON GREEN LAKE	KINDERFILM	BUENA VISTA
FANTOMAS-BOX	KOMÖDIE	UNIVERSUM
FURZ: DER FILM	KOMÖDIE	KINOWELT
IN STÜRMISCHEN ZEITEN	DRAMA	PLANET MEDIA
IRREVERSIBEL	DRAMA	LEGEND FILMS INT.
KEIN BABY AN BORD	KOMÖDIE	PARAMOUNT
MINDSTORM	ACTION	E-M-S
MONA LISAS LÄCHELN	DRAMA	COLUMBIA TRISTAR
OSCAR	KOMÖDIE	UNIVERSUM
SIE SIND UNTER UNS!	THRILLER	E-M-S
SIMSALABIM SABRINA: DIE SERIE - VOL. 1	KOMÖDIE	POLYBAND
SÖHNE DES WINDES	ABENTEUER	E-M-S
STAR TREK: VOYAGER - SEASON 2	SCIENCE-FICTION	PARAMOUNT
STATE PROPERTY	THRILLER	KINOWELT
THE EYE	HORROR	HIGHLIGHT
UNTERWEGS NACH COLD MOUNTAIN	DRAMA	BUENA VISTA
VERFLUCHT BIS ZUM JÜNGSTEN TAG	DRAMA	PARAMOUNT

August 2004	Genre	Anbieter
BATTLE ROYALE 2	ACTION	KINOWELT
DER KÖNIG DER LÖWEN 2: SIMBAS KÖNIGREICH	KINDERFILM	BUENA VISTA
DIE LETZTEN AMERIKANER	ACTION	E-M-S
ELVIRAS HAUNTED HILLS	HORROR	KINOWELT
EXTRALARGE 10: DER SCHATTEN DER NINJA	ACTION	E-M-S
HE-MAN AND THE MASTERS OF THE UNIVERSE - VOL. 10	ZEICHENTRICK	NIXBU SERVICES LTD.
LOST IN TRANSLATION	DRAMA	HIGHLIGHT
SEIN BRUDER	DRAMA	EUROVIDEO
SHADE	KOMÖDIE	KINOWELT
THE GUYS: DIE HELDEN VOM 11. SEPTEMBER 2001	DRAMA	HIGHLIGHT

GEWINNSPIEL

DuckTales: Der Film

play verlost mit freundlicher Unterstützung von Buena Vista Home Ent. nette Goodies zum 70. Geburtstag von Donald Duck.

3 x „DuckTales: Der Film“-DVD

3 x Donald-Duck-Tasche im Retro-Design

„DuckTales: Der Film“-DVD



Donald-Duck-Tasche

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, schickt einfach eine Postkarte mit dem Stichwort an folgende Adresse.

Stichwort: Chicken Wings

CyPress GmbH
Redaktion play
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 28. Juni 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

Vertrag ist Vertrag



Auf eurer letzten playTV-DVD habe ich den Bericht über die Metal Gear-Solid-Reihe gesehen und mit Entsetzen musste ich hören, dass Metal Gear Solid: The Twin Snakes nur für den GameCube erscheint! Daher wollte ich fragen, ob es möglich ist, eine Unterschriftenaktion (oder etwas ähnliches) zu machen und diese dann an Konami zu schicken.

Ich bin mir sicher, ich bin nicht der einzige, der sich das Spiel noch mal kaufen würde.

Dennis



Eine Unterschriftenaktion ist sicherlich möglich, aber sie wird nichts bringen. Konami hat einen Vertrag mit Nintendo abgeschlossen, der besagt, dass Metal Gear Solid: The Twin Snakes nur für den GameCube erscheinen wird. Da können PS2-Besitzer so viele Unterschriften sammeln, wie sie wollen. Vielleicht ist der Vertrag zeitlich begrenzt, ähnlich wie bei dem Deal zwischen Sony und Take2 die GTA-Serie betreffend. Vielleicht kommt doch noch irgendwann ein Remake für die PS2. Darauf verlassen solltest du dich aber nicht.

Original statt Remake

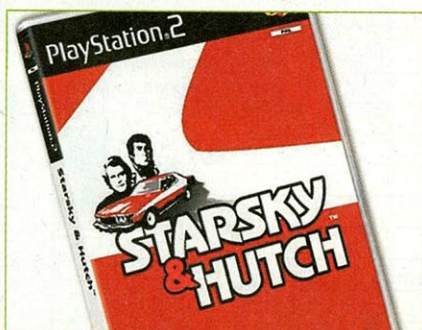


Habt ihr den Film „Starsky & Hutch“ gesehen? Wisst ihr vielleicht, ob dazu ein PS2-Spiel rauskommt bzw. ob es bereits eines gibt und ob man es noch kaufen kann? Ich bin nämlich ein großer Fan von den beiden.

Lars Dirk



Es gibt bereits seit einiger Zeit ein Game zu „Starsky & Hutch“, allerdings handelt es sich dabei nicht um eine Film-Umsetzung. Die Entwickler haben sich an der TV-Serie aus den 70er-Jahren orientiert.



Bei www.amazon.de bekommt man Starsky & Hutch schon für 27,99 Euro.

Obwohl das Spiel bereits seit einem Jahr im Handel ist, dürftest du keine Probleme haben, es noch zu bekommen. Wahrscheinlich wirst du dafür nicht mal mehr den vollen Preis zahlen müssen. Wir wollen dich allerdings warnen. Im play-Test (Ausgabe 07/03) konnte Starsky & Hutch nur 64 % einfahren.

Nipponline



Kann ich mit japanischen Games hier in der Schweiz online gehen? Spiele wie Winning Eleven 7 oder Resident Evil: Outbreak sind ja eigentlich onlinefähig. Wenn das funktioniert, wie bekomme ich das hin?

Yalcin



Du kannst durchaus von der Schweiz aus mit japanischen Spielen online gehen. Allerdings brauchst du dafür eine japanische Konsole und einen japanischen Breitbandadapter. Was es dir allerdings bringen würde, japanische Spiele online zu zocken, ist die Frage.

Von der Sprachbarriere einmal ganz abgesehen gibt es bei japanischen Games noch ein paar andere Probleme. Um Resident Evil: Outbreak spielen zu können, musst du bei-

Servicewüste Deutschland

Diesen Monat haben uns zahlreiche Briefe der deutschsprachigen Everquest-Online-Adventures-Gemeinschaft erreicht. Alle beklagten sich über den schlechten Kundenservice von Sony.



Am 25. April haben sich mehr als 70 deutschsprachige Spieler von EQOA online im Ort „Gut Darvar“ getroffen, um über die aktuelle Servicesituation zu diskutieren. Alle anwesenden Spieler zeigten sich sehr unzufrieden mit der Kundenbetreuung durch „Sony Online Entertainment“. [...] Anfragen über In-Game-Mailfunktion haben eine durchschnittliche Bearbeitungszeit von über einer Woche – wenn sie denn überhaupt bearbeitet werden. Seit Wochen mehrten sich die Berichte zahlreicher Spieler über die Programmierfehler und das mangelhaft durchgeführte Update. Bei einigen Spielern läuft zudem der Account ab, ohne dass sie eine Möglichkeit haben, diesen über die Bezahlfunktion im Spiel zu verlängern. Andere Spieler, die mit Kreditkarte bezahlt haben, stellen dagegen überrascht fest, dass ihr Account automatisch verlängert wurde.

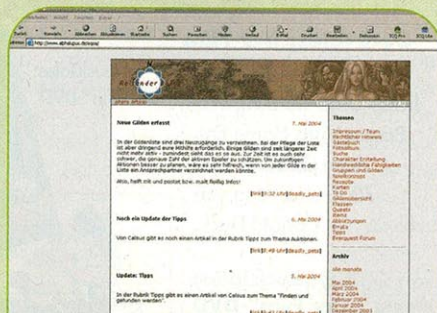
Ein besonderer Kritikpunkt ist auch die deutsche Lokalisierung. An vielen Stellen wurden Texte nicht übersetzt oder es sind Übersetzungen falsch platziert worden. So muss man die Funktionsweise des Auktionssystems an vielen Stellen erraten. [...]

Was aber für deutlichen Unmut auf Seiten der Spieler sorgt, ist mangelhafter Kundenservice. Über anstehende Updates werden wir nicht informiert, eine europäische, geschweige denn deutsche Website von Sony Computer Entertainment gibt es zu diesem Spiel nicht. In den USA sieht die Situation dagegen anders aus. Auf der offiziellen Seite werden Spieler über anstehende Wartungszeiten, Serverausfälle, Updates und neuen Spieloptionen informiert. [...] Zur Erinnerung: Service und Support durch SOE sind keine Garantieleistung, die uns gewährt wird, sondern dieser Service wird durch unsere Gebühren finanziert, die wir monatlich zahlen.



Inzwischen gibt es ein offizielles Statement von Sony Online Entertainment. Sie bedauern die Probleme

und versprechen Besserung. So plant SOE etwa eine deutschsprachige Homepage, auf der alle notwendigen Informationen sowie Updates bekannt gemacht werden. Das ist ja immerhin schon mal etwas. Den Worten müssen aber auch Taten folgen. Eines zeigt dieser Fall: Wenn man sich organisiert und gemeinsam an einem Strang zieht, kann man auch etwas erreichen. Selbst wenn man Sony dadurch „nur“ ein Statement aus den Rippen kitzelt.



Gut organisiert: Jede Menge Infos findet man auf der Homepage (www.alphalupus.de/eqoa/).

spielsweise in Japan leben – Capcom überprüft das. Ist das nicht der Fall, kommst du gar nicht erst ins KDDI-Netzwerk. Auch bei Winning Eleven 7 würde sich der Import-Aufwand nicht lohnen, da Konami online nur herunterladbare Goodies anbietet.

Auf Nummer sicher gehen



Die Mail, die ich euch schreibe, wird euch nicht wundern, denn es geht nämlich um Sony. Das Problem fing vor einer Woche an. Ich wollte mal wieder GTA Vice City (dt.) zocken und siehe da: Es geht nicht. Ich wollte mal fragen ob es möglich ist, die Konsole irgendwo anders einzuschicken, wo man nicht von Sony über den Tisch gezogen wird?

Marcel



Es kommt ganz darauf an, was deiner PlayStation2 fehlt. Wenn, wie bei fast allen kaputten Sony-Konsolen, die Lesereinheit das Problem ist, könntest du sie durchaus von jemandem reparieren lassen, der technisch auf Zack ist. Der stellt dann entweder den Lesekopf wieder ein, oder baut einen neuen ein. Hör' dich einfach mal in einem Videospiel-Shop in deiner Nähe um. Allerdings empfehlen wir dir, deine kaputte Konsole über den Sony-Kundenservice austauschen zu lassen. Allein schon wegen der Garantie.

Mehr Realismus bitte



Es geht um Gran Turismo (alle Teile). Ich spiele die Serie schon von Anfang an und über die Jahre ist mir eines aufgefallen: Wenn ich mit meinem Boliden auf die Eisen gehe, gibt es bei GT keine Brems Spuren. WIESO?

Gerade das macht doch eine Simulation aus. Bei GT1 dachte ich: „Gut es fehlt halt, warte aufs Zweite“. Beim Zweite auch keine. „Na gut, das wird dann sicherlich auf der PS2 nachgeholt“: ha, denkst!

In GT 3 wieder der gleiche Mist, keine Brems Spuren. Ist es denn so schwer, die zu programmieren? Hauptsache die Scheibenbremsen glühen und das Profil auf den Reifen ist zu sehen. Das ist sehr wichtig und sagt natürlich viel über das Fahrverhalten meines Autos aus.

Als ich dann noch die Videos und Bilder von GT 4 Prologue sah, war alles aus: Wieder keine Spuren auf dem hübschen Asphalt. Was machen die denn nur, schlafen die? Es muss doch mal einer registriert haben, dass da was fehlt.

Ich glaube nicht, dass in der fertigen Version von GT 4



Detailarmut? Vielleicht gibt es in GT 4 keine Brems Spuren, dafür funktioniert die Federung der Autos einwandfrei.

Brems Spuren zu sehen sein werden, genauso wenig wie das weiße Licht, wenn man den Rückwärtsgang einlegt. Deshalb bekommt GT 4 von mir jetzt schon einen Punkt Abzug in Sachen Physikdetails. Schade eigentlich.

Maxxis



Das sind auf jeden Fall kleine, aber sehr feine Details, die dem Spiel fehlen. Dadurch wird das Spiel aber nicht schlechter. Die Fahrphysik der Wagen wird davon nicht beeinflusst. Davon mal ganz abgesehen sieht man die Brems Spuren sowieso nicht, zumindest sollte man sich bei einem Rennen auf ganz andere Dinge konzentrieren. Und wer bitte fährt bei GT rückwärts?

Dein Wunsch nach Realismus ist verständlich. Aber vielleicht solltest du den Bremspurgedanken weiterspinnen – geh' dabei aber weg von der Optik und denke mal mehr an die Physik. Was viel störender ist als fehlende Brems Spuren, sind nicht vorhandene Bremsplatten. Tritt man bei Autos ohne ABS zu stark auf die Bremse, ist der Reifen ganz schnell auf der entsprechende Stelle abgerieben. Und das würde sich durchaus auf die Fahrphysik auswirken. Für solch ein Feature bräuchte man allerdings auch eine Art Service-Park oder eine Boxengasse und mehr Rechenpower. Bis der Real Driving Simulator soweit ist, wird es sicherlich die eine oder andere neue Konsolengeneration geben.

Notizzettel haben ihren Sinn



Ich hab mitbekommen, dass der Hardware-Online-Arenea-Server abgeschaltet werden soll und dass man dann nur noch über den CentralStation-Server spielen kann. Da ich mein Passwort aber nicht mehr weiß und mich auch nicht mehr erinnern kann, welche Antwort ich bei der Sicherheitsfrage gegeben habe, weiß ich jetzt nicht, was ich tun soll!

Ich hab mir die Sachen nicht aufgeschrieben, weil ich dachte, dass ich das sowieso nicht mehr brauche. Aber als ich dann nach etwa 3 Monaten einen Brief bekommen habe, in dem stand, dass mein Account freigeschaltet wurde, ist mir klar geworden, dass ich mir das Passwort doch besser hätte merken oder aufschreiben sollen. Und ich bin nicht der einzige, dem es so geht. [...]

Gibt es nicht irgendeine Hotline oder eine Adresse, wo man sich melden kann und die

einem das Passwort verraten. Oder kann man seinen Account löschen und sich dann einfach einen neuen anlegen?

LOH Noz



Bei Problemen dieser Art bleibt euch ein Anruf bei Sonys kostenpflichtigem Call-Center nicht erspart. Unter der Nummer 01805/766 977 wird euch für 12 Cent pro Minute geholfen – so die Empfehlung von Sony Computer Entertainment Deutschland.

playFORUM

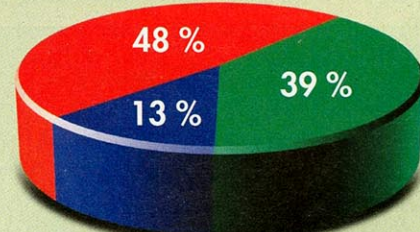
www.playplaystation.com

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

Medal of Honor, Call of Duty, Brothers in Arms: Jeder Publisher hat seinen hauseigenen WWII-Ego-Shooter. Werden die Ego-Shooter mit Weltkriegs-Hintergrund auf Dauer nicht langweilig?



48 Prozent sind der Meinung:
Ja, ich hätte nichts gegen etwas mehr Abwechslung.

13 Prozent sind der Meinung:
Mir ist egal, wann oder wo ein Ego-Shooter spielt, Hauptsache es knallt ordentlich.

39 Prozent sind der Meinung:
Nein, die Weltkriegs-Thematik bietet so viel, dass kann gar nicht langweilig werden.

HEFTNACHBESTELLUNG

HABT IHR EINE PLAY-AUSGABE VERPASST UND WOLLT EIN HEFT NACHBESTELLEN? ABER GERNE... FÜLLT EINFACH DEN COUPON AUS!

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

Tipps & Tricks Sonderheft

- Jak II
- Prince of Persia: The Sands of Time
- Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

play 03/04

Player's Guide

- Final Fantasy X-2
- Need for Speed: Underground

12 DVD-Hüllen

nur 5,90 Euro
(Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich)

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 06/04

Player's Guide

- Hitman: Contracts
- Rainbow Six 3
- This Is Football 2004

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 ☐
play 12/01 ☐	play 04/03 ☐	play 06/04 ☐

pro Heft € 3,50 (Sonderheft € 4,90) =

12 DVD-Hüllen =

ab play 04/03 (mit DVD) Heft € 4,99 =

+ PORTO =

Gesamtbetrag:

INLAND: € 1,44 • ab 2 Hefte € 2,20 • ab 3 Hefte € 4,10
DVD-Hüllen + beliebig viele Hefte € 4,10
AUSLAND: € 6 • ab 2 Hefte € 8 • ab 3 Hefte € 10
DVD-Hüllen + beliebig viele Hefte € 8,20

ADRESSE:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken: play - „HeftNachbestellung“ - Max-Planck-Str. 13 - 97204 Höchberg

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 Kizerder, André Steinert, Wolf Speer, Gunther Hruby
AUTOREN: Thomas Nickel, Carsten Grauel, Fabian Käufer, Swen Harder
JAPAN-KORRESPONDENT: Frank Michaelis
LAYOUT: Fränk Bogon, Fränzi Hamm
LEKTORIN: Petra Breitenbach, Jan Vollmuth
DVD-PRODUKTION: Karel Stumpf, Matthias Eckert
TITEL: Capcom (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 mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion plägiert nicht, sondern recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigegebenen Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 4/03) 47.628 Exemplare

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABO-NETTUNTS-SERVICES:

play Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau
Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof
Schweiz: Gaiserswaldstraße 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 Hiltzkirch,
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:



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: tipps@playstation.com

Die besten Mails werden veröffentlicht. Die Absender dieser Tipps und Tricks werden mit einer Überraschung als Dankeschön belohnt.



L1-TASTE
L2-TASTE
R1-TASTE
R2-TASTE

○=rechts
○=links
○=oben
○=unten

□=Quadrat
X=Kreuz
○=Kreis
△=Dreieck

Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTips-Seiten: Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, dass ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ „, „ die Tastenfolge, solltet ihr diese eine nach der anderen eingeben.

The Suffering

Euch ist Midways Knast-Horror eine Nummer zu schwer? Mit unseren Cheats zerlegt ihr die fiesen Dämonen mit Leichtigkeit. Gebt die unten aufgeführten Tastenkombinationen während des laufenden Spiels ein. Die richtige Eingabe des Cheats wird sowohl durch eine Texteinblendung als auch durch ein Sprachsample bestätigt.

Acid Mode

Effekt: Ihr lauft wie benebelt mit abgedrehtem Gesang durch den Knast.

R1, L1 und **X** gedrückt halten, dann
○, ○, **R2**, ○, ○, **R2**, ○, ○, **R2**, ○, ○, **R2**.

Die erneute Eingabe der Tastenkombination deaktiviert den Effekt.

Schwarz-Weiß-Modus

R1, L1 und **X** gedrückt halten, dann
○, **R2**, ○, **R2**, ○, **R2**, ○, **R2**.

Mit der Pause-Taste wird der Schwarz-Weiß-Modus wieder deaktiviert.



○ Schnappt euch mit unserem Cheat alle Waffen des Spiels und räumt im Knast mal so richtig auf.



○ Was für ein Trip: Im Acid-Mode wirkt das Spiel noch bizarrer als es ohnehin schon ist.

The Suffering

Blutverschmiertes Familienfoto

R1, L1 und **X** gedrückt halten, dann
○, ○, ○, ○, ○, ○, **R2**.

Neues Familienfoto

R1, L1 und **X** gedrückt halten, dann
○, ○, ○, ○, ○, ○, **R2**.

Volle Gesundheit

R1, L1 und **X** gedrückt halten, dann
○, ○, ○, **R2**, ○, ○, ○, ○, **R2**.

Maximale Anzahl Xombium-Flaschen

R1, L1 und **X** gedrückt halten, dann
○, ○, ○, **R2**, ○, ○, **R2**, ○, ○, ○, **R2**.

Alle Ausrüstungsgegenstände bis auf die Hühner-Knarre

R1, L1 und **X** gedrückt halten, dann
○, ○, ○, ○, ○, ○, **R2**, ○, ○, ○, ○, ○, ○, **R2**, ○, ○, ○, **R2**, ○, ○, ○, **R2**.

Hühner-Knarre

R1, L1 und **X** gedrückt halten, dann
○, **R2**, **R2**, **R2**, ○, ○, ○, ○, ○, ○, **R2**, **R2**, **R2**, ○, ○, ○, ○, **R2**.

Blutüberströmtes Outfit

R1, L1 und **X** gedrückt halten, dann
○, ○, ○, ○.

Weißes Weste

R1, L1 und **X** gedrückt halten, dann
○, ○, ○, ○.

NBA Ballers



Im Hauptmenü wählt ihr Inside Stuff und erstellt ein Profil. Die folgenden Cheat-Codes könnt ihr aus den vorgefertigten Phrasen im Phrase-ology-Screen zusammensetzen.

CODE **EFFEKT**
nba ballers true playa Alle Spieler
diesel rules the paint Shaqs neues Outfit
killer crossover Allen Iversons neues Outfit
the answer Allen Iversons Studio
zo Alonzo Mourning

INHALT 07/2004

PlayStation2

Fight Night 2004	134
Hitman: Contracts	134
NBA Ballers	133-134
Serious Sam: Next Encounter	134
The Suffering	133

Cheat Cards PS2

Tomb Raider: The Angel of Darkness PLATINUM	135-136
WWE SmackDown! Here Comes The Pain PLATINUM	135-136

Action-Replay-MAX-Codes

Hitman: Contracts	137
Ghost Recon: Jungle Storm	137
Project Zero II: Crimson Butterfly	137

Player's Guide

Disgaea: Hour of Darkness	140-141
Weder Endsequenzen noch geheime Levels oder besonders gut versteckte Charakterklassen stellen ein Problem dar.	

Gran Turismo 4: Prologue

Mit unseren Fahrschul-Tipps meistert ihr jedes Rennen und startet dann zur Aufholjagd über die Piste.	
.....	142-143

Pro Evolution Soccer 3

Verlasst den Platz als Sieger mit unseren Tricks zum Platinum-Fußball-Titel.	
.....	138-139

NBA Ballers

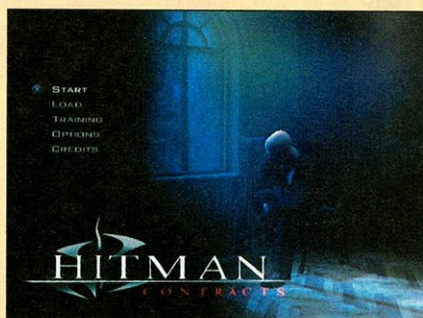


CODE	EFFEKT
rising sun	Amare Stoudamire
Stylin & Profilin	Baron Davis
celtics dynasty	Bill Russell
towers of power	Bill Walton
24 seconds	Chris Webber
clyde the glide	Clyde Drexler
rim wrecker	Darryl Dawkins
in the paint	Dikembe Mutumbo
dunk fest	Dominique Wilkins
the ice man cometh	George Gervin
bring it	Jalen Rose
pass the rock	Jason Kidd
give and go	Jason Williams
Stop Drop and Roll	
.....	Jerry Stackhouses neues Outfit
court vision	John Stockton
one on one	Julius Erving
special delivery	Karl Malone
ice house	Karl Malones Devonshire Estate
holla back	Kevin McHale
Japanese steak	Kobe Bryant
Hoosie	Larry Bird
Spree	Latrell Sprewell
king james	Lebron James
laker legends	Magic Johnson
manu	Manu Ginobili
student of the game	Michael Finley
rags to riches	Nene Hilario
Ain't No Thing	
.....	Oscar Robertsons neues Outfit
pistol pete	Pete Maravich
fast forward	Rashard Lewis
bring down the house	Rasheed Wallace
all star	Ray Allen
From Downtown	
.....	Reggie Millers neues Outfit
rip	Richard Hamilton
The Chief	Robert Parishs neues Outfit
playmaker	Scottie Pippen
nice yacht	Scottie Pippens Yacht
juice house	Bonusfilm 1
nba showtime	Bonusfilm 2
Cold Streak	Spezialschuhe
platinum playa	Stephon Marbury
ankle breaker	Steve Francis
Rising Star	Steve Francis neues Outfit
hair canada	Steve Nash
make it take it	Tim Duncan
living like a baller	Tracy McGrady
world	Wally Szczerbiak
Penetrate and Perpetrate	Walt Frazier
old school	Wes Unseld
hall of fame	Willis Reed
wilt the stilt	Wilt Chamberlain
center of attention	Yao Ming
prep school	Yao Mings Grade School



○ In Midways genialer Korbleger-Action verstecken sich zahlreiche Bonus-Charaktere.

Hitman: Contracts



○ Gebt ihr in diesem Menü den unten genannten Cheat ein, erhaltet ihr Zugriff auf alle Levels.

Alle Levels freischalten

Im Hauptmenü gebt ihr folgende Tastenkombination ein, um alle Missionen freizuschalten:

□, △, ○, ○, ○, ○, L2, R2.

Level beenden und geheime Waffe freischalten

Gebt ihr folgende Tastenkombination ein, beendet ihr die aktuelle Mission und erhaltet die geheime Waffe:

R2, L2, ○, ○, X, L3, ○, X, ○, X

Fight Night 2004

Miniatür-Boxer

Wählt im Hauptmenü den Menüpunkt „Jetzt spielen“ ohne zu bestätigen und gebt dann die folgende Tastenkombination ein:

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Nun bestätigt ihr den Menüpunkt „Jetzt spielen“ mit X. Die Boxer sollten im Auswahlmenü nun überdimensional große Köpfe haben. Im Ring schlagen sich dann zwei Miniatür-Versionen der ausgewählten Kämpfer die Rübe ein.

Big Tigger freischalten

Wählt im Hauptmenü „Meine Ecke“ aus. Unter dem Menüpunkt „Rekord Bücher“ blättert ihr zur Statistik für „Meiste Siege: Boxer“. Hier drückt ihr ○, ○ und ein Glückwunsch-Kasten erscheint. Jetzt könnt ihr als Ringrichter und Mittelgewichtler Big Tigger euren Kontrahenten die Zähne einschlagen.

Alle Arenen freischalten

Aktiviert im Hauptmenü den Punkt „Meine Ecke“ und gebt anschließend zügig die folgende Tastenkombination ein:

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○.



○ Nach Eingabe des Cheats haben die Boxer schon vor Kampfbeginn einen dicken Schädel.

Fight Night 2004



○ Mini-Rockys: Auch im Kleinformat können die Fighter noch ganz ordentlich zuschlagen.

Im nächsten Kampf stehen euch nun alle in Fight Night 2004 integrierten Arenen zur Auswahl.

Neue Ring Girls, Trucks etc. freischalten

Um Extras wie Bonus Trucks, Spezialschläge, neue Ring Girls oder Eingangsmusik freizuschalten, müsst ihr den Karriere-Modus durchspielen und so viele Siege wie möglich einfahren.

Spezialschläge

Folgende Spezialschläge erhaltet ihr, wenn ihr diese Boxer besiegt.

BESIEGTER BOXER SPEZIALSCHLAG

Ray Leonard Bolo Punch

Muhammad Ali Ducking Hook Punch

Roy Jones jr. Look Ma No Hands Punch

Bernard Hopkins

..... Lunging Hook Special Punch

Evander Holyfield

..... Lunging Hook Special Punch

Serious Sam: Next Encounter

Bonuslevel freischalten

Am Ende eines jeden Levels wird eure Leistung bewertet und gegebenenfalls mit einer Medaille belohnt. Um die höchste Auszeichnung, eine schicke Goldmedaille, zu erhalten, müsst ihr die Zeitlimits einhalten und ausreichend Monster plätten. Zudem dürft ihr nicht allzu viele Continues verwenden, denn diese kosten wertvolle Punkte.

Kein leichter Job also, aber die Mühe lohnt sich, denn durch das Sammeln der Goldmedaillen schaltet ihr neue Levels frei. Diese könnt ihr anschließend über die Geheimlevel-Option anwählen.

BENÖTIGTE GOLDMEDAILLEN

.....FREIGESCHALTETER LEVEL

3 Altes Rom Bonuslevel 1

5 Altes Rom Bonuslevel 2

7 Altes Rom Bonuslevel 3

9 Altes Rom Bonuslevel 4

12 Altes Rom Bonuslevel 5

15 China Bonuslevel 1

18 China Bonuslevel 2

22 Atlantis Bonuslevel 1

24 Atlantis Bonuslevel 2

26 Atlantis Bonuslevel 3

CHEAT CARDS



✂ Cheat Card ausschneiden und in die DVD-Box legen...

Tomb Raider: The Angel of Darkness

PLATINUM

play

Cheat Card
Seite 1

Levelauswahl:

Pausiert das Spiel mit der -Taste. Drückt nun zuerst **L1 + R2 + Δ + O** gleichzeitig und danach (immer noch im Pausenmenü) sehr schnell hintereinander **O, O, □, Δ, O** und **O**. Ihr braucht wahrscheinlich etliche Anläufe, bis der Cheat funktioniert, denn ihr müsst die Tasten wirklich sehr schnell und ohne Unterbrechung hintereinander drücken. Hat alles geklappt, seht ihr nun zwei zusätzliche Menüpunkte, „Skip Level“ und „Level Select“. Mit dem ersten könnt ihr einfach zum nächsten Level springen, mit dem anderen bekommt ihr alle Levelnamen – wenn auch etwas kryptisch – aufgelistet und könnt direkt zum gewünschten Abschnitt springen. Nachteil: Lara hat nur die aktuelle Stärke und die aktuellen Besitztümer. Eventuell ist der angewählte Level damit gar nicht zu bewältigen.

Van Croys Apartment: Unendlich Munition

Wenn ihr in Van Croys Apartment ankommt, könnt ihr unendlich viel Munition abgreifen. Nehmt dazu das im Bild gezeigte Munitionspäckchen per X-Taste auf. Ihr habt es zwar nun im Inventory, könnt es aber trotz-

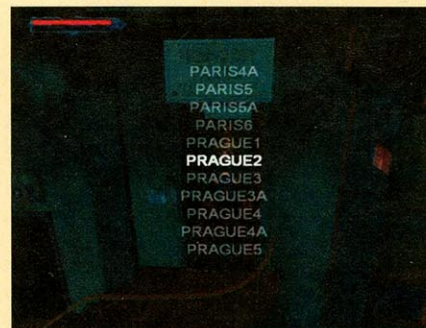


☉ Habt ihr den Level-Cheat richtig eingegeben, seht ihr im Pausenmenü zwei zusätzliche Punkte.

dem erneut aufheben. Dieser Vorgang lässt sich beliebig oft wiederholen. Einzige Voraussetzung: Ihr dürft vor diesem Magazin nichts anderes einsammeln.

Gasmaske vorzeitig einsammeln

Mit einem Trick könnt ihr die Gasmaske in aller Ruhe bereits vor dem Gasangriff einsammeln. Wenn ihr beim ersten Mal im Louvre am entsprechenden Raum vorbeikommt, geht hinein und stellt euch vor den Aufbewahrungsschrank. Drückt nun die **Δ**-Taste. Wenn Lara nun auf allen vier ist und



☉ Direkter Zugriff: Wählt ihr im Pausenmenü „Level Select“, seht ihr diese Auswahlliste.



☉ Van Croys Apartment: Die auf dem Bild gekennzeichnete Munition erscheint immer wieder.



WWE SmackDown! Here Comes The Pain

PLATINUM

play

Cheat Card
Seite 1

KLEINE WAFFENKUNDE

Ihr könnt während eines Kampfes jede Menge Waffen nutzen, um euren Gegner zu schwächen. Verlasst einfach während des Matches mit der **□**-Taste den Ring und positioniert euch in der Mitte einer Ringseite. Schaut nun in Richtung Matte und drückt erneut die **□**-Taste. Euer Charakter holt nun eine Waffe unter dem Ring hervor. Mit der X-Taste könnt ihr sie dem Gegner über die Rube ziehen.

Wollt ihr die Waffe wieder loswerden, werft ihr sie mit der **O**-Taste auf euren Kontrahenten oder lasst sie mit der **□**-Taste einfach wieder fallen. An den Seiten des Rings findet ihr die folgenden praktischen Helfer:



☉ Böse Überraschung: Sobald Kevin Nash auf den Beinen ist, wird er sein Blaues Wunder erleben.

Vorschlaghammer

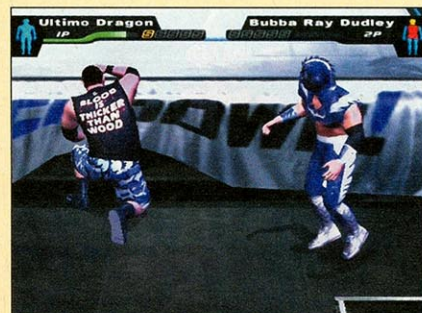
Den Vorschlaghammer findet ihr am unteren Ende des Rings.

Stuhl

Diese "klassische" Wrestling-Waffe findet ihr sowohl unter der linken, als auch unter der rechten Seite des Rings.

Tisch

Einen vielseitig einsetzbaren Klapptisch findet ihr am oberen Ende des Rings. Diesen könnt ihr eurem Gegner nicht nur um die Ohren hauen, sondern auch im Ring aufstellen und euer Gegenüber mit einer Attacke hindurch schmettern.



☉ Unter dem Ring finden sich viele Waffen, mit denen ihr den Gegner bearbeiten könnt.

Achtung: Im Hauptmenü findet ihr unter „Options“/„Match Rules“ den Punkt „DQ“. Diesen solltet ihr deaktivieren, wenn ihr euren Gegner mit einer Waffe vertrimmen wollt, ansonsten wird euch der Referee bei einem Waffeneinsatz umgehend disqualifizieren. Alternativ könnt ihr auch „versehentlich“ den Referee k.o. schlagen, denn wenn er eine unfaire Attacke nicht sieht, bricht er den Kampf auch nicht ab.

UNDERTAKER MOVELISTE

Wer wissen will, welche Knochenbrecher-Attacken der legendäre Undertaker beherrscht, wirft einfach einen Blick in die folgende Liste. Hier findet ihr alle Moves des Publikumsliebings.

In den Ring/aus dem Ring gehen . . . **□**-Taste
Rennen . . . **Δ**-Taste
Schläge und Tritte . . . **X**-Taste

In Kombination mit **O, O, O, O** könnt ihr folgende Angriffe ausführen:

Punch 1 . . . **X**-Taste + **O**
Punch 2 . . . **X**-Taste + **O**
Punch 3 . . . **X**-Taste + **O**
Big Boot . . . **X**-Taste + **O**



CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussagen und in die DVD-Box legen...

Tomb Raider: The Angel of Darkness

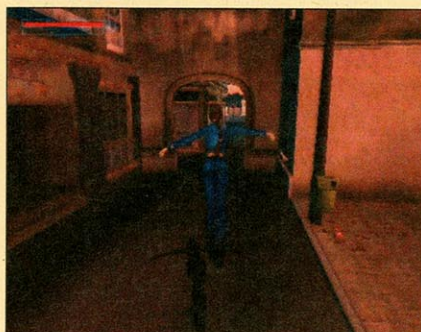
PLATINUM

play

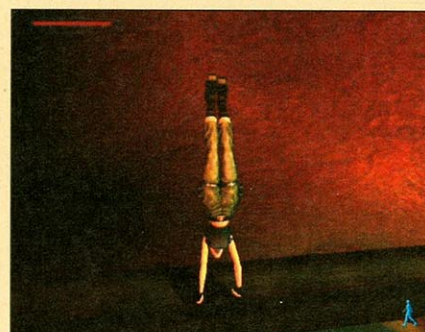
Cheat Card Seite 2



☉ Spaß im Nass: Auch im Wasser könnt ihr eine Platz sparende 180-Grad-Wende ausführen.



☉ Ein eleganter Flugversuch: Der Hechtsprung klappt auch auf dem Trockenen.



☉ Recht nutzlos, aber nett: Lara schwingt sich per Handstand auf eine Plattform.

die Hand erscheint, müsst ihr die X-Taste drücken. Nun greift sich Fräulein Croft trotz des geschlossenen Schanks die Gasmaske. Bei diesem Trick kann es ebenfalls sein, dass ihr ihn oft ausprobieren müsst, bis er endlich funktioniert.

Skelettkrieger eliminieren

Da die Skelettkrieger bereits (un-)tot sind, könnt ihr sie nicht endgültig über den Jordan schicken, sondern lediglich für einige Zeit außer Gefecht setzen. Einzige Ausnahme: Wenn ihr es schafft, sie in einen größeren

Abgrund zu befördern, segnen sie dauerhaft das Zeitliche. Benutzt ansonsten am besten die Fäuste oder gleich eine dicke Shotgun – mit einer normalen Pistole verbraucht ihr zu viel Munition.

Handstand machen

Wenn ihr an einer Plattform hängt, haltet **L1** und drückt den linken Analog-Stick nach oben. Lara zieht sich nun nicht normal an einer Plattform hinauf, sondern macht dabei einen Handstand – das macht zwar spielerisch keinen großen Sinn, sieht aber gut aus.

Hechtsprung

Drückt **R2** und **O** gleichzeitig und dazu den Analog-Stick. Nun vollführt Lara einen Hechtsprung. Auf festem Boden beendet sie ihn sogar mit einer Rolle.

Im Wasser drehen

Im Wasser bewegt sich Lara bisweilen etwas ungenau – Richtungswechsel können da schon mal eine Weile dauern. Gut zu wissen, dass die 180-Grad-Wende auch im kühlen Nass funktioniert. Drückt dazu wie auch auf dem Trockenen die **Δ**-Taste.

WWE SmackDown! Here Comes The Pain

PLATINUM

play

Cheat Card Seite 2

Gegner in die Seile werfen O-Taste
Griff einleiten
. O-Taste + ☉ oder ☉ oder ☉ oder ☉

Je nachdem, in welche Richtung ihr in Kombination mit der O-Taste gedrückt habt, könnt ihr verschiedene Aktionen aus dem Griff heraus zeigen:

Starke Attacken

Zeigt diese, wenn ihr den Griff mit O-Taste + ☉ eingeleitet habt.

Spine Buster O-Taste + ☉
Arm Wrench O-Taste + ☉
Shoulder Breaker O-Taste + ☉
Choke Slam O-Taste + ☉

Schnelle Attacken

Für Griffe, die ihr mit O-Taste + ☉ einleitet.
Schlagserie O-Taste + ☉
Fury Punch O-Taste + ☉
Nackenschlag: O-Taste + ☉
Kniestoß O-Taste + ☉

Aufgabegriffe

Zeigt diese, wenn ihr den Griff mit O-Taste + ☉ eingeleitet habt.

Jumping Armbreaker O-Taste + ☉
Armbar O-Taste + ☉

Würgegriff am Boden O-Taste + ☉
Alternativer Würgegriff am Boden
. O-Taste + ☉

Undertaker Signature-Moves

Zeigt diese, wenn ihr den Griff mit O-Taste + ☉ eingeleitet habt.

Sidewalk Slam O-Taste + ☉
Suplex O-Taste + ☉
Tombstone Piledriver O-Taste + ☉
Respect Me O-Taste + ☉

Attacken gegen den am Boden liegenden Gegner

Aufheben O-Taste



☉ Das gibt üble Kopfschmerzen: Der Undertaker hat gewaltige Moves auf Lager.

Schlagserie O-Taste + ☉
Camel Clutch O-Taste + ☉
Pinnen O-Taste + ☉
Haltegriff O-Taste + ☉
Tritt X-Taste
Leg Drop X-Taste + ☉
Elbow Drop X-Taste + ☉

Smackdown Spezialattacken

The Last Ride **L1** -Taste
Choke Slam **L1** -Taste + ☉

Keine Attacke, sondern ein netter Gag: Durch Bewegen des rechten Analog-Sticks könnt ihr euren Gegner verhöhnen.



☉ Riesig: Hüne Brock Lesnar ist ein würdiger Gegner für den Undertaker.

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.



Hitman: Contracts

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....6FA5-6A6J-RWUVF
.....1PJ2-PPHM-MCYWO

Unverwundbarkeit

.....V1YF-89ZH-FA7VR
.....RFZQ-U4QJ-CNQD7

Unsichtbarkeit

.....ZG83-E4R6-7ZMRU
.....CXKO-ADAB-8TF7A

Maximale und unbegrenzte Munition

.....WWCG-HUZU-W1UH1
.....04PR-316X-6M3QN

Kein Nachladen und unbegrenzte Munition

.....Q3WK-5J67-CMX0N
.....H7JP-V0GQ-Q7PDA

Unbegrenzt Lebensenergie

.....9DYK-Q1NR-RCCGT
.....Y0FA-U7QU-F2BQ4

Project Zero II: Crimson Butterfly

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....BWOX-FGN1-57XMY
.....6XVR-GZ6J-9H8V8

Unbegrenzt Lebensenergie

.....1UG2-BMPV-5H4RK
.....6EKM-Z1H6-YQN2M

Unbegrenzter Film- und Itemvorrat

.....F96F-3M6C-F3QZD
.....ETAG-G5JB-DUH45

Durch Wände gehen

.....26VA-M61E-Z3NDC
.....E1D0-K7DN-4ND7U

Items

.....6FJT-QYEM-NEAVJ

Typ-14-Film

.....U4DU-F4A3-7JBBJ
.....Y8XV-NCYX-M2DXV

Typ-61-Film

.....BHAH-7BM8-0C01W
.....J2N4-3CP9-ZC0Z6

Typ-90-Film

.....89JT-T07J-AQCHH
.....UCEC-EPW3-2WA62

Typ-Zero-Film

.....FRWB-VA7R-HGTCG
.....B8G0-ACJM-J7YKK

Kräutermedizin

.....CQ2X-5DNA-N51U9
.....DV2A-5TFP-7MC40

Heiliges Wasser

.....YA8N-B6CB-M649B
.....J391-XC35-E591K

Kamera Obscura

.....HHJN-XPNZ-WV448
.....9391-5GMJ-77YPG

Taschenlampe

.....D46B-MVR3-J8R81
.....G8YY-3R4R-0AB8E

Miyakos Tagebuch (Teil A)

.....KZ3B-WBVX-8YGBJ
.....ODEU-XDXT-OHNCR

Miyakos Tagebuch (Teil B)

.....DEGQ-UXBY-3GDK9
.....8UTO-ZPWK-P6DK3

Altes Buch

.....QQH1-G24F-GPWBC
.....F87A-ZTNB-MJ75T

Puppenkopf

.....BWTC-QTBF-VGAU1
.....1U87-3B5B-6R3RH

Rechter Arm der Puppe

.....U7Y8-QJ2X-Y5YD7
.....WY46-Q8BQ-E8KQ2

Linker Arm der Puppe

.....HV3X-NT8B-K2UVZ
.....7VBG-4Y54-WNJ2X

Köpfe der Zwillingspuppe

.....UHYT-D8VB-PDZ3C
.....VFDQ-ZTD7-52FGE

Schmetterlingsschlüssel

.....R9G9-T3YB-DQW83
.....ZWZV-D93P-8QMUT

Lichtschlüssel

.....J3EC-NCXX-2N2WR
.....RANR-WBMH-1MJVV

Schattenschlüssel

.....5E7H-RX7A-58FF3
.....DWMT-PG3W-8YB93

Rostiger Schlüssel

.....DEYU-JMEP-ECF05
.....ZYJM-BUVV-HP13B

Filmrolle 1

.....T0C4-TTPD-6K6E0
.....G41D-KT91-HDMJR

Filmrolle 2

.....JK47-AM08-K2C8T
.....03YQ-UA7B-5107W

Filmrolle 3

.....Y1QN-JTDM-J1CNR
.....5VV3-YDY2-K7Y5J

Filmrolle 4

.....U4AZ-03PW-1DVCK
.....T9F3-H3YP-2JEHH

Filmrolle 5

.....JY10-7GKW-Q93QW
.....XVAA-UP3B-WCRD1

Filmrolle 6

.....2HYJ-M3MZ-TVEP4
.....PV2J-93VM-FROU7

Filmrolle 7

.....3CPF-DN6N-TC4EB
.....88T1-51RF-899Y0

Schwarze Tasche

.....7PQ0-YJAD-DETMV
.....Q5KN-XX4M-NW3RT

Blutiger Ring

.....0Q5Y-ODPA-20XH8

Alle Notizen und Fotos

.....WNAH-YGVY-Y7QHU
.....VND6-UHHB-XHKZY
.....FTHC-7EXD-PK7ZQ
.....2R8T-RKHF-P2Y30
.....QXQJ-648D-D3B1F
.....4QK3-5KHE-J33A5

Ghost Recon: Jungle Storm

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....WFD7-AA01-T22AT
.....HA6U-5AXQ-6JUPN
.....NYV1-F0HQ-F1YX2

ARMAX 3.13 Fix

Diesen Code müsst ihr verwenden, wenn die Versionsnummer eures Action-Replay-MAX nicht 3.14 ist.

.....73TA-9YB1-857WK
.....FWWK-NXMD-ZE1KG
.....ANCC-A8VW-98B5B
.....1M9G-WVYH-PCBBH
.....VZEC-FWXE-UWQWZ
.....68B8-R4Q7-XCBAC

Unbegrenzt Munition

.....R311-WP1P-P1GJ4
.....WAAN-5VRY-OFTQZ

Unverwundbarkeit

.....K15R-RUQP-G5X5T
.....Z4Q1-KUBJ-EFX13

Unbegrenzt Schnellspeichern

.....W27M-TFYB-XY7D8
.....3UNW-961T-24XT3

Team unsichtbar machen

.....6MCE-UGDG-UWVEM
.....ZMA6-CT5J-Y9X06

Immunität gegen feindlichen Beschuss

Mit diesem Code seid ihr unverwundbar bis auf eine kleine Ausnahme: Eure eigenen Granaten können euch nach wie vor ins Jenseits befördern.

.....EK0N-JFYR-FGXQQ
.....YMUA-4QV9-52RCT
.....A3A1-3Z83-3G5VV
.....8KQJ-D0QN-K7WT5
.....WMJC-8EBA-V4XRD
.....KM1W-D0AK-7H7PF

Per L3-Knopf durch Wände gehen

.....1MV8-X3P8-9N6NM
.....WF0M-A471-M1FAW
.....ZCMC-P47V-X6CMC
.....A4BA-FUGX-OXTJD
.....MBNU-PZHF-UJ4F4
.....QYGG-DE4M-Q3VA6
.....17CC-0VNU-27N7C
.....J2CM-JR70-JNXQW
.....NTFX-T2DX-JT75T

PRO EVOLUTION

Wir zeigen euch, wie man die Mannschaften auf den Original-Stand bringt und verraten die schönsten versteckten Bewegungen eurer Stars!

SPIELER EDITIEREN

Das Fehlen vieler Spieler lässt sich relativ leicht mit dem Namenseditor ausmerzen. Viele Spieler sind zwar im Spiel enthalten, doch ihr Name wurde verfremdet. Um den Original-Namen einzugeben, geht ihr folgendermaßen durch die Menüs: Editier-Modus, Spieler bearbeiten, Spieler ändern und dann mit **L1** und **R1** die Mannschaft auswählen. Wählt das Team „Rekordmeister“ (auf der zweiten Seite ganz rechts in der dritten Zeile) um beispielsweise die Bayern zu editieren. Da der FC Bayern München ein sehr internationales Team ist, sind viele Namen ausländischer Spieler bereits richtig. Die der deutschen Nationalspieler und einige andere

sind allerdings falsch:

Kalm = Kahn, Kubuo = Kuffour, Robelto Konac = Kovac, Ilmaath = Jeremies, Balotz = Ballack, Salihamic = Salihamidzic, Damitzler = Deisler, Mahaali = Makaay

Wenn ihr das Original-Gesicht von Oliver Kahn haben möchtet, dann stellt einfach unter „Aussehen“ und „Ges.form“ den Wert auf „23“. Dort hat sich nämlich der echte Titan versteckt!

Tschechische Nationalmannschaft

Torhüter: Chemo = Cerny,
Bunnatek = Srnicek

Abwehr: Ujilesi = Ujfalusi, Bosk = Bolf,

Gliner = Grygera, Fugal = Fukal,
Reska = Tyce, Webschim = Vořava

Mittelfeld: Jakoroski = Jarosik, Galaek = Galasek, Netret = Nedved, Popochski = Poborsky, Rosicly = Rosicky, Jarojk = Jarosik, Dolmiku = Dostalek, Tibe = Píkl, Greyton = Gedeon, Bermar = Baranek
Sturm: Kemar = Koller, Smiter = Smicer, Baloum = Baros, Lokobenek = Lokvenc, Sibomko = Štajner

Niederländische Nationalmannschaft

Torhüter: Farzel Haar = van der Sar,
Weltevind = Westerveld

Abwehr: Tyutau = Stam, F. De Mole = Frank de Boer, Rikkazold = Ricksen, Oorimar = Ooijer, Raidnar = Reiziger, Von Bankoast = van Bronckhorst

Mittelfeld: Hofu = Cocu, Darit = Davids, Farzel Garlt = van der Vaart, Von Bokkur = van Bommel, Vokfert = Bosvelt, Seanolk = Seedorf, R. De Mole = Ronald de Boer

Sturm: Zergaiv = Zenden, Farzel Menst = van der Meyde, Froibaad = Kluivert, Von Mistelroum = van Nistelrooij, Hotteubenik = Hasselbaink, Van Ouidolk = van Hooijdonk, Mahaali = Makaay, Orhaimnalz = Overmaas



Oliver Kahn müsst ihr nicht nur den richtigen Namen geben, sondern auch sein eigenes Gesicht.



Wenn ihr Spieler ändert, müsst ihr auch die Namen auf den Trikots anpassen!

SPIELER-TRICKS

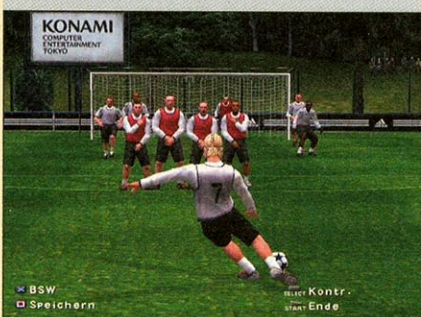
Viele Starspieler haben spezielle Bewegungen und Tricks auf Lager. Del Piero zeigt einen speziellen Lupfer an der Strafraumgrenze (**L1**+**□**), Ronaldo lässt die Torhüter im Eins gegen Eins aussteigen (**□**+**X**), Kahn macht einen sehr weiten Abschlag und Zidane unterläuft nie ein Fehler bei der 360-Grad-Pirouette (einmal im Uhrzeigersinn mit dem rechten Analog-Stick).



Stürmer-Ass Ronaldo lässt hier den Torhüter mit seinem Spezial-Trick aussteigen.

FREISTÖSSE BESSER ZIELEN

Mit den beiden rechten Schultertasten lassen sich die Freistöße besser auf den Kasten zirkeln. Mit **R1** beschreibt der Ball eine höhere Flugkurve, während **R2** den Ball flacher und somit fester Richtung Tor bringt. Bei Entfernungen unter 25 Metern oder bei spitzen Winkeln sollte man also **R1** nutzen.



Im Trainings-Modus kann man aus jeder Position den Einfluss von **R1** und **R2** üben.

EXTRA MOTIVATION

Direkt von den Pro Evolution Soccer 3-Entwicklern: Einige Spieler haben die Sonderfertigkeit „Spielführung“ (zu erkennen am Stern). Macht diesen Akteur zum Kapitän. Dadurch erhält die komplette Mannschaft einen kleinen Motivationsschub. Geht dazu einfach in den Aufstellungseinstellungen auf „Schützenwahl“ und anschließend auf „Kapitän wählen“.



Motivations-Trick: Macht nur den Spieler zum Kapitän, der das Talent dazu hat!

SOCCER 3 (PLATINUM)

NEUE STRATEGIEN

Wer in PES 3 auch längerfristig erfolgreich spielen möchte, der kommt um die Anpassung und Veränderung seiner Mannschaftstaktik nicht herum. Die neueste Pro- Evo-Version hält für Taktiker und Strategen einige Möglichkeiten parat:

Nun lassen sich alle Spieler abhängig vom Ballbesitz taktisch ausrichten. In der Defensive gibt es drei Einstellungen (hoch, Standard, niedrig) dafür, wie schnell sie sich wieder nach hinten orientieren sollen. Zu erkennen an der Länge des blauen Pfeils.

Um kompakter im Mittelfeld zu stehen, sollte man die Stürmer mit hohem Laufpensum nach hinten spielen lassen.

Im Angriff darf man jedem Spieler ein oder zwei Laufwege zuordnen (rote Pfeile). Diese Einstellungen finden sich unter „Formation“, „Indiv.-Einst.“, „Offensiv-Ausr.“ bzw. „Vert.-Ausr.“. Dabei handelt es sich aber nicht um feste Routen, sondern der Spieler orientiert sich nur grob daran.

Manndeckung ist nur dann effektiv, wenn der Verteidiger dieses spezielle Abwehrverhalten auch beherrscht. Kontrolliert deshalb, ob der Spieler einen Stern hinter dem Wert „Manndeckung“ hat.

FRA			
Barthez	174	174	174
Silvestre	174	174	174
Gallas	174	174	174
Lizarazu	174	174	174
Thuram	174	174	174
Makalele	174	174	174
Veira	174	174	174
Zidane	174	174	174
Wiltord	174	174	174
Henry	174	174	174
Trezeguet	174	174	174

⊙ Jedem Spieler dürft ihr zwei Bewegungstendenzen in der Offensive vorgeben.

FRA			
Barthez	174	174	174
Silvestre	174	174	174
Gallas	174	174	174
Lizarazu	174	174	174
Thuram	174	174	174
Makalele	174	174	174
Veira	174	174	174
Zidane	174	174	174
Wiltord	174	174	174
Henry	174	174	174
Trezeguet	174	174	174

⊙ Die Manndeckung funktioniert auch nur dann, wenn der Verteidiger dieses Talent besitzt.

TÄUSCHUNGSMANÖVER

Den Ball durchlassen (R1)

Kurz bevor der Spieler den Ball annimmt, R1 drücken. Der Ball rollt ihm nun durch die Beine auf einen – hoffentlich – besser positionierten Kameraden.

Übersteiger 1 (rechter Analog-Stick)

Drückt zweimal mit dem rechten Analog-Stick in die Laufrichtung für einen schnellen Übersteiger.

Übersteiger 2 (2x L1)

Drückt zweimal auf L1 für einen langen Übersteiger.

Übersteiger 3 (2x R2)

Drückt zweimal auf R2 für einen kurzen Schussübersteiger.

Schuss antäuschen 1 (rechter Analog-Stick)

Drückt zweimal mit dem rechten Analog-Stick im 90-Grad-Winkel zur Laufrichtung für einen antäuschten Schuss.

Schuss antäuschen 2 (□, X)

Drückt, während sich der Schussbalken füllt (durch Druck auf □), die X-Taste und täuscht so einen Schuss an.

Pass antäuschen (O, X)

Drückt, während sich der Schussbalken füllt (durch Druck auf O), die X-Taste und täuscht so einen Pass an.

Flanke antäuschen (O, X nur auf Höhe des Strafraums)

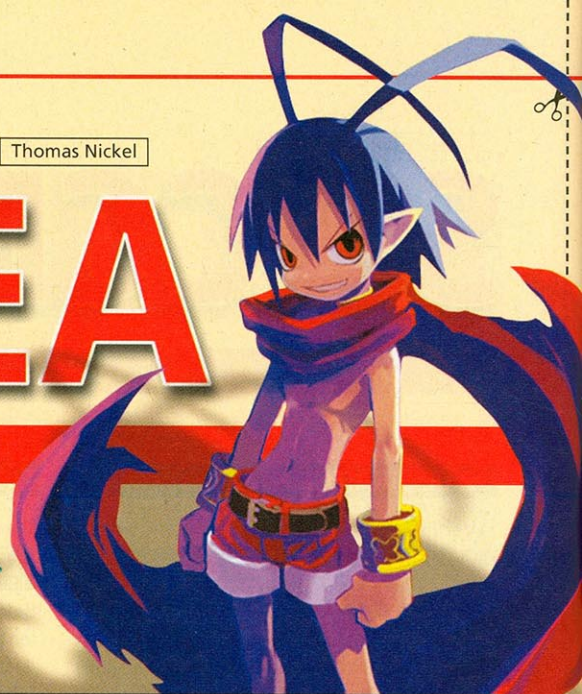
Drückt, während sich der Schussbalken füllt (durch Druck auf O), die X-Taste und täuscht so eine Flanke an.

Thomas Nickel

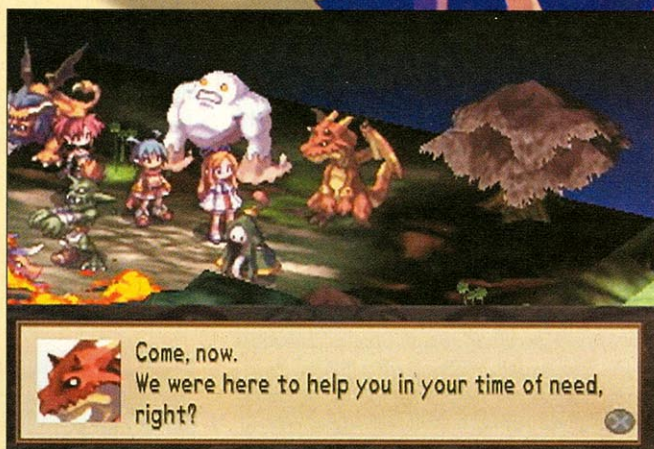
DISGAEA

Hour of Darkness

Nippon Ichis Disgaea ist ein extra knackiger Strategie-Brocken, der auch Profis einiges abverlangt. Wir verraten euch hier einige der wichtigsten Geheimnisse. – Ihr sollt es in der Hölle nicht allzu schwer haben.



Gruselige Abgeordnete: Macht ihr in der Dark Assembly einen guten Eindruck, könnt ihr jede Menge nützlicher Beschlüsse durchsetzen.



Gute Freunde: Auch wenn ihr anfangs auf die Hilfe eurer Leute im Schloss verzichten müsst – wenn es ernst wird, kann man auf die Knaben zählen.

Die Endsequenzen

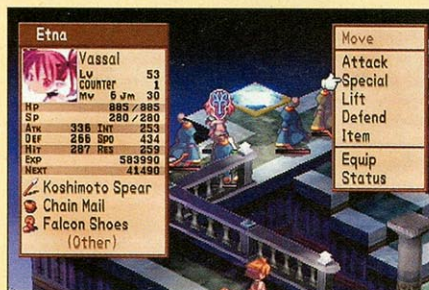
Insgesamt hat Disgaea sieben verschiedene Endsequenzen vorzuweisen. Wie ihr diese erreicht, erfahrt ihr hier.

Gutes Ende

Hier müsst ihr von Anfang an auf Zack sein, ihr dürft keine eurer eigenen Leute töten – das gilt auch für die Senatoren in der Dark Assembly. Passt ihr von Anfang an gut auf, seht ihr diese beste Endsequenz.

Schlechtes Ende 1

Um diese Sequenz zu sehen, müsst ihr mehr als 100 Anträge in der Dark Assembly durch Kampf herbeizwingen. Am besten geht das, wenn ein schwacher Charakter nach Geld verlangt – das wird praktisch immer abgelehnt und es kommt dann zum Kampf.



Leveln ist das halbe Leben: In Etnas Fall lohnt es sich, sie im Umgang mit Äxten zu trainieren.

Schlechtes Ende 2

Es wird kniffliger: Ihr müsst weniger als 100 Anträge in der Dark Assembly erzwungen haben und den Item God besiegen. Diesen findet ihr im 100. Level eines Items mit der Beschreibung Legendary. Natürlich ist das alles reichlich schwer, daher solltet ihr ordentlich aufleveln.

Normales Ende

Trifft keine der oben genannten Möglichkeiten zu, endet das Spiel „normal“. Genauer: Ihr müsst mindestens einen eurer Leute selbst erledigen, weniger als 100 Anträge erzwungen haben und den Item God in Ruhe lassen.

Welt-Eroberer-Ende

Um dieses Ende zu sehen, müsst ihr lediglich die letzte Stage auf der Human-World-Map schaffen.



Kleine Notlüge: Eigentlich will Etna nur in ihr privates Versteck.

Flonne-Ende

Um dieses Ende zu sehen, müsst ihr vor Ende der dritten Episode bereits 50 eurer Kameraden auf dem Gewissen haben. Ist der letzte Kampf geschafft, habt ihr die Wahl eine bestimmte Person zu töten oder eben nicht. Wenn ihr sie umbringt, seht ihr Flonnes Endsequenz.

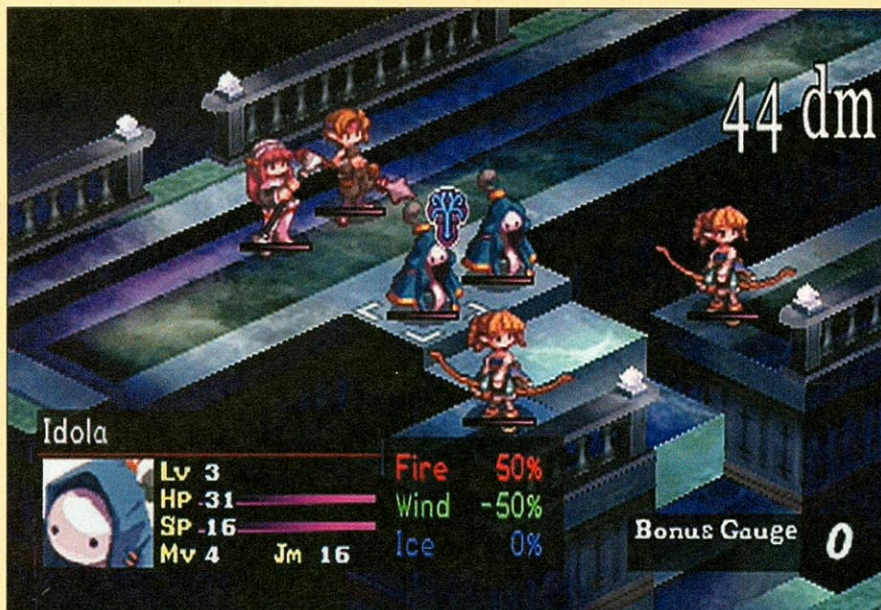
Etna-Ende

Hier gilt es, vor Ende des fünften Kapitels ganze 100 Kameraden zu erledigen. Wieder steht ihr vor der Frage, ob ihr eine bestimmte Person tötet oder nicht. Entscheidet ihr euch skrupelloserweise dafür, freut ihr euch wenig später über Etnas Ausgang der Geschichte.

Allgemein gilt: Habt ihr das Spiel einmal durchgespielt, könnt ihr die „New



Im Tagebuch lest ihr ein paar interessante Informationen und Hinweise auf den Storyverlauf.



○ Klein anfangen: Übernehmt euch in den ersten Szenarios nicht an allzu fiesen Monstern – Kleinvieh macht schließlich auch Mist und schadet eurer Lebensenergie meist nicht so sehr.

Game+“-Option anwählen. Damit startet ihr das Spiel erneut mit allen Gegenständen, Levels und Fähigkeiten, die ihr im vorherigen Durchgang erworben habt. Der Zähler für getötete Kameraden wird wieder auf null gesetzt, so dass ihr auf diese Weise schnell alle Endsequenzen zu Gesicht bekommt.

Etnas geheimes Tagebuch

Dieses Geheimnis ist recht leicht zu entdecken. In Laharls Schloss geht ihr in den Thronsaal. Hinter der königlichen Sitzgelegenheit ist ein Schalter versteckt, den ihr mit X umlegt. Dann geht ihr in den Hauptraum an den Schalter des Rosenqueen-Shops. An der Ecke ist ein Totenschädel. Untersucht ihn und betätigt auch dort den Schalter. Nun geht ihr in den Raum mit den Treppen. In der Ecke direkt gegenüber von Longinus drückt ihr ein letztes Mal den X-Knopf. Etna meint nun, sie müsse kurz einmal austreten und geht in ihre geheime Kammer. Dort könnt ihr im Tagebuch lesen und so ein paar interessante Details über die Handlung erfahren...

Die neun versteckten Klassen

Einige Charakterklassen sind besonders gut versteckt. So schaltet ihr sie frei:

Angel

Ihr braucht einen weiblichen Cleric, Knight und Archer mindestens auf Level 100.



○ Begehr: Jeder Gegenstand hat einen Seltenheitswert, der Häufigkeit und Wert des Items angibt.

Archer

Eure Fähigkeiten mit dem Bogen müssen auf Level 3 oder höher liegen.

EDF-Soldier

Ihr braucht mindestens Level 30 mit Schusswaffen.

Knight

Ein weiblicher Warrior und ein weiblicher Mage mit jeweils dem Mindestlevel 10 sind erforderlich.

Majin

Männliche Warrior, Brawler, Ninja, Rogue und Scout mit Level 200 werden gewünscht.

Ninja

Hier braucht ihr einen männlichen Fighter und einen männlichen Warrior jeweils auf Level 20.

Rogue

Männliche oder weibliche Fighter und Warriors mit Mindestlevel 5 sind die Voraussetzung.

Ronin

Für die Damen – Warrior und Fighter mit Level 20 sind Trumpf.

Scout

Das Geschlecht ist egal – Hauptsache Fighter und Warrior, jeweils auf Level 5, sind dabei.



○ Macht euch gut mit dem Geopanel-System vertraut: Die endlosen Kombos setzen Gegnern hart zu.

VERSTECKTE PROMINENZ



○ Euch ist Prier im normalen Leben zu brav? Kein Problem, euch kann geholfen werden.

Wie im Test beschrieben, hat Nippon Ichi zwei geheime Figuren versteckt. Die erste ist La-Pucelle-Heldin Prier in einer ungewohnt diabolischen Rolle. Um sie zu treffen, schaltet ihr das Alt. Netherworld-Szenario frei, sie ist die Endgegnerin. Da sie auf Level 2000 ist, habt ihr erst ganz schön zu knabbern. Ist euch das noch zu wenig, sucht ihr euch Rhapsody-Hexe Marjolie: Die Dame mit der schrillen Lache erwartet euch im Mysterious Seal und hat mit Level 2500 noch mehr zu bieten als die gute Prier ...

Die geheimen Levels

Neben den storyrelevanten Kampfarenen sind noch eine ganze Reihe versteckter Szenarios in Disgaea enthalten. Aber Vorsicht: Diese Szenarios sind extrem schwer – wenn ihr Endgegner mit Level 2500 scheut, solltet ihr von diesen Szenarios die Finger lassen.

Alt. Netherworld

Ihr müsst einen sehr hohen Rang in der Dark Assembly erreichen und dann den entsprechenden Beschluss verabschieden.

Mysterious Seal:

Genau wie das erste Geheim-Szenario – arbeitet euch in der Assembly nach oben und bringt den Beschluss durch.

Baal's Tower:

Wenn ihr alle Levels der Alt. Netherworld und Mysterious Seal besteht, wird dieser heimelige Ort freigeschaltet.

Cave of Ordeals:

Wieder ein Szenario, das in der Dark Assembly freigeschaltet wird. Der ideale Ort, um euer Level in astronomische Höhen zu treiben.

Human World:

Ist das Kapitel mit der Invasion der Menschen bestanden, drückt ihr den entsprechenden Beschluss in der Dark Assembly durch. So erreicht ihr auch eine der oben genannten Endsequenzen.

Prinny Land:

Nach dem Reinkarnations-Kapitel gibt es wieder mal einen Beschluss in der Assembly, mit dem ihr das Land der Prinny's freischaltet. ■

GRAN TURISMO 4

PROLOGUE

Ihr habt schon mehr als einmal ins Lenkrad gebissen, weil die Prüfungen partout nicht klappen wollten? Mit unseren Ratschlägen werden euch die harten Tests leichter von der Hand gehen.

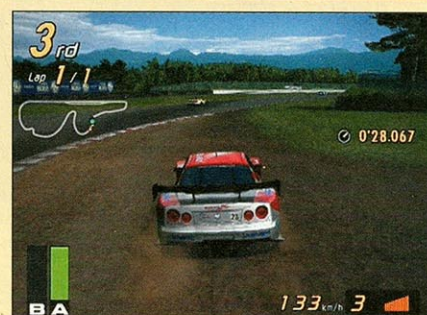
Allgemeine Fahrschul-Tipps



Der Rückstand auf den Ghost (linkes Auto) resultiert aus ruckhaften Lenkbewegungen.



Hier seht ihr den Unterschied zwischen einem Vollgas-Start und einem gefühlvollen Start.



Diese Kurve des Fuji Speedway könnt ihr über die braune, staubige Auslaufzone abkürzen.

Sachte lenken

Bei der ersten Prüfung (Oval) und bei sehr kurzen Tests zeigen schon kleinste Lenkbewegungen große Wirkung. Versucht, ganz sanft mit dem Analog-Stick zu lenken und vermeidet ruckhafte Bewegungen. Diese vermindern nämlich die Geschwindigkeit eures Wagens und kosten euch wertvolle Hundertstel. Mit dem Lenkrad ist das viel einfacher als am Controller, doch auch mit diesem Spielgerät sollte es bei ausreichend Übung klappen.

Sanft Gas geben

Was fürs Lenken gilt, ist beim Gas geben nicht anders: Manche Autos setzen sich nur lang-

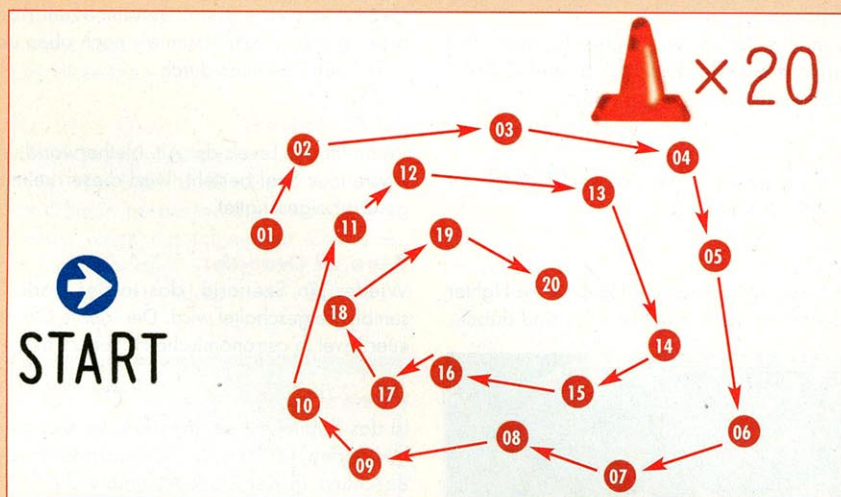
sam in Bewegung, wenn ihr bei Rennbeginn sofort Vollgas gebt (zum Beispiel die Dodge Viper, der Lotus Elise oder der Honda NSX Type S Zero). Drückt also die analoge Beschleunigungstaste nicht so fest, sondern lockert beim Start den Druck ein wenig – die Reifen sollen nicht durchdrehen. Bei manchen Wagen ist es von Vorteil, beim Startsignal kurz Vollgas zu geben und gleich darauf den Druck ein wenig zu mindern. Andere Modelle wiederum beschleunigen besser aus den unteren Drehzahlen heraus. Fehlen euch bei einer Prüfung nur wenige Hundertstel, obwohl ihr ausgezeichnet gefahren seid, dann seht zu, dass ihr euren Start verbessern könnt. Wenn ihr mit der analogen X-Taste nicht zurecht kommt, legt

im Optionsmenü die Beschleunigungs- und Brems-Funktion auf den rechten Analog-Stick.

Abkürzen verboten

Oft lässt es sich nicht vermeiden, in einer Kurve die rot-weißen Curbs zu berühren. Manchmal ist es sogar von Vorteil, weil ihr so den Weg etwas abkürzen könnt oder weil das Auto dann leichter in den Driftzustand gerät. Achtet darauf, nur mit zwei Reifen auf die Wiese zu fahren, wenn es unbedingt nötig ist (z.B. beim Überholen). Verlasst ihr mit allen vier Rädern die Fahrbahn, wird die Prüfung sofort abgebrochen. Die einzige Ausnahme ist die Rechtskurve der ersten Schikane auf dem Fuji Speedway. Hier könnt ihr die Fahrbahn ganz verlassen und über den braunen Schotter abkürzen.

KAFFEEPAUSE NR. 2



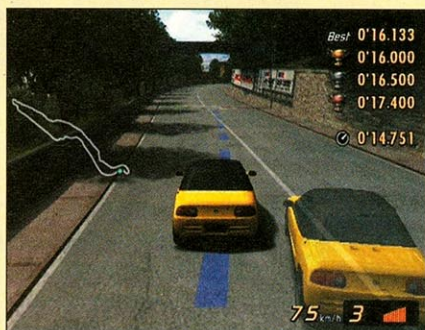
„Kaffeepause“... klingt eigentlich harmlos, doch auch diese Tests haben es in sich. Insbesondere die zweite Kaffeepause ist gemein. Hier müsst ihr mit einem Subaru Legacy willkürlich über den Platz verteilte Pylonen treffen. Die Bronze- und die Silber-

zeiten dürften kein allzu großes Problem darstellen, doch um die Goldzeit zu erreichen, braucht ihr dringend einen guten Plan. Diese Karte zeigt euch die Route, auf der ihr die Hütchen am schnellsten alle „mitnehmt“.

Ghost und Ideallinie

Der Ghost ist das transparente Auto, das bei den meisten Fahrstunden mit euch fährt, sobald ihr sie zum zweiten Mal in Angriff nehmt. Er ist die Aufzeichnung eurer bisher besten Fahrt. Benutzt den Ghost, um euch Stück für Stück an die Zeitvorgaben heranzu-





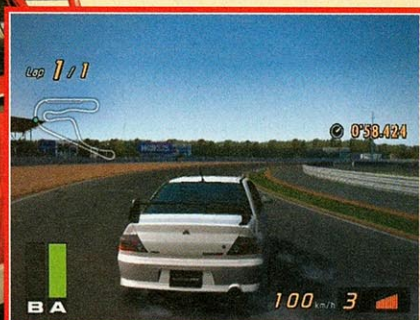
Ghost und Ideallinie sind zwei nützliche Hilfen zum Erreichen der hammerharten Goldzeiten.

tasten. Wenn ihr euch an eine neue Prüfung wagt, fahrt die Strecke auf jeden Fall einmal bis zum Ende, auch wenn ihr Fehler macht. Beim nächsten Versuch habt ihr dann immerhin einen Ghost. Er warnt euch vor kniffligen Stellen und hilft, eigene Fehler zu erkennen.

Die zweite Hilfestellung im Fahrschul-Modus ist die Ideallinie, die sich in der Regel in drei Farben zeigt. Blau bedeutet beschleunigen, ist die Linie weiß, sollt ihr rollen und wenn sie rot ist, steigt ihr in die Eisen und bremst. Ihr müsst der Linie nicht immer ganz genau folgen, doch solltet ihr euch grob daran orientieren. Wenn bei einem Test keine Ideallinie angezeigt wird, drückt einfach mal R3 (rechter Stick) – bei manchen Prüfungen (Zeitfahren, Slalom) erscheint sie dann.

Driften

Bei Rallye-Herausforderungen sind Drifts natürlich unerlässlich, aber auch auf dem Asphalt kann ein leichter Drift Wunder bewirken. Wenn ihr etwas schneller in eine Kurve hineinfahrt, lenkt ihr am besten zuerst ein, geht dann leicht auf die Bremse und spielt dann ein wenig mit dem Gas. So manövriert ihr euer Vehikel mit hoher Geschwindigkeit durch die Kurve und könnt am Kurvenausgang, wenn das Auto wieder Grip hat, schneller Vollgas geben. Die Drifttechnik ist jedoch stark vom Auto abhängig: Der leichte Lotus Elise (Prüfung 19) bricht mit seinem Heck recht schnell aus, wenn ihr beim Einlenken etwas mehr Gas gebt. Der störrische Mitsubishi Lancer Evo VII (Prüfung 37) hingegen untersteuert ganz gerne. Erst wenn ihr in eine schnelle Kurve hineingerollt seid und den Wagen durch scharfes Einlenken in eine Querstellung gebracht habt, könnt ihr Gas geben. Beschleunigt ihr bereits zuvor, schiebt die Karre über die Vorderachse und ihr landet im Kiesbett. ■

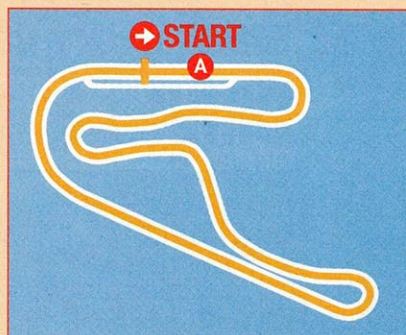


Mit manchen Autos kommt ihr schneller durch die Kurve, wenn ihr leicht driftet.

AUFHOLJAGDEN

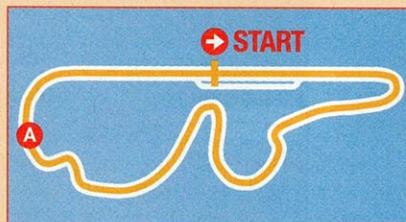
Bei den Aufholjagden (Fahrstunden 29 bis 35) müsst ihr zeigen, was ihr drauf habt. Ihr müsst die Strecke auswendig kennen, den Wagen beherrschen und professionell überholen. Zwar können wir euch nicht sagen, wie ihr bei diesen Prüfungen die

Goldzeiten knacken könnt, doch auch wir haben unsere Erfahrungen gemacht: Die folgenden Skizzen zeigen, wann und wo wir welches Auto überholt haben, um die Goldzeit zu schaffen. Bedenkt aber, dass dies nur eine Hilfestellung sein soll.



PRÜFUNG 29

- A 1. Auto, Zeit ca. 1 m 09 s, Runde 2 von 3



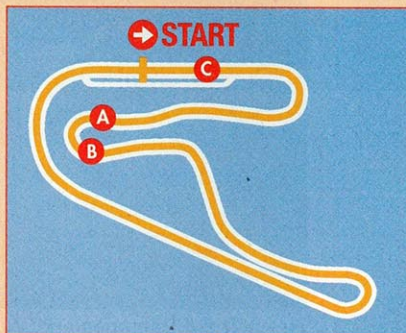
PRÜFUNG 30

- A 1. Auto, Zeit ca. 1 m 24 s, Runde 1 von 5



PRÜFUNG 31

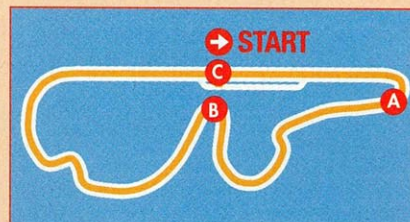
- A 1. Auto, Zeit ca. 2 m 25 s, Runde 2 von 3



PRÜFUNG 32

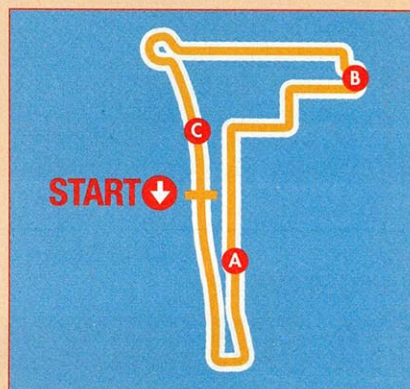
- A 1. Auto, Zeit ca. 0 m 22 s, Runde 1 von 1

- B 2. Auto, Zeit ca. 0 m 26 s, Runde 1 von 1
C 3. Auto, Zeit ca. 1 m 17 s, Runde 1 von 1



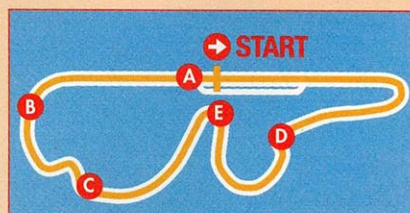
PRÜFUNG 33

- A 1. Auto, Zeit ca. 0 m 16 s, Runde 1 von 1
B 2. Auto, Zeit ca. 0 m 42 s, Runde 1 von 1
C 3. Auto, Zeit ca. 1 m 23 s, Runde 1 von 1



PRÜFUNG 34

- A 1. Auto, Zeit ca. 0 m 25 s, Runde 1 von 1
B 2. Auto, Zeit ca. 0 m 57 s, Runde 1 von 1
C 3. Auto, Zeit ca. 1 m 34 s, Runde 1 von 1



PRÜFUNG 35

- A 1. Auto, Zeit ca. 1 m 19 s, Runde 1 von 10
B 2. Auto, Zeit ca. 2 m 25 s, Runde 2 von 10
C 3. Auto, Zeit ca. 3 m 30 s, Runde 3 von 10
D 4. Auto, Zeit ca. 6 m 55 s, Runde 6 von 10
E 5. Auto, Zeit ca. 11 m 05 s, Runde 9 von 10

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!

TAKTIKSCHWÉRGEWICHT

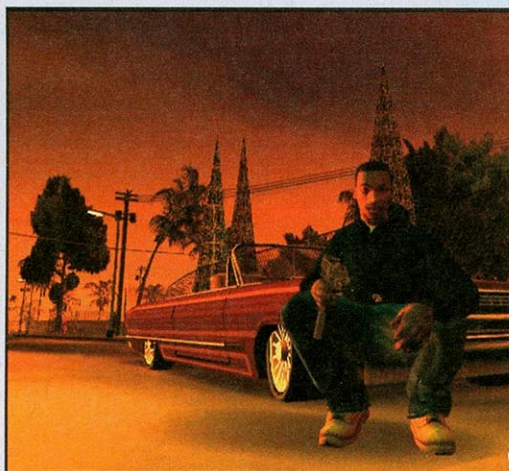
FRONT MISSION 4



Im Heft & auf DVD:
Wir testen den neuen
Taktikhammer vom Final-Fantasy-
Entwickler Square Enix.

GANGSTAVILLE

GTA SAN ANDREAS



play deckt auf: Alle Details und
Infos zum meisterwarteten PS2-
Spiel des Jahres.

PS2 BACK ON THE STREETS

DRIVER 3



Undercover-Bulle Tanner ist wieder im Einsatz – im extra großen Testteil klären wir, ob GTA Vice City (dt.) den Genre-Thron räumen muss.

PS2 SCHUL-SCHOCKER

OBSCURE



Zu zweit auf Dämonenjagd: Wir zittern uns im Duett durch Ataris
außergewöhnlichen Gänsehaut-Garanten.

+++ TIPPS UND TRICKS +++ NEWS +++ GEWINNSPIELE +++ TRENDS +++

F3 E3-NACHSCHLAG

ALLE E3-HITS AUF DVD



Großes Round-up: Alle Megahits der weltgrößten Videospiel-Messe in bewegten Bildern – die proppevolle DVD mit den Krachern 2004 dürft ihr nicht versäumen!

F3 SPORTSKANONE

ATHENS 2004

Passend zu den Olympischen Spielen geraten wir mit der offiziellen Versoftung ins Schwitzen.

F3 KRIEGSTRAUMA

SHELLSHOCK: NAM '67

Im Heft & auf DVD: Der schonungslose Vietnam-Shooter unter der Lupe.

kompetent und informativ wie immer

play 08/04

NICHT VERGESSEN!
play im ABO!

+ Superprämien
+ immer pünktlich frei Haus geliefert
+ nur €4,50 statt €4,99 im Einzelverkauf

ist ab 25. Juni 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

Tja, das kann passieren – diesmal haben wir uns selbst ein Ei gelegt. Aufmerksamsten Lesern wird es aufgefallen sein: In unser Transformers-Gewinnspiel der zurückliegenden Ausgabe hat sich der Fehler Teufel eingeschlichen und euch mit gleich drei falschen Antworten verwirrt. Gesucht war der Name des Heimatplaneten der Robokämpfer, der natürlich Cybertron heißt und nicht, wie von uns behauptet, Cybertron – ein t war schlicht zu viel. Selbstverständlich lassen wir alle Einsendungen gelten, die trotz Druckfehler die richtige Lösung genannt haben.



Hinter den play-Kulissen

Ein play-Redaktionsmitglied steht Rede und Antwort.



Name: Mark Liebold

Alter: 25

Wie bist du zum Magazin gekommen?

Mein Bruder hat mich an Bord geholt.

Erinnerst du dich noch an deinen ersten Kontakt mit der PlayStation-Konsole?

Das war 1995 auf der IFA in Berlin.

Seit wann zockst du? Was war dein erstes System?

Das erste Mal, dass ich bewusst etwas gezockt habe, war in der ersten oder zweiten Klasse. Mein Vater hatte auf seinem VZ200-Heimcomputer ein Spiel selbst programmiert: Hamster frisst Käse und wird von Katze verfolgt. Im Grunde war es ein Pac-Man-Klon.

Welchen Videospielhelden findest du toll...

Interessante, vielschichtige Charaktere mit Hintergrund, wie etwa Solid Snake.

... und welche nicht? Langweilige 08/15-Charaktere wie Moorhühner.

Was sind deine absoluten Lieblingsspiele?

Die Zelda-, Metroid- und Metal-Gear-Serie.

Was treibst du in deiner Freizeit – außer zocken?

Musik ist meine Passion. Ich höre viel und geh' gern auf Konzerte. Und dann wäre da noch mein Banshee Morphin (Fahrrad). Damit geht es über Stock und Stein, immer tiefer in den Wald hinein.

Was bedeutet die jährliche E3 für dich?

Die E3 ist eine Herausforderung für Körper und Geist. Aber es lohnt sich dennoch jedes Jahr. Schließlich hat man die Möglichkeit, die kommenden Spiele anzutesten und trifft zudem deren Entwickler.

Die alternativen Top5 | Diesmal: Die grausamsten Lokalisierungen

1. Crusaders of Might an Magic (3DO)

Ohrenfolter, die Erste: Kaum eine Synchronsprecher-Riege war dilettantischer als die M&M-Deppen.

2. Final Fantasy X (Square-Enix)

Europäische Spieler trauten ihren Augen kaum: Fette PAL-Balken machten aus Tidus eine Pausbacke.

3. King's Field: The Ancient City (FromSoftware)

Ohrenfolter, die Zweite: Das unfassbar schlechte Intro muss man gehört haben, um es zu glauben.

4. Onimusha (Capcom)

Samurai-Debakel: Traurig, wie man ein tolles Spiel mit einer miesen Anpassung verstümmeln kann.

5. Metal Gear Solid (Konami)

Ohrenfolter, die Dritte: Snakes deutsche Quengel-Stimme war das beste Argument für Importe.

Die
die
abenteuer
des
BOY
BOY
BOY

© DINTER/PW! 2004





... SCHON JETZT DIE
PERFEKTE SIMULATION
VON GANGSTERFILMEN
MIT VERFOLGUNGSJAGDEN.
VGA, FEBRUAR 04

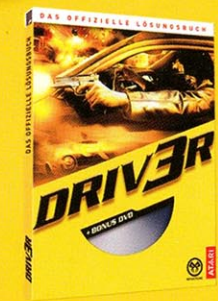
MEISTERHAFT INSZENIERTE
VERFOLGUNGSJAGDEN MIT
GENIALER FAHRZEUG-PHYSIK.
EINSCHÄTZUNG: SUPER
PLAYZONE, MAI 04

GOOD. BAD. BOTH. DRIVER[™]

WWW.DRIVER.COM



Sony Music Media 
DRIVER[™] The Soundtrack -
Available from Epic Records
www.sonymusic.de



Das offizielle Lösungsbuch



Das Spiel

AB JUNI 2004 IM HANDEL

PlayStation²



Driver[™] 3[™] © 2004 Atari Interactive Inc. All Rights Reserved. Designed and developed by Reflections Interactive Limited an Atari development studio. Published and distributed by Atari Europe S.A. All trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or others countries. PS² and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Java Games, Logos, Klingeltöne

BILDMITTEILUNGEN für Nokia, Siemens & Samsung*

70002	70048	70051	70124	70128	70148	70371
70647	70883	70665	70668	70672	70681	70682
70872	70873	70902	70927	70008	70056	70003
70887	70891	70893	70899	70900	70903	70916
70929	70932	70933	70934	70901	70652	70939

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

50031	50032	50036	50045	50216
50702	50136	50803	50936	50876
50941	51124	51200	51766	51588
51623	51641	50027	51601	50851
51769	51771	51773	51774	51786

NOKIA-LÖSCHLOGO Schick einfach "69998" an 81081*

HINTERGRUNDBILDER für Handys mit Farbdisplay*

100000	100001	100103	100057	100058	100150	100018	100130	100020	100062	100185	100187
100202	100254	100233	100111	100139	100109	100077	100115	100120	100044	100078	100061
100126	100229	100135	100137	100243	100063	100147	100131	100222	100100	130015	

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

21645	Time to say goodbye	31923	7 years and 50 days	30370	Amazing	27756	Shut up
24153	El condor pasa	31488	Here without you	31909	Funeral Song	23646	Ab in den Süden
31487	Maid of Orleans	31958	Amazing	31900	Whats your number	31467	Free like the wind
25127	Verdammt ich lieb Dich	31859	This is my life	31954	Team X-treme	30249	Hey Ya!
31932	Only you	31989	Nichts in der Welt	27913	If I cant	27781	Mandy
28035	Jenseits von Eden	31721	Augen auf	31875	Only if I	31514	Schick mir nen Engel
31942	Air hostess	31822	Mind of the wonderful	31720	Du hast mein Herz gebrochen	27681	Baby Boy
31948	I'm too sexy	30421	Just for you	31896	Strong	31540	Poison
30442	In love with you again	27882	Take me to the clouds above	27756	Shut up	31058	PIMP
31908	I dont wanna know	31847	Make y'all bounce	30433	U build me up	31546	Music is the key
27994	Fuck it (I dont want you back)	27749	Flip reverse	31949	Nothing I wont do	27881	Dschungel (holt mich hier raus)
27951	Yeah!	31910	Dont go too fast	31877	She wants to move	27648	White Flag
27978	My hand	31738	Toxic	31962	Con il nastro rosa	27647	Where is the love
27968	Suga Suga	31981	Powerless (say what you want)	31972	Dont leave home	26650	In da Club
31801	Left outside alone	31776	Its over now	28019	Last to know	27704	Ich bin jung und brauche Geld
30423	Breathe easy	27963	In the middle	27809	Milksake	26605	8 mile
31795	Cant wait until tonight	30339	Denkmal	31222	The magic key	31339	Numb
27836	Mad world	31956	Hang on	30257	Its my life	31508	Everyday girl
28034	Dont tell me	27829	Deliverance	27768	My immortal	30118	Aicha
27936	Hey Mama	27666	Superstar	31418	Tanz das Brot	30030	Für Dich
31953	Mein Block	31891	Araba	31717	Losing my religion	31469	Rockin on heavens floor
30405	Liebe ist alles	27955	Try	31480	Loves devine	26837	Get busy
31786	Just one last dance	30372	Der letzte Stern	27847	Im still in love with you	31464	Zur Erinnerung
27985	Naughty girl	27708	Turn me on	27707	Trouble	31664	Beds are burning
30366	Lebt denn dr alte Holzmichel noch	27925	Thank you	31081	Mr. Vain (recall)	30300	Believe in miracles
31763	Not in love	31872	No eternity	30018	Ich kenne nichts	25915	Take me tonight
31751	Dragostea din tei	30369	Red blooded woman	26939	Anywhere, anywhere, anytime	22488	Love yourself
31427	Get low	27805	Last train home	25753	Bump, Bump, Bump	31198	In the shadows
31952	L.O.V.E.	27905	Somewhere only we know	26964	Burgerdance	31587	Jigga Jigga

TOP-CHARTS

KINO/TV HITS

COOLE JAVA GAMES für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay, Siemens S(L)55,M55,C60,MC60,ST60

10609	10201	10600	10607	10608	10301	10300	10207	10606	10211	10212
10213	10100	10217	10218	10221	10603	10223	10047	10911	10551	10550

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 Card's erhältst Du im Ablo täglich ein Produkt der gewählten Kategorie zum Vorzugspreis von je EUR 1,99. Sendet ein "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?

Wassermann	Zwilling	Waage
Fisch	Krebs	Skorpion
Widder	Löwe	Schütze
Stier	Jungfrau	Steinbock

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. Sendet ein "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: BESTELNUMMER HANDYMODELL an

z.B.: 30030 Nokia 6100

81081*

0900 528 050**

9898***

für polyphone Klingeltöne sende

POLY BESTELNUMMER HANDYMODELL

z.B.: POLY 30030 Nokia 6100

*für ALLE dt. Netze, 2 SMS x 1,99 €

(3,98 €) V2-Lst. 0,24 €

2€ / SMS, *3 CHF / SMS

WAP - DOWNLOAD

Über unseren WAP-Service kannst Du Dir so viele Klingeltöne (auch Polyphon), Logos, animierte Bildmitteilungen, JAVA-Games 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 (V2-Lst. 12 cent), ** 1,- EUR/SMS, *** CHF 1,-

Logos: NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, sowie alle EMS-fähigen Handys von ALICAT, SAGEM, MOTOROLA, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON

Bildmitteilungen: alle NOKIA (außer ST 10), SAMSUNG, SIEMENS

Klingeltöne: alle NOKIA (außer 5110), SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, ALICAT, Cose Touch 311 und neuer, SAMSUNG, PHILIPS (625, 825 und neuer), TELIT, TRIUM, SENDO, MAXON

Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, SAMSUNG, TRIUM, SENDO (keiner), LG, NEC (nicht Alcatel), SHARP, PHILIPS (6257, 8257, 8258, MAXON)

Farbige Hintergrundbilder: für Handys mit Farbdisplay der Hersteller NOKIA, Sagem, Siemens, Sony-Ericsson, Samsung, Sharp, Panasonic, Motorola, Sendo, Nec, LG, Maxon

Für polyphone Klingeltöne, JAVA-GAMES, farbige Hintergrundbilder und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingeschaltet sein.

WAP: support@klingelton.com