

100% UNABHÄNGIG!

DAS KOMPETENTE MAGAZIN FÜR PLAYSTATION2, PSP UND PSX!

play THE PLAYSTATION

play THE PLAYSTATION

08-2004

€ 4,99

Österreich € 5,40
Schweiz 8,90
Luxemburg € 5,75
Spanien € 6,75
Belgien € 5,75

www.playplaystation.com

UNZENSURIERT
DVD "AB 16"

DVD



144 MINUTEN SPIELZEIT | 85 VIDEOS & SPIELSTÄNDE

ALLE TOPHITS AUF DVD!



Weltgrößte Videospiel-Messe

85 NEUE
PS2-SPIELE

"Live" von der E3-
Messe 2004

Das Exklusiv-Video

DEVIL 3
MAY CRY 3

Dante ist zurück!

Der Medal-of-Honor-Killer

CALL OF
DUTY: FINEST
HOUR
...und vieles mehr



DRIVER 3

XXL-Test: Die ganze Wahrheit über das Action-Spektakel

FAR CRY: INSTINCTS

Exklusiv: Insider-Infos zum Ego-Shooter im Heft & auf DVD

DER HERR DER RINGE
DAS DRITTE ZEITALTER

Rollenspiel-Hit: Exklusive Entwickler-Infos auf sechs Seiten



plus
16
Seiten
Beilage

ATHENS 2004

Das Extra-Heft zum
Olympia-Spiel

SPIDER-MAN 2

Atemberaubende Hollywood-Action für die PS2! Das große Special im Heft & auf DVD!

TIPPS &
TRICKS

ONIMUSHA 3: DAS ULTIMATIVE ACTION-HIGHLIGHT KOMPLETT GELÖST
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW – TEIL 1 DER KOMPLETTLÖSUNG

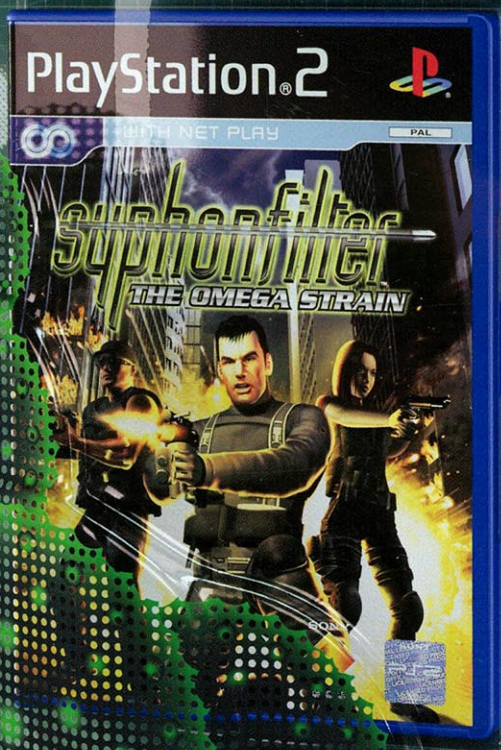


4 

SYPHONFILTER NETWORK-GAMING

WITH
SINGLE
PLAYER
MISSIONS

including double friendship



[from]
[FU_MAN_
SHOOT]

SEQUENCE - 01 ACTIVATED - LOADING FILES

CC \ SYSTEM : 327654.SYS
CC \ SYSTEM : 560921.SYS

ICA Field Transmission
ENCODING DATA : V.019264
[TRANSMISSION TYPE : * TXT * PRG * MOV



[from]
[MR_BOOM-
BALTIC]

SCI : 548 : 032 : 675A : DTP
SCI : 354 : 365 : 335A : DTP
* CAR : 173 : 852 : 754A : DTP
CI : 094 : 654 : 660A : DTP
CI : 337 : 951 : 003A : DTP

ACCESSING DATA : 54208 : 65
ACCESSING DATA : 28473 : 21
ACCESSING DATA : 00127 : 91

RECEIVING INCOMING TRANSMISSION
IP *** *** ***** *** SECURE CHANNEL

 **WARNING**
DO NOT REMOVE
THIS LABEL



Neue Intrigen und globale Spionage: Mit Syphonfilter „The Omega Strain“ kannst du exklusiv auf PlayStation®2 im Single-Player-Modus oder mit bis zu vier Spielern den internationalen Terror bekämpfen. Alles, was du dafür brauchst, ist ein schneller Internetzugang und der Netzwerkadapter. Und für letzte Worte an deine Freunde das USB- oder SOCOM-Headset. www.playstation.de

FUN. ANYONE?
PlayStation.2

HEISSE TAGE

HEISSE TAGE, HEISSE SPIELE

Der 15. Juni 2004: Während wir diese Zeilen tippen, herrscht in den Redaktionsräumen helle Aufregung. Noch zwei Stunden bis zur Rasenschlacht zwischen Deutschland und den Niederlanden. Seit dem frühen Vormittag steht die Redaktion Kopf: Schwarz-rot-goldene Fahnen schmücken unsere Büros, über die Mattscheibe flimmert die EM-Vorberichterstattung und sieben play-Möchtegern-Nationaltrainer fachsimpeln über die ihrer Meinung nach beste, beziehungsweise einzig mögliche Aufstellung ...

Ebenfalls Hochspannung herrschte vor ein paar Tagen – Driver 3 war eingetroffen. Nach monatelanger Terminverschiebungs-Odyssee (statt Mitte März fand das mit Vorschusslorbeeren überhäufte Action-Epos auf vier Rädern erst am 22. Juni den Weg in die Läden) erlebten wir eine riesengroße Überraschung beim Einlegen des fertigen Spiels ... Neugierig geworden? Dann blättert auf Seite 72.

Von wegen Sommerloch! Die in den letzten Jahren eingerissene Unsitte der Software-Flaute in den heißen Monaten hat ein Ende. Das belegt unser 29 Seiten umfassender TestScreen-Bereich anschaulich. Neben besagtem Driver 3 bringen unter anderem folgende Titel Erfrischung: Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow, Onimusha 3, Shellshock Nam '67, Athens 2004. Los geht's ab Seite 70.

E3-DVD: Diesmal steht die playTV-Ausgabe vollkommen im Zeichen der E3 2004. Auf der Scheibe findet ihr 85 (!) Video-Clips zu den kommenden PlayStation2-Highlights. Wobei das fulminante playTV-E3-F Feuerwerk in der Vorstellung des PlayStation-Portable-Gerätes (PSP), der dazugehörigen Zusatz-Hardware und allen bislang angekündigten Spielen gipfelt.

Viel Spaß beim Lesen!
Eure play-Redaktion



Staunen: Der Test von Driver 3 hat in der play-Redaktion für Gesprächsstoff gesorgt.



Sommer-Highlight: Onimusha 3: Demon Siege heimste einen playKing ein.



Wahnsinns-DVD! Die E3-Special-Edition der playTV-DVD zeigt alle PS2- und PSP-Highlights.

ATHENS 2004

DIE OLYMPISCHE EXTRA-BEILAGE

Go for Gold! In dieser Ausgabe präsentieren wir euch in Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment das 16-seitige Extraheft zu Athens 2004 – zum offiziellen Game zu den Olympischen Sommerspielen. Exklusiv für PS2!

Athens 2004 ist ab dem 28. Juni im Handel.



INHALT 08/04

playNews

Japan News	15
Meldung des Monats: GTA San Andreas	14
USA News	16
Wertungsvergleich	18

SpecialScreen

Die Pro-Evolution-Soccer-Offensive 2004	26
---	----

★ Spider-Man 2: The Game	22
--------------------------------	----

PreScreen

PlayStation2

Area 51	48
Burnout 3	42
Combat Elite: WWII Paratroopers	66
Dead Rush	56
★ Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	32
Destroy All Humans	64
★ Far Cry: Instincts	38
Flatout	46
Forgotten Realms: Demon Stone	54
Juiced	50
King Arthur	60
Playboy: The Mansion	52
Silent Hill 4: The Room	58
Splinter Cell 3	62
State of Emergency	68

TestScreen

PlayStation2

.hack//Mutation (Part 2)	92
Athens 2004	84
★ Driver 3	72
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	96
IndyCar Series 2005	95
Mashed	98
MTV Music Generator 3	99
Obscure	88
Onimusha 3	80
Panzer Front Ausf. B (Importtest)	94
Shellshock Nam '67	86
Shrek 2	90
Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow	76

BURNOUT 3S. 42



Tunnelblick auf Buttendruck: Bei diesem Rennspiel verfällt man sofort in einen Geschwindigkeitsrausch.

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGES. 80



Der XXL-Test der PAL-Version: Zum krönenden Abschluss der Samurai-Krieger-Trilogie

SPIELE INDEX

.hack//Mutation (Part 2)	92	Fight Night 2004	119	Obscure	117-118	Spider-Man 2: The Game	22
Area 51	48	Flatout	46	Onimusha 3	80, 124-131	Splinter Cell 3	62
Athens 2004	84	Forgotten Realms: Demon Stone	54	Panzer Front Ausf. B (Importtest)	94	State of Emergency	68
Burnout 3	42	Gran Turismo 4 Prologue	119	Playboy: The Mansion	52	Tak und die Macht des Juju	115
Combat Elite: WWII Paratroopers	66	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	96	Prince of Persia (Platinum)	100	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow	76, 120-123
Dead Rush	56	IndyCar Series 2005	95	Red Dead Revolver	116	Transformers	116
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	32	Juiced	50	R-Type: Final	115	Van Helsing	115
Destroy All Humans	64	King Arthur	60	Shellshock Nam '67	117-118	XIII (Platinum)	100
Die Pro-Evolution-Soccer-Offensive 2004	26	Mashed	98	Shrek 2	90, 116		
Driver 3	72	MTV Music Generator 3	99	Silent Hill 4: The Room	58		
Far Cry: Instincts	38	Obscure	88	Sonic Heroes	116		

☆ COVERTHEMEN

Zentrale Abo-Nummer:

Tel.: (00 49) 0 18 05/90 90 88 (12 Cent/Min.)

erreichbar: Mo.-Do. von 8-18 Uhr • Fr. von 8-15 Uhr

Abo-E-Mail:

abo@playstation.com

Abo-Fax:

(00 49) 0 18 05/90 90 89

SPIDER-MAN 2: THE GAMES. 22



Konkurrenz für GTA: Exklusive Infos zum Action-Highlight. Das Mega-Special dazu im Heft.

DRIVER 3S. 72



Stunde der Wahrheit: Nun steht der mit Vorschusslorbeeren überhäufte Action-Kracher endlich im Test.

KOMPLETTLÖSUNGEN

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGES. 124 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROWS. 122



Geheimnisse gelüftet: Der Player's Guide lässt keine Fragen offen.



Teil 1 der Lösung: Sam Fisher's Top-Secret-Einsätze leicht gemacht.

playTipps

Action-Replay-Codes PS2	119
Cheat Cards	117
play Tipps	115

Lösungshilfen

☆ Onimusha 3: Demon Siege	124
☆ Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow (Teil 1)	120

Hardware

D-Terminal-Kabel	105
Enzo Ferrari Force GT	104
Freeboard	105
Hardware-Referenzen	107
HD Loader	104
Internet-Tipps	107
MAX Drive USB-Flashdrive	106
PSP Keyboard	105
Shop-Tipp: Videospiel-Soundtracks	104
Street Fighter Action-Figuren	105
Wi-Fi-Network Gaming-System	105

Rubriken

Editorial	7
Erklärung des Wertungssystems	71
Hefte nachbestellen	114
Impressum	114
Next play	132
play Finale	134
play Heimkino	108
play Hitparade (die besten PS2-Spiele)	102
play Mail	112
play Redaktion	28
play Termine (Erscheinungstermine)	20
play TV-DVD-Cover	30
play TV-DVD-Programm	10

playGewinnspiel

SingStar	101
----------------	-----

playHeimkino

DVD des Monats: Texas Chainsaw Massacre.	108
DVD News	109
DVD Releaselisten	111

DVD-INHALT 08/04

www.playplaystation.com

SPIELZEIT: 144 MINUTEN

News

- E3 Sony-Pressekonferenz
- E3 Hardware-Neuigkeiten
- E3 The-History-of-Video-Games-Ausstellung

SpecialScreen

- E3 PSP-Weltpremiere
- Spider-Man 2: The Movie

PreScreen

TRAILER - TRAILER - TRAILER - TRAILER

- Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- Need for Speed: Underground 2
- Phantasy Star Universe
- Killzone
- Area 51

PreScreen

Action

- Brothers in Arms
- Call of Duty: Finest Hour
- Crash: Twinsanity
- Darkwatch
- Death by Degrees
- Devil May Cry 3
- Far Cry: Instincts
- God of War
- GoldenEye: Rogue Agent
- Jak 3
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- Mortal Kombat: Deception
- Prince of Persia 2
- Ratchet & Clank 3
- Rumble Roses
- Silent Hill 4: The Room
- Sly 2: The Band of Thieves
- Tekken 5
- The Getaway: Black Monday
- Tom Clancy's Splinter Cell 3
- Kurzvorstellungen
(u.a. Timesplitters 3, Shadow of Rome)

News: PSP

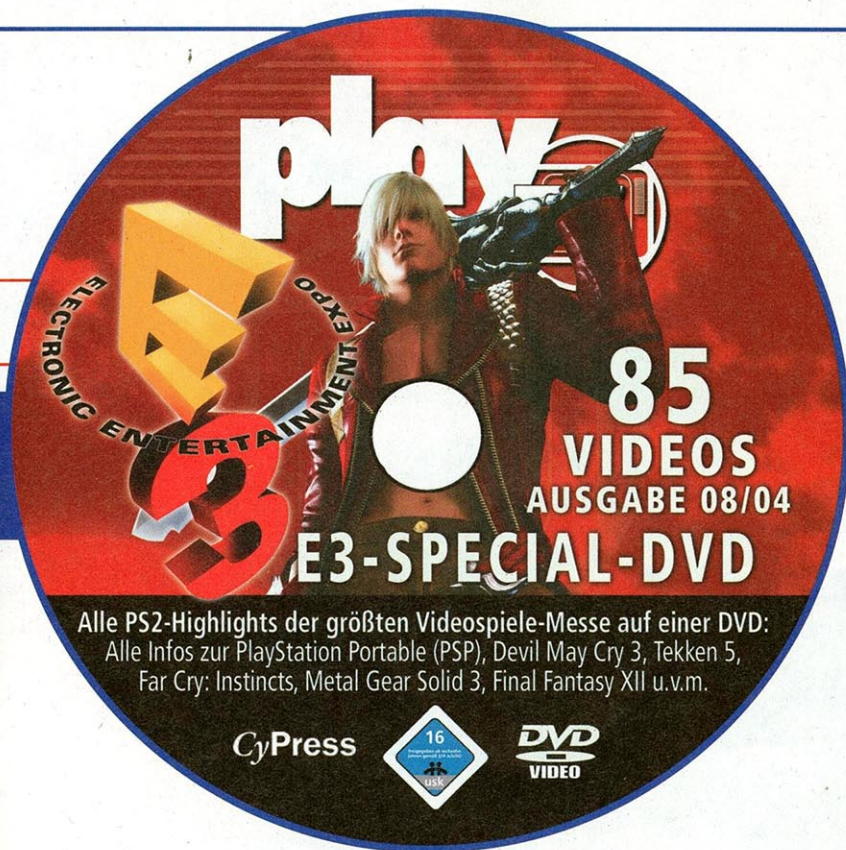


Infos aus erster Hand: Bei uns bekommt ihr alle Fakten und Infos zu Sonys revolutionärem Multimedia-Handheld PSP.

SpecialScreen Action: DEVIL MAY CRY 3

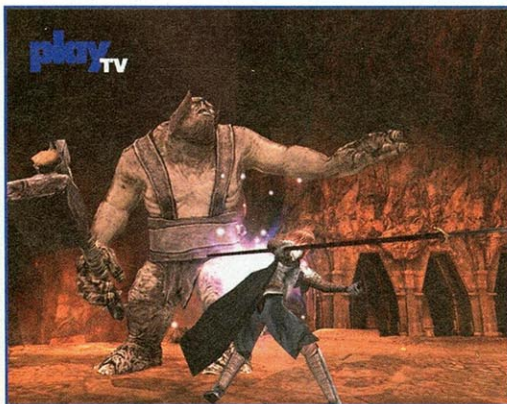


Der coolste Dämonenjäger der Videospielwelt: Wir schwingen mit Weißhaar Dante in Devil May Cry 3 das übergroße Höllenschwert.



Alle PS2-Highlights der größten Videospiele-Messe auf einer DVD:
Alle Infos zur PlayStation Portable (PSP), Devil May Cry 3, Tekken 5,
Far Cry: Instincts, Metal Gear Solid 3, Final Fantasy XII u.v.m.

CyPress



PreScreen Strategie: DER HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER

Ein Spiel, sie zu knechten...

Der Kampf um Mittelerde tobt weiter – auf eurer PS2! Wir werfen einen ausführlichen Blick auf das viel versprechende Rollenspiel im Tolkien-Universum.

Droht RPG-König Final Fantasy ernsthafte Konkurrenz?

TestScreen: ONIMUSHA 3



Vergangenheit trifft Moderne: Bei uns erfahrt ihr, ob Capcoms lang ersehntes Samurai-Spektakel auf dem Action-Thron Platz nehmen kann.

TECHNISCHE PROBLEME?

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

PreScreen

Strategie

Champions: Return to Arms

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter

Final Fantasy XII

Suikoden IV

The Movies

Kurzvorstellungen

(u.a. The Bard's Tale, The URZ)

Sport

Burnout 3

Enthusia: Professional Racing

FIFA 2005

Formel Eins 2004

Juiced

SRS: Street Racing Syndicate

Tony Hawk's Underground 2

Kurzvorstellungen

(u.a. Madden 2005, WRC 2004)

Sonstiges

Battlefield Modern Combat

Star Wars Battlefront

EyeToy AntiGrav

Sega Superstars

Kurzvorstellungen

(u.a. Nicktoons, Phantom Crash 2050)

TestScreen

Onimusha 3: Demon Siege

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

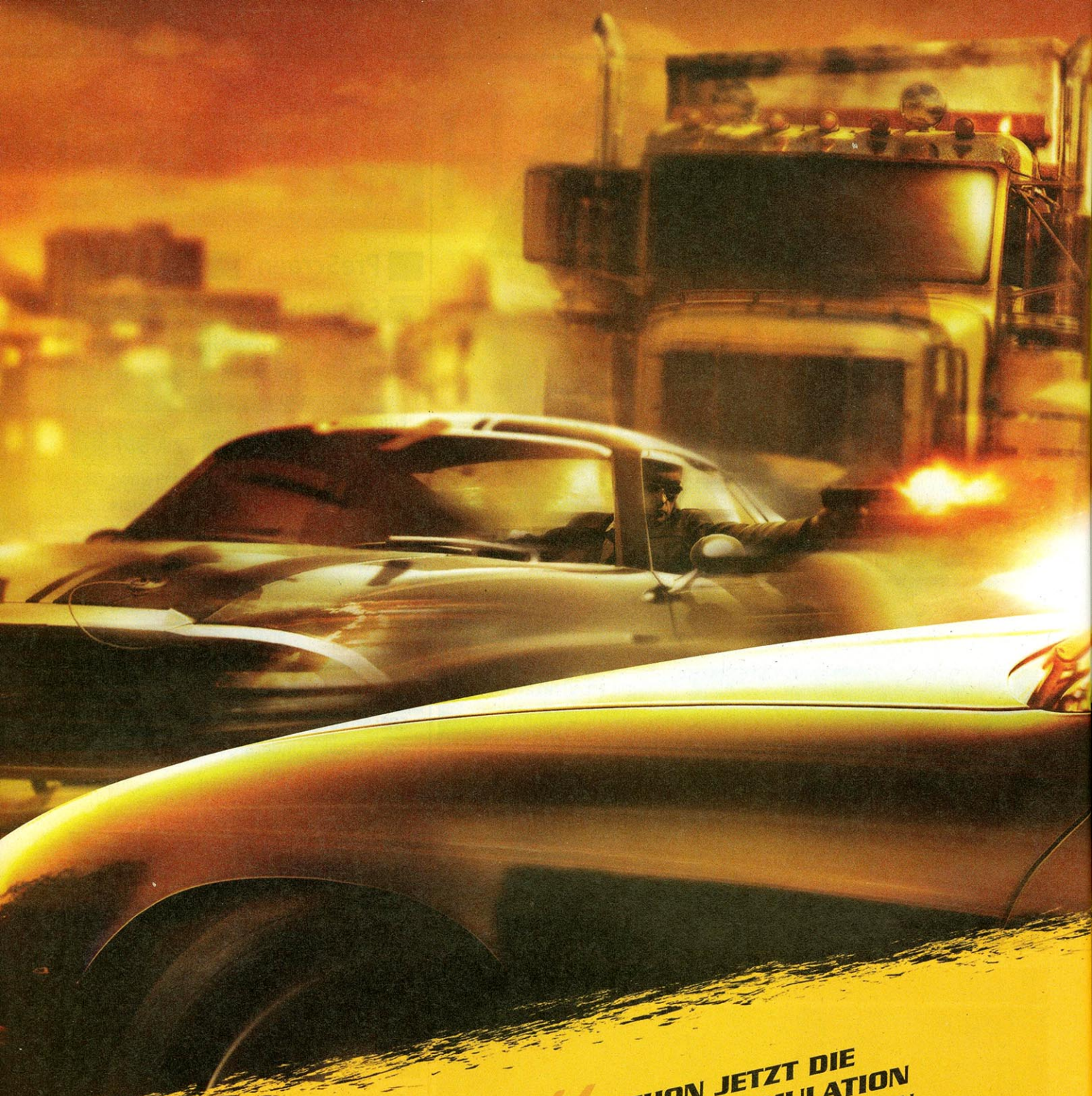
Shellshock: NAM '67

Bonus

SingStar – PTVSDPS2SS: Aufruf

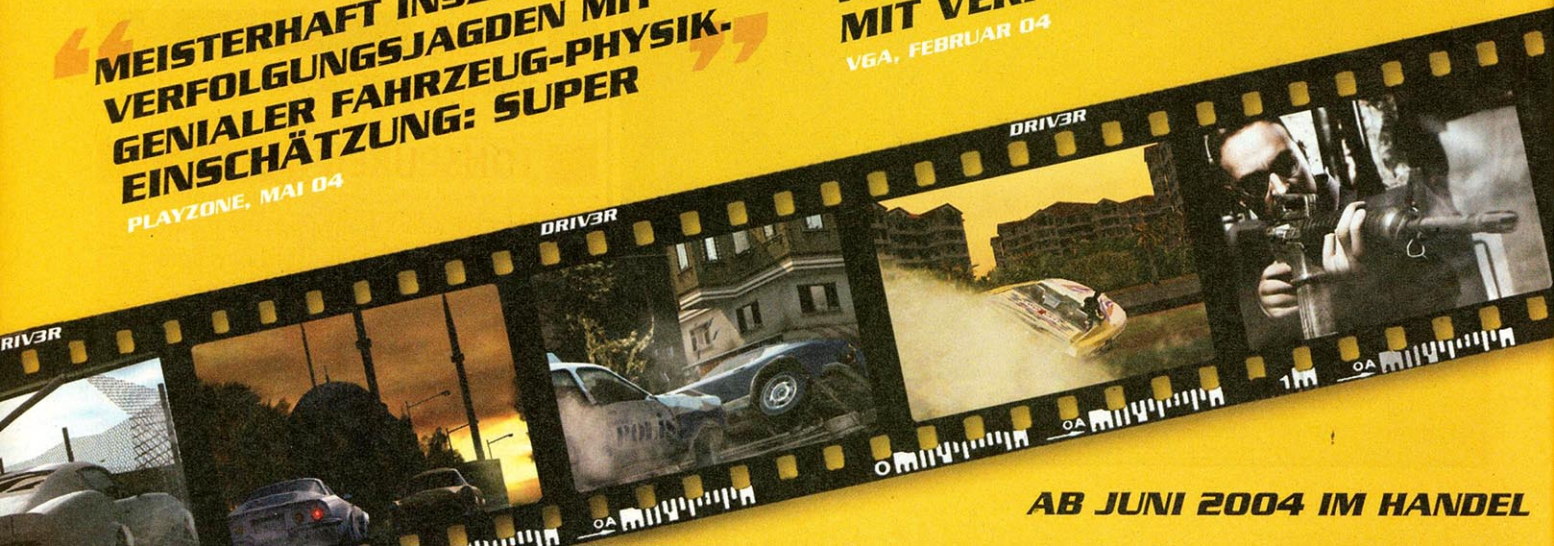
TONSPUREN

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.



**MEISTERHAFT INSZENIERTE
VERFOLGUNGSJAGDEN MIT
GENIALER FAHRZEUG-PHYSIK.
EINSCHÄTZUNG: SUPER**
PLAYZONE, MAI 04

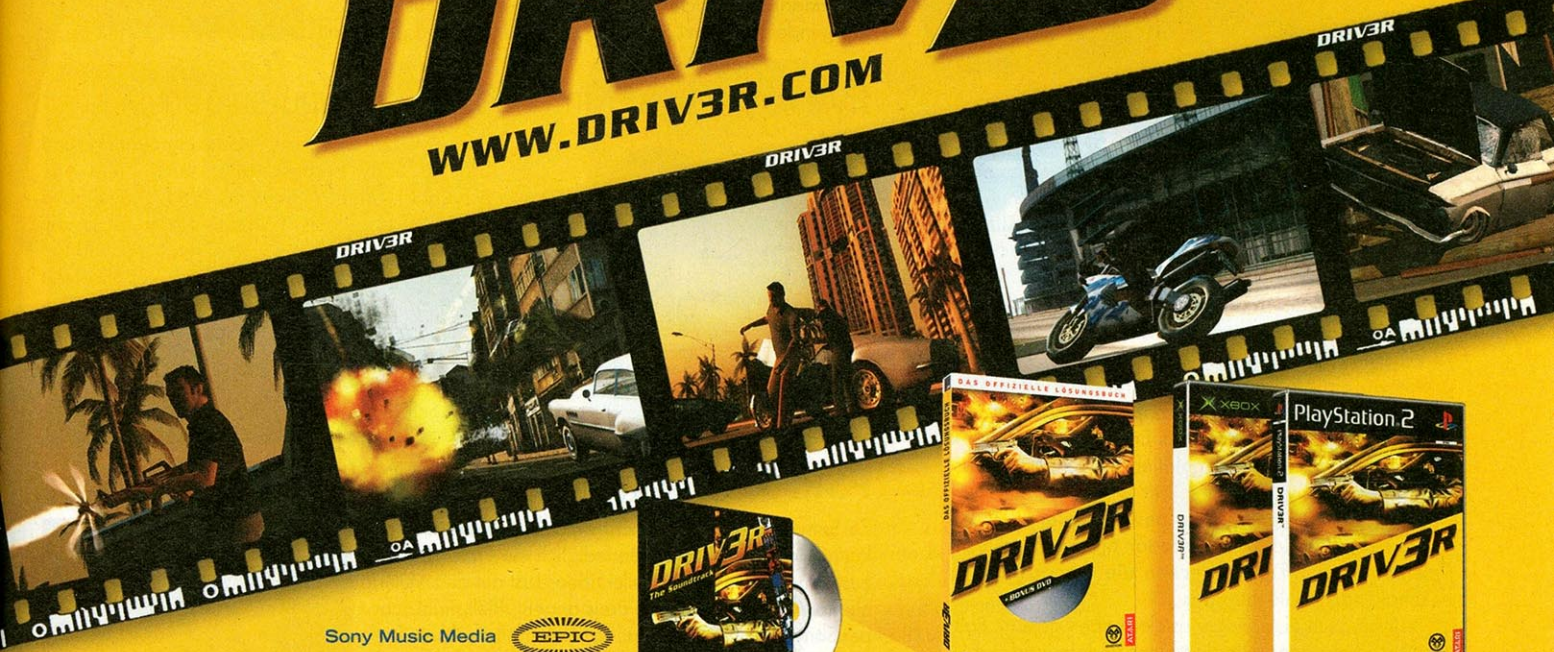
**... SCHON JETZT DIE
PERFEKTE SIMULATION
VON GANGSTERFILMEN
MIT VERFOLGUNGSJAGDEN.**
VGA, FEBRUAR 04



AB JUNI 2004 IM HANDEL

GOOD. BAD. BOTH. DRIVER™

WWW.DRIVER.COM



Sony Music Media



DRIVER The Soundtrack -
Available from Epic Records
www.sonymusic.de



Das offizielle Lösungsbuch



PlayStation®2



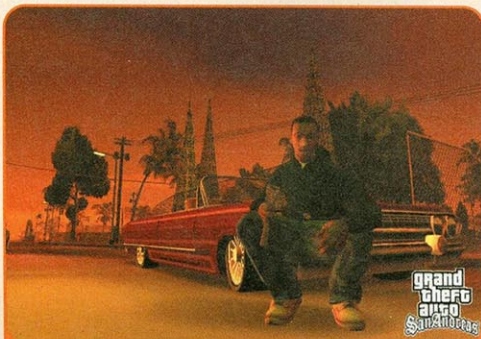
*Driver™ 3 © 2004 Atari Interactive Inc. All Rights Reserved. Designed and developed by Reflections Interactive Limited an Atari development studio. Published and distributed by Atari Europe S.A. All trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries. "2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PLAY NEWS

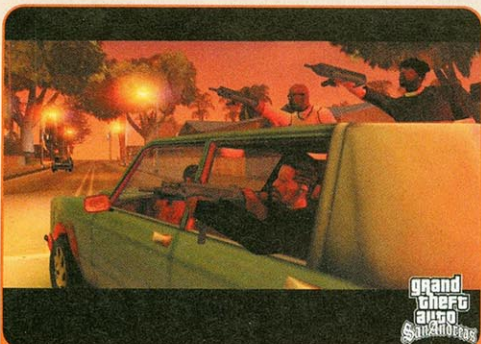
IN JEDER AUSGABE DIE NEUESTEN NACHRICHTEN AUS DER WELT DER PLAYSTATION2!
DIE HEISSESTEN FAKTEN VON HEUTE UND MORGEN.

MELDUNG DES MONATS

Neue Details zu GTA: San Andreas



Bitte recht unfreundlich: Mit den GTA-Gangstern ist auch in San Andreas nicht zu spaßen.



Vier gewinnt: Hinterlistige Drive-bys können nun auch im Team ausgeführt werden.

Nachdem sich Driver 3 als herbe Enttäuschung entpuppt hat (siehe Test S. 72), ruhen die Hoffnungen aller videospielenden Nachwuchs-Bandenmitglieder nun wieder auf GTA: San Andreas aus dem Hause Rockstar.

Brandaktuelle Gameplay-Infos schüren die Vorfreude noch weiter an: So wird euch Kontakt mit Wasser erstmals nicht mehr das Bildschirmleben kosten, einige Missionen erledigt der Antiheld CJ sogar schwimmend. Überhaupt wird auf den jungen Spitzbuben besonderes Entwickleraugenmerk gelegt: Weitaus besser animiert als sein Serienvorgänger Tommy Vercetti soll er werden. Der Gang zum ortsansässigen Friseur bestimmt euer künftiges Erscheinungsbild: Laßt ihr fortan mit einem schlechten Haarschnitt rum, brechen die Gangrivalen in schallendes Gelächter aus.

Doch auch eure Gegenspieler haben gelernt: Polizisten versuchen, während einer Verfolgungsfahrt in euer Vehikel zu klettern und hängen sich sogar an der Stoßstange fest – bei voller Fahrt! Habt ihr den Status „Gangster“ erreicht, liegen übrigens gerade mal 15 Prozent von GTA: San Andreas hinter euch.

Onimusha 4: Never ending story?



Kreativer Kopf: Keiji Inafune zeichnet für die Onimusha-Reihe verantwortlich.

Während sich einheimische Samuraifans noch durch Onimusha 3 metzeln, munkelt man schon, es werde einen weiteren Teil geben. Obgleich Episode drei die Geschichte um den dämonischen Geisterfürsten Nobunaga eigentlich abschließen sollte, denkt Produzent Keiji Inafune laut über einen möglichen Nachfolger nach: „Ich muss die Wünsche der Fans respektieren. Vielleicht ist das doch nicht das Ende und wenn die Forderungen andauern, taucht vielleicht ein neues Onimusha auf ... in irgendeiner Form ... wahrscheinlich“. Wir sind gespannt!

EyeToy-Klon: Nintendo auf den Spuren Sonys?



Zeig' die Zähne: Wird so das fertige Manebito-Logo aussehen...?

Das EyeToy war eine echte Innovation und brachte Sony Respekt, aber auch Neid ein. Scheinbar bringt Nintendo bald eine eigene EyeToy-Version auf den Markt – in den neu beantragten Markenschutzrechten war „Manebito/Kamera“ zu lesen. Manebito bedeutet übersetzt Nachahmer. Zu dieser Meldung passt die Ankündigung, man werde die nächste Mario-Party-Episode nicht mehr mit dem Controller bedienen müssen. Offizielle Nintendo-Stellungnahmen stehen noch aus.

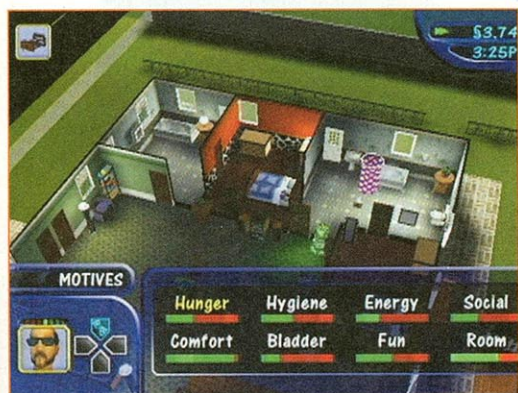
PSP: Sonys Handheld für 500 Dollar?

Zu Sonys PSP sind noch nicht wirklich viele Details bekannt – auf der E3 machten lediglich ein Prototyp und zusammengeschnittene Trailervideos Lust auf den Multimedia-Winzling. Was den Preis angeht, hielt man sich bei Sony noch sehr bedeckt. So schätzt Atari-Geschäftsführer Bruno Bonnell den Einstiegspreis des schmucken Handhelds auf satte 500 U.S.-Dollar, während der amerikanische Marktanalyst P. J. McNealy von einem Preis zwischen 299 und 349 U.S.-Dollar ausgeht. Handfeste Informationen zur PSP werden auf der Tokyo Game Show im September erwartet.



Skeptiker: Bruno Bonnell prognostiziert einen hohen PSP-Preis.

Electronic Arts: Schließung zweier Studios



Verkaufsschlager: Die Sims sind eine Erfindung der Maxis-Programmierer

Nicht nur im krisengeplagten Deutschland wird der Gürtel enger geschnallt: Wie die amerikanische Börsenaufsichtsbehörde meldet, streicht Mega-Spielehersteller Electronic Arts satte 117 Arbeitsstellen noch im ersten Quartal des Fiskaljahres 2005. Als Grund für die Streichungen werden Schließungen zweier firmeninterner Studios, Maxis und Origin Systems, angegeben, die zwar nicht endgültig geschlossen, aber dem Mutterkonzern in Redmond einverleibt werden. Maxis wurde in letzter Zeit vor allem durch die weltweit enorm erfolgreiche Sims-Reihe einem großen Zocker-Publikum bekannt. Trotz der Kürzungen ist Electronic Arts noch immer der weltweit größte Hersteller und Verreiber von Videospielen.

Killzone: Infos zum Soundtrack



Auf die Ohren: Der Kampf um die Zukunft wird von Orchesterklängen begleitet.

Sonys vermeintlicher Halo-Killer nimmt langsam konkrete Formen an. In einem Interview wurden nun Details zur musikalischen Untermalung der futuristischen Balleraction bekannt. So stammt der Soundtrack aus der Feder des Sound-Directors Joris de San, der für insgesamt 45 Minuten Musik verantwortlich zeichnet. Um der Akustik die nötige Wucht zu verleihen, werden die fertigen Stücke in einigen Wochen vom Prager Sinfonie Orchester eingespielt. Als Inspirationen dienten dem Musiker Nine Inch Nails, Peter Gabriel, Air und Filmmusik von John Williams und Alan Silvestri.

Catwoman: Fahr' die Krallen aus



play-Leser: Electronic Arts' Richard Leinfeller nahm bei der Catwoman-Präsentation die aktuelle play-Ausgabe mit.



Streicheln verboten: Catwoman zeigt die Zähne – dieses Krallenkätzchen konnte bisher noch keiner zähmen.

Verschlagen, kratzbürstig und dabei unverschämte sexy: Das Leder tragende Miezekätzchen Catwoman wird im Sommer auf unseren Kinoleinwänden für erhöhten Pulsschlag männlicher Filmfans sorgen. Passend zur Zelluloidvorlage bringt Electronic Arts das offizielle Lizenzspiel. Vor allem der digitalisierten Halle Barry, die sich für ihre Rolle in das knallende Lederdress zwängte,

widmeten die Entwickler ganz besondere Aufmerksamkeit: EA-Catwoman soll zum Spielcharakter mit dem größten Sexappeal aller Zeiten werden. Folgerichtig leckt sich die gelenkige Comicheldin verführerisch die Lippen und wackelt beim Gehen mit dem knackigen Polygon-Po – da gerät das eigentliche Spiel fast in Vergessenheit. Spezielle Katzensinne ermöglichen es dem Ver-

brecherschreck zudem, im Dunkeln zu sehen, seine Beute einzuschüchtern oder Fußspuren der bösen Burschen zu lesen. Ein erstes Probespiel lässt uns auf ein unkompliziertes Action-Adventure mit Schmusekätzchen-Bonus hoffen – erwartet ein ausführliches Preview in der nächsten Ausgabe.

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

Fullmetal Alchemist: Nachwuchs



Große Klappe: Zwei neue Fullmetal-Spiele sind angekündigt.

Kaum für den westlichen Markt angekündigt, sind zum Anime-Rollenspiel von Square-Enix schon zwei Ableger in der Mache. Während die Fantasy-Virtuosen höchst selbst die Entwicklung eines neuen Action-RPGs übernommen haben, bastelt Publisher Bandai an einem 3D-Prügelspiel rund um das Fullmetal-Alchemist-Universum. Ob und wann die beiden Titel auch bei uns erhältlich sein werden, steht derzeit noch nicht fest!

Charts: Zungenbrecher auf Platz eins

Die Japaner sind ein lustiges Völkchen, so viel ist bekannt. Wer sonst würde ein PS2-Spiel mit dem wahrhaft bahn- und zungenbrechenden Namen – tief Luft holen! – „Jissen Pachislot Hisshouhou! Hokuto no Ken“ auf den ersten Platz der von Media Create erhobenen Spiele-Verkaufscharts hieven? Die von Sammy veröffentlichte Spielhallenumsetzung thematisiert die in Nippon ungemein beliebte Anime-Serie „Fist of the North Star“.

DVD-Markt: Mehr Verkäufe dank PSX



Zwei in einem: Die PSX vereint Spielkonsole und Heimkino-Tool.

Im Land des Lächelns wurden im Geschäftsjahr 2003 insgesamt 2,17 Millionen DVD-Rekorder verkauft. Auf Platz zwei der produzierenden Firmen liegt dabei Sony, deren PSX (bestehend aus einer PS2 mit integriertem DVD-Rekorder) bei den Kunden offenbar gut ankommt und dem japanischen Multi-konzern hohe Marktanteile sichern konnte.

USA NEWS

Taiko Drum Master: U.S.-Release



Taktvoll: Der Trommelspaß erscheint im Oktober.

Die abgefahrene Trommelsimulation Taiko Drum Master wird demnächst auch in den USA erscheinen. Der Namco-Silberling wird im Paket mit der musikalischen Peripherie am 19. Oktober ausgeliefert. Der Preis steht noch nicht fest, amerikanische Händler rechnen mit 60 bis 80 U.S.-Dollar, die der trommelwütige Fan berappen muss. Und wie steht's mit einem PAL-Release, Namco?

Matrix: Weitere Games angekündigt

Auch wenn der letzte Matrix-Streifen eine herbe Enttäuschung war, basteln die amerikanischen Atari-Entwickler derzeit an neuen Spielen rund um die virtuelle Scheinwelt. Einer der Titel wird der Nachfolger zum Actionflop Enter the Matrix, der sich trotz Mängel weltweit sehr gut verkauft hat. Eine dritte Matrix-Versoftung ist laut Atari-Geschäftsführer Bruno Bonell aber erst für die nächste Konsolengeneration geplant.

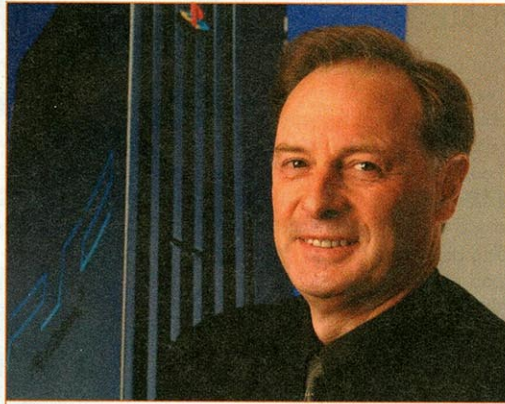
Monster Hunter: Beta-Tests angelaufen



Monströs: In Japan schon ein echter Hit.

Anfang Juni haben in Nordamerika die offiziellen Beta-Tests zu Capcoms PS2-Online-Actionkracher Monster Hunter begonnen. In den nächsten Wochen und Monaten prüfen 5000 Spieler die in Japan überaus erfolgreiche Monsterhatz auf Herz und Nieren. Sie sollen noch nicht beseitigte Fehler aufzeigen und die Spielbarkeit testen. In den USA wird Monster Hunter im August ausgeliefert.

PS2: Keine Preissenkung in Sicht



Plant vorerst keine Verbilligung der PS2 in Europa: SCEE-Präsident David Reeves.

In den letzten Wochen und Monaten machten immer wieder Gerüchte die Runde, die PlayStation2 würde erneut preiswerter. Wie David Reeves, seines Zeichens Präsident von Sony Computer Entertainment Europe, nun klar stellte, wird sich am empfohlenen Verkaufspreis des schwarzen Sony-Plattenspielers vorerst nichts ändern. Immerhin wolle man bis zum Jahr 2008 in den PAL-Territorien noch rund 45 Millionen Konsolen absetzen und die Pole Position auf dem internationalen Videospielmekmarkt ausbauen.

IN & OUT

IN

- Sonnenschein
- Fips Asmussen
- Fußball-EM
- Omas Frikadelle
- Schwarzer Kaffee, Junge!

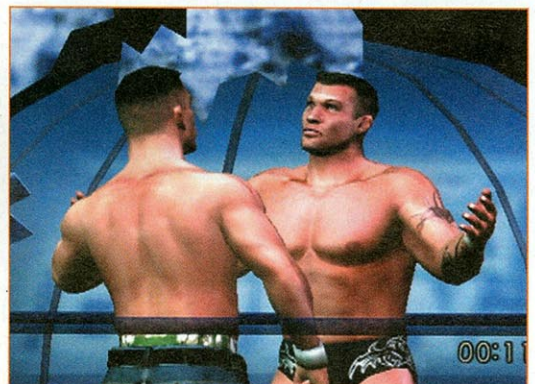
OUT

- Unfaire Spiele
- Unleserliche Handschrift
- Himbeer-Bonbons
- Midi-Flötensamples
- Schlechte Fahrer

WWE Smackdown! vs. RAW: Die Wrestling-Referenz



„Hast du meine Freundin angebaggert?“ Hier zerbricht gerade eine langjährige Männerfreundschaft.



Virtua Fighter: Die digitalen Sportskanonen wurden wieder originalgetreu umgesetzt.

Für Wrestling-Fans gibt es seit Jahren nur eine Wahl: THQs Smackdown!-Reihe sorgt seit dem Erstling für schweißtreibendes Ringsportflair und transportiert das alberne Gehampel alberner Männer mit albernen Namen unerreicht authentisch ins heimische Wohnzimmer. Zwar zeigt sich Hersteller Yuke's noch sehr zugeknöpft, was genaue Angaben zu seinem neuen Catch-Ableger angeht, einige Fakten sind aber be-

reits durchgesiekt. So wird es – zwei Multitaps vorausgesetzt – wieder den Spielspaß fördernden Sechsspieler-Modus geben. Daneben schaffen es alle vom Vorgänger bekannten Prügelvarianten in die aktuelle RAW-Reinkarnation. Von größtem Fan-Interesse sind aber naturgemäß die eigentlichen Wrestling-Superstars, die dem PS2-Sportler zur Verfügung stehen. Und auch hier protzt die Smackdown!-Neuauf-

lage mit großen Namen: Bestätigt wurden bereits Stars wie John Cena, Randy Orton, Triple H, Chris Benoit, Eddie Guerrero und Ex-Heartbreak-Kid Shawn Michaels. Zur Erweiterung der Rüpel-Riege haben die Entwickler aber noch etwas Zeit: WWE Smackdown! vs. RAW soll laut Release-Plan erst im November erscheinen.

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

PLAY-NEWTICKER – AKTUELLES KURZ & KNAPP

+++ Angekündigt: Im laufenden Fiskaljahr (bis Ende März 2005) will Namco ein neues Ridge Racer veröffentlichen +++ Auf Eis gelegt: Die kalifornische Regierung hat Entwickler Interplay geschlossen, nachdem sich mehrere Angestellte über ausbleibende Gehaltszahlungen beschwert hatten +++ Zu teuer: U.S.-Unterhaltungsgigant Viacom wird Großpublisher Electronic Arts nicht kaufen – der Preis von mindestens 20 Milliarden U.S. Dollars sei schlicht nicht bezahlbar +++ Auf die Ohren: Passend zum Action-Kracher Shellshock: Nam '67 bringt Eidos eine CD mit den größten Hits aus dem Jahr +++

Take 2's Pläne: Den Provokateuren in die Karten geschaut.



Noch streng gehütet, im Winter soll sie kommen: Die PS2-Adaption des Walter-Hill-Klassikers „The Warriors“.

Bei der Vorstellung des Geschäftsberichts 2003 hat der U.S.-Publisher seinen Veröffentlichungsplan für die nächsten Monate präsentiert. Nach GTA: San Andreas im Oktober können sich PS2-Fans zu Weihnachten auf The Warriors und Midnight Club 3: DUB Edition freuen. Ebenfalls noch dieses Jahr sollen die Kriegs-Shooter Conflict: Vietnam und Vietcong: Purple Haze, ein neues Army Man, Outlaw Golf 2 sowie Close Combat: First to Fight kommen. Darüber hinaus hat sich der Hersteller die weltweiten Vertriebsrechte an Segas renommierten ESPN-Sportspielen unter den Nagel gerissen.

Zelluloid-Trio: John Woo plant Filmoffensive



Hat gut lachen: John Woo bei der Verleihung der MTV Movie Awards 2001.

Hongkong-Regisseur John Woo (u.a. „Face/Off“, „Mission: Impossible 2“) hat sich einiges vorgenommen: Nachdem bekannt wurde, dass sich der Action-Visionär der Leinwand-Adaption des Game-Cube-Knallers Metroid Prime sowie einer Verfilmung von Midways Spy Hunter (mit The Rock in der Hauptrolle) annehmen wird, steht nun auch eine Zelluloid-Interpretation von Rainbow-Six ins Haus. Liev Schreiber („Scream“-Reihe) und Raymond Cruz („The Rock“, „Training Day“) wurden bereits als Darsteller verpflichtet.

www.playstation.com ■ August 2004

SingStar: Sony sponsert eure Party



Goldkehlchen: Die Gewinner unseres SingStar-Wettbewerbs können sich über eine rauschende Party freuen.

Ölt die Stimmbänder, stöpselt die Mikros an und macht das Wohnzimmer schalldicht: In der nächsten Ausgabe starten wir unser Gewinnspiel mit dem schönen Namen „playTV sucht den PS2-SingStar“. Als Preis winkt eine fette SingStar-Party, arrangiert von Sony persönlich: Der Spielegigant organisiert einen professionellen Caterer, der leckeres Fingerfood für euch zubereitet und kümmert sich um die Getränke. Für unter 18-Jährige wird natürlich nur Limo ausgeschenkt. Infos zu den Teilnahmebedingungen findet ihr auf der playTV-DVD dieser Ausgabe.

Übrigens: Gewinnen kann natürlich nur, wer die gesamte play-Redaktion zur Siegerehrung einlädt...





LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!

EDUTAINMENT

INTERNET

PLUG ▶ PLAY

ERLEBE HEUTE DIE
GAMES VON MORGEN

GAMES

INFOTAINMENT

HARDWARE

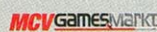


19.08.-22.08.04

**DAS MESSE-EVENT FÜR GAMES,
LERNSOFTWARE UND HARDWARE**

GAMES CONVENTION
www.gc-germany.com

Offizielle Medienpartner:



PLAY GERÜCHTEKÜCHE

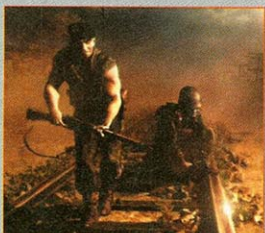
Frisch aufgeschnappt,
brandheiß serviert



Tekken 5 Der Namco-Prügler soll in Spielhallen auf einem neuen Arcade-Board namens System 258 laufen, das eine verbesserte Version des PS2-kompatiblen Systems 246 darstellt.



Super Monkey Ball deluxe Wie der U.S.-Händler Gamestop meldet, veröffentlicht Sega den affigen Kugel-Geschicklichkeitstest noch im Dezember auf der PS2.



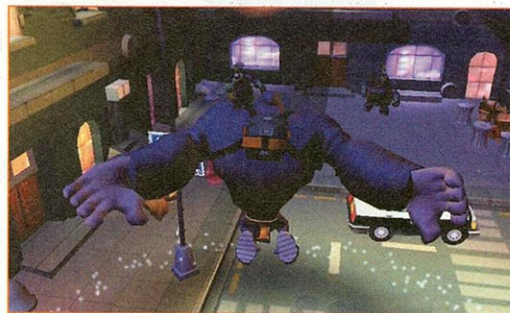
Commandos Strike Force Publisher Eidos bereitet einen Ego-Shooter im beliebten Commandos-Universum vor. Statt Taktik ist in Commandos Strike Force vor allem ein flinker Ballerfinger gefragt.



Daxter auf Solopfad Naughty Dog wird nach der Fertigstellung von Jak 3 ein eigenes Spiel rund um den knuffigen Sidekick Daxter programmieren. Der kleine Sympathieträger ist bei vielen Fans beliebter als der eigentliche Held Jak.

Kid Ninja: Meuchel-Action

Vermummte Schattenkrieger in blutiger Stealth-Mission – so lassen sich die meisten Videospiele mit Ninja-Thematik beschreiben. Asylum Entertainment (u.a. Curse: The Eye of Isis) schlägt einen anderen Weg ein: Cartoon-Held Jet Woo ist zwar ebenfalls im Kämpfen, Hüpfen und Lösen von Puzzles bewandert, aber das ist nicht alles. Auf Tastendruck verwandelt sich der Jüngling in verschiedene Tiere und nutzt deren Talente. So zertrampelt ihr als riesiger Gorilla ganze Häuserblocks, in Gestalt einer Gottesanbeterin wiederum zerschmetzelt ihr das gegnerische Gelumpke in kleine Häppchen – natürlich im harmlosen Comic-Look.



Affenartig: Stapft ihr als Gorilla durch die Pampa, nehmen kleinere Feinde Reißaus.

The Four Horsemen of the Apocalypse: Sattelfest



Himmlich: Erzengel Abaddon tritt gegen die apokalyptischen Heerscharen an.



Das Ende aller Tage: Das 3DO-Gemetzel spart nicht mit rotem Lebenssaft.

Mit The Four Horsemen of the Apocalypse kündigte Hersteller 3DO vor rund zwei Jahren ein actiongeladenes Horrorspektakel für Erwachsene an. In der Rolle des gefallenen Erzengels Abaddon solltet ihr euch durch dämonenverseuchte Levels metzeln und die titelgebenden apokalyptischen Reiter stellen. Diese überziehen die Erde mit Krieg, Hunger, Pestilenz und Tod. Nach der unerwarteten Insolvenz des Ent-

wicklerteams wurde es jedoch still um die alttestamentarische Schlachtplatte. Wie Erfinder und Entwicklungsdirektor Michael Mendheim nun bekannt gab, befindet sich die düstere Endzeitvision

aber noch immer in Entwicklung: Eine Gruppe von Investoren hat die Firma Four Horsemen Entertainment L.L.C. gegründet, die sich fortan um Produktion und Vertrieb des Silberlings kümmert. An der Besetzung hat sich nichts geändert: Simon Bisley ist für das Artwork zuständig, Hollywood-Legende Stan Winston kümmert sich ums Merchandise. Zudem leihen Tim „Frank N. Furter“ Curry und Traci Lords den Horsemen-Figuren ihre Stimmen.

WEB-INFO | <http://www.3do.com/4horsemen/>

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
Autobahn Raser: Der Film	30%	25%	–	–	–
Gran Turismo 4 Prologue	85%	82%	79%	78%	74%
Harry Potter und der ...	75%	82%	71%	–	76%
Malice	47%	47%	53%	56%	48%
Pool Paradise	72%	69%	72%	83%	72%
Red Dead Revolver	78%	80%	85%	81%	82%
Samurai Warriors	74%	74%	71%	79%	76%
Seven Samurai 20XX	56%	49%	–	39%	–
Shellshock: Nam '67	81%	–	83%	–	–
Smash Court Tennis Pro T. 2	83%	81%	80%	83%	73%
Space Invaders: Anniversary	50%	50%	50%	50%	–
Splinter Cell Pandora Tomorrow	90%	90%	91%	–	–
The Suffering	76%	77%	77%	76%	80%

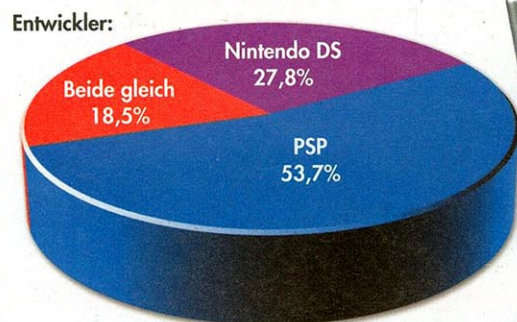
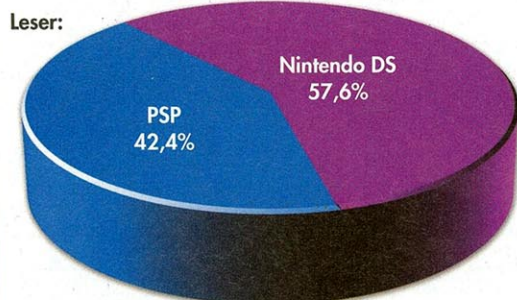
PSP, PSX & PS3 NEWS

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

Kampf um die Handheld-Zukunft: PSP vs. Nintendo DS

An einer Umfrage der japanischen Spiele-Fachzeitschrift „Famitsu“ haben sich jüngst 605 Leser und 56 Entwickler beteiligt. Thema waren persönliche Einschätzungen zum Sony-Handheld PSP sowie zum direkten Konkurrenten Nintendo DS. Die Ergebnisse sind teilweise recht überraschend ausgefallen.

An welchem System haben Sie mehr Interesse?



Was wird die PSP umgerechnet kosten?

Leser:	73 bis 146 Euro: 22,2 %
	146 bis 220 Euro: 51,7 %
	220 bis 293 Euro: 21,7 %
	293 bis 366 Euro: 3,1 %
	über 366 Euro: 1,3 %

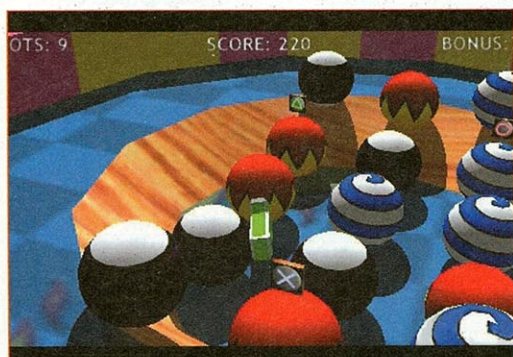
Entwickler: Durchschnittspreis wird bei etwa 194 Euro liegen.

Was wird der Nintendo DS umgerechnet kosten?

Leser:	73 bis 146 Euro: 75,4 %
	146 bis 220 Euro: 23,0 %
	220 bis 293 Euro: 1,3 %
	293 bis 366 Euro: 0,2 %
	über 366 Euro: 0,1 %

Entwickler: Durchschnittspreis wird bei etwa 128 Euro liegen.

Sticky Balls: Kugelei für kühle Köpfe



Witzige Idee mit ausgeklügelter Physik: Sticky Balls könnte genau das richtige Spiel für unterwegs werden.

Die Weltraumschlachtenbummler von Warthog versuchen sich jetzt in untypischen Spielgefilden. Mit Sticky Balls erwartet euch ein waschechter Knobler, bei dem ihr euch zudem geschickt anstellen müsst: Bugsiert mit gefühlvoll dosierten Schlägen Kugeln gleicher Farben zueinander. Nicht einfach: Die kunterbunten Bälle liegen meist kreuz und quer durcheinander, auch fiese Streckenschikanen wie Kurven, Hügel oder Rampen fordern eine ruhige Hand und taktischen Weitblick.

PS3: Kommt der PS2-Nachfolger mit WLAN-Funktion?



Auf einer Wellenlänge: Angeblich soll sich die PSP mit der PS3 verbinden lassen.

Alles deutet darauf hin, dass die kommende PS3-Konsole mit Wireless-LAN-Unterstützung ausgeliefert werden wird. Brancheninsider ließen verlauten, dass sich das PSP-Handheld über ein 802.11 WLAN mit der PS3 verbinden lasse. Daraus könne auf eine entsprechende Option geschlossen werden. Sollte sich diese Vermutung bestätigen, wären theoretisch auch Verbindungen zu Internet-Hotspots möglich. Sony wollte die Nachricht bislang weder bestätigen noch dementieren.

KURZ & KNAPP

Rockstar: Der GTA-Erfinder entwickelt auch für PSP



Hosentaschen-Gangster: Kommt der neueste GTA-Ableger auch für die PSP?

Sony-Spezialist und Software-Provokateur Rockstar gab nun bekannt, auch die PSP mit Software zu versorgen. Das neu gegründete Studio in Leeds (England) hat bereits mit der Entwicklung zweier neuer Titel für das schicke Multimedia-Handheld begonnen. Genaue Details über die beiden Spiele-UMDs gibt es zurzeit aber noch nicht – Fans hoffen natürlich inständig auf eine transportable GTA-Episode.

Ready At Dawn: Noch ein Team im PSP-Boot



Morgengrauen: Auch Ready At Dawn entwickelt für Sony's Handheld.

Nach Rockstar hat nun auch die Spieleschmiede Ready At Dawn ihre Unterstützung für die PSP angekündigt. Auch in diesem Fall ist nicht bekannt, welche Titel genau kommen werden. Ready At Dawn wurde übrigens von früheren Mitgliedern von Naughty Dog (u.a. Jak 3) und Blizzard Entertainment (u.a. Diablo) aus der Taufe gehoben.

Bei dieser hochkarätigen Besetzung sollte mindestens ein echter Spielspaß-Kracher durchaus machbar sein!

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 – JULI



Athens 2004
(Sony, Sportspiel)

Catwoman
(EA, Action-Adventure)

Combat Elite: WWII Paratroopers
(Acclaim, Action-Adventure)

Crimson Tears
(Capcom, Action-Adventure)

Echo Night Beyond
(AgeTec, Action-Adventure)

Karaoke Revolution: Volume 2
(Konami, Musikspiel)

Madden NFL 2005
(EA, Sportspiel)

NCAA Football 2005
(EA, Sportspiel)

Vietcong: Purple Haze
(Gathering, Shooter)

Way of the Samurai 2
(Capcom, Action-Adventure)

JULI 2004

Titel	Hersteller	Genre	Ersteinschätzung
Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Action	★★★★☆
Disgaea: Hour of Darkness	EA	Strategie	★★★★☆
Formel Eins 2004	Sony	Rennspiel	tba.
Onimusha 3: Demon Siege	Capcom	Action-Adventure	siehe Test S. 80
Richard Burns Rally	Ubisoft	Rennspiel	★★★★☆
Robot Warlords	THQ	Strategie	tba.
Samurai Jack	Atari	Action	tba.
Savage Skies	Bigben Interactive	Action	★★★☆☆
Schumacher Kart World Tour	Bigben Interactive	Rennspiel	★★★☆☆
Showdown: Legends of Wrestling	Acclaim	Sportspiel	★★★★☆
Spider-Man 2: The Game	Activision	Action-Adventure	★★★★☆
Syphon Filter: The Omega Strain	Sony	Action-Adventure	★★★★☆
Tokyo Road Race	THQ	Rennspiel	★★★☆☆
Yu-Gi-Oh! Duelist of the Roses	Konami	Strategie	tba.

AUGUST 2004

Adiboo & die Jagd auf die Energiepiraten	Vivendi	Jump'n Run	★★★☆☆
Catwoman	EA	Action-Adventure	★★★★☆
Club Football 2005	Codemasters	Sportspiel	★★★★☆
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	Rennspiel	★★★★☆
Crimson Tears	Capcom	Action	★★★★☆
Runaway: A Road Adventure	Bigben Interactive	Adventure	tba.
Second Sight	Codemasters	Action	★★★★☆

SEPTEMBER 2004

Burnout 3	Electronic Arts	Rennspiel	★★★★☆
Conflict: Vietnam	Ubisoft	Ego-Shooter	★★★★☆
Gradius V	Konami	Action	★★★★☆
Juiced	Acclaim	Rennspiel	★★★★☆
McFarlane's Evil Prophecy	Konami	Beat'em Up	★★★☆☆
NBA Ballers	Konami	Sportspiel	★★★★☆
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Konami	Action-Adventure	★★★★☆
Resident Evil: Outbreak	Capcom	Survival-Horror	★★★★☆
The Dukes of Hazard: Return to the General Lee	Ubisoft	Rennspiel	tba.
The Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adventure	★★★★☆

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	★★★★☆
Call of Duty: Finest Hour	Activision	Ego-Shooter	★★★★☆
Capcom Fighting Evolution	Capcom	Beat'em Up	tba.
Catan	Capcom	Denkspiel	★★★★☆
Cold Winter	Vivendi	Action	★★★★☆
Crash Bandicoot Unlimited	Vivendi	Jump'n Run	★★★★☆
Dancing Stage Fusion	Konami	Musikspiel	tba.
Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Action-Adventure	tba.
Death by Degrees	Namco	Action	★★★★☆
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	EA	Rollenspiel	★★★★☆

JAPAN – JULI



Athens 2004
(Sony, Sportspiel)

Crash Bandicoot: Bakuso! Nitro Kart
(Konami, Rennspiel)

EyeToy Sports: Let's play Sports!
(Konami, Partyspiel)

F: Fanatic
(Princess Soft, Abenteuer)

Gradius V
(Konami, Shooter)

Karaoke Revolution: Kazoku Idol Sengen
(Konami, Musikspiel)

Korokke! Ban-Ou no Kiki o Sokue
(Konami, Action)

Monkey Turn V
(Bandai, Rennspiel)

Smash Court Professional Tournament
(Namco, Sportspiel)

OKTOBER BIS DEZEMBER 2004

Titel	Hersteller	Genre	Ersteinschätzung
Der Polarexpress	THQ	Adventure	tba.
Destroy All Humans	THQ	Action	★★★★☆
Devil May Cry 3	Capcom	Action	★★★★☆
Enthusia: Professional Racing	Konami	Rennspiel	★★★★☆
Fahrenheit	Vivendi	Action-Adventure	★★★★☆
FarCry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	★★★★☆
Fight Club	Vivendi	Action	★★★☆☆
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	★★★★★
Forgotten Realms: Demon Stone	Atari	Action-RPG	★★★★☆
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	★★★★★
GTA: San Andreas	Take2	Action	★★★★★
Hot Wheels Stunt Track Challenge	THQ	Rennspiel	tba.
ICO 2	Sony	Action-Adventure	★★★★☆
Incredibles: Die Unglaublichen	THQ	Action	tba.
Jak 3	Sony	Jump'n Run	★★★★☆
Karaoke Stage	Konami	Musikspiel	★★★★☆
Killzone	Sony	Ego-Shooter	★★★★☆
King Arthur	Konami	Action	★★★★☆
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Action-Adventure	★★★★☆
Kookabonga	Vivendi	Partyspiel	tba.
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi	Adventure	★★★★☆
Megaman X8	Capcom	Action	tba.
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	★★★★☆
Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Rennspiel	tba.
Okami	Capcom	Abenteuer	tba.
PGA Tour 2005	EA	Golfspiel	★★★★★
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Life-Sim	★★★★☆
Prince of Persia 2	Ubisoft	Jump'n Run	★★★★★
Ratchet & Clank 3: Up your Arsenal	Sony	Jump'n Run	★★★★★
Red Ninja	Vivendi	Action	tba.
Rocky Legends	Ubisoft	Sportspiel	★★★★☆
Shadow Hearts: Covenant	Konami	Rollenspiel	★★★★☆
Shadow of Rome	Capcom	Action-Adventure	★★★★☆
Shaman King: Power of Spirit	Konami	Action	tba.
Silent Hill 4: The Room	Konami	Survival-Horror	★★★★★
Sly 2: Band of Thieves	Sony	Jump'n Run	★★★★☆
Sniper Elite: Berlin 1945	Wanadoo	Action	★★★★☆
Splinter Cell 3	Ubisoft	Action-Adventure	★★★★★
SpongeBob SquarePants: The Movie	THQ	Jump'n Run	tba.
Spyro: A Hero's Tail	Vivendi	Jump'n Run	★★★★☆
Star Ocean: Till the End of Time	Ubisoft	Rollenspiel	★★★★☆
Star Wars: Battlefront	LucasArts	Action	★★★★☆
StarCraft: Ghost	Vivendi	Action	★★★★☆
Suikoden IV	Konami	Rollenspiel	★★★★☆
Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Jump'n Run	tba.
The Bard's Tale	Acclaim	Action-RPG	★★★★☆
The Getaway: Black Monday	Sony	Action	★★★★☆
The Red Star	Acclaim	Action	★★★★☆
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Ego-Shooter	tba.
Under the Skin	Capcom	tba.	tba.
Viewtiful Joe	Capcom	Action	★★★★☆
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	★★★★☆
WWE SmackDown! vs. Raw	THQ	Sportspiel	tba.

COMMUNITY
MOST WANTED

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



1.	Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Action-Adventure, Konami)
2.	GTA San Andreas (Action, Take2)
3.	Final Fantasy XII (Rollenspiel, Square-Enix)
4.	Devil May Cry 3 (Action, Capcom)
5.	Gran Turismo 4 (Rennspiel, Sony)
6.	Silent Hill 4: The Room (Survival-Horror, Konami)
7.	Need for Speed: Underground 2 (Rennspiel, EA)
8.	Driver 3 (Action, Atari)
9.	Killzone (Action-Adventure, Sony)
10.	Resident Evil Outbreak (Action-Adventure, Capcom)

REDAKTION
MOST WANTED

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



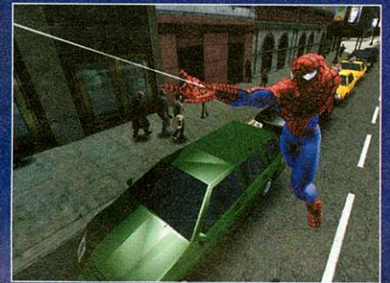
1.	God of War (Action, Sony)
2.	Silent Hill 4: The Room (Survival-Horror, Konami)
3.	Burnout 3 (Rennspiel, EA)
4.	Mortal Kombat 6 (Beat'em Up, Konami)
5.	ICO 2 (Action-Adventure, Sony)
6.	Resident Evil Outbreak File 2 (Survival-Horror, Capcom)
7.	Splinter Cell 3 (Action-Adventure, Ubisoft)
8.	Need for Speed: Underground 2 (Rennspiel, EA)
9.	Devil May Cry 3 (Action, Capcom)
10.	Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter (Rollenspiel, EA)

Mark Liebold

Vor dieser Spinne muss niemand Angst haben – außer, man ist ein wirklich hundsgemeiner Gangster.



Er stürzt sich kopfüber von dem Hochhaus – 14. Stock, 13. Stock, 12. Stock – immer schneller wird sein Fall – 11. Stock, 10. Stock, 9. Stock – einem Stein gleich rast er in die Tiefe – 7. Stock, 6. Stock, 5. Stock – die Straße kommt näher und näher – 4. Stock, 3. Stock, 2. Stock – Spider-Man schießt seine Spinnenfäden an eine Hauswand – im letzten Moment – und schwingt sich elegant über die Köpfe der Passanten hinweg. Den Zuschauern stockt der Atem, das war knapp! Sie sit-



Belebte Stadt: Jetzt ist der Spieler auch in der Lage, die Straßen zu erkunden.

SPIDER

Die Spider-Man Videospielehistorie

1978

Spider-Man: Questprobe
C16, C64/128, Apple II



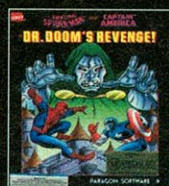
1983

Spider-Man
Atari 2600



1989

Spider-Man & Captain America:
Doctor Doom's Revenge
C64/128, Amiga, PC, ZX



1990

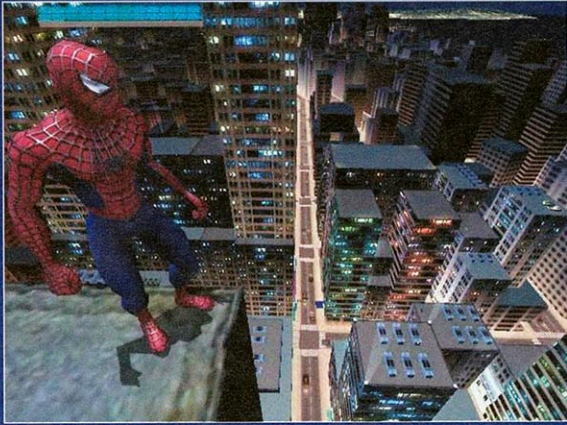
The Amazing Spider-Man
C64/128, PC



1991

Spider-Man vs. The Kingpin
Mega Drive, Master System,
Game Gear





Detailtreue: Die Entwickler haben Manhattan original nachgebildet.



Tages- und Nachtzeiten: Spider-Man 2 läuft in Echtzeit ab.

zen nicht im Kino, sondern im Wohnzimmer. Alle haben Popcorn oder Cola in der Hand, bis auf einen. Der umklammert mit schweißnassen Händen ein Joypad.

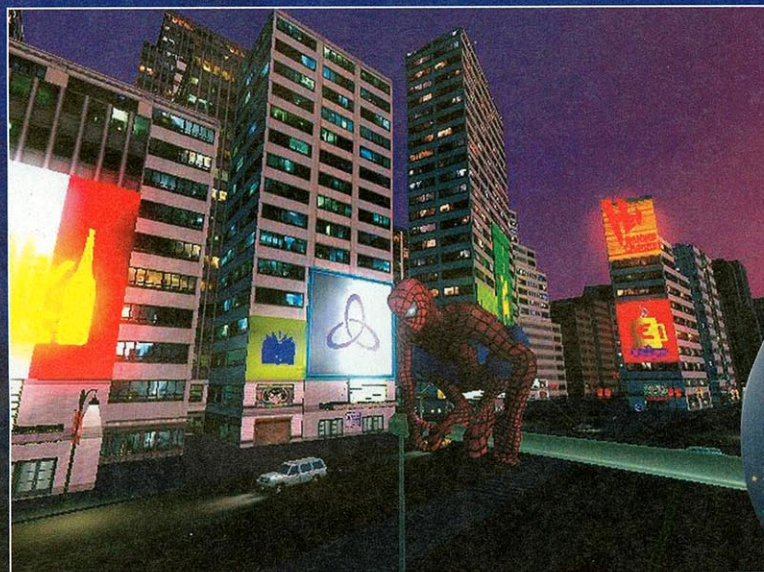
Wo kein Haus, da kein Halt

Spider-Man für PlayStation2 hatte leider wenig mit dem eindrucksvollen Kinodebüt des Superhelden gemeinsam. Im Vergleich zum Film war es zu geradlinig, bot zu wenig Abwechslung und hatte schlichtweg zu wenig spektakuläre Szenen. Die

Videospielumsetzung von Spider-Man 2 orientiert sich deutlich mehr an der Filmvorlage.

Genau wie Schauspieler Toby Maguire auf der Leinwand, bewegt sich jetzt auch der Spieler auf der PS2 vollkommen frei durch eine offene Stadt – ähnlich wie in True Crime: Streets of LA oder in der GTA-Serie. Die Idee, geschlossene Levels über Bord zu werfen und stattdessen ein großes, offenes Areal zu erschaffen, ist durch den Film entstanden. „Die fantasti-

sche Endsequenz, in der Spider-Man durch ganz Manhattan schwingt, hat uns inspiriert. Genau dieses außergewöhnliche Erlebnis wollen wir dem Spieler bieten“, erläutert Senior Producer Greg John. Dazu gehört aber mehr als nur eine größere Bewegungsfreiheit. Realismus ist ebenfalls ein wichtiger Faktor.



Gute Aussicht: Spider-Man erklimmt nun auch Laternenpfähle mühelos.



Spider-Man für die Hosentasche

Spider-Man 2 wird auch für die PSP erscheinen. Auf der E3 durften die Besucher bereits einen kurzen Blick auf das Spiel werfen. Die PSP-Version wird voraussichtlich zum DVD-Release des Actionfilms in den Regalen stehen. Wahrscheinlich wird es auch eine UMD-Fassung des Streifens geben. Wer keine Lust hat, selbst auf Gangsterjagd zu gehen, kann Spidey einfach zukucken – immer und überall.



MAN 2

1992

Spider-Man: Return of the Sinister Six

NES, Master System, Game Gear

Spider-Man and the X-Men: Arcade's Revenge
MegaDrive, SNES, GameBoy, Game Gear

Spider-Man 2
Game Boy

1993

Spider-Man vs. The Kingpin
SEGA CD

Spider-Man 3: Invasion of the Spider Slayers
Game Boy



1994

Spider-Man & Venom: Maximum Carnage
Mega Drive, SNES

Spider-Man: Animated Series
Mega Drive, SNES



1995

Spider-Man: Lethal Forces
SNES

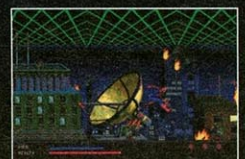
Spider-Man & Venom: Separation Anxiety
Mega Drive, SNES, PC



1996

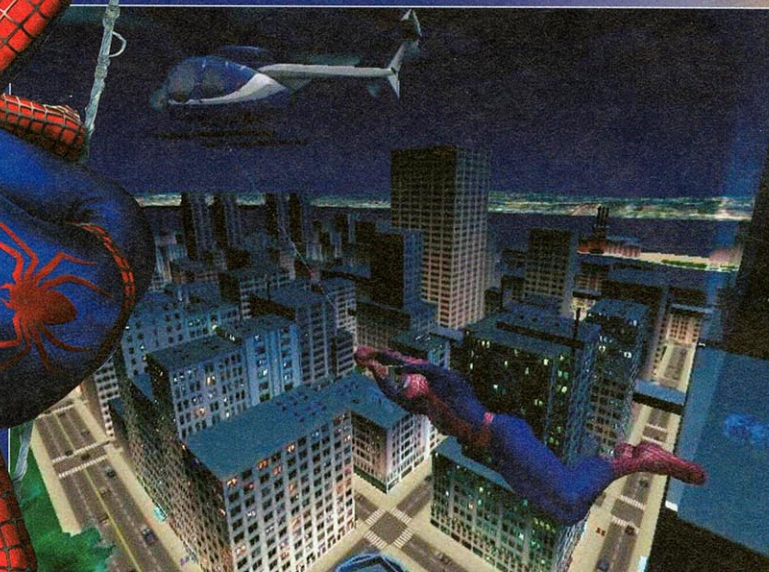
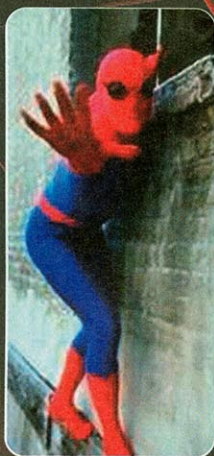
Spider-Man: Web of Fire
SEGA 32X

Spider-Man: Sinister Six
PC

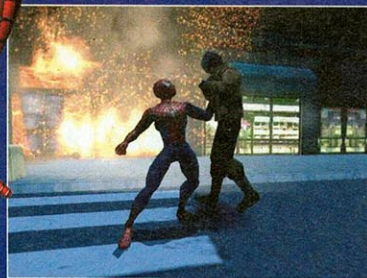


Der erste „echte“ Spider-Man

Tobey Maguire war nicht der erste Spider-Man-Darsteller. Bereits in den 70er-Jahren kraxelte Nicholas Hammond in der Rolle des Fassadenkletterers über den Bildschirm. Der TV-Film „The Amazing Spider-Man“ wurde am 19. April 1977 zum ersten Mal ausgestrahlt. Ein Jahr später folgte die zehnteilige Fernsehserie. Die ersten beiden Folgen („Spider-Man: The Deadly Dust“) sind auch als Spielfilm unter dem Namen „Spider-Man Strikes Back“ bekannt. Selbst für damalige Verhältnisse waren Ausstattung und Effekte jedoch eher bescheiden. Inzwischen hat diese TV-Produktion bei eingefleischten Spidey-Fans Kultstatus – getreu dem Motto: so schlecht, dass es schon wieder gut ist.



☉ Nimm mich mit: Wenn es schnell gehen soll, kann Spidey auch „öffentliche“ Verkehrsmittel benutzen.



☉ Lehrstunde: Um seine Gegner zu packen, muss Spidey ein paar Helden-Punkte investieren.



☉ Alte Bekannte: Neben Doc Ock sieht sich Spider-Man auch Black Cat und Shocker gegenüber.

Spideys Netzfäden bleiben nun nicht mehr wie bei den Vorgängern im Nirgendwo, sondern auch an Häuserfassaden und Dachgiebeln kleben. Es sieht aus wie im Film, wenn der Held durch die Häuserschluchten schwingt – aber er ist dabei schwieriger zu steuern. Ohne das richtige Timing und ein wachsames Auge pendelt man schnell in die falsche Richtung oder landet unsanft auf der Nase. Nach einigen Übungsrunden durch die Stadt hat man den Kniff aber raus und weiß, worauf es beim Netzschwingen ankommt.

Die Fäden in der Hand

Für's Training habt ihr genügend Zeit. „Die Spieler sollen Spider-Man nicht steuern, sie sollen sein Leben leben“, so John. Deshalb ist nicht nur die Stadt, sondern auch der Spielverlauf relativ offen gestal-

tet. Ihr folgt zwar der Story des Films, die in verschiedene Kapitel unterteilt ist, aber es ist an euch, wann ihr die auf der Karte blau markierten Schlüsselpunkte ansteuert.

Zwischen den Hauptmissionen kann Spidey eine Menge anderer Aufgaben erledigen, die mit dem eigentlichen Plot nichts zu tun haben. Als freundlicher, stets hilfsbereiter Superheld muss er Bankräuber fangen, Taschendiebe stellen oder kleinen Kindern ihre Ballons wiederbringen. „Die Geschichte des Films ist mit Spider-Mans alltäglichem Leben verwoben“, erklärt der Senior Producer die dahinter stehende Idee. „Die Hauptmissionen sind zwar etwas Besonderes, aber es soll das Gefühl entstehen, dass sie ein ganz natürlicher Teil seines Lebens sind.“

Spider-Mans Leben ist auch das Leben von Peter Parker. Ihr müsst also auch dessen Verpflichtungen nachkommen. Aller-

dings nur theoretisch, denn auch Peters Aufträge lassen sich im Spidey-Kostüm weitaus schneller erledigen. Pizza ausfahren oder für den Daily Bugle ein paar Panoramabilder von Manhattan aus luftiger Höhe schießen – all das kann der Spinner dabei auch.

Alter Held, neue Möglichkeiten

Der Superheld hat im Vergleich zu den alten Spider-Man-Spielen einiges mehr auf dem Kasten. So kann er etwa von Beginn des Abenteuers an aufrecht an Wänden entlanglaufen, an Laternen- und Fahnenmasten schwingen oder extrem hoch springen. Die Sprunghöhe hängt davon ab, wie lange man den Sprung-Button gedrückt hält. Nicht nur die grundlegenden Bewegungen wurden überarbeitet, sondern auch das Kampfsystem.

Die Spider-Man Videospielehistorie

2000
Spider-Man
GameBoy Color,
N64 Dreamcast, PC, PSone



2001
Spider-Man: Enter the Electro
PSone

Spider-Man: Mystério's Menace
Game Boy Advance

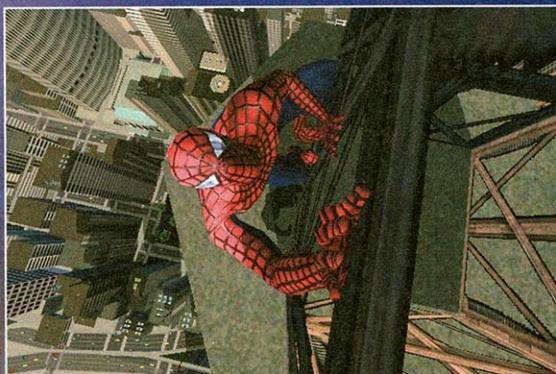


2002
Spider-Man: The Movie
Game Boy Advance, Game Boy
Color, PC, PS2, Xbox

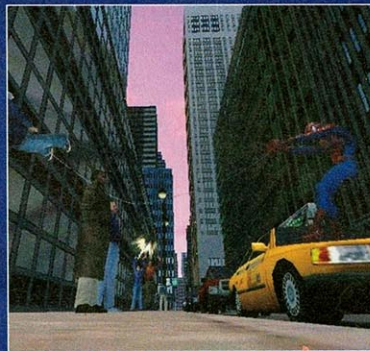


2004
Spider-Man 2
Game Boy Advance,
N-Gage, PC, PS2, PSP, Xbox





○ Noch höher: Wer Spider-Man 2 spielen wollen, muss schwindelfrei sein.



○ Netz-Schleuder: Das überarbeitete Kampfsystem garantiert mehr Spielspaß.

SPIDER-MAN 3

Der zweite Teil ist noch nicht einmal in den Kinos, schon wird bekannt, dass bereits an Spider-Man 3 gearbeitet wird. Und zwar sowohl am Kinofilm als auch an der dazugehörigen Videospielumsetzung. Noch müssen sich die Fans aber gedulden. Der geplante Release ist 2007.

bat-Upgrades gibt es zahlreiche Möglichkeiten, die Sprung- und Schwungfähigkeiten des Fassadenkletterers zu verbessern. Spider-Man ist in der Lage, sich etwa den Katapultsprung oder den aus den vorangegangenen Spielen bekannten Web Zip anzueignen.

Nächster Halt: Central Park

Je mehr neue Moves Spider-Man erlernt, desto sicherer und vor allem spektakulärer bewegt er sich durch die Häuserschluchten von Manhattan. Die Stadt wurde von den Entwicklern originalgetreu nachgebildet, zusammen mit allen bekannten Sehenswürdigkeiten wie etwa der Freiheitsstatue, dem Times Square oder dem Empire State Building. Der Senior Producer räumt ein, dass das nicht ganz einfach gewesen sei: „Als wir uns dazu entschlossen, ein virtuelles Manhattan zu erschaffen, in dem Spider-Man herumschwingen kann wie er möchte, war uns klar, dass wir unsere bestehende Grafikroutine in eine Streaming-Engine umwandeln müssen. Wir fragten unsere Kollegen von Luxoflux, die gerade an True Crime: Streets of L.A. arbeiteten. Ihr Erfahrung war uns eine große Hilfe.“

In einem solch großen Areal gibt es natürlich jede Menge zu entdecken. So kann man in Gebäude hineingehen, darunter auch ins Verlagshaus des Daily Bugle. Unter anderem ist in den Straßen auch eine Spielhalle versteckt, in der Spidey an Automaten ganz ungefährdet Kämpfe trainieren kann. Aber nicht nur drinnen gibt es eine Menge zu sehen. Auf den Gehwegen schlendern Passanten, Autos verstopfen die Straßen und in der Luft drehen Hubschrauber ihre Runden über der Stadt. Spider-Man kann übrigens

auch ganz frech als Trittbrettfahrer auftreten und sich durch seine Stadt kutschieren lassen. Entweder springt er auf einen PKW oder er wählt den Luftweg und hängt sich mit einem Netzschuss an einen Helikopter.

Spider-Man 2 könnte also ein echter Überflieger werden – sowohl im Kino, als auch auf der PlayStation2. ■



Stan Lee präsentiert...

Spider-Man-Erfinder

Stan Lee ist eine Legende. Er wurde 1922 in New York als Stanley Lieber geboren. Mit 17 Jahren fing er an, für die Timely Comics Group zu arbeiten. Nach harten Anfangszeiten wurde die Firma in den fünfziger Jahren in Atlas umbenannt. Stan Lee schrieb in dieser Zeit vor allem Superhelden-Comics, darunter „The Witness“, „Uack Frost“ oder „The Destroyer“. 1961 hat man Atlas noch einmal umgetauft – in Marvel!

Spider-Man verhilft Stan Lee und Marvel zum großen Durchbruch. Der Superheld taucht zum ersten Mal im März 1963 in der Ausgabe Nummer 15 der „Amazing Fantasy“-Comics auf. Bereits ein Jahr später hat er seine eigene Serie. Neben Spider-Man hat Stan Lee auch Hulk, X-Men, Daredevil, Thor, Iron Man und die Fantastischen Vier erfunden.



„Wir haben bei den Kämpfen sowohl die Dynamik als auch Spider-Mans Moves verbessert. Die Angriffe sind härter und es ist jetzt viel cooler, sie in Aktion zu sehen. Außerdem haben wir neue Netz-Angriffe wie den Web-Rodeo oder den Web-Hammer integriert. Mit einer der Netz-Kombinationen kann man sogar Bösewichter an Laternen hängen“, so Greg John über das verbesserte Kampfsystem.

Um an diese Spezialattacken zu gelangen, muss sich der Spieler allerdings als echter Superheld erweisen. Für jeden gelösten Auftrag sackt Spider-Man Helden-Punkte ein. Damit könnt ihr in quer über die Stadt verteilten Spidey-Shops neue Moves erwerben. Neben 24 Com-



○ Herausforderung: In den Challenges müsst ihr innerhalb eines bestimmten Zeitlimits Weg-Punkte erreichen.



○ Auszeichnungen: Ihr könnt Awards für „verhinderte Gangkriege“ oder „gefundene Secrets“ einheimsen.

PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Treyarch
Spieler	1	Erhältlich ab	8. Juli
Hersteller	Activision	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.activision.de

95% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Im zweiten Anlauf gibt es mehr Action, mehr Abwechslung, mehr Spielspaß – schlichtweg mehr Spider-Man! Einfach Genial!

DIE PRO EVOLUTION SOCCER OFFENSIVE 2004

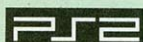
Dirk Gemeinhardt/Frank Michaelis



○ Hurra! Die Torhüter-KI wurde gravierend verbessert.



○ Indirekter Freistoß: Es gibt verschiedene Varianten.



Mit World Soccer Winning Eleven 7 International hat Konami vor rund sechs Monaten gezeigt, in welche Richtung man künftig gehen wird. Im Update von PES 3, das am 19. Februar in Japan erschienen ist und seitdem mehr als eine halbe Million Mal verkauft werden konnte, haben schon kleine Korrekturen (z.B. eine tadellos funktionierende Vorteilsre-

gel) die Spielqualität erheblich steigern können.

Revolution statt Evolution

Überraschenderweise macht Shingo „Seabass“ Takatsuka, Producer der Fußballspielserie, bei Winning Eleven 8 den seit mehr als zwei Jahren angekündigten Schnitt. Mit anderen Worten: In allen Bereichen wird es tief greifende Veränderungen geben.

Die Menüs werden sehr viel benutzerfreundlicher gestaltet sein – ebenso der spartanische Pausen-Screen. Die größten Veränderungen stehen bei den Aufstellungs- und Strategie-Optionen an. Die fußballwissenschaftlichen Konfigurationen werden nun strukturierter präsentiert.

名前	年齢	EXP
イグナツ	28	70
スリマー	26	70
トリッチ	37	80
ウレニ	30	50
ヨウガ	31	60
チェルニ	34	70
ヒメレス	28	85
エスミス	31	70
マナツク	38	90
カストロ	29	85
バロウ	36	90
セウ	30	45
フォルネンダー	38	80
エディンソン	33	55

○ Neue Menüs: Das Design ist nun übersichtlicher. Es gibt auch neue Taktik-Features.

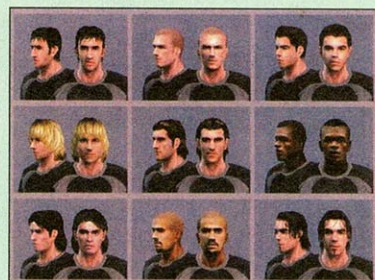
Special Edition: Winning Eleven 8 Memory Card

Pünktlich zum Verkaufsstart von Winning Eleven 8 in Japan veröffentlicht Sony eine passende Original-8-MB-Memory-Card. Die gelbe Speicherkarte samt Schutzhülle mit Emblem aus der Premium-Series-Reihe kostet umgerechnet 29 Euro, dazu kommen 1,50 Euro Portokosten.

Tipp: Fans des Konami-Gekickes beziehen die Memory Card zum besagten Preis über www.play-asia.com.

Ein Grund hierfür ist unter anderem die Erweiterung des Taktik-Portfolios (neu sind auch die individuellen Spieleranweisungen „Keep Dribble“, „Line Positioning“, „Side Player“, „Centre Player“ oder „Sliding“) bei den Polygon-Kickern.

Radikale Neuerungen sind bei der Steuerung zu erwarten: Die Länge von Pässen und Flanken hängt vom Druck auf die Tasten ab. Nur bei Steilpässen mit L1- und Dreiecks-Taste dient der altbekannte Schusskraft-Balken als Orientierungshilfe.



○ Authentische Gesichter: Die Visagen der Superstars sehen noch lebensechter aus.

Winning Eleven 8: Weitere Fakten



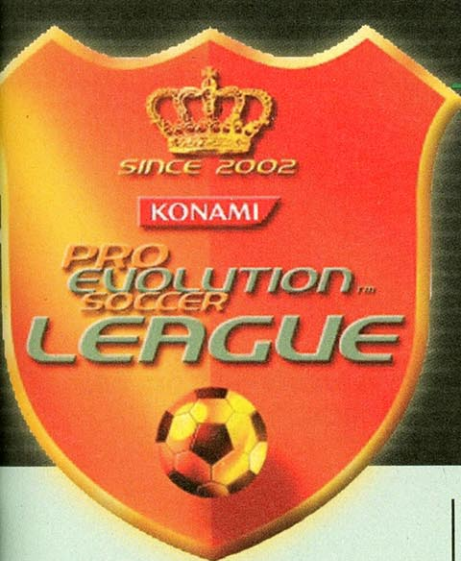
Meister-Liga

- 138 Meister-Liga-Teams.
- Spieler altern und treten zurück. Entsprechend verändern sich ihre Statuswerte.
- Ligen aus Deutschland, Italien, Spanien, Frankreich, Holland und England haben echte Team-Namen.
- Insgesamt sind mehr als 200 Teams dabei (Club und national).
- Pokal- und Liganamen können auch editiert werden.

Allgemein

- Trikots werden während des Spiels dreckig (hängt vom Spielfeld ab).
- Neue Täuschungsmanöver sind auch dabei.
- Man spielt nach neuen, überarbeiteten Fußballregeln.
- Es existieren neue Möglichkeiten der Ballkontrolle.
- Spieler tragen Handschuhe wenn's kalt ist.
- Die KI der CPU-Spieler ist deutlich besser.
- Spielermodelle sind überarbeitet und neu animiert. Neue Animationen beim Dribbling.
- Das Spiel bietet keine Online-Option.





Die Vorbestellungslisten japanischer Software-Händler sind voll: Seit Ende Mai/Anfang Juni nehmen sie Wünsche für **Winning Eleven 8** entgegen. Die Nippon-Version erscheint bereits am 5. August, während **Pro Evolution Soccer 4** in Deutschland erst im November kommt.



○ Frostbeule: Südamerikanische Kicker ziehen bei kalter Witterung Handschuhe an.

Der Sturm auf...

...das FIFA-Tor wird in diesem Jahr einem japanischen Tsunami gleichen. So schickt die Tokioter Konami-Mannschaft erstmals in der Winning-Eleven-/PES-Geschichte ein Schiedsrichtergespann auf den Platz. Bei Abseitsentscheidungen sind die Unparteiischen standardmäßig im Bild. Klasse ist, dass man nach einem geahndeten Foul die Möglichkeit hat, mit dem Schiri zu diskutieren. Ferner sitzt die gelbe Karte locker in der Schiri-Brusttasche, wenn Nonstop-Tacklings auftreten.

Eine Antwort auf die indirekten Freistöße aus FIFA Football 2004 gibt es ebenfalls: In dieser Standardsituation legt der Konsolero fest, welche Spieler an der Ausführung beteiligt sein sollen. Die Krönung stellen allerdings die verschiedenen Ausführungsvarianten dar. ■



○ Gelbverdächtig: Tackelt ein Spieler übermäßig oft, wird er verwarnet.



Die deutsche PES-Liga: der Weg zur PES-EM

Der Ball rollt! Konami hat Ende Mai relativ kurzfristig die Termine der Pro-Evolution-Soccer-League bekannt gegeben. Die Anmeldung erfolgt auf der offiziellen PES-3-Website <http://www.konami-europe.com/pes3>. Unter „Meisterschaft“ findet ihr das Anmeldeformular.

Die acht Gewinner der offiziellen PES-Turniere spielen den besten PES-3-Kicker auf der Games Convention in Leipzig aus. Der Champion löst dadurch das Ticket zur PES-3-Europameisterschaft im schweizerischen Grindelwald.

Der Spielplan

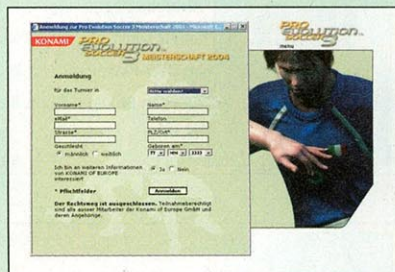
Ort	Datum
Die Vorrunde	
Frankfurt/Main	13. Juni
Hannover	20. Juni
Oberhausen	27. Juni
München	3. Juli
Hamburg	11. Juli
Köln	18. Juli
Berlin	25. Juli

Die Entscheidung

Leipzig 21. August

Die PES-3-Europameisterschaft

Grindelwald (Schweiz) Herbst



Der Lokalmatador: Marcel Walke

Einmal PES, immer PES! So lautet die Maxime des amtierenden Deutschen Meisters und Europameisters Marcel Walke. Der 21-Jährige tritt schon seit International-Superstar-Soccer-Zeiten (kurz: ISS) an das Pixel-Leder. Er gehört auch in diesem Jahr glasklar zu den Favoriten – auf nationaler als auch auf internationaler Ebene.

Wie kommt's? Marcel Walke gehört dem PES-Spitzensteam „Dachboden Connection“ aus Nürnberg an. Diese Gruppe PES-besessener Mittelfranken ist sozusagen Real Madrid der deutschen PES-Szene.

Walke's „Geheimrezept“ setzt sich wie folgt zusammen:

- Oft gegen andere spielen, mindestens einmal pro Woche.
- Eine feste Strategie entwickeln, die man gegen jeden einsetzen kann.

Fußballschule unter heißer Sonne



Was das Elztal Hotel Schwarzbauernhof für die deutsche DFB-Elf in der EM-Vorbereitung war, ist in diesem Jahr für PES-3-Ballartisten der Langnese-Summer-Club in Spanien. Und zwar vom 28. Juli bis 3. August.

Unter professioneller Leitung von PES-Guru Marcel Walke werden PES-Kicker in Topform gebracht. Walke hält Workshops und Trainingseinheiten ab. Krönendes Ende dieser lehrreichen Veranstaltung ist ein abschließendes Turnier.

Mehr Infos dazu findet ihr unter: www.konami-europe.de und www.langnese.de oder unter der Hotline 01805/336377.



PLAYREDAKTION

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, SingStar
 Spielt sonst noch: Ninja Gaiden (Xbox)
 Im DVD-Player rotiert: EM-History – ... mehr als nur Fußball
 Aus den Boxen dröhnt: Beatsteaks „Livin' Targets“
 Im Urlaub geht's: ...zu Oma Helga und Opa Heinz an den Chiemsee



André Steinert (AS) • Volontär
 Genre-Experte für: Jump'n Runs, Adventures, Survival-Horror
 Aktuelle PS2-Spiele: SC: Pandora Tomorrow, Shrek 2
 Spielt sonst noch: MGS: Twin Snakes (GC)
 Im DVD-Player rotiert: Tomb Raider – Die Wiege des Lebens
 Aus den Boxen dröhnt: Vendetta Red, Reiziger, Bob Tilton
 Im Urlaub geht's: Urlaub? Noch nie was von gehört



Colin Gäbel (CG) • Stellvertretender Chefredakteur
 Genre-Experte für: Rollenspiele, Action-Adventures
 Aktuelle PS2-Spiele: Mashed, Driver 3, Silent Hill 4
 Spielt sonst noch: Conker's Bad Fur Day (N64)
 Im DVD-Player rotiert: Big Fish, Findet Nemo
 Aus den Boxen dröhnt: Ken Hensley, Lalo Shifrin
 Im Urlaub geht's: egal wohin, Hauptsache weit weg!



Gunther Hruby (GH) • Tipps & Tricks-Redakteur
 Genre-Experte für: Wrestling, PS2-Online
 Aktuelle PS2-Spiele: Socom II, Hitman: Contracts, Van Helsing
 Spielt sonst noch: Final Fantasy VII (PSone)
 Im DVD-Player rotiert: Last Samurai, The Core
 Aus den Boxen dröhnt: Seether, Puddle of Mud
 Im Urlaub geht's: in den Garten, unter den Sonnenschirm



Mark Liebold (ML) • Leitender Redakteur
 Genre-Experte für: Action, Action-Adventures, Ego-Shooter
 Aktuelle PS2-Spiele: Dropship: United Peace Force
 Spielt sonst noch: Shadowrun (Hai-Schame)
 Im DVD-Player rotiert: Spun
 Aus den Boxen dröhnt: Destiny, Anadivine, Converge
 Im Urlaub geht's: auf's Fahrrad und dann ab in den Wald



Fränk Bogen • Art-Director
 Aktuelle PS2-Spiele: Mashed, SingStar
 Spielt sonst noch: Read Dead Revolver (Xbox)
 Im DVD-Player rotiert: The Last Samurai, The Italian Job
 Aus den Boxen dröhnt: La Vela Puerca
 Im Urlaub geht's: mit meiner Luxusyacht auf Weltreise



Heiko Strobel (HS) • Redakteur
 Genre-Experte für: Funsport, Beat'em Ups, Rollenspiele
 Aktuelle PS2-Spiele: .hack//Mutation, Burnout-3-Demo
 Spielt sonst noch: Dark Age of Camelot (PC)
 Im DVD-Player rotiert: gar nichts, Beamer ist in Reparatur
 Aus den Boxen dröhnt: Blak Czer, Brotha Lynch Hung, Nine
 Im Urlaub geht's: keine Ahnung, wer fährt mit mir weg?



Fränzi Hamm • Layout-Queen
 Aktuelle PS2-Spiele: Harry Potter und der Gefangene von ...
 Spielt sonst noch: jeden Monat die gleiche blöde Frage ...
 Im DVD-Player rotiert: Austin Powers (Teil 1 und 2)
 Aus den Boxen dröhnt: La Vela Puerca
 Im Urlaub geht's: hoffentlich nach Thailand auf Rundreise



Marc Kirzeder (MK) • Redakteur
 Genre-Experte für: Rennspiele, Strategie, PS2-Hardware
 Aktuelle PS2-Spiele: Ratchet & Clank 2, Beyond Good & Evil
 Spielt sonst noch: Splinter Cell 2 (Xbox), Warcraft 3 (PC)
 Im DVD-Player rotiert: DHdR: Die Rückkehr des Königs
 Aus den Boxen dröhnt: Das Bo „Best of III-Alleine“
 Im Urlaub geht's: wieder mit Honeybunny nach Ägypten



Matthias Eckert • DVD-Produktion
 Aktuelle PS2-Spiele: Immer noch keine PS2!
 Spielt sonst noch: Conflict Desert Storm 2
 Im DVD-Player rotiert: Herr der Ringe 3
 Aus den Boxen dröhnt: Söhne Mannheims
 Im Urlaub geht's: In den kühlen Keller Filme schauen :-))



Wolf Speer (WS) • Redakteur
 Genre-Experte für: Survival-Horror, Action-Adventure
 Aktuelle PS2-Spiele: Mashed
 Spielt sonst noch: Morrowind GOTY (Xbox)
 Im DVD-Player rotiert: Schrei in der Stille
 Aus den Boxen dröhnt: Slipknot – Vol.3
 Im Urlaub geht's: das hoffe ich doch, dass es geht



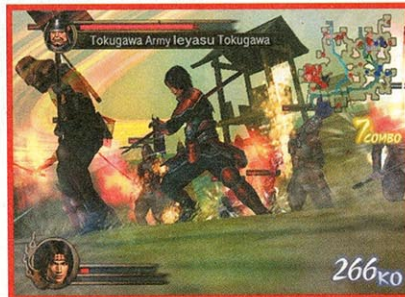
Elvis • Redaktionshund
 Aktuelle PS2-Spiele: A Dog's Life
 Spielt sonst noch: Auf der Suche nach Leckerlis
 Im DVD-Player rotiert: 101 Dalmatiner, Tiere suchen ein Zuhause
 Aus den Boxen dröhnt: ... Hauptsache Metal!
 Im Urlaub geht's: ... zu Dirks Eltern in den Garten

*Das Schwert formt den Krieger
und das Schicksal ganzer Nationen*

SAMURAI WARRIORS™

戦国無双

*Die Zeit fließt vom Tag in die Nacht. Die Jahreszeiten kommen und gehen.
Schwerter werden gezogen und Männer werden sterben.*



Samurai Warriors™ stammt von den Machern von Kessen™ und Dynasty Warriors® und erzählt Geschichten von Mut und Verrat im mittelalterlichen Japan. In prächtigen Herrenhäusern gerätst du leicht in einen Hinterhalt. Kämpfe dich durch 30 Szenarien und sei immer auf eine Niederlage vorbereitet – denn nur so kannst du gewinnen. Wie das Spiel endet, bestimmst du, denn es liegt in deiner Hand, das Schicksal einer ganzen Nation zu besiegeln.

www.samurai-warriors.com

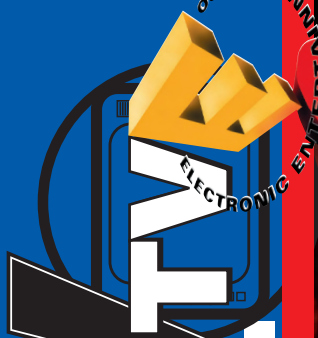
PlayStation.2

Samurai Warriors and the KOEI logo are trademarks or registered trademarks of KOEI Co., Ltd. (c)2004 KOEI Co., Ltd. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe.

DVD-Cover play 08/04

→ zum Archivieren!

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



www.playstation.com

play THE PLAYSTATION • 08/04

E3-SPECIAL-EDITION • 85 VIDEOS

85 VIDEOS! 144 MINUTEN!

ALLE TOPHITS AUF DVD!

Gran Turismo 4

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Final Fantasy 12

Tekken 5

Burnout 3

Call of Duty: Finest Hour u.v.m.

Devil May Cry

Driver 3 • Metal Gear Solid 3: Snake Eater • Burnout 3 • Call of Duty: Finest Hour • Final Fantasy 12 • Tekken 5



08/04



E3-SPECIAL-EDITION • 85 VIDEOS • DVD DAS PROGRAMM SPECIAL EDITION - LIVE DABEI!

E3-NEWS-MIX

E3 Sony-Pressekonferenz • E3 Hardware-Neuigkeiten • E3 The-History-of-Video-Games-Ausstellung

SPECIALSCREEN

• E3 PSP-Weltpremiere
• Spider-Man 2: The Movie

PRESCREEN TRAILER

Metal Gear Solid 3: Snake Eater • Need for Speed: Underground 2 • Phantasy Star Universe • Killzone • Area 51

PRESCREEN ACTION

Brothers in Arms • Call of Duty: Finest Hour • Crash: Twinsanity • Darkwatch • Death by Degrees • Devil May Cry 3 • Far Cry: Instincts • God of War • GoldenEye Rogue Agent • Jak 3 • Metal Gear Solid 3: Snake Eater • Mortal Kombat: Deception • Prince of Persia 2 • Ratchet & Clank 3 • Rumble Roses • Silent Hill 4: The Room • Sly 2: The Band of Thieves • Tekken 5 • The Getaway: Black Monday • Tom Clancy's Splinter Cell 3 • Kurzvorstellungen (u.a. Timesplitters 3, Shadow of Rome)

PRESCREEN STRATEGIE

Champions: Return to Arms • Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter • Final Fantasy XII • Suikoden IV • The Movies • Kurzvorstellungen (u.a. The Bard's Tale, The URBZ)

PRESCREEN SPORT

Burnout 3 • Enthusia: Professional Racing • FIFA 2005 • Formel Eins 2004 • Juiced • SRS: Street Racing Syndicate • Tony Hawk's Underground 2 • Kurzvorstellungen (u.a. Madden 2005, WRC 2004)

PRESCREEN SONSTIGES

Battlefield Modern Combat • Star Wars Battlefront • EyeToy AntiGrav • Sega Superstars • Kurzvorstellungen (u.a. Nicktoons, Phantom Crash 2050)

TESTSCREEN

Onimusha 3: Demon Siege • Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow • Shellshock: NAM '67

BONUS

• SingStar – PTVSDPS2SS: Auftruf



CyPress

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



PRESCREEN

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



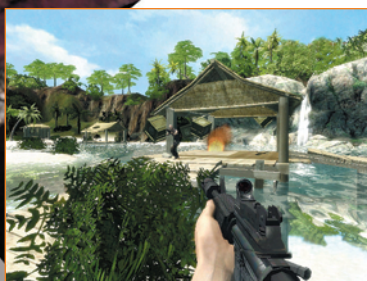
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter



Splinter Cell 3



Silent Hill 4: The Room



Far Cry: Instincts

INHALT 08/2004

PLAYSTATION2

Area 51	48
Burnout 3	42
Combat Elite: WWII Paratroopers	66
Dead Rush	56
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	32
Destroy All Humans	64
Far Cry: Instincts	38
Flatout	46
Forgotten Realms: Demon Stone	54
Juiced	50
King Arthur	60
Playboy: The Mansion	52
Silent Hill 4: The Room	58
Splinter Cell 3	62
State of Emergency 2	68



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



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

PLAY-DATEN | Marc Kirzeder

PS2

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

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

1 70% FERTIGGESTELLT

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

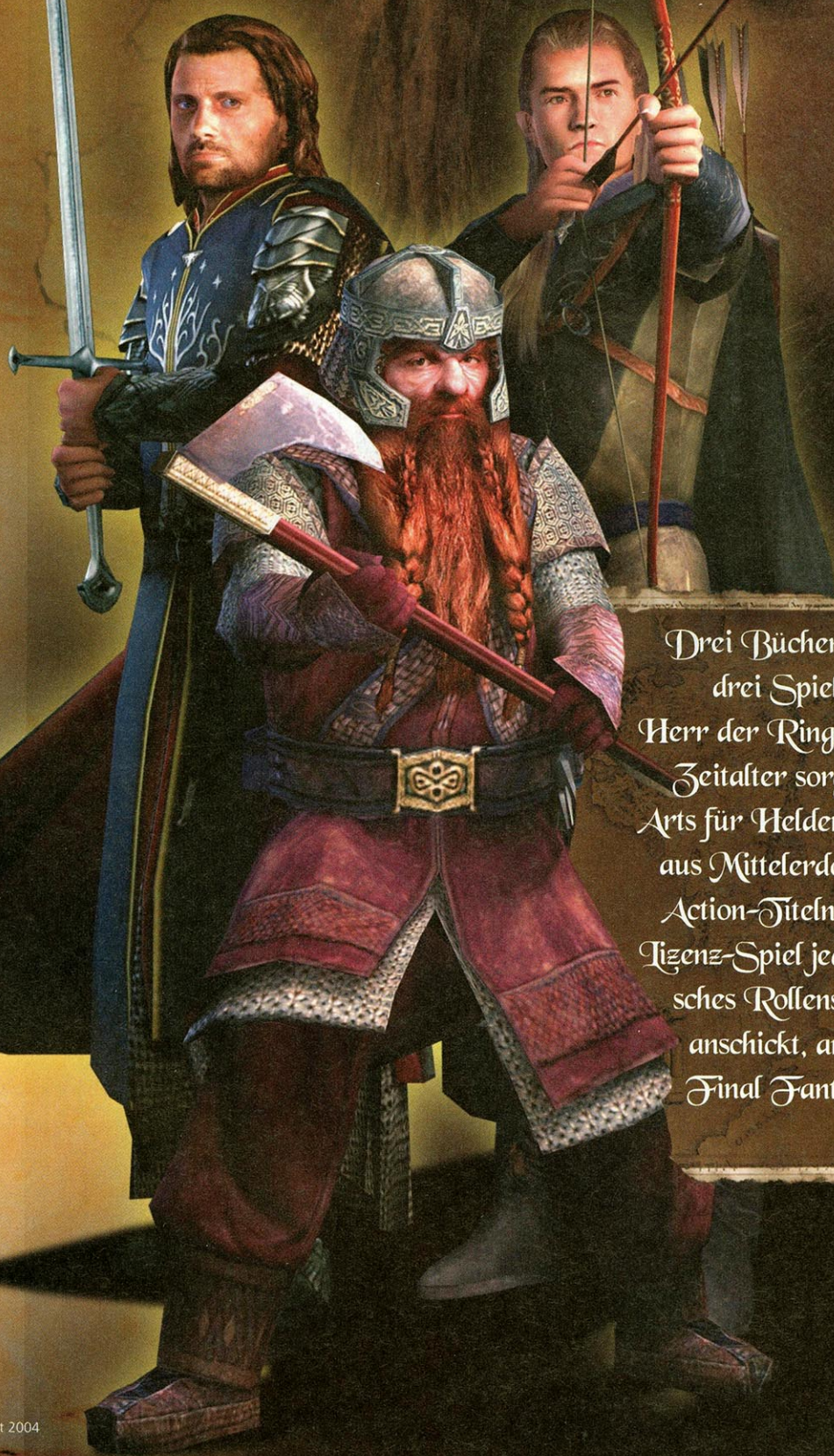
Mehr Tricks, neue Locations, abgedrehte Levelziele und astreine Optik – beste Voraussetzungen für Tony Hawk's PS2-Debüt.

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

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

DER HERR DER RINGE

Das dritte Zeitalter



Marc Kirzeder

Drei Bücher, drei Filme, drei Spiele - mit Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter sorgt Electronic Arts für Helden-Nachschub aus Mittelerde. Nach zwei Action-Titeln ist das dritte Lizenz-Spiel jedoch ein episches Rollenspiel, das sich ansieht, am Thron von Final Fantasy & Co. zu sägen!



David gegen Höhle troll: Größenunterschiede zwischen den Widersachern sind nicht kampentscheidend.



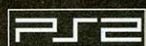
Klassische Rollenverteilung: Genre-typisch stehen sich die Partys gegenüber.



Runen-Show: Magische Attacken werden von schicken Lichteffekten begleitet.



Wiedersehen: Die trommelnden Höhle trollen sind „Herr der Ringe“-Kennern wohl bekannt.



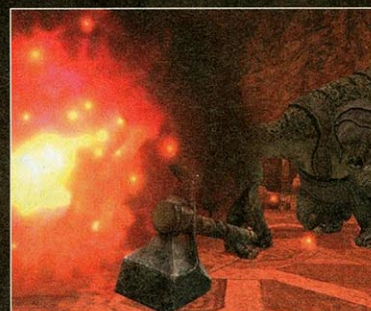
Epische Konsolen-Rollenspiele sind ja eigentlich das Spezialgebiet von Square-Enix (ehemals Squaresoft). Das japanische Entwicklerstudio war das erste, das bei einem Rollenspiel (Final Fantasy VII, PSone, 1997) auf hochwertige Render-Kulissen setzte. Man schuf mit dem insgesamt vier CDs umfassenden Spiel neue Maßstäbe in Sachen Umfang. Vielleicht war es Schicksal, dass Steve Gray gerade zu dieser Zeit zum Entwicklerstab von Squaresoft gehört hat und an der Produktion von Final Fantasy VII beteiligt war?! Jetzt arbeitet der Rollenspiel-Freak wieder bei Electronic Arts und leitet als Produzent die Entwicklungsarbeiten von Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter. Das erste Der-Herr-der-Ringe-Rollenspiel soll Tidus, Yuna & Co. das Fürchten lehren!

Die „Der Herr der Ringe“-Saga von

J.R.R. Tolkien gilt als Meilenstein der Fantasy-Literatur. Allerdings galt die Geschichte Mittelalters jahrelang als unverfilmbar. Produzenten wie auch Regisseure zeigten sich von der Komplexität des Stoffes abgeschreckt und ließen die Finger von den Romanen. Einzige Ausnahme: ein Zeichentrickfilm aus dem Jahr 1978. Ralph Bakshi erntete mit seiner Collage aus Real- und Zeichentrickfilm jedoch nur wenig Begeisterung bei den Tolkien-Fans. Erst als sich der neuseeländische Regisseur Peter Jackson der Trilogie annahm und 2001 „Der Herr der Ringe: Die Gefährten“ in die Kinos brachte, verstummten die Kritiker ehrfürchtig. Die Trilogie gilt inzwischen als filmtechnisches Meisterwerk. Der dritte Teil wurde bei der diesjährigen Oscar-Verleihung mit elf der begehrten Auszeichnungen belohnt und gehört damit zu den erfolgreichsten Filmen aller Zeiten.

Vom Hack'n Slay zum RPG

Was läge also näher, als die erfolgreichen Filme als Vorlage für Videospiele heranzuziehen? Die beiden Action-Spiele Der Herr der Ringe: Die zwei Türme und Die Rückkehr des Königs begeisterten nicht zuletzt dank der Filmlicenz durch eine spektakuläre Inszenierung à la Hollywood. Spielerisch hatten



Ungeheuer: Dieser Höhle troll hat gerade einen gewaltigen Schlag gelandet.

DER ZEICHENTRICKFILM



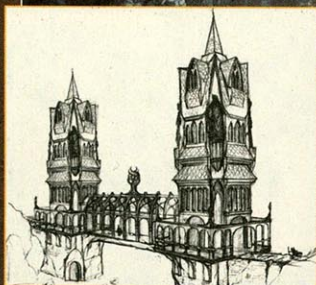
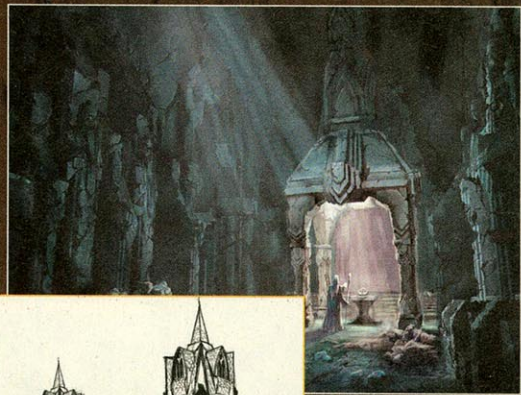
Der 1978 erschienene Zeichentrickfilm „Der Herr der Ringe“ von Ralph Bakshi ist eine interessante Collage aus Realfilm-Material und gezeichneten Szenen. Betrachtet man sich den Film heute, kommt einem die Inszenierung der tragischen Gestalt des Gollum/Smeagols irgendwie bekannt vor. Offensichtlich hat sich das Film-Team von Weta-Digital hier ein wenig Inspiration geholt für das digitalisierte Pendant.



Will vorbei: Der brennende Balin ist besonders heiß in Szene gesetzt.

Die Kunst Mittelerdes

Um der Zelluloid-Vorlage, der Filmtrilogie, so nahe wie möglich zu kommen, arbeiten die Entwickler erneut eng mit Weta-Workshop und Weta-Digital zusammen. Das zählt sich aus. Bereits bei den beiden Action-Spielen Der Herr der Ringe: Die zwei Türme und Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs hatte die grafische Umsetzung enorm von dieser Kooperation profitiert. Beim Rollenspiel Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter erlebt diese Zusammenarbeit eine Renaissance. Doch bevor die EA-Grafiker an den Computer gehen, ist ihr künstlerisches Geschick gefragt. Für Das dritte Zeitalter wurden wieder zahllose Skizzen und Zeichnungen angefertigt.



OO Kunstwerke: Bei der Erstellung der Konzept-Skizzen leisten die EA-Grafiker ganze Arbeit.



O Erfahrungspunkte: Über das Charakterentwicklungssystem schweigt sich EA noch aus.



O Weiße Magie: Magier haben die Fähigkeit, andere Party-Mitglieder zu heilen.

die beiden Hack'n Slays jedoch weniger zu bieten. Das soll bei Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter anders werden. Statt simpler Hau-drauf-Action erwartet euch hier ein komplexes Rollenspiel.

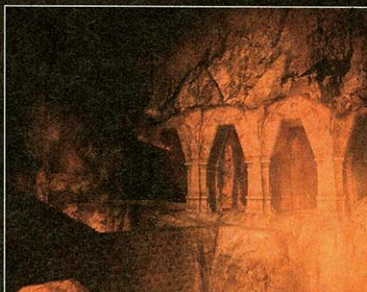
Das RPG nimmt den Spieler mit auf eine Reise durch alle drei Filme. Ihr dürft euch entweder der Allianz des Lichts anschließen und versuchen, der Herrschaft Saurons zu widerstehen, oder ihr schlagt euch auf die Seite der Dunkelheit

und erklärt an der Seite von Saurons Schergen Menschen, Hobbits, Zwerge und Elben den Krieg. Schlagt ihr euch auf die Seite der Goblins, Orks und Uruks, erlebt ihr Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter als epische Schlacht. Eine Story gibt es für diesen Handlungsstrang nicht (siehe Interview ab Seite 36).

Das Kampfsystem

Die Grafik wird sich in etwa auf dem Niveau der Action-Spiele bewegen. Alle Charakter-Modelle aus Die Rückkehr des Königs wurden nochmals überarbeitet, die Anzahl der Polygone hat sich seit Die zwei Türme sogar verdoppelt. Aber auch bei den Texturen legt EA noch einen Gang zu: Hochaufgelöste Texture-Maps lassen die Helden aus Das dritte Zeitalter noch prächtiger erscheinen.

Bei der Spielmechanik kommt dem Entwicklungsstab die Erfahrung von Produzent Steve Gray zu Gute. Er hat viel gelernt bei Squaresoft und weiß, wie



O Mit Liebe zum Detail: Die Kulissen des Films dienten als Vorlagen für das Spiel.

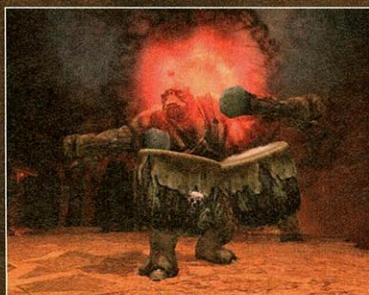


○ Déjà-vu: Das rundenbasierte Kampfsystem erinnert stark an die Final-Fantasy-Serie.

man ein Rollenspiel spannend inszeniert. Kommt es zur Konfrontation, schaltet das Spiel in einen Kampfbildschirm. Eure Party steht dann ihren Widersachern gegenüber und die Spielfiguren kommen nacheinander je einmal zum Zug. Dabei dürft ihr, im Gegensatz zu vielen anderen RPGs, den Kampf auch selbst initiieren. Es gibt Angriffe mit Waffen und magische Attacks. Einige Charaktere kämpfen sogar hoch zu Ross, sie haben dann natürlich eine größere Reichweite. Kommt Magie zum Einsatz, bringt die Grafik von Das dritte Zeitalter die Emotion Engine zum Schwitzen. Aufwändige Partikel- und Lichteffekte lassen dann den Bildschirm aufblitzen.

Die Zeichen stehen gut

Angesichts des Lebenslaufs von Produzent Steve Gray glauben wir an das Gelingen des „Der Herr der Ringe“-Rollenspiels. Wir haben keinen Zweifel daran, dass das RPG in Sachen Präsentation Maßstäbe setzen wird. Wenn die



○ Trommeltanz: Welchem Zweck mögen wohl die eingeblendeten Runen dienen?

Spielmechanik, das Kampfsystem und die Charakterentwicklung halten, was die Präsentation verspricht, dann steht uns im Winter ein ganz vorzügliches Mittelerte-Abenteuer ins Haus. Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter könnte ein ernst zu nehmender Spitzenkandidat werden im Kampf um die Krone im ansonsten sehr japanisch geprägten Genres. ■



○ Zwerg in Rage: Die untersetzten Krieger kämpfen vorzugsweise mit schweren Äxten.

Der Herr der Ringe:

Die Rückkehr des Königs auf DVD

Die Doppel-DVD von Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs ist bereits seit dem 25. Mai im Handel. Der Referenz-Sound lässt, eine entsprechende Surround-Anlage vorausgesetzt, jedes Wohnzimmer erzittern. Das Bild erreicht diese Qualität leider nicht ganz, was vor allem Heimkino-Freaks bei der Großbildprojektion auffallen dürfte. Das zweistündige Bonusmaterial bietet interessante Einblicke in die Produktion des letzten Teils der Trilogie. Bisher gibt es auch eine Box mit allen drei Doppel-DVDs und im Dezember erscheint endlich die Special Extended Edition. Diese wird, wie auch schon die beiden Vorgänger, abermals eine längere Version des Streifens und eine beachtliche Masse an Bonusmaterial enthalten.



○ Die Schlacht um Mittelerte: Der letzte Film der Trilogie setzt in Sachen Massenschlachten noch mal eins drauf!



○ Gretchenfrage: Dreier-Box oder Doppel-DVD? Fans warten auf die SEE, die leider erst im Dezember erscheint.

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

65% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

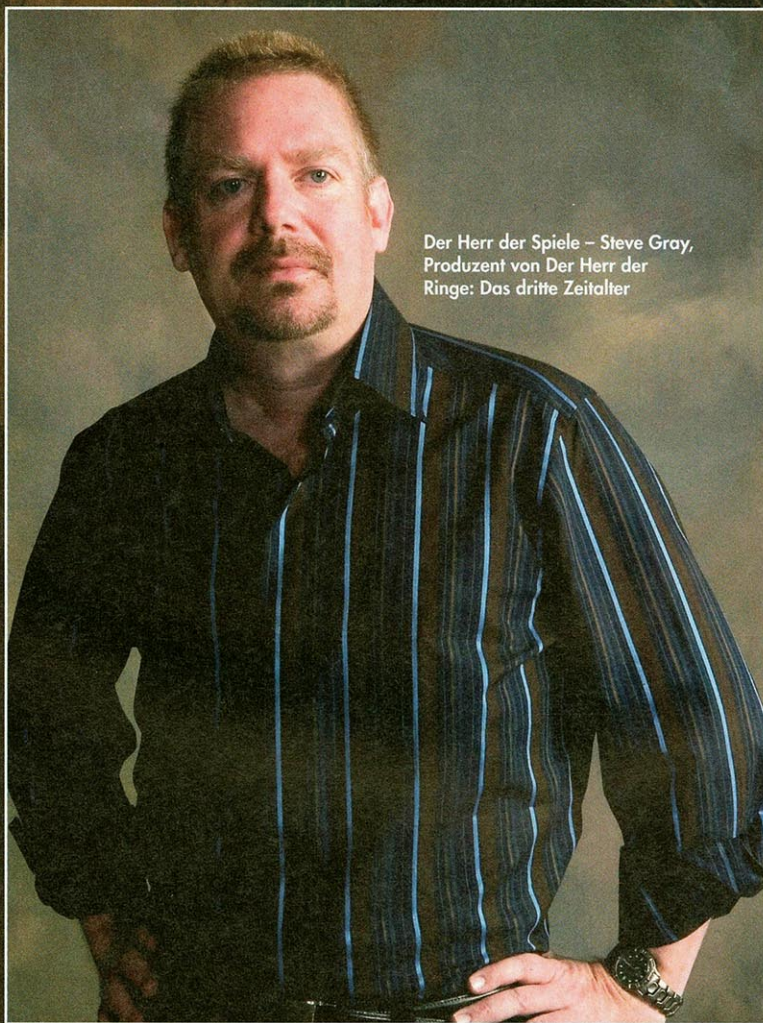
Mittelerte als Kulisse für ein episches Rollenspiel – wenn EA alles richtig macht, bekommt Final Fantasy bald Konkurrenz.

Im Gespräch mit Steve Gray

Produzent von Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter

„Spielt ihr dagegen auf der Seite der ‘Bösen’, erlebt ihr den Versuch, Mittelerde zu vernichten als einzige gigantische Schlacht.“

Die Karriere von Steve Gray begann früh, als er mit 14 Jahren einen Ego-Shooter für den PC programmierte. Nach dem Studium entwickelte er Spezial-Effekte für Film- und TV-Produktionen. Während dieser Zeit war er an Hollywood-Blockbustern wie „True Lies“, „Interview mit einem Vampir“ und „Apollo 13“ beteiligt. Schließlich kehrte er ins Lager der Spiele-Entwickler zurück. Bei Electronic Arts Vancouver half er mit beim Errichten eines Studios für Motion-Capture-Aufnahmen und unterstützte EA beim Generationswechsel von 16- zu 32-Bit-Konsolen. Als überzeugter Fan von Rollenspielen arbeitete er danach bei Squaresoft (heute Square-Enix) und war an der Entwicklung von Parasite Eve und Final Fantasy VII, einem der erfolgreichsten RPGs überhaupt, beteiligt. Anschließend gründete er sein eigenes Studio, Heavy Irons, das heute zu THQ gehört. Schließlich kehrt Steve Gray zu EA zurück. Er arbeitet an Earth & Beyond, Der Herr der Ringe: Die zwei Türme, Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs und ist glücklich darüber, dass er mit Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter endlich zu seinen RPG-Wurzeln zurückkehren kann. Wir haben Steve Gray zu Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter befragt.



Der Herr der Spiele – Steve Gray, Produzent von Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter

play: Electronic Arts hält die Rechte an der Vermarktung von Peter Jacksons „DHdR“-Filmtrilogie, Vivendi Universal hat sich dagegen die Rechte an den Büchern gesichert. Wie wirkt sich das aus auf die Entwicklung von DHdR: Das dritte Zeitalter? Angeblich gibt es in dem Spiel auch Locations und Charaktere zu sehen, die nicht im Film vorkommen, sondern nur in den Büchern beschrieben sind?

Steve Gray: Es gibt in Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter keine Charaktere, die ausschließlich im Buch auftauchen. Jeder Charakter aus dem Spiel kommt auch im Film vor. Einige haben nur relativ unbedeutende Auftritte, aber sie sind alle da. In Das dritte Zeitalter werden wir Spieler noch tiefer in die Geschichte Mittelerdes und seiner Bewohner einführen, als es in den Filmen der Fall war.

Im Unterschied zu den Action-Titeln durchlebt man in Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter nun alle drei Episoden, vom Marsch der Gefährten bis zur alles entscheidenden Schlacht um Mittelerde. Dabei kann der Spieler selbst entscheiden, auf welcher Seite er kämpft. Wie wirken sich die verschiedenen Entscheidungen auf den Verlauf der Story aus?

Wenn ihr auf der Seite der „Guten“ spielt, werdet ihr die Story so erleben, wie sie auch in den Filmen erzählt wird. Allerdings gehen wir bei der Geschichte noch tiefer ins Detail. Spielt ihr dagegen auf der Seite der „Bösen“, erlebt ihr den Versuch, Mittelerde zu vernichten, als einzige gigantische Schlacht. Das ist es auch, was den Reiz am Kampf auf Saurons Seite ausmacht. Eine Story für diese Variante zu ersinnen, würde aus unserer Sicht keinen Sinn machen.

An welchen Rollenspielen habt ihr euch orientiert? Es hat den Anschein, als wäre das Kampfsystem dem der Final-Fantasy-Serie sehr ähnlich. Habt ihr euch zum Beispiel von Square-Enix-Titeln inspirieren lassen? Gibt es vielleicht sogar so etwas wie die spektakulären Beschwörungen aus FF X-2?

Zu PSone-Zeiten habe ich für Square gearbeitet. Ich war der Director bei der Entwicklung von Parasite Eve und habe auch an Final Fantasy VII mitgearbeitet. Ich bin also ein großer Fan von Spielen dieser Art. Es wird auf jeden Fall ähnlich spektakuläre Grafik-Effekte wie bei Final Fantasy X geben.

Kommen bei DHdR: Das dritte Zeitalter technische Elemente aus den drei Action-Titeln zum Einsatz, zum Beispiel die detaillierten Charakter-Modelle?



⊙ Klassenkampf: Die verschiedenen Rassen Mittelerde haben unterschiedliche Attribute und Fähigkeiten.

Oder fangt ihr wieder bei null an und programmiert alles neu?

Wir benutzen so viel Material von den DHdR-Action-Spielen wie es nur geht. Allerdings unterscheidet sich die KI (Künstliche Intelligenz) eines Rollenspiels grundlegend von der eines Action-Spiels. Wir haben die meisten Charaktermodelle, die auf der Engine von Die Rückkehr des Königs basieren, nochmals überarbeitet. Jetzt verwenden wir für die Darstellung doppelt so viele Polygone und schönere Texturen. Außerdem haben wir eine ganze Menge an neuen Grafik-Effekten entwickelt.

Für die „DHdR“-Filme von Peter Jackson haben die Mitarbeiter von Weta Workshop bekanntlich zahllose Waffen und Rüstungen angefertigt. Profitiert ihr von der Arbeit des Filmteams, indem ihr

zum Beispiel Skizzen von Waffen, Rüstungsgegenständen oder Items von den Filmleuten benutzt?

Wir arbeiten schon seit zwei Jahren sehr eng mit Weta Workshop und Weta Digital zusammen. Wir haben Zugriff auf viele Konzeptzeichnungen, Fotos, Kulissen und natürlich auf das Filmmaterial. Wir verwenden enorm viel Mühe darauf, unsere Locations, Charaktere und Kulissen im Spiel jenen aus den Filmen anzugleichen.

Wie viele verschiedene Waffen, Rüstungen und Gegenstände kommen denn in DHdR: Das dritte Zeitalter vor und wird es auch seltene bzw. einzigartige Items geben, die den Wieder-spielwert erhöhen?

Es gibt so viele Waffen und Rüstungsgegenstände im Spiel, dass ich gar

nicht weiß, wo ich anfangen soll. Es wird auf jeden Fall einzigartige Gegenstände mit besonderen Attributen und Fähigkeiten geben. Gerade der Wieder-spielwert spielt für die Entwicklung von Das dritte Zeitalter eine große Rolle.

Wie lange wird sich ein Spieler in Mittelerde tummeln, bevor entweder Der Eine Ring vernichtet ist oder bis Sauron über Mittelerde herrscht?

Wir haben noch nicht endgültig festgelegt, wie lange das Spiel werden soll, aber als ehemaliger Square-Mitarbeiter und Fan von epischen Rollenspielen weiß ich, wie lange ein solches Spiel sein muss. Wir versichern euch, dass die Spieler in diesem Punkt nicht enttäuscht werden. ■

DAS TEAM



Das Team, das schon für die zwei Action-Spiele mitverantwortlich war, arbeitet jetzt an Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter. Angesichts der andersartigen Spielmechanik hat das Team noch viel zu tun, bis wir endlich selbst durch Mittelerde pilgern dürfen.



⊙ „Houston, wir haben ein Problem!": Steve Gray arbeitete an Filmen wie „Apollo XIII“...



⊙ ...und an Spielen wie dem RPG-Meisterwerk Final Fantasy VII mit.

UBISOFT KÜNDIGT DEN
ERSTEN EGO-SHOOTER
EINER NEUEN GENERATION
AN – STÖSST FAR CRY:
INSTINCTS TATSÄCHLICH
DAS TOR ZU NEUEN SPIEL-
SPASS-DIMENSIONEN AUF?

FAR CRY

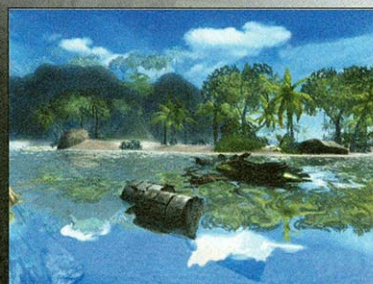
INSTINCTS



☛ Rauchende Colts: In Duellen Mann gegen Mann sinkt eure Überlebens-Chance dramatisch.

PS2 Als das deutsche Entwicklerstudio CryTek sein Actionspektakel X-Isle im Mai 2002 offiziell in Far Cry umbenannt hat, war das (Medien-)Interesse gering: Für einen weiteren vermeintlich durchschnittlichen Ego-Shooter konnte sich kaum jemand erwärmen. Als das Baller-Epos schließlich in den Laufwerken lag, trauten die Fans ihren Augen kaum: Einen grafisch derart bombastischen, spielerisch anspruchsvollen und intelligenten Shooter hatten Actionjunkies seit Jahren nicht mehr auf dem Bildschirm gehabt.

Logische Konsequenz: Far Cry avancierte zum Überraschungshit, wurde mit internationalen Auszeichnungen überschüttet und legte die Messlatte für



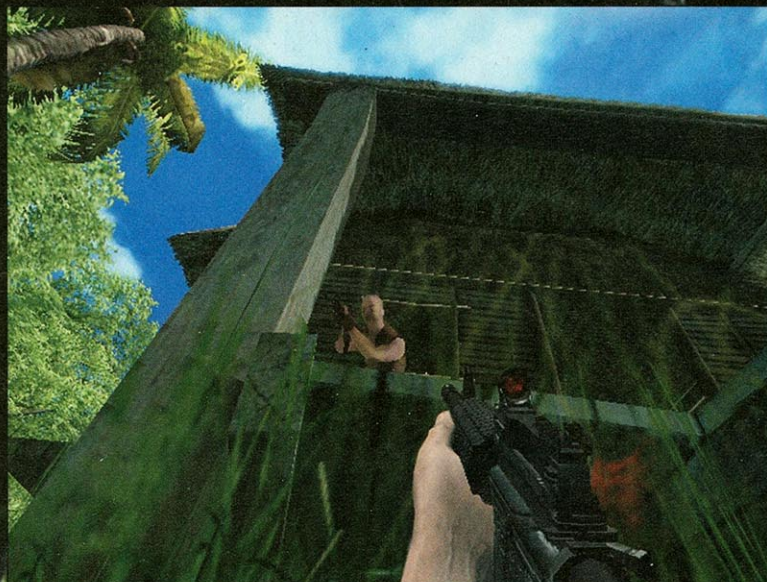
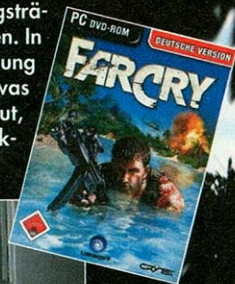
☛ Augenweide: Famose Optik zaubert das passende Urlaubsflair direkt in eure gute Stube.

CRYTEK

EINE DEUTSCHE ERFOLGSGESCHICHTE

Die Entwickler des PC-Originals kommen nicht etwa aus Japan oder aus den USA, sondern aus dem beschaulichen Coburg in Bayern. Im Frühjahr 1999 haben die Brüder Avni, Faruk und Cevat Yerli das Unternehmen gegründet mit dem Vorsatz, qualitativ hochwertige Video- und Computerspiele zu entwickeln. Inzwischen beschäftigen sie ein Team von rund 70 Mitarbeitern.

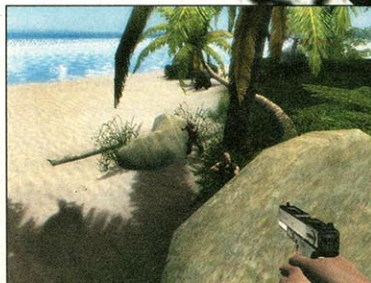
Die Firmenhistorie hätte beinahe ein vorzeitiges Ende erfahren: Die im Vorfeld garantierten staatlichen Fördermittel für die CryENGINE in Höhe von satten 500.000 Euro wurden gestrichen, nachdem die Entscheidungsträger sich das Spiel genauer angesehen hatten. In Far Cry, so die Begründung für die Streichung der Gelder, werde Gewalt dargestellt, was eine offizielle Förderung ausschließe. Gut, dass sich die Yerli-Brüder von diesem Rückschlag nicht haben entmutigen lassen...



◉ Froschperspektive: Vorsichtiges Anschleichen bringt euch auf Tuchfühlung mit dem unachtsamen Wachmann auf der Veranda.



◉ Welcome to the jungle: Vom Gestrüpp verirrt, stolpert der Gegner durchs Unterholz.



◉ Steiniges Versteck: Der Findling bietet euch nur wenig Schutz vor Feinden.



◉ Von links nach rechts: Avni, Faruk und Cevat Yerli.

das gesamte Ego-Shooter-Genre um ein beachtliches Stück höher. Mit Far Cry: Instincts möchte Publisher Ubisoft die Erfolgsgeschichte auf der PS2 fortführen.

Eigenkreation

Handelt es sich beim Instincts-Ableger, der nur auf Konsole erscheint, um eine plumpe Umsetzung des Actionkrachers? Erste Meldungen von der E3 waren widersprüchlich. Roxane Gosselin, Produzentin im Ubisoft-Team Montreal, stellt hingegen klar: „Nein, Far Cry: Instincts ist keine Portierung des PC-Spiels. Erfolgreiche PC-Titel werden zu oft auf Konsolen umgesetzt, ohne die techni-

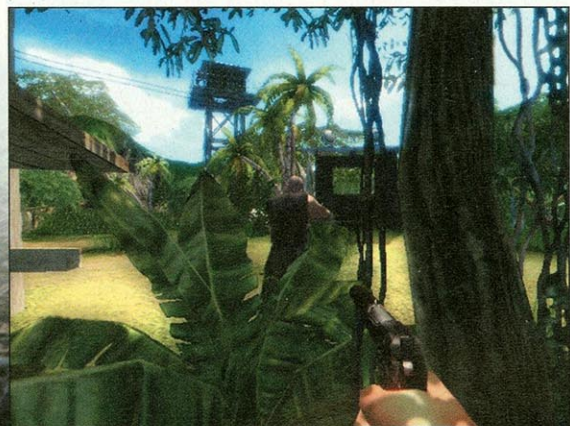
schen Unterschiede zwischen PC und Konsole zu berücksichtigen. Wir wollten die Kernelemente des PC-Spiels behalten, dabei aber nicht nur die Steuerung, sondern auch Story-Elemente, Gameplay und sogar die Atmosphäre anpassen, um es für Konsolenspieler noch unterhaltsamer zu machen.“

Wer also eine weitere plumpe Eins-zu-eins-Adaption befürchtet hatte, darf aufatmen – Far Cry: Instincts begreift sich als eine abgeänderte Version des großen PC-Bruders – speziell auf die Bedürfnisse der Konsolenfraktionen zugeschnitten. Auch wer sich schon auf dem Heimrechner mit Jack Carver durch das virtuelle Inselparadies gebal-

lert hat, sollte im Spielverlauf noch mit einigen Überraschungen rechnen. Auch die Story hat man nämlich modifiziert. Inwieweit sich die Rahmenhandlung von jener des Originals unterscheidet, wollten uns die Entwickler nicht verraten. „Ihr werdet es spielen müssen, um die Story zu erleben.“

Technik-Paradies

Ein Grund für den über-
ragenden Erfolg des tropischen Ballerkrachers war



◉ Keine Augen am Hinterkopf: Scheinbar ist der Glatzkopf derart abgelenkt, dass ihr euch gefahrlos von hinten heranschleichen könnt.



◉ Sunshine Raggae: Am sonnigen Strand der weitläufigen Südsee-Insel nimmt das bleihaltige Abenteuer seinen Anfang.

JACK CARVER

Der Far-Cry-Instincts-Protagonist rüstet nur unfreiwillig zum martialischen Dschungelkampf auf: Als Besitzer eines Bootsverleihs im wunderschönen Mikronesien genießt er das entspannte Südseeleben. Sein Leben erfährt allerdings eine ungeahnte Wende, als er die hübsche aber neugierige Reporterin Valerie Cortez auf die kleine Insel Cabatu schippert. Ein Raketeneinschlag zerstört seinen Kutter, die unbekannten Fieslinge entführen die knackige Journalistin. Und zu allem Überflus entpuppt sich die vermeintliche Geiselbefreiung als Trip in die Hölle...



Jack Carver in einer handgezeichneten Skizze – dabei aber cool wie immer.

sein optisches Erscheinungsbild: Far Cry brachte mit gestochenen scharfen Texturen und einer phänomenalen Weitsicht fernab aller Pop-up-Probleme auch anspruchsvollste Grafikkreunde ins Schwärmen. Die eigens entwickelte CryENGINE machte es möglich. Da ein hochgezüchteter Highend-Rechner naturgemäß weitaus mehr Technikpower bietet als die im Vergleich dazu schwächliche PS2, mussten sich die Ubisoft-Entwickler einiger Programmierkniffe bedienen.

Roxane Gosselin: „Die meisten Leute halten Far Cry auf dem PC für den ersten Shooter einer neuen Generation. Und sie haben Recht damit. Diese Engine ist eine der besten in der Industrie. Indem wir sie auf Konsolen anpassen, ermöglichen wir unserem Publikum die aktuell beste Physik, Grafik und KI. Das war eine große Herausforderung. Far Cry ist ein sehr forderndes Spiel – auch für den besten PC.“

Mit dem Entwicklungsteam Montreal nehmen sich dieser kniffligen technischen Herausforderung echte Profis an. Immerhin zeichneten diese Kreativen



Sind's die Augen, geh zu Ruhnke: Der konsequent an euch vorbeirennende Spitzbube im Bild sollte dringend die Hilfe seines Optikers in Anspruch nehmen.

schon für die Konsolenumsetzungen der beiden bahnbrechenden Splinter-Cell-Episoden verantwortlich, obgleich sie für Splinter Cell Pandora Tomorrow lediglich als Co-Entwickler fungierten. Das Know-how aus vorangegangenen Arbeiten fließt nun in die Produktion des Inseldramas ein: Mit zusätzlichen Optik-Spielereien wie etwa realistischen Echtzeitschatten konnte man Far Cry: Instincts gar den Ubisoft-Stempel aufdrücken. Den haben technikbegeisterte Spieler inzwischen zu schätzen gelernt. „Diese Engine erlaubt es uns, das erste Next-Generation-Spiel auf einer existierenden Konsole anzubieten“, so Gosselin.

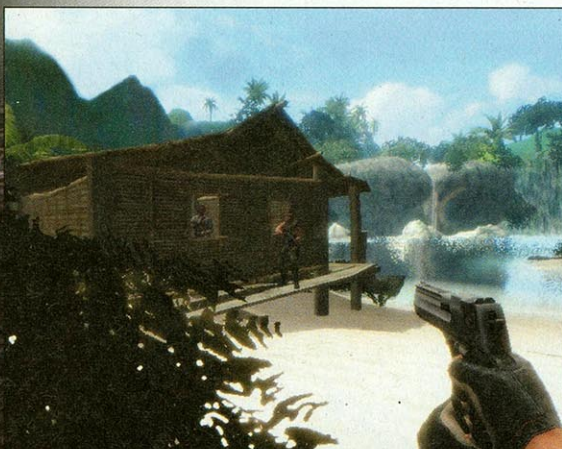
In die Falle gegangen

Nicht nur das Technikgerüst, auch der Spielablauf wurde für die Neufassung des tropischen Bestsellers gründlich überarbeitet. PS2-Spieler haben sogar einen Vorteil gegenüber ihren PC-Kollegen: In Instincts wird es clevere Features geben, die der Heimrechnerfraktion vorenthalten waren: Dass sich Jack Carver über acht neue Waffen freuen kann, fällt fast schon unter den Tisch angesichts der anderen Neuheiten. Der hohe Realismusgrad spiegelt sich auch

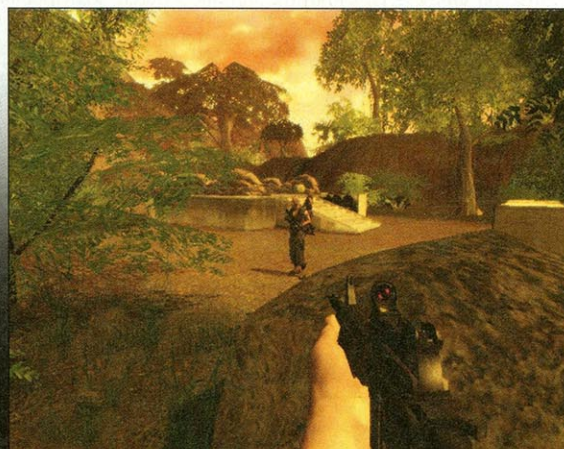
in der Auswahl der implementierten Argumentationsverstärker wieder: Ob Harpune, Handfeuerwaffe oder Maschinengewehr, jede Wumme hat ein Vorbild in der Realität. Auch spezielle Vehikel wie Jet-Ski und Vierradantriebswagen werden nur im Instincts-Ableger enthalten sein.

Die größte Neuerung ist unumstritten das originelle Fallen-Feature. Wer sich nicht ausschließlich auf seine Feuerkraft verlassen will, nutzt die natürliche Tropen-Vegetation zu seinem Vorteil und bastelt fiese Hinterhalte, die unkonzentrierte Gegner ins Verderben reißen. Ob tödliches Nagelbrett oder behelfsmäßiges Lasso aus einer knorrigem Kletterpflanze – sechs verschiedene Arten von improvisierten Fallen sorgen für ein ausgeglichenes Kräfteverhältnis zwischen Jäger und Gejagtem.

Dabei sind aber auch eure Gegner nicht auf den Kopf gefallen. Sie legen euch aufs Kreuz und schicken euren raubeinigen Protagonisten in den Tod – behaltet eure Umgebung also stets im Auge! Wer sich mit seiner neuen Rolle als Jäger nicht recht anfreunden kann und die direkte Rambo-Tour vorzieht, darf beruhigt aufatmen: „Wir wollen



Überraschungsgast: Die Besitzer dieser schmucken Blockhütte fühlen sich von eurer Anwesenheit irgendwie belästigt.



Sonnenuntergang: Auch in der subtropisch schwülen Nacht tobt der Überlebenskampf mit unverminderter Härte.



Grand Theft Auto: Herrenlose Vehikel laden zu Spritztouren durch den Textur-Dschungel ein.

dem Spieler wirkliche Freiheit lassen – Fallen sind eine Möglichkeit, seine Effizienz zu steigern. Aber wir wollen auch, dass er das Spiel ausschließlich mit Waffen gewinnen kann“, führt Roxane Gosselin aus.

Panik unter Palmen

Wer in die Rolle des unfreiwilligen Helden Jack Carver schlüpft, erlebt die Wandlung vom Gejagten zum Jäger: Gestalten sich erste Flucht- und Verteidigungs-Missionen noch recht defensiv, geht ihr im Laufe des Spiels immer deutlicher in die Offensive und schießt euch schließlich durch ganze Gegnerhorden.

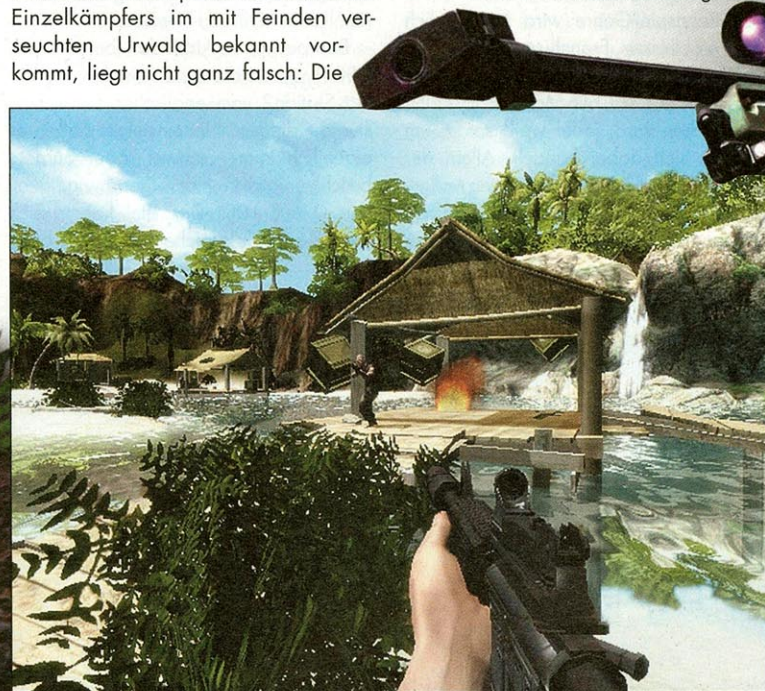
Wer die Zeit im Polygon-Dschungel unbeschadet übersteht und sich als zäher erweist als seine verbissenen Gegner, gewinnt immer mehr Erfahrung. Die manifestiert sich unter anderem in neuen Fallensteller-Fähigkeiten. Wem das Konzept eines knallharten Einzelkämpfers im mit Feinden versuchten Urwald bekannt vorkommt, liegt nicht ganz falsch: Die

Randspalte informiert euch über die filmischen Vorbilder des virtuellen Guerilla-Einsatzes.

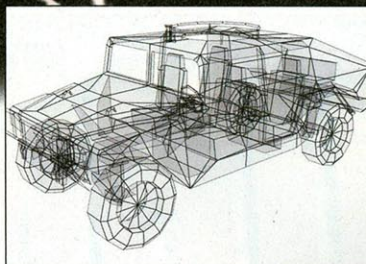
Gemeinsam sind wir stark

Da es immer noch am meisten Spaß macht, mit Gleichgesinnten gemeinsam zu spielen, wird auch eine zünftige Multiplayer-Option implementiert. Klotzen, nicht kleckern lautet dabei die Entwickler-Devise: Zehn Multiplayer-Karten und fünf verschiedene Spielmodi sollen es auf den fertigen Silberling schaffen. Wem die vorgefertigten Schlachtfelder nach einigen Siegen zu langweilig werden, der kann künstlerisches Talent beweisen und mit einem Editor eigene Kampfschauplätze basteln. Ob dieser Kartenbausatz auch in der PS2-Version enthalten sein wird, ist leider noch nicht ganz klar.

Editor hin oder her, Roxane Gosselin von Ubisoft Montreal gibt



Physikalisch korrekt: Alle Levelobjekte reagieren realistisch auf eure Handlungen – Kisten werden nach Explosionen meterweit durch die Luft geschleudert.



Entwicklungsstudie: Als Polygonmodell wirkt der Jeep noch unfertig...



...im fertigen Spiel erstrahlt das Vehikel aber in voller Textur-Pracht.

sich kämpferisch: „Wir haben das Gefühl, dass Far Cry: Instincts die ultimative Mehrspielererfahrung des Jahres 2004 werden wird.“

Far Cry: Instincts dürfte eine Ausnahmestellung im Ego-Shooter-Genre einnehmen: Feilen die Programmierer noch ein wenig an der teils kargen Leveloptik, erwartet uns ein Actionspektakel der Extraklasse. Mit seinen zahlreichen neuen Features könnte da sogar die PC-Gemeinde neidisch werden. Der erste Konsolen-Shooter einer neuen Generation? **WS**



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

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Technisch schwächer als der PC-Bruder, spielerisch aber cleverer – Far Cry: Instincts könnte der beste Konsolen-Shooter aller Zeiten werden.

INSPIRATIONEN

Die Macher haben ihre Ideen zu Far Cry Instincts aus einigen bekannten Kinostreifen gezogen. Hier ein kleiner Überblick über die Zelluloid-Machwerke, die Pate gestanden haben:

- The Hunted
- Behind Enemy Lines
- Apocalypse Now
- Black Hawk Down
- Tears of the Sun
- ...sowie ein indizierter Film mit Arnold „Dem Gouvernator“ Schwarzenegger.

BURNOUT 3

Warum soll man um die Arcade-Rennspiel-Krone kämpfen, wenn es doch einfacher ist, den Rivalen ins eigene Lager zu holen?

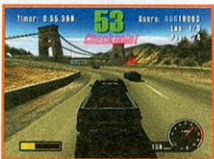


○ Vollgas: Schaltet man in den Turbo, verzerrt sich das Bild um den Wagen herum.

ABSEITS VOM RENNZIRKUS



Airblade



Burnout

Gegen Ende 2001 sind etwa zeitgleich die ersten beiden PlayStation2-Titel von Criterion erschienen. Das Rennspiel Burnout und der Funsport-Titel Airblade. Dieser begeisterte damals durch seine eindrucksvolle Optik, die riesigen Umgebungen und die zahlreichen Spielmodi. Auch heute noch darf man einen Blick riskieren.

PS2 Welcher Titel ist der schnellste und der beste Arcade-Racer? Diese Frage dürfte zumindest Electronic Arts nicht mehr interessieren. Mit Need for Speed: Underground hat man bereits den König in den eigenen Reihen stehen. Ernste Konkurrenz hätte mit Burnout 3 gedroht. Am 9. Februar 2004 wurde jedoch bekannt gegeben, dass der dritte Teil der rasanten Rennspiel-Reihe von Electronic Arts vertrieben wird und nicht mehr von Acclaim. Tja, das zeigt mal wieder, wer den dickeren Geldbeutel besitzt. Nichtsdestotrotz wird es einen

Kampf um die Arcade-Racer-Krone geben, auch wenn beide Teilnehmer aus demselben Rennstall kommen.

Der Newcomer

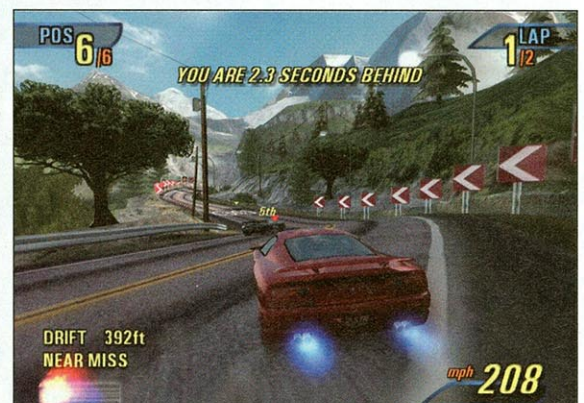
Das Rennspiel-Genre wird vornehmlich von etablierten Franchises beherrscht. Egal ob von der Gran-Turismo-, Need-for-Speed- oder der Colin-McRae-Rally-Reihe gesprochen wird, jeder weiß sofort, um was es sich dabei handelt. Allein der gewaltige, mit lizenzierten Kisten vollgestopfte Fuhrpark von Gran Turismo lässt Spielern auf der ganzen Welt das Wasser

im Munde zusammenlaufen. Need for Speed stand schon immer für heiße Verfolgungsjagden und ein Colin McRae Rally begeistert Rennspiel-Fans abseits von befestigten Straßen, nämlich mit Offroad-Strecken.

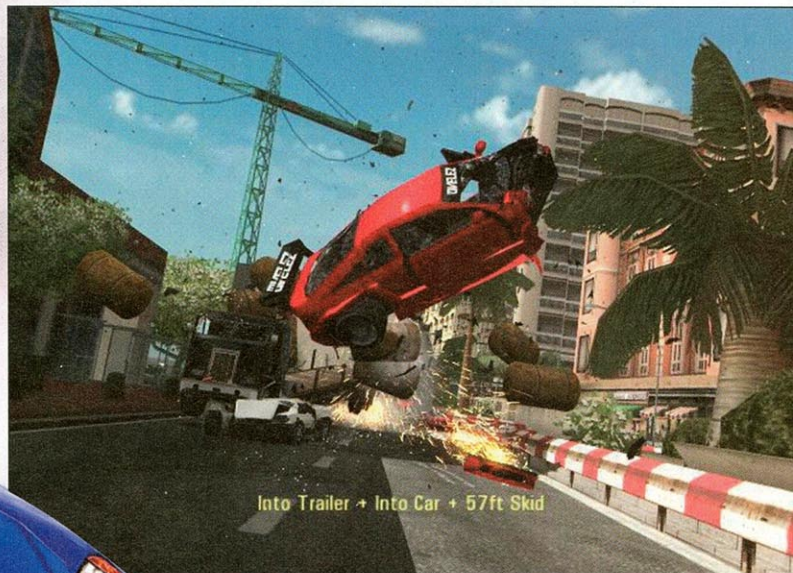
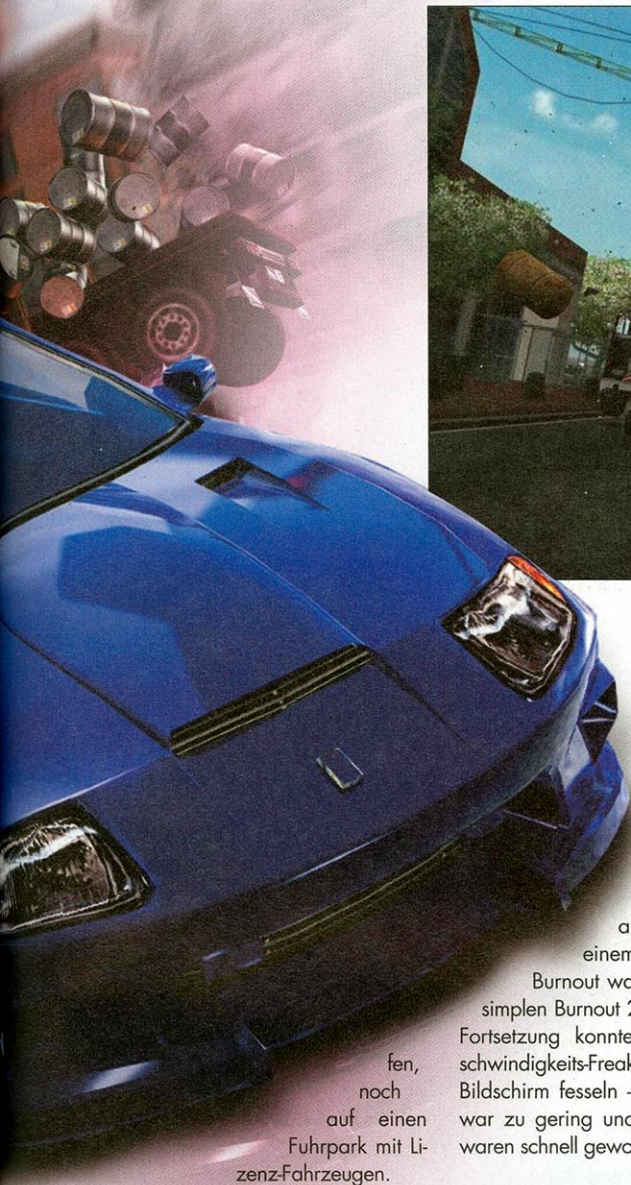
Burnout und Airblade (beide PS2, 2001) waren die ersten beiden Titel für PlayStation2 vom englischen Entwicklerstudio Criterion. Neueinsteiger haben es eigentlich immer schwer, aber Burnout beschleunigte in Höchstgeschwindigkeit von 0 auf 100. Der Titel konnte sich weder auf erfolgreiche Vorgänger beru-



○ Belebte Straßen: Auf den Rennstrecken kämpft ihr nicht nur gegen eure Rivalen, sondern auch gegen den alltäglichen Berufsverkehr.



○ Nachzügler: Wie viel Sekunden ihr hinter euren Kontrahenten liegt, wird an Checkpoints eingeblendet.



Into Trailer + Into Car + 57ft Skid

⊙ Burnout exklusiv: Nirgendwo sonst findet ihr solch spektakulär in Szene gesetzte Karambolagen.

meroptik, die das Rasen durch den Gegenverkehr und über Kreuzungen oft zum Glücksspiel werden ließ. Beim zweiten Teil merzte man zwar ein paar Macken aus, stolperte aber von einem Extrem ins nächste:

Burnout war im Gegensatz zum simplen Burnout 2 knochenschwer. Die Fortsetzung konnte erfahrene Hochgeschwindigkeits-Freaks nicht lange vor dem Bildschirm fesseln – der Gesamtumfang war zu gering und die Meisterschaften waren schnell gewonnen.

Runderneuert

Mit Burnout 3 soll sich alles ändern. Es erwartet uns kein schlappes Update. Das fängt schon bei der Grafik-Engine an – die wurde komplett neu geschrieben und vor allem bezüglich hoher Geschwindigkeiten verbessert. Ihr dachtet, Need for Speed: Underground sei schnell? Wartet, bis ihr das neue Burnout erlebt. Die uns vorliegende Vorabversion lief bis auf wenige Ausnahmen mit konstanten 60 Frames und das sogar bei deutlich schö-

neren und detaillierteren Fahrzeugmodellen und eindrucksvoll in Szene gesetzten Umgebungen. Flimmern war wirklich nur minimal zu verzeichnen.

Mehr Action

Ein weiteres Manko der Vorgänger waren die zu klein geratenen Fuhrparks. Diesbezüglich hinkt man zwar der Konkurrenz noch immer weit hinterher, immerhin umfasst der Fuhrpark jetzt jedoch ansehnliche 72 Fahrzeuge. Auf Lizenzen verzichtet Criterion noch immer. Aber auch ohne diese begehrten Herstellervollmachten erinnern die Autos an reale Vorbilder wie beispielsweise einen Honda NSX, einen Ferrari 360 Modena oder einen Mitsubishi Lancer Evo.

Auch wird der Spielspaß dieses Mal länger andauern. Der Umfang des Spiels wurde nämlich ebenfalls erhöht. Ging es bisher immer „nur“ ums Gewinnen, müssen zukünftig auch Läufe gegen die Zeit, Ausscheidungsrennen und verschiedene Duelle gewonnen werden. Dabei treten nicht wie bislang vier, sondern sechs Autos gegeneinander an. Jeder Spielmodus soll on- und offline spielbar sein. Gediegenen Online-Blechorgien mit Gleichgesinnten steht nichts mehr im Wege. Apropos Blechorgien: Um >>>

RENDERWARE



Criterion ist vom weltweiten Softwaremarkt durch seine Middleware-Technologie RenderWare nicht mehr wegzudenken. Im März stellte Criterion die kommende vierte Version des plattformübergreifenden Entwickler-Tools vor. Mittlerweile sind 500 aktuelle PC- oder Konsolenspiele (z.B.: Tony Hawk's Underground 2) damit entwickelt worden oder befinden sich noch in Arbeit. Auch für die Handy- und PSP-Spielentwicklung gibt es eine RenderWare-Lösung.



⊙ Gefahr: Ein Blick in den Rückspiegel verrät euch, aus welcher Richtung eure Gegner attackieren.



⊙ Gib ihm Saures: Schrottet man das Fahrzeug eines Kontrahenten, gibt's als Belohnung einen vollen Boost-Balken.

play im Gespräch mit Alex Ward,
Director of Design bei Criterion Games

„Burnout 3 steckt Burnout 2 locker in die Tasche“.

play: Wie kam die Zusammenarbeit mit
Electronic Arts zustande?

Alex Ward: Nachdem die Arbeiten an Burnout abgeschlossen waren, haben wir mit einigen Leuten über verschiedene Projekte gesprochen. Auf diese Weise kamen wir mit EA ins Gespräch. Ein dritter Teil von Burnout war nicht geplant – zumindest nicht für die jetzige Konsolen-Generation. Wir änderten allerdings unseren Standpunkt, als diesbezüglich auf der E3 jede Menge Anfragen an uns herangetragen wurden.

Wie stark ist EA in die Entwicklung involviert? Wurde euer Team durch EA-Entwickler verstärkt?

Es besteht eine ganz normale Partnerschaft zwischen einem Entwickler und einem Publisher. Die meisten Leute des Teams haben auch an den beiden Vorgängern mitgewirkt, aber insgesamt arbeiten mehr Leute an dem Titel als jemals zuvor. Grund dafür: Wir entwickeln die PS2- und die Xbox-Version gleichzeitig. Wir haben aber auch zwei Produzenten von EA Chertsey (Harvey Elliot und Matt Webster), die uns regelmäßig besuchen kommen und uns mit ihrem Wissen unterstützen. Auch sind ein paar ehemalige Industrial-Light-&-Magic-Jungs bei uns, die ihr Können bereits bei Need for Speed: Underground unter Beweis gestellt haben.

Burnout 2 war etwas zu einfach im Gegensatz zum ersten Teil. Wie würdet ihr den Schwierigkeitsgrad von Burnout 3 beschreiben?

Wir haben eine sehr intensive Testreihe gestartet – hier bei Criterion und auch bei EA. Im Großen und Ganzen ist es schwer, jeden zufrieden zu stellen. Die meisten Leute, die Burnout 2 für zu leicht hielten, sind schon kleine Hardcore-Zocker, denn diese Meinung spiegelte sich in den zahlreichen Briefen und E-Mails, die wir erhalten haben, absolut nicht wieder. Ich denke, wir haben gute Arbeit geleistet beim Schwierigkeitsgrad von Burnout 2.

Habt ihr für Burnout 3 eine neue Engine entworfen oder die alte aufgemotzt?

Wir haben eine komplett neue Engine entworfen. Die Grafik-Engine ist zwischen 50 und 100 Prozent schneller als die des Vorgängers. Ich habe im Internet einige Meinungen zu sehr frühen Screenshots von Burnout 3 gelesen. Manche Leute meinten, dass die Grafik von Burnout 2 besser sei. Ich denke, die Jungs werden ihre Meinung ändern, sobald sie das erste Mal persönlich Burnout 3 gespielt haben. Burnout 3 steckt Burnout 2 locker in die Tasche.

Was meinst du, ist der Grund für den Erfolg der Burnout-Serie?

Die Leute stehen auf Geschwindigkeit und spektakuläre Auto-unfälle. Der Erfolg ist vermutlich auf eine Mischung aus beiden Faktoren zurückzuführen, oder aber es liegt am arcadebetonten Gameplay. Heutzutage sind viele Rennspiele auf Simulation ausgelegt, wir aber befinden uns genau auf der gegenüberliegenden Seite. Burnout war schon immer auf „pick-up-and-play“ ausgelegt.

Habt ihr die Crashes auch in irgendeiner Form verbessert?

Wir haben eine ganze Weile damit verbracht, die Unfälle in irgendeiner Form zu verbessern. Wir wollen die Crashes so rüberbringen, wie sie in einem Film zu sehen sind. Also haben wir unser Kamera- und Partikel-System und das Schadensmodell umgeschrieben. Dieses Mal kannst du dein Fahrzeug wirklich zerlegen: Die Türen fliegen auf und zu – sogar die Motorhaube und der Kofferraum, das Auto dreht sich in der Luft wie nie zuvor und es kann sogar entzweißen.

Danke für das Interview.



○ Prächtig: Zusammenstöße werden von schönen Partikeleffekten begleitet.



○ Ab in die Prärie: Burnout 3 bietet auch ein paar Offroad-Strecken.



○ Rund um die Welt: Insgesamt wurden 40 Strecken auf Europa, USA und Asien verteilt.

euch bei den Rennen einen Vorteil zu verschaffen, müsst ihr euren Boost-Balken aufladen. Das geschieht durch waghalsige Sprünge, spektakuläre Drifts, abgefahrene Karambolagen und knappes Vorbeifahren an zivilen Vehikeln. Werdet ihr von euren Gegnern attackiert, verliert ihr etwas von eurem bereits aufgeladenen Boost.

Schrottpresse

Kommt es zur Kollision, schaltet das Spiel sofort in Zeitlupe und ihr seht die verheerende Materialschlacht aus nächster Nähe. Kein Unfall sieht aus wie der andere und alle hängen von der vorangegangenen Fahraktion ab. Die Crash-Szenen sind dabei sehr eindrucksvoll gestaltet: Funken, Splitter und Reifen fliegen durch die Gegend, Rauchschwaden und Blechteile wirbeln durch die Luft und verbiegen sich. Das gab es zwar alles schon, aber bei Burnout 3 könnt ihr während der Zeitlupe auch „Hand anlegen“. Durch Drücken des R1-Buttons wird die Zeitlupe nochmals verlangsamt und man kann das Fahrzeug –

egal in welchen Zustand es sich gerade befindet – nach links oder rechts manövrieren. Dadurch könnt ihr aus der für euch eigentlich brenzligen Situation noch einen Nutzen ziehen. Zum einen kann man Pfeilern oder dergleichen ausweichen, um einen längeren Schadensweg zu erreichen (je mehr Schaden, desto mehr Boost), oder ihr erwischt dabei einen eurer Kontrahenten und verwickelt ihn mit in den Unfall. Wird der Wagen eines Gegners komplett geschrottet, gibt's zur Belohnung einen voll aufgeladenen Boost-Balken.

Auch wenn die Arcade-Racer-Krone bei Electronic Arts bleiben wird, muss Need for Speed: Underground auf jeden Fall darum bangen. Burnout 3 hat das Zeug zum absoluten Knaller und befindet sich nahe an der Grenze zur Perfektion. ■ HS



PLAY-DATEN

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

Webinformationen: www.burnout3.ea.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Lockere Hochgeschwindigkeits-Rennen durch belebte Metropolen: Burnout 3 ist noch schneller und ausgefeilter als seine Vorgänger.

ZWEI KRIEGER, ZWEI WELTEN
EIN SCHICKSAL, EIN KAMPF



JEAN RENO

TAKESHI KANESHIRO

ONIMUSHA³

CAPCOM

WWW.ONIMUSHA3.DE

PlayStation²

"B" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Onimusha³ Character Samanosuke by / Personnage de Samanosuke par ©Fu Long Production, © CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED / TOUS DROITS RESERVES



FLATOUT

Mit Bleifuß durch die Pampa. Wir haben ein paar Runden gedreht und uns die viel gepriesene Physik-Engine in Aktion angeschaut.



⊙ Vorher: Kurz nach dem Start ist das Blech noch da, wo es hingehört.



⊙ Nachher: Nur mit Glück kutschiert ihr die Kiste noch über die Ziellinie.

BUGBEAR ENTERTAINMENT



Das im März 2000 gegründete Softwarehaus Bugbear hat sich voll und ganz der Entwicklung von Rennspielen verschrieben. Im Jahre 2001 erschien der erste Titel, Rally Trophy (PC), mit dem die finnische Spieleschmiede Höchstwertungen eingefahren hat.

PS2 Wenn sich Empire Interactive da nicht mal ein bisschen zu weit aus dem Fenster lehnt. Kündigt das englische Softwarehaus mit FlatOut doch vollmundig „eines der spektakulärsten“ Rennspiele an, das die Videospielwelt je gesehen haben soll.

Das wollten wir mit eigenen Augen sehen und haben uns FlatOut in ausgedehnten Probefahrten dezidiert vorgenommen.

Physik ist Trumpf

Das Zauberwort bei FlatOut ist das Physiksystem. Dank diesem ist es möglich, nahezu alles in seine Einzelteile zu zerlegen, was am Straßen- oder besser am Streckenrand herumsteht. Holzzäune, Schilder, Laternen, Gerüste – nach einer Kollision fliegen euch die Brocken realistisch um die Ohren. Wie es sich für ein Spiel mit Realismus-Anspruch gehört, verschwinden die umgenieteten Objekte nicht einfach von der Bildfläche, sondern bleiben schön brav auf der Rennstrecke liegen. Dass diese Hindernisse den Ablauf eines Rennens beeinflussen können, versteht sich von selbst.

Natürlich nimmt auch eure Karre bei Kollisionen mit der Umgebung oder mit euren Kontrahenten Schaden. Auch hier leistet die Physik-Engine saubere Arbeit: verbeulte Kotflügel, zersprungene Scheiben und fliegende Motorhauben – 40 Einzelteile lassen sich bei den Boliden deutlich sichtbar ausmachen. Selbst euer Alter Ego am Steuer kommt im Fall der Fälle nicht ungeschoren davon. Frontal-Zusammenstöße quittiert das kleine Kerlchen mit meterweiten Flugeinlagen durch die Windschutzscheibe.

Über den Wolken

Sollten schwere Unfälle und Flüge auf den Rennstrecken eigentlich vermieden werden, sieht es auf der Stunt-Strecke anders aus. Hier ist es sogar Pflicht, euren virtuellen Counterpart durch die

Lüfte segeln zu lassen. Auf dem mit Dartboard, Hochsprungrampe, Bowlingbahn und Weitsprung-Sandgrube in Übergröße gespickten Parcours feuert ihr den Fahrer mit dem R1-Button über die Bahnen. Selbstverständlich nimmt er dabei keinen Schaden, auch wenn's aufgrund der Ragdoll-Engine danach aussieht.

Neben dem Stunt-Parcours stehen 35 weitere Rennkurse zur Auswahl, auf denen ihr beispielsweise im Karriere-Modus auf die Jagd nach Kohle und im Championship-Modus auf die Jagd nach Punkten gehen könnt. Einen Mehrspieler-Modus wird es ebenfalls geben. Ob dieser auch online spielbar sein wird, steht noch nicht fest – die Verhandlungen mit Sony sind noch in vollem Gange. Fest steht aber, dass FlatOut ordentlich Laune macht. ■ **AS**



⊙ Wiederholung: Nach dem Rennen könnt ihr eure Fahrten in den Replays bewundern.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Rennspiel	Entwickler	Bugbear
Spieler	1-2	Erhältlich ab	3. Quartal
Hersteller	Empire Interactive	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.empireinteractive.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Frischer Wind im Rennspielzirkus: FlatOut überzeugt durch erstklassige Physik-Engine und gute Steuerung.

WARTE...
DENK NACH...
ATME...
KONZENTRIER DICH.

RICHARD BURNS RALLY™



- 36 AUFREGENDE KURSE
- RALLY-WAGEN NACH OFFIZIELLEN SPEZIFIKATIONEN
- AUTHENTISCHES DYNAMISCHES WETTERSYSTEM
- SPEKTAKULÄRE UNFÄLLE UND REALISTISCHES SCHADENSMODELL
- UNVERGLEICHICHE HELIKOPTER-RETTUNGSEINSÄTZE



Perfekte Kontrolle mit
Logitech Gaming-Peripherie

JETZT ERHÄLTlich

www.richardburnsrally.com



PlayStation®2



UBISOFT™

Richard Burns Rally © SCI Games Limited 2004. All Rights Reserved. SCI Games is a trademark of SCI Games Ltd. SCI Games Ltd. is a subsidiary of SCI Entertainment Group Plc. "B" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. 2004 SCI Games Ltd. All Rights Reserved. "Richard Burns" is a trademark of Richard Burns. The names, voices and images of Richard Burns and Robert Reid are used with the license of IP Promotions Limited. Citroen Xsara T4 version 2000. Peugeot 206 WRC 1999. © 2004 Ubi Soft Entertainment GmbH. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.

AREA 51

„Team 3, bitte kommen! Verdammt, die melden sich nicht. Smith, sieh' mal nach, was da los ist...“

DAS ORIGINAL



Im Jahr 1995 hat Midway den Arcade-Lightgun-Shooter Area 51 veröffentlicht. Ein Jahr später wurde sogleich ein Nachfolger hinterher geschoben. Offiziell haben der PS2-Ego-Shooter und das Arcade-Original bis auf den Namen nichts miteinander zu tun – inoffiziell schon.



○ Die PS2-Antwort auf Doom III? Einige Area-51-Kreaturen erinnern teilweise an das kommende PC-Ego-Shooter-Highlight.

PS2 Midway hat jahrelang einfach aufgebaute, meist mäßige Arcade-Games produziert. Seit gut einem Jahr versucht das Unternehmen das Image des Billigproduzenten loszuwerden. Die Devise „Keep it simple“ sollte nicht länger spielbestimmend sein. Mit Mortal Kombat: Deadly Alliance, NBA Ballers und The Suffering bewies Midway, dass sie auch anspruchsvolle Spiele produzieren können. Scheinbar müssen sie nur wollen. Besonders viel Ehrgeiz und Energie steckt in dem kommenden Ego-Shooter des Herstellers: Area 51.

Der Kontakt zum militärischen Forschungsgelände Area 51 ist abgebrochen. Leutnant Ethan Cole und sein Team werden von der Regierung nach Nevada geschickt, um herauszufinden, was dort passiert ist. Die Männer um Cole sind keine gewöhnlichen Soldaten. Sie bilden ein HAZMAT-Team und sind darauf spezialisiert, in verseuchten Gebieten zu operieren.

Designer-Monster

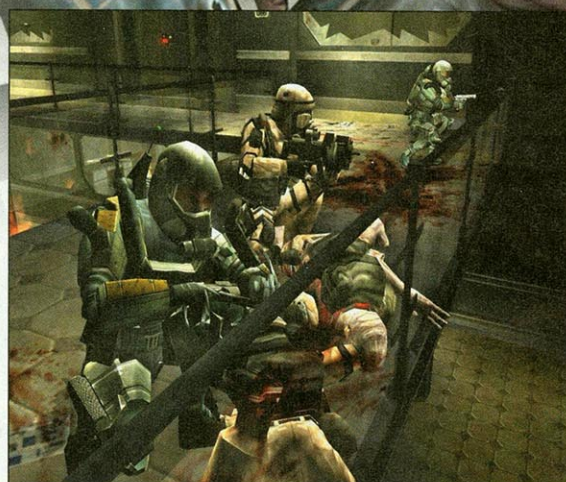
Die Entscheidung der Militärs, eine solche Sondereinheit zur Area 51 zu

schicken, war genau richtig. Die Wissenschaftler und Soldaten der Station sind verschwunden. Stattdessen treffen Ethan Cole und seine Männer auf grässliche Kreaturen. Etwas Schreckliches muss hier passiert sein. Aber nicht nur Mutanten kreuzen ihren Weg, auch außerirdische Wesen lauern in den dunklen, teils zerstörten Gängen des Komplexes. Sind sie etwa für die Katastrophe verantwortlich?

Wenn man an den Begriff „Area 51“ denkt, schwirren einem unweigerlich Bilder von kleinen, grauen Aliens



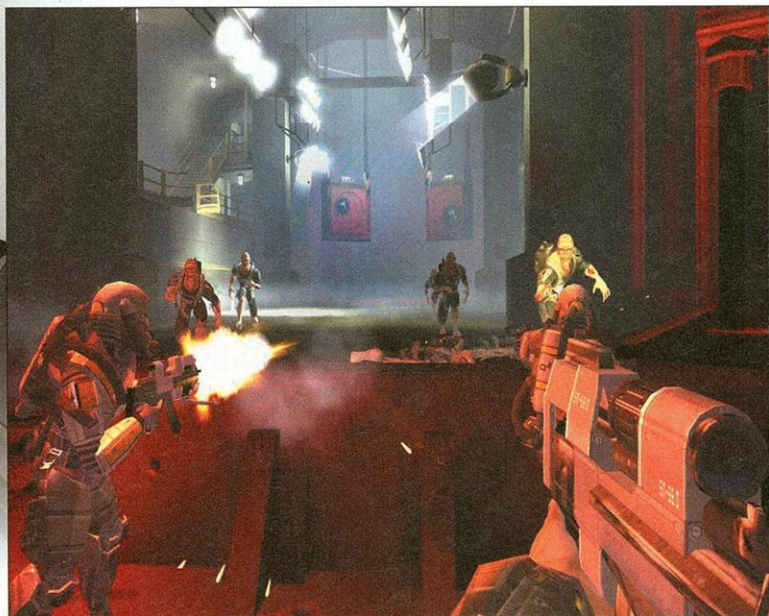
○ Nichts für schwache Nerven: Im Kampf gegen die Mutanten kennen die HAZART-Soldaten keine Gnade.



○ Multiplayer: Per Splitscreen sollen vier Spieler gegen- bzw. miteinander zocken können. Online sogar bis zu acht.



○ Wie im Kino: Gescriptete Events geben Area 51 ein cineastisches Flair.



Team-Action: Nur gemeinsam kann man der Mutantenflut stand halten.

im Kopf herum. Ein Stereotyp, das bedient werden möchte. Aber es sind nicht nur diese archetypischen Außerirdischen, denen ihr begegnet. Dafür haben die Stan Winston Studios gesorgt, die für das Charakter-Design der Aliens und Mutanten verantwortlich zeichnen. Diese Special-Effects-Firma hat Hollywood-Monster wie den Predator, den Terminator oder die Dinosaurier für Stephen Spielbergs Jurassic Park-Trilogie geschaffen. Cole und sein HAZMAT-Team müssen sich also auf alles andere als auf zimperliche oder gar niedliche Gegner einstellen.

Noch ist die Militärbasis nicht ganz überrannt. Immer wieder trifft ihr auf Überlebende, denen ihr entweder helfen müsst oder die euch mit Rat und Tat zur Seite stehen. Teils kämpft sich Cole alleine durch den Komplex, teils operiert er zusammen mit seinen Männern, was die Spielweise stark variieren lässt. Als Einzelkämpfer schleicht man mit der

Waffe im Anschlag durch die Gänge – immer im Hinterkopf, dass um die nächste Ecke ein Feind lauern könnte. Im Team gilt es, zusammen eine Lösung zu finden. So muss der Leutnant beispielsweise Munition für ein schweres Geschütz heranschaffen, während ihm seine Kameraden Feuerschutz geben. Und das ist gar nicht so einfach.

Räuchert sie aus!

Meist sind die Feinde in der Überzahl. Dutzendweise werfen sich die Mutanten den HAZMAT-Soldaten entgegen. Da hilft nur noch eines: massive Feuerkraft. Diese garantieren zum einen Teamkollegen, zum anderen das große Arsenal an verfügbaren Waffen. Insgesamt 15 verschiedene Pistolen, Sturm- und Scharfschützengewehre habt ihr zur Wahl. Darunter sogar ein paar außerirdische Strahler und zwei Granaten-Typen. Neben den Schusswaffen schleppt Cole auch andere nützliche



Kleinvieh macht auch Mist: Die Spinnenmonster sollte Cole nicht unterschätzen.



Erwischt: Ist der Außerirdische tatsächlich ein Feind oder hilft er euch vielleicht sogar?

Ausrüstungsgegenstände wie etwa einen Taschenlampe in seinem Sturmgepäck mit herum.

Neben all dem könnt ihr die Mutanten auch mit ihren eigenen Waffen schlagen. Mit Hilfe von Mutagen kann Cole sich nämlich selbst in ganz unterschiedliche Formen verwandeln. In einer davon kann er sich selbst heilen, eine andere verbessert seine Nahkampfqualitäten.

Die Angst im Nacken

Je weiter ihr in die Area 51 vordringt, desto mehr entfaltet sich die tiefgründige Story. Eines ist dabei sicher: Wenn es um Außerirdische und Virenforschung geht, dann hat die Regierung auch ihre Finger im Spiel. Cole kann niemandem trauen – ein beklemmendes Gefühl. Und dieses wird durch die düstere Grafik und die Soundkulisse des Spiels noch verstärkt. Die Hintergrundmusik stammt im Übrigen aus der Feder von Chris Vrenna. Er ist Gründungsmitglied der Band Nine Inch Nails und erfolgreicher Musikproduzent. Er hat unter anderem zusammen mit Trent Reznor den Shock-Ego-Shootern der Firma id ihre ganz besondere musikalische Note verliehen. ■ ML

WAFFENARSENAL



Doppelte Feuerkraft: Manche Waffen könnt ihr auch beidhändig führen.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Inevitable Entertainment
Spieler	1-8	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Midway	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.midway.com

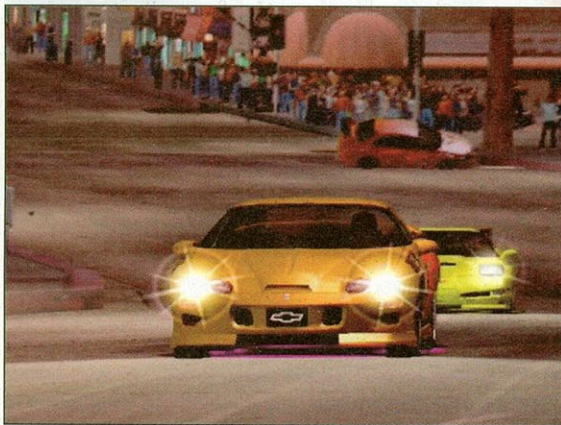
75% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Ein atmosphärischer, abwechslungsreicher und grafisch ansprechender Ego-Shooter im Stil von Half Life (dt.) und Doom III.

JUICED

Juiced glänzt mit vielen lizenzierten Autos und Tuning-Teilen. Aber kann es sich auch mit dem anstehenden NFS: Underground 2 messen?



○ PS-starkes Nachtleben: Bei Dunkelheit kommt das Feeling illegaler Autorennen noch besser rüber.



○ Und ab geht's: Zündet ihr den Turbo, fliegt die Landschaft nur so vorbei – durch einen coolen Verwischeffekt passend visualisiert.

LACHGASEINSPRITZUNG



Lachgas wird eingespritzt, um die Leistung des Motors zu steigern. Das Gas kühlt das Benzin-Luftgemisch auf etwa minus 40 Grad Celsius. Dadurch kann die Leistung des Motors um bis zu 55 Prozent steigen. Der Marktführer der Szene ist N.O.S. (Nitrous Oxygen System).

PS2 Nach dem Verkaufserfolg von Need for Speed: Underground war es nur eine Frage der Zeit, bis sich die Konkurrenz rühren und ein Spiel mit ähnlichem Konzept auf den Markt bringen würde. So auch die Entwickler Juice Games mit ihrem für September geplanten Titel Juiced. Von Januar 1992 bis Anfang 2003 noch unter dem Namen Rage bekannt, zeichnet die Softwareschmiede auch für den nie veröffentlichten Racer Lamborghini und für andere Rennspiele wie Crashed, GTC Afrika und Wild Wild Racing verantwortlich.

Treffen der PS-Protze

Juiced bietet mit mehr als 50 Fahrzeugen einen riesigen Fuhrpark. Mit Honda, Peugeot, Renault, Dodge, Toyota, Mazda, Mitsubishi, Nissan, Subaru, Pontiac, Holden, Chevrolet, Ford, Fiat, Opel und Volkswagen sind lauter namhafte Hersteller mit von der Partie. Die fahrphysikalischen Eigenschaften der Spiel-Wagen entsprechen denen der echten Autos. So kommt ein Opel Corsa nur sehr langsam in die Gänge, ein frasierter VW Golf hingegen bringt seine Leistung kaum noch auf die Straße und dreht durch. Dass die PS-starken amerikanischen Muscle-Cars

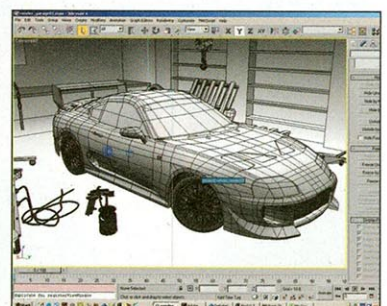
schwer zu beherrschen sind, zeigt sich bereits beim Anfahren durch brutales Hin- und Herschaukeln.

Darüber hinaus bietet das Spiel Hunderte von Tuning-Teilen – deutlich mehr als der derzeitige Genre-König Need for Speed: Underground. Zum einen dürft ihr variantenreich an der Optik des Kfz feilen, egal ob Karosserie, Lack, Felgen, Neonröhren am Unterboden oder Soundsystem – hier sind dem Ideenreichtum von Autanarren keine Grenzen gesetzt.

Zum anderen wird Motorentuning in Juiced sehr groß geschrieben. Hier ist ebenfalls alles vorhanden, was die Herzen von Hobby-Schraubern höher schlagen lässt. Sei es der Riesenauspuß von A'PEXI, die Tieferlegungsfedern von Billstein oder die leistungssteigernde Lachgaseinspritzung von N.O.S. Im Tuning-Portfolio finden sich alle Marken und Bauteile, die in der Tuning-Szene Rang und Namen haben.



○ Vorsicht an der Bordsteigkante: Wer hier zu oft anstößt, riskiert seine attraktiven Neonröhren.



○ Making-of: Einblick in die Werkstatt eines Autobauer – hier entstehen digitale Wägelchen.



⊖ **Geteiltes Tempo:** Im Splitscreen dürft ihr euch mit Freunden messen oder online gegen Rennfahrer aus aller Welt antreten.



⊖ **Feintuning:** Für den nötigen Respekt fehlt diesem Punto noch eine fette Alpine-Anlage.

Die Möglichkeit, die Karosserie vom Bodenschweller bis zum Heckspoiler aufzumotzen, hat im Vergleich zum Konkurrenten aus dem Hause EA einen noch viel höheren Stellenwert. Nur wer die Telemetrie seines fahrbaren Untersatzes optimal auf die vorherrschenden Fahrbahn- und Wetterverhältnisse einstellt, wird ihn auf den extrem kurvigen Stadtkursen perfekt im Griff haben.

Von Null auf Hundert

Der umfangreiche Karriere-Modus ist schwierig und motivierend zugleich. Die Story kurz und knapp: Als Nobody in der Tuner-Szene versucht ihr, als Straßenrennfahrer und Friseur Fuß zu fassen. Für das erste Rennen leiht euch T.K., der Boss einer Streetracer-Gang, ein Fahrzeug. Erst dann könnt ihr überhaupt gegen ihn antreten. Weist man den Anführer in die Schranken, hat man seinen Respekt und ein ordentliches Preisgeld. Später schließt ihr vor den verbotenen

Straßenrennen Wetten ab und baut euch eine eigene Crew auf. Diese könnt ihr dann ebenfalls mit heißen Flitzern ausstatten und mit entsprechenden Taktikanweisungen für euch ins Rennen schicken.

Die Siegpriämien werden logischerweise in neue Schlitten beziehungsweise in Tuning-Upgrades investiert. So arbeitet man sich Schritt für Schritt vom ottonormalen Golffahrer zum stolzen Besitzer einer Dodge Viper oder einer ähnlichen Edelkarosserie hoch.

Auf Dauer werden jedoch die Kurse etwas eintönig, über die ihr eure Kisten jagt. Sie lassen sich zwar erfreulicherweise zu jeder Tageszeit befahren, ähneln sich jedoch sehr.

An weiteren Modi stehen neben dem herkömmlichen Rennen über mehrere Runden auch die klassischen Viertelmeilenrennen (Sprints), ein Solo-Trainings-Modus sowie ein Show-off (Stuntwettbewerb) bereit. Bei letztem versucht ihr

durch trickreiche Drifts und Drehungen möglichst viele Punkte zu holen.

Tuning für die Tuning-Oper

Speicherbare Replays mit spektakulären Kamerafahrten und nette Spiegeffekte auf den Rennboliden stellen leider die einzigen grafischen Highlights von Juiced dar. Die 28 Rennstrecken, die sich aus sieben Stadtteilen zu je vier Kursen zusammensetzen, sind reichlich lieblos gestaltet. Die Framerate, die des Öfteren in den Keller sackt, bedürfte ebenfalls einer Verbesserung. Ähnlich verhält es sich mit der Künstlichen Intelligenz der CPU-Rivalen, die sich so manches Mal auf gerader Strecke zu Pirouetten hinreißen lassen oder scheinbar grundlos in die Bande krachen.

Das überaus detaillierte Schadensmodell sorgt bei Crashes für Dellen in der Karosserie, die Nitro-Einspritzung kann auslaufen und sogar die Lenkstange verbiegt sich. Das ist ein dickes Plus gegenüber dem Millionenseller Need for Speed: Underground.

Die Steuerung ist, wenn euer Bolide nicht gerade unter einem solchen Handicap leidet, sehr intuitiv. Nach einiger Eingewöhnungszeit und überlegtem Feintuning am Rennwagen tanzt man elegant durch die Kurven und damit immer neuen Bestzeiten und höheren Gewinnsummen entgegen. ■ LG

DETAILTREUE



Bei der Erstellung der sieben Städte geben sich die Entwickler redlich Mühe. Angefangen bei groben Skizzen über exakte Gittermodelle bis hin zur finalen Platzierung der Polygonbauten wächst jede City zur gigantischen Metropole.



⊖ **Schleudergefahr!** Allzu frühes Beschleunigen in Kurven hat meist einen Dreher und die Rücklichter der Konkurrenz zur Folge.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Rennspiel	Entwickler	Juice Games Ltd.
Spieler	1-2	Erhältlich ab	September
Hersteller	Acclaim	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.acclaim.de

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Tuning-Terror total: Illegale Straßenrennen mit massig PS-starken Boliden – ein Fest für Fans von Need for Speed: Underground und Co.

PLAYBOY: The Mansion

Karrieregeil: Eine Wirtschaftsstrategie-Aufbau-Simulation um die wahrscheinlich schärfste Junggesellenbude der Welt.

PARTYTIME



Berühmt-berüchtigt sind die wilden Partys in der Mansion. Leider ist ohne persönliche Einladung kein Hinkommen. Wer es trotzdem versuchen möchte: Unter www.playboy.com/commerce/playboyauctions können ab und zu Tickets ersteigert werden. 5.000 bis 10.000 Dollar müsst ihr allerdings locker machen.



⊙ Eingelocht: Wer wollte nicht schon immer mal mit einem schnuckeligen Playmate um die Wette kicken?



⊙ Nobel, sexy und arbeitnehmerfreundlich: So sieht also die Schaltzentrale des „Playboy“ aus...



Fast jeder Mann hat wohl schon einmal davon geträumt, ein Leben wie „Playboy“-Erfinder und -Herausgeber Hugh Hefner zu führen. Residiert dieser doch in einer sagenumwobenen Villa, genannt „Playboy“-Mansion, immer umringt von unzähligen üppigen Mädels. In Playboy: The Mansion schlüpft ihr in die Haut des bekennenden Viagra-Großabnehmers.

Bau' dein Traumhaus

In der Aufbau-Simulation ist es euch überlassen, ob ihr selbst gesteckte Ziele zu erreichen sucht wie Popularität oder eine bestimmte Auflage des „Playboy“-Magazins, oder ob ihr in einer Kampagne chronologisch den Aufstieg von Hugh nachspielt.

Dabei ist euer „hartes“ Leben in drei Bereiche gegliedert: Zunächst muss die Villa à la Theme Park aus dem Boden gestampft werden. Diverse Einrichtungsgegenstände

stehen zur Verfügung: Sofas und Betten dürfen in solch einem Haus natürlich keinesfalls fehlen. Aber auch um ausgefallenen Luxus wie einen Zoo, Tennisplätze oder die berühmt-berüchtigte Liebesgrube, die es auch im realen Vorbild gibt, kann das Anwesen erweitert werden.

Steht die Hütte schließlich, geht es wie in einem „Sims ab 18“ an den Ernst des Lebens. Der Playboy von Welt hat vielerlei Pflichten: Zocken in der hauseigenen Spielhalle, im Heimkino glotzen, den Playmates beim Trampolinspringen zusehen, oder mit ihnen tanzen, schwimmen...

Anrühriger Traumjob

Wird das Lotterleben zu langweilig, könnt ihr euch daran machen, noch rei-

cher zu werden. Ihr überredet fiktive und reale Promis zu Interviews, überwacht das Fitness-Training der (Nackt-)Models und organisiert Fotoshootings. Ist das Studio eingerichtet, dürft ihr die drallen Bunnys knipsen. Danach wählt ihr ein besonders gelungenes Foto fürs Titelbild eures Mags. Im Anschluss kümmert ihr euch um die Produktion des frivolen „Playboys“. Die schärfsten Bilder könnt ihr auch in einer Galerie abspeichern.

Aber versprecht euch nicht allzu viel heiße Erotik. Selbst im „Playboy“-Spiel fallen längst nicht alle Hüllen. Es bleibt bei ein paar entblößten Silikon-Brüsten und eindeutigen Anspielungen. Zudem sorgt der momentan noch etwas grobschlächtige Comic-Look dafür, dass die Hormone nicht total überkochen. ■ MR



PLAY-DATEN



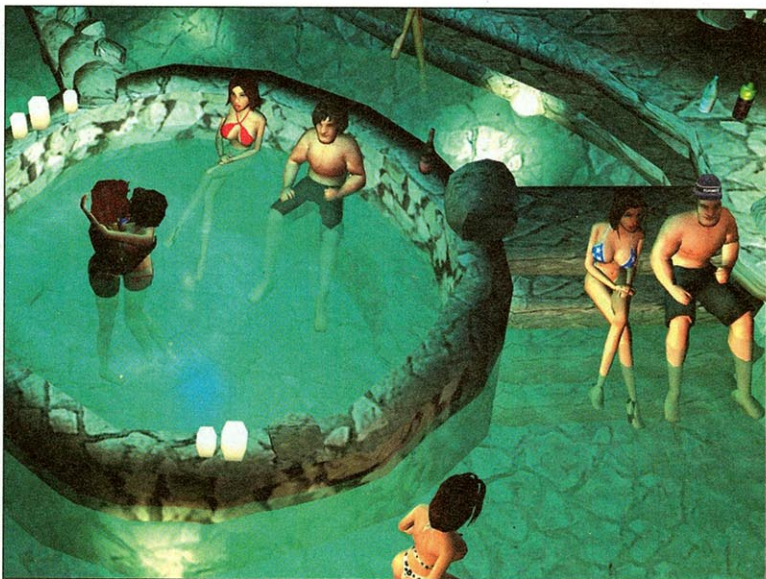
Genre	Aufbaustrategie	Entwickler	Cyberlore Studios
Spieler	1	Erhältlich ab	Oktober 2004
Hersteller	Ubisoft	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.ubisoft.de

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Sowohl spielerisch als auch thematisch interessanter Genre-Mix. Die Grafik muss noch besser werden.



⊙ Einzige Regel in der Grotte: Was hier passiert, wird nicht erzählt. Hm, hm, hm...

FORGOTTEN REALMS

Demon Stone

Die Macher von Der Herr der Ringe: Die zwei Türme wechseln ins Dungeons & Dragons-Universum.



○ Die Größe macht's: Den übermächtigen Axtschwinger kann der Magier vorübergehend kontrollieren.



○ D & D-Monstergattungen: Unter anderem müsst ihr es mit der Gottheit der Yuan-Ti Schlangensmenschen aufnehmen.

GEMEINSAM SIND WIR STARK



Mit jedem besiegt Gegner füllt sich eure Anzeige für Spezialattacken. Ist diese vollends aufgeladen, weist euch ein zusätzliches Symbol auf den Einsatz des Manövers hin. Fortan könnt ihr entweder das Spezial-Manöver des jeweiligen Helden ausführen oder zu einem anderen Charakter wechseln und dessen Anzeige füllen. Blinken alle drei Symbole, können die Helden einen „Team-Move“ zum Besten geben, der mehrere Feinde ihr virtuelles Leben kosten wird.

PS2 Das immense D&D-Universum ist geradezu prädestiniert, als Hintergrund für Rollenspiele zu dienen. Es bietet viele riesige Welten, unendlich tiefe und dunkle Dungeons und erst recht unzählige Monster, die schon seit Jahrzehnten von Pen & Paper-Rollenspielern auf der ganzen Welt erforscht und bekämpft werden. Seit Baldur's Gate:

Dark Alliance können auch PlayStation2-Abenteurer die Schwertküste der Vergessenen Welten (Forgotten Realms) betreten. Wenn man von den Vergessenen Welten spricht, ist meist der Haupt-Kontinent Faerûn gemeint, der sich auf der Spielwelt Abeir-Toril befindet.

Mit Forgotten Realms: Demon Stone betreten wir Faerûn erneut. Zwei mäch-

tige, Furcht erregende Streitkräfte sind gerade dabei, den Kontinent zu überrennen. An euch liegt es, die Bedrohung abzuwehren.

Schriftsteller an Bord

Don Daglow, Präsident der Stormfront Studios, hat uns in der Redaktion besucht und uns den Titel etwas näher vorgestellt. Er ist zwar selbst schon seit 29 Jahren mit dem D & D-Universum vertraut, trotzdem hat man weitere Fachkräfte hinzugezogen: Das Script nämlich stammt aus der Feder des weltbekannten Schriftstellers R. A. Salvatore. In mühevoller Kleinarbeit erörterte Salvatore gemeinsam mit dem Entwicklerteam, wie diese sich ihre Helden vorstellen, wie die Umgebungen beschaffen sein sollen und weitere Einzelheiten. Erst danach begann er, den Plot zu schreiben. Die Programmierer indes stürzten sich in ihre Arbeit.

Das Entwickler-Studio hat bereits mit Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (PS2, 2002) demonstriert, wie ein Action-RPG zu programmieren ist. Die für dieses Spiel verwendete Engine findet auch jetzt wieder Verwendung – allerdings in verbesserter Form. So



He's raised a barrier! We're trapped!

○ Lokalisierung: Für Deutschland sollen Sprachausgabe und Untertitel übersetzt werden.



○ Kälteresistent: Manchen Kreaturen kann man nur mit spezieller Bewaffnung Schaden zufügen.



○ Ende Gelände: Eure Reise wird euch durch insgesamt zehn detailreiche Levels führen.

wurde unter anderem die Anzahl der Polygone ordentlich in die Höhe geschraubt und die Spielgeschwindigkeit um 25 bis 40 Prozent gesteigert.

Wie bei DHdR: Die zwei Türme setzt man auch bei Demon Stone auf jede Menge Action, auf eine leicht verständliche Steuerung und auf ein lockeres Gameplay. Die Zwischensequenzen sollen im Höchstfall je eine Minute dauern. Damit möchte man einen kontinuierlichen Action-Fluss gewährleisten. „Schließlich ist Demon Stone kein Film. Wir wollen den Spieler nicht mit ellenlangen Cutscenes vor dem Bildschirm langweilen“, so Don Daglow.

Rollentausch

In der ersten Mission spielt ihr alle drei Heroen (Gaunerin, Krieger und Magier) noch separat. Dabei werden sich deren Leidenswege kreuzen und das Trio hat keine andere Wahl, als gemeinsam gegen die übermächtigen Monsterhorden anzutreten.

Danach jedoch habt ihr die Macht über alle drei Haudegen. Per Tastendruck wechselt ihr bequem zwischen den Protagonisten und zieht euren Nutzen aus deren individuellen Fähigkeiten. Der Krieger beispielsweise ist eine wahre Kampfmaschine und fühlt sich

folglich im Nahkampf zu Hause, der Magier hingegen bearbeitet seine Gegner am liebsten aus der Entfernung heraus mit mächtigen Zauberkraften. Die Gaunerin wird im Schatten nicht gesehen und kann als Einzige Stealth-Kills ausführen.

Für jeden etwas

Egal mit welchem Helden ihr die Kreaturen ins Jenseits schickt, die dazu gewonnenen Erfahrungspunkte und das eingesammelte Gold wandern in einen gemeinsamen Topf. Nach jeder Runde könnt ihr neue Rüstungen, Waffen und Angriffsmanöver für eure Helden kaufen und sie auf diese Weise aufpowern. Das war's dann allerdings auch schon mit Rollenspiel-Elementen. Die Action steht in Demon Stone klar im Vordergrund, aus diesem Grund kann man sogar das Aufpowern der Charaktere der CPU überlassen.

Wenn R. A. Salvatore mit von der Partie ist, darf sein „Sohn“ Drizzt Do'Urden nicht fehlen. Der Drow (Dunkel elf) Drizzt erlangte seinen Nimbus durch die zahlreichen Bücher, die der Schriftsteller über ihn geschrieben hat. Auf unser Drängen hin zeigte Don Daglow die Stelle im Spiel, bei der man auf den Drow trifft. Beim Erreichen der

Stadt, in der sich Drizzt (für eine Mission sogar spielbar) aufhält, haben wir in einer Zwischensequenz eine weitere Person aus Salvatores Büchern bemerkt – den Zwerg-Krieger Thibbledorf Pwent (u.a. in den Büchern „Das Vermächtnis“ und „Nacht ohne Sterne“).

Forgotten Realms: Demon Stone dürfte eigentlich bis auf Simulations- und Rollenspiel-Fanatiker jeden zufrieden stellen. Action-RPG-Fans freuen sich über lockere Hau-drauf-Kost, die durchaus einige Stunden vor dem Bildschirm fesseln wird, D & D-Begeisterte werden zusätzlich mit ein paar kleinen Verweisen zu Salvatores Büchern belohnt. Klasse! ■ HS



○ Unerkannt bleiben: Mit transparentem Körper kann die Magierin nicht gesehen werden.



○ Hex, hex: Der Zauberer blockt mit einem magischen Schild die Schläge ab.



○ Abwechslung: Die Gaunerin kann als einziger Charakter springen und Fallen entschärfen.

Fleiß wird belohnt



Don Daglow ließ uns im Bezug auf freispielbare Extras im Dunkeln stehen. Einzig hat er uns gesteckt, dass man viel mehr vom Spiel haben wird, wenn man sämtliche verborgenen Areale findet und jeden Charakter bis zum Anschlag aufpowert. Auf diese Weise verlängert sich auch die Spielzeit um ein paar Stunden. Die Frage nach den Belohnungen werden wir also erst in unserem ausführlichen Test in einer der nächsten Ausgaben beantworten können.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-RPG	Entwickler	Stormfront Studios
Spieler	1	Erhältlich ab	3. Quartal
Hersteller	Atari	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.atari.de

75% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Lockeres und actionbetontes Hau-drauf-Spielchen vor dem Hintergrund der Forgotten Realms.

DEAD RUSH

Eine Hälfte GTA, eine Hälfte Resident Evil, dazwischen eine Prise Twisted Metal Black: Vorhang auf für Dead Rush!

VORBILDER



Resident Evil: Outbreak



GTA Vice City (dt.)



Twisted Metal Black

Besser gut geklaut als schlecht erfunden: Dead Rush bedient sich der Stärken einiger Videospielehits. Während die Monsterthematik an Capcom-Urgestein Resident Evil erinnert, ist das offene Missionssystem augenscheinlich der legendären GTA-Serie entnommen. Das Handling der blechnen Boliden schließlich dürfte vor allem Fans von Twisted Metal Black bekannt vorkommen.



○ Burn baby burn: Für die kokelnden Polygon-Gegner habt ihr nur noch einen raschen Schulterblick übrig.



○ Funkenschlag: Geifernde Untote auf dem Autodach erschweren die Lenkung erheblich.

PS2 Zwei Dinge, die so ziemlich jedem (post-)pubertären Videospielfan ein fiebriges Leuchten in die Augen treiben dürften: schnelle Karren und geifernde Digi-Zombies. Was läge also näher, als die beiden Verkaufszahlgaranten endlich in einem Spiel zu vereinen? Nun... so einiges – doch Hersteller Activision bastelt mit Dead Rush trotzdem an einem ungewöhnlichen Rennspiel-Horror-Mix, der sich anschießt, das Beste beiden im Grunde so gegensätzlichen Genres in einen harmonischen Einklang zu bringen.

Die Küste bebt

Der bullige Jack wacht an der zerklüfteten Küste des Städtchens Eastport auf. Seine Kleidung deutet darauf hin, dass er ein Mitglied der Nationalgarde ist; neben sich ertastet er eine geladene Pistole. Jack wurde geschickt, um seine Mission zu vollenden. Das Problem ist nur, dass Jack nicht mehr weiß, was seine Mission war. Der verwirrte Soldat leidet unter Gedächtnisverlust und kann sich weder an seine Identität noch an den Zweck seines Einsatzes erinnern. Erst im Laufe der folgenden Spielstunden entfaltet sich die mysteriöse Story um ein schreckli-

ches Beben, das große Teile der virtuellen Stadt zerstört hat. Zu allem Überfluss hat eine schwarze Nebelwolke die unglücklichen Einwohner in blutrünstige Bestien verwandelt, die ihre knurrenden Mägen am liebsten mit frischem Menschenfleisch füllen.

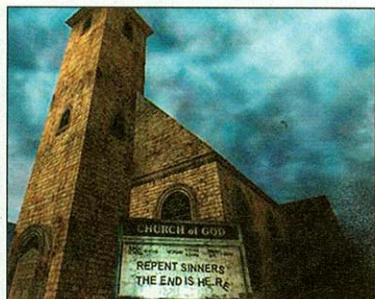
Die Aufgabe dürfte somit klar sein: Löst das Mysterium der fatalen Erschütterungen, beschützt die letzten überlebenden Stadtbewohner und sendet die unheilige Brut zurück in die virtuelle Hölle. Wer jetzt allerdings ein gemächliches Action-Adventure im Stil von Silent Hill und Co. erwartet, sieht sich getäuscht – denn in Dead Rush regiert kompromisslose Action.

Folgen Sie dem Zombie da!

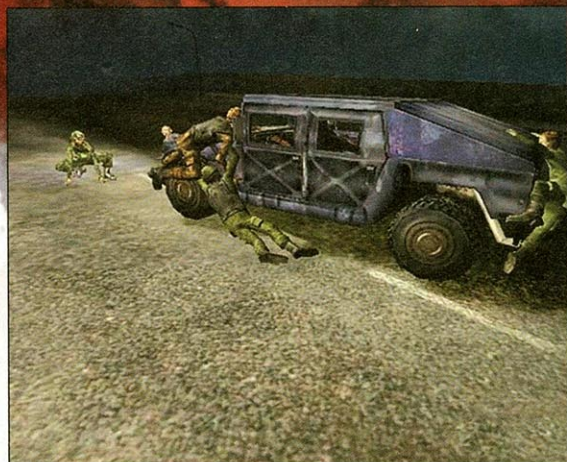
Argloses Flanieren auf den monsterverseuchten Straßen bedeutet für euren verwirrten Protagonisten den nahezu sicheren Bildschirmtod, zeichnen sich die Dead-Rush-Mutanten doch durch enorme



○ Schlachtplatte: Zusammen mit einigen wehrhaften Widerstandskämpfern gebt ihr den Monstern Saures.



○ Unheilig: Die Monsterhorden machen auch vor dem Gotteshaus nicht Halt.



⊙ Anhänglich: Einmal aufgesprungene Zombies werdet ihr auch bei voller Fahrt nicht so einfach los.



⊙ Grün im Gesicht: War etwa ein schrecklicher Bio-Unfall für die übernatürlichen Geschehnisse in Eastport verantwortlich?

Aggressivität und physische Widerstandsfähigkeit aus. Um nicht vorzeitig als Zombiefutter zu enden, schwingt sich Jack am liebsten hinter das Steuer eines hoffentlich gut gepanzerten Boliden und bügelt die untote Hölle mit aufheulendem Motoren und hohen Drehzahlen in den Asphalt. Insgesamt stehen euch mindestens sechs verschiedene Autotypen in je fünf Variationen zur Verfügung. Bei der halsbrecherischen Slalomfahrt durch die zerstörte Metropole ist allerdings Vorsicht geboten: Eine ausgefeilte Physik-Engine berechnet Zerstörungen, die Monsterpranken oder Kollisionen mit robusten Level-Objekten an eurem Vehikel anrichten – wer seinen Boliden einmal zu oft gegen die Mauer setzt, findet sich schnell in einem rau-

chenden Schrotthaufen wieder, der keinerlei Schutz mehr bietet.

One hell of a ride

Scheinbar hat der gute Jack vor seiner Armeekarriere noch schnell eine Lehre als Kfz-Mechaniker absolviert: Bei Bedarf zückt das Raubein den Schraubenzieher und montiert losgelöste Autoteile kurzerhand wieder an. Individualisten klaben sich die wertvollsten Teile verschiedener Chromschleudern zusammen und basteln sich ihr privates Wunschmobil. Besonders gelungene PS-Kreationen stellt ihr in der digitalen Garage unter – euren privaten Fuhrpark speichert ihr bequem auf der Memory Card ab.

Die Entwickler konzentrieren sich

aber nicht nur auf den viel versprechenden Rennpart von Dead Rush. Wie in der Gangstersimulation GTA stehen euch auch hier verschiedene Missionen zur Auswahl, die ihr nicht chronologisch abarbeiten müsst – die Wahl eures nächsten Einsatzortes bleibt ganz euch überlassen. Und hier werden Parallelen zu bekannten Horror-Kollegen besonders deutlich: Je nach Aufgabe verteidigt ihr zusammen mit einer Hand voll Überlebender strategisch wichtige Positionen in der Stadt oder räuchert ein dunkles Zombienest aus. Klar, dass die genretypischen Argumentationsverstärker nicht fehlen dürfen: Gegen das grauenhafte Gesocks verteidigt ihr euch mit Maschinenpistole, Kettensäge, Machete oder Flammenwerfer.

Auf den ersten Blick mutet Dead Rush an wie eine krude Mischung aus knallharter Zombie-Action und brachialem Arcade-Racer. Dank ausgefeilter Technik und einem erfrischend unverbrauchten Gameplay-Ansatz könnte der Treyarch-Silberling aber durchaus neue Akzente im Grusel-Genre setzen – und innovativ ist die Idee hinter Dead Rush allemal. **WS**

BAUSATZ BIZZARR

Ein besonders originelles Feature haben sich die Entwickler für das Design der schaurigen Gegner einfallen lassen: Das Programm greift auf ein umfangreiches Sortiment verschiedener Bauteile wie Arme, Beine, Körper etc. zurück und generiert bei jedem Neustart andere Terror-Kreationen. Laut Entwicklernaussagen werdet ihr erst nach mehreren Spielstunden zwei völlig identische Moderköpfe erblicken – das dürfte den Wiederspielwert deutlich in die Höhe treiben.



⊙ Dawn of the Dead: Eastport wurde völlig verwüstet.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Survival-Horror-Rennspiel	Entwickler	Treyarch
Spieler	1	Erhältlich ab	2005
Hersteller	Activision	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.treyarch.com

40% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Auf vier Rädern gegen Zombies: Obskurer, aber interessanter Mix aus klassischem Bildschirm-Grusel und rabiatem Rennspiel.



SILENT HILL 4 THE ROOM™

Butter bei die Fische: Kurz vor dem Japan-Release ist eine fast fertige Vorabversion bei uns eingetrudelt.



○ **Hau drauf, so oft du willst:** Gegen die schwebenden Geister hat Henry mit konventionellen Waffen keine Chance.



○ **Höllische Wundertüte:** In Silent Hill 4 warten mehr Wummen und Wüteriche als in jedem anderen Teil.

PS2 Der Countdown läuft: Für hart gesottene Horror-Fans mit PS2 gibt's nach Project Zero 2 nur noch ein Thema – den vierten Teil von Konamis Nerven strapazierender Silent-Hill-Saga. Fernöstliche Zocker wagen sich schon seit Mitte Juni mit Henry Townshend in die Stadt des Schreckens. Hiesige Grusel-Gamer müssen sich leider noch bis September gedulden.

Dämonen-Dimension

Da trifft es sich natürlich ausgezeichnet, dass uns Hersteller Konami eine bereits komplett eingedeutschte Demo-Version von Silent Hill 4: The Room hat zukommen lassen.

Die Story um einen jungen Mann, der eines schönen Tages in seinem Apartment aufwacht, feststellt, dass er darin gefangen ist, und durch geheimnisvolle Löcher in den Wänden in eine andere Dimension vordringt, haben wir bereits ausführlich durchexerziert.

Ebenso bizarr wie die Ausgangssituation gestaltet sich auch der weitere Verlauf des Höllentrips. Seht ihr die 3D-Welt in Henrys vier Wänden aus seiner eigenen Perspektive, wechselt die Ansicht in den grauvollen Paralleldimensionen in die klassische Verfolger-Ansicht.

Was genau euren Helden, der bekanntermaßen in der Kleinstadt Ashfield residiert, mit Silent Hill verbindet, deckt ihr Stück für Stück auf. So stoßt ihr beispielsweise auf eine Reihe von

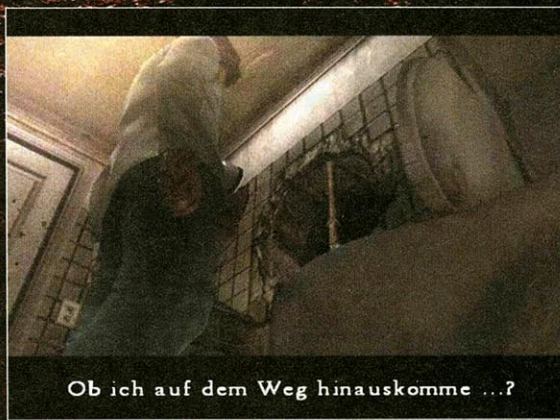


Ich tu dir nachher auch einen "speziellen Gefallen" ...

○ **Wird sie das Versprechen halten?** Der aufreizenden Cynthia droht ein grausames Schicksal.



⊙ Einstellungssache: Den berühmt-berüchtigten Silent-Hill-Grieselfilter dürft ihr jederzeit im Optionsmenü abschalten.



⊙ Der Anfang allen Übels: Das allererste Höllenportal entdeckt ihr ausgerechnet auf dem stillen Örtchen.

Fotos, die der Mittzwanziger während eines Kurzurlaubs in Satans Wahlheimat geschossen hat – verdächtig!!

Traum oder Realität?

Die Frage, ob die ganze Welt, oder nur Henry selbst dem Wahnsinn anheim gefallen ist, klärt sich bereits nach der ersten Stunde Spielzeit auf äußerst radikale Weise: Während seines ersten Dimensionssprungs in eine gruselige U-Bahn-Anlage trifft ihr eine unbekannte Schönheit namens Cynthia. Kurz darauf trennen sich die Wege der beiden – bis Henry seine erotische Teilzeitbegleitung blutüberströmt und dem Tode nahe in einem Stationswärterhäuschen liegen sieht. Schweißgebadet erwacht er dann in seinem Apartment. Beim Blick aus dem Fenster stockt ihm der Atem: Ein Krankenwagen steht vor dem nahen U-Bahn-Zugang. Die Gespräche der Sanitäter dringen zu seiner Wohnung hinauf: Eine junge Frau wurde auf schwerste Weise misshandelt aus dem Untergrund geborgen – welche Teufelei ist da im Gange?!

Heim-Horror

Im weiteren Verlauf werden die Grenzen zwischen Realität und Fantasie

immer undeutlicher. Mal kehrt Henry von einem Dimensionssprung zurück und findet seine Möbel umgestellt vor, ein anderes Mal entdeckt er ein zusätzliches verdächtiges Loch in der Wand.

Die Wohnung erfüllt drei zentrale Zwecke: Zum einen lässt sich der Spielstand nur dort speichern, zum anderen wird Henrys Lebensenergie nur in den heimischen vier Wänden automatisch aufgefüllt. Nicht zuletzt steht im Wohnzimmer ein Truhe, in der ihr überschüssige Gegenstände verstauen könnt. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern kann der Silent-Hill-4-Held nämlich nur eine begrenzte Anzahl an Items mit sich herumschleppen.

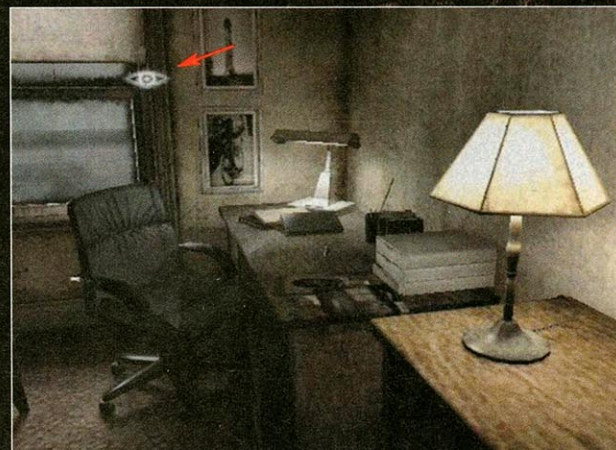
Diese wählt ihr neuerdings ausschließlich in Echtzeit und mit dem Digi-Pad an. Die traditionelle Verwaltung über ein Inventar-Menü gehört der Vergangenheit an.

Böser als böse

Am grundlegenden Kampfsystem hat sich wenig verändert – einmal abgesehen von der Möglichkeit, die Stärke von Hiebattacken aufzuladen. Der Monsterkader jedoch verzeichnet ungewöhnlichen Zuwachs: Neu in der Terrortruppe sind beispielsweise die

„Ghosts“. Diese zombieartigen Wesen schälen sich aus den Wänden und können durch reguläre Angriffe nur zeitweise ausgeschaltet werden. Wenige Sekunden später schweben euch die übellaunigen Gammelgesellen erneut hinterher. Zu allem Überfluss sind nicht nur deren physische Attacken für Henry gefährlich. Kommen ihm die Biester zu nahe, reicht bereits deren bitterböse Aura, um die Gesundheitsleiste des Helden schrumpfen zu lassen. Das alles wird durch einen schrägen Grieseleffekt passend visualisiert.

Doch keine Bange: Später ergattert ihr nicht nur ein mystisches Schwert, mit dem ihr die Schauerschurken deutlich länger ausschalten könnt, sondern es stehen euch auch wertvolle Silberkugeln zur Verfügung. Von denen getroffen, treten die Gruselgeister endgültig die längst überfällige Reise ins Jenseits an. ■ CG



⊙ Hilfreich: Befindet sich Henry in der Nähe eines interessanten Items, wird es durch ein Augen-Symbol angezeigt.



⊙ Schwerstarbeiter: Je länger ihr den Angriffsknopf gedrückt haltet, desto härter haut Henry zu.

SURFTIPP



PAL-Zocker jammern ja gerne mal darüber, dass coole Merchandising-Artikel zu angesagten Spielen fast ausschließlich in Japan veröffentlicht werden. Konami Deutschland hat diesen Missstand schon vor Jahren erkannt und behoben: Im Internet-Shop www.konamistyle.de finden Fans von Metal Gear, Silent Hill und Co vom Soundtrack über Artbooks bis hin zu T-Shirts vieles, was das Freak-Heiz begehrt. Und das alles zu relativ moderaten Preisen.

PLAY-DATEN

Genre	Survival-Horror	Entwickler	Konami Tokyo
Spieler	1	Erhältlich ab	3. Quartal
Hersteller	Konami	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.konami-europe.com

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Frontalangriff auf euer Nervenkostüm: Abwechslungsreicher, verstörender und bösartiger als die Vorgänger.

KING ARTHUR

Schwerterklirren & Schlachtengewitter: Konami verspricht filmreife PlayStation2-Action zum neuen Mittelalter-Epos aus Hollywood.

„DIE RITTER DER KOKOSNUSS“



Ganz anders als „King Arthur“ hat die Komikertruppe Monty Python die Sage um den britischen König umgesetzt: Wenn Artus mit seinen schrägen Gefolgsleuten loszieht, um den heiligen Gral zu finden, bleibt kein Auge trocken. Zu Fuß, dafür mit einer heiligen Handgranate bewaffnet, erleben sie die schrägsten Abenteuer. **Absoluter Kult!**



○ Mit dem Gaul aufs Maul: Auf dem Rücken eines Pferdes sitzend teilt ihr kräftig aus.



○ Mittelalterliches Lichtschwert: Leuchtet eure Waffe, könnt ihr eine Spezialattacke ausführen.

PS2 Die Neuverfilmung der bekannten König-Artus-Saga (im englischsprachigen Raum King Arthur genannt) von Starproduzent Jerry Bruckheimer (u.a. „Fluch der Karibik“) startet am 7. Juli 2004 in den U.S.-Kinos. Während sich frühere Verfilmungen wie „Excalibur“ stark an den mystischen Aspekten des Epos orientierten, steht diesmal der Krieger Artus im Mittelpunkt. Daher fehlen auch im Spiel zum Film typische Fantasy-Elemente wie zum Beispiel Zaubersprüche. Stattdessen klirren die Schwerter mächtig heftig.

Der Herr der Tafelrunde

Der Spielablauf erinnert stark an die Hack'n-Slay-Spiele von Electronic Arts zu den „Der Herr der Ringe“-Filmen. Mit einem von fünf tapferen Rittern der Tafelrunde geht es in actionreiche Schlachten gegen Unmengen von Gegnern. Egal ob Sir Lancelot, Guinevere, Tristren, Bors oder König Artus persönlich: Jeder Charakter verfügt über andere Nahkampf- und Fernwaffen, unterschiedliche Moves und Kombos. Und sobald sich die Special-Anzeige gefüllt

hat, könnt ihr besonders verheerende Schlagserien auf eure zahlreichen Gegner loslassen.

Kampf-Klepper

Der größte Unterschied zu den Der-Herr-der-Ringe-Abenteuern: Ihr bestreitet einige Levels hoch zu Ross, was euch neue Kampfmöglichkeiten eröffnet. Das Pferd keilt zum Beispiel kräftig nach vorne und hinten aus oder macht mit einer heftigen Stampf-Attacke sämtliche Widersacher in seinem Umkreis platt. Die vielen unterschiedlichen Angriffsvarianten sind unbedingt erforderlich: Schließlich müsst ihr immer wieder mitten im Schlachtengetümmel unbeteiligte Personen beschützen.

Auch die integrierten Originalszenen aus dem Film erinnern stark an Der Herr der Ringe: Die nahtlosen Überblendungen auf die Spielsequenzen kommen eifrigen Spielern bekannt vor.

Um langfristig zu begeistern, fehlen dem feudalen Action-Abenteuer bislang zündende Ideen. Wenn sich der Titel von seinen direkten Konkurrenten Der Herr der Ringe: Die zwei Türme sowie Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs abheben soll, liegt noch einiges an Arbeit vor dem Entwickler Krome Studios (Ty the Tasmanian Tiger, PS2, 11/2002). Sobald uns eine spielbare Version der Mittelalter-Metzelei in die Redaktion flattert, erfahrt ihr mehr. **MR**



○ Ritter im Nebel: Schöne Effekte schaffen eine filmreife Kampfatmosfera.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	Krome Studios
Spieler	1-2	Erhältlich ab	2005
Hersteller	Konami	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.konami-europe.com

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Spannendes Schlachtengetümmel in schöner Aufmachung. Zum Hit fehlen bislang neue Ansätze.

Aktuell im Kino: HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN

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



DVD VISION ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

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:

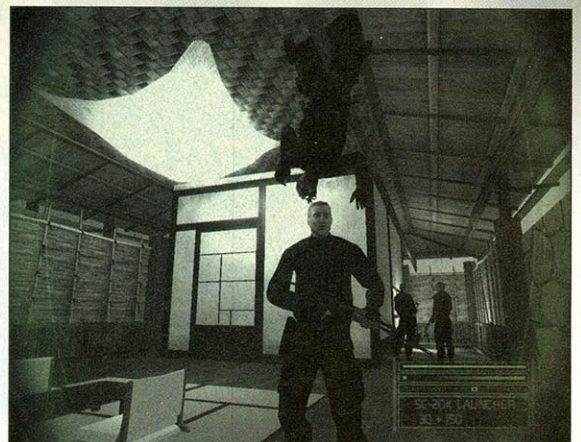
Sie sparen über 30%!
Tel. 01805/90 90 87 (0,12 €/Min.)
oder Mail: abo@dvdvision.de

SPLINTER CELL 3

Die Jagd geht weiter: Sam Fisher bereitet sich auf seinen neuen Splinter-Cell-Einsatz vor.



○ Clevere KI: Die feindlichen Wachen nutzen jetzt sogar Leuchtfackeln, um Sam ausfindig zu machen.



○ Alles Neue kommt von oben: Der originale Genickbruch-Griff von der Decke ist erst in Teil drei dabei.

PREISVERLEIHUNG



Obwohl sich *Splinter Cell 3* noch in einer sehr frühen Phase befindet, konnte es auf der diesjährigen E3 schon einige Preise abräumen. So vergab die Jury Auszeichnungen für die beste Grafik, das beste auf der Show gezeigte Action-Adventure sowie für das beste PC-Spiel – große Ereignisse werfen eben Schatten voraus...

PS2 Er führt ein Schattendasein, Ruhm und Ehre sind ihm schnuppe – dennoch hat er sich zum Superstar der internationalen Videospiel-Bühne entwickelt: Ubisofts Schleichprofi Sam Fisher. Seit dem *Splinter-Cell*-Erstling steht der schweigsame Einzelkämpfer für spannende Geheimdienst-Action der Spielspaß-Spitzenklasse.

Derzeit kämpfen sich PS2-Agenten noch durch den aktuellen Pandora-Tomorrow-Einsatz des Agenten – doch schon befindet sich der mittlerweile dritte Teil in Planung, der technisch wie spielerisch neue Maßstäbe zu setzen verspricht.

Staatsgeheimnis

Die Ubisoft-Spieleentwickler hüten die Details zu Sam Fishers neuer Mission wie ihren eigenen Augapfel. Eines ist

jedoch durchgesickert: Der grau melierte Spion mit dem Dreitagebart wird im Jahre 2008 für *Third Echelon* wieder den Tarnanzug überstreifen. Dieser Auftrag verschlägt Sam nach Asien: Das kommunistische Nordkorea bedroht den Weltfrieden – und unser Held soll für Ordnung sorgen. Weitere Details sind bislang nicht bekannt.

Viele Spieler bemängelten die klischeehaften, wenig selbstkritischen „Die-

USA-als-Retter-der-Welt“-Szenarios der beiden Vorgänger. Wir sind gespannt, ob sich die Programmierer die internationale Kritik zu Herzen nehmen oder ob sie uns wieder eine Rahmenhandlung von der Stange präsentieren werden.

Schattenspiele

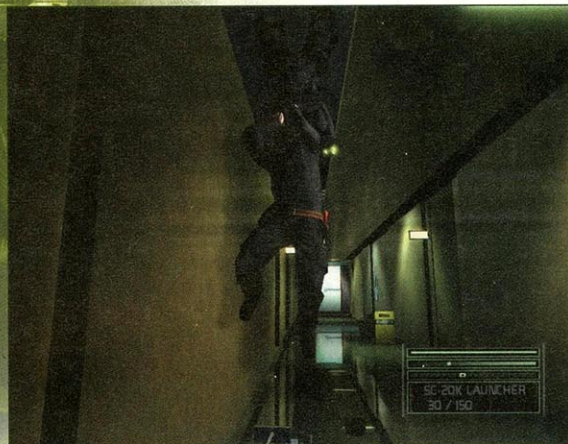
Der internationale Terror rüstet auf – da darf Sam Fisher natürlich nicht nachstehen. Folglich hat die polygonale Ein-



○ Bank, Labor oder Agenten-Hauptquartier? Die neuen Einsatzorte sind noch streng geheim.



○ Mit Messern spielt man nicht: Die scharfe Schneide ist eine tödlichen Waffe, die auch Papierwände mühelos durchtrennt.



☉ Mit gefangen, mit gegangen: Eine weitere Situation, in der der neue Überkopfgreif wertvolle Dienste leistet.



☉ Jetzt nur keinen Mucks machen: Mit Teil drei zementiert Sam Fisher seinen Status als unangefochtener Schleich-König.

Mann-Armee inzwischen manche Stunde im virtuellen Trainingslager verbracht und sich mit brandneuen Helfern vertraut gemacht, die für den erfolgreichen Abschluss der dritten Splinter-Cell-Mission absolut unabdingbar sind.

So habt ihr nun ein handliches Jagdmesser im Gepäck, mit dem ihr den (hoffentlich) ahnungslosen Widersacher absolut geräuschlos außer Gefecht setzt. Das funkelnde Stück Stahl lässt sich nicht nur zum kaltblütigen Erstechen feindlicher Wachmänner nutzen: Sitzt beispielsweise ein zu terminierender Bösewicht in einem von Plastikwänden geschützten Raum, zaubert die Klinge auf Knopfdruck einen feinen Schnitt in die künstliche Hülle und gewährt euch so Zugang zum vermeintlich sicheren Gegenspieler.

Darüber hinaus wurde das ohnehin schon sehr umfangreiche Bewegungsarsenal von Sam Fisher um ungemein nützliche Manöver erweitert: Hängt der Heimlichtuer kopfüber an einem rostigen Deckenrohr, kann er erstmals in der Serienhistorie arglose Soldaten ergreifen, zu sich heranziehen und per letalem Genickbruch für immer zum

Schweigen bringen – nicht ganz fair, aber fein.

Befindet sich eine Wache direkt auf dem Sims, an dem ihr gerade unbemerkt hängt, seid ihr zudem nicht länger wehrlos: Das entsprechende Pad-Kommando vorausgesetzt, greift sich der Schleichler die Füße des unglücklichen Wachmanns, befördert ihn schwungvoll über die Kante und lässt ihn bis zu seinem unsanften Aufprall die Gesetze des freien Falls studieren. Vergesst aber nicht, die Körper der von euch ausgeschalteten Gegner an dunklen Orten zu verstecken, um einer Entdeckung zu entgehen!

Team-Tarnung

Ein ganz besonderes Schmankerl von Pandora Tomorrow war der Multiplay-erpart, der dank intelligentem Level-Design und zweier vollkommen ausgewogener Charakterklassen für wochenlangen Spielspaß sorgte.

Für Teamspieler bietet Hersteller Ubisoft mit Splinter Cell 3 wieder ein ganz besonderes Highlight: Im Kooperations-Modus können zwei Mann gleichzeitig in den Untergrundkampf ziehen. Sobald ihr mit einem gleichgesinnten

Schleich-Kumpel antretet, lassen sich die speziell für die Partner-Option entwickelten Missionen nur mit Teamwork und Absprache bewältigen. Die Agenten müssen sich beispielsweise bei Bedarf mit Räuberleitern helfen oder sich beim gefährlichen Abstieg in tiefer gelegene Kontrollräume gegenseitig absichern.

Eine frühe Demonstration auf der E3 ließ uns staunend zurück: Sich unabhängig von seinem Teamkollegen durch verwinkelte Gassen und dunkle Häuserschluchten zu schleichen, verleiht dem virtuellen Versteckspiel noch mehr Tiefe und Anspruch.

Alle Screenshots stammen von der grafisch opulenten PC-Version – doch es sollte schon mit dem Verkaufszahlen-Teufel zugehen, wenn Sam Fisher nicht auch zum dritten PS2-Einsatz beordert werden sollte ... **WS**

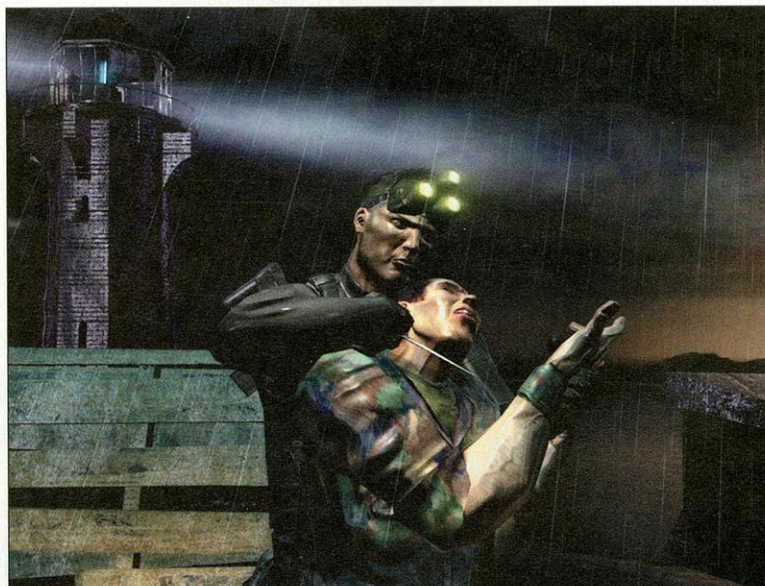
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY?

Selbst Geheimniskrämer Sam Fisher konnte nicht verhindern, dass im Internet erste Gerüchte über den Untertitel von Splinter Cell 3 auftauchten. Demnach soll Hersteller Ubisoft beim U.S.-Patentamt Markenschutz für den Namen Splinter Cell Chaos Theory beantragt haben. Offizielle Sprecher der Firma wollten das Gerücht weder bestätigen noch dementieren. Dies erinnert allerdings an den Projekt-namen Shadow Strike, der angeblich der Titelsatz des zweiten Teils werden sollte und schließlich in Pandora Tomorrow umgewandelt wurde.

Die Chaostheorie beschäftigt sich übrigens mit der Suche nach Gesetzmäßigkeiten in scheinbar völlig unregelmäßigen Mustern.



☉ Ausblicke: Wird Splinter Cell 3 ein Ergebnis der Chaos-Theorie?



☉ Messer am Hals: Für die unglaublich realistischen Regeneffekte hat dieser arme Soldat in seiner Notlage gerade keinen Sinn, fürchten wir.

PLAY-DATEN

PS2

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

Webinformationen: www.splintercell3.com

30% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Größer, schöner, spannender: Splinter Cell 3 rückt dank überragender Technik und cleverer Ideen in neue Schleich-Dimensionen vor

DESTROY ALL HUMANS!

Gelangweilt vom ewigen Weltenretten? Dann dreht den Spieß doch einfach mal um und macht euch die Erde untertan.

CRAZY CRYPTO-137

Die Zahl in seinem Namen deutet an, dass Crypto bereits die 137te Kopie des Originals ist. Die Abnutzung der DNS macht sich bei ihm bereits durch beschränktes Denkvermögen und einen Hang zu nervösem Zeigefinger bemerkbar. So hält er einen Spielfilm im Autokino für eine Doku über Alien mordende Menschen und läuft Amok.



🕒 Jetzt gibt's Ärger: Verhaltet ihr euch zu auffällig, habt ihr bald die Polizei am Hals.



🕒 Bond aus dem All: Wie einst 007 macht Crypto die Gegend mit dem Jetpack unsicher.



🕒 Rockin' 50ies: Unser Alien hat es ins Zeitalter der Drive-in-Diner verschlagen.



Wer kennt nicht die kultig-trashigen Alien-Filme wie „Invasion vom Mars“ oder „Krieg der Welten“ aus alten Kino-Tagen? Für all diejenigen, die schon immer Mitleid hatten mit den armen Außerirdischen, ist bei den Pandemic Studios (Star Wars: Battlefront) jetzt genau das richtige Action-Adventure in der Mache.

Klon-Krieger

In Destroy All Humans! übernehmt ihr die Kontrolle über Cryptosproidium-137. Mit Fliegenaugen und überdimensionalem Eierkopf erinnert er an typische Aliens aus den 50ern. Seine Rasse, die sich durch Klonen fortpflanzt, steht kurz vor dem Aussterben: Mit der Zeit ist die DNS-Vorla-

ge unbrauchbar geworden. Daher wird Crypto auf die ehemalige Alien-Kolonie Erde geschickt, um frisches DNS-Material ausfindig zu machen.

Tarnung ist alles

In einer mit Anspielungen, Parodien und derben Gags gespickten Mischung aus GTA Vice City (dt.) und Tim Burtons „Mars Attacks“ geht Crypto ans Werk. Zu Fuß unterwegs verfügt er über ein intergalaktisches Waffenarsenal wie etwa Ionen-Detonator, Zap-O-Matic und Sonic Boom.

Noch nützlicher sind seine Alien-Fähigkeiten. So liest er Gedanken um an neue Infos zu gelangen, befiehlt hypnotisierte Menschen oder schlüpft gleich in deren Haut. Beispielsweise überzeugt man in der Galauniform eines Generals die Bevölkerung davon, dass Aliens gar nicht existieren.

Allerdings durchschauen überzeugte Verschwörungstheoretiker und ein „Ver-

ein“, der an „Men in Black“ erinnert, seine Tricks. Wird es am Boden zu brenzlig oder werden die Entfernungen zu groß, macht Crypto sich mit seinem UFO vom Acker. Von der Tarnvorrichtung über Feuerspuren legende Laser bis hin zu Bomben, mit denen ganze Häuserblocks platt gemacht werden können, reicht die Grundausstattung der stilechten fliegenden Untertasse.

Egal ob am Boden oder in der Luft: Trotz überlegener Bewaffnung gilt es, unauffällig vorzugehen. Bekommen allzu viele Erdlinge von eurer Existenz Wind, bricht eine Massenpanik aus und bald schon rücken Militär und Alienjäger an.

Übrigens: Ähnlich wie in der GTA-Serie besteht die Möglichkeit, sich abseits der Missionen in den Straßen zu tummeln und allerlei Schabernack zu treiben.

In einer der nächsten Ausgaben stellen wir euch Cryptos viel versprechendes Abenteuer ausführlicher vor. ■ **MR**



🕒 Zerstörungswut: Wenn's sein muss, legt ihr mit dem Ufo ganze Stadtviertel in Schutt und Asche.

PLAY-DATEN



Genre	Action-Adventure	Entwickler	Pandemic Studios
Spieler	1	Erhältlich ab	Anfang 2005
Hersteller	THQ	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.destroyallhumansgame.com

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Mit ungewöhnlicher Story, innovativem Missionsdesign und viel Humor erwartet uns Spielspaß vom anderen Stern.

KULT*POWER

Neu*
unbegrenzter
Wap-
Download



www.
gigahandy.
com

SO GEHT'S PER SMS:
SCHICK' DEN TEXT "UUF"
UND DIE BESTELNUMMER AN:
86688
ZUM BEISPIEL: UUF42043
(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

42023	42020	42045	42043
42044	42051	42052	42123
42054	42673	42055	42056
42061	42059	42072	42115
42115	42277	42485	42486
42191	42142	42144	42281

Für alle Handys mit Farbdisplay

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

BAVES 'N BOOBS
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.

PO-POWER
FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E,F
BEST.NR: 38094

DIE SUPER SLIDE-SHOW FÜR'S
HANDY !! GENIESSE DIE PARADE
VON WOLLEGEFORMTER, SCHÖNER
PO'S WANN IMMER DU
WILLST, WO IMMER DU BIST !!

STAR TITS
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 NYMPHOMANINEN
36001 GERÄUSCH EINER KLOSPÜLUNG
36002 EIN LACHSACK
36021 PARTY MIT 2 FRAUEN
36004 EINE FRAU STÖHNT UND SCHREIT
36005 WIEHERN
36006 EINE GEISTERLACHE HUAAAAHH
36007 SCHREI EINES ESELS
36008 KIRCHENGLOCKEN
36009 LAUTE SIRENE MIT EXPLOSION
36010 GELÄCHTER MEHRERE LEUTE
36012 USA HYMNE
36014 FOLTER SCHREIE

36016 KRANKES LACHEN
36017 LUSTIGES LACHEN
36019 TOTAL VERRÜCKTES LACHEN
36022 EIN ALTER WECKER
36023 TÜRLINGEL
36024 EINE KIRCHTURMGLOCKE
36026 KUKUCKSUHR
36027 SCHNARCHEN
36028 EINE TOILETTPÜLUNG
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

Animierte Screensaver

45046	45016	45011	45419	45475
45377	45481	45041	45420	45066
45423	45034	45445	45392	45420
45462	45447	45380	45450	45480

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	42662
42208	42219	42181
42671	42661	42180

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

**1 to 1
CHAT!**

Direkt
Live
kontakt

SMS MIT "CARLA" AN: **84064***
JEDE ANTWORT GRATIS!



*Max 1,99/SMS (Vf 22. Ant. 12 ct / SMS)

COMBAT ELITE

WWII Paratroopers

Jubiläum mal anders: Fast pünktlich zum 60. Jahrestag des D-Day stürmt Acclaims Action-RPG die PS2-Front.



⊙ Kommunikation ist alles: Spielt ihr zu zweit, solltet ihr Marschrouen absprechen.

BATTLEBORNE ENTERTAINMENT



Das Hauptquartier des U.S.-Entwicklers ist in der Nähe der Glücksspielmetropole Reno angesiedelt. Der Firmenname wurde nach dem Motto des Bundesstaates Nevada gewählt – „Battle Born“. Combat Elite ist das erste Videospieldprojekt der Amis. Auf deren Homepage, www.battleborne.com, erfahrt ihr mehr über die Jungs.

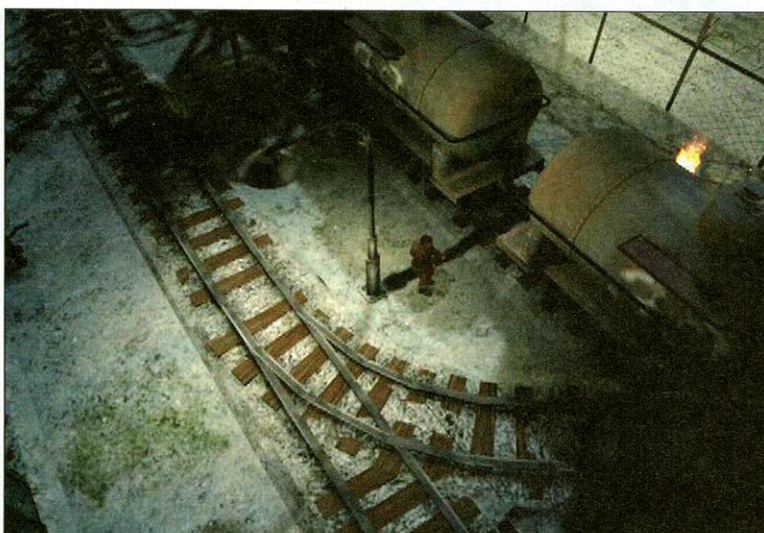
PS2 Das hätte sich Diablo-Erfinder Blizzard wohl nicht träumen lassen: Knapp zehn Jahre nach Erscheinen der ersten Episode ist die simple aber enorm spaßige Kerkerkeilerei noch immer Inspirationsquelle für zahlreiche Nachahmer. Ob Fantasy-Kollege (Baldur's Gate: Dark Alliance) oder Endzeit-Thriller (Fallout: Brotherhood of Steel) – der Samen Diablos lässt sich scheinbar beliebig verpflanzen.

Der jüngste Spross verlässt erstmals fiktive Welten und nimmt sich historischer

Ereignisse an. Combat Elite: WWII Paratroopers versetzt euch in die Rolle eines jungen alliierten Soldaten, der sich in der Schlussphase des Zweiten Weltkriegs Hitler-Deutschland entgegenstellt.

Frontkämpfer

Wir schreiben das Jahr 1944: Mit einer militärischen Großoffensive versuchen die alliierten Streitkräfte, das von Nazi-Deutschland besetzte Frankreich zu befreien. Spätere Einsätze versetzen euch nach Holland, in die so genannte



⊙ Snowblind sei Dank: Die potente Baldur's Gate-Engine entfesselt eindrucksvolle Licht- und Schatteneffekte.

Operation Market Garden. Anschließend findet ihr euch in der winterlichen Bastogne wieder, bevor ihr in Deutschland das Ende des Dritten Reiches endgültig mitbesiegelt.

Los geht's aber wie gesagt beim D-Day: Mit einem Fallschirm landet euer unerfahrener Jung-Soldat (drei verschiedene Charaktere stehen anfangs zur Auswahl) mitten im Hexenkessel Normandie.

Genretypisch steht kompromisslose Action auch bei Combat Elite ganz oben auf dem Spielplan: In bewährter angeschrägter Vogelperspektive durchstreift ihr dunkle Wäldchen, zerbombte Kleinstädte und verschneite Landschaften. Wann immer euch ein grimmiger Wehrmachtscherge vor die Mündung läuft, sprechen die Waffen. Diverse zeitgenössische Ballermänner – von der Luger-Pistole bis zum Thomson-Schnellfeuerwaffe – stehen euch dabei zur Verfügung. Wie bei Fallout passen maximal drei Stutzen ins Quick-Inventar, das ihr mit dem Digi-Pad bedient. Die übrigen Wummen verwahrt ihr im Soldaten-Rucksack.

Erfahrungssache

Gegen flinke Kübelwagen oder schwere Tiger-Tanks müsst ihr natürlich härtere Geschütze auffahren. Ein Glück, dass euer Held auch im Umgang mit Stielgra-



⊙ Genre-Standard: Erfahrungspunkte verteilt ihr auf diverse Fertigkeiten.



○ Gut durch, bitte: Schwere Waffen wie dieser Flammenwerfer ermöglichen umfassende Zerstörung.



○ Eiskalter Krieg: In der verschneiten Bastogne machen euch nicht nur feindliche Soldaten zu schaffen.

nate und Panzerfäusten geschult ist. Wie gut er sich verteidigt, hängt von der Anzahl der Erfahrungspunkte ab, die ihr auf die entsprechende Waffenfertigkeit verteilt habt. Habt ihr euch diese Zähler durch besonders gute Leistungen verdient, dürft ihr nach Lust und Laune Parameter wie MG-Gebrauch, Sanitätalent oder Kampfgespür (zur Verfeinerung des Zielvermögens) verbessern. Grundsätzlich peilt euer Heroe Feinde automatisch an. Drückt ihr die Feuertaste R1 jedoch nur halb durch, erscheint ein Fadenkreuz zum manuellen Zielen.

Offensive Rambo-Mentalität führt bei Combat-Elite allerdings recht schnell ins virtuelle Grab: Nur wenn ihr euch geschickt hinter schützenden Mauerresten vor Feindesfeuer verbergt oder – wenn möglich – im Truppenverband loszieht, habt ihr eine reelle Chance, den Kugelhagel zu überleben.

Zudem ist manchmal auch echtes Stealth-Talent gefragt: Ist euer Schleichtalent entsprechend ausgebildet, pirscht ihr euch ungesehen an vereinzelte Feinde heran, um ihnen völlig überraschend das tödliche Messer zwischen die Rippen zu stoßen.

Polygonpracht

Da Entwickler Battleborne Entertainment die bewährten Baldur's Gate-Grafikroutinen der Snowblind Studios lizenziert hat, erwartet euch mit Combat Elite ein echter Augenschmaus. Abwechslungsreich texturierte Levels, edle Licht- und Partikeleffekte sowie eine enorme Liebe zum Detail zeichnen das Kriegsspektakel aus. Bei jedem Schuss erhellt das Mündungsfeuer euren Helden, während die Patronenhülse zu Boden klirrt. Pirscht ihr euch vorsichtig an stationäre Flakgeschütze heran, könnt ihr beobachten, wie jedes Geschoss realitätsnah eingeladen wird – ehe die übergroße Kanone fauchend Tod und Verderben spuckt.

Ein simultaner Zweispieler-Modus darf natürlich auch bei Combat Elite nicht fehlen: Auf dem gemeinsamen Bildschirm habt ihr zwar beizeiten mit Übersichtsproblemen zu kämpfen, der guten Spielbarkeit tut das aber nur selten Abbruch.

Unser detaillierter PAL-Test in der nächsten play wird zeigen, ob Combat Elite: WWII den großen Vorbildern tatsächlich das Wasser reichen kann – die Zeichen dafür stehen auf jeden Fall gut. ■ CG



○ Stealth-Situationen: Innerhalb von Gebäuden kommen Leisetreter oft sicherer ans Missionsziel.

TRIO FÜR DIE FREIHEIT

Die drei Haupthelden von Combat-Elite



Name: Stephen Frost

Einheit:

1. Britische Airborne-Division

Spezialist für:

Pistolen und waffenlosen Kampf

Der Sohn eines Armee-Offiziers ist ein echter Globetrotter. Nach Reisen über den halben Erdball zog seine Familie 1938 nach England. Vor seiner Zeit in der Airborne Division diente Frost u.a. im mittleren Osten.



Name: Patrick Harper

Einheit:

U.S. 101. Airborne Division

Spezialist für:

Gewehre und Pistolen

Aufgewachsen in Texas ist Harper quasi der Cowboy im Team. 1942 ging er zur Armee, wo er sich aufgrund der attraktiven Sprungzulage für die Airborne-Ausbildung entschied. Selbige absolvierte er in Fort Benning.



Name: John Howe

Einheit:

U.S. 82. Airborne Division

Spezialist für:

Maschinengewehre und schwere Waffen

Geboren in Plains, Bundesstaat Georgia, spielte Howe zwei Jahre lang semi-professionell Football. Ein Artikel über Fallschirmjäger machte ihn neugierig auf die Airborne Division. 1943 meldete er sich dort freiwillig für die Ausbildung.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-RPG	Entwickler	Battleborne Entertainment
Spieler	1-2	Erhältlich ab	Juli
Hersteller	Acclaim	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.acclaim.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Baldur's Gate im Schützengraben: Technisch feines Action-Rollenspiel vor historischer Weltkriegskulisse.

STATE OF EMERGENCY 2

Viva la Revolución! Vis Entertainments virtuelles Trainingslager wappnet abgebrühte Autonome für den digitalen Straßenkampf.



⊙ **Volltreffer:** Wer erfolgreich „revoluzzzen“ will, sollte Zivilopfer tunlichst vermeiden.



⊙ **Auf die Fresse:** Greift ihr gezielt die Enforcer-Truppen an, steht euch die Bevölkerung bei.



⊙ **Wie gehabt:** Mit blutrünstigen Splatter-Details wird nicht geizigt.

VIS ENTERTAINMENT



www.visentertainment.com

Die Schotten von Vis kennen sich aus im Action-Metier – zumindest einigermaßen. Neben dem ersten State of Emergency gehen auch die sinnfreie PS2-Metzelei Evil Dead: A Fistful of Boomstick sowie die kommende Crime-Soap Narc auf das Konto der Briten. Ehemals ein unabhängiger Entwickler, wurde das 1996 gegründete Unternehmen kürzlich von Bam! Entertainment übernommen.

PS2 Eine alte Entwicklerweisheit besagt: schlechtes Spiel + keine Gewalt = wirtschaftlicher Misserfolg. Zwar wird so manches dröge Stück Software durch die Zugabe von literweise Pixelblut nicht besser, es verkauft sich aber deutlich öfter. Plumpse Splatter-Orgien haben durchaus Chancen auf dem Markt. Dass Gewalt auf dem Bildschirm ein starker Kaufmagnet ist, hat bereits das erste State of Emergency bewiesen. Trotz international mauer Kritiken, war die stumpfsinnige Massenschlacht fast weltweit ein Verkaufshit. Eine Würdigung, die das Anarcho-Gemeuchel aufgrund seiner spielerischen Qualitäten sicher nicht verdient hat.

Für das obligatorische Sequel gelobt Entwickler Vis Entertainment Besserung in allen Belangen.

Hardcore-Demonstranten

Die Idee hinter State of Emergency 2 ist schnell umrissen: In nicht allzu ferner Zukunft regiert ein totalitärer Polizeistaat mit eiserner Faust. Doch haben die skrupellosen Machthaber diese Rechnung ohne den Wirt gemacht: Eine Gruppe radikaler Freigeister will sich aus dem Korsett der Diktatur befreien und probt den bewaffneten Aufstand – und hier kommt ihr ins Spiel.

Die Aufgabe: Stachelt die ängstliche, unterdrückte Bevölkerung an – sie soll sich eurer Sache aktiv anschließen. Unter den wachsamen Augen der schwer bewaffneten Ordnungshüter gehen bis zu 500 Polygon-Menschlein in den weitläufigen 3D-Levels brav ihrem Tagwerk nach.

Gelingt es euch, die Bewohner mit gezielten Attentaten – eine kleine Autobombe hier, eine kleine Scharfschützen-einlage dort – aus ihrer Lethargie zu

reißen, ziehen sie mit in den Straßenkrieg. Aber Vorsicht: Je mehr zivile Opfer eure Aktionen fordern, desto weniger werdet ihr unterstützt.

Getümmel-Taktik

Bis zu vier Charaktere führt ihr in State of Emergency 2 persönlich in die Straßenschlacht. Auf Knopfdruck wechselt ihr jederzeit vom Heckenschützen auf dem Dach zum Straßenrambo im Prügelpulk.

Eine gute Nachricht: Vis Entertainment will das gesamte Kampfsystem gründlich überarbeiten. Spektakuläre Faust-Fights inklusive komplexer Kombos statt plumper Button-Masherei, punktgenaues Anvisieren einzelner Feinde statt blindem Dauerfeuer in die Menge – so die vollmundige Ansage der Schotten.

Inwieweit sich Wunsch und Wirklichkeit decken, werden wir vor Ende des Jahres wohl nicht erfahren. Wir halten euch natürlich auf dem Laufenden! **CG**



PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	Vis
Spieler	1	Erhältlich ab	1. Quartal 2005
Hersteller	Bam! Entertainment	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.visentertainment.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Abwarten und Tee trinken: Ultra brutaler Gewaltblender oder ausgereiftes Action-Feuerwerk? Wir sind gespannt!



⊙ **Gemeinsam tödlich:** Je überzeugender ihr die Staatsmacht aufs Korn nehmt, desto mehr Kämpfer schließen sich euch an.



Bestell-Nr. 300 184
SMS-Code: SHOP FIGHTNIGHT
56,95 € (USK 6)



Bestell-Nr. 300 192
SMS-Code: SHOP ASKABAN
57,95 € (USK 6)



Bestell-Nr. 300 181
SMS-Code: SHOP SINGSTAR
59,95 € (USK 0)



Bestell-Nr. 300 193
SMS-Code: SHOP EURO2004
56,95 € (US\$ 0)



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



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



Sony USB-Headset für PS2
Bestell-Nr. 300 185
SMS-Code: SHOP HEADSET
39,95 €



☐ Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung

Seit 1.7.2002 muß bei Bezahlung per Kreditkarte neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

www.ultimategaming.de

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 Harry Potter und der Gefangene von Askaban (Electronic Arts)
2 Final Fantasy X-2 (Electronic Arts)
3 SingStar (Sony)
4 Driver 3 (Atari)
5 Gran Turismo 4 Prologue (Sony)
*Quelle: www.amazon.de

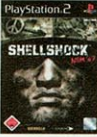
USA-CHARTS*


1 DDR Max 2: Dance Dance Revolution (Konami)
2 Shrek 2 (Vivendi Universal)
3 MVP Baseball 2004 (Electronic Arts)
4 Kingdom Hearts (Square-Enix)
5 Hitman: Contracts (Eidos)
*Quelle: www.amazon.com

JAPAN-CHARTS*


1 Jissen Pachislot Hisshouhou! (Sammy)
2 Super Robot Taisen MX (Banpresto)
3 GTA Vice City (dt.) (apcom)
4 Atelier Iris: Eternal Mana (Gust)
5 Pachi Slot Tokondensho Inoki Matsuri (Success)
*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		
	DRIVER 3	Au weia! Das ist wohl in die Hose gegangen.	Es ist nicht immer Gold, was glänzt!	Traurig aber wahr: Die Enttäuschung des Jahres!	Trial&Error? Nicht bei meinem Nervenkostüm!	Das wäre ja das erste Driver, das ich überhaupt spiele.	Glücksspiel! Hat mir zu viele Fruststellen.	Was machen die Entwickler eigentlich beruflich?
★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
	SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	Relativ kurzes, aber fesselndes Abenteuer.	Kürzer als der Vorgänger, trotzdem gut.	Hochspannend aber zu viel Trial&Error für mich.	Gutes Agenten-Spiel, allerdings zu Stealth-lastig!	Langsam kann ich den Stealth-Kram nicht mehr sehen.	Erstklassiges Comeback! Der Online-Modus rockt!	Besser als der Vorgänger, Schleichen war nie besser.
★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
	ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	Sehr gut, aber Teil 2 ist für mich der beste.	Wer es lieber geschnitten mag als am Stück...	Der krönende Abschluss der edlen Action-Trilogie.	Für meinen Geschmack zu wenig abwechslungsreich.	Arbeitnehmerfreundlich: Geiles Game, schnell durch.	Die Onimusha-Serie ist Pflicht!	Alles drin, alles dran, trotzdem nur lau.
★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
	SHELLSHOCK: NAM '67	Rohrkrepierer! Das Spiel wirkt halb fertig.	Krieg ist nun mal kein Kindergeburtstag!	Pseudo-skandalöser Arcade-Shooter.	Hart, grausam und so intensiv wie kurz.	Zwar brutal, aber ich kann damit leben.	Macht auch mir als Zivi richtig Spaß.	Eidos und der Sturm im Wasserglas...
★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
	OBSCURE	Genauso seicht wie Teenie-Horror-Filme.	Da macht Gruseln auch zu zweit Laune.	Horror an der Highschool – kurz & gut.	Sieht gut aus und spielt sich auch so.	Bisschen Gruseln ist doch immer schön.	Unbedingt gemeinsam mit der Freundin zocken. TIPP!	Zu zweit ein spaßiges Gruselvergnügen!
★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
	SHREK 2	Viel besser als der grottflechte erste Teil.	Nicht märchenhaft, aber doch irgendwie lustig.	Ich geb's zu – ich liebe das Lebkuchenmännchen!	Für Fans des grünen Ogers mehr als einen Blick wert!	Na ja, vielleicht mal für Zwischendurch.	Erschreckend kurz, aber sehr lustig.	Nicht nur für die Kleinsten.
★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
	HACK//MUTATION (PART 2)	Die Idee des RPGs fasziniert mich. Nur gibt's wenige Neues.	—	Ich mag ja RPGs, aber das is' nix für mich.	Offline/online? Was denn nu?	Ich find's klasse! Mehr sag ich nicht.	Ich leb' lieber in meiner eigenen Traumwelt.	Trifft bei mir einfach keinen Nerv.
★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	—	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
	MASHED	Wow! In geselliger Runde rockt das Teil wirklich...	—	Simpel, aber brillant – perfekter Mehrspielerspaß!	Aaaaaaargh! Muss Wolf besiiiii-gen....	Geiler Partyspaß, leider zum Vollpreis.	Ein Muss auf jeder Zockerparty.	Das beste Partyspiel seit Jahren!
★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	—	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
	HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN	Na also! Das Spiel ist besser als die schlappen Prequels.	Ein nettes Spiel für junge Zocker.	Leider nur unwesentlich besser als die Vorgänger.	Da geh' ich wieder mal lieber ins Kino.	Wird von mir nur wegen den EyeToy-Games gekauft.	Zauberhafte EyeToy-Spiele.	Harry-Potter-Verweigerer an die Macht!
★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆

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
Grafik		16:9-Option		Progressive Scan		50/60 Hertz umschaltbar	
Sound		Sprachausgabe		Dolby Surround		Dolby Digital	 dts Dolby Surround Pro Logic II

Zubehör

	back		Gun		Joystick		
	Lenkrad		Multitap		Keyboard		LAN
	Maus-Unterstützung		Tanzmatte		Breitband-adapter		EYE TOY

TEST DES MONATS

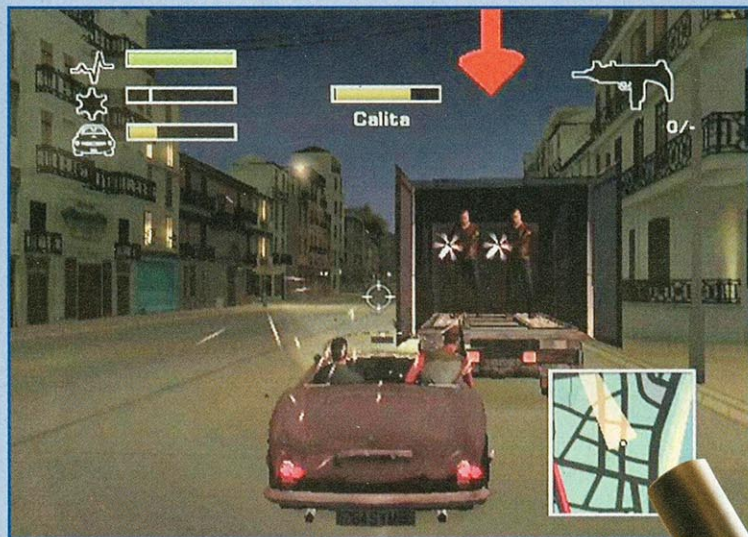
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE



◊ Zurück in die Zukunft: Lest in unserem ausführlichen Test, warum Samurai Samanosuke auch in der Gegenwart auf ganzer Linie überzeugt.

ENTTÄUSCHUNG DES MONATS

DRIVER 3



◊ Damit hatte keiner gerechnet: Agent Tanner hat nicht nur mit Autoschießern, sondern auch der Qualität des Spiels zu kämpfen.

1 Nur für Erwachsene:

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

2 Extreme Hardcore:

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

3 playKing:

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

4 Grafik – Sound – Gesamtwertung:

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

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

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

5 Einsteiger – Fortgeschrittene – Profis:

Diese Info gibt Aufschluss über den Schwierigkeitsgrad des Spiels.

Besondere Auszeichnungen:



Grafik 87%
Sound 89%

RATING (PROZENT)

86

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

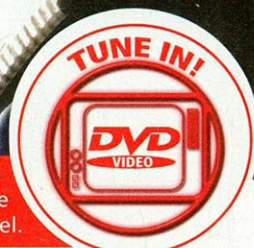
INHALT 08/2004

PLAYSTATION2

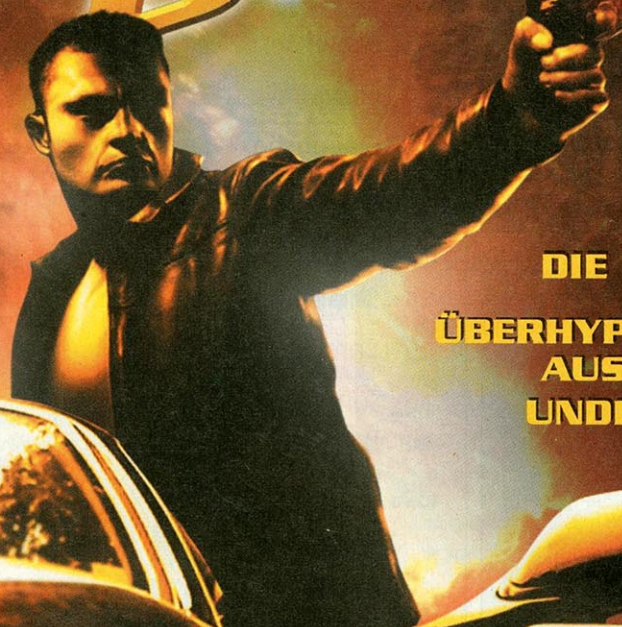
.hack//Mutation (Part 2)	92
Athens 2004	84
Driver 3	72
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	96
IndyCar Series 2005	95
Mashed	98
 MTV Music Generator 3	99
Obscure	88
 Onimusha 3: Demon Siege	80
Panzer Front Ausf. B (Import)	94
 Prince of Persia (Platinum)	100
Shellshock: Nam '67	86
Shrek 2	90
 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	76
 XIII (Platinum)	100



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



DRIVER 3



DIE SCHONFRIST IST VORBEI:

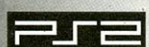
**ÜBERHYPTER TRASH ODER
AUSGEFEILTE ACTION-GRANATE?
UNDERCOVER-COP TANNER IM
KOMPROMISSLOSEN
PLAY-KREUZVERHÖR.**



○ Feuerstuhl-Fest: Nach kurzer Eingewöhnung geht das Handling der wendigen Bikes locker von der Hand.



⊙ Unschönes Detail: Während der Bootsfahrten steht die Besatzung stocksteif hinterm Steuerrad.



Befinden sich Spiele außergewöhnlich lange in Entwicklung, bedeutet das zunächst einmal Gutes. Im Idealfall lassen sich die Macher nämlich so lange Zeit, bis das fertige Produkt in technischen und inhaltlichen Belangen einem perfekten Spiel möglichst nahe kommt. „Im Idealfall“, wie gesagt...

Auch die Engländer von Reflections sind nicht gerade für pedantische Pünktlichkeit oder überhastete Veröffentlichungen berühmt. Schade nur, dass die Werke der Briten in der Vergangenheit selten in oben erwähntem Qualitätszustand die Verkaufsregale erreicht haben. Trotz mehrjähriger Produktion und diverser Verschiebungen wurden weder Driver 2: Back on the Streets (PSone, 2000) noch Stuntman (PS2, 2002) den hoch gesteckten Erwartungen gerecht.

Viel Lob im Vorfeld

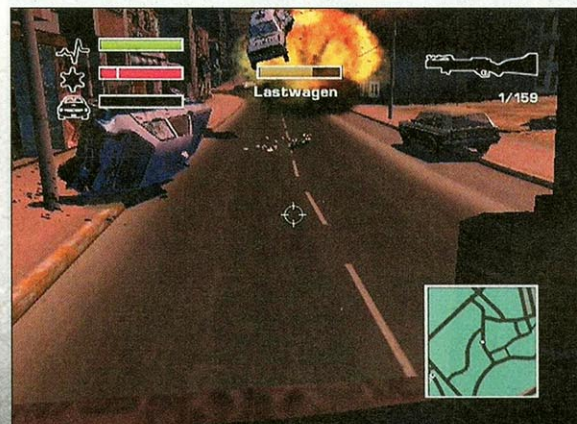
Mit Driver 3 soll die Serie der Enttäuschungen endlich enden. Mit zahlreichen verheißungsvollen Vorberichten in der Fachpresse, stylischen Internet-Traillern und dem ungebrochen starken GTA-Aufwind im Rücken, geriet Driver 3 zu einem der gehyptesten PS2-Themen der letzten Monate. Leider zu

Unrecht – wie die Testversion beweist. Aber der Reihe nach...

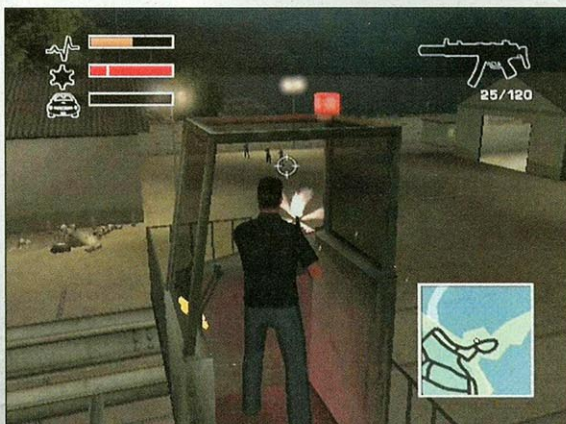
Aufgrund der üppigen Berichterstattung wissen Driver-Fans natürlich schon lange, was sie im PS2-Einstand der Serie erwartet. Diesmal ist U.S.-Bulle Tanner einem internationalen Ring skrupelloser Autoschieber auf der Schliche. Die Spur führt den abgebrühten Gesetzeshüter vom Florida-Paradies Miami über die französische Luxusmetropole Nizza bis ins staubige und völlig überbevölkerte Istanbul.

Bis er jedoch die Hintermänner des kriminellen Komplotts ausgemacht hat, muss sich Undercover-Profi Tanner in zig Gangstersyndikate einschleusen, mehrfach die Seiten wechseln und moralische Polizei-Prinzipien über Bord werfen – typisch Driver eben.

Zwar vermischt Driver 3 – ähnlich wie der Genre-Primus Grand Theft Auto – Fahr- und Laufmissionen zu einem Action-Cocktail, mit diesen Spielen vergleichbare Freiheiten genießt ihr in Reflections Epos jedoch nicht. Stattdessen sind die einzelnen Missionen chronologisch aneinander gereiht. Die Story wird dabei durch edle Renderfilme und dilettantisch inszenierte Echtzeitsequenzen in Polygon-Optik weitergesponnen.



⊙ Explosive Mission: Von der Ladefläche eines LKW aus beharkt ihr Verfolger-Cops mit Granaten.



⊙ Tanner, bleib' im Wagen: Die Laufsequenzen sind zwar nicht sonderlich schwer, aber spielerisch in jeder Hinsicht enttäuschend.

REFLECTIONS DIE MACHER VON DRIVER 3

Seit PSone-Zeiten zählt Reflections zu den profilierten Software-Herstellern für die Sony-Konsolen. Bereits kurz nach dem Start der PlayStation überzeugte ihre Verschrottsorgie Destruction Derby mit beeindruckender Fahrzeugphysik und coolem Schadensmodell. Der große Durchbruch gelang jedoch erst 1999 mit dem millionenfach verkauften Driver.

Als Chef wacht Martin Edmondson über die Arbeiten des Teams im hochmodernen eingerichteten Studio in Newcastle. Er zählt zusammen mit seinem Bruder Gareth zu den Gründungsmitgliedern von Reflections.



⊙ Grafisch top, spielerisch flop: Das Reflections-Frühwerk Shadow of the Beast (Amiga)

Ein Tipp: Wählt im Optionsmenü unbedingt die englische Sprachausgabe mit den prominenten Stimmen von Michael Madsen oder Mickey Rourke. Die peinliche deutsche Synchronisation durchschlägt nämlich die Grenzen des Erträglichen.

Fußsoldat

Wie angedeutet orientiert sich die Freiheit des Spielers in Driver 3 eher an The Getaway als an der GTA-Serie. Untermissionen, Waffenshops oder andere optionale Anlaufpunkte sucht ihr in den komplexen Straßennetzen vergebens. Meist steuert ihr gezielt einen Ort an, um anschließend per pedes das Einsatzziel zu inspizieren – mit einem Rucksack voller Wummen, versteht sich.

Von normalen und schallgedämpften Pistolen über mannigfaltige MPs und schwere Sturmgewehre bis hin zur Pumpgun reicht die Palette. Ansonsten beschränken sich die ballerlastigen Laufeinsätze auf arg simple Action – selbst typische Genre-Manöver wie an die Wand lehnen oder um die Ecke lunzen, beherrscht Tanner nicht. Laufen, springen, ducken, Hechtröle – damit erschöpfen sich die akrobatischen Talente eures Protagonisten.

YOU DRIVE ME CRAZY!

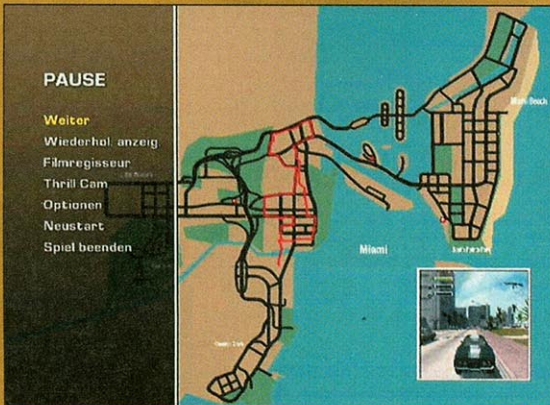


Wenn ein besonders schweres, ja stellenweise fast unfaires Spiel und ein dezent cholerischer Spieler aufeinander treffen, kann's schon mal zu der ein oder anderen Wutprobe kommen. Während einer nächtlichen Verfolgungsmission in Nizza hat bei Colin das Frustteufelchen deutlich hörbar angeklopft. Nach dem 50. Intimrendezvous mit einer Straßenlaterne musste das abgebildete Joypad dran glauben. P.S.: Dieses Foto ist nicht gestellt – versprochen!

GROSSSTADT-COP DIE DRIVER-3-METROPOLEN IM ÜBERBLICK

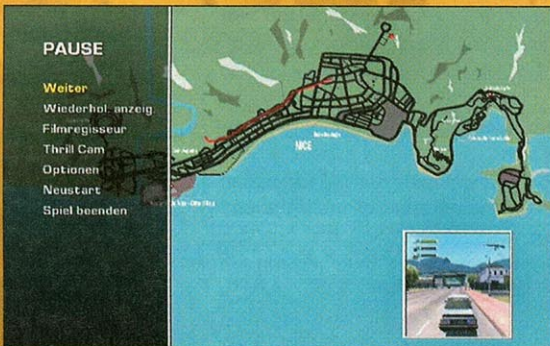
MIAMI

Typisch Ami: Im Ferienparadies ist alles eine Nummer üppiger. Mehrspurige Schnellstraßen und ein größtenteils rechtwinkliges Straßennetz machen Fahranfängern den Einstieg leicht. Zudem brausen reichlich viele PS-starke Sportwagen durch die Pampa – wer hier mal fix ein Fluchtfahrzeug braucht, muss nicht lange suchen.



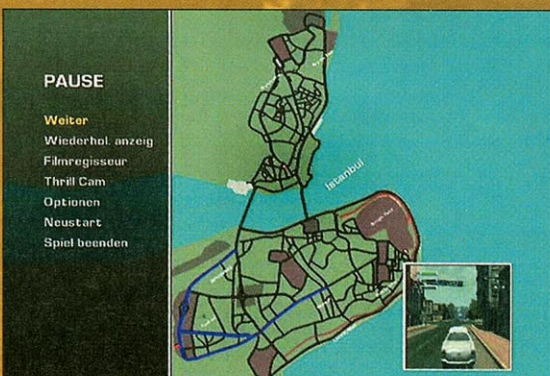
NIZZA

Die lang gezogene Luxusstadt lockt mit fahrerischer Vielfalt: Kilometerlang schlängeln sich gut ausgebaute Prachtstraßen an der Küste vorbei. Kurvige Serpentinien und verzwickte Altstadtarchitektur machen Rasern das Leben schwer. Das Hauptquartier der Schurken liegt übrigens hoch oben im Zentrum des kreisförmigen Gassengewirrs von Cagnes Sur Mer.



ISTANBUL

In der türkischen Metropole sind selbst die Hauptstraßen deutlich enger als beispielsweise in Miami. Die vielen offenen, nicht immer auf der Karte eingezeichneten Plätze bringen so manche Abkürzung. Wollt ihr einen Verfolger abhängen, lockt ihn in eines der verwinkelten Altstadtviertel. Aber Vorsicht: Nur erfahrene Driver manövrieren unfallfrei durch die engen Gassen.



○ Auf Achse: Die Steuerung des Sattelschleppers ist nicht einfach – fährt in Ego-Ansicht!



○ Klappe und Action: Spektakuläre Replays dürft ihr neu schneiden und abspeichern.

Doch geschicktes Vorgehen ist angesichts der miserablen Gegner-KI sowie so nicht nötig. Die bösen Jungs bleiben zumeist stocksteif an Ort und Stelle stehen, selbst wenn einen halben Meter entfernt ein Kumpan tödlich getroffen zusammensackt. Das Kampfkonzzept ist ähnlich simpel gestrickt: Sobald sich Tanners Fadenkreuz rot färbt, könnt ihr einen Fiesling erwischen – egal mit welcher Waffe, egal auf welche Distanz.

Das optionale Zielen aus Ego-Ansicht ist da nicht mehr nötig.

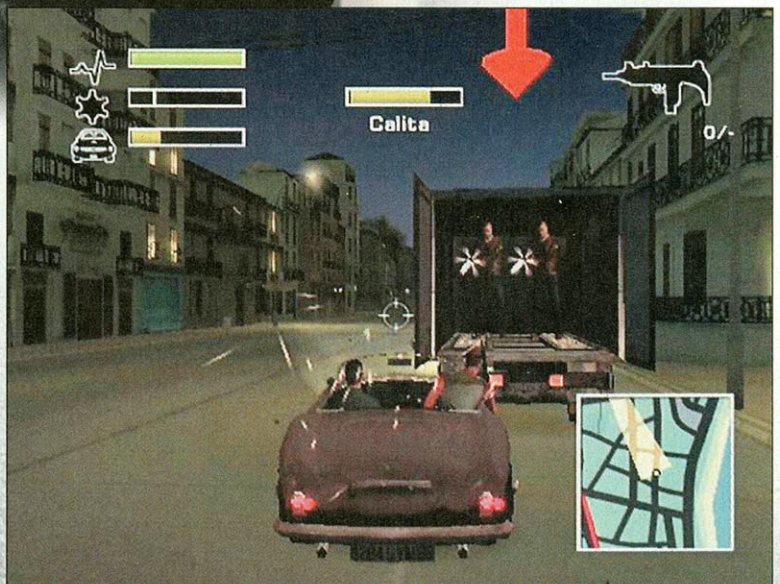
STVO? Nein danke!

Glücklicherweise machen die neuen Baller- und Laufeinsätze nur etwa 30 bis 40 Prozent des gesamten Spiels aus. Ansonsten tut ihr, was Tanner am besten kann – Vollgas geben!

Hier erwartet euch ein großes Maß an Abwechslung: Spektakuläre Verfolgungsjagden (als Jäger und Gejagter), stille Beschattungen mit Abstandspflicht oder Kuriereinsätze, bei denen ihr euren Untersatz möglichst schadensfrei an den Zielort bringen müsst, gehören noch zu den einfacheren Aufgaben. Bei komplexeren Herausforderungen klagt ihr etwa kreuz und quer in der Stadt verteilte Luxusschlitten, um diese dann auf die Laderampe eines Sattelschleppers zu verfrachten – bei voller Fahrt natürlich!

Postkartengenetreu

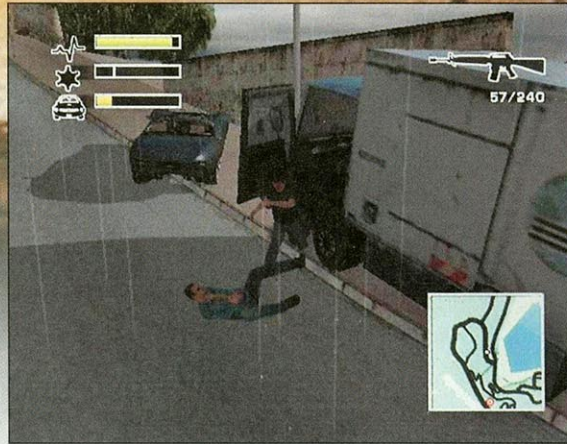
Da Reflections die Straßen und das Erscheinungsbild der drei Metropolen penibel nachgebaut hat, variiert die Fahrerei ganz deutlich: Die breiten, gut ausgebauten Asphaltpisten Miamis eignen sich beispielsweise hervorragend für Hochgeschwindigkeitsfahrten und machen euch auch ohne Karte die Orientierung leicht. In Nizza und Istanbul fordern gewundene Gassen und Gebirgspässe mehr Lenktalent als Bleifußmentalität. Ver-



○ Baller' dich fit: Bei einigen Verfolgungsjagden steuert ihr Fadenkreuz und Maschinengewehr.



⊙ Gassenhölle Nizza: Wer hier Vollgas gibt, kann schon mal seine Unfallversicherung anrufen.



⊙ Raus mit dir: Auf Tastendruck schnappt sich Tanner jedes gewünschte Fahrzeug – ob LKW oder Motorroller.

schiedene (vorgegebene) Tageszeiten und Wetterverhältnisse sorgen für noch mehr optische Abwechslung. Mal startet ihr im frühen Morgengrauen, mal gebt ihr während eines nächtlichen Gewitters Gas. Da stört es auch nicht, dass weit entfernte Gebäude, KI-Fahrzeuge und selbst Passanten sichtbar ins Bild ploppen.

Feiner Fuhrpark

Die ganz große Stärke von Reflections offenbart sich einmal mehr bei den Vehikeln und deren Physik. Mehr als 70 Gefährte mit jeweils unterschiedlichem Fahrverhalten lassen sich in Driver 3 auf Knopfdruck kapern. Flinke Sportwagen, behäbige Bullis, Motorräder, Roller, Linienbusse, Rennyachten und Mehrtonner sind nur ein Teil des mannigfaltigen Angebots. Die Boliden selbst bestehen aus bis zu 20 Einzelteilen, die sich alle in bester Reflections-Tradition herrlich deformieren lassen. Von der eingedrückten Windschutzscheibe über platte Reifen bis hin zum Verlust der kompletten Motorhaube wirkt sich jeder Crash auf Optik und Fahrverhalten aus.

Leider aber haben die Entwickler das Ziel „Realismus“ nicht konsequent genug verfolgt. Das meiste Levelinven-

tar wie Parkbank oder Telefonzellen reißt ihr bei einem Crash zwar aus dem Boden, Bäume (selbst zarte Setzlinge), Ampeln und Laternenmasten bremsen aber sogar die Fahrt eines tonnenschweren Sattelschleppers! Und das kann bei eiligen Vollgasschlittereien mit perfekt fahrenden CPU-Gangstern mächtig frustrierend sein – ganz abgesehen von der Lächerlichkeit der Vorstellung. Getreu der Vorbilder sind die Driver-3-Metropolen mit solcherlei Hindernissen nämlich gut bestückt!

Driver-Dreingaben

Abseits vom Hauptspiel bietet Driver 3 allerlei Extras für den kleinen Fahrspaß zwischendurch. Freigeister wählen im Freie-Fahrt-Modus Wetterbedingungen, Tageszeit, Stadt sowie Vehikel selbst und begeben sich ganz ohne Druck auf Erkundungstour. Und ausgiebiges Touren lohnt sich, denn in den komplexen Metropolen gibt's so manches coole Extra und sogar Bonusmissionen aufzustoßern. Darüber hinaus trainiert ihr in zahlreichen Minispielchen eure Talente: Kegel umkicken, durch Tore fahren, Verfolgungsjagden oder das Überleben in einer Polizeigroßfahndung sind nur wenige Beispiele.

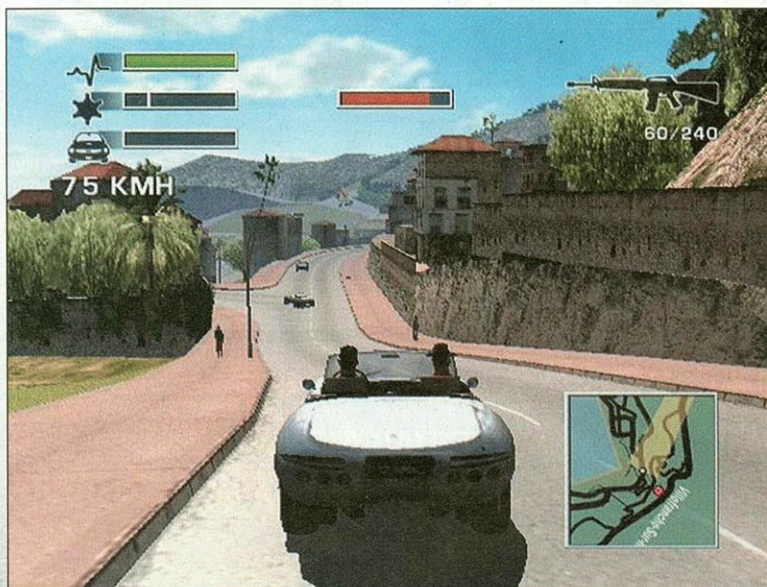
In allen Spielvarianten gibt es den Regisseur-Modus: Nach Abschluss eines Einsatzes dürft ihr für das Replay diverse Kameraperspektiven festlegen und so euren ganz eigenen Film zusammenschneiden. Selbstverständlich lassen sich eure Hollywood-Ambitionen auf Memory Card speichern.

Ein paar Worte noch zum Sound: Passend zum lässigen Spielstil wird Tanners Undercover-Abenteuer mal mit treibenden, mal mit smoothen 70er-Jahre-Beats (von Easy-Listening bis hin zu Rock) aus der Feder mehr oder weniger namhafter Bands unter-

FILMREIF



Wie bei einer „richtigen“ Filmproduktion haben die Driver-Macher für jede Rendersequenz ein genaues Storyboard entwickelt. Die Skizzen zeigen bereits grob die Schnittfolgen und Kameraperspektiven des Full Motion Videos.



Herrlich: Von regelmäßigen Pop-ups abgesehen spielt die Optik in der PS2-Oberliga.

FAZIT | Colin Gäbel

Schade, schade – Reflections hat die Prioritäten (wieder einmal) falsch gesetzt, Driver 3 wirkt von vorne bis hinten unfertig: Sicher, die zahlreichen Rendersequenzen überzeugen technisch und auch dramaturgisch. Crashphysik und Fahrverhalten sind vom Feinsten und auch die enorm abwechslungsreiche Optik beeindruckt schwer. Der Teufel liegt (wieder einmal) im Detail: Die Laufmissionen verkommen durch eine billige Steuerung, fehlende Gegner-KI und miese Kollisionsabfrage zur Lachnummer. Viele Fahreinsätze treiben das Frustbarometer mit künstlichen Handicaps wie ultra knappen Zeitlimits mächtig in die Höhe. Und auch die Story ist holprig erzählt und schwer nachvollziehbar. Bedenkt man die enorme Erwartungshaltung, enttäuscht Driver 3 als in Sachen Grafik und Sound spektakulärer, aber spielerisch dünner Action-Racer mit zahllosen Mängeln. Und die darf sich ein erfahrenes Team wie Reflections einfach nicht leisten.

POSITIV

- brillante Physik
- drei komplexe Großstädte
- ausgeklügeltes Fahrverhalten

NEGATIV

- wirkt insgesamt unfertig
- oft frustrierend schwer
- miserable Laufmissionen

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 True Crime: Streets of L.A.	83%	12/03
2 Stuntman	80%	08/02
3 The Getaway	69%	01/03

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Atari	81KB	1	
Entwickler	Reflections			
Erhältlich ab	sofort			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.driv3r.com				
			USK	16 Jahre

Besondere Auszeichnungen:

NUR FÜR EXTREME HARDCORE

PLAY KING

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

Grafik 84%

Sound 80%

RATING (PROZENT)

71

The background of the entire page is a promotional image for the video game. It features a close-up of the character Sam Fisher, a man with a beard and a tactical helmet equipped with night vision goggles. The goggles have four glowing green lenses. He is wearing a dark tactical vest with straps. The image is framed by a cracked, green-tinted glass effect, with several sharp cracks visible. In the foreground, on the left, there is a dark, out-of-focus silhouette of a person's head and shoulders, looking towards the right.

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL**
PANDORA TOMORROW

**ENDLICH SCHLEICHT ER WIEDER:
NACH MEHR ALS EINEM JAHR ABSTINENZ GEHT
SUPERSPION FISHER WIEDER AUF TERRORISTENFANG.**



○ **Überredungskünstler:** Mit einer Knarre an der Schläfe fängt jeder Terrorist an zu singen.



○ **Klettermaxe:** Egal ob auf oder unter dem Zug. Sam macht in jeder Lebenslage eine gute Figur.

PS2 In Indonesien geht's heiß her: Unter der Leitung von Guerilla-Führer Suhadi Sadono formiert sich eine militante Bewegung, die in einer Nacht-und-Nebel-Aktion die U.S.-Botschaft von Dili besetzt. Sein Vorhaben: Die Einheiten des U.S.-Militärs in der Region erpressen und aus dem Land vertreiben. Dazu haben seine Männer Dutzende Zivilisten und Militärs als Geiseln genommen. Zudem droht Sadono den Vereinigten Staaten mit einem Bombenanschlag. Die U.S.-Regierung ruft die Third Echelon, eine Unterorganisation der NSA, auf den Plan, die ihren besten Mann ins Krisengebiet schickt: Sam Fisher. Er soll die U.S.-Truppen vor Ort unterstützen und den Terroristen um Suhadi Sadono das Handwerk legen. Oberste Prämisse des Einsatzes: Auf keinen Fall erwischen lassen!

Dili bei Nacht

Der erste der insgesamt acht Einsätze von Fisher ist die Hauptstadt von Ost Timor. Unser Superspion landet in der Abenddämmerung an der Nordküste Dilis. Von hier aus muss er sich zur U.S.-Botschaft durchbeißen. Der mit halbsbrecherischen Klettereinlagen, Terroristen und Minen gespickte Parcours zur Botschaft eignet sich wunderbar, um sich mit Fishers Moves und Ausrüstung für die folgenden Missionen vertraut zu machen.

Alte Splinter-Cell-Hasen werden nach den ersten Metern feststellen, dass Sam für seinen neuen Einsatz ein paar neue Tricks gelernt hat. Jetzt kann er beim Spagatsprung zwischen zwei Wänden sein Gewicht verlagern und sich dadurch von einer Wand abstoßen, um so aus dem Spagat heraus auf höher gelegene Ebenen zu springen. Ebenfalls neu: die SWAT-Drehung.

Quasi unsichtbar wendet sich Sam von einer Wand zur anderen – über Türen und Mauerspalteln hinweg. Auch bei der elektrischen Ausrüstung fallen Neuerungen auf: Die Flexible Optik hat nun auch Wärmebild- und Nachtsicht-Funktion. Zudem kann Sam mit dem beweglichen Auge nun auch unter Dach- und Bodenluken linsen und weiß so, ob sich oder- und unterhalb von ihm Feindesgesindel herumtreibt.

Schattenkrieger

Natürlich ist Sams Survival-Rucksack mit allerhand nützlichem Kriegsspielzeug gefüllt: Blend-, EMP- und Splittergranaten, Pistole mit Laserpointer und das Mehrzweckgewehr SC-20K (das neben scharfer Munition auch Betäubungsringe, Elektroschocker und Haftkameras abschießt) sind die besten Freunde eines Agenten im Krisengebiet. Doch nicht im Fall Fisher. >>>

ICH TRÄLLERE DIR EIN LIED

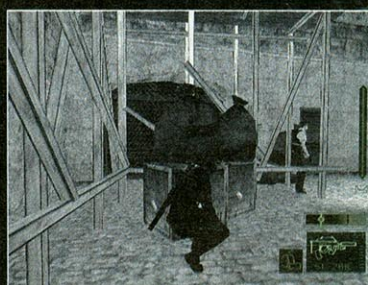
Für sein neuestes Abenteuer hat Sam nicht nur ein paar neue Moves einstudiert, um seine Feinde ins Verderben zu schicken. Die Fähigkeit zu pfeifen erleichtert ihm das Agentenleben gehörig. In einer dunklen Ecke lauernd lockt er das Lumpenpack mit einem Druck auf den L2-Button an und braucht so die schützende Dunkelheit nicht zu verlassen.



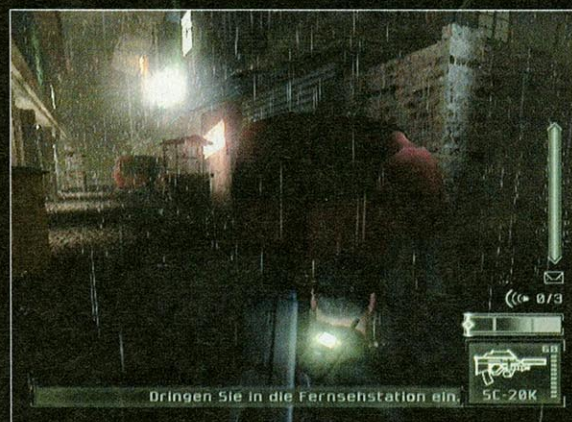
○ **Newsflash:** Zwischendurch erfahrt ihr aus den Nachrichten, was in der Welt passiert.



○ **Impfung sei Dank:** Geimpftes Lumpenpack erkennt ihr durch die Thermalbrille.



○ **Pffiffig:** Mit dem L2-Button könnt ihr eure Gegner mit einem Pfiff anlocken.



○ **Gefährliche Witterung:** Der helle Blitz macht euch selbst im Schatten für eure Gegner sichtbar.



○ **PS2-Bonus:** Wie auch schon im Vorgänger kommt die PS2-Version mit einem Bonuslevel daher. Ihr reist in den indonesischen Dschungel.

PANDORA TOMORROW GEWINNSPIEL



Pandora Tomorrow Cap

Paket 1 bis 3 besteht aus:

- 1x 31 cm große Sam-Fisher-Figur
- 1x Pandora Tomorrow T-Shirt Größe L
- 1x Pandora Tomorrow Cap
- 1x Pandora Tomorrow CD-Tasche
- 1x Pandora Tomorrow Blink-Lampe
- 1x Pandora Tomorrow Poster

Paket 4 bis 5 besteht aus:

- 1x 9 cm große Sam-Fisher-Figur
- 1x Pandora Tomorrow T-Shirt Größe L
- 1x Pandora Tomorrow Cap
- 1x Pandora Tomorrow CD-Tasche
- 1x Pandora Tomorrow Blink-Lampe
- 1x Pandora Tomorrow Poster

Pandora Tomorrow Blink-Lampe

Pandora Tomorrow CD-Tasche



Sam-Fisher-Figur, 9 cm bzw. 31 cm groß

Wer eines von diesen fünf Splinter-Cell-Pandora-Tomorrow-Paketen gewinnen möchte, beantwortet die folgende Frage:

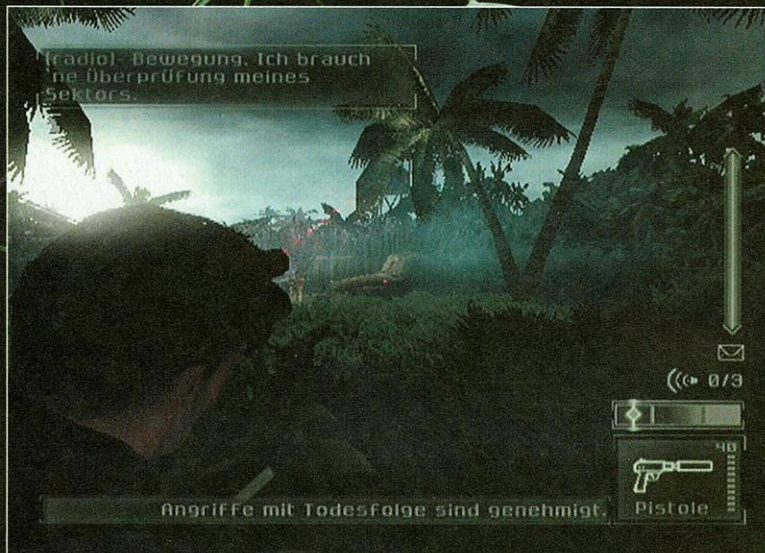
Wie heißt der Guerilla-Führer Sadono mit Vornamen?

Die richtigen Einsendungen entweder per Postkarte an:

Cypress GmbH
Redaktion play THE PLAYSTATION
Stichwort: Pandora Tomorrow
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

oder per E-Mail an:
Suhadi@cypress.de

Einsendeschluss ist der 22. 7. 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.



⊙ Rote Gefahr: Dank neuem Laservisier auf der Pistole könnt ihr nun punktgenau zielen. Der rote Punkt macht die Gegner allerdings auf euch aufmerksam.

Nicht Pistolen, Granaten und Gewehre sind seine besten Waffen, sondern die Dunkelheit. Sie macht Fisher nicht nur unsichtbar – attackiert er seine Gegner aus dem Schatten heraus, bleiben auch die Angriffe unbemerkt. Also: Die Umgebung und ihre dunklen Ecken nutzen und unbemerkt ans Ziel kommen.

Apropos Umgebung: Beschränkt sich das Aktionsgebiet von Sam im ersten Teil auf urbane Territorien, schleicht er nun auch durch die Pampa, genauer gesagt durch den indonesischen Dschungel. Hier gibt es natürlich keine Räume, in denen er sich verstecken kann. Stattdessen lauert im Busch jede Menge Gefähr, das er durch unaufmerksames Vorgehen aufschreckt und so die Wachen alarmiert.

1, 2, 3 ... vorbei!

Wo wir schon bei den Wachen sind: Die besitzen nun deutlich mehr Hirn als das Schergengesindel im Vorgänger. Sobald sie unseren Geheimagenten er-

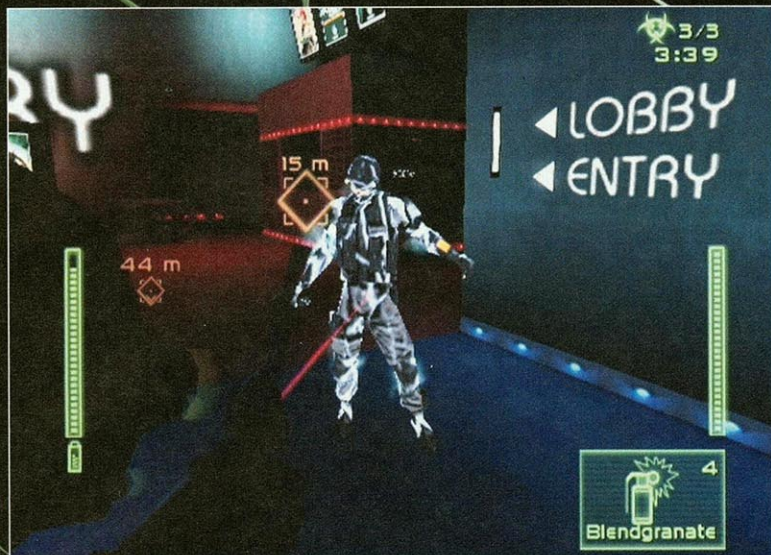
späht haben, schlagen sie Alarm. Die Konsequenz: Sämtliche Aggressoren schlüpfen in kugelsichere Westen. Ein zweiter Fehler führt dazu, dass sie die Köpfe mit Kevlarhelmen schützen. Sind sie in dieser Montur, hilft nur noch eins: Der gezielte Schuss zwischen die Augen. Einen dritten Fauxpas sollte sich der Spion besser leisten. Wird er nämlich abermals ertappt, bläst Oberboss Lambert die Mission ab.

Es ist aber nicht nur das Terroristenpack, das Herrn Fisher das Schattendasein schwer macht. Zu allem Überfluss spazieren etliche Zivilisten durch einige der Szenarios. Beispielsweise komplizieren sie durch ihre Anwesenheit die Zugfahrt von Paris nach Nizza, den Spießroutenlauf durch Jerusalem oder das Infiltrieren des Los-Angeles-Airport: Wird der Meisterspion von den Zivilisten gesehen, schlagen diese sofort Alarm und hetzen ihm die Terroristen bzw. die örtlichen Behörden auf den Hals. Dass das Töten unbescholtener Bürger ganz oben auf der Buh-Liste steht, versteht



⊙ Spione bei der Arbeit: Erledigt diesen Spion, bevor er den ND-133-Behälter entschließt.





Unter Strom: Mit dem Betäubungsgewehr können Shadownet-Spione die Söldner für kurze Zeit außer Gefecht setzen.

sich von selbst. Mit entschlossener Handkante dürfen die Passanten natürlich ins Land der Träume geschickt werden – schließlich soll das Missionsziel nicht in Gefahr kommen.

Das Online-Debüt

Für den Mehrspieler-Modus von Pandora Tomorrow hat sich Entwickler Ubisoft etwas Besonderes einfallen lassen. Anstatt der typischen Online-Modi wie z.B. einem Deathmatch, trumpft Pandora Tomorrow mit einem innovativen und ausgeklügelten Mehrspieler-Konzept auf. Über die DSL-Leitung (stationäre LAN-Matches sind natürlich auch möglich) bekriegen sich zwei Spieler pro Team auf einem von insgesamt acht virtuellen Schlachtfeldern. Sam Fisher spielt in den Mehrspieler-Modi übrigens keine Rolle.

Die Ausgangssituation: Argus-Söldner haben in einem Gebäude Bomben gelegt. Aufgabe der gegnerischen Shadownet-Spione ist es, die Bomben innerhalb eines Zeitlimits auffindig zu machen. Klingt einfach, doch durch die unterschiedliche Ausrüstung der Mann-

schaften gestaltet sich das moderne Räuber- und Gendarmenspiel schwieriger als angenommen.

Der Spion, den ich jagte

Die Shadownet-Spione verfügen grundsätzlich über die gleichen Helferlein wie der Third-Echelon-Superagent Fisher. Nachtsicht- und Wärmebildgerät, Haftkameras sowie Blend- und Rauchgranaten tragen die Herren in Schwarz bei sich. Klettern, hangeln u.s.w. haben die Spione ebenfalls drauf. Dank USB-Headset-Unterstützung dürfen Taktiken und Schleichwege mit dem Partner während des Spiels abgesprochen werden. Auf schwere Bleipusten müssen die Shadownets allerdings verzichten. Einzig ein Betäubungsgewehr, mit dem sie die Argus-Söldner kurzzeitig außer Gefecht setzen, steht ihnen zur Verfügung. Die in der Ego-Perspektive agierenden Söldner sind waffentechnisch besser ausgestattet: Neben hochfrequentem MG mit ausschaltbarer Lampe, Haftminen und Spezialbrillen mit Bewegungssensoren haben sie auch Haftmikrofone im Gepäck. Trägt



Fingerspitzengefühl: Wo Xbox-Spione Sprengfallen mit simplem Knopfdruck unschädlich machen...



...müssen PS-Spitzel Geschick an den Tag legen und das Kontaktrad gefühlvoll mit dem Stick abschrauben.

der üble Spion ein solches unbemerkt am Leib, werden all seine Funksprüche abgehört. Zudem sind alle Schauplätze mit Überwachungskameras und Laserbarrieren ausgestattet, die nur den Shadownets gefährlich werden können. ■

SPLINTER CELL 2!?

Eigentlich sollte die Pandora Tomorrow-Episode nur ein Add-on für Tom Clancy's Splinter Cell werden. Doch die vielen neuen Elemente und Ideen der Entwickler machten aus dem eigentlichen Add-on für den Vorgänger ein eigenständiges Spiel.

FAZIT | André Steinert

Mit Pandora Tomorrow hat es Ubisoft geschafft, auf den grandiosen Vorgänger noch einen drauf zu setzen. Angefangen bei den abwechslungsreichen Missionen bis hin zum umfangreichen Leveldesign – hier stimmt einfach alles. Bis auf ein paar Ausnahmen kann der Story-Modus auch grafisch überzeugen. Wie auch der Vorgänger baut Pandora Tomorrow auf dem typischen Trial-and-Error-Prinzip auf. Allerdings hat man jetzt durch verschiedene Lösungswege deutlich mehr Freiheiten als im Prequel. Die großzügig verteilten Checkpoints lassen Frust, wie ihn Xbox-Agenten zu spüren bekamen, gar nicht erst entstehen. Besonders gut gefällt auch der innovative Mehrspieler-Modus. Egal ob Shadownet-Spion oder Argus-Söldner: Selten hat es so viel Spaß gemacht, seinen Kollegen in einem zünftigen Online bzw. Netzwerk-Gefecht auszu-tricksen bzw. über den Bildschirm zu jagen. Pflichtkauf!

POSITIV

- erstklassiger Mehrspieler-Modus
- spannende Missionen
- verschiedene Lösungswege

NEGATIV

- Trial-and-Error-Prinzip
- nervige Ladezeiten in den Levels
- stellenweise karge Texturen

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Tom Clancy's Splinter Cell	90%	04/03
2 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	90%	03/02
3 Forbidden Siren	74%	04/04

PLAY DATEN

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Ubisoft	90+KB	1-4	CA
Entwickler	Ubisoft	sofort	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	ca. 60 Euro	4 Spieler	16 Jahre	
Preis				

WEB-INFO: www.splintercell.de



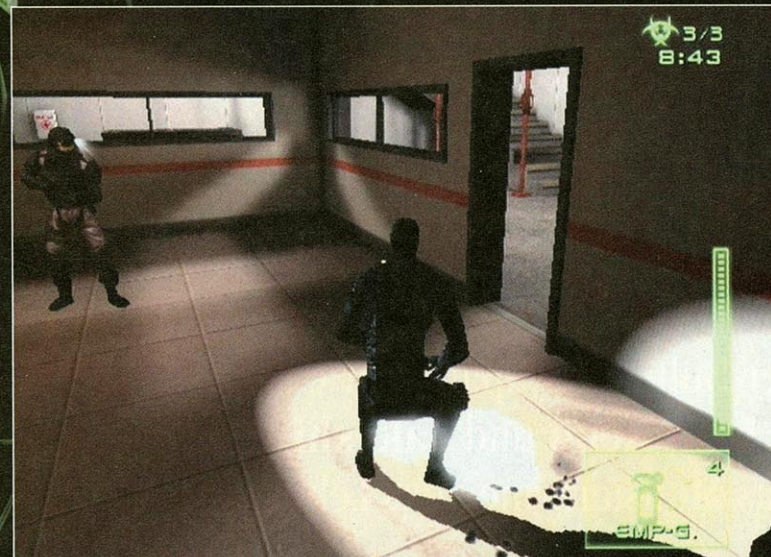
Besondere Auszeichnungen:



Grafik 87%
Sound 85%

RATING (PROZENT)
90

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



Ertappt: Dieser Shadownet-Spion hat nichts mehr zu lachen.

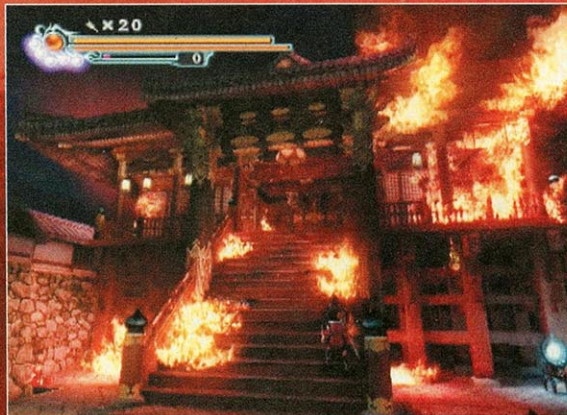


ONIMUSHA 2TM

Frankreichs coolster Bulle und Japans stärkster Samurai tauschen die Rollen: **Jean Reno** und **Takeshi Kaneshiro** machen Nobunagas Monsterarmee das Leben schwer.



○ Geteiltes Leid: Mit einer gezielten Konterattacke hat Jacques das Monster gespalten.



○ Geschichtstrüchtig: Im Honnoji-Tempel kommt es zum großen Showdown mit Nobunaga.

PS2 „Sacre bleu“ denkt sich der Pariser Flic Jacques Blanc... waren seine Tag doch bisher gut gefüllt damit Motorrad zu fahren, Verbrecher hochzunehmen und genüsslich das ein oder andere Croissant zwischen die Kauleisten zu schieben. Und nun? Nun darf sich der großnasige Westeuropäer auf einmal durchs Japan des 16. Jahrhunderts schlagen...

Austausch-Programm

Ähnlich geht es Samanosuke Akechi: Begleitet von einem herzhaften „ittainani korewa“ findet sich der schwer bewaffnete Schwertschwinger im Paris der Gegenwart wieder. Zumindest aber kommt kein Heimweh

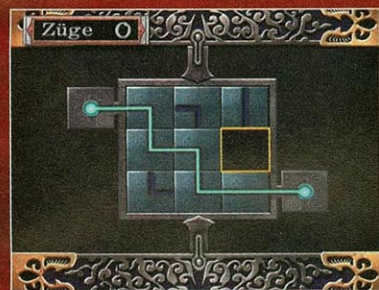
auf, er hat nämlich bereits viele Bekannte in der neuen Stadt: Zusammen mit ihm ist eine Armee modriger Zombiekrieger, stacheliger Dämonen und grummeliger Trolle in der Stadt der Liebe eingetroffen. Die machen es sich umgehend in den beliebtesten Touristenattraktionen gemütlich – ob Eiffelturm, Arc de Triomphe oder Notre Dame – kein Ort ist vor ihnen sicher. Westlern eher unbekannt sind die japanischen Einsatzgebiete von Jacques, der Biwa-See – der Tempel von Honnoji oder der Berg Hiei könnten aber geschichtsträchtiger kaum sein.

Und warum das alles? Nun, obwohl Obermütz Nobunaga bereits in den beiden Vorgängern ordentlich versem-

melt worden ist, regiert er nach wie vor als Genma-König und macht das feudale Japan unsicher. Außerdem ist sein Oberforscher Gildenstern im Begriff eine Zeitmaschine zu bauen, mit der die Genma auch die Gegenwart (also ihre eigene Zukunft) erobern wollen. Ein Held allein ist zu wenig, um die Bedrohung abzuwenden und im Team haut sich's einfach besser – auch wenn Jahrhunderte zwischen den Schlägen liegen.

Déjà-vu

Wer die alten Onimushas kennt, freut sich über viel Vertrautes und über viele Neuerungen. Altbekannt ist das Spielprinzip: Mit verschiedenen >>>



○ Gelöst: Kisten mit wertvollem Inhalt knackt ihr, indem ihr Schiebepuzzles meistert.



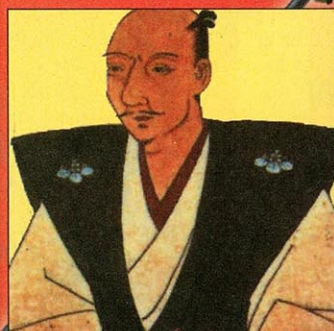
○ Frauenpower: Jacques Freundin Michelle kämpft sich durch den frisch mutierten Zoo.



○ Zwei gegen einen: Unter Notre Dame findet ihr ein Labyrinth voller Fallen und Monster.

ODA NOBUNAGA

Der Oberbösewicht der Onimusha-Serie ist keineswegs frei erfunden. Zwar hatte der echte Oda Nobunaga nichts mit diesen Genma-Dämonen zu tun, dafür eroberte er fast im Alleingang das mittelalterliche Japan, bevor er von seinem Untergebenen Akechi Mitsuhide (den ihr auch in Onimusha 3 trifft) hintergangen wurde und im Honnoji-Tempel starb. Ob er Seppuku begangen hat oder in den Flammen umkam, ist nicht bekannt. Sicher ist hingegen, dass ohne ihn seine beiden Nachfolger Toyotomi Hideyoshi und Tokugawa Iyeyasu Japan niemals hätten einen können.





◉ Wo kommt das denn her? Jacques findet sein geliebtes Motorrad im Alten Japan wieder!



◉ Da fällt euch der Kiefer runter: Onimusha 3 bietet eines der besten Renderintros aller Zeiten.

Waffen schnitzeln sich unsere Helden durch endlose Horden von Gegnern, saugen die Seelen besiegtter Widersacher ein, um ihre Ausrüstung damit zu verbessern und lösen Rätsel knapp über dem Niveau der berühmt-berüchtigten MPU (Idiotentest). Neu ist dafür der Rest: Wo einst zwar schöne, aber auch reichlich starre und unflexible Render-Backgrounds zu bewundern waren, setzt Designer-Koriphäe Keiji Inafune diesmal auf Echtzeit-3D. Das macht die Sache flotter, flexibler und dynamischer, auch wenn es hie und da weniger Details geben wird. Rundum gelungen ist die neue Steuerung: Mussten die Helden der

Vorgänger noch unter der hakeligen Resident-Evil-Steuerung leiden, lenkt ihr Samanosuke und Jacques heutzutage geschmeidig per Analog-Stick durch die weitläufigen Szenarios. Und dann ist da noch der Teamwork-Aspekt: In einigen Passagen sind unsere Helden gemeinsam unterwegs – Jacques in der Vergangenheit, Samanosuke in der Gegenwart – dann ist Zusammenarbeit Trumpf: Ako, ein kleines Tengu-Mädchen, begleitet beide Helden und kann durch die Zeit reisen. Sie transportiert auf diesem Weg Gegenstände zwischen den beiden Recken hin und her. So manches Puzzle müsst ihr erst in der Vergangenheit lösen, um in der Gegenwart einen Vorteil davon zu haben.

Doch kann Ako mehr als das: Im Spielverlauf findet ihr eine Vielzahl an

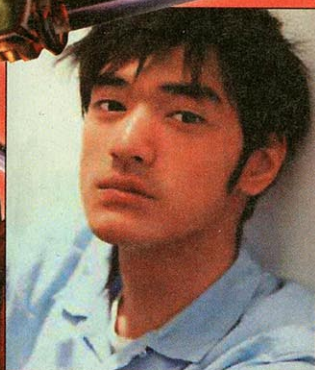
Westen (Haori), mit denen bekleidet das vorlaute Dämchen den Helden hilft: Trägt sie beispielsweise modisches Blau, saugt ihr gegnerische Seelen bedeutend schneller ein, in unschuldigem Weiß regeneriert sie dagegen eure Energie und in Lila halbiert sie euren Magieverbrauch bei Spezialattacken – ist das nicht nett? Doch kann sie die wertvollen Kleidungsstücke nicht sofort anziehen: Erst müssen sie mit Eco-Spirits aufgeladen werden. Die Suche danach ist nicht immer einfach, lohnt sich aber: Habt ihr alle Westen beisammen, könnt ihr euch über eine verlängerte Endsequenz freuen.

Rätselhafte Kisten

Damit das derbe Gemetzel nicht langweilig wird, hat Capcom für Abwechs-

TAKESHI KANESHIRO

Samanosukes lebendiges Vorbild ist einer von Japans ungewöhnlichsten Schauspielern: Geboren 1973 als Sohn eines Japaners und einer Taiwanerin ist Kaneshiro nicht nur in Japan, sondern auch in China und Taiwan äußerst beliebt. Seine Rollen wählt er mit Bedacht aus und ist so schon auch mal als besorgter Liebhaber in dem japanischen Aids-Drama „Kamisama mousukoshi dake“ zu sehen. Sowohl im kommerziellen Kino als auch in kleinen Indie-Produktionen hält er sein Antlitz in die Kamera. Privat hält sich Kaneshiro, der fließend Mandarin, Kantonesisch, Japanisch, Taiwanesisch und Englisch spricht, dagegen sehr bedeckt. Dennoch wirbt er für Marken wie Ericsson, Prada oder Mitsubishi.



◉ Malerisch: Auf der Spitze des Eiffelturmes haben die Genma ihre Zeitmaschine aufgebaut.



◉ Bonus: Nach einmaligem Durchspielen dürft ihr auch mit Heihachi ein Abenteuer erleben.



◉ Halbwegs originalgetreu: Notre Dame ist der echten Kathedrale sehr gut nachempfunden.



❖ Lästiges Touristenpack: Zwar haben die Genma am Arc de Triomphe ihren Foto vergessen, dafür haben sie aber jede Menge Waffen dabei.

lung gesorgt: Regelmäßig unterbrechen Knobel- oder Geschicklichkeits-einlagen die Action: Um Kisten mit wertvollem Inhalt zu öffnen, muss ein Schieberätsel gelöst werden und aus so mancher Falle entkommt ihr nur nach einer kleinen „Senso“-Einlage – drückt die Tastenkombination korrekt nach und öffnet damit die Tür. Um nicht ausschließlich mit Hieb-, Stich-, Schlag-, und Schnitzelwaffen austeilen zu müssen, schlüpft ihr kurzzeitig in die Haut von Jacques Verlobter Michelle: Mit Handgranaten und jeder Menge großkalibriger Schusswaffen ballert ihr euch in deren Rolle durch Monsterhorden. Zu den Standard-Zombie-Soldaten kommen andere bekannte Biester wie Trolle mit großen Keulen oder Pirouettendreh-er mit gezackten Rückenstacheln. Auch an neue Abnormitäten hat man gedacht: Mutierte Affen im Zoo, glib-berige Schleimer in den Kanälen oder lästige Flattermänner in der Luft halten euch konsequent in Aktion.

Habt ihr Onimusha 3 nach etwa zwölf Stunden durchgespielt, ist der Spaß noch

lange nicht vorbei: Je nach Leistung werdet ihr mit geheimen Szenarios, Mini-spielchen, optionalen Kostümen oder neuen Waffen für den nächsten Durchgang belohnt. Auch ein neuer Schwierigkeitsgrad wird dann freigeschaltet.

Für Blinde

Und damit wären wir bei einem der wenigen Schwachpunkte des Spiels angelangt: Spielt ihr im Normal-Mode, schnitzelt ihr euch problemlos durch 90 Prozent des Spiels. Wer öfter ins Gras beißt, schaltet den Easy-Mode frei, bei dem man selbst mit verbundenen Augen Erfolge feiern kann.

Die Dialoge im Spiel sind meist englisch vertont, auf Wunsch lasst ihr euch deutsche Untertitel anzeigen. Schade, dass Jean Reno nur wenige Passagen selbst spricht, meist hört man einen englischen Synchronsprecher. Takeshi Kaneshiro ist ganz und gar synchronisiert. Eigentlich schade – gerade bei solchen Stars hätte dem Spiel eine untiteltelte Originalfassung gut zu Gesicht gestanden. ■



❖ Besser als Tarzan: Mit seinen Distanzwaffen kann sich Jacques über Abgründe schwingen.

JEAN RENO

Geboren 1948 in Casablanca als Sohn spanischer Eltern, verschlug es Don Juan Moreno y Jederique Jimenez mit 17 Jahren nach Frankreich, wo er sich auch gleich der Schauspielerei widmete und bald zu einem von Frankreichs beliebtesten Stars wurde. Meist bewundern ihn seine Fans in der Rolle des harten Kerls mit dem weichen Kern, insbesondere seine Rollen als Cleaner in den Luc-Besson-Erfolgen „La femme Nikita“ und „Leon der Profi“ prägen sein Image. Dass der Mime mit dem ausgeprägten Riechorgan auch komödiantisches Talent vorweisen kann, zeigen Filme wie „Wasabi“ (wo wir ihn in voller Aktion beim Dancing-Stage-Spielen bewundern können) und der vor kurzem im Kino angelaufene „Ruby & Quentin – der Killer und die Klette“.



FAZIT | Thomas Nickel

Ein derart furioses Actionspiel ist uns bisher selten untergekommen: Die Steuerung geht flüssig von der Hand, die Kämpfe gegen die Genma-Horden bieten taktischen Freiraum und jede Menge Abwechslung und das Verhältnis zwischen Spiel- und Zwischensequenzen ist hervorragend ausbalanciert. Die Grafik gehört zum besten, was man bisher auf der PS2 gesehen hat: Helden und Monster bestechen mit feinsten Animationen und vielen Details, die Echtzeit-Hintergründe stehen den gerenderten Vorgängern kaum nach und erfreuen durch größere Flexibilität. Musik und Soundeffekte donnern aus euren Lautsprechern und runden den audiovisuellen Bombast gekonnt ab. Wer allerdings hohe spielerische Ansprüche hegt, wird etwas enttäuscht. Das Warenhandels-Feature des Vorgängers wurde gestrichen und die Lösungen für die Rätsel sind eine Spur zu offensichtlich. Trotzdem: Onimusha 3 ist der krönende Höhepunkt der Samurai-Saga.

POSITIV

- Mördergrafik
- super flüssige Spielbarkeit
- Jean Reno

NEGATIV

- nicht allzu fordernd
- lasche Rätsel
- lahme Sprecher

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Onimusha 2	85%	10/02
2 Rygar – The Legendary Adventure	82%	05/03
3 Onimusha Warlords	73%	06/01

PLAY DATEN

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Capcom	378KB	1	
Entwickler	Capcom			
Erhältlich ab	9. Juli	Online Funktion	USK	
Preis	ca. 60 Euro	Nein	16 Jahre	
WEB-INFO: www.onimusha3.de				



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 91%
Sound 87%

RATING (PROZENT)
88

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



Ein klares Muss für Sportspiel-Fans! Das Olympia-Komplettpaket bietet 25 Disziplinen und elf Spielmodi.

DIE SCHÖNSTEN OLYMPIA-MASKOTTCHEN



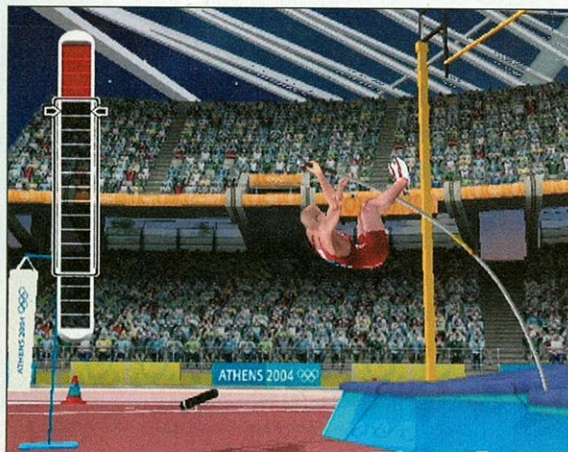
Waldi – München, 1972



Misha – Moskau 1980



Sam – Los Angeles 1984



○ **Stabhochsprung:** Je mehr die Energieleiste über der vorgegebenen Marke aufgefüllt wird, umso sicherer überquert der Athlet die Latte.



○ **Springreiten:** Um bei dieser Disziplin eine Goldmedaille einheimsen zu können, bedarf es viel Übung.

PS2 Die Spiele sind eröffnet! Ab 28. Juni lodet das Olympische Feuer in den heimischen Wohnzimmern – sechs Wochen früher als in Athen, dem Austragungsort der 28. Olympischen Sommerspiele der Neuzeit.

Während man in Hellas nach wie vor um die rechtzeitige Fertigstellung der Sportstätten bangt, hat Entwickler Eurocom termingerecht gearbeitet. Im Auftrag von Sony Computer Entertainment hat das englische Softwarehaus Athens 2004 entwickelt. Das einzige

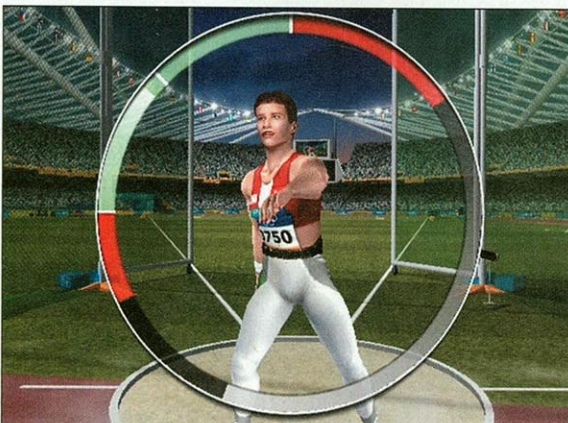
offizielle Olympia-Sportspiel erscheint weltweit exklusiv für PlayStation2.

Die Zeus-Platte, bitte!

Die Durststrecke ist vorbei: Nach dem in die Jahre gekommenen International Track & Field (Konami, 2000) und der Kraut-und-Rüben-Entwicklung Sydney 2000 (Eidos, 2000) bietet Athens 2004 endlich hochkarätige Olympische Sportspiel-Kost.

Wo anfangen, wo aufhören? Das Olympia-Komplettpaket brilliert mit sei-

ner Authentizität. Die 25 Disziplinen finden in den „echten“, neu erbauten Wettkampfstätten statt. Dazu gehören: das Athens Olympic Stadium (14 Leichtathletik-Wettbewerbe), das Olympic Aquatic Centre (vier Schwimm-Disziplinen), die Olympia Indoor Hall (vier Turn-Disziplinen) das Markopoulo Olympic Equestrian Centre (Springreiten), das Markopoulo Olympic Shooting Centre (Tontaubenschießen) oder die Nikaia Olympic Weightlifting Hall (Gewichtheben).



○ **Diskuswerfen:** Mit dem rechten Analog-Stick versetzt man den Olympioniken in Rotation.



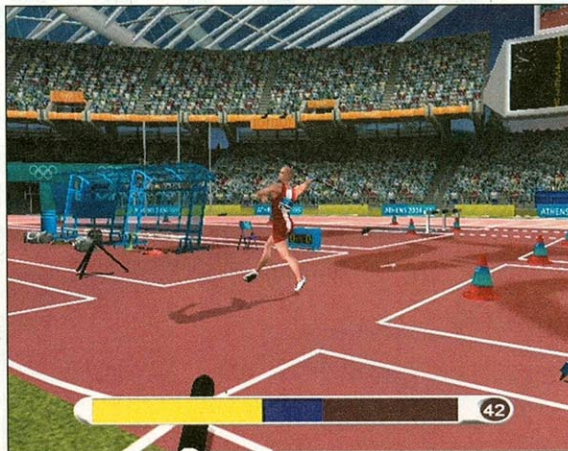
○ **Laufen:** Bei den Sprints gewinnt man durch schnelles X- und Kreistasten-Drücken an Geschwindigkeit.

EXKLUSIV! 16 SEITEN OLYMPIA-POWER

Dieser play-Ausgabe liegt das Extra-Heft „Athens 2004 – Das offizielle Spiel zu den Olympischen Spielen“ bei. Auf 16 Seiten werden alle 25 Disziplinen sowie jeder einzelne Spielmodus ausführlich beschrieben. Obendrein gibt's noch jede Menge Infos rund um Olympia. Viel Spaß beim Lesen!



○ Bogenschießen: Insbesondere der Seitenwind muss beim Anvisieren der Zielscheibe einkalkuliert werden.



○ Speerwerfen: Neben der Anlaufgeschwindigkeit ist der Abwurfwinkel von maßgebender Entscheidung.

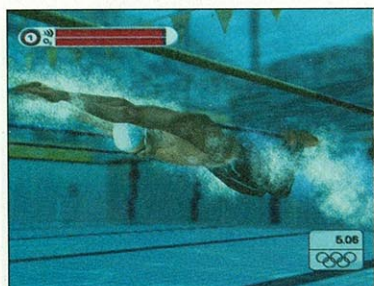
Für das Bogenschießen wurde das antike Panathenäen-Stadion (330 v. Chr.) originalgetreu nachempfunden. Ein Fauxpas ist den Machern beim Kugelstoßen unterlaufen: Das Ereignis wird nicht vor historischer Kulisse in Olympia, sondern im Athens Olympic Stadium ausgetragen.

Perfekt im Griff

Ein aussichtsreicher Anwärter auf Olympisches Gold ist die eingängige Steuerung. Die auszuführenden Aktionen orientieren sich in erster Linie an den Bewegungstechniken der Olympioniken bei den jeweiligen Disziplinen. Ein Paradebeispiel ist das Diskuswerfen: Die Rotationen des Athleten werden durch immer schnellere Kreisbewegungen mit dem rechten Analog-Stick simuliert.

Joypad-Akrobatik bestimmt hingegen das Bodenturnen der Herren. Während man für die Sprungphasen den X- und den Kreisbutton maltrütiert, führt man die Figuren (Salto, Handstand, Schere) durch rhythmisches Drücken der vier Symbol-Tasten aus.

Langatmig gestalten sich die Schwimm-Disziplinen 100 m Brust, 100 m Freistil, 100 m Rücken und 100 m Schmetterling. Leider verfügen alle vier Wassersportarten über dieselbe einfältige Steuerung – mit X und Kreis gleitet ihr durchs Wasser, während ihr mit L1 in regelmäßigen Abständen Luft holt.



○ Schwimm-Disziplinen: Regelmäßig muss mit dem L1-Button Luft geholt werden.

Aber die Mischung macht's letzten Endes aus: Das ausgewogene Verhältnis von Disziplinen, die entweder durch Kraftaufwand oder Geschicklichkeit gemeistert werden, befördern Athens 2004 in diesem Punkt in den Videospiele-Olymp.

Die Kehrseite der Medaille

Für routinierte PS2-Sportkanonen stellt der seichte Schwierigkeitsgrad zugegebenermaßen keine Herausforderung dar. Nach wenigen Probendurchgängen rücken somit Olympisches Edelmetall, ein neuer Olympischer Rekord oder gar ein Weltrekord in greifbare Nähe. Eine Aufteilung in mehrere Schwierigkeitsstufen wäre wünschenswert gewesen.

Auch bei der Präsentation muss sich Athens 2004 Kritik gefallen lassen. Weder gibt es eine stimmungsvolle Eröffnungszeremonie, noch werden bei den Siegerehrungen die Nationalhymnen eingespielt. Leider kommt auch bei den Leichtathletik-Wettbewerben im 72.000 Besucher fassenden Athens Olympic Stadium keine rechte Stimmung auf.

Dafür stehen enorm viele Spielmodi zur Auswahl. Alleine schon der Punkt „Wettkämpfe“ beinhaltet acht Veranstaltungen. Hier zählen der Zehnkampf der Männer, der Siebenkampf der Frauen und der Sieger-Modus (alle Sportarten müssen absolviert werden)



○ Skeet-Schießen: Das Zielen auf die Tontauben wurde super umgesetzt.

zu den absoluten Highlights. Von seiner unterhaltsamsten Seite präsentiert sich das Spiel als Arcade-Version. Im Party-Modus meistert man 100 m, 200 m, 400 m, Weitsprung, Dreisprung, Stabhochsprung, Bodenturnen und Sprung mit der Tanzmatte, bei Timingfehlern wird aufgrund der vereinfachten Steuerung ein Auge zuge-drückt. ■

FAZIT | Dirk Gemeinhardt

Athens 2004 hat sich seinen Platz auf dem Siegerpodest redlich verdient. Die überwältigende Kombination aus elf Spielmodi für ein bis vier Konsoleros und 25 Disziplinen lässt PS2-Sportlerherzen höher schlagen. Ein Extralob verdienen hierbei die ausgeklügelten Kontroll-Schemata. Dadurch fesseln sogar komplexe Disziplinen wie das Ring-Turnen der Männer ans Joypad. Grafisch jedoch ist „nur“ Mittelklasse geboten. Trotz der maßstabsgetreuen Polygon-Nachbauten der Wettkampfstätten vermitteln die Umgebungen mancherorts kaum Wettkampfflair. Schier unerklärlich ist, dass sich die einen Athleten geschmeidig, die anderen wiederum stocksteif bewegen. Dafür sticht sofort die Darstellung der männlichen und weiblichen Olympioniken aus den 64 wählbaren Nationen ins Auge. Nicht zuletzt zeugen die Kommentare der ZDF-Trios Wolf-Dieter Poschmann, Kristin Otto und Thomas Wark von Sachkompetenz. Zugreifen!

POSITIV

- 25 Disziplinen
- geniale Steuerung
- abwechslungsreiche Spielmodi

NEGATIV

- zu viele Laufwettbewerbe
- keine Nationalhymnen
- zwiespältige Präsentation

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 International Track & Field	84%	11/00
2 Sydney 2000	65%	10/00
3 Salt Lake City 2002	54%	03/02

PLAY DATEN

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Sony	100KB	1-4	
Entwickler	Eurocom			
Erhältlich ab	sofort			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.playstation.de			

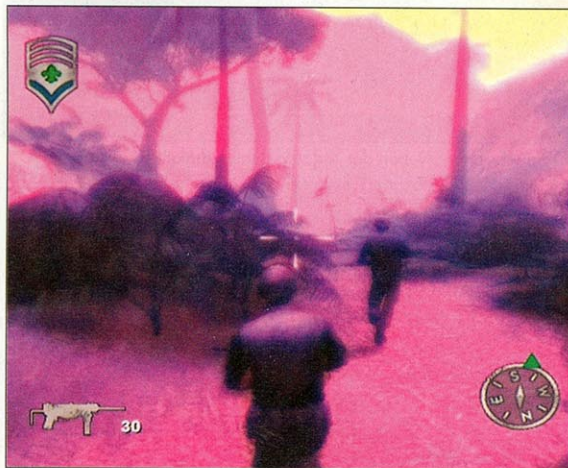
SONY PLAYSTATION 2	DUAL SHOCK 2	BD	60	HERTZ	MULTITAP
SONY PLAYSTATION 2	DUAL SHOCK 2	BD	60	HERTZ	MULTITAP

Besondere Auszeichnungen:	Grafik 80%	Sound 81%	RATING (PROZENT)
NUR FÜR HARDWARE KING			84
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

SHELLSHOCK

Nam '67

Härter als der Rest? Eidos' brutaler Vietnam-Shooter spaltet die Videospieler-Szene!



○ Groovie: Wer ShellShock auf „Hard“ durchspielt, schaltet den farbenfrohen Acid-Trip frei.



○ Gelungen: Die Grafikengine von ShellShock leistet bei der Darstellung des Dschungels ganze Arbeit.

DER FILM ZUM SPIEL?



In Coppolas „Apocalypse Now“ muss Captain Willard (Martin Sheen) den durchgedrehten Colonel Kurtz (Marlon Brando) finden und eliminieren. Kurtz hält sich in Kambodscha versteckt und lässt sich dort von seinen Soldaten wie ein Gott feiern. Im Spiel ist es ein Vietcong-General, der in den Kriegswirren seinen Verstand verloren hat. Die aufgespießten Köpfe vor dem Fort dieses Generals haben sich die Entwickler wohl bei Coppola abgeschaut.



Selten hat ein Videospiel bereits im Vorfeld die Gemüter von Videospiel-Redakteuren so sehr erhitzt wie ShellShock: Nam'67 von Eidos Interactive. Die Frage, ob sich nun der Vietnamkrieg besser oder schlechter als Vorlage für ein Videospiel eignet als andere Kriege, empfinden wir jedoch als Heuchelei! Kein Krieg wurde je in einem Geschichtsbuch als „fair“ oder „moralisch akzeptabel“ beschrieben, geschweige denn als „noch schrecklicher“ oder „weniger brutal“ als ein anderer hingestellt. Fakt ist: Jeder Krieg ist

grausam und jede kriegerische Auseinandersetzung verletzt die Rechte von vielen unschuldigen Menschen. Trotz der teilweise erschreckenden Gewaltdarstellungen in ShellShock haben wir uns entschlossen, euch den Test des derben Shooters nicht vorzuenthalten!

Waffen und Sprengfallen

Mit ShellShock: Nam'67 versucht Eidos einen gewagten Spagat zwischen kompromissloser Action und realistischer Darstellung der Gräueltaten, die sich in Vietnam auf Seiten beider Kriegsparteien

ereignet haben. Als junger Rekrut werdet ihr im Jahr 1967 zu einer kleinen Einheit mitten in den vietnamesischen Dschungel abkommandiert. Während der ersten Mission erlernt ihr die Steuerung, ihr übt ein, wie ihr schießt, Handgranaten einsetzt und Sprengfallen entschärft.

Beim Gebrauch der zahlreichen Waffen sollte man sich schnell angewöhnen, die Feuerrate mit einem Druck auf den linken Analog-Stick von „Autofeuer“ auf „Salve“ umzuschalten. Das erhöht die Trefferrate und spart Munition. Geht euch im Gefecht die Munition aus, greift ihr euch einfach die Waffe eines Gefallenen. Dabei könnt ihr auch auf das reichhaltige Arsenal der Vietcong-Streitkräfte zurückgreifen.

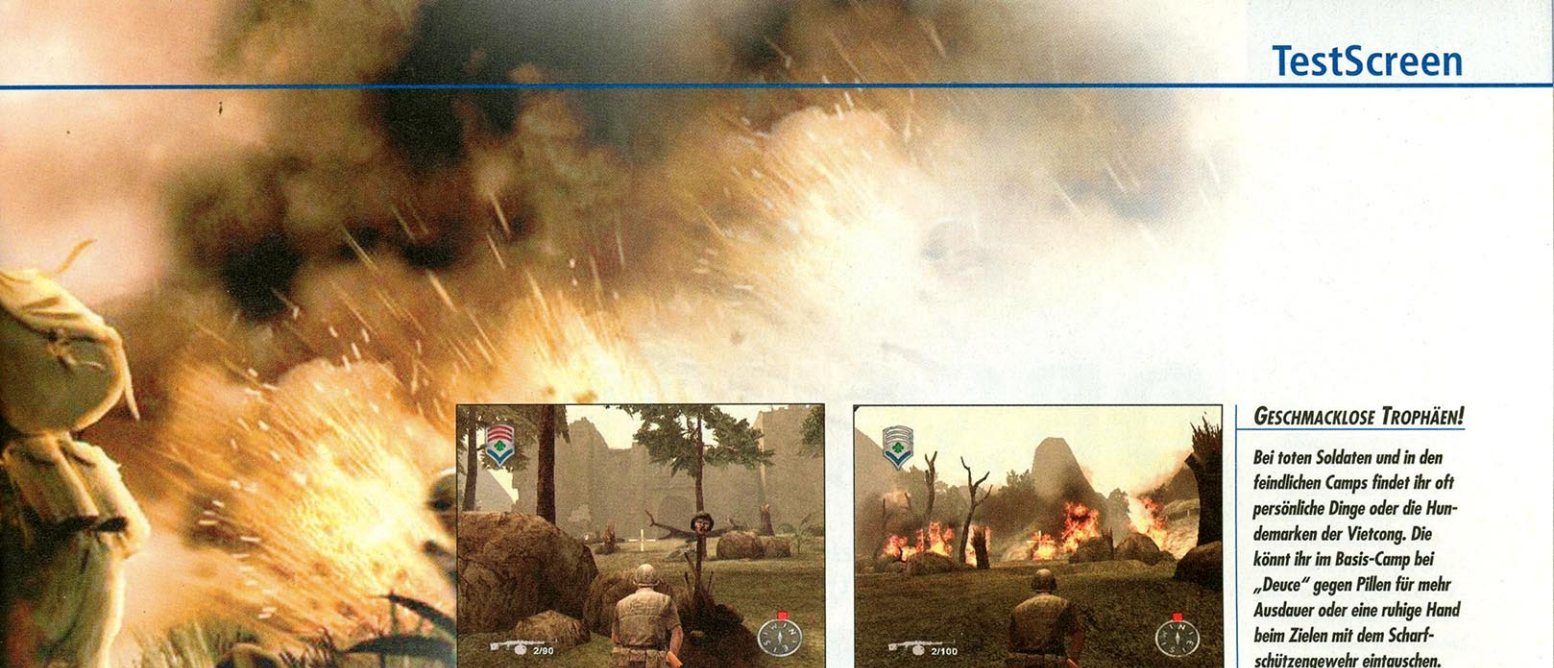
Das Entschärfen der tödlichen Sprengfallen stellt sich als Geschicklichkeitsaufgabe dar. Habt ihr eine so genannte Boobytrap entdeckt, nähert ihr euch dem Zünder zunächst vorsichtig. Dann wird



○ Ballistik: Der eingeblendete Bogen hilft beim Zielen mit den Handgranaten.



○ Krämerseele: Im Camp tatscht ihr gefundene Items bei Deuce gegen hilfreiche Goodies ein.



❶ Makaber: Die aufgespießten Köpfe haben die Entwickler bei „Apocalypse Now“ abgeschaut.



❷ Bombenteppich: Die angeforderte Luftunterstützung räumt diese Ebene mit Napalm.

eine Zange im Display angezeigt. Jetzt müsst ihr innerhalb eines knappen Zeitlimits mit dem D-Pad eine kurze Tasten-Kombination eingeben. Gelingt die Aktion, ist die Falle entschärft und ihr könnt ungehindert passieren – wenn nicht, reißt euch die folgende Explosion unter Umständen die Gliedmaßen vom Polygon-Körper.

Kriegsverbrechen inklusive?

Schon in der zweiten Mission offenbart Shellshock: Nam '67 seinen unverblünten Umgang mit den grausamen Kriegsverbrechen. Als ihr beispielsweise mit eurer Einheit ein kleines Dorf erreicht, erhaltet ihr von eurem LT (Leutnant) den Befehl, in Heuhaufen nach versteckten Waffen des Vietcong zu suchen und die Dorfbewohner im Zentrum zusammenzutreiben. Plötzlich versucht einer der Einheimischen zu fliehen und ihr müsst ihn stoppen. Eröffnet ihr nun fatalerweise das Feuer, statt dem Flüchtling einfach nur den Weg abzuschneiden, gehen eure Kameraden davon aus, dass ihr einen der Reisbauern

bewaffnet wähnt und erschießen kurzerhand alle Dorfbewohner.

Die Missionsziele sind durchaus abwechslungsreich. Von der Aufklärung über das Stürmen feindlicher Stellungen und das Sprengen gegnerischer Tunnel und schwerer Artillerie erledigt euer Zug alles, was der General im Basecamp befiehlt. Wenn ihr schließlich zu den Special Forces berufen werdet, gesellen sich geheime Schleich-Einsätze hinter den feindlichen Linien zu den Aufgaben. Auf dem Weg zu den Einsatzzielen dominieren jedoch die Feuergefechte. Ihr ballt euch durch dichte Dschungelabschnitte, räumt weitläufige Ebenen und Reisfelder und reichert die Luft dabei mit hinreichend Blei an.

Kein Kinderspiel!

Besonders die Zwischensequenzen werden an den Nerven weniger hart gesottener Spieler zehren. In einigen dieser Kurzfilme werdet ihr Zeuge grausamer Hinrichtungen oder Verstümmelungen. Damit haben die Entwickler aus den holländischen Guerrilla-Studios tatsäch-

lich Wort gehalten und haben die Eindrücke ihrer monatelangen Recherche, bei denen übrigens auch so ziemlich alle Vietnamkriegs-Filme als Anschauungsmaterial dienten, ungeschönt ins Spiel eingebaut. Ob das nun tatsächlich Spaß macht, muss jeder volljährige Zocker für sich selbst entscheiden. Kurz vor Redaktionsschluss wurde bekannt, dass das Spiel nur volljährigen Zockern zugestanden wird. Die einzig richtige Entscheidung, wie wir finden. ■

GESCHMACKLOSE TROPHÄEN!

Bei toten Soldaten und in den feindlichen Camps findet ihr oft persönliche Dinge oder die Hundemarken der Vietcong. Die könnt ihr im Basis-Camp bei „Deuce“ gegen Pillen für mehr Ausdauer oder eine ruhige Hand beim Zielen mit dem Scharfschützengewehr eintauschen. Außerdem bekommt ihr bei Deuce eine Erlaubnis zum Verlassen des Lagers. Wozu? Für ein Schäferstündchen bei den Prostituierten außerhalb des Camps.

FAZIT | Marc Kitzeder

Keine Frage: An einigen Stellen fordert euch Shellshock: Nam '67 ein gesundes Nervenkostüm ab. Abgesehen davon bietet Eidos' Vietnam-Shooter geradlinige Action vor dem Hintergrund des Vietnamkrieges. Die Shoot-outs sind dank intensiver Soundkulisse sehr spannend inszeniert und erinnern zum Teil an Vietnam-Filme. Die grafische Umsetzung des Dschungels ist den Entwicklern ausgesprochen gut gelungen, auch wenn bei den Massenschlachten die Bildwiederholungsrate schon mal ein wenig einbricht. Einziger wirklicher Kritikpunkt ist die enorm kurze Spieldauer. Nach nur knapp sieben Stunden sahen wir erstmals den Abspann. Wer angesichts einer realistischen Darstellung von abgetrennten Köpfen und zerfetzten Körpern weiche Knie bekommt, sollte einen großen Bogen um Shellshock machen. Hart gesottene bekommen einen kurzweiligen Shooter, der sich zumindest in den Zwischensequenzen nahe an der Grenze des Erträglichen bewegt.

POSITIV

- knallharte Action
- überzeugende Grafik
- erschreckend authentisch

NEGATIV

- wenig Abwechslung
- sehr brutal
- viel zu kurz

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Conflict Desert Storm	85%	10/03
2 SOCOM 2: U.S. Navy SEALs	85%	04/04
3 The Suffering	76%	07/04

PLAY DATEN

Genre	Action	Memory Card	1	PlayStation 2
Hersteller	Eidos Interactive	199KB	1	HELLSHOCK
Entwickler	Guerrilla	2. Juli	USK	
Erhältlich ab	ca. 60 Euro	Nein	18 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.eidos.de			



Besondere Auszeichnungen:

NUR FÜR: **ERWACHSENE**

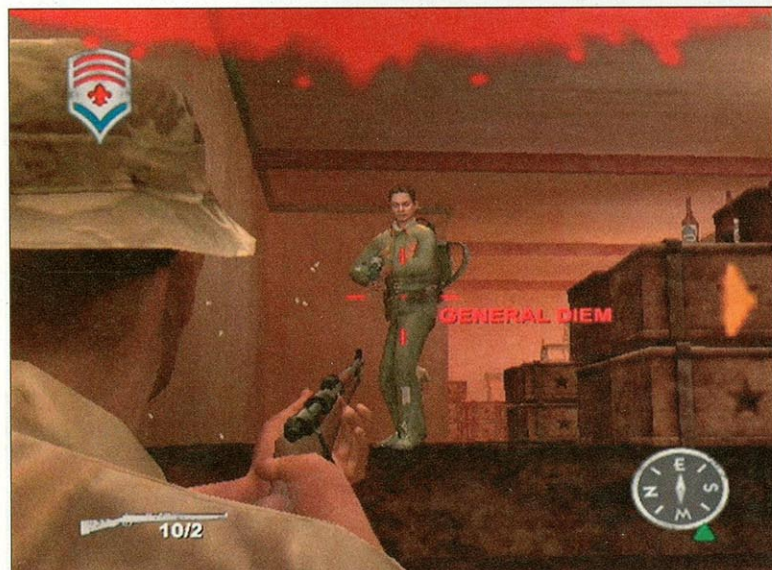
GRAFIK 84%

SOUND 81%

RATING (PROZENT)

80

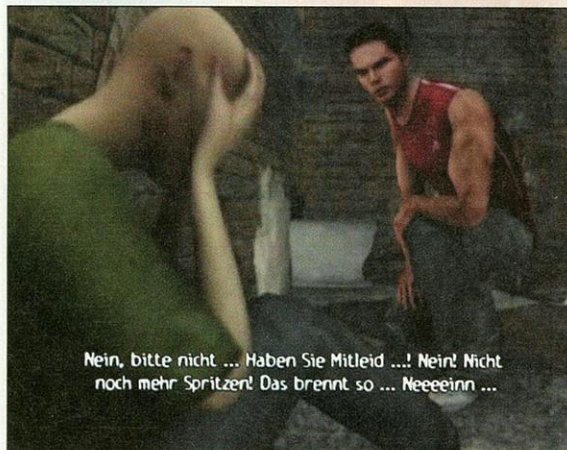
Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis



❸ Kriegsverbrecher: Der durchgeknallte General Diem spielt eine besondere Rolle.

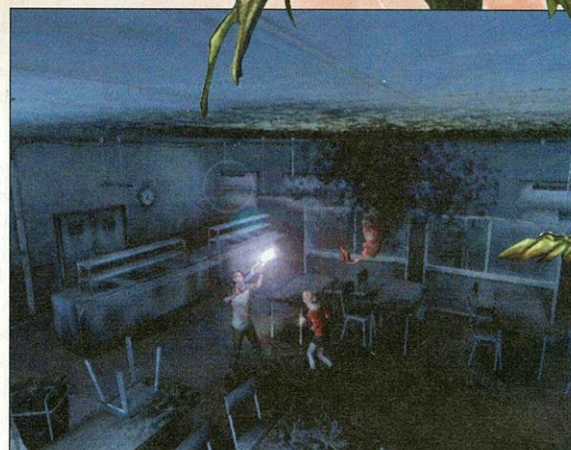
OBSCURE

Statt euer Recht auf Bildung wahrzunehmen, kämpft ihr ums nackte Überleben.



Nein, bitte nicht ... Haben Sie Mitleid! Neint! Nicht noch mehr Spritzer! Das brennt so ... Neeeeeinn ...

○ Versuchskaninchen: Schon nach wenigen Spielminuten trifft ihr auf das erste Opfer grausamer Experimente.



○ Immer an der Wand lang: Die ekigen Höllenmonster schleichen sich auch von oben an den ahnungslosen Spieler heran.

PS2 Während alle Horror-freaks mit einer PS2 im Wohnzimmer dem Konami-Schocker Silent Hill 4 entgegenfiebern, leckt sich die Nintendo-Fraktion nach dem Zombiefest Resident Evil 4 die Finger. Abseits der beiden Gruselgrößen hat sich mit Ataris Obscure ein relativ unbekannter Genre-Außenseiter angeschlichen. Der will mit Zweispieler-Modus und ungewohntem Highschool-Setting frischen Wind in die leicht angestaubte Survival-Horror-Thematik bringen.

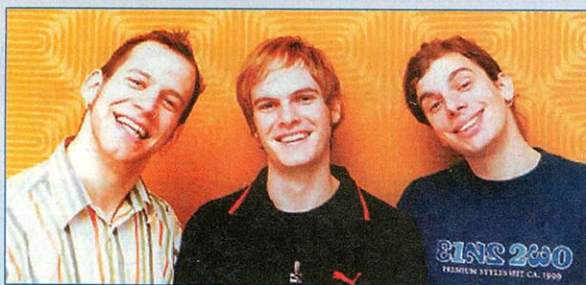
Der grüne Daumen

An der Leafmore-Highschool ist der Teufel los: Immer wieder sorgen Meldungen über verschwundene Mitschüler für Aufregung – nun hat es auch Sportskane und Mädchenschwarm Kenny Matthews erwischt. Als der Basketballfan nach ein paar Übungswürfen nicht nach Hause kommt, entschließt sich seine Clique kurzerhand zum Rettungsversuch. Das obskure Abenteuer startet ihr als einer von drei wählbaren Charakterköpfen, im Laufe des Spiels sammelt ihr

aber noch zwei weitere Mitstreiter ein. Jeder Digi-Pennäler hat dabei besondere Eigenschaften, die ihr bei der Wahl im Hinterkopf behalten solltet: Nachwuchsreporter Josh weist euch auf wichtige Level-Utensilien hin, die robuste Schönheit Ashley schwingt den Baseballschläger ganz besonders effizient gegen matschige Monsterrüben.

Nur wer taktisch geschickt zwischen den fünf Helden wechselt, meistert die kniffligen Spielsituationen und kommt schließlich hinter die Zusammenhänge

OHREN AUF!



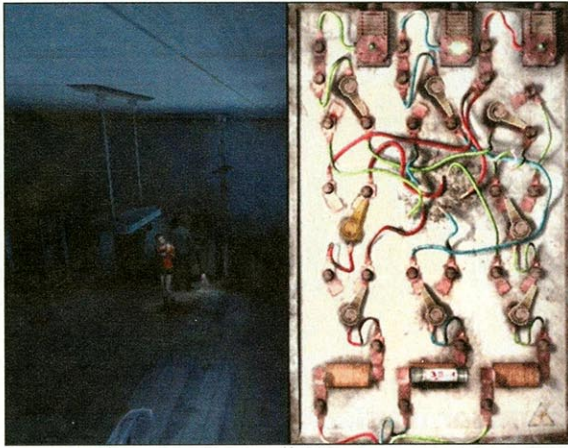
○ Sportfreunde Stiller: Independent-Musik aus München.

In Obscure dröhnen die Songs mehr oder minder bekannter Punk- und Rockbands aus den Boxen. Nachfolgend findet ihr eine Liste der enthaltenen Lizenztracks:

- Sum 41, „Still waiting“
- Sportfreunde Stiller, „Wir kommen (Was hier los ist)“
- Span, „Don't think the way they do“
- Da Wholeenchilda, „Supersonica“



○ Auffällig: Ein leuchtender Computerbildschirm garantiert meist wertvolle Story-Informationen.

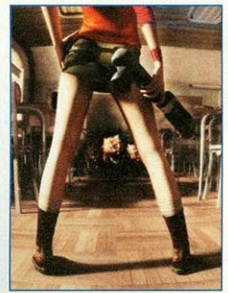


○ Standard: Dieses Rätsel nötigt euch kaum Hirnschmalz ab – verbindet einfach die richtigen Stromleitungen.



○ Verzerrt: Genre-typisch bietet euch der virtuelle Kameramann gelegentlich ungewöhnliche Blickwinkel.

BEGRIFFSVERWIRRUNG



So mancher Leser wird den Teenie-Terror vielleicht mit dem lautmalersischen Titel Mortifilia in Verbindung bringen. Und das ist gar nicht mal falsch, denn in den USA wird Obscure wirklich unter diesem anderen Namen firmieren. Doch ob nun Mortifilia oder Obscure: Beide Versionen sind absolut inhaltsgleich.

zwischen vermissten Studenten, bizarren Experimenten machthungriger Wissenschaftler und dem Auftauchen der pflanzenähnlichen Meuchelmonster.

Terror-Team

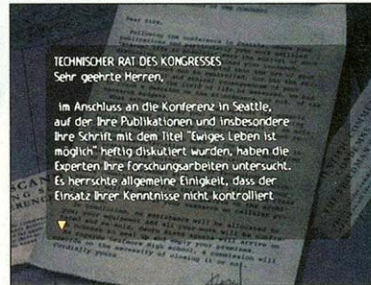
Um von der unmenschlichen Feindeschar nicht binnen Sekunden übermannt zu werden, fordert ihr per Knopfdruck den Mannschaftskameraden eurer Wahl zum Aufbruch. Die CPU reagiert dabei erfreulich souverän: Völlig selbstständig ballert euer Sidekick auf angreifende Polygon-Mutanten oder hält euch den Rücken frei, während ihr ein widerspenstiges Türschloss knackt. Das Salz in der Horror-Suppe ist jedoch die gesellige Team-Option: Einen zweiten Spieler inklusive Pad vorausgesetzt, löst ihr im Duett Genre-typische Rätsel. Ihr spürt wichtige Dokumente auf und flüchtet vor den geifernden Bio-Bösewichtern um euer Bildschirmleben. Glücklicherweise könnt ihr jederzeit euren Protagonisten wechseln, müsst dafür aber unter Umständen die laufende Spielsituation abbrechen. Doch aufgepasst: Ein bereits dahingegangenes Teammitglied kann mit keinem Medikit – und sei es noch so stark – ins Leben zurückgeholt werden. Ihr

solltet also nicht bis zur allerletzten Sekunde warten, bis ihr einen angeschlagenen Schützling heilt.

Die Reise in die Abgründe des staatlichen Lehrsystems präsentiert sich auf durchgehend hohem Technik-Niveau: Stimmungsvolle Grafikeffekte wie einfaches Sonnenlicht und düster wabernde Nebelwolken sorgen für eine zünftige Gänsehaut auf Spielerarmen, zudem hauchen interaktive Levelrequisiten und zerstörbare Glasobjekte dem Obscure-Silberling eine Menge (untotes) Leben ein. Als besonderes Schmankerl darf sich der geeignete PAL-User über eine wirklich gelungene Synchronisation freuen – eine talentierte Sprecherriege bringt das Spannungsfeld zwischen jugendlicher Unbekümmertheit und ungläubigem Entsetzen überzeugend rüber.

Kinderchor

Überhaupt wird für die Ohren einiges geboten: Während euch im Intro knackiger Fun-Punkrock entgegendröhnt, sorgt eine äußerst atmosphärische Soundkulisse für Schreckmomente im Minutentakt. Wenn dann auch noch ein ominöser Kinderchor zum sakral-unheimlichen Kirchengesang ansetzt und euch auf die folgenden Bildschirm-



○ Briefe aus Jerusalem: Unauffällige Textdokumente enthüllen die schreckliche Wahrheit.

schrecken vorbereitet, werdet ihr für einen nervenstarken Mitspieler mehr als dankbar sein. ■

FAZIT | Wolf Speer

Obscure ist aus allen Zutaten gemacht, die ein rundum gelungenes Horror-Erlebnis braucht: Technisch gibt sich der Atari-Silberling keine Blöße, dank intuitiver Bedienung verbuchen auch Anfänger schnell erste Erfolge. Die Idee, nicht mehr länger mutterseelenallein durch finstere Texturgänge schleichen zu müssen, ist schlichtweg grandios. Vom Zweispieler-Modus abgesehen fehlt jedoch der entscheidende Funke Genialität: Zu langsam kommt die (nicht sehr originelle) Story in Fahrt, zu altbacken und ausgelutscht wirken viele Spielsituationen, die zwischen euch und dem furiosen Ende stehen. Zudem ist die Netto-Gesamt-Spielzeit mit rund sechs Stunden beunruhigend kurz ausgefallen. Trotz der Kritikpunkte erwartet euch ein durchdachtes, überzeugend präsentiertes Schauer Märchen, das viele Gruselfans finden wird. An den Schockerkönig Silent Hill 3 reicht es allerdings nicht heran.

POSITIV

- erfrischender Zweispieler-Modus
- gelungene Lokalisierung
- interaktive Levelumgebung

NEGATIV

- altbackene Rätsel
- geringer spielerischer Umfang
- Story nicht sonderlich originell

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Silent Hill 3	91%	05/03
2 Project Zero II: Crimson Butterfly	85%	05/04
3 Resident Evil Outbreak	81%	06/04

PLAY DATEN

Genre	Survival-Horror	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Atari	280KB	1-2	
Entwickler	Hydravision	Online Funktion	USK	ObsCure
Erhältlich ab	sofort	Nein	16 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.obscure-game.com				



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 82%
Sound 84%

RATING (PROZENT)
81



○ Finster war's: Nach Sonnenuntergang seid ihr auf euer großes Waffenarsenal angewiesen.



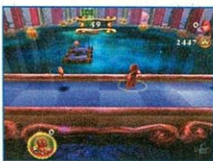
SHREK 2

Kaum verheiratet, sitzt Shrek ein Berufskiller im Nacken. Zusammen mit seinen Freunden stellt er sich der Gefahr.



○ Ach du Schreck: Hier kann nur der Esel mit seinen kräftigen Hufen helfen.

MINISPIELE



Es ist nicht zwingend notwendig, alle Ziele eines Levels zu erfüllen, um ihn abschließen zu können. Wer allerdings alle Aufgaben erfüllt, wird mit Boni in Form von Minispielen belohnt. Ähnlich wie in der Heldenzeit (siehe Kasten) geht ihr bei den Spielchen mit einem Charakter auf Punktejagd.

PS2 Kaum sind Shrek und seine Braut Fiona von ihrer Hochzeitsreise zurück, steht auch schon der nächste große Trip an. Fionas Eltern, König und Königin des Reiches „Weit, weit, weg“, wollen den neuen Schwiegersohn unter die Lupe nehmen.

Ganz und gar nicht erbaut sind die Brauteltern von der Tatsache, dass ihre Tochter mit einem Oger verheiratet ist, und jetzt noch dazu selbst als großer grüner Oger das Land unsicher macht. Doch das eigentliche Problem liegt woanders: Wurde das Töchterchen doch bereits einige Monde zuvor Prinz Charming als Braut versprochen. Also: Shrek muss weg! Kurzerhand wird ein

Auftragskiller engagiert, um das kleine „große“ Problem aus der Welt zu schaffen.

Heldengetümmel

Bei der Story von Shrek 2 hält sich Entwickler Luxoflux (u.a. True Crime: Streets of L.A.) akribisch an die Geschehnisse des gleichnamigen DreamWorks-Blockbusters. Bei der Wahl der Locations haben es sich die Programmierer aber nicht nehmen lassen, neben den aus dem Film bekannten Schauplätzen noch weitere ins Spiel einzubauen. Insgesamt durchquert ihr elf Levels, von denen vier nicht aus dem Film stammen. In klassischer Action-

Adventure-Manier stehen in jedem Abschnitt andere Aufträge an.

Die erste Aufgabe: Im heimischen Sumpf müsst ihr Marschverpflegung für die anstehende Reise beschaffen. Die Suche nach den achtzehn herrlich leckeren Schneckenaugäpfeln müsst ihr glücklicherweise nicht alleine antreten.

Das Besondere an Shrek 2 ist nämlich, dass ihr bei Problemen nicht nur auf euch gestellt seid. Statt nur eines Helden habt ihr gleich vier unter Kontrolle. Steuern könnt ihr allerdings nur einen davon. Die CPU übernimmt die anderen drei, es sei denn, ihr habt ein Multitap und drei Freunde als Verstärkung neben euch. Einzelspieler wech-



○ Die Hühner sind los: Damit Fat Boy seinen Götzen frisches Hühnchen servieren kann, müsst ihr die Biester für ihn einfangen.



○ Puss in Boots: Erst wenn der Gestiefelte Kater besiegt ist, schließt er sich euch an.

HERO-TIME DIE ZEIT IST REIF FÜR EINEN HELDEN

Zwar seid ihr größtenteils als Quartett unterwegs, einige Bedrohungen können allerdings nur von einem bestimmten Helden gemeistert werden. In der so genannten Heldenzeit springt ein Charakter (welcher das ist, bestimmt das Drehbuch) der Truppe in die Bresche und stellt sich der Herausforderung.



○ Dirigent des Todes: Hier muss Fiona die Vögel zum Trällern bringen bis sie platzen.



○ Verfolgung: Esel und seine Freundin, der Drache aus dem ersten Film, befreien Fiona.



○ Tomatig: Der Lebkuchenmann muss den Wassereimer der drei Schweinchen finden.

seln mit dem L1- oder R1-Button beliebig oft zwischen den Charakteren hin und her. Mit welchen der zehn spielbaren Märchenfiguren ihr unterwegs seid, liegt jedoch nicht in eurer Hand. Die Auswahl der Helden bestimmt das Drehbuch für jedes Level neu.

Vier gewinnt

Der Wechsel zwischen den Charakteren ist bitter nötig, denn jeder von ihnen verfügt über eine besondere Fähigkeit, von der ihr Gebrauch machen müsst, um die Aufgaben lösen zu können. Beispielsweise tritt der großmäulige Esel mit seinen kräftigen Hinterhufen spielend leicht verschlossene Tore entzwei. Kräftig sind die schmackhaften Beinchen vom Lebkuchenmann zwar nicht, dafür kann der

Süße Kekse verstreuen und damit Tiere und Feinde anlocken. Apropos Feinde: Das Quartett bekommt es auf seiner Reise mit allerhand fiesem Lumpenpack zu tun. Zum Glück können die vier ordentlich austeilen. Dank einfacher Steuerung fallen die Kämpfe sehr simpel aus: Durch mehrmaliges Drücken des Viereck-Buttons ruft ihr die drei Angriffsphasen der Helden ab und haut dem Feindesgesindel die Hücke voll. Mit diversen Zaubersprüchen und Upgrades lassen sich die Leistungen der Charaktere zudem aufleveln.

Starbesetzung

Technisch macht Shrek 2 eine gute Figur: Die unterschiedlichen Areale

überzeugen durch hübsche Texturen, besonders die Animationen der Märchenfiguren sehen hervorragend aus. Auch bei der Lokalisierung hat Hersteller Activision weder Kosten noch Mühen gescheut. Anders als in den USA traten hierzulande die Originalsprecher des Films vor das Mikrofon. Für den guten Ton im Märchenland sorgen demnach Schwarzwaldklinik-Doktor Sascha Hehn (Shrek), Samstag-Nacht-Ulknudel Esther Schweins (Prinzessin Fiona) sowie die Eddie-Murphy-Synchronstimme Randolph Kronberg als Sprüche klopfender Esel. ■



○ Haarige Angelegenheit: Unser Wolf hat genauso einen buschigen Schwanz.



○ Angst und Schrecken: Hie und da machen euch gefährliche Monster das Leben schwer.



○ Hmm Kekse: Von den leckeren Plätzchen aus Lebkuchenmanns Tasche lassen sich Feinde gerne eine Weile ablenken. Umso besser für unsere Freunde.

FAZIT | André Steinert

Dass Filmumsetzungen gern mal in die Hose gehen, ist bekannt. Dass es auch anders geht, zeigt der Lizenztitel Shrek 2. Auf technischer Seite glänzt das Oger-Abenteuer mit lupenreiner Optik, liebevoll gestalteten Texturen und klasse Animationen. Nicht ganz optimal fällt dagegen die KI der CPU-Sidekicks aus: So schlagen sie erst zu, wenn der menschliche Held zur Attacke bläst oder wenn sie durch Schläge der Gegner „geweckt“ werden. Auch die Missionsziele wiederholen sich im Verlauf des Spiels ständig, auch wenn sie sich hinter verschiedenen Fassaden verstecken. Richtig gut gelungen sind die Zwischensequenzen. Fazit: Shrek 2 ist ein gefundenes Fressen für jüngere Zocker, die einige Tage mit dem grünen Ungeheuer ihre Freude haben werden. Älteren Semestern reichen sechs bis sieben Stunden Spielzeit, um sich das viel zu kurz geratene Ende zu Gemüte zu führen. Shrek-Fans und MultiTap-Besitzer können bedenkenlos zugreifen.

POSITIV

- Mehrspieler-Gaudi
- klasse Charakteranimationen
- witzige Zwischensequenzen

NEGATIV

- zu kurz
- Sidekick-KI nicht optimal
- Aufgaben wiederholen sich

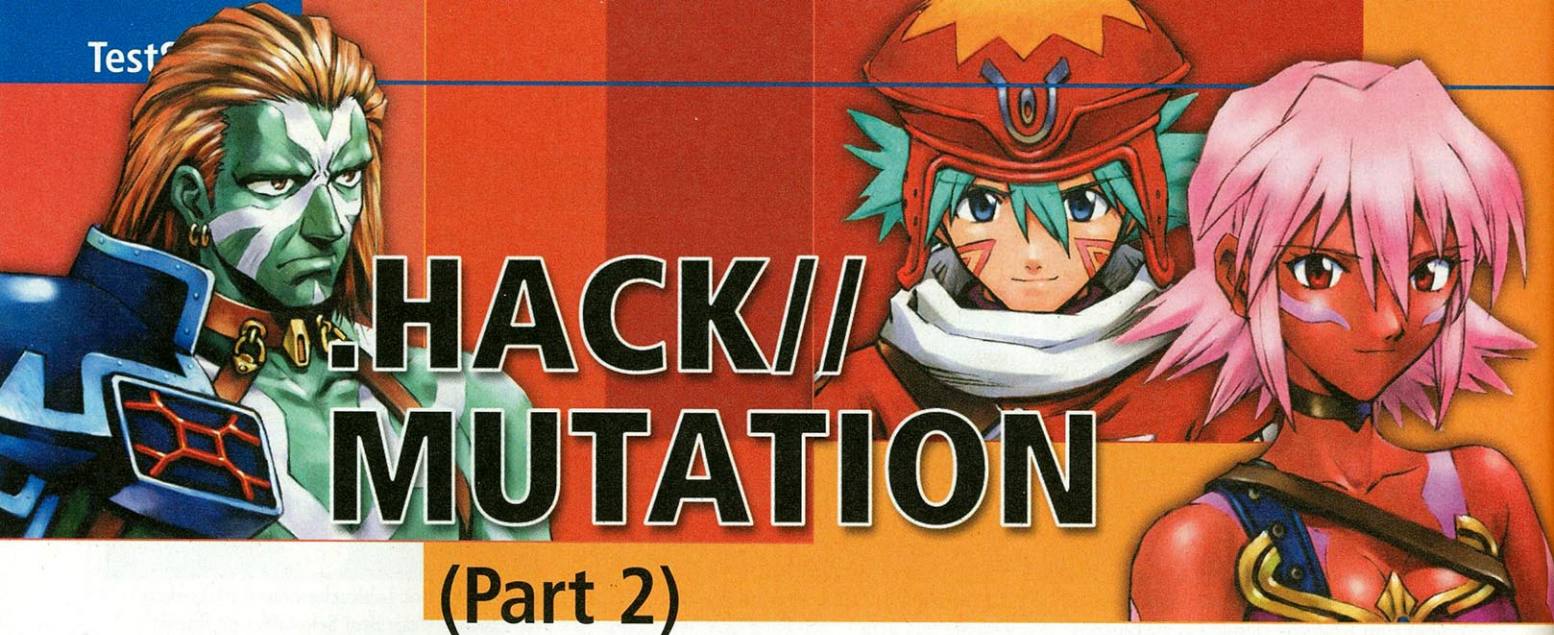
ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Gauntlet: Dark Legacy	74%	06/01
2 Findet Nemo	72%	01/04
3 Shrek Super Party	69%	06/03

PLAY DATEN

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Activision	62KB	1-4	Shrek 2
Entwickler	Luxoflux	Erhältlich ab	Online Funktion	USK
Preis	ca. 60 Euro	Nein	6 Jahre	
WEB-INFO: www.activision.de				

															
Besondere Auszeichnungen:															
						Grafik 78%				RATING (PROZENT)					
						Sound 74%				75					
Einsteiger		Fortgeschrittene		Profis											



.hack// MUTATION

(Part 2)

Zurück in „The World“: Die Geschichte um Kite und seinen komatösen Kumpel Orca hat noch lange kein Ende gefunden.

DAS FLAGGENRENNEN



Die neue Version von „The World“ wartet mit dem Flaggenreennen auf. Grunties konnte man bereits im Vorgänger züchten. Wer jetzt aber alle drei Grunty-Typen einer Stadt großgezogen hat, kann fortan an den Flaggenreennen der jeweiligen Metropole teilnehmen. Als Belohnung gibt's die Stadt-Fahne.



○ Abwarten und Tee trinken: Erst wenn der Schutz der Monster gebrochen ist, kann Kite den mächtigen Datenentzug ausführen.



○ Fast wie in echt: Die Sprüche, die euch eure Team-Kollegen zuwerfen, werden oft mit einem Smiley verstärkt.

PS2 .hack ist ein riesiges Universum zum Eintauchen und Wohlfühlen. Wer Gefallen findet an MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games), der ist bei der .hack-Reihe genau an der richtigen Stelle. .hack gaukelt euch nämlich eine solche Spielerfahrung vor, obwohl ihr gar nicht online seid. Und doch ist das .hack-Universum viel mehr als der gelungene Fake eines MMORPGs. Wer in den vollen Genuss der .hack-Saga

gelangen möchte, muss sich neben dem Spiel noch mit .hack//Sign befassen, einer 26-teiligen Anime TV-Serie, die vor .hack//Infection spielt. Daneben ist auch .hack//Liminality, eine vierteilige OVA, die etwa gleichzeitig mit Infection startet, wichtig zum vollen Verständnis. Obendrein gibt's auch noch Comics, die sich ebenso in das Universum eingliedern.

Die .hack-Saga wurde von vorneherein auf vier Teile angelegt (.hack//-

Infection, .hack//Mutation, .hack//Outbreak und .hack//Quarantine). Deshalb knüpft die Story von Mutation auch direkt an den Plot von Infection an.

Nichts geht verloren

Wer den ersten Teil komplett gemeistert hat, kann seinen Spielstand importieren. Somit gehen keine mühselig eingesammelten oder getauschten Items, Rüstungen oder Waffen sausen. Den



○ Grafische Untermalung: Jeder Zauber wird durch andere visuelle Effekte begleitet.



○ Umkleidekabine: Wenn ihr euch neu ausrüstet, werden die Werte, in denen ihr euch verbessert, grün dargestellt.



○ Aua! Die richtige elementare Attacke erzielt die meisten Schadenspunkte.

Level eures Charakters übernehmt ihr natürlich ebenfalls.

Wer erst mit dem zweiten Teil in die Saga einsteigt und deshalb nicht über einen Speicherstand verfügt, beginnt automatisch mit einem Level-30-Charakter. Klingt zwar toll, ist es aber nicht wirklich. Bevor man nämlich dem eigentlichen Spielverlauf folgen kann, muss man erst einmal ein paar Stunden lang stupide aufleveln. Erst danach hat man die nötige „Power“, um dem Plot zu folgen. Das Intro gibt einen kurzen Überblick darüber, was sich im Prequel zugetragen hat.

Update

Kite wurde von seinem Kumpel Yasuhiko überredet, ins Online-Rollenspiel „The World“ einzusteigen. Gesagt, getan. Allerdings ist Yasuhiko bei der ersten gemeinsamen Partie aus unerfindlichen Gründen ins Koma gefallen. Diese Angelegenheit musste geklärt werden und so hat sich Kite erneut ins Spiel eingeloggt, um dem dubiosen Vorfall auf den Grund zu gehen. Yasuhiko ist kein Einzelfall gewesen und schon bald kommt Kite einer riesigen Verschwörung auf die Spur, die sich um und in „The World“ ereignet. Kite ist zwar bei seinen Ermittlungen schon sehr weit gekommen, aber trotzdem weiß er noch nicht alles. Die wahre Schlacht soll erst noch beginnen...

.hack//Mutation wird euch im Spiel selbst als neuer Patch untergejubelt. Die aktuelle Version 2.90 bringt aber lediglich eine Neuerung mit sich – das Flaggenreiten (siehe Infospalte links). Am eigentlichen Gameplay wurde nichts geändert: Um in der Story voranzukommen und um Informationen über das Spiel zu erhalten, müsst ihr ständig eure Mails checken, News-Meldungen aus dem Internet verfolgen und das „The World“-Forum durchstöbern. Diese Spielelemente präsentieren sich als Textlawinen. Ihr müsst euch auf sehr viel Lesearbeit einstellen.

Auf jedem Server befindet sich eine Stadt mit einem Chaos-Tor. In den Städten sichert ihr euren Spielfortschritt, wickelt Tauschgeschäfte ab, kauft euch neue Waffen, Rüstungen, Zaubersprüche und jede Menge anderer nützlicher Dinge. Durch das Portal gelangt ihr auf die verschiedenen, zufällig generierten Schlachtfelder. Jedes davon bietet euch auch einen Dungeon, der am untersten Punkt besonders wertvolle und einzigartige Gegenstände birgt.

Wildes Gemetzel

Die unumgänglichen Kämpfe laufen allesamt in Echtzeit ab: In bester Hack'n-Slay-Manier malträtiert ihr euren Action-Button und knüpelt auf die Monsterscharen ein. Schaltet ihr während des Kampfes ins Menü, pau-



○ Einfach köstlich: Auf den Schlachtfeldern findet ihr das Futter für eure Grunties.



○ Wortspielerei: Durch drei Schlüsselwörter aneinander erreicht ihr die Schlachtfelder.



○ Gewusst wie: Das „The World“-Forum dient zugleich als Tutorial.

siert die Rangelei. Jetzt könnt ihr in aller Ruhe euren Team-Kollegen Verhaltensmuster zuweisen, Zaubersprüche und Spezialattacken ausführen, Heiltränke schlürfen etc. Oft verliert man in Massenschlachten die Übersicht – dann hilft nur noch eins: Augen auf die Lebensenergieanzeige richten und bei Bedarf rechtzeitig heilen – oder ein Gruppenmitglied zum Heilen verdonnern.

Neue Zaubersprüche und Spezialattacken erlernt ihr, indem ihr euch neu ausrüstet. Jeder Ausrüstungsgegenstand verbessert nämlich nicht nur eure Eigenschaftswerte, sondern ist auch mit unterschiedlichen Fähigkeiten versehen. Ihr müsst euch deshalb entscheiden, ob euch beispielsweise ein neuer Zauberspruch wichtiger ist als ein besserer Rüstungsschutz. ■

BIGFOOT-SUCHAKTION



In den Web-News findet ihr nicht nur nützliche Informationen über „The World“, sondern auch allerhand andere Berichte über Ereignisse außerhalb des Spiels. So erfahrt ihr beispielsweise, dass die Fußspuren eines Bigfoots gesichtet wurden und dass die anschließende Suche erfolglos blieb u.s.w.

FAZIT | Heiko Strobel

Der große Pluspunkt des .hack-Universums ist seine umfangreiche, Videospielübergreifende Story. Wer .hack//Infection allerdings nicht abgewinnen konnte, wird auch an .hack//Mutation keine Freude haben. Ebenso raten wir davon ab, erst mit dem zweiten Teil in die Serie einzusteigen – ein Buch würde man schließlich auch nicht mit dem zweiten Kapitel beginnen. Dass das Spiel mit dem beiliegenden OVA-Filmchen verknüpft ist, wird besonders im zweiten Teil deutlich. Schaut man sich die DVD aufmerksam an, stolpert man über eine Szene, die ein im Spiel verborgenes Areal offenbart. Klasse! Leider hat sich aus technischer Sicht am Spiel nichts geändert. Derselbe mauve Grafikstil, die teils hektischen Kämpfe, die musikalische Untermalung – alles so, wie man es kennt. Der Titel lebt vornehmlich von seiner tief greifenden Handlung. Wer bereits bei .hack//Infection Blut geleckt hat, wird abermals fasziniert sein.

POSITIV

- mitreißende Story
- guter Fake eines Online-Spiels
- mit .hack//Liminality

NEGATIV

- teils unübersichtliche Kämpfe
- altbackener Grafikstil
- simple KI

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Final Fantasy X-2	85%	03/04
2 Baldur's Gate: Dark Alliance 2	84%	01/04
3 Breath of Fire: Dragon Quarter	83%	11/03

PLAY DATEN

Genre	Rollenspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Atari	708KB	1
Entwickler	CyberConnect2	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	12 Jahre
Preis	ca. 50 Euro		
WEB-INFO:	www.dothat.com		

Besondere Auszeichnungen:

SONY PLAYSTATION 2
DIGITAL AUDIO CD
ABD
D
E
SPEECH
AUSGABE

Grafik 69%
Sound 76%

RATING (PROZENT)
78

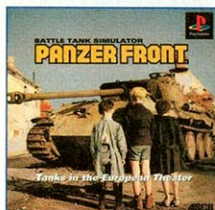
Einsteiger Fortgeschrittene Profis



PANZER FRONT AUSF. B

Jagdsaison für Wüstenfüchse: In Japan rollt seit Mai Teil 3 der Panzersimulation über die nordafrikanischen WWII-Schlachtfelder.

DIE VORGÄNGER



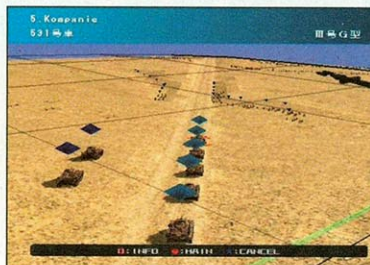
Panzer Front • Ab 1999
Dreamcast, PSone



Panzer Front bis. • ab 2001
PSone



○ **Kriegsrealismus:** Fällt der Ladeschütze, dauert das Nachladen deutlich länger.



○ **100 Prozent Strategie:** Auf der Landkarte taktiert man generalstabsmäßig.



○ **Geschützt:** Aus der Einschätzung der Entfernung resultiert die Flugbahn der Geschosse.

PS2 Seit dem 27. Mai geht es an der japanischen PS2-Front hoch her: An diesem Donnerstag hatte Nippon-Publisher Enterbrain erstmals zum PS2-Gefecht aufgerufen. Import-Freaks und Hobby-Feldmarschälle kennen die Panzer-Front-Serie noch aus der guten, alten PSone-Zeit.

Ein kleiner Rückblick: 1999 wurde das Erstlingswerk Panzer Front (play-Rating 68%, 05/01) veröffentlicht, zwei Jahre später folgte Panzer Front bis. (71%, 04/02).

Rommel gegen „Monty“

Panzer Front Ausf. B. konzentriert sich vorwiegend auf den WWII-Kriegsschauplatz Nordafrika von 1941 und 1943.

Die beiden PSone-Vorläufer hatten dagegen die Ost- und die Westfront im Visier. Auf Seiten des Deutschen Afrika Korps kämpft man zusammen mit den italienischen Verbündeten gegen die Streitkräfte aus Großbritannien und dem Commonwealth.

Dazu schlüpft man zum einen in die Panzerfahrer-Montur von Kommandanten, Fahrern, Lade-, MG-, und Richtschützen. Zum anderen legt man auf einer detaillierten Landkarte die Ziele für Luft- und Artillerieschläge, den Anfahrtsweg für die Nachschubtransporte oder die Marschroute der Einheiten im Aufzugsgebiet fest.

Übrigens: Neben den tonnenschweren Kampfkolossen lassen sich auch Krad-Einheiten, Halbkettenfahrzeuge (z.B. SdKfz 251) oder Pak-Geschütze (7,5 cm) manövrieren und befehlen.

umfangreichen Story-Mode inklusive FMV-Zwischensequenzen, wie wir ihn aus den Prequels kennen, hat man beim ersten PS2-Feldzug verzichtet. Ebenfalls vermisst man den hektischen Funkverkehr der eigenen Panzer-Crew. Die atmosphärische Sprachausgabe wurde durch schöne Textfelder ersetzt.

Hingegen stellt die Steuerung der Kettenfahrzeuge erneut eine Klasse für sich dar. Beispielsweise wird die Turmluke im Gefecht mit der Select-Taste geschlossen, mit den Schultertasten lenkt man die Ketten im Vor- und Rückwärtsgang separat, mit Dreieck justiert man die Flugbahn der Geschosse, mit dem rechten Analog-Stick wählt man die Munition aus u.s.w.

Aufgrund der pixeligen und grobschlächtigen Grafik verleihen wir der Panzersimulation jedoch keinen Orden, sondern degradieren sie. Die detaillierten Polygon-Modelle aller Vehikel bilden zur geschmacklosen Umgebungsgrafik auf PSone-Niveau einen krassen Gegensatz. ■

FAZIT | Dirk Gemeinhardt

Für Hobby-Kommandanten ist Panzer Front Ausf. B trotz gravierender Schwachpunkte seine Anschaffung wert. Der taktische Tiefgang dieser WWII-Simulation ist im PS2-Sektor einzigartig. Das Kämpfen mit einem Kettenfahrzeug weiß im Wechselspiel mit den strategischen Planungen auf der Landkarte zu gefallen. Gleichwertige Konkurrenz gibt's derzeit nur bei den PC-Kollegen. Das große Manko ist die detailarme, extrem pixelige Umgebungsgrafik. Auf den Schlachtfeldern entpuppt sich die instabile Bildwiederholungsrate als unvorhergesehenes Feinbild.

Trotz der japanischen NTSC-Version werden keine Sprachprobleme auftreten, die meisten Bildschirmtexte sind in Englisch oder Deutsch gehalten.

POSITIV

- hoher taktischer Anspruch
- hoher Realismusgrad
- große Fahrzeugauswahl

NEGATIV

- Grafik auf PSone-Niveau
- keine Sprachausgabe
- geringer Umfang

PLAY DATEN

Genre	Panzersimulation	MEMO CARD	SPIELER	1	PlayStation 2
Hersteller	Enterbrain	??KB	1		PANZER FRONT Ausf. B
Entwickler	Soyuz	Online Funktion	USK	?? Jahre	
Erhältlich ab	sofort				
Preis	ca. 60 Euro				
WEB-INFO:	www.electroniarts.de				



Besondere Auszeichnungen:



Sand im Panzer-Getriebe

Panzer Front Ausf. B bietet die beiden Modi Training und Feldzug. Auf einen



○ **Hohe Schlagkraft:** Die richtige Panzerformation entscheidet mitunter über den Ausgang der Schlacht. Beim Vorrücken empfiehlt sich die breite V-Form.

INDYCAR SERIES 2005 | LUTZ GLEICHMANN



❶ **Echte Prominenz:** IndyCar-Superstars wie Vitor Meira sind natürlich mit von der Partie.



❷ **RUMMS!** Spektakuläre Massenkarambolagen beeinflussen den Rennverlauf erheblich.



❸ **Regelkonform:** Die Starts erfolgen fliegend mit Pace-Car-Phase.

PS2 Heulende Motoren, jubelnde Fans und der Geruch von verbranntem Gummi – das klingt nach U.S.-amerikanischen IndyCar-Rennen. Dabei nehmen rund 30 an Formel-1-Boliden erinnernde Hightech-Flitzer teil. Sie fahren auf einer Distanz von 50 Rennrunden auf berühmt-berüchtigten Oval-Strecken um den Sieg.

Neben großem fahrerischen Können zählen vor allem Ausdauer und eine wohl überlegte Strategie, will man sich am Ende als Nr.1. feiern lassen. Genau wie im Vorgänger bedarf es hier-

zu feinfühler Fahrzeug-Einstellungen – der Reifendruck muss ebenso stimmen wie die exakte Kalkulation des Tankinhalts (man fährt mit einem Methanol-Gemisch).

IndyCar-Greenhorns holen sich im Vorfeld im Tutorial-Mode das grundlegende Know-how. Neben wertvollen Einsteiger-Tipps werden an dieser Stelle die allerersten und dringend notwendigen Fahrlektionen erteilt.

Die wohl größte Neuerung bei IndyCar Series 2005 ist unweigerlich der Network-Modus, bei dem ihr euch über den PlayStati-

on2-Breitbandadapter mit anderen Piloten messen dürft. Bis zu zwölf Online-Spieler liefern sich auf den unterschiedlichen Rundkursen heiße Kopf-an-Kopf-Rennen.

Der Boxenstopp: Leider stottert bei IndyCar Series 2005 der Motor andauernd. Besitzer des Vorgängers sollten gründliche Überlegungen anstellen, ob sie sich das 2005er-Update wirklich anschaffen wollen. Die unschöne Grafik des Vorgängers wurde um keinen Deut optimiert. Auch kommt die Steuerung abermals extrem sensibel daher. Wo sind die Verbesserungen? ■

Genre	Rennsimulation
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	25. Juni
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.codemasters.com

MEMORY CARD	1
600KB	1
Online Funktion	Nein
USK	O.A.

PLAYSTATION 2	BD	CD	16:9	Grafik 67%	Sound 73%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis				70	

Wer jetzt kein play-Abo bestellt, ist selber schuld!

Jahres-Abo
mit toller Prämie!



Mini-Abo
3 Ausgaben für nur 10 € testen
plus Geschenk!



Deine Vorteile im Abo:

- ❶ Jahres-Abo inkl. Prämie: Nur € 4,50 statt € 4,99 pro Ausgabe - du sparst fast 10%
- ❷ Mini-Abo plus Geschenk: Test ohne Risiko und gleichzeitig über 30% sparen!
- ❸ Kostenlose Zustellung direkt nach Hause
- ❹ Pünktlich, bequem und aktuell in deinem Briefkasten
- ❺ Weitere Prämien und Aboangebote findest du auf der im Heft beiliegenden Abokarte

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Telefon _____ Geb. Datum _____

Zahlungsweise: ☐ per Bankabbuchung (nur in Deutschland möglich) ☐ gegen Rechnung

Geldinstitut _____

Kontonummer _____

Bankleitzahl _____

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer _____

Gültigkeitsdauer _____ 3-stellige Prüfziffer _____

Datum _____ Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert, und ich über weitere Angebote von CyPress und seinen Partnern per Post, Telefon oder eMail informiert werde.

Ich bestelle play THE PLAYSTATION im Abonnement wie unten angegeben (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ play THE PLAYSTATION **Jahres-Abo** inkl. Prämie

Ich bestelle playTHE PLAYSTATION mit DVD im Jahres-Abo (13 Ausgaben) regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von nur € 58,50 (Ausland € 62,50, Schweiz sFr 116,00). Ich war in den letzten 6 Monaten nicht Abonnent von playTHE PLAYSTATION. Das Abo läuft mindestens für 1 Jahr. **PS0804**

☐ play THE PLAYSTATION **Mini-Abo** plus Geschenk

Ich bestelle playTHE PLAYSTATION mit DVD (3 Ausgaben im Mini-Abo) zum Vorteilspreis von € 10,-. Sollte ich eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus (13 Ausgaben) für € 58,50 (Ausland € 62,50, Schweiz sFr 116,00). Das Abo läuft mindestens für 1 Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden. Als Geschenk zu meinem Miniabo erhalte ich eine Design-Taschenlampe gratis, die ich auf jeden Fall behalten darf. **PSM084**

☐ Ich habe den neuen Abonnenten gewonnen und möchte den **playcom-Gutschein** im Wert von 30 € kassieren

Die Prämie playcom-Gutschein gilt ausschließlich in Verbindung mit einem play THE PLAYSTATION-Jahresabonnement. Die Lieferung der Abopremie erfolgt bei Bezahlung des Abonnements per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte umgehend, bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang. Prämieneempfänger und neuer Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein.

Coupon ausfüllen, ausschneiden und gleich heute noch per Post oder Fax an:
play Abo-Service, Heuriedweg 19, 88131 Lindau, Fax: (0049) 01805-909089
Unser Service für ganz Ellice: Tel.: (0049) 01805-909088, E-Mail: abo@playstation.com. Weiter Infos unter: www.playstation.com

HARRY POTTER

und der Gefangene von Askaban

Die Zauber-Azubis sind zurück. Zusammen mit seinen Freunden geht Harry in Hogwarts auf Geisterjagd.

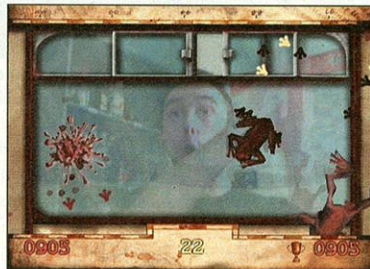
EXKLUSIVES EXTRA



Für alle Harry-Potter-Fans hat Entwickler Electronic Arts der Packung ein Extra beigelegt: ein doppelseitiges Poster. Auf der einen Seite des DIN A 4 großen Posters sieht man eine Karte von Hogwarts, auf der anderen Seite ist ein unterschriebenes Foto der Hauptdarsteller zu sehen.



Erwischt: Bei euren nächtlichen Eskapaden im Schloss trifft ihr hier und da auf Draco Malfoy.



Hogwarts-Express: An den Scheiben des Zuges treiben Schokofrösche ihr Unwesen.



Entgnomen: Euer Garten ist voll mit widerlichen Gnomen, die ihr vertreiben müsst.

PS2 Endlich! Die großen Ferien sind vorbei und die drei Nachwuchsmagier Harry Potter, Ron Weasley und Hermine Granger feiern dem neuen Schuljahr in der Zauberschule Hogwarts entgegen. Die Freude wird allerdings schon auf der Zugfahrt in die magische Akademie getrübt: Hier machen die drei Bekanntschaft mit einem Dementor, einem Wächter des Zaubergefängnisses Askaban. Aus diesem angeblich ausbruchsicheren Knast ist Sirius Black entkommen – ein angeblich in den Tod von Harrys Eltern Verwickelter. Und der will jetzt dem Junior einen Besuch abstatten.

Somit ist klar, dass sich auch im dritten Jahr nicht alles um den Zauberunterricht dreht. Der steht zwar ganz oben auf dem Programm, zwischen den Unterrichtseinheiten bleibt den drei Zauber-Azubis aber genug Zeit, sich dem Geheimnis um Sirius Black und die Dementoren zu widmen.

Erstmals alle drei

Diesmal steuert ihr erstmals nicht nur den Titelhelden, sondern auch seine beiden Freunde Ron und Hermine. Auf Knopfdruck wechselt ihr zwischen den Charakteren und macht euch so die speziellen Fähigkeiten des jeweiligen Schülers zu Nutze. Beispielsweise ist Rotschopf Ron der einzige, der in Schränken nach nützlichen Goodies und Geheimhängen schnüffeln kann. Zudem lernen nicht alle dieselben Zaubersprüche, sondern jeder eignet sich sein eigenes Repertoire an. Um an die magischen Formeln zu kommen, müs-

sen allerdings erst Prüfungen bestanden werden, meist simple Rätsel.

Klatschen und schreien

Harry Potter und der Gefangene von Askaban ist das erste Spiel eines Drittanbieters, das Sonys EyeToy-Kamera einbindet. In sechs witzigen Minispielchen dürfen bis zu vier Spieler auf die Jagd nach Punkten für das eigene Haus gehen. Da wäre z.B. Knallpoker. Hier müsst ihr, genau wie bei Memory, zwei identische Karten zusammenbringen. Nur dass die Karten beim Knallpoker explodieren, sobald man sie berührt. Im Schokofrösche-Spiel fangt ihr die süßen Hüpfen, die auf den Fenstern des Hogwarts-Expresses herumspringen, indem ihr in die Hände klatscht. Einige Spielchen machen sogar Gebrauch vom eingebauten Mikrofon der USB-Kamera: Taucht ein Geist auf dem Bildschirm auf, lässt er sich nur durch lautes Schreien vertreiben. ■

FAZIT | André Steinert

Glichen sich die beiden Vorgänger technisch wie ein Ei dem anderen, kommt der Gefangene von Askaban runderneuert daher. Optisch bezaubert Harry Potters neues Abenteuer mit schönen Texturen und Lichteffekten. Untermalt wird das Ganze von einem stimmigen Orchester-Soundtrack. Allerdings bezahlt ihr so viel zauberhafte Schönheit mit langen Ladezeiten, die den sonst flotten Spielfluss ein wenig bremsen. Auch die Joypad-Belegung ist nicht die allerbeste. Ihr habt immer nur zwei Zaubersprüche gleichzeitig zur Auswahl, was nerviges Sprüchewechseln zur Folge hat. Richtig gut gelungen sind dagegen die sechs EyeToy-Spiele aus dem Harry-Potter-Universum.

POSITIV

- hübsche Lichteffekte
- guter Soundtrack
- witzige EyeToy-Spiele

NEGATIV

- nervige Ladezeiten
- fade Dialoge
- Joypadbelegung nicht optimal

PLAY DATEN

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	63KB	SPIELER	1-4	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts UK	Online Funktion	Nein	USK	6 Jahre	
Entwickler	Electronic Arts					
Erhältlich ab	sofort					
Preis	ca. 60 Euro					
WEB-INFO:	www.harrypotter.ea.com					



Besondere Auszeichnungen:

NUR FÜR EXTREME HARDWARE KING

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

Grafik 78% Sound 75%

RATING (PROZENT) 75



Mit Magie: Im Laufe des Schuljahres eignen sich die drei Azubis diverse Zaubersprüche an.

1.000.000 €

Gewinnspiele im Internet im max. monatlichen Gesamtwert spielen wir für Sie! **
einen genialen Spaß aufs Handy ordern* und gratis Gewinne abräumen

EINFACH PER SMS ANMELDEN!

über 300 Gewinnspiele jeden Monat WIR spielen für Sie ... SIE GEWINNEN!
Pro Teilnehmertag eine Überraschung aufs Handy + gratis super Gewinnspieleintragungen



Machen Sie mit per SMS
"GEWINN PTB" an die

SMS an **86688** ****

Täglich mitmachen?
"START GEWINN PTB" an

SMS an **87555** *

oder wählen Sie einfach
die 01908 - 49115



1,86/min

TRAUM PREISE 100 % GEWINNGARANTIE



*Sie erhalten einmalig jeden Teilnehmertag eine n SMS-Witz aufs Handy und zusätzlich eine ** kostenfreie Eintragung in jeweils 10 Gewinnspiele (mit "START GEWINN PTB" 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 Gewinnbekanntgabe. *** 1,86 Eur./min. Handy und Internetzugang notwendig. * Im Abo max 1 SMS/1,99 Eur./Tag, **** 2 SMS je 2,99 (6,98) Eur. Gewinne werden vom Veranstalter mitgeteilt und übersendet. Um das Abo zu kündigen senden Sie einfach "STOP Gewinn PTB" an die 87555. Mindestteilnahme Alter 18 J. Die abgeb. Preise stellen Beisp. von Internetgewinnspielen dar. Vodafone Ant. 12ct. bzw. 18ct/sms (T-Mob. Ant. zzgl. 20ct) Teilnahme ausschließlich gemäß unserer AGBs (*s.u. <http://1a.game-server.cc/mail>)

SMS-FLIRT-CHAT-SPASS

No.1

NEU!



sende "CARO" per SMS an **84064**

abnahme ab 18. J., max. 1,99/SMS (inkl. 12ct Vodafone Anteil, zzgl. 20 cent T-Mobile Anteil) animierter Operatorchat

Prepaid Karte leer? Kein Bock auf Tel.-Gebühren?

GRATIS TELEFONIEREN!

als Anrufer aus allen Handynetzen
und dem deutschen Telekom-Festnetz

0800 -77.55

+ Vorwahl + Rufnummer

vor die gewünschten Rufnummer einfach 0800 77.55 wählen. Beispiel: R-Gespräch (wenn der Angerufene wählt) nach Hamburg: 0800 77.55 + 040 + Rufnummer
nur ins deutsche Festnetz der Telekom, keine 0190er, 0180er Nummern

SEXY SOUNDS FÜRS HANDY?

Die dollsten Klingelgeräusche, die Dein Handy je von sich gegeben hat!

- 36054 Sexy Hexy
- 36057 Stöhnen lang
- 36014 Liebeslust
- 36021 Heisse Party
- 36058 Wilde Liebe
- 36059 Girls, Girls, Girls
- 36004 Partytime
- 36060 Liebesgeflüster
- 36061 Du Luder
- 36062 scharf und schärfer
- 36063 Kleine Verführerin
- 36064 Noch viel Flotter
- 36055 Die Versuchung
- 36065 Strenge Erzieherin
- 36066 Strenge Lehrerin
- 36067 Orgasmus
- 36068 Zartes Spiel
- 36020 Voll und Total

Total witzig:

- 36040 Rülpsen
- 36050 Furzen
- 36056 Kotzen
- 36001 Klospülung

Jetzt per SMS bestellen

"TTS" + Leerzeichen + Bestellnummer an die



86688



Bestellung wird per WAP bereitgestellt. Bitte schau in Deiner Bedienungsanleitung nach, ob Dein Handy für Sounds geeignet ist. Bestellung ab 18 Jahre.

* Ab sofort max. 2 SMS a 2,99/SMS, SMS 12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS, zzgl. 20 ct T-Mobile Anteil/SMS

MASHED

Micro Machines war gestern: Mashed rast mit Vierspieler-Modus und hohem Suchtfaktor an die Spitze.

WIE HÄTTET IHR'S DENN GERN?



Hersteller Empire Interactive macht euch ein faires Angebot: Zum Preis eines regulären PS2-Titels erstellt ihr Mashed zusammen mit einem handelsüblichen Multitap. Nur damit sind spaßige Vierspieler-Duelle möglich. Habt ihr ein solches Gerät bereits im Regal stehen, gibt's das Spiel auch alleine für knapp 55 Euro.



Neue Runde, neues Glück: Drei Piloten kämpfen mit allen Bandagen um den Rundensieg.



Raketeneinschlag: Bereits ausgeschiedene Fahrer nehmen den Führenden aufs Korn.



Zwischenstand: Der schwarze Wagen baut die Führung aus.

PS2 Wer gerne seine Freunde zu geselligen Multiplayer-Runden vor dem heimischen Fernseher versammelt, dürfte im Laufe seiner Zockerkarriere auch schon hinter dem Micro-Machines-Steuer gesessen haben: Die knuffigen Miniflitzer sorgten in diversen Versoffungen für ausgelassene Mehrspieler-Partys. Mashed treibt das massentaugliche Spaßkonzept nun auf die Spitze.

Asphalt-Rüpel

Die Mashed-Prämisse ist denkbar einfach: Als einer von bis zu vier Piloten schwingt ihr euch auf den Fahrersitz eines PS-starken Polygonboliden und rast auf 13 grafisch unterschiedlichen

Rennstrecken um den Rundensieg. Um auf dem Siegetreppchen ganz oben zu stehen, ist dem Mashed-Piloten jedes Mittel recht: Bonuswaffen wie Maschinengewehr, Flammenwerfer oder Raketenbeschütz bomben euren Vordermann von der Strecke, zur Not wehrt ihr euch mit einem wohl platzierten Rempler.

Die Kurse entsprechen keineswegs geltenden Motorsportregeln: Spiegelglatte Fahrbahnen bringen auch die besten Lenker ins Schleudern und urplötzlich heranrasende Ölfässer zwingen zu halsbrecherischen Ausweichmanövern. Eines der Rennen findet sogar auf einer stark befahrenen Autobahn statt. Wer seinen Mitbewerbern also die volle Breitseite gibt, drängt sie – Augenmaß und Pad-Beherrschung vorausgesetzt – in klaffende Abgründe oder in Sackgassen – und kommt selbst dem Goldpokal ein gutes Stück näher.

Erst gemeinsam mit Gleichgesinnten spielt Mashed seine Stärken aus. Dient

die Solo-Option als Aufwärmphase oder besser zur Einübung der verwinkelten Parcours, gibt es mit maximal vier Spielern kein Halten mehr: Vier Modi (Tournament, Time Trial, Top Dog, oder Team Game) verwandeln jede noch so friedliche Zocker-Kommune in einen brodelnden Hexenkessel. An verbissenen Matches zerbrechen auch die ältesten Freundschaften – von diversen, nicht jugendfreien Ausrufen während des Spielablaufs ganz zu schweigen.

Rrrrrache!

Genialer Spielspaß-Kniff: Auch wer aus der laufenden Runde ausgeschieden ist, kann den Rennablauf noch beeinflussen – mit einem Zielkreuz ballert ihr auf die übrigen Mitspieler und macht die souveräne Führung eures Nebenmannes durch einen Raketeneinschlag zunichte.

Erfreulich: Für einen geringen Aufpreis gibt's zu Mashed gleich noch ein handelsübliches Multitap dazu! ■

FAZIT | Wolf Speer
Die unscheinbaren Mashed-Flitzer entpuppen sich schon nach wenigen Spielminuten als echte Partygranate: Dank unkomplizierter Handhabe und eingängigem Spielverlauf haben auch Anfänger das simple Spielprinzip sofort kapiert. Das geniale Rache-Feature sowie freispielfähige Goodies halten eure Motivation konstant in oberen Regionen. Leider verwehrt die Kamera hin und wieder die optimale Übersicht und sorgt so für unverschuldete Fahrfehler. Wie jedes Partyspiel leidet aber auch Mashed am Solo-Phänomen: Wer meist alleine vor der Glotze sitzt, verliert schnell den Spaß an der Sache. Daher raten wir unbedingt zum günstigen Multitap-Bundle – in der Gruppe steigt der Spielspaß noch um einige Prozentpunkte an!

POSITIV	NEGATIV
• unkompliziertes Spielprinzip	• alleine schnell ermüdend
• hohe Motivation	• Sound belanglos
• Multitap ist gleich dabei	• Kamera sorgt für Übersichtsprobleme

PLAY DATEN

Genre	Rennspiel
Hersteller	Empire Interactive
Entwickler	Supersonic
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 60 Euro (mit Multitap)
WEB-INFO:	www.empireinteractive.com

Besondere Auszeichnungen:
SIEBEN
HARDCORE
KING

Grafik 76%
Sound 56%

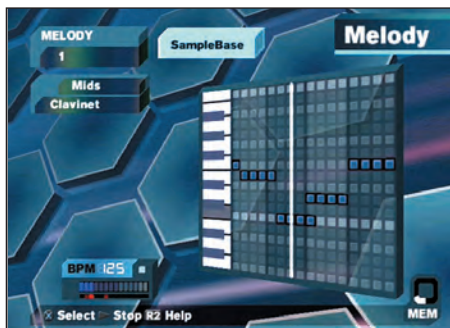
RATING (PROZENT)
80

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

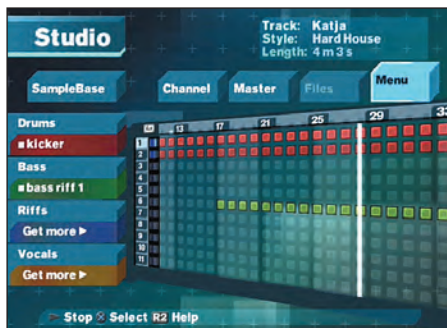


Ruhe vor dem Sturm: Auf dem Ventura Boulevard wird es eng.

MTV MUSIC GENERATOR 3 | ANDREAS SZEDLAK



⦿ Durchblick: Das neue Menü wirkt deutlich übersichtlicher und professioneller.



⦿ Hier spielt die Musik: Die Songs lassen sich mit Grafikeffekten hinterlegen.



⦿ Katja in da House: Die Sample-Datenbank fasst 3.500 unterschiedliche Sounds.

PS2 Ganze drei Jahre lang mussten wir auf den dritten Teil von MTV Music Generator warten – doch die Geduld hat sich gelohnt. Die Menüstruktur wirkt nun deutlich aufgeräumter und weniger verspielt als noch beim Vorgänger. Auch die gestiegene Anzahl an Features und Funktionen unterstreicht den Status als professionelle Musik-Software.

Neulinge verschaffen sich zunächst durch ein ausführliches Tutorial erste Einblicke. Kommt man mal trotzdem nicht weiter, steht jederzeit eine Online-Hilfe zur Verfügung. Bevor ihr euch an voll-

ständige Eigenkreationen wagt, könnt ihr Songs von Stars wie Sean Paul, Snoop Dog, Outkast oder der House-Ikone Carl Cox nach eigenem Geschmack remixen.

Genau wie beim Vorgänger verteilt ihr die Gruppen Drums, Bass, Riff und Gesang auf die Kanäle und Takte. Immer das Ziel vor Augen, Hörbares zu kreieren. Neu: Ihr dürft nun die Datenbank aus 3.500 Soundsamples vergrößern. Entweder ripped ihr Daten von einer Audio-CD oder ihr erstellt mit dem Editor eigene Töne und Melodien. Der Video-Sequencer des

Vorgängers ist weggefallen. In der Playlist lassen sich die Songs aber mit vielfältigen Grafikeffekten hinterlegen.

Fazit: Der neue Music Generator lässt keine Wünsche offen. Die Größe der Datenbank hat sich mehr als verdoppelt und ist doch mal kein passendes Sample dabei, legt ihr einfach eure Lieblings-CD ins PS2-Laufwerk und baut die Töne in euren Song ein. Auf den wegrationalisierten Video-Sequencer verzichten wir gerne, war er doch denkbar schwer zu bedienen. Noch nie hat Musik machen mehr Spaß bereitet. ■

Genre	Musikspiel
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Mixmax
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.codemasters.de	



Grafik 72%
Sound 84%

RATING (PROZENT)
85

Besonderheiten:
play KING

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

CyPress

Gratis-Exemplare PlayStation2-Demos

Meet'n'Greet mit den Redakteuren

playTV

DVD-Show

play

**VIDEO
GAMES
aktuell**

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

**DVD
VISION**

**DVD
aktuell**

GAMES CONVENTION 2004

SCHAUT VORBEI!

GC
GAMES CONVENTION

19.08. - 22.08.2004, Messe Leipzig

LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!

XIII | WOLF SPEER



☉ Bumm: Comic-typisch könnt ihr Explosionen sowohl hören als auch lesen.



☉ XIII ist zwar bunt, dafür aber alles andere als harmlos – das Digi-Blut fließt in Strömen.



☉ Im Fadenkreuz: Das allseits beliebte Scharfschützengewehr darf natürlich nicht fehlen.

PS2 Mit XIII veröffentlichte Hersteller Ubisoft Ende 2003 einen Ego-Shooter, der die Action-Gemeinde entzweit hat wie kaum ein Titel zuvor: Besonderes Merkmal war die vermeintlich flache 2D-Comicoptik, die der brachialen Ballerei einen für das Genre völlig ungewohnten Zeichentrick-Look verlieh – Cel Shading machte es möglich. Trotzdem gehört der XIII-Silberling nicht in Kinderhände: Der verworrene Verschwörungskrimi geizt nicht mit rotem Bildschirmsaft und zeigt teilweise ultrabrutale Tötungen.

Als Attentäter mit Gedächtnisverlust reist ihr quer durch die USA, stets verfolgt vom amerikanischen Geheimdienst und euren eigenen früheren Kumpanen. Angeblich seid ihr für den Mord des Präsidenten verantwortlich, könnt euch aber partout an nichts mehr erinnern. Um mit heiler Haut und der Auflösung des Rätsels aus der Shooter-Geschichte 'rauszukommen, bleibt euch also nichts anderes übrig, als die Waffe durchzuladen und euch in bester Rambo-Manier bis zum bössartigen Attentats-Drahtzieher durchzukämpfen. Handelsübliche Schleichenlangen

und ein umfangreiches Agenten-Arsenal (Abhörmikrofon, Sprengsätze etc.) bringen zudem einen Hauch Taktik ins Spiel.

Trotz der augenscheinlich kindgerechten Verpackung erwartet euch mit XIII ein knallhartes Shooter-Fest, das mit exzessiver Gewaltdarstellung und teilweise knackigem Schwierigkeitsgrad auch für alte Ego-Experten eine lohnende Anschaffung darstellt. Die äußerst dichte Atmosphäre, gepaart mit perfekter Spielbarkeit und der ungewohnten, aber wirkungsvollen Technik, sucht auch heute noch ihresgleichen. ■

Genre	Ego-Shooter	MEMORY CARD	SPieler	PlayStation 2	Grafik 87% Sound 86%	RATING (PROZENT) 91	Besonderheiten:
Hersteller	Ubisoft	94KB	1-4				
Entwickler	Ubisoft	Online Funktion	16 Jahre				
Erhältlich ab	sofort						
Preis	ca. 29 Euro						
WEB-INFO: www.xiii-thegame.com							

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME | WOLF SPEER



☉ Schwerter gezückt: Mit den scharfen Schneiden geht es den Bösewichtern an den Kragen.



☉ Athletisch: Im Kampf geht der Prinz auch schon mal auf Tuchfühlung mit dem harten Steinboden.



☉ Hau ruck: Auch wuchtige Kisten wollen bewegt sein – kein Problem für den kräftigen Königssohn.

PS2 Damit hätte wohl keiner gerechnet: Die einst belächelte Reanimation des persischen Prinzen für ein weiteres Bildschirmabenteuer hat sich Ende letzten Jahres als echter Spielspaß-Überflieger entpuppt. Dank toller Technik und exotischem Tausendundeine-Nacht-Flair sammelte das Königssöhnchen hauenweise Auszeichnungen ein.

Vom finsternen Großwesir angestachelt, bringt der Prinz versehentlich das Zeitgefüge außer Kontrolle. Klar, dass sich das virtuelle Blaublut umgehend daran macht, diesen fatalen Miss-

stand zu beheben. In schönster Action-Adventure-Manier tastet ihr euch fürderhin durch mit Fallen gespickte Kerkerräume, löst mehr oder minder knifflige Schalterrätsel und liefert euch auch mal einen verbissenen Schwertkampf mit den grimmigen Schergen des bärtigen Intriganten.

Ganz besondere Bedeutung kommt dabei dem titelgebenden Sand der Zeit zu: Der namenlose Prinz macht sich die losgelösten Zeitströme nämlich kurzerhand selber zu Nutze und dreht bei Bedarf ein bisschen am chronologischen Ablauf der Ereignisse – verpatzte Sprün-

ge macht ihr so in Windeseile ungeschehen oder ihr entgeht nachträglich dem fatalen Schwerthieb des Gegners.

Das Klassiker-Comeback darf als rundum gelungen bezeichnet werden: Die phänomenale Orient-Optik zaubert allen Grafikfetischisten ein Leuchten in die Augen, dank eingängiger Steuerung gehorcht der junge Adelige auch in haarigen Situationen ohne Widerspruch euren Padkommandos. Nur der teilweise geringe spielerische Anspruch, den der persische Prinz an euch stellt, nagt etwas an der Gesamtwertung. ■

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPieler	PlayStation 2	Grafik 91% Sound 81%	RATING (PROZENT) 86	Besonderheiten:
Hersteller	Ubisoft	81KB	1				
Entwickler	Ubisoft Montreal	Online Funktion	12 Jahre				
Erhältlich ab	sofort						
Preis	ca. 29 Euro						
WEB-INFO: www.ubisoft.de							

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

singstar

MEGA-GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment verlosen wir einzigartige Preise zum PS2-Partykracher SingStar für PlayStation2.

Sowohl für Fans exzellenter Musikspiele als auch für ausgebuffte Karaoke-Profisänger ist dieses SingStar ein wahres Muss!

Wenn ihr uns die Antwort auf die unten stehende Frage per Postkarte oder E-Mail zuschickt, habt ihr gute Chancen, einen dieser sensationellen SingStar-Preise abzusahnen:



- 1 PlayStation2-SingStar-Bundle
- 5 je ein SingStar plus diverse Sing-Star-Pin-Badges
- 2 je ein SingStar-Bag plus CD Case
- 2 PS2-Beachbag

Die Preisfrage:

Welcher Song ist in der deutschen Version von SingStar nicht enthalten?

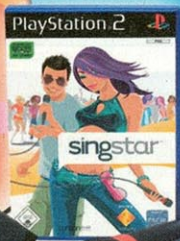
- A: Lightning Seeds "Three Lions - Football is coming home"
- B: Ricky Martin "Livin La Vida Loca"
- C: Iron Maiden "Run to the Hills"

Schickt die richtige Antwort an:

Cypress GmbH • Redaktion play • Stichwort: SingStar
Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg
oder per e-Mail:
singstar@playplaystation.com

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. • Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. • Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Einsendeschluss ist der 23. Juli 2004



SingStar,
 der ultimative Partykracher
 ab dem 28. Mai im
 Handel.

singstar **play**
 "PLAY" STATION

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. Onimusha 3: Demon Siege**
Hersteller: Capcom Wertung: ★★★★ Test in: play 08/04

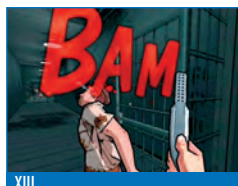


DENKSPIEL / GESCHICKLICHKEIT

- 1. Mr Moskeeto**
Hersteller: Eidos Wertung: ★★★ Test in: play 05/02
- 2. Worms Blast**
Hersteller: Ubisoft Wertung: ★★★ Test in: play 04/02
- 3. Bombastic!**
Hersteller: Capcom Wertung: ★★★ Test in: play 02/04

ACTION-ADVENTURE

- 1. Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow**
Hersteller: Ubisoft Wertung: ★★★★ Test in: play 08/04
- 2. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**
Hersteller: Konami Wertung: ★★★ Test in: play 03/02
- 3. Beyond Good & Evil**
Hersteller: Ubisoft Wertung: ★★★ Test in: play 12/03



EGO-SHOOTER

- 1. XIII**
Hersteller: Ubi Soft Wertung: ★★★★★ Test in: play 11/03
- 2. TimeSplitters 2**
Hersteller: Eidos Wertung: ★★★★★ Test in: play 10/02
- 3. Medal of Honor: Frontline**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★★ Test in: play 06/02

ADVENTURE

- 1. ICO**
Hersteller: Sony Wertung: ★★★★ Test in: play 03/02
- 2. Flucht von Monkey Island**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★ Test in: play 07/01
- 3. Baphomets Fluch: Der schlafende Drache**
Hersteller: THQ Wertung: ★★★ Test in: play 01/04



EISHOCKEY

- 1. NHL 2004**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★★ Test in: play 11/03
- 2. ESPN NHL Hockey**
Hersteller: Sega Wertung: ★★★★ Test in: play 12/03
- 3. NHL 2003**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★★ Test in: play 10/02

AMERICAN FOOTBALL

- 1. ESPN NFL Football**
Hersteller: SEGA Wertung: ★★★★ Test in: play 12/03
- 2. Madden NFL 2004**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★★ Test in: play 10/03
- 3. Madden NFL 2003**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★★ Test in: play 10/02



F1 RACING

- 1. Formel Eins 2002**
Hersteller: Sony Wertung: ★★★★ Test in: play 12/02
- 2. F1 2001**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★★ Test in: play 10/01
- 3. F1 2002**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★★ Test in: play 06/02

BASKETBALL

- 1. NBA Street Vol. 2**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★★ Test in: play 05/03
- 2. ESPN Basketball**
Hersteller: SEGA Wertung: ★★★★ Test in: play 12/03
- 3. NBA Live 2004**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★★ Test in: play 12/03

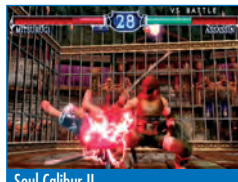


FLIPPER

- 1. Flipnic!**
Hersteller: Ubisoft Wertung: ★★★ Test in: play 02/04
- 2. Akira Psycho Pinball**
Hersteller: Infogrames Wertung: ★★★ Test in: play 10/02
- 3. Play it Pinball**
Hersteller: play it Wertung: ★ Test in: play 06/03

BEAT'EM UP

- 1. Virtua Fighter 4: Evolution**
Hersteller: Atari Wertung: ★★★★ Test in: play 08/03
- 2. Mortal Kombat: Deadly Alliance**
Hersteller: Konami Wertung: ★★★★ Test in: play 02/03
- 3. Soul Calibur II**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★★ Test in: play 10/03

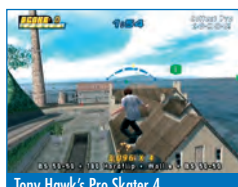


FUN-RACER

- 1. Splashdown 2: Rides Gone Wild!**
Hersteller: THQ Wertung: ★★★★ Test in: play 10/03
- 2. Crazy Taxi**
Hersteller: Acclaim Wertung: ★★★★ Test in: play 06/01
- 3. Freaky Flyers**
Hersteller: Konami Wertung: ★★★★ Test in: play 11/03

BOXEN

- 1. Fight Night 2004**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★★ Test in: play 05/04
- 2. Ready 2 Rumble Boxing: Round 2**
Hersteller: Konami Wertung: ★★★★ Test in: play 12/00
- 3. Rocky**
Hersteller: Rage Wertung: ★★★ Test in: play 12/02



FUN-SPORT

- 1. Tony Hawk's Underground**
Hersteller: Activision Wertung: ★★★★ Test in: play 12/03
- 2. SSX 3**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★★ Test in: play 11/03
- 3. Tony Hawk's Pro Skater 4**
Hersteller: Activision Wertung: ★★★★ Test in: play 12/02

CAR COMBAT

- 1. Twisted Metal: Black**
Hersteller: Sony Wertung: ★ Test in: play 10/01
- 2. WWE: Crush Hour**
Hersteller: THQ Wertung: ★ Test in: play 05/03
- 3. Hardware: Online Arena**
Hersteller: Sony Wertung: ★ Test in: play 01/04



FUSSBALL

- 1. Pro Evolution Soccer 3**
Hersteller: Konami Wertung: ★★★★★ Test in: play 12/03
- 2. Pro Evolution Soccer 2**
Hersteller: Konami Wertung: ★★★★★ Test in: play 11/02
- 3. FIFA Football 2004**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★ Test in: play 12/03

FUTURE-RACER

1. wipEout Fusion Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/02
2. XG3: Extreme-G Racing Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★★	Test in: play 09/01
3. XGRA Xtreme-G Racing Association Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★	Test in: play 11/03

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 3 Hersteller: Codemasters	Wertung: ★★★★★	Test in: play 08/04
2. eJay Club World Hersteller: Empire Interactive	Wertung: ★★★★★	Test in: play 08/02
3. FreQuency Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/02

RALLIESPIEL

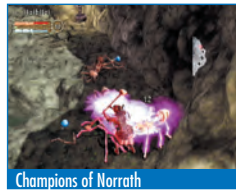
1. Colin McRae Rally 04 Hersteller: Codemasters	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03
2. WRC 3: Das offizielle Spiel der FIA World Rally... Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03
3. Colin McRae Rally 3 Hersteller: Codemasters	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/02

RENNSPIEL

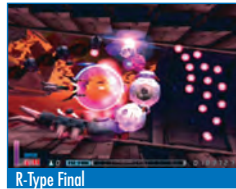
1. Gran Turismo 3: A-spec Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 08/01
2. Need for Speed: Underground Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03
3. Need for Speed: Hot Pursuit 2 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02

ROLLENSPIEL

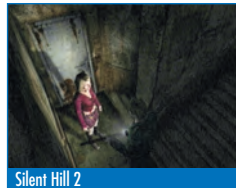
1. Final Fantasy X Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/02
2. Dark Chronicle Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03
3. Final Fantasy X-2 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 03/04



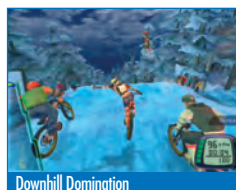
Champions of Norrath



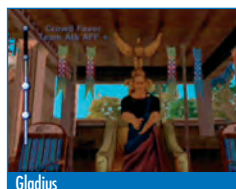
R-Type Final



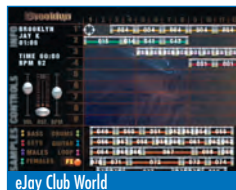
Silent Hill 2



Downhill Domination



Gladius



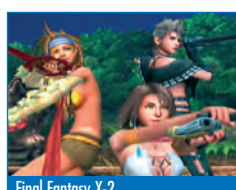
eJay Club World



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. Athens 2004 Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 08/04
2. Downhill Domination Hersteller: Codemasters	Wertung: ★★★★★	Test in: play 03/04
3. RTL Skispringen Hersteller: THQ	Wertung: ★★★	Test in: play 12/03

SURVIVAL-HORROR

1. Silent Hill 3 Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/03
2. Silent Hill 2 Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/01
3. Project Zero 2: Crimson Butterfly Hersteller: Ubisoft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/04

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.

SPIELE-SOUNDTRACKS FÜR FANS UND FREAKS

Für viele Videospiele werden eigens aufwändige Soundtracks komponiert. Einige dieser Werke sind so gut gelungen, dass sie später separat auf einer Audio-CD veröffentlicht werden. Bei vielen Online-Importhändlern bekommt man die Original-Soundtracks (OST) bereits ab 15 Euro. Sie werden in der Regel in Japan hergestellt, oft in limitierter Auflage. Rare Sammlerstücke können allerdings auch mal mehr kosten. Mit mehr als 500 verschiedenen Soundtracks zu Videospielen ist der Online-Händler Otaku (www.otaku.com) besonders gut sortiert und lädt mit einem übersichtlichen Suchsystem zu ausgiebigem Stöbern ein. Besonders für musikalische RPG-Fans geht hier die Sonne auf!

Videospiel-Soundtracks, Hersteller: diverse

Bezugsquelle: www.otaku.com, Preis ca.: ab 15 Euro



Soundtracks: Wer Musik aus Spielen sucht, surft bei Otaku vorbei.

NEUER PS2-CONTROLLER VON THRUSTMASTER

THRUSTMASTER

Mit dem Wireless-Dual-Trigger hat Thrustmaster einen kabellosen Controller angekündigt, der mit zwei großen, analog abgefragten Triggern statt der üblichen Schultertasten ausgestattet ist. Dieses Feature kennen Multisystem-Zocker bereits von diversen Gamepads für den PC oder auch vom Xbox-Controller. Durch extra lange Federwege bei den so genannten Triggern kann man den Druck genauer dosieren als bei handelsüblichen Gamepads.

EDEL-LIZENZ-LENKER FÜR PS2

Die Zubehör-Schmiede Thrustmaster hat ein neues Force-Feedback-Lenkrad für die PlayStation2 im Programm. Das Enzo Ferrari Force GT ist das neue PS2-Spitzenmodell und weist gegenüber dem Vorgänger das Precision-Drive-Feature auf. Precision Drive berechnet die Analogiepunkte des Lenkrades ohne „tote Zonen“, wie sie bei den meisten anderen Lenkrädern auftreten. Das soll die Präzision erhöhen und dem Spieler schnellere Rundenzeiten beschaffen. Das Enzo Ferrari Force GT verfügt über einen USB- und einen Gameport-Anschluss und kann zusätzlich auch für PC-Spiele verwendet werden. Dazu muss man lediglich die Lenkrad-Treiber (Download: www.thrustmaster.de) auf dem Computer installieren. Wir werden das Prachtstück in der nächsten Ausgabe einem gründlichen Test unterziehen.

Name: Enzo Ferrari Force GT, Hersteller: Thrustmaster

Bezugsquelle: Fachhandel, Preis: ca.: tba



Lizenz-Lenker: Das neue Enzo Ferrari Force GT

PS2-SPIELE VON DER FESTPLATTE STARTEN

Während das Erscheinen der PlayStation2-Festplatte hierzulande ungewiss bleibt, gibt es in den USA inzwischen die ersten Festplatten-Tools für PS2. Der HD-Loader von Divineo ermöglicht es, Spiele komplett auf die Festplatte zu übertragen, um sie anschließend von dort aus zu starten und zu spielen. Der Vorteil liegt auf der Hand. Die Ladezeiten verkürzen sich erheblich – der Zugriff auf die Festplatte erfolgt nämlich deutlich schneller als jener auf das DVD-Laufwerk der PS2. Das praktische Tool unterstützt sowohl die Original-Festplatte von

Sony als auch die anderer Hersteller. Damit ist sogar der Einsatz von Festplatten mit einer Kapazität von bis zu 120 GB (Gigabyte) Speicherplatz möglich. Die Nachteile: Die Übertragung von PSone-Spielen auf die Festplatte funktioniert nicht und zu Online-Spielen, die User-Daten über Sonys DNAS-Dienst (Dynamic Network Authentication System) abfragen, ist das Tool nicht kompatibel. Wer also online spielen will, muss die entsprechende Spiele-CD oder DVD immer noch in das Laufwerk der PlayStation2 einlegen.

Name: HD-Loader, Hersteller: Divineo, Bezugsquelle: Import-Händler, Preis: ca. tba



Ⓢ Nützliche Starthilfe: Der HD-Loader startet Spiele direkt von der Festplatte. Das verkürzt Ladezeiten.

STREETFIGHTER ACTION-FIGUREN

Wer nicht genug kriegen kann von Capcoms Traditions-Beat'em-Up Street Fighter, kann jetzt bei dem Online-Importhändler Play-Asia (www.play-asia.com) die Action-Figuren bestellen. Die bunten Prügelknaben aus Plastik sind etwa 15 cm groß, voll beweglich und von Hand bemalt. Folgende Kämpfer und Kämpferinnen sind angekündigt: Ryu, Chun-Li, Sagat, Vega/Bison und Sodom. Die Prügelpuppen sollen ab August lieferbar sein. Der Preis pro Figur liegt bei etwa 20 Euro.



Produkt	Streetfighter-Action-Figuren
Hersteller	Capcom
Bezugsquelle	www.play-asia.com
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	20 Euro



RGB-Strippe:
Das D-Terminal-Kabel
von Sony

Produkt	D-Terminal-Kabel
Hersteller	Sony
Bezugsquelle	www.play-asia.com
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	28 Euro

ORIGINAL PS2-VGA-KABEL

Der Trend zu hochwertigen Fernsehern und Videoprojektoren ist trotz vieler günstiger Einstiegsgeräte ungebrochen. Endlich bietet Sony ein Kabel an, mit dem man die PlayStation2 auch an den VGA-Anschluss (D-Terminal) eines TV-Gerätes oder eines Video-Beamers anschließen kann. Durch eine extrem reine (99,89 %) und sauerstofffreie Kupferlegierung eignet sich das Kabel besonders gut für die verlustfreie Übertragung progressiver Bildsignale. Das hochwertige Kabel verfügt neben dem mit 24 Karat vergoldeten D-Terminal-Stecker über zwei ebenfalls vergoldete Cinch-Stecker. Damit könnt ihr die PlayStation2 an die Hi-Fi-Anlage anschließen. Die Ton-Ausgabe erfolgt jedoch analog und nicht digital. Preis: ca. 28 Euro.

AUS KEYBOARD WIRD FREEBOARD!

Die kabellose Tastatur Freeboard von Bigben Interactive ist eine ideale Ergänzung für Online-Rollenspieler und Action-Replay-Fans. Von lästigen Kabeln befreit, chattet ihr in Rekordgeschwindigkeit mit euren Mitspielern und tippt selbst die längsten Action-Replay-Codes in Sekunden-schnelle ab. Durch den USB-Anschluss ist das Freeboard zu jedem PC kompatibel. Als Bonus spendiert euch Bigben obendrein die Instant-Messaging-Software MAX IM. Zu den kompatiblen Spielen zählen auch SOCOM: U.S. Navy SEALs, Star Trek Voyager: Elite Force, Half Life (dt.) und Red Faction 2.



Produkt	Freeboard
Hersteller	Bigben Interactive
Bezugsquelle	Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	50 Euro



Keine Maus: Das Freeboard kommt ohne Maus aber mit Empfängereinheit (Bild oben).



Die Freeboard-Empfängereinheit.

KURZ & KNAPP

WI-FI-ZUBEHÖR VON THRUSTMASTER

Wi-Fi ist die offizielle Abkürzung für Wireless-Fidelity und bezeichnet einen neuen Standard für drahtlose Datenübertragung. Auf der E3 hat Thrustmaster angekündigt, Wi-Fi-Lösungen für Konsolenspieler zu entwickeln. Über das Wi-Fi-Network-Gaming-System kann man mehrere Konsolen drahtlos miteinander vernetzen und über den Wi-Fi-Router online spielen.

Name:	Wi-Fi-Network Gaming-System
Hersteller:	Thrustmaster
Bezugsquelle:	Fachhandel
Preis ca.:	tba



Bald in aller Munde: Wi-Fi ist ein neuer Standard für drahtlose Datenübertragung.

PSP-ZUBEHÖR

Auf der E3 gab es bereits den sehr viel versprechenden Prototypen einer PSP-Tastatur zu sehen. Das transparente Keyboard wird oben auf die PSP gesteckt. Tasten im klassischen Sinn hat die schicke Mini-Tippse nicht. Auf der durchsichtigen Tastatur werden Texteingaben per Sensor-Technik abgefragt. Als Anwendungsbereich kommen Chat- oder auch Organizer-Funktionen in Frage.

Name:	PSP-Keyboard
Hersteller:	Sony
Bezugsquelle:	Fachhandel
Preis ca.:	tba



Sci-Fi-Keyboard: Der Prototyp der PSP-Tastatur mutet futuristisch an.

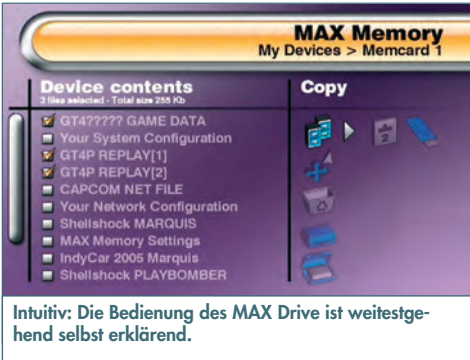


Mit dem MAX Drive tauscht ihr Speicherstände und Daten zwischen PlayStation2 und PC aus.

Memory Cards und Speichererweiterungen gibt es wie Sand am Meer. Jetzt bringt Bigben ein USB-Flashdrive vom Action-Replay-Entwickler Datel für PS2 in den Handel – wir haben das MAX Drive getestet!



Aufgeräumt: Das Hauptmenü des Max Memory gliedert sich in vier Bereiche.



Intuitiv: Die Bedienung des MAX Drive ist weitestgehend selbst erklärend.

PS2 Standard-Memory-Cards haben eine Kapazität von 8 MB (Megabyte). Damit hat man in der Regel ausreichend Platz für zahlreiche Spielstände. Wollt ihr jedoch alle eure Wiederholungen in GT 4: Prologue speichern, geht euch schnell der Speicherplatz aus. Das MAX Drive weist mit 16 MB die doppelte Speicherkapazität einer gewöhnlichen PS2-Memory-Card auf. Allerdings könnt ihr nicht direkt auf dem USB-Stick abspeichern. Vielmehr ist es als Ergänzung gedacht, um Spielstände auszulagern, sie zu archivieren und darüber hinaus sowohl neue Speicherstände als auch Cheats aus dem Internet herunterzuladen.

Im Lieferumfang des MAX Drive sind das USB-Flashdrive und zwei Software-CDs enthalten.

Brauchte es beim X-Port V2 noch eine Kabelverbindung vom USB-Port der PS2 zum PC, steckt ihr nun einfach das USB-Flashdrive direkt in den USB-Port der PlayStation2. Um die sensiblen Speicherstände auf dem MAX Drive abzulegen, müsst ihr zuvor die PS2-Software starten.

Das Hauptmenü der PS2-Software ist in vier Bereiche unterteilt. Leider sind die Menüs ausschließlich in Englisch gehalten. In „My Devices“ verwaltet ihr die Memory Cards und das MAX Drive. Nachdem ihr eine Speicherstand-Quelle ausgewählt habt, könnt ihr eure Daten verschieben, kopieren, löschen oder komprimieren. Bei einer Komprimierungsrate von 1 zu 10 erhöht sich die Speicherkapazität erheblich.

Der Bereich „Get Saves“ ermöglicht es euch, Spielstände von einer Action-Replay-CD auf Memory Cards oder auf das MAX Drive zu kopieren. Wer einen Breitbandadapter besitzt, kann dies auch gleich online erledigen.

Im Menüpunkt „My Account“ registriert ihr euch als MAX-Drive-User und speichert euer persönliches Profil. Hier ladet ihr eure Speicherstände auf die Codejunkies-Server hoch oder verwaltet eure Freundesliste. Im Menüpunkt „Settings“ stellt ihr die Lautstärke der Hintergrundmusik ein, aktiviert die automatische Speicherfunktion und wählt die Netzwerk-Einstellungen aus.

Zum Auslesen der Speicherstände wird das USB-Flashdrive in einen USB-Port des PCs gesteckt. MAX Drive ist zu USB 1.1 und USB 2.0 kompatibel.

Die Software hat eine aufgeräumte Oberfläche und lässt sich intuitiv bedienen. Ihr könnt neue Codes aus dem Internet laden oder eure Speicherstände auf dem PC auslagern. Alles in allem ist MAX Drive ein sinnvolles Tool für die Verwaltung eurer Speicherstände. ■



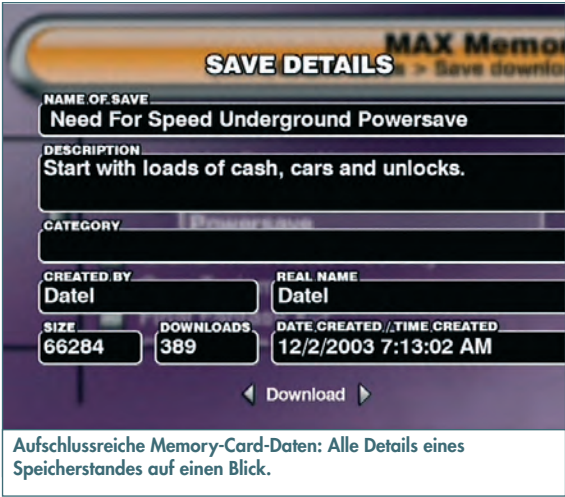
Archiv: Über die PC-Software archiviert ihr eure Spielstände oder holt euch online Nachschub.

Alles freigeschaltet: Es gibt beinahe zu allen aktuellen Spielen Powersaves.

TESTERGEBNIS

Ausstattung	★★★★★
Dokumentation	★★★★★
Bedienung	★★★★★
Nutzen	★★★★★
Preis	★★★★★

Fazit: Das MAX Drive ist ein praktischer Helfer, will man sich eine umständliche Verkabelung ersparen. Noch einfacher kann man Speicherstände nicht auf den PC übertragen. Die Online-Funktionen sorgen für steten Daten-Nachschub.



Aufschlussreiche Memory-Card-Daten: Alle Details eines Speicherstandes auf einen Blick.

Produkt	MAX Drive USB-Flashdrive
Hersteller	Bigben Interactive
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	30 Euro
Wertung	★★★★★

INTERNET-TIPPS

WIR STELLEN EUCH DIE INTERESSANTESTEN WWW-ADRESSEN VOR

ANIMES, COMICS UND SOUNDTRACKS

Wer sich neben Videospielen für japanische Bücher, Comics, DVDs, Musik, Poster oder Merchandise interessiert, sollte dem Online-Händler Otaku (www.otaku.com) einen Besuch abstatten: In diesem Laden findet ihr beinahe alles, was euer „japanophiles“ Herz begehrt. Wer ein Faible für Soundtracks von Videospielen hat, kann in einem riesigen Angebot von über 500 Titeln schwelgen. Die Versandkosten betragen 10 US-\$ für das erste Item plus jeweils 5 US-\$ für jedes weitere. Kunden und „Vielbesteller“ können sogar individuelle Preise aushandeln. Bezahlt wird entweder mit Kreditkarte oder über den Online-Abrechnungsservice PayPal (www.paypal.de).

Sprache/Währung	Englisch/Dollar
Lieferzeiten	★★★★★
Lieferkosten	★★★★★
Wertung	★★★★★

FÜR EUCH ANGEKLIKT...

www.otaku.com

○ Riesige Auswahl: Bei Otaku finden Anime-Fans und Videospieler zahlreiche Sammlerstücke.

DAS PLAY-WERTUNGS-ARCHIV

Da soll mal einer behaupten, play-Leser würden in ihrer Freizeit nur zocken: Unserem Stammler Björn K. alias „theGeezeS“ aus Hannover war das Suchen nach Wertungen in seinem persönlichen Heft-Archiv zu mühsam. Also programmierte er kurzerhand eine Webseite (www.play-archiv.de.vu/) mit den Wertungen unserer Tests. Die Tests wurden in PSOne und PS2 unterteilt. Dort könnt ihr in einer alphabetischen Liste unsere Spiele-Wertungen der vergangenen Jahre abrufen. Bei einigen Titeln hat Björn sogar das Fazit angehängt. Wer ihm dafür persönlich danken möchte, der kann das gerne im Forum der play (www.playplaystation.com) tun.

Sprache	Deutsch
Übersicht	★★★★★
Nutzwert	★★★★★
Wertung	★★★★★

FÜR EUCH ANGEKLIKT...

www.play-archiv.de.vu/

○ Fan-Site: play-Leser Björn K. hat das play-Wertungsarchiv ins Netz gestellt.

COMPUTERSPIELE-MUSEUM

Wer bei der Erinnerung an Konsolen der ersten Stunde feuchte Augen bekommt oder sich für die Geschichte der Video- und Computerspiele-Geschichte interessiert, der findet im virtuellen Computerspiele-Museum (www.computerspielemuseum.de) unter dem Link „Online-Expo“ einen enorm umfangreichen Katalog mit beinahe allen Systemen, die jemals das Licht der Videospielwelt erblickten. Vom Magnavox aus dem Jahr 1972 bis hin zu den Next-Generation-Konsolen unserer Tage wie zum Beispiel PlayStation2 findet ihr neben ausführlichen Informationen auch Fotografien der zum Teil skurrilen Geräte und eine Liste mit Links zu unser aller Lieblingsthema.

Sprache	Deutsch
Übersicht	★★★★★
Nutzwert	★★★★★
Wertung	★★★★★

FÜR EUCH ANGEKLIKT...

www.computerspiele-museum.de

○ Online-Museum: Nicht nur für Nostalgiker interessant. Konsolen von 1972 bis heute.

HARDWARE-REFERENZEN

CONTROLLER		
Sony DualShock2-Controller	play TIPP	39,90 Euro ★★★★★ Test in play –
Sonnys Original-Controller ist und bleibt die Nr. 1		
Mad Catz RetroCon		29,95 Euro ★★★★★ Test in play 02/04
Modernste Technik in coolem Retro-Design		
Mikisoft Miki AirStyle		49,90 Euro ★★★★★ Test in play 09/03
Der beste Funk-Controller – für bis zu acht Spieler		
MEMORY CARDS		
Sony Memory Card 8 MB Original		45 Euro ★★★★★ Test in play –
Wer sicher gehen will, greift zum Original		
Mad Catz Memory Card 8 MB black	play TIPP	29,95 Euro ★★★★★ Test in play –
Eine günstige Alternative zum Original		
Joytech 16 MB Memory Station		29 Euro ★★★★★ Test in play –
Die Speichererweiterung benötigt eine kompatible Memory Card		
LENKRÄDER		
Logitech Driving Force Pro		150 Euro ★★★★★ Test in play 03/04
Die Force-Feedback-Referenz mit 900-Grad-Funktion		
Logitech Driving Force		ab 60 Euro ★★★★★ Test in play 04/03
Sehr gutes Force-Feedback-Lenkrad		
Bigben Interactive Speedster 3 Force Shock	play TIPP	79 Euro ★★★★★ Test in play 01/04
Gute Ausstattung, top Preis-Leistungsverhältnis		
LIGHTGUNS		
Blaze Scorpion 100Hz-Lightgun	play TIPP	29,95 Euro ★★★★★ Test in play 03/03
G-Con-kompatible Lightgun, 100Hz-TV-tauglich		
Bigben Interactive Walther P99 Virtual Pointer		45 Euro ★★★★★ Test in play 06/03
Gute, G-Con-kompatible Lightgun im P99-Design		
Thrustmaster Micro-Uzi Lightgun		59 Euro ★★★★★ Test in play 04/03
Teure, aber gut verarbeitete Lightgun im Uzi-Look		
CHEAT TOOLS		
Datel/Bigben Interactive Action Replay MAX	play TIPP	50 Euro ★★★★★ Test in play 12/03
Das ultimative Schummel-Komplettpaket		
Blaze Xploder V4		50 Euro ★★★★★ Test in play 02/04
Gute Cheat-Software mit schlechter Menüführung		
Datel/Bigben Interactive Action-Replay-2		45 Euro ★★★★★ Test in play 08/02
Lange Zeit der Standard – heute der Vorgänger der MAX-Version		
KEYBOARDS		
Speedlink USB-Tastatur für PS2	play TIPP	20 Euro ★★★★★ Test in play 11/02
Einfach, günstig, aber sehr solide verarbeitet		
Logitech Keyboard-Controller für PS2		40 Euro ★★★★★ Test in play 10/03
Tastatur/Controller-Hybride, abnehmbares Keyboard		
Bigben Interactive Gameboard		80 Euro ★★★★★ Test in play 02/03
Wichtige Keyboard-, Controller-, Maus-Kombination		
SOUNDSYSTEME		
Logitech Z-680 THX 5.1-Surroundanlage		400 Euro ★★★★★ Test in play 02/03
Sehr leistungsstarkes Surround-Set mit THX-Zertifikat		
Logitech Z-2200 Stereo-Soundsystem		180 Euro ★★★★★ Test in play 02/04
Boxensystem mit gutem Klang für Anspruchsvolle		
Creative Inspire GD 580	play TIPP	170 Euro ★★★★★ Test in play 04/04
Komplett-Paket zum fairen Preis		

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

PLAY-HEIMKINO WIRD PRÄSENTIERT VON



Unser Schwestermagazin DVD Vision ist die monatliche Pflichtlektüre für Film- und Heimkino-Enthusiasten.

Weitere Infos zur aktuellen Ausgabe gibts im Internet unter www.dvdvision.de

MICHAEL BAY'S TEXAS CHAINSAW MASSACRE



Die Code-2-Disc hat zwar nicht alle Extras der U.S.-DVD mit an Bord, überzeugt aber qualitativ und quantitativ auf ganzer Linie. Alle Extras sind werbefrei und informativ.

FILMTIPP

Schlafes Bruder

Drama – ca. 127 min – ab 12 J.



Als Elias zu Beginn des 19. Jahrhunderts im abgelegenen Alpendorf Eschberg zur Welt kommt, ahnt niemand, dass der Junge ein musikalisches Genie ist. Von seinen Eltern abgelehnt und von den Dorfbewohnern verachtet, wächst der Knabe als Außenseiter heran. Elias nimmt akustisch Dinge wahr, die anderen verborgen bleiben. Nur sein Freund Peter erkennt sein Talent und steht zu ihm. Das ändert sich allerdings, als Elias sich in Peters Schwester verliebt...

FILM

Der Wind hat sich gedreht in Hollywood. Noch vor Jahren war Horror ein wenig beliebtes Genre, für entsprechende Filme wurden nur geringe Budgets genehmigt. Doch nun haben sich die Zeiten geändert: Schlag auf Schlag werden uns Schocker serviert, die oft auch auf DVD zu begeistern wissen.

Ältere Semester werden sich noch an das Original von Tobe Hooper erinnern, das unter dem Titel „Blutgericht in Texas“ hierzulande einst für hitzige Diskussionen gesorgt hat. In die DVD-Händlerregale hat es dieser Horror-Meilenstein lediglich als deutlich beschnittene „FSK 16“-Fassung geschafft. Mit vergleichbaren Auflagen hat Marcus Nispel zeitgemäßes Remake nicht zu kämpfen. Dank neuer Gesetzgebung kam seine „Texas Chainsaw Massacre“-Version ungekürzt in unsere Lichtspielhäuser und ist in der Kinofassung nun auch auf DVD erschienen.

Im Großen und Ganzen hält sich Nispel bei seinem Debüt an das Original. Wir schreiben das Jahr 1973. In der menschenleeren Einöde von Texas stoßen fünf Freunde auf eine verstörte junge Frau. Die Hilfsbereitschaft bezahlt das Quintett teuer – die Frau erschießt sich schon nach kurzer Zeit vor den Augen ihrer Helfer selbst. Statt die Tote einfach zurückzulassen und wie geplant weiter zu einem Konzert zu fahren, entschließt sich Kemper auf das Drängen seiner Freundin hin, die Polizei zu rufen. Ein fataler Fehler – denn dadurch geraten die jungen Leute ins Visier einer Kannibalen-Familie, die sich nur zu gerne um durchkommende Touristen „kümmert“.

Marcus Nispels Remake erfindet zwar das Genre nicht neu und wird sicherlich auch nicht denselben Stellenwert einnehmen wie Hoopers Original aus den siebziger Jahren, dennoch sorgen die beklemmende Inszenierung

und die nervenzerreißende Spannung dafür, dass jedem Zuschauer der Atem stockt. Die außerordentliche Bildschärfe lässt selbst in dunklen Aufnahmen jede Pore der Darsteller erkennen. Der Ton steht dem exzellenten Bild in nichts nach. Mit extremer Dynamik und stets aktiven Rears steht man hier mitten im Geschehen. Alles in allem kein Film für schwache Nerven!



Ein besonders harter und düsterer Vertreter der neuen Horrorwelle – im Heimkino so richtig schön zum Fürchten.

	Horror, USA 2003
Laufzeit	ca. 98 min
Regie	Marcus Nispel
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD/dts, Englisch 5.1 DD
FSK	keine Jugendfreigabe
Preis	ca. € 25

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

FREAKY FRIDAY: EIN VOLL VERRÜCKTER FREITAG



Die Bild- und Tonqualität der Scheibe stellt vollauf zufrieden. Die Extras hingegen hätten etwas üppiger ausfallen dürfen.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★☆☆☆

Das alte Lied: Eltern erkennen nicht, wie schwer es ihre Sprösslinge haben. Die wiederum halten das Erwachsenenleben für reines Zuckerschlecken. So auch Mutter und Tochter Coleman: Therapeutin Tess und ihre rebellische, 15-jährige Tochter Anna finden einfach keinen Konsens. Beiden Streithähnen muss eine Lektion erteilt werden, denkt sich eine alte Chinesin, und schenkt Tess und Anna magische Glückskekse, die schon bald ihre Wirkung zeigen: Mutter und Tochter wachen im Körper der jeweils anderen auf. Nach anfänglichem Gekreische versuchen beide, das Beste aus dieser Situation zu machen. Bis der Zauber gelöst wird, liegt noch ein langer und vor allem chaotischer Weg vor ihnen!

Wer nach einem Film sucht, der kurzweiliges Vergnügen für die ganze Familie bietet, der ist mit diesem Körpertausch bestens bedient.



Komödie, USA 2003	
Laufzeit	ca. 93 min
Regie	Mark Waters
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch/Englisch/Türkisch 5.1 DD
FSK	ohne Altersbeschränkung
Preis	ca. € 20

NEWSFLASH

George Lucas' Erstlingswerk



Am 14. September veröffentlicht Warner Home Video zunächst in den Vereinigten Staaten das Regiedebüt von George Lucas, „THX 1138“, als Director's Cut auf DVD. Der Science-Fiction-Streifen wurde 1970 noch von Francis Ford Coppolas' Studio American Zoetrope produziert.

SPUN



Nach dem „Genuss“ dieses Films bleibt nur eine einzige Erkenntnis: Hände weg von Drogen aller Art.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★☆☆☆

Ein total abgedrehter Trip mit Kultfaktor – irgendwo zwischen „Trainspotting“ und „Fear and Loathing in Las Vegas“ anzusiedeln. Gleichsam verstörend wie faszinierend aufgrund dreckiger Dialoge, viel nackter Haut und obszöner Animationssequenzen. Audiovisuell eine extreme Erfahrung für Unempfindliche.

Der Film orientiert sich an den Geschehnissen, die der Süchtige Will De Santos binnen dreier Tage erlebt hat. Dabei treffen Komik, Tragik und Hysterie derbe aufeinander. Mit sprunghaften Hochgeschwindigkeits-Schnitten, surrealen Zeichentrick-Rauschsequenzen, teils fast schon ekelhaften Nahaufnahmen und einem drückenden Musik-Score setzte Akerlund die harte Thematik entsprechend derb, aber ohne Wertung in Szene. Drogenkonsum wird hier nicht verherrlicht, gleichzeitig wird aber auch der moralische Zeigefinger nicht erhoben.



Komödie, USA 2002	
Laufzeit	ca. 97 min
Regie	Jonas Akerlund
Bildformat	1.78:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 15

Thema Raubkopien



Quentin Tarantino äußerte sich zu „Kill Bill“-Raubkopien in China: „Meine Filme sind in China niemals zugelassen worden, auch wenn wir dort drei Monate lang für „Kill Bill“ gedreht haben. Tarantino weiter: „Ich bin froh, dass die Chinesen Raubkopien herstellen – so können sie wenigstens meine Filme sehen“.

LÖWEN AUS ZWEITER HAND



Wer auf der Suche nach einem Herz erwärmenden und unvergesslichen Film ist, sollte sich den Titel zulegen.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

1962 bringt seine sorglose Mutter den jungen Walter gegen dessen Willen auf die Farm seiner beiden Großonkel nach Texas. Bevor sie geht, beauftragt sie den Jungen noch, einen angeblich auf dem Grundstück versteckten Schatz zu finden. Walter steht dem allem ziemlich skeptisch gegenüber. Seine Onkel ebenfalls. Am liebsten haben der brummige Schlafwandler Hub und der etwas offenere, aber dennoch schrullige Garth ihre Ruhe. Dann aber kommen sich die drei näher. Garth erzählt Walter von den Abenteuern, die er und sein Bruder erlebt haben und Walter adoptiert schließlich überglücklich einen Löwen. Eine Frage aber bleibt offen: Woher haben die Onkel das viele Geld...?

Ein fantastischer Film, der es auf liebevolle Art versteht, Zuschauer jeder Altersgruppe in seinen Bann zu schlagen.



Komödie, USA 2003	
Laufzeit	ca. 105 min
Regie	Tim McCanlies
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 6 Jahren
Preis	ca. € 15

Dallas auf DVD



Im November kann ein Wiedersehen gefeiert werden mit J.R. Ewing und allen anderen Bekannten aus „Dallas“. Die Serie genießt in Deutschland längst Kultstatus. Die DVD-Box umfasst fünf DVDs, auf denen alle 29 Folgen der ersten beiden Staffeln enthalten sind. U.S.-Release ist bereits im August.

KAUFTIPP

Pokémon Heroes: Der Film

Zeichentrick – ca. 68 min. – ab 6 J.



Pikachu und seine Kumpels nehmen in Altomare an einem Bootsrennen teil. Dabei kommt Ash zwei Dieben auf die Spur, die den geheimnisvollsten aller Kristalle rauben wollen. Sollte „Herztropfen“ tatsächlich in deren Hände fallen, würde das das Ende für die Wasserstadt bedeuten...

DIE GEISTERVILLA



Detailliert ausgestatteter Haus-Horror-Streifen für Kids und Leute, die so was noch nicht so oft gesehen haben.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Nach „Fluch der Karibik“ bringt Disney ein weiteres klassisches Szenario der Themenparks auf die große Leinwand: Jim Evers ist ein Workaholic wie er im Buche steht. Um Beruf und Familie unter einen Hut zu bringen, unternimmt der Geschäftswütige mit seiner Familie einen Ausflug zu einer riesigen Villa. Am liebsten würde Jim das gruselige Anwesen in Eigentumswohnungen umbauen. Doch bereits kurz nach ihrer Ankunft beschleicht die Evers das Gefühl, in dem alten Herrenhaus nicht alleine zu sein... und sie behalten Recht. Die Villa ist verflucht...

Während die Story nicht neu ist, überzeugt die DVD auf ganzer Linie. Sehr räumliche Effektverteilung und ein Subwoofer-Kanal bringen das Feuermonster am Ende zum Donnern.

Fantasy, USA 2003

Laufzeit	ca. 85 min
Regie	Rob Minkoff
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25

Die Jigger: Kampf der Besten

Science-Fiction – ca. 85 min. – ab 16 J.



Der Große Krieg hat in einer postapokalyptischen Welt die Zivilisation auf den Stand des Mittelalters zurückgeworfen. Willkommen Abwechslung im täglichen Überlebenskampf ist das martialische Kampfspiel Jigger. Sallow ist ein Spieler, der wieder zurück in die ruhmreiche Liga will...

SHOGUN (BOX-SET)



Nicht nur Nippon- und Chamberlain-Fans sollten sich die attraktiv aufgemachte DVD-Box keinesfalls entgehen lassen.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

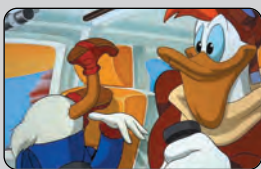
Die in den 80ern nach J. Clavells Bestsellerroman entstandene Serie wurde u.a. mit dem „Golden Globe“ gewürdigt. Die TV-Saga erzählt das Schicksal des engl. Navigators John Blackthorne, dessen Schiff vor der Küste Japans kentert. Zunächst wird Blackthorne als Feind der Portugiesen, die sich bereits eine Machtbasis verschafft haben, verhaftet. Es gelingt ihm aber, die Aufmerksamkeit des mächtigen Kriegsfürsten Toranaga zu erregen. Während Blackthorne als Anjin-San in immer höhere Ränge aufsteigt und schließlich zum Samurai erhoben wird, ändert sich auch seine Sichtweise gegenüber den „wilden Affen“. Dabei hilft ihm nicht zuletzt seine Übersetzerin Mariko, in die er sich verliebt. Überschattet wird die Romanze von Marikos Ehemann und von den Jesuiten, die in Anjin-San eine zunehmende Gefahr für ihre Pfründe in der neuen Welt sehen.

Abenteuer, USA 1980

Laufzeit	ca. 526 min
Regie	Jerry London
Bildformat	1.33:1
Audio	Deutsch/Englisch/Italienisch 1.0 Mono
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 55

Ducktales: Jäger der verlorenen Lampe

Drama – ca. 101 min. – ab 12 J.



Dagobert hat zusammen mit seinen Neffen Tick, Trick und Track, deren Freundin Webby und dem Bruchpiloten Quax einen Schatz geborgen. Allerdings hat den der böse Zauberer Merlock geklaut. Das einzige, das den Ducks nach dem Raub bleibt, ist eine Wunderlampe!

DIE REBELLEN VON LIANG SHAN PO (STAFFEL 1)



Wer die TV-Produktion von früher kennt, wird auch heute noch Freude daran haben. „Neulinge“ sollten die Finger davon lassen.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

China während der Sung-Dynastie: Der Kaiser frönt lieber Frauen und Wein statt zu regieren. So kann sein Untergebener Kao Kiu mehr und mehr die Macht an sich reißen. Als Kiu jedoch einen Tempel entweiht, in dem 108 Seelen gefallener Krieger gefangen waren, erfüllt er eine Prophezeiung: Neun Dutzend rechtschaffener Helden erheben sich, um gegen Korruption und Machtmissbrauch zu kämpfen...

Ein vergessener Serienklassiker auf DVD, an dem jedoch der Zahn der Zeit genagt hat. Kämpfe und Kulissen sind nicht mehr zeitgemäß. Das Vollbild wurde für den DVD-Release nicht überarbeitet und so muss man mit extremer Unschärfe, ausgewaschenen Farben und einem sehr mangelhaften Kontrast Vorlieb nehmen. Der Ton ist ebenso unspektakulär und wird nur in 2.0 Mono ausgegeben.

Abenteuer, USA 1977

Laufzeit	ca. 585 min
Regie	Toshio Masuda, Shigeo Takahashi, u.a.
Bildformat	1.33:1
Audio	Deutsch 2.0 Mono
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 60

CHARTS

DVD-KAUFCHARTS* (DEUTSCHLAND)

1	Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	
2	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	
3	Der Herr der Ringe: Die Gefährten	
4	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	
5	Last Samurai	
6	Luther	
7	Fluch der Karibik	
8	Dumbo	
9	Tatsächlich...Liebe	
10	Pulp Fiction	

*Quelle: www.amazon.de

DVD-KAUFCHARTS* (USA)

1	The Lord of the Rings: The Return of the King	
2	Buffy the Vampire Slayer (Season 6)	
3	The Simpsons (Season 4)	
4	The Dukes of Hazard (Season 1)	
5	Coupling (Season 3)	
6	Sex and the City (Season 6, Part 1)	
7	Curb your Enthusiasm (Season 2)	
8	Monster	
9	The West Wing (Season 2)	
10	Bubba Ho-Tep	

*Quelle: www.amazon.com

DVD-VERLEIHCHARTS* (DEUTSCHLAND)

1	Das Wunder von Bern	
2	Identität	
3	Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	
4	Bad Boys II (Kinofassung)	
5	Down with Love: Zum Teufel mit der Liebe!	
6	The Italian Job: Jagd auf Millionen	
7	Tränen der Sonne	
8	Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen	
9	Swimming Pool	
10	American Pie 3: Jetzt wird geheiratet	

*Quelle: www.amango.de

DVD-CHARTS (PLAY-REDAKTION)

1	Big Fish (Code 1)	
2	Löwen aus zweiter Hand	
3	Texas Chainsaw Massacre	
4	Tatsächlich...Liebe	
5	Peter Pan (Code 1)	
6	Im Dutzend billiger (Verleih)	
7	24: Die zweite Staffel	
8	Shogun	
9	Spun	
10	Last Samurai	

GEWINNSPIEL

Die Geistervilla

play verlost mit freundlicher Unterstützung von Buena Vista Home Ent. die Grusel-DVD „Die Geistervilla“ mit dem dazu passenden Brettspiel von Ravensburger.

3 x „Die Geistervilla“-DVD

3 x „Die Geisterstunde“-Brettspiel



„Die Geistervilla“-DVD.

Brettspiel „Die Geisterstunde“.



Um an der Verlosung teilnehmen zu können, schickt einfach eine Postkarte mit dem Stichwort an folgende Adresse.

Stichwort:
Schreck lass' nach

CyPress GmbH
Redaktion play
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 23. Juli 2004.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

ERSCHEINUNGSTERMINE

Titel	Genre	Anbieter
AKTE X (SEASON 9)	TV-SERIE	20TH CENTURY FOX
BERSERKER: KRIEGER DER HÖLLE	ACTION	MCONE
BEVERLY HILLS COP 1-3: LIM. SONDERBOX	KOMÖDIE	PARAMOUNT
BUFFALO GIRLS	DRAMA	PARAMOUNT
DAS GEHEIMNIS VON GREEN LAKE	KINDERFILM	BUENA VISTA
DAS WIEGENLIED VOM TOTSCHLAG	WESTERN	KINOWELT
DER TAG DER HEUSCHRECKE	DRAMA	PARAMOUNT
DIE BIBEL: JEREMIA	MONUMENTALFILM	KINOWELT
ERDBEER UND SCHOKOLADE	DRAMA	ARTHAUS
FANTOMAS-BOX	KOMÖDIE	UNIVERSUM
FURZ: DER FILM	KOMÖDIE	MARKETING
IM DUTZEND BILLIGER	KOMÖDIE	20TH CENTURY FOX
IRREVERSIBEL	DRAMA	LEGEND FILMS INT.
LOUIS DE FUNÈS (BOX)	KOMÖDIE	UNIVERSUM
MARCI X: UPTOWN GETS DOWN	KOMÖDIE	PARAMOUNT
OSCAR	KOMÖDIE	UNIVERSUM
SIMSALABIM SABRINA (DIE SERIE: VOL. 1)	TV-SERIE	POLYBAND
STAR TREK: VOYAGER (SEASON 2)	SCIENCE-FICTION	PARAMOUNT
STARSKY & HUTCH	ACTION	BUENA VISTA
STATE PROPERTY	THRILLER	KINOWELT
TATI IM STOSSVERKEHR	KOMÖDIE	ARTHAUS
UNDERGROUND	DRAMA	ARTHAUS
UNTERWEGS NACH COLD MOUNTAIN	DRAMA	BUENA VISTA.

Titel	Genre	Anbieter
ANGRIFF IST DIE BESTE VERTEIDIGUNG	KOMÖDIE	PARAMOUNT
BATTLE ROYALE 2	ACTION	KINOWELT
CRAZY PEOPLE	KOMÖDIE	PARAMOUNT
CRITICAL CONDITION	ACTION	PARAMOUNT
DER KÖNIG DER LÖWEN 2 (NEUAUFLAGE)	ZEICHENTRICK	BUENA VISTA
DER SCHEIN-HEILIGE	KOMÖDIE	PARAMOUNT
DIE LETZTEN AMERIKANER	ACTION	E-M-S
ELVIRAS HAUNTED HILLS	HORROR	KINOWELT
HE-MAN AND THE MASTERS OF THE UNIVERSE – VOL.11	ZEICHENTRICK	NIXBU SERVICES LTD.
HIDALGO: 3000 MEILEN ZUM RUHM	ABENTEUER	BUENA VISTA
LOST IN TRANSLATION	DRAMA	HIGHLIGHT
PUNK'D (SEASON 1)	TV-SERIE	PARAMOUNT
RUGRATS AUF ACHSE	ZEICHENTRICK	PARAMOUNT
SCHOOL OF ROCK	KOMÖDIE	PARAMOUNT
SEIN BRUDER	DRAMA	EUROVIDEO
SHADE	KOMÖDIE	KINOWELT
TASCHENGELD	KOMÖDIE	PARAMOUNT
THE GUYS: DIE HELDEN VOM 11. SEPTEMBER 2001	DRAMA	HIGHLIGHT
THE ITALIAN JOB: JAGD AUF MILLIONEN	ACTION	CONCORDE HOME ENT.

Titel	Genre	Anbieter
BÄRENBRÜDER	ZEICHENTRICK	BUENA VISTA
BLUTIGES ERBE	THRILLER	E-M-S
DEAD END	HORROR	KINOWELT.
DIE PASSION CHRISTI	DRAMA	HIGHLIGHT
FREAX AND THE CITY	KOMÖDIE	KINOWELT
JEEPERS CREEPERS 2	HORROR	KINOWELT
JU-ON: THE GRUDGE 2	HORROR	E-M-S
KILL BILL: VOLUME 2	ACTION	BUENA VISTA
OPEN RANGE: WEITES LAND	WESTERN	UNIVERSUM
OUT OF LINE: NEBEN DER SPUR	ACTION	EUROVIDEO
RAUMSCHIFF ENTERPRISE	SCIENCE-FICTION	PARAMOUNT
SCARY MOVIE 3	KOMÖDIE	BUENA VISTA
STAR TREK: VOYAGER (SEASON 3)	SCIENCE-FICTION	PARAMOUNT
STAR WARS TRILOGIE	SCIENCE-FICTION	20TH CENTURY FOX

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

Die guten, alten Sega-Zeiten



Könnt ihr mir verraten, wann denn nun endlich die Sega-Ages-Serie bei uns erhältlich sein wird?

Ich kann die Titel in keiner Release-Liste finden, sind die etwa wieder gecancelt worden?
Eric Cartman, e-Mail



Puh, das ist eine gute Frage. Offiziell wurde die Sega-Ages-Serie für Europa bzw. für Deutschland noch nicht angekündigt. Es kursierten im letzten Jahr Gerüchte, dass die PS2-Remakes der Sega-Oldies für's gelobte PAL-Land konvertiert würden. Wir haben diesen Punkt bei Telefonaten mit Atari, dem hiesigen Publisher von Sega-Spielen, angesprochen. Wir beka-



Noch ungewiss: Ob die Sega-Ages-Titel in Deutschland erscheinen, bleibt fraglich.

men damals die Info, dass man tatsächlich über eine Veröffentlichung der Klassiker-Reihe in Europa nachdenke.

Allerdings kann man auf die Sega-Ages-Teile auch getrost verzichten – nur Hardcore-Sammler würden Gefallen daran finden. Die Qualität der Spiele ist überwiegend grottenschlecht, obwohl jeder Titel mit umgerechnet rund 25 Euro zu Buche schlägt. In Nippon muss Sega Käufern die vermeintlichen Evergreens in einer Deluxe-Edition schmackhaft machen. Darin sind enthalten: Ein bis zwei Sega-Ages-Games sowie ein Sega-T-Shirt oder eine Regenjacke.

Termine ohne Gewähr



(...) Ich habe heute mal bei ein paar Versandhändlern nachgesehen und die Erscheinungstermine stimmen irgendwie nicht überein. Könnte mir mal einer ne sichere Quelle für Releases sagen – ich hab' teilweise bis zu drei unterschiedliche Veröffentlichungstermine gefunden. (...)

Onkel Stephan, aus dem playforum



Mit den Erscheinungsterminen von PS2-Spielen ist es wirklich ein Kreuz. Wir versuchen euch auf der play-Homepage (www.playplaystation.com), aber

auch im Heft unter „playTermine“ ständig auf dem Laufenden zu halten. Allerdings machen uns viele Publisher einen Strich durch die Rechnung. Man denke nur an die Terminverschiebungs-Odyssee von Champions of Norrath. Ursprünglich sollte die PAL-Version im Februar 2004 in den Handel kommen. Seit dem 24. Juni steht das Action-RPG endlich in den Regalen.

Falsche PS2-Seriennummer?



Hallo play-Redaktion, ich habe mir letzte Woche Sing-Star zugelegt. Leider will meine alte PS2-Kiste (älter als 3 Jahre) das Spiel nicht mehr lesen. Da sie bereits bei einigen anderen Spielen solche Problemchen hatte, hab ich mir eine zweite PlayStation – eine wunderschöne Aqua-Version gekauft.

Da ich häufig zocke und mit meinen 35 Lenzen nicht mehr der Geduldigste bin, schummle ich gerne bei etwas höherem Schwierigkeitsgrad mit Cheats oder Codes.

Zu meinem Entsetzen funktioniert jedoch bei meiner Aqua-PS2 das Action Replay V2 nicht. Das Gerät kann die Codes nicht von der speziellen Memory Card lesen.

Kennt ihr dieses Problem? Stimmt an meinem Gerät was nicht oder muss ich mir gar

„Konstruktive Kritik“



Als erstes möchte ich euch loben, obwohl ihr es nicht verdient habt. Ihr seid eine teilweise sehr gute Zeitschrift mit einigen großen Macken. Wollt ihr ernst genommen werden oder nicht?

Der Grund? Dass ihr TimeSplitters 2 94 Prozent gebt und es als noch als besten Ego-Shooter aller Zeiten bezeichnet, sagt schon alles über euch. Und mit dem Tomb-Raider-Test hab ihr euch endgültig zum Affen der Nation gemacht, so ein Spiel würde bei mir nicht mal 65 Prozent abstauben.

Eure Tests sind nicht wirklich eine Hilfe, da anscheinend einige Redakteure eurer Zeitschrift null Ahnung von Videospielen haben. Mit solchen Tests macht ihr euch selber total lächerlich und werdet durch eure eigenen Fehler nicht mehr ernst genommen. Manchmal hyped ihr wirklich den größten Scheiß.

Ich mag eure Zeitschrift wirklich sehr, weil ihr gute Arbeit leistet und sehr cool drauf seid. Ein bisschen Kritik kann jeder mal ertragen. Ich hoffe, ihr lest meine Mail durch und denkt

darüber nach. Macht weiter so!
Orhan aus Solingen, E-Mail



Es ist richtig unterhaltsam, wie Lob und Tadel, Objektivität und Subjektivität bei deinem Leserbrief nahtlos ineinander übergehen. Phänomenal! Die 94 Prozent beim TimeSplitters-2-Test stehen nicht zur Diskussion. Klar, aus heutiger Sicht würde der Ego-Shooter aus dem Hause Free Radical natürlich ein niedrigeres Rating bekommen. Zum damaligen Zeitpunkt jedoch war unsere Wertung vollkommen gerechtfertigt.

Nun weiter zu Tomb Raider: The Angel of Darkness: Die PAL-Version ist im deutlichen Gegensatz zur U.S.-Fassung fehlerfrei. Wie bekannt ist, kam in den Vereinigten Zockerstaaten eine Version in den Handel, die aufgrund immensen Zeitdrucks schlicht und ergreifend unfertig war.

Seit Bestehen der Tomb-Raider-Serie scheiden sich an ihr die Geister – die einen lieben sie, die anderen hassen sie. Du gehörst

scheinbar zur zweiten Spezies – was ja noch vollkommen akzeptabel ist.

Aber deinen persönlichen Geschmack mit der Wertungspolitik der play-Redaktion zu vergleichen, schießt den Vogel ab. Meister, Meister, da hast du dich wohl zu weit aus dem Fenster gelehnt. Welchen „Scheiß“ hypen wir denn deiner Ansicht nach? Wir freuen uns schon jetzt auf eine Antwort.



Streitbarer Ego-Shooter: TimeSplitters 2 wurde überbewertet. Die Zeitreise wird von einem wirklich faden Beigeschmack begleitet.



Schummelei: Um das AR-MAX auf der Aqua-PS2 benutzen zu können, braucht es ein Update.

das Action Replay MAX zulegen, um auf meiner neuen PlayStation2 schummeln zu können?
Dani S., E-Mail



 Dass deine drei Jahre alte PS2 nicht mehr alle Spiele einwandfrei liest, lässt sich auf das bekannte, hier in der Leserbriefrubrik oft thematisierte Laufwerksproblem zurückführen.

In der Tat funktioniert die Aqua-Sonderauflage der PS2 nicht mit dem Action Replay V2. Unter dem blaumetallic schimmernden Gehäuse ist die brandneue PS2-Platine, Modell 50004, verborgen. Sie findet seit Mitte 2003 Verwendung. Selbst wenn man ein Action Replay MAX verwenden möchte, bedarf es eines kleinen Tricks: Auf der Homepage von Bigben Interactive (www.bigben-interactive.de) kannst du dir das nötige Update herunterladen.

GT 4 – unrealistisch?



Ständig lese ich, wie genial alle Gran Turismo 3 finden. Dann lese ich letzte Woche eine Kritik, dass es keine Bremsspuren gibt.

Ist das ein Problem? Nein! Ist denn noch
niemandem aufgefallen, dass die
Serie ein echtes Problem hat?

Das Spiel ist lahm, wirklich lahm, aber das scheint keinen zu stören. Selbst GT 4 Prologue ist nicht schneller geworden. Also ich für meinen Teil warte da lieber auf Juiced, weil es verspricht, realistisch zu werden und doch die nötige Portion Rasanz hat. Klar sagen viele, Rasanz hat in einer Sim nichts verloren, aber ich will schon spüren, dass ich in einem PS-Monster sitze.

Matthias, E-Mail

 Dass Gran Turismo 3: A-spec nicht sonderlich schnell ist, ist eine gewagte Behauptung. Das Geschwindigkeitsgefühl steht beim Real Driving Simulator immer in Relation zum gewählten Fahrzeug. Hinter dem Lenkrad eines richtigen GT-Boliden legst du die Ohren an. Gleiches gilt für die Gran-Turismo-4-Prologue-Edition: Abhängig vom jeweiligen Fahrzeug gewinnt das

Spiel an der von dir so oft erwähnten „Rasanz“.

Außerdem ist zu beachten, dass es sich bei Gran Turismo 4 Prologue lediglich um eine Vorabversion handelt, die sich in spielerischer wie auch technischer Hinsicht vom der fertigen Fassung unterscheidet. Das Paradebeispiel ist die fehlende Fliehkräftenzeige. Lange Rede, kurzer Sinn: Mit Gran Turismo 4 Prologue möchte Entwickler Polyphony Digital allen Gran-Turismo-Fans die Wartezeit auf den wieder und immer wieder verschobenen Rennspiel-Leckerbissen so angenehm wie möglich machen.

Es ist lediglich anzumerken, dass der Vergleich von Juiced mit Gran Turismo gewaltig hinkt. Man sollte niemals Arcade-Apfel mit Simulations-Birne vergleichen!

Gesucht: Der Nippon-Experte



 Was ist mit Frank Michaelis los, dem Japan-Korrespondenten der play? In den letzten beiden Ausgaben war ja kein Bild mehr von ihm zu sehen.

SeeSirene, aus dem playForum



 Frank Michaelis geht's gut. Im Impressum ist Frank weiterhin aufgeführt. Mit seiner Hilfe ist das Special zu Pro Evolution Soccer 4 beziehungsweise zum japanischen Pendant Winning Eleven 8 in dieser Ausgabe entstanden. Sein Bild ist auf der playRedaktion-Seite nicht mehr aufgeführt, da wir in der Redaktion mit Wolf und bei der DVD-Produktion mit Matthias Zuwachs bekommen haben.

play-Gastspiel in Leipzig



 Ich wollte fragen, ob und wann ihr bei der Games Convention dieses Jahr in Leipzig dabei seid. Und wisst ihr schon, was dort für PS2-Games vorgestellt werden?

Felix Kubitz, E-Mail



 Die play-Redaktion ist vom ersten bis zum letzten Messetag auf der Games Convention in Leipzig vertreten. Vom 19. bis zum 22. August trifft man dort so gut wie alle play-Schreiberlinge. Der Messestand befindet sich auch bei der dritten Games Convention höchstwahrscheinlich an alter Stelle: Halle 3, Stand 03.

play-Ausgabe verpasst

 Ich bin ein großer Fan der Motocross-Games von den Rainbow Studios, sei es ATV Offroad Fury (PS2) oder Motocross Madness (PC). Im letzten Winter hattet ihr ATV Offroad Fury 2 in der Release-Liste, sogar eine Vorschau habt ihr abgedruckt. Angekündigt war es für das erste oder zweite Quartal 2003. Der Rain-

bow-Studios-Homepage konnte ich entnehmen, dass es in den USA seit November im Handel ist! Kann es sein, dass es erst mit dem Onlinestart in Europa erscheinen wird?

Roland (Schweiz), e-Mail



 **TO: MAIL** Offensichtlich hast du die play-
Ausgabe 12/03 verpasst. Dort
wurde der Titel mit 77 Prozent
getestet. Seit Oktober 2003 steht die PAL-
Version von ATV Offroad Fury 2 in den
Läden – allerdings ohne das in den USA
besonders angesagte Online-Feature.

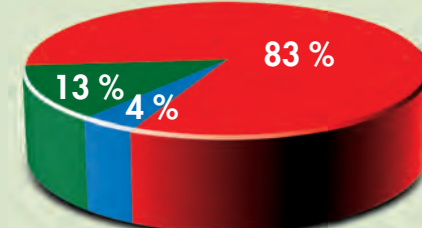
playFORUM
www.playplaystation.com

Werdet unter www.playplaystation.com Mitglied der play-Community! Hier seid ihr gefragt. Ihr seid es, die in den play-Foren Erfahrungen, Meinungen, persönliche Wertungen und Tipps zu Spielen austauschen!



Frage des Monats

Die Euro 2004 bedeutet Fußball bis zum Abwinken. Welches Fußballspiel ist in dieser Zeit euer Favorit?



83 Prozent sind der Meinung:
PES 3: Mir ist das Gameplay wichtiger als eine Bombast-Optik. Ich kann mir schließlich ein Euro-ähnliches Turnier selbst konfigurieren.

4 Prozent sind der Meinung:
This Is Football 2004: Unkomplizierte Fußball-
Action gepaart mit allerlei Spielmodi, darunter
eine fiktive EM – das ist genau mein Ding.

13 Prozent sind der Meinung:
UEFA Euro 2004: Ich steh' auf Authentizität –
echte Namen, echte Stadien und das echte
Turnier sind mir wichtig.

HEFTNACHBESTELLUNG

HABT IHR EINE PLAY-AUSGABE VERPASST UND WOLLT EIN HEFT NACHBESTELLEN? ABER GERNE... FÜLLT EINFACH DEN COUPON AUS!

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 Attacks)

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

play 04/04



Player's Guide

- 007: Alles oder Nichts
- SoCom II: U.S. Navy Seals (Teil 1 Offline-Modus)
- Need for Speed: Underground

12 DVD-Hüllen



nur
5,90 Euro

(Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich)

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 07/04



Player's Guide

- Gran Turismo 4 Prologue
- Pro Evolution Soccer 3
- Disgaea: Hour of Darkness

IMPRESSUM

play THE PLAYSTATION

CyPress The POWER of Entertainment

CyPress GmbH

Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

Geschäftsführer: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Dirk Gemeinhardt (verantwortl. für den red. Inhalt)

STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR: Colin Gabel

LEITENDER REDAKTEUR: Mark Liebold

REDAKTION: Heiko Strobel, Marc Kizerder,

André Steinert, Wolf Speer, Gunther Hruby

AUTOREN: Thomas Nickel, Fabian Käufer, Carsten Grauel, Markus Häberlein,

Markus Rehmann, Lutz Gleichmann, Andreas Szedlak

JAPAN-KORRESPONDENT: Frank Michaelis

LAYOUT: Fränk Bogon, Fräzi Hamn

LEKTORAT: Petra Breitenbach, Jan Vollmuth

DVD-PRODUKTION: Karel Stumpf, Matthias Eckert

TITEL: Activision (Motiv), play (Gestaltung)

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 20

KEY ACCOUNT MANAGER: Markus Lutz

Tel.: 09 31 / 4 06 91 21 Fax: 09 31 / 4 06 91 99

DISPONENTIN: Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 06 91 22

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-PRODUKTION: Karel Stumpf, Matthias Eckert

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil

Tel.: 09 31 / 4 06 91 19 Fax: 09 31 / 4 06 91 18

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 01.11.2003

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

asv vertriebs gmbh

Tel.: 040 / 34 72 40 41 Fax: 040 / 34 72 35 49

Bezugspreise:

Jahresabonnement (13 Ausgaben)

€ 58,50 (Inland), € 62,50 (Ausland),

Jahresabonnement Schweiz (13 Ausgaben) 116 sFr

Abonnement-Preise inkl. Versandkosten

Einzelhefte Inland und Ausland: € 4,99 + Versandkosten

Zahlung Abonnement:

Deutschland: nur an Deutsche Bank Offenburg,

(BLZ 664 700 35) Kto. 0 448 829

Österreich: nur an Bank Austria Bregenz, (BLZ 12000) Kto. 501-326674/00

Schweiz: nur an APT 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 ist recherchiert kritisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

*Spider-Man and all related characters: TM & © 2004 Marvel Characters, Inc.

Spider-Man 2, the movie: © 2004 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved

Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die ständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beiliegenden Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 4/03) 47.628 Exemplare

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:

play Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wulfrat-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwaldstraße 14 · 9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer: Tel. (00 49) 0 18 05/90 90 88 (12 Cent/Min.)

erreichbar Mo. - Do. von 8 - 18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr

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

Abo-E-Mail: abo@playplaystation.com

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:

- | | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| 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 ☐ |
| play 01/02 ☐ | Sonderh. '02 ☐ | play 07/04 ☐ |

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

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.

Van Helsing

Hard Mode

Bedingung: Absolviert das Spiel auf normaler Schwierigkeitsstufe.

Power Clothes

Bedingung: Spielt Van Helsing auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durch und beendet jeden Abschnitt mit Hut auf dem Kopf.

Rifle

Bedingung: Findet alle fünf easter eggs und besteht sämtliche Prüfungen ohne die Netherworld zu verlassen.

Unendlich Munition

Bedingung: Schließt das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe „schwer“ ab.

Unendlich Speed

Bedingung: Besteht das Abenteuer auf normaler Schwierigkeitsstufe.

Tak und die Macht des Juju

Wir haben einige Cheats für das Abenteuer des kleinen Taks für euch. Pausiert das laufende Spiel und gebt die folgende Tastenkombination ein. Danach begeben sich euch in das Extras-Menü um die Cheats zu aktivieren.

Alles freischalten

○, ○, □, □, ○, ○, Ì, Í

Alle Pflanzen

□, △, ○, ○, ○, ○, ○, ○

100 Federn

□, △, ○, □, △, ○, □, △

Alle Mondsteine

△, △, □, □, ○, ○, ○, ○

Alle Juju Power-ups

○, ○, ○, ○, △, ○, □, ○

Alle Yorbels

○, △, ○, □, ○, ○, ○, ○

R-Type: Final

Pausiert das laufende Spiel und gebt bei gedrückter **L2**-Taste folgende Tastenkombination ein. Bei korrekter Eingabe ist ein kurzer Bestätigungs-Sound zu hören.

Unzerstörbar

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, **L1**, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, **L1**

Gebt ihr den Cheat erneut ein, könnt ihr fortan wieder getroffen werden.

99,9 % Aufladung

R2, **R2**, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, △

Volle rote Energie, Raketen und Bits

R2, **R2**, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Volle blaue Energie, Raketen und Bits

R2, **R2**, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Volle gelbe Energie, Raketen und Bits

R2, **R2**, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, X

Passwörter für neue Raumschiffe

Begebt euch in das Museum, um mit den folgenden Passwörtern vier neue Raumschiffe freizuschalten.

Schiff #003 Lady Love5270 0725

Schiff #024 Strider2078 0278

Schiff #059 Mr. Heli1026 2001

Schiff #100 Curtain Call1009 9201



○ R-Type Final: Mit unseren Cheats ist der tolle Weltraum-Shooter leicht zu knacken.

INHALT 08/2004

PlayStation2

Red Dead Revolver	116
R-Type: Final	115
Shrek 2	116
Sonic Heroes	116
Tak und die Macht des Juju	115
Transformers	116
Van Helsing	115

Cheat Cards PS2

Obscure	117-118
Shellshock Nam '67	117-118

Action-Replay-MAX-Codes

Fight Night 2004	119
Gran Turismo 4 Prologue	119
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	119

Player's Guide

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Teil 1)

Lest im ersten Teil unserer Komplettlösung, wie ihr euch in den ersten vier Levels am besten durchschlagt.

.....120-123

Onimusha 3

Ob Rätsel oder Bosskämpfe – mit uns hat Nobunagas Armee gegen Samanosuke und Jacques keine Chance.

.....124-131

Transformers

Als Kampfroboter hat man es auch nicht leicht. Wir erleichtern Optimus Prime, Hot Shot und Red Alert das Leben mit hilfreichen Schummeln. Bei korrekter Eingabe ertönt eine Roboterstimme und sagt: „Code angenommen!“

Gebt im Auswahlbildschirm für die Schwierigkeitsgrade diese Tastenkombinationen ein, um Folgendes zu erreichen:

Amazonas geschafft

L1, L1, L2, □, □, □, R1, ○

Antarktis geschafft

R1, R1, R2, L2, L1, L1, R1, R1

Tiefen des Amazonas geschafft

○, ○, ○, ○, ○, R1, R2, ○

Mittlerer Atlantik geschafft

○, □, ○, □, ○, ○, ○, ○

Alaska geschafft

R1, ○, R1, □, ○, ○, ○, ○

Starship geschafft

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Erde geschafft

R2, R1, L1, L2, □, ○, □, ○

Cybertron geschafft

R2, R2, L1, L2, R2, R1, L2, L2

Direkt zum Endgegner von Amazonas

○, ○, ○, L1, L2, ○, ○, ○

Direkt zum Endgegner von Antarktis

L1, ○, L2, ○, □, □, ○, ○

Direkt zum Endgegner von Tiefen des Amazonas

□, ○, ○, R1, L1, ○, ○, ○



○ Transformers: Per Cheat könnt ihr euch unter anderem alle Videosequenzen freischalten.



○ Transformers: Hier im Hauptquartier aktiviert ihr einige der ganz besonders nützlichen Cheats.

Transformers

Direkt zum Endgegner von Mittleren Atlantik

L2, ○, ○, ○, ○, L2, L1, L2

Direkt zum Endgegner von Alaska

R1, R1, R2, L1, L1, L2, ○, ○

Direkt zum Endgegner von Starship

○, ○, □, R1, R2, ○, ○, ○

Direkt zum Endgegner von Pazifik Insel

L1, R1, L2, R2, ○, ○, ○, □

Die folgenden Cheats gebt ihr im Auswahlbildschirm der Charaktere, dem Hauptquartier-Menü, ein:

Alle Mini-Cons freischalten

L1, L2, ○, ○, □, ○, L2, L1

Overload erlaubt

R1, R1, L2, R1, R1, L2, ○, ○

Unendlich Powerlinx

○, ○, ○, ○, ○, □, □, ○

Unendlich Dash

○, ○, □, ○, □, □, L1, L2

Unendlich Stealth

○, ○, ○, ○, L1, L2, L1, L2

Folgende Tastenkombinationen gebt ihr im Extras-Menü ein:

Zugriff auf alle Extras

□, □, ○, □, □, ○, L1, L2

Zugriff auf alle Filme

○, □, ○, □, L1, R1, L1, ○

Zugriff auf alle Audio-Extras

○, □, ○, □, R1, L1, L1, L1

Sonic Heroes

Folgende Extras werden die drei Helden erhaschen, wenn ihr diese Aufgaben erfüllt:

„Follow me“-Theme

Absolviert den Team-Rose-Story-Mode.

„Team chaotix“-Theme

Beendet den Team-Chaotix-Story-Mode

„This machine“-Theme

Schafft den Team-Dark-Story-Mode

„We can“-Theme

Absolviert den Team-Sonic-Story-Mode

„What I'm made of“-Theme

Beendet die Last Story im Story-Mode

Team Battle im Zweispieler-Modus

Sammelt 20 Embleme

Sonic Heroes

Special Race im Zweispieler-Modus

Sammelt 40 Embleme

Ring Race im Zweispieler-Modus

Sammelt 60 Embleme

Bobsleigh Race im Zweispieler-Modus

Sammelt 80 Embleme

Quick Race im Zweispieler-Modus

Sammelt 100 Embleme

Expert Race im Zweispieler-Modus

Sammelt 120 Embleme

Last Story

Knackt das Spiel mit allen Teams und sammelt alle Emeralds

Super Hard Modus

Beendet das Spiel mit allen Emblemen und allen A-Rank Scores

Red Dead Revolver

Zusätzliche Spielmodi

Ballert euch erfolgreich durch Rockstars Western und ihr werdet mit dem Hard- und dem Bounty-Hunter-Modus belohnt. Letzterer ermöglicht es euch, die Levels einzeln anzuwählen und auf Zeit zu spielen.

Cheat-Modus

Um den Cheat-Modus zu erhalten, müsst ihr alle Abschnitte des Bounty-Hunter-Modus erfolgreich beenden.

Shrek 2

Für das neue Abenteuer des sympathischen Ogers haben wir einen coolen Cheat für euch, der es euch ermöglicht, alle Levels direkt anzuwählen. Pausiert das laufende Spiel und wählt das Notizbuch an. Hier gebt ihr die folgende Tastenkombination ein:

○, ○, X, ○, ○, ○, X, ○, ○, ○, X, ○, ○, ○, ○, ○

Ihr erhaltet eine akustische Bestätigung und kehrt anschließend ins Hauptmenü zurück. Unter dem Punkt „Kapitelauswahl“ könnt ihr nun alle Levels anwählen.



○ Shrek 2: Mit Hilfe des praktischen Cheats könnt ihr direkt in die späteren Levels einsteigen.

CHEATCARDS



Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Shellshock Nam '67

play

Cheat Card
Seite 1

Acid Trip

Ihr wollt wie im LSD-Rausch durch den Dschungel laufen? Kein Problem, mit unserem Acid-Trip-Cheat verfärbt sich die ganze Kulisse knallbunt und die Stimmen ertönen verzerrt. Gebt dazu folgende Tastenkombination ein:

☉, R2, O, ☉, Δ, □, L2, L1, O, R1

Unendlich Munition

Ihr habt Probleme mit eurem Munitionsvorrat? Auch hierfür liefern wir euch die passende Lösung. Versucht einfach mal diesen nützlichen Cheat.

R2, R1, Δ, L2, L1, ☉, R2, R1, Δ, L2, L1, ☉



☉ Heftiger Acid-Trip im Dschungel: Mit grellen Farben und verzerrten Stimmen gehts richtig ab!

God Mode

Ihr wollt Gott sein? Kein Problem: Versucht einfach mal diesen Cheat und alle Kugeln prallen von eurer Spielfigur ab und verletzen sie nicht mehr.

R3, L3, ☉, ☉, L1, R1, R3, L3, ☉, ☉, L1, R1

Waffen hinzufügen

Euer derzeitiges Gewehr sagt euch überhaupt nicht zu? Ihr hättet lieber ein stärkeres Modell? Wie wär's denn mit einer Panzerfaust oder mit dem Flammenwerfer? Mit diesem Cheat könnt ihr im Pausenmenü alle Modelle auswählen.

☉, ☉, ☉, ☉, O, □, ☉, ☉, ☉, ☉, O, □



☉ Dank God-Mode lebt ihr noch, wenn eure Lebensanzeige bereits einen tiefroten Farbton hat.

Missionen und Fotogalerie freischalten

Ihr kommt in einer Mission nicht weiter oder seid es leid, alle Extras selbst einsammeln zu müssen? Dieser Cheat schaltet euch alle elf Levels frei und die Bildergalerien mit den freizügigen Mädels.

L2, R2, L1, R1, L1, L2, L2, R2, L1, R1, R1, R2

Kampfstrategien

Um im Dschungel möglichst lange zu überleben, müsst ihr einige Kniffe kennen. So solltet ihr bei Schusswechseln sofort hinter dem nächsten Stein oder Baum Schutz suchen. Im offenen Gelände hilft es übrigens auch, wenn



☉ Diese aufpoppende Meldung bestätigt euch, wenn ihr den Cheat richtig eingegeben habt. >>>

Obscure

play

Cheat Card
Seite 1

Aller Anfang ist schwer

Zu Beginn des Spiels findet ihr nur einige Knüppel, die sich zur Verteidigung nur bedingt eignen. Schlagt deswegen wenn möglich Fensterscheiben ein: Die Monster krepieren im Licht.

Wundert euch auch nicht, dass ihr so selten über Energy-Drinks und Medi-Kits stolpert, später findet ihr ausreichend Heilmittel. Sollte also anfangs einer eurer Charaktere verletzt werden, geht zum Sammelpunkt und nehmt jemand anderen mit.

Mit Josh auf Tour

Prinzipiell könnt ihr euer Doppelteam beliebig zusammenstellen. Doch gerade Josh erweist sich aufgrund seiner Fähigkeit, Gegenstände und Geheimnisse in einem Raum aufzuspüren, als außerordentlich nützlicher Weggefährte. Wenn ihr ihn als Partner auswählt, verpasst ihr keine nützlichen Items und wisst jederzeit, wo es noch etwas zu finden gibt.

Klebeband sparen

Im Verlauf des Spiels werdet ihr unterschiedlich starke Waffen und Taschenlampen finden. Wenn ihr eine starke Lampe findet und sie an eurem Schießseisen befestigen wollt, überprüft zunächst einmal, ob ihr noch Klebeband habt.

Trennt ihr nämlich die alte Lampe vorschnell von eurer Lieblingsknarre und bemerkt dann, dass ihr gar kein Klebeband mehr habt, um die neue Lampe zu befestigen, müsst ihr die Lampe mit den Händen halten – und damit werden die Kämpfe deutlich schwieriger.

Kampf gegen Reine Mère (Königin Mutter)

Auf eurem Weg durch die Schule werdet ihr einige Male auf einen fetten, menschenähnlichen Mutanten mit wuchernden Fleischwülsten treffen. Trotz seiner Angst einflößenden Ausmaße könnt ihr diesen Brocken ohne größeren Energieverlust besiegen.



☉ Solange draußen noch die Sonne scheint, könnt ihr die Monster mit Tageslicht erledigen.



☉ Josh sagt euch, ob es in einem Raum noch einen Gegenstand zu finden gibt.



☉ Sehr praktisch: Mit Klebeband klebt ihr die Taschenlampe auf eure Schusswaffen. >>>

CHEAT CARDS



Cheat Card aussagen und in die DVD-Box legen...

Shellshock Nam '67

play

Cheat Card
Seite 2

ihr euch flach auf den Boden legt. Aus dieser Position heraus könnt ihr nicht nur besser zielen, sondern auch präziser auf eure Widersacher feuern.

Gegner gezielt ausschalten

Auch bei Shellshock: NAM '67 gilt: Kleine Gegnertruppen erledigt ihr am besten mit dem Gewehr – bei größeren werft ihr zuerst eine Granate und ballert dann auf die restlichen Überlebenden. So kommt ihr meistens unverletzt und ohne große Verluste aus der Auseinandersetzung heraus.

Stationäre Geschütze

Wenn ihr an einem stationär montierten Geschütz vorbeikommt, solltet ihr dieses sofort in die Hände nehmen. Meist tauchen an diesen Stellen nämlich recht große Gegnertruppen auf, die sich damit besser bekämpfen lassen.

Schwierige Schleich-Missionen

In Shellshock: NAM '67 gibt es einige wenige Schleich-Missionen. Diese sind recht schwierig und müssen mit äußerster Vorsicht angegangen werden. Pirscht euch langsam lau-



☉ Dank Cheat dürft ihr im Pausenmenü alle Waffen für euren Helden auswählen...

fend durch das Gelände und nähert euch den Widersachern von hinten. Sobald ihr nahe genug seid, könnt ihr den Unhold mit eurem Messer lautlos niederstechen. Achtet hierbei darauf, dass euch seine Kollegen nicht erspähen.

Alle Widersacher erledigen

Bei einer Mission müsst ihr alle angreifenden Gegner mit einem stationären Geschütz erledigen. Einige bleiben dabei hinter ihren Deckungen stehen. Es bleibt euch nichts anderes übrig, als eure Stellung zu verlassen und diese zu Fuß aufzuspüren.



☉ ... und so zum Beispiel mit der Death Machine die aggressiven Unholde erledigen.



☉ Neben den Missionen könnt ihr mit unseren Cheats auch noch die Bildergalerie freischalten.

Obscure

play

Cheat Card
Seite 2

☉ Solange die Königin Mutter die Hand vors Gesicht hält, könnt ihr sie nicht verletzen.

Sobald sich das Monster schützend die Hand vors Gesicht hält, braucht ihr nicht zu schießen, eure Kugeln verpuffen wirkungslos. Lauft also zunächst in die Nähe des Ungetüms, damit es ausholt und nach euch schlägt. Bevor die Pranke niedersaust, geht ihr wieder auf sichere Distanz, visiert den dicken Klops an, aktiviert den Turbo-Modus der Taschenlampe und ballert, was das Zeug hält. Achtet auch darauf, dass euer momentaner Partner ebenfalls mit einer Schusswaffe samt Taschenlampe ausgestattet ist, damit er euch unterstützen kann. Wenn die Reine Mère ihre Bauchfalte öffnet und Würmer ausschickt, verschanzt euch möglichst hinter



☉ Hinter diesem dicken Stahltor wartet der letzte Endgegner, die Wurzel allen Übels, auf euch.

einem Objekt. Die Würmer werden gegen das Hindernis rennen und zerplatzen.

Partnerwechsel

Wenn ihr alleine spielt und euer computergesteuerter Kamerad von einem Ungeheuer bedrängt wird, solltet ihr mit der Kreis-Taste die Kontrolle über ihn übernehmen. Jetzt könnt ihr das angreifende Monster effektiver bekämpfen oder flüchten, wenn die Verletzungen zu stark sind. Habt ihr die angeschlagene Figur in Sicherheit gebracht, wechselt ihr wieder zum „frischen“ Charakter und macht das Monster alle. Anschließend heilt ihr den Partner in aller Ruhe.

Tipps für das Finale

Wir möchten euch natürlich nicht verraten, mit wem ihr es am Ende des Spiels zu tun bekommt. Darum verzichten wir auf einen Screenshot vom Spielende.

Ein paar Kampftipps können wir euch aber geben, auch ohne die Spannung zu zerstören. Euer Gegner wird ab und an eine Welle aus Dunkelheit entsenden, derselben Dunkelheit, die die übrigen Monster und Zombies umgibt. Diese Attacke ist absolut tödlich. Kurz bevor diese Welle auf euch zuschwappt, erscheint ein Kegel aus Licht. Rennt so schnell wie möglich in das Licht und bleibt darin stehen, bis die dunkle Flut vorbei ist. Um euren Partner müsst ihr euch dabei nicht sorgen, er wird automatisch in diesen Lichtkegel laufen, sobald er erscheint. Achtet auch darauf, euch und euren Partner regelmäßig zu heilen. Da die Attacken des Gegners so schnell und so zahlreich sind, besteht die Gefahr, dass ihr zu spät realisiert, wie schwer angeschlagen ihr schon seid.

Um den Feind zu verletzen, müsst ihr bestimmte Stellen seines Körpers treffen. Ein kleiner Hinweis: Es sind weder die Arme, mit denen er nach euch schlägt, noch sein Kopf, noch sein Rumpf. Die empfindlichen Stellen ragen nach oben. Hoffentlich habt ihr genug Munition und Heilmittel bei euch. Viel Glück!

ACTION-REPLAY-MAX-CODES

PS2 Das **Action-Replay-MAX** ist eine Software-CD, die im Zusammenspiel mit einer speziellen Memory Card (Dongle) Manipulationen an einem Spiel zulässt. Die Codes, die ihr hier findet, funktionieren ausschließlich mit einem **Action-Replay-MAX**. Die folgenden Codes wurden uns freundlicherweise von der Fa. BigBen Interactive GmbH zur Verfügung gestellt. Mehr Informationen findet ihr unter www.codejunkies.de. Eine perfekte Kompatibilität der Codes können wir allerdings nicht garantieren. Es kann immer wieder vorkommen, dass Spiele „einfrieren“ oder dass ein Code nicht funktioniert. Wichtig: Master Codes müssen immer aktiv sein! Code-Blöcke (mehrere Code-Zeilen) müssen so eingegeben werden, wie sie hier aufgelistet sind.



Fight Night 2004

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....D3PG-1BWE-ZUHJB
.....WT6Z-CZ9V-4NYP4

Unbegrenzt Rating-Punkte

.....TB6D-55QT-Y2RYG
.....G4NU-Y0N9-YV5NQ

Viel Kohle

.....7563-H9CE-QD6TV
.....119U-3C54-R3UU5
.....EDZ2-62NX-GF6HD

Winzige Boxer

.....D7MM-VFAK-WXJBN
.....W3AQ-PXWK-F0NHK

Riesige Köpfe

.....C79K-7U7V-8765N
.....NCQR-3YH2-G09G3

Gran Turismo 4 Prologue

Für alle Fans von Sonys Referenz-Renner haben wir diesen Monat geniale Action-Replay-MAX-Codes parat. Mit diesen könnt ihr im Arcade-Modus zwei neue Strecken freischalten, auf die ihr normalerweise keinen Zugriff bekommt! Allerdings könnt ihr immer nur einen der beiden Codes verwenden. Die beiden Kurse ersetzen im Spiel die New-York-Strecke. Wundert euch nicht, dass im Menü nach wie vor der New-York-Kurs zu sehen ist. Wählt die Strecke einfach aus und schon könnt ihr euch auf einer der beiden Strecken Hongkong oder Grand Canyon North vergnügen. Letztere kennt ihr aus den Fahrschulprüfungen, aber nur mit unserem Cheat könnt ihr sie auch im Arcade-Modus fahren. Viel Spaß!

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein.)

.....D0W2-TMJG-4DQ6P
.....CUG3-9FYB-V3D0C
.....VFE7-FK9B-M32EA
.....3N25-5JHA-9R15B

Arcade Extra-Strecken

Dieser Code muss aktiviert sein, damit die beiden folgenden Codes funktionieren.

.....JT1D-1HET-4G5V9

New York durch Hongkong ersetzen

.....Y9UJ-Y9M3-KN24W
.....4QBT-QY04-6HR6C
.....1D24-DE9U-RZDHB
.....7URH-U4KF-GUXKM
.....UPJ7-1NTM-XMTVK
.....9ZMA-3U8M-VJX1F
.....BJQ9-DZZ4-YRB72
.....03AH-5PBC-9K2T7

New York durch Grand Canyon North ersetzen

.....FGCC-YA57-EAPCC

.....4QBT-QY04-6HR6C
.....JHMH-CN3U-9ZRKV
.....CWHT-0F0T-66VZH
.....WKE1-2793-J5YE4
.....NBH9-0MG6-78GJH
.....GXN6-PYP0-1AX9U
.....03AH-5PBC-9K2T7

Keine Zeitstrafen

.....9MZX-AKCE-T4WWZ
.....RHQC-C4CF-1F0CC

60-Hertz-Modus

.....TEQ4-N10F-WCWQU
.....5KQK-110N-CJGAA

Turbo Codes

Dieser Code muss aktiviert sein, damit die beiden folgenden Codes funktionieren.

.....E42F-T1MG-530F0

Turbo (R3) zum Aktivieren

.....X8KX-7CDZ-KQC6X
.....06AO-B9X5-JCEPB
.....ZC22-RFX2-88YKE
.....TW4T-6V52-6RHP0
.....Y4RW-9VJ9-FP5WA
.....TDYE-YPVN-ZJVD2
.....8Z7H-QTZY-FNTBF
.....QCG1-K61H-U2QVH
.....A9Z9-JVWJ-Z54FV
.....F99M-0W5P-ROMVM

Mega Turbo (R3) zum Aktivieren

.....BTk2-91G7-5CPFF
.....06AO-B9X5-JCEPB
.....ZC22-RFX2-88YKE
.....TW4T-6V52-6RHP0
.....Y4RW-9VJ9-FP5WA
.....TDYE-YPVN-ZJVD2
.....EYRE-FGG4-E8ACU
.....QCG1-K61H-U2QVH
.....A9Z9-JVWJ-Z54FV
.....F99M-0W5P-ROMVM

Gold-Medaillen Code

Dieser Code muss aktiviert sein, damit der folgende Code funktioniert.

.....MZU4-A46B-54751

Alle Gold-Medaillen und Autos freischalten

.....019D-T7VF-QZQF4
.....BQT9-Z59F-1BXTQ
.....R4PR-QGD8-2WX0K



☞ In GT 4 Prologue durch Hongkong düsen? Mit unseren Action-Replay-MAX-Codes kein Problem!

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein)

.....EXQG-XEMP-HQT4C
.....89GA-5F1F-CNVQC

Unbegrenzte Lebensenergie

(Mit **L3** aktivieren, mit **R3** deaktivieren)

.....AUMY-VB8Y-3WKPX
.....PHMZ-9VFA-ZQW66
.....3VP6-Y7BU-2HDXM
.....72CA-H81H-AXGY1
.....3PUU-CU68-9E3G1
.....4WAC-F6XP-H8X05
.....N3Y5-R3TC-M91HP

Verstecktes Menü zur Levelwahl

(Im Hauptmenü **L1** drücken, um das versteckte Menü aufzurufen)

.....4ENH-21H0-FWB0N
.....ZMWJ-BEP4-UGMW7

Alle Zaubersprüche

.....UFJX-BQ8X-2GDEK
.....THTV-ET5Z-QPC99
.....9ZCT-MKMZ-A2V5K

999 Bohnen

.....59HF-ED40-NXG4C
.....N6MX-29BK-AUMZX

10000 Hauspunkte

.....VOBF-MP28-81OAR
.....3VN6-R13C-3YKEM

Folio Bruti-Code

(Dieser Code muss aktiviert sein, damit sämtliche nachfolgenden Codes funktionieren)

.....HHMC-UTJW-36RGY

Dementor

.....8C9Q-0MWU-VMM1H
.....Z8X0-WNMJ-DXRYN

Doxy

.....PBX9-9XPP-MAQBB
.....DG9A-PDQ6-3MGDV

Fee

.....8NVK-YN6Q-92URJ
.....4CC8-A182-K9KB5

Fliegendes Seepferdchen

.....8BOM-16J3-R8PAG
.....H2NC-UHGJ-UD9TB

Ghoul

.....RDA3-65TA-T4YCO
.....9KA6-9X76-XURJU

Hippogreif

.....4N0Y-7J27-Y1BQN
.....CCFU-76YA-ZTY9M

Salamander

.....RJXU-C83E-ZWT96
.....VDWZ-JE9H-WBA7D

Troll

.....DFUR-UC3M-KC4R4
.....2T22-B7FB-2PRK0

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

André Steinert

PANDORA TOMORROW

TEIL 1

Im ersten Teil unserer Komplettlösung führen wir euch sicher durch die ersten vier Krisenherde. Infiltriert die Botschaft in Dili, die Labors in Paris, fährt mit dem Zug nach Nizza und geht in den Straßen von Jerusalem auf Terroristenfang.



1 Fürst der Dunkelheit: Wartet hinter dem Pfeiler im Dunkel bis der Terrorist von seiner Runde wieder zurück ist und schnappt ihn euch von hinten.



2 Im Rampenlicht: Lauft im Lichtkegel des Strahlers und entgeht so den wachsamem Augen des Wächters mit dem Nachtsichtgerät auf dem Balkon.

Level 1: U.S.-Botschaft in Dili, Osttimor

Klettert auf den Steg, lauft bis zur Leiter und klettert hinauf. Über das Seil gelangt ihr auf den unteren Steg. Unten angekommen hangelt ihr euch am Seil (Beine hoch) zur Hütte. Lauft rechts entlang zur Tür. Durchquert den Raum und öffnet die Tür mit dem Dietrich. Im nächsten Raum gelangt ihr an dem Rohr links von der Lampe nach oben. Durch die Luke links in der Ecke verlasst ihr den Raum wieder. **[Speicherpunkt]**

Schaltet das Nachtsichtgerät ein und verlasst den Raum durch die Tür. Die Holztreppen hinunter und nach rechts zum beleuchteten Fenster. Laft geduckt unter dem Steg entlang. Folgt dem Weg über die Holztreppen, bis ihr am Holzzaun angekommen seid. Drückt euch mit dem Rücken an den Zaun und zwingt euch durch den engen Gang auf die andere Seite. Mit der SWAT-Drehung über den Spalt hinweg.

Knipst das Nachtsichtgerät wieder aus und schießt die Lampe kaputt. Nachtsichtgerät

wieder einschalten und zur Wache schleichen, die zur kaputten Lampe gelaufen ist. Packt sie von hinten und knockt sie aus. Nun schaltet ihr das Thermalsichtgerät ein und lauft auf die vier hellen Punkte zu. **[Speicherpunkt]**

Über die Terrasse nach rechts, weiter auf die nächste Seite mit dem nächsten Minenfeld, das ihr links über die Kiste am Balken hangelnd hinter euch lasst. Geht durch die Tür in den Raum, in dem links neben den Säcken eine Leiter steht. Klettert nach oben. Von oben seilt ihr euch an der anderen Seite nach unten ab. **[Speicherpunkt]**

Durch die Tür in den Hof und rechts in den engen Spalt. Laft unter die Lampe, die oben am Balkon hängt. Mit dem Spagatsprung stemmt ihr euch zwischen die Wände – Oberkörper nach rechts und mit einem Sprung hängt ihr auch schon am Balkon. Zieht euch nach oben und lauft zum Eingang des Raums. Schießt die Lampe aus und wartet, bis die Wache kommt. Schleicht euch von hinten an und streckt den Mann nieder. Durchquert den

Raum mit dem Fernseher und springt im nächsten Raum den Balkon hinunter. **[Speicherpunkt]**

Schleicht euch geduckt links an den Kisten entlang. Achtet auf die Wache auf der anderen Seite des Flusses. Ist die Luft rein, laft ihr weiter an den Wänden entlang in Richtung Wasserrad. Nun durchquert ihr den Fluss und geht durch die Tür in das Gebäude. **[Speicherpunkt]**

Dank Dietrich ist die nächste Tür kein Problem. Durch den nächsten Raum hindurch schleicht ihr euch im Hof an die Wache heran. Schnappt sie von hinten zieht sie in eine dunkle Ecke zum Verhör. Nachdem der Mann alles ausgeplaudert hat, schickt ihr ihn schlafen. Bleibt im Dunkel und wartet, bis die zweite Wache wieder im Haus verschwunden ist. Laft zum Rohr an der rechten Wand und klettert hinauf. **[Speicherpunkt]**

Klettert die Leitern am Gerüst hinauf auf den Balkon der Botschaft. Lehnt euch an die Wand und schleicht unter dem Fenster entlang zur Balkontür. Wartet, bis Sadono den Gefangenen erledigt und den Raum verlässt.

Lockt die Wache am Fenster mit einem Pfiff an und wartet, bis sie wieder hinein geht. Wenn der Wachmann euch den Rücken zukehrt, passiert ihr die Balkontür mit einer SWAT-Drehung. Weiter an der Wand entlang bis in die Ecke. Schleicht weiter zum Ende des Balkons, den ihr über das Rohr an der Wand nach oben verlasst. Hangelt euch am Dach entlang zum Balkon. **[Speicherpunkt]**

Am Rohr auf der anderen Seite auf den Balkon mit der offenen Balkontür. Schleicht euch von hinten an den Terroristen an und beendet das Verhör. Nach dem Gespräch mit Douglas den Raum durch die Tür verlassen.



3 Durchblick: Die Tür zum Heizungsraum mit der tickenden Zeitbombe erkennt ihr an dem Aufkleber.

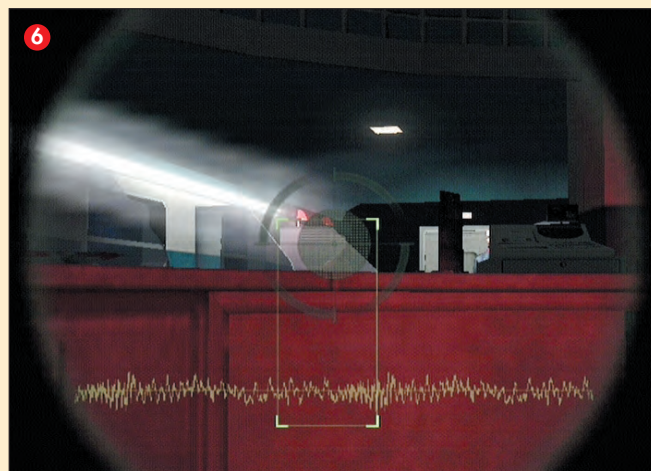


4 Thermalsicht: Lasst die Wachen links liegen und hangelt euch auf die andere Seite.

Zum Ausschneiden und Sammeln



5 Eine Zugfahrt, die ist lustig: Wartet, bis dieser Fahrgast die Tür zu seinem Abteil von innen wieder verschlossen hat und schleicht erst dann weiter.



6 Abhören leicht gemacht: Versteckt euch hinter dem Tresen, sodass ihr Soth noch sehen könnt und packt das Mikrofon aus und belauscht das Telefonat.

Schleicht euch von hinten an die Wache vor der Balkontür an und streckt sie nieder. Lauft durch den beleuchteten Gang zur Treppe. Schießt die große Hängelampe kaputt und schleicht nach unten. Wartet am Pfeiler 1 und überrascht die Wache, wenn sie mit dem Rücken zu euch steht. Jetzt schießt ihr auch die letzte funktionierende Lampe des Kronleuchters kaputt und schleicht an der brennenden Couch vorbei zur anderen Seite des Raums. Wenn die beiden Wachen anfangen zu patrouillieren, lauft ihr rechts an der Wand den schmalen Gang entlang, bis ihr an der großen Flügeltür seid, durch die ihr auch sofort verschwindet. **[Speicherpunkt]**

Durch die nächste Tür gelangt ihr in den Hof. Wartet, bis der rechte Scheinwerfer auf der Treppe angekommen ist und folgt dann dem Lichtkegel auf die andere Seite. 2 Rechts durch die Tür zwei Stockwerke nach oben und die Wache leise von hinten erledigen. Auf der anderen Seite der Tür wartet Ingrid auf euch. **[Speicherpunkt]**

Nach einem netten Plausch durch die Tür über das Vordach in den Hof. Dort wartet eine Wache auf euch. Geduldet euch, bis sie in Richtung Wachturm läuft und erledigt sie von hinten. Entweder per Hand oder mit der Pistole. Klettert jetzt auf den Wachturm und macht den Scheinwerfer aus. Lauft zwischen den beiden Gebäuden zum zweiten Hof mit Wachturm und Wache. Erledigt die Wache und schaltet auch den zweiten Scheinwerfer aus. Laft rechts auf den Steg bis zur Ecke und schaut, wo sich die

letzte Wache befindet. Schaltet auch diese leise von hinten aus und flüchtet mit dem Schlauchboot am Ende des Stegs.

Level 2: Saulnier, Tieftemperaturtechnik, Paris

Klettert die Leiter herunter, lauft den Gang entlang bis zu Ecke und schießt die Lampe auf der Tonne aus. Wenn die Wache zur zerschossenen Lampe kommt, erledigt ihr sie durch einen gezielten Kopfschuss. Über die Leiter auf das Dach des Waggons, in den ihr ein paar Schritte weiter durch das Loch springt. Schießt das Licht aus und lauft ein Stück nach vorne bis die Wache in eure Richtung läuft. Passt auf, dass euch das Licht der vorbeifahrenden Züge nicht anleuchtet und euch damit sichtbar macht. Verkrüecht euch am besten hinter dem letzten Sitzplatz auf der rechten Seite und wartet, bis die Wache in eurer Nähe ist. Erledigt sie dann mit einem Schuss in den Kopf. Laft nach vorne und schießt das Licht neben der Tonne aus. Sobald die Wache die Lage erkundet, erledigt ihr sie. Laft durch den Gang bis ans Ende und schießt oben auf die Ventile, um das Feuer zu löschen.

Verlasst den Raum durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite.

[Speicherpunkt]



ALLGEMEINES

Zerschießt möglichst alle Lampen und Laternen, um so Passanten, Polizisten und Terroristen leichter ins Land der Träume bzw. in den Tod schicken zu können. Achtet darauf, dass sich zum Zeitpunkt des Schusses niemand in der Nähe der Lampe aufhält.

Vergitterte Lampen lassen sich nicht zerschießen. Bevor ihr wichtige Munition verschwendet, schaut genau nach (wenn nötig mit dem Fernglas), ob eine Lampe nicht mit einem Gitter geschützt ist.

Betäubte beziehungsweise getötete Gegner immer in dunklen Ecken verstecken – ihr wollt schließlich keine Spuren hinterlassen.

Versucht, Gegner von hinten zu erwischen. Es ist zwar auch möglich, sie mit einem Faustschlag von vorne zu erledigen, doch meistens schlagen sie vor dem K.O. Alarm und erschweren euch somit den weiteren Missionsverlauf.





Mit der flexiblen Optik linst ihr in den nächsten Raum und wartet ab, bis die Wache aus dem Sichtfeld ist. Klettert über das Regal auf die andere Seite und wartet im Dunkel auf euer nächstes Opfer. Nun schießt ihr die Halogenstrahler an der Decke aus, sodass euch die Kamera an der Wand nicht erfassen kann. Benutzt den Computer und geht zur Tür. Mit der flexiblen Optik schaut ihr nach, ob sich jemand in der Nähe befindet und betretet den Raum. Hier schießt ihr die Halogenstrahler kaputt und nehmt euch im Dunkeln die beiden Wachen vor. Verlasst den Raum, öffnet die Tür links mit dem Dietrich und geht weiter durch die nächste Tür. **[Speicherpunkt]**

Lauft schnell auf die gegenüberliegende Seite und hockt euch links in die Ecke. Wenn die drei Wachen den Raum betreten haben um ihn zu durchsuchen, schleicht ihr ins nächste Zimmer und schießt das Licht aus. Sollten euch Wachen folgen, könnt ihr sie so im Dunkeln leichter erledigen. Jetzt öffnet ihr die Tür mit dem Dietrich und verlasst den Raum. **[Speicherpunkt]**

Habt ihr die nächste Tür geöffnet, müsst ihr schnell die beiden Terroristen erledigen, bevor sie alle Computer zerstören. Laft geduckt unter den Fenstern zur Tür des Raums und erledigt die beiden mit gezielten Kopfschüssen. Bevor ihr den Computer mit dem roten Bildschirm benutzt, schießt ihr die beiden Deckenlampen in dem Flur aus. So habt ihr leichteres Spiel gegen die beiden Wachen. Nachdem ihr den PC benutzt habt, bleiben euch 90 Sekunden, um die beiden Wachen zu erledigen, die Tür zum Heizungsraum **3** mit dem

Dietrich zur öffnen und um die Bombe zu entschärfen. Nun nehmt ihr die Tür am Ende des Flurs in die obere Etage. **[Speicherpunkt]**

Lauft die Treppe nach oben, drückt euch gegen die Wand, schleicht euch am Bewegungsmelder vorbei. Eine Etage höher schießt ihr die Deckenlampe aus, wartet, bis die beiden Terroristen mit dem Rumgeballere fertig sind und einer der beiden in eure Richtung läuft. Nachdem ihr ihn erledigt habt, öffnet ihr die Doppeltür mit dem Dietrich. Hinter der Sicherheitstür warten nun fünf Kameras und eine Wache auf euch. Zerballert die linke, die rechte und die mittlere Kamera an der Decke und schleicht schnell in die linke Ecke des Raums. Wenn die Wache in eure Richtung kommt, tötet ihr sie mit einem Kopfschuss. Legt auch die letzten beiden Kameras lahm und benutzt den Computer mit dem roten Bildschirm. Verlasst den Raum durch die Tür, durch die ihr gekommen seid und öffnet die Tür mit dem Codeschloss. **[Speicherpunkt]**

Lockt die Wache auf dem Flur an, indem ihr den Strahler ausmacht. Vorsicht vor dem Bewegungsmelder an der Wand im Flur. Linst mit der flexiblen Optik unter der Tür hindurch und wartet, bis die beiden Wachen in den oberen Stock laufen. Aus sicherer Entfernung legt ihr die Kamera durch einen Schuss lahm, schleicht unter der Haftbombe vorbei in den oberen Stock. **[Speicherpunkt]**

Im oberen Stock lockt ihr die beiden Wachen durch Pfeifen an, sodass ihr sie aus dem Schatten heraus erledigen könnt. Benutzt den Computer, um an den Code für die Sicherheitstür hinten im Gang zu kommen. **[Speicherpunkt]**

Schaltet in die Thermaloptik ein, um in der Kältekammer den Durchblick zu behalten. Lockt die Wache durch Pfeifen an und tötet sie. Öffnet die Tür am anderen Ende des Raums mit dem Dietrich und lasst euch links am Steg hinunter. Hangelt euch am Steg entlang bis auf die andere Seite. Wartet, bis die Wachen außer Reichweite sind, klettert hinauf, **4** durch die Tür mit den Vorhängen und verlasst den Gang durch die Tür links. **[Speicherpunkt]**

Springt durch die Luke rechts in der Ecke, um auf der anderen Seite mit Coldeboeuf zu plaudern. Klettert auf den Schrank rechts neben der Tür und verlasst den Raum durch die Deckenluke. Schleicht langsam durch den

Schacht nach rechts, sodass ihr über den Terroristen seid. Wartet, bis die Terroristen in Deckung gehen und lauft dann schnell geradeaus zum Levelende.

Level 3: Hesperia Bahngesellschaft, Paris-Nizza

Klettert durch die Dachluke in den Zug, verlasst den Waggon und wartet vor der Tür zum nächsten Waggon, bis der Schaffner die Tür öffnet. Sobald er die Tür öffnet, streckt ihr ihn nieder. Durch die Luke im Boden hinter dem mittleren Regal am Waggonboden entlang ins nächste Abteil. **[Speicherpunkt]**

Hier benutzt ihr den Schalter um die Seitentüren zu öffnen. Verlasst das Abteil und schleicht links durch die Glastür. Öffnet die Seitentür und klettert heraus. Hangelt euch am Zugdach entlang zum zweiten Fenster. Achtet auf die Züge auf den Nebengleisen. Wartet, bis sich der Passagier umdreht und hangelt euch weiter zum vierten Fenster. Hier wartet ihr, bis die Dame mit dem Schminken fertig ist und ein Nickerchen macht. Nun klettert ihr weiter bis auf die andere Seite, öffnet die Tür und klettert wieder hinein. Geht durch die Tür auf der rechten Seite in den nächsten Waggon. **[Speicherpunkt]**

Wartet ab, bis der Schaffner die Unterhaltung mit dem Fahrgast beendet hat und wieder in seinem Abteil verschwunden ist. Mit der SWAT-Drehung schleicht ihr am ersten Abteil vorbei und wartet, **5** bis der Passagier wieder in sein Abteil verschwindet.

Nun öffnet ihr die Tür zum Abteil 18 und spricht mit Norman Soth. Wenn er das Abteil verlässt, benutzt ihr den Computer und linst dann mit der flexiblen Optik unter der Tür hindurch. Folgt Norman in sicherem Abstand in den Speisewagen. Schleicht rechts hinter den Tresen und belauscht das Telefongespräch **6** mit dem Laser-Mikro. **[Speicherpunkt]**

Wartet, bis Norman und sein Kindermädchen wieder verschwunden sind und schleicht zur Wache, die ihr euch von hinten vornehmt. Verlasst den Waggon durch die Tür, lauft im nächsten Abteil zur Leiter und klettert aufs Dach. Laft über die Waggons geradeaus zum Hubschrauber und springt ans Seil.

Level 4: Geula, Straßenmarkt, Jerusalem

Plaudert mit der Agentin und schleicht die Treppe hinauf. Oben nehmt ihr die erste Straße



7 Das Ende ist nah: Schleicht dem Gesetzeshüter in sicherem Abstand hinterher auf die andere Seite. Dort warten im Keller zwei Verbrecher auf ihre Strafe.



8 SWAT-Drehung macht's möglich: Nachdem ihr den Polizisten ins Land der Träume geschickt habt, schleicht ihr per SWAT-Drehung an dem Fenster vorbei.



9 Klettermaxe: Über das Rohr an der Ecke der Mauer gelangt ihr auf die Mauer.



10 Geduld: Wartet, bis der Cop unter der Lampe ist und lauft dann durch die schmale Gasse.



11 Ablenkungsmanöver: Erst wenn Dahlia den Polizisten ablenkt, könnt ihr ihm den Garaus machen.

links. Den patrouillierenden Polizisten lockt ihr mit einem Pfiff in den Schatten und schickt ihn schlafen. Mit dem Schutzmännchen am Ende der Straße macht ihr dasselbe. Lauft links zum Hofeingang und folgt dem Weg, bis ihr am großen Platz mit den zwei Rabbis angekommen seid. Wartet, bis sich die beiden Rabbis auf die Bank gesetzt haben und schleicht hinter ihnen vorbei auf die gegenüberliegende Seite des Hofes. Schießt die Lampe aus, lauft die Gasse entlang und haltet euch links. Schleicht euch links an der Mauer an den Polizisten und den Passanten vorbei. **7** Folgt dem Cop in sicherem Abstand um den Hof herum, bis ihr auf der anderen Seite an der Garage angekommen seid. **[Speicherpunkt]**

Geht die Treppen hinunter und tötet den ersten Dieb mit einem Kopfschuss. Der zweite Gauner schnappt sich euren Kontaktmann Saul. Mit einem gezielten Schuss zwischen die Augen schickt ihr auch ihn über den Jordan. Unterhaltet euch mit Saul und schnappt euch das SC20K aus der Luke, die Saul für euch öffnet. Jetzt macht Saul euch die Tür am Ende des Kellers auf. Oben angekommen, nehmt ihr die Tür auf der rechten Seite. **[Speicherpunkt]**

Schießt die Lampe aus und lauft den Gang entlang. Wartet, bis die Unterhaltung zu Ende ist, lockt den Polizisten mit einem Pfiff an und schickt ihn schlafen. Das beleuchtete Fenster **8** passiert ihr mit der SWAT-Drehung. Schießt alle Lampen in der Gasse aus, um so die Passanten aus dem Dunkel überraschen zu können. Die Laterne bei den Treppen wird ebenfalls mit einem gezielten Schuss zerlegt. Am Ende der Treppen warten zwei Cops auf euch. Lockt sie durch Pfeifen nach oben, schnappt sie von hinten und zerrt sie um die Ecke, wo ihr sie dann schlafen schickt. Folgt dem Weg und überrascht den Polizisten in der Gasse aus dem Dunkel heraus. Am Ende der Gasse lauft ihr nach rechts und springt am Ende links den engen Gang hinunter. **[Speicherpunkt]**

Dem Wachposten hinter der großen Kiste haut ihr eins über die Rübe und folgt dem Weg rechts in die Gasse. Schleicht euch rechts an der Wand entlang. Wartet, bis der Passant an euch vorbei ist und schickt ihn ins Traumland. Nun lockt ihr den Polizisten unter der Lampe weg, wartet, bis er in den Schatten läuft, schnappt ihn von hinten schickt ihn ebenfalls in einer dunklen Ecke schlafen. Nun schießt ihr die Lichter aus und schleicht euch über den kleinen Platz zum Rohr an der linken Wand. **9** Achtet auf die Polizisten und legt sie gegebenenfalls auch um. Klettert hinauf, schleicht über den Torbogen auf der andere Seite der Mauer und haltet euch links. Von

oben schießt ihr nun die Strahler rechts und links neben dem Kircheneingang sowie die Lampe über dem Eingang aus. Lauft bis zu den Brettern, die euch den Weg versperren. Hier lasst ihr euch an der Mauer herunter und hangelt euch an den Brettern vorbei auf die andere Seite. Klettert über den Torbogen auf die andere Seite der Mauer. Springt auf den schmalen Vorsprung und klettert über den Torbogen mit dem verschlossenen Gittertor. Verlasst den Hof durch die Tür. **[Speicherpunkt]**

Im Hof klettert ihr am Rohr hinter dem Vorsprung an der rechten Wand hinauf und gleitet am Seil auf die andere Seite. Hier sprecht ihr mit Dahlia. **[Speicherpunkt]**

Nach dem Plausch folgt ihr Tal unauffällig durch den Schatten. Schießt die Lampe links vor den Kirchentoren aus, um so ungesehen durch die Gasse zu kommen, wo ihr am Ende die Lampe ausschließt. Dahlia wartet bereits im Gang zur nächsten Gasse auf euch. Lockt den Polizisten an und schafft ihn aus dem Weg. Löscht alle Lichter und lauft durch den großen Torbogen zur Gittertür. **[Speicherpunkt]** Auf der anderen Seite haltet ihr euch links. Wartet, bis der Cop **10** aus dem Weg ist und lauft durch den Gang. Folgt Tal durch die Tür. **[Speicherpunkt]**

Schießt die Laterne aus und nehmt euch den Polizisten vor. Packt ihn von hinten und knipst ihm das Licht aus. In der Gasse wartet noch ein Cop auf ein Schläferstündchen. Am Ende der Gasse schießt ihr das Licht aus und nehmt euch den nächsten Polizisten vor, der rechts in der Straße patrouilliert. Geht zu Tal und sprecht sie an und folgt ihr nach der Plauderei durch die Tür. **[Speicherpunkt]**

Schleicht rechts die Treppen hinauf und packt euch den Schutzmännchen. Lauft bis ans Ende des Gangs und schießt auf die Lampe und den Polizisten im schmalen Gang. Am Rohr hinauf ins Fenster. Durch das Schlafzimmer an den beiden Rabbis im Wohnzimmer vorbei durch das Fenster raus auf den Vorsprung. Klettert das Rohr rauf auf das Dach. **[Speicherpunkt]**

Am Schornstein lasst ihr euch auf der anderen Seite mit dem Seil herunter. Versteckt euch im Schatten und wartet darauf, dass Tal an euch vorbeiläuft. Wenn der Schutzmännchen Dahlia anspricht, schnappt ihr ihn von hinten **11** und zieht ihm eins über. Folgt Dahlia nun in die Küche zum Fahrstuhl und redet mit ihr. Nachdem ihr in den Fahrstuhl gestiegen seid und das Gittertor zugefallen ist, verpasst ihr Dahlia eine Kugel zwischen die Augen.

Unten angekommen streckt ihr die Wache mit einem gezielten Schuss nieder und folgt dem Gang zur Treppe. Unten killt ihr die Wache und lauft nach rechts. Über das Rohr

12 gelangt ihr auf die andere Seite der Gittertür. **[Speicherpunkt]**

Die Wache auf der anderen Seite lockt ihr an und streckt sie mit einem gezielten Schuss nieder. Wartet, bis die Kanone nach rechts zeigt und lauft links entlang über den Steg durch den Gang in den nächsten Raum. Die Wache am Tisch im Labor schnappt ihr euch von hinten und macht ihr den Garaus. Verlasst den Raum durch den Gang mit den zwei Säulen. Streckt die Wache in dem Gang nieder, nehmt den rechten Gang zum Labor. In dem Labor findet ihr den ND133-Behälter unter der Lampe. **13** Verlasst das Labor und haltet euch links. Schnappt euch die Wache am Ende des Gangs und zieht ihr eins über. Nun schießt ihr das Licht in dem Gang aus und lockt die Wache links von euch an und nietet sie um. Haltet euch links und legt die Wache vor dem Fahrstuhl mit einem gezieltem Kopfschuss um. **[Speicherpunkt]**

Fahrt mit dem Fahrstuhl nach oben. Hier schießt ihr die Lampe aus. Schleicht links an der Mauer entlang, bis ihr an dem Holzgerüst angekommen seid. Dort wartet ein Polizist auf euch, den ihn von hinten packt und schlafen schickt. Den patrouillierenden Polizisten lockt ihr an und schickt ihn ebenfalls ins Jenseits. Auf der gegenüberliegenden Seite wartet der dritte Cop auf sein Ruhepüschchen. Verlasst das Level durch den Gang auf der linken Seite. ■

Die Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe!



12 Gewusst wie: Der Weg auf die andere Seite führt über dieses Rohr.



13 Gewusst wo: Den ND133-Behälter findet ihr unter diesem Strahler.

ONIMUSHA 3

Thomas Nickel

Capcoms Actionbombe Onimusha 3 ist ein echtes Schankerl für den Spieler – damit ihr nicht frustriert die Flinte ins Korn werft, kommt hier die Komplettlösung.

Honnoji Tempel

Nach dem furiosen Intro findet ihr euch in der Rolle von Samanosuke vor dem Honnoji Tempel wieder. Kämpft euch durch den Vorhof die Treppe hinauf und ihr erreicht das Portal. Öffnet die Kisten und nehmt euch ein Heilkraut und die Karte. Magie könnt ihr am Brunnen wieder aufladen, am Spiegel wird gespeichert. Bevor ihr den Tempel betreten könnt, müsst ihr mit der richtigen Block-Technik oder ein paar Spezialattacken zwei riesige Keulenschwingen abwehren. Im Inneren trifft ihr gleich auf euren Erzfeind Nobunaga Oda.

Aber anstatt sich zum Kampf zu stellen, hetzt er euch seinen Leibwächter Ranmaru Mori auf den Hals. Der Junge ist zwar sehr flink, kann aber nicht allzu viel einstecken und lässt sich daher mit ein paar Spezialattacken rasch besiegen. Doch bevor Samanosuke Hand an Nobunaga legen kann, wird er durch das Zeitportal nach Paris gebracht.

Paris – Arc de Triomphe

Ihr übernehmt kurz die Kontrolle über Jacques und wehrt die angreifenden Monster mit schnellen Schussfolgen ab. Die Lage verschlechtert sich rapide und ihr schlüpft wieder in die Rolle von Samanosuke. Zerschlagt die Kisten, um ein Heilmittel zu finden, speichert am Spiegel und verlasst die Gasse. Sobald Jacques gerettet ist, werden auch er und sein Freund Philippe durch die Zeit gezogen. Samanosuke bleibt alleine zurück. Auf dem Arc de Triomphe erkennt ihr Guildenstern. Geht die Treppe hinab, um zu ihm zu gelangen. Haut die Monster um und nehmt alle Gegenstände mit.

Unter dem mächtigen Bauwerk angekommen, kümmert ihr euch zunächst um die fliegenden Monster – mit Pfeilen macht ihr sie schnell unschädlich, auch die normalen Zombie-Soldaten stellen kein großes Problem dar. Lauft erst mal das ganze Gebiet ab, um die Kisten zu öffnen, vor allem die Karte des Bogens ist sehr hilfreich. Geht zum Grab des unbekannten Soldaten – ihr erkennt es an den Flammen.

Wenn ihr das Grab überprüft, öffnet es sich und gibt eine Höhle frei. Dort findet ihr eure erste Extrawaffe: Die Tenso sind zwei Kurzschnäbel, mit denen ihr äußerst schnell zuschlagen könnt. Geht ihr nach oben, seht ihr erstmals Michelle. Nach dieser Sequenz befindet ihr euch im Bogen und macht ein paar Monster nieder. Draußen packt ihr den Schlüssel ein und kämpft euch den Weg nach oben frei. Im großen Raum werden wieder die Monster besiegt. Saugt alle Seelen aus dem Spender und wendet euch der Puzzle-Kiste zu. So öffnet ihr sie:

A	B	C
D	E	F
G	H	I

Bewegt zuerst **A**, dann **D** und zuletzt **G**, um das Schloss zu knacken. Sammelt noch ein paar Seelen ein, um am Spiegel vor der Treppe die Tenso aufzuleveln. Habt ihr gespeichert, kommt es oben zum ersten richtigen Bosskampf.

Boss: Brainstern

Sind die Tenso aufgestuft, habt ihr mit dem Bossgegner kaum Probleme – aber auch sonst erledigt ihr den ersten Endgegner im Handumdrehen. Bleibt in seiner Nähe, damit er nicht auf euch schießen kann, und greift mit Kombos und Spezialattacken an. Ihr müsst schnell abblocken, wenn er seine Arme nach euch ausfährt. Schießt er Raketen ab, erkennt ihr an den Schatten, wo sie einschlagen werden. Seiner Wirbelattacke weicht ihr besser aus, da ihr meist nicht alle Schläge blocken könnt. Ist Brainstern besiegt, geht's weiter mit Jacques.



○ Nichts mit Sightseeing: Der riesige Triumphbogen ist mit fiesen Genma übersät.



○ Gute Deckung zählt: Dann ist Brainstern kein großes Problem. Weicht seinen Raketen aus.



○ Achtung: Passt auf, dass ihr von den Schleimern auf den Bäumen nicht getroffen werdet.



Die Firefly ist der Schlüssel zum Sieg: Bringt euch in Sicherheit, sobald der Hüne angreift.



Schleichen: Kommt unbemerkt durch das Fenster, um einen Dialog zu belauschen, der euch mehr über die Pläne der Genma verrät.

Mount Hiei

Nach der Sequenz mit Philippe speichert ihr und folgt dem Weg. Ihr seht Jacques Sohn Henri, der von einem Genma bedroht wird. Ihr erhaltet die Oni-Peitsche, mit der ihr das Biest besiegt. Leicht ist das nicht: Die beste Taktik besteht darin, mit der Peitsche den Stein zu schnappen und ihn dem Biest kräftig auf den Kopf zu hauen.

Ab jetzt begleitet euch auch Ako, ein geflügeltes Tengu-Mädchen. Folgt weiterhin dem Pfad und vermöbelt die Zombies. Ein Weg wird von Genma-Pflanzen versperrt, noch gibt es hier kein Durchkommen. Kurz darauf trifft ihr den Samanosuke aus der Vergangenheit – gemeinsam kämpft es sich gleich viel besser.

Knackt die Kisten. Dort findet ihr einen wertvollen Eco-Spirit und eine Weste für Ako – mit deren Hilfe verleiht euch Ako Spezialfähigkeiten, sobald sie mit der entsprechenden Anzahl Eco-Spirits aktiviert ist. Geht die Treppe hoch und ihr erfahrt, was es mit den Tengu-Kisten auf sich hat – nur Ako kann die gut versteckten Behälter öffnen. Oben findet ihr einen Turm und euer Team teilt sich auf.

Geht nach rechts und kümmert euch um die Flattermänner. In der Kiste findet ihr eine Firefly – mit der schwingt ihr euch über den Abgrund. Erforscht die Gegend und sackt eine Karte und eine Bronzemünze ein. Kehrt zurück zum Turm und benutzt die Münze. Euer Lohn: Jacques erste magische Waffe, die Enja. Mit diesem Peitschen-Schwert könnt ihr nicht nur wesentlich besser austeilen als mit der Peitsche, ihr könnt auch die Pflanzen niedermähen. Geht daher gleich zurück und knackt die Kisten.

Hier trifft ihr auf Gegner, die euch mit Wirbelattacken angreifen – blockt die Attacken auf jeden Fall ab, bevor ihr euren Gegenangriff

startet. Sucht die Kiste mit dem Schlüssel, außerdem hat ein Flattermann eine Oni-Firefly, die euch auf das Tempeldach bringt – dort findet ihr ein sehr nützliches Oni-Juwel.

Folgt weiter dem Weg. Ihr erreicht ein Tor. Dort trifft ihr Samanosuke wieder. Öffnet das Tor mit dem Schlüssel. Knackt die alte Kiste, die eine weitere Firefly enthält. In einer anderen Kiste findet ihr das zweite Eco-Spirit – damit kann Ako jetzt die erste Weste tragen. Auch eine weitere Puzzle-Box findet ihr:

A	B	C
D	E	F
G	H	I

Die korrekte Reihenfolge lautet **A, D, E und H**. Speichert am Spiegel und rüstet – falls möglich – eure Enja auf, denn hinter den Türen wartet ein Endgegner.

Boss: Marcellus

Verzichtet zunächst auf magische Attacken und haut kräftig auf den Schild des Hünen. Nach einiger Zeit beginnt das Schwert zu glühen, der Marcellus schlägt stärker zu, außerdem hat er eine mächtige Blitz-Magie. Mit Hilfe der Firefly könnt ihr der Magie durch Schwingen ausweichen. Mit gutem Timing könnt ihr den Hünen dabei auch treffen. Mit einem aufgerüsteten Enja habt ihr leichteres Spiel, oder wenn ihr bereits fünf lila Seelen habt, die euch zum Onimusha werden lassen, sobald eure Lebensenergie zur Neige geht.

Nun reist Ako durch die Zeit und wir spielen wieder Samanosuke.

Paris – Kanalisation

Sucht erst die Tengu-Kiste unter dem Arc de Triomphe, erklimmt dann den Bogen noch einmal, um auch oben die Box mit Akos Hilfe zu öffnen. Sodann geht's runter in die Kanalisation. In der Nähe der ehemals verschlossenen Tür findet ihr einen Schlüssel – der Tote hat ihn bei sich. Der neue Gegnertyp hier ist recht unangenehm – er hält viel aus. Ist er besiegt, zerfällt er in jede Menge kleine Biester die ihr am besten schnell mit den Füßen zertretet. Geht in die erste Tür und benutzt das Control-Panel. Nun könnt ihr draußen die Brücke runterlassen. In der Kiste ist die Karte zu den Kanälen. Geht in die nächste Tür und räumt den Raum aus, unter anderem gibt's Eco-Spirits und eine neue Weste. Klettert die Leiter hoch und schnappt euch das Memo –

so erfahrt ihr, wie ihr die Tür mit dem Zahlenschloss öffnet. Das Passwort setzt sich aus der Anzahl Stühle, Monitore und Kassetten decks im Kontrollraum zusammen – 3, 1, 4.

Geht durch und ihr findet rechts eine Puzzle-Kiste:

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L

Die korrekte Reihenfolge ist **C, G, F, E und A**. Klettert runter in die Brüche und sucht die Tengu-Box. Geht jetzt in die andere Richtung, klettert die Leiter hoch und holt euch den Hebel. Damit können wir die Maschine in Raum 2 benutzen. Geht durch die andere Tür nach draußen und lasst die nächste Brücke runter. Klettert hinten die Leiter hoch und schlägt auf die Kette damit die Kugel runterfällt. Jetzt müsst ihr schnell nach hinten kommen – Michelle drückt die Kugel und ihr kümmert euch meist um die Monster. Unterwegs kommt ihr an eine Leiter, oben findet ihr eine Kiste. Sucht Schlüssel und Medizin und geht dann über die Leiter nach oben und schon steht ihr vor Notre Dame.

Sakai Village

Erforscht erst mal die Stadt und knackt Kisten und Truhen – hier findet ihr unter anderem die weiße Weste, mit der Ako eure Energie auflädt wenn ihr still steht. Rotiert ihr dabei den rechten Stick, geht das wesentlich schneller. Betretet den Laden, aus dem ihr auf eure Frage hin schnell rausgeworfen werdet. Sprecht mit dem Kind, das den Kopf in ein Fass steckt. Geht in die Seitenstraße und tauscht die Uhr in eurem Inventar gegen eine Wassermelone. Die gebt ihr dem Knaben und ihr bekommt eine Oni Firefly, mit der ihr euch auf das Dach des Ladens hochzieht. Hier seht ihr eine Zwischensequenz, außerdem findet ihr den Schlüssel zur Schmiede. Plötzlich tauchen Genma in der Stadt auf. Kümmert euch um die Biester – macht auf jeden Fall zuerst die Bogenschützen unschädlich. Die großen Biester besiegt ihr am besten, wenn ihr Fässer und ähnliches auf sie werft. Schlagt euch zu der Schmiede durch und benutzt den Schlüssel. Drinnen findet ihr eine neue Waffe für Jacques: Der Raisen ist ein extrem nützlicher Speer mit Kettenfunktion. Zerschlägt auf dem Weg zum Hafen alle Fässer – eine Firefly erscheint, an der ihr euch an den Strand schwingen könnt.



Waschmaschinen im Alten Japan? Jacques hat das geheime Lager des Feindes entdeckt.



○ Zwei gegen einen: Trotz zahlenmäßiger Unterlegenheit ist Heihachi ein respektabler Gegner.



○ Eine Seefahrt, die ist lustig... leider könnt ihr euren Schiffs-Aufenthalt nicht genießen.

Dort ist eine Puzzle-Kiste:

A	B	C
D	E	F
G	H	I

Die Reihenfolge: **F, E, H, I** und **F**

Geht zum Hafen und erledigt die Gegner. Auch hier finden sich ein Seelenspender und eine Puzzle-Kiste.

A	B	C
D	E	F
G	H	I

Reihenfolge: **E, D, A, B, E** und **F**.

Die versiegelte Tür könnt ihr öffnen, wenn ihr den Raisen benutzt. Nehmt alles mit und geht wieder nach draußen. Schlagt euch zum Pier durch und es kommt zum Kampf gegen Heihachi Honda.

Boss: Heihachi Honda

Hier müsst ihr schnell sein. Heihachi greift mit hoher Geschwindigkeit an, sodass ihr selten alle seine Attacks blocken könnt. Setzt von Anfang an auf Magie, später hilft euch die Fessel-Attacke weiter, da sie hohen Schaden verursacht. Habt ihr genügend Treffer gelandet, ist der Kampf automatisch vorbei und nach einer weiteren Sequenz findet ihr euch auf dem Segelschiff wieder.

Haut alle Genma um. Einer hat eine Firefly, die euch auf den Mast bringt. Und hier gibt's wieder mal eine Puzzle-Kiste.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L

Bewegt die Teile in der Reihenfolge **A, E, F, G** und **K**, um ein Kraftjuwel zu kriegen.

Betretet dann das Innere des Schiffs. Sucht das Bild von Guildenstern und schlagt drauf – ein kleines Biest kommt heraus, das einen Schlüssel trägt – mit dem kommt ihr ins Steuerhaus. Ihr findet schon wieder eine Puzzle-Kiste.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L



○ Ekelhaft: Unter Notre Dame befindet sich dieses Labyrinth aus Messern, Schädeln und Knochen.

Die richtige Kombination ist dieses Mal **A, B, C, G, F** und **B**. Die Puppe in der Kiste wird euch einmal das Leben retten, wenn eure Energie zur Neige geht. In einer weiteren Kiste findet ihr ein Logbuch und eine Seelenstatue. Als nächstes seid ihr wieder bei Samanosuke.

Notre Dame

Knackt die Kisten und betretet das Innere der Kathedrale. Schlagt euch nach vorne durch zum Altar und benutzt das rote Teil um ihn zu heben. Geht nach unten und schlagt euch durch. Bei den Klingen-Räumen müsst ihr auf euer Timing achten, um ohne Schaden durchzukommen. Unterwegs findet ihr eine Puzzle-Kiste:

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L

Bewegt die Platten in folgender Reihenfolge: **G, F, J, K, L** und **H**.

Tief in den Gewölben findet ihr den Anti Dark Charm. Damit könnt ihr das Puzzle bei den Marienstatuen in der Kathedrale lösen. Geht wieder nach oben und saugt die Dunkelheit von den Statuen weg. Die richtige Reihenfolge erkennt ihr anhand der brennenden Kerzen davor – arbeitet euch von unten nach oben vor. Jetzt beginnt die Kugel in einer der Nischen zu leuchten und Samanosuke freut sich über seine zweite magische Waffe: Die Kuga, ein Langschwert mit Wind-Magie. Mit dem können wir auch gleich die Windtür unten in den Katakomben öffnen. Ihr kommt in einen weiteren Raum mit Klingen. Durchquert ihn und ihr findet weiter hinten eine Kiste mit einer Strickleiter. Außerdem findet ihr wieder mal eine Puzzle-Box.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L

Geht ein: **H, L, K, J** und **F**.

Geht zurück und sucht das Tiefe Loch. Hier setzt ihr die gefundene Strickleiter ein und öffnet dann die Kiste unten. Ihr findet einen goldenen Totenschädel. Geht wieder zurück und setzt den Schädel in der Nähe des Speicherpunkts ein. Geht ins Zeitlabor und ihr bekommt es

wieder mal mit ein paar richtig unangenehmen Genma zu tun, die ihr am besten mit Magie umhaut. Geht nun zu der Apparatur und benutzt sie, um Guildenstern zu folgen. Nun seid ihr beim Unterwassertempel. Erforscht kurz das Schiff und betretet den Tempel durch das Tor.

Dieser Raum ist der Dreh- und Angelpunkt des verwinkelten Tempels. Über das Warptor könnt ihr Gegenstände durch die Zeit schicken, damit Jacques und Samanosuke gemeinsam die Rätsel lösen können. Insgesamt gibt es drei Tore, die durch Münzen geöffnet werden, die Jacques in der Vergangenheit einsetzen muss. Wechselt erst einmal zu Jacques, geht in den zentralen Raum und wechselt zurück zu Samanosuke.

Unterwassertempel – Samanosuke

Ihr könnt die gelbe Tür zwar durchqueren, kommt aber nicht durch das Wasser. Nehmt daher die Münze aus der Vorrichtung und schickt sie zu Jacques.





○ **Zentrale Lage:** Von diesem Raum aus erreicht ihr alle wichtigen Ecken des Tiefsee-Tempels der Oni.



○ **Saugen!** Mit dem Anti Dark Charm könnt ihr die Statuen von dem dunklen Nebel befreien.

Unterwassertempel – Jacques

Setzt die Münze an der richtigen Stelle ein und geht in den Raum mit dem Wasser. Über die Firefly schwingt ihr auf die andere Seite zu der Statue, deren linkes Horn fehlt. Im Raum dahinter trifft ihr auf Ranmaru, nachdem ihr die dort gefundenen Dokumente gelesen und den Gegenstand aufgehoben habt. Besiegt seine Genma und benutzt den Aufzug. Oben findet ihr eine Karte. Hinten im Raum benutzt ihr den zuvor gefundenen Gegenstand und ihr müsst ein kleines Zahlenrätsel lösen:

$$5 \times 4 + 3 + 1 - 2 = 22$$

Öffnet die Kiste für eine Firefly, auf der anderen Seite ist der erste Eingang zum Dark Realm.

Mit der Firefly kommt ihr nach oben. Macht die Schützen fertig und holt euch das Horn in der Kiste.

Danach wagt ihr euch ins Dark Realm. Euer erster Besuch ist nicht sonderlich schwer: Es sind nur wenige Räume und dank der weißen Weste könnt ihr euch in Ruhe heilen, sobald ihr einen Raum gesäubert habt. Ebenfalls hilfreich: Insbesondere große Kumpanen – das spart euch manchmal eine Menge Arbeit. Unten findet ihr das Lightning Seal – damit schaltet ihr eine nützliche Waffe frei wenn ihr das Spiel durch habt und von Neuem beginnt.

Keht in den Tempel zurück und sucht den Drachen mit dem fehlenden Horn. Ergänzt das Teil und das Wasser weicht zurück. Geht wieder in den Hauptraum und wechselt jetzt zu Samanosuke.

Unterwassertempel – Samanosuke

Der geht auch durch die gelbe Tür und kann den ehemals gefluteten Raum nun ohne Probleme durchqueren. Geht nach oben und das Podest, das in der Vergangenheit noch nicht benutzbar war, ist jetzt zugänglich, Samanosuke findet darin eine blaue Scheibe. Nun kommt es zum Kampf gegen einen mutierten Ranmaru.

Boss: Genma Ranmaru

Er verhält sich ähnlich wie im ersten Kampf, ist aber schneller und kann sowohl besser austeißen als auch einstecken.

Außerdem blockt er sehr viele eurer Attacken. Greift zunächst mit Magie an, danach solltet ihr entweder seine Kombos blocken und eigene einsetzen, oder ihr setzt auf Kontertechniken, um ihm besonders viel Schaden zuzufügen. Sagt unbedingt die Seelen ein, die beim Kampf frei werden.

Nach eurem Sieg transportiert ihr die blaue Scheibe zu Jacques.

Unterwassertempel – Jacques

Setzt die Scheibe ein und die blaue Route ist zugänglich. Kämpft euch durch den langen Korridor, im nächsten Raum ist wieder ein Drachen. Diesmal fehlt das rechte Horn. Mit dem Aufzug kommt ihr nach unten, der Weg ist allerdings versperrt. Fahrt nach oben, erklimmt die Treppe und durchquert die Tür. Ihr seid über dem Schiff: Haut die Gegner um und benutzt die Firefly, um zu einer Puzzle-Kiste zu gelangen.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

Bewegt I, J, K, G und F, um ein Oni-Juwel zu erhalten.

Untersucht die Firefly auf dem Boden, damit drei weitere auftauchen. Schwingt euch weiter, um Jacques neue Waffe zu bekommen: Der Hyosai ist ein Morgenstern, der zwar etwas langsam ist, aber extrem viel Schaden verursacht. Kehrt zurück und öffnet die Eistür mit der Hyosai in der Hand. Noch könnt ihr hier nichts tun. Schwingt euch mit der letzten Firefly zurück auf das Schiff und geht wieder zum Warppunkt, wo ihr zu Samanosuke wechselt.

Unterwassertempel – Samanosuke

Auf dem Weg durch den blauen Korridor zerbricht das Glas. Nehmt die Beine in die Hand und flieht zur Tür, um nicht weggespült zu werden. Im nächsten Raum findet ihr unter anderem eine Karte. Geht die Stufen hoch – ihr könnt die Kisten zerbrechen und findet neben einem wertvollen Eco-Spirit auch das Drachenhorn. Setzt es in die Statue ein, um das Wasser abfließen zu lassen. Geht durch die Tür, hinter der Jacques die Maschinen entdeckt hatte – die stehen jetzt still und ihr könnt am anderen Ende die Firefly-Flügel holen. Kämpft euch zurück zum Hauptraum und schickt Jacques die Flügel.

Unterwassertempel – Jacques

Die blaue Tür ist dicht – der schwarze Nebel ist für Jacques ein echtes Hindernis. Geht also außenrum, bis ihr wieder vor der Maschinentür steht. Drinnen benutzt ihr die Flügel mit der kaputten Firefly, so kann sich Jacques über die Stampfer schwingen. Schnappt euch den Energiekristall. Beim Verlassen des Raums trifft ihr Heihachi. Über das Schiff geht ihr wieder zum Warpraum und schickt Samanosuke schleunigst den Kristall.

Unterwassertempel – Samanosuke

Den schwarzen Nebel vor der blauen Tür absorbiert ihr einfach und schlagt euch zum Maschinenraum durch. Setzt am Ende den Kristall ein und geht vorsichtig zurück. Über den Aufzug kommt ihr in den Raum mit Samanosukes neuer Waffe: Bei der Chigo handelt es sich um eine mächtige Streitaxt.

Geht in den Hauptraum und durchquert diesmal die gelbe Tür. Klopft euch durch bis in das Labor – auch hier ist der Aufzug jetzt aktiv. Auch Samanosuke kann sich hier am Dark Realm versuchen. Geht genauso vor wie mit Jacques und heilt mit der weißen Weste. Die sechs Räume solltet ihr ohne Probleme schaffen, am Ende erwartet euch das Wind-Siegel – auch das wird erst im nächsten Durchgang wichtig. Sucht weiter um die gelbe Weste zu finden, weiter hinten schnappt ihr euch die rote Scheibe. Die geht im Warp-Raum wieder einmal direkt an Jacques.

Unterwassertempel – Jacques

Setzt die Scheibe ein, ladet eure Energie auf und freut euch auf einen Bosskampf, der euch hinter der roten Tür erwartet. >>>



○ **Mach' Männchen!** Bleibt bei diesem Höllenhund in Bewegung und haut ihm die Rüstung vom Fell.

Boss: Gertrude

Der zweiköpfige Höllenhund sieht schwerer aus, als er ist. Wichtigster Trick ist, immer in Bewegung zu bleiben, damit er euch nicht mit seinen Blitz- und Eisattacken trifft. Rennt er auf euch zu, sucht ihr schwingend Schutz. Haut ihm nach und nach seine Rüstung weg und setzt dabei auch ordentlich magische Attacken ein. Werdet ihr von seinem Eisstrahl getroffen, rüttelt ihr schnell am Analog-Stick, damit ihr euch schneller befreien könnt.

Nach dem Kampf zerspringt das Glas und Jacques sucht sein Heil in der Flucht. Gebt euch nicht zu lange mit den Gegnern ab. Oben angekommen springt Jacques auf den Zug und wir sind wieder bei Samanosuke.

Unterwassertempel – Samanosuke

Hinter der roten Tür wartet mal wieder eine Puzzle-Kiste.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

Betätigt **N, J, K, G, F** und **E**. Im nächsten Raum seht ihr eine Zwischensequenz, nach der ihr in die Haut von Michelle schlüpft.

Notre Dame – Michelle

Michelle hat bereits zwei großkalibrige Waffen im Gepäck – nehmt die, die euch mehr zusagt, Munition habt ihr zum Glück unendlich viel. Durchsiebt die Genma und öffnet die Kiste um das Soul Bracelet zu erhalten.

Hüpft noch einmal fix in die Kanäle und sucht die zehn nützlichen Granaten und betretet dann Notre Dame. Ballert euch durch zum Altar und geht runter in den eklig-organischen Dungeon. Durchquert die Räume mit den Schlitz-Messern und geht zu Guildensterns Labor. Dort bekommt ihr es mit zwei besonders fiesen Genma zu tun. Setzt am besten Granaten ein. Die dauern



○ Hat Jacques das Rätsel in der Vergangenheit gelöst, profitiert Samanosuke in der Gegenwart davon.



○ Die Pflanze schießt auf euch: Bleibt immer in Bewegung und passt auf Kleingegner auf.

etwas, tun den Biestern dafür aber besonders weh. Schnappt euch den Zettel und ihr erfahrt vom Boulogne Zoo – eurem nächsten Ziel.

Boulogne Zoo – Michelle

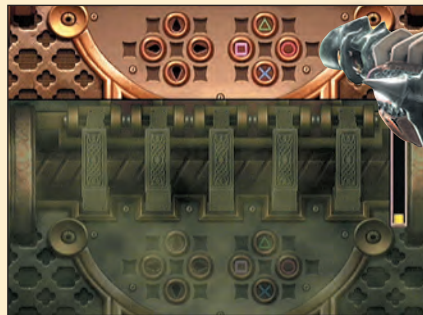
Geht erst einmal nach oben. Die gefährlichsten Gegner sind hier ganz klar die Genma-Affen: Sie sind sehr schnell und können euch großen Schaden zufügen. Bleibt daher immer ordentlich auf Distanz. Geht über die Brücke und schlägt euch zu dem Gebäude hinten durch. Dort seht ihr eine versiegelte Tür, die Michelle nicht öffnen kann. Geht durch die zweite Tür nach draußen und ihr seid hinter der Absperung. Weiter hinten findet ihr eine Karte des Zoos. Geht in das runde Gebäude. Unten findet ihr eine seltsame Maschine mit vier Hebeln. Mit dem linken und dem zweiten von rechts lasst ihr Monster erscheinen, die anderen beiden geben euch eine neue Waffe und den Schlüssel für das Boot. Rennt zurück zum Anfang des Zoos und geht diesmal nach rechts, unten an der Treppe findet ihr ein Schiff, das ihr mit dem Schlüssel in Gang setzt. Während der Fahrt greifen ein paar Genma an, aber dank eurer neuen Waffe habt ihr keine großen Probleme. Am Ziel ballert ihr euch zum Gebäude durch. Drinnen kümmert ihr euch zuerst um die kleinen Gegner, dann nehmt ihr die dämonische Pflanze aufs Korn. Dahinter ist eine Treppe. Unten ist ein Labor, wo ihr Samanosuke und Henri findet. Vorher müsst ihr aber zwei Monster fertig machen. Lasst euch dafür Zeit und holt euch erst die Kiste in einer der Zellen, darin befindet sich Michelles allerbeste Waffe. Mit dem Schalter öffnet ihr dann die Zellen und spielt fortan wieder als Samanosuke.

Boulogne Zoo – Samanosuke

Hebt erstmal das Soul Bracelet auf – damit könnt ihr Samanosuke oder auch Jacques die Seelen geben, die Michelle aufgesaugt hat. Geht nach oben und nach draußen. Bringt jetzt die Kuga auf Level 2 um weiterzukommen. Mit dem Boot schippert ihr zurück und geht zu dem Raum mit der versiegelten Tür. Die könnt ihr jetzt öffnen, drinnen erwartet euch der Laborschlüssel. Mit dem Boot gehts wieder zurück in das Gebäude mit den Zellen, wo ihr die verschlossene Tür jetzt öffnen könnt. Kümmert euch dann um die Puzzle-Kiste:

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

Diesmal lautet die korrekte Reihenfolge **L, H, G, F, J**. Geht weiter nach hinten, schnappt euch



○ Hirnknacker: Der Code, der Jacques aus der Falle befreit, erfordert Geschicklichkeit und Gedächtnis.

die verschiedenen Dokumente und freut euch auf eure Abrechnung mit Guildenstern.

Boss: Guildenstern

Das große Problem hier sind Guildensterns Helfer, die er immer wieder zum Leben erweckt. Kümmert euch immer zunächst um sie, bevor ihr Guildenstern angreift. Der ist dann natürlich gegen Magie anfällig, aber auch starke Pfeile setzen ihm ordentlich zu. Wenn er Seelen verliert, saugt diese sofort auf damit ihr eure Magie wieder aufladen könnt. Mit der Zeit belebt er seine Sidekicks immer schneller... verschwendet zur Not auch eine magische Attacke auf sie, um wieder eine zeitlang eure Ruhe zu haben.

Ist der unangenehme Genma-Forscher Geschichte, freut ihr euch über eine ganze Menge Zwischensequenzen und kommt schließlich in Mont-Saint-Michel an.

Mont-Saint-Michel – Samanosuke

Holt euch das Dokument, schneidet die örtlichen Monster in Streifen und wechselt dann gleich mal zu Jacques.

Mont-Saint-Michel – Jacques

Gleich nach seiner Ankunft kann sich Jacques auf einen Bosskampf freuen.

Boss: Heihachi Honda

Heihachi hat keine neuen Tricks dazugelernt, dafür habt ihr aber auch keine Unterstützung durch Samanosuke. Aber das ist halb so wild, mittlerweile ist Jacques um einiges stärker gewor-





○ **Malerisch:** Vor diesem Sonnenuntergang muss sich Samanosuke durch endlose Genma-Horden kämpfen.

den. Da die Hyosai etwas zu langsam ist für diesen Kampf, benutzt ihr am besten den Speer. Damit könnt ihr Heihachi gut auf Distanz halten. Nach einer Zwischensequenz mit Vega Donna ist der Kampf vorbei.

Haut jetzt die fliegenden Genma um und zieht euch mit der danach erscheinenden Firefly nach oben. Geht durch die Tür und schnappt euch die Karte. In der Mitte des Raumes ist eine Seelequelle. Rüstet die Enja aus und entzündet mit ihr die Fackeln. Passt bei der letzten auf, dass ihr sie erst dann entzündet, wenn das Gitter oben ist, sonst kommt ihr nicht hinein. Seid ihr drinnen, schnappt ihr euch den großen Schlüssel. Brennt auch die Fackel drinnen an um wieder nach draußen zu kommen. Geht durch die andere Tür und lasst euch von der Firefly nach oben ziehen. Dort beschützt ihr den Sklaven vor den Genma und benutzt das Portal, um Samanosuke den Schlüssel zu schicken.

Mont-Saint-Michel – Samanosuke

Schlitzt euch bis zum Haupttor durch und benutzt den Schlüssel. Geht die Stufen hoch und macht schnell die Genma-Magier fertig – die Knaben können gerade in größeren Massen wirklich unangenehm werden. In der Kiste ist eine Karte. Geht dann durch die Tür. Folgt dem Weg und macht die Genma-Pflanze alle – in der Kiste dahinter ist ein Sonnensiegel. Geht zurück zum Anfang und öffnet damit das Tor links. Haut die Genma um und öffnet die Puzzle-Kiste:

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

Diesmal ist die Reihenfolge **G, C, B, F** und **J**. Kämpft euch weiter durch und holt euch aus der Kiste das rote Steinauge. Das schickt ihr schnell an Jacques.

Mont-Saint-Michel – Jacques

Zeit für ein kleines Rätsel. Geht durch die Tür und setzt der Statue das Auge ein. Nun müsst ihr in der richtigen Reihenfolge über die Puzzle-Teile laufen: Sonne, Mond und zum Schluss Sterne. Ihr müsst auf alle Teile treten und das drei Mal wiederholen.

Dieses Diagramm zeigt euch die Reihenfolge, in der ihr auf die korrekten Zeichen tretet.



○ **Finsteres Reich:** Das Dark Realm erwartet euch mit Unmengen an Gegnern. Die Items dort sind die Mühe aber allemal wert.

Linker Kopf:

6	7	8
5	10	9
4	11	12
3	2	1

Mittlerer Kopf:

12	11	10
5	6	9
4	7	8
3	2	1

Rechter Kopf:

11	10	9
12	7	8
6	5	4
1	2	3

Dies öffnet euch einen neuen Weg. Außerdem könnt ihr jetzt ins zweite Dark Realm gehen. Das ist schon um einiges größer als das erste. Klappert alle Räume ab, die Items sind es wert. Die Kiste im ersten Raum ist von lila Nebel umhüllt, die könnt ihr erst später öffnen. An wichtigen Items findet ihr hier ein Green Orb und das Feuersiegel. Das Orb gebt ihr dann an Samanosuke, das Siegel verschafft euch im nächsten Durchgang wieder eine tolle Waffe. Nach eurer Rückkehr aus dem dunklen Reich geht ihr die Stufen nach unten und zerschlagt die Kisten um Fireflys freizulassen. Über die schwingt ihr euch nach oben. Folgt dem Weg, springt runter und macht die Genma-Pflanze fertig, aufgrund der Enge solltet ihr auf Magie setzen um nicht zu viel Schaden zu nehmen. Öffnet das Gitter und geht wieder zur Treppe. Unten geht ihr durch das Tor, metzelt die Genma ab und lasst aus einer Kiste eine Firefly frei. Die bringt euch auf den Turm, wo ihr die orangefarbene Weste für Ako findet. Erklimmt dann die Treppe und schickt Samanosuke das Green Orb.

Mont-Saint-Michel – Samanosuke

Geht zu den Stufen an dieselbe Stelle, an der schon Jacques das Dark Realm betreten hat – auch Samanosuke hat hier ein paar Sachen zu erledigen. Kämmt hier alles durch und passt gut auf euch auf – diesmal ist das Gebiet schon um einiges größer. Aber dank Automat besteht keine Gefahr, sich zu verlaufen. Mit dem Green Orb bekommt ihr die Kiste auf. Schlagt euch souverän nach unten durch, vergesst nicht, mit der weißen Weste

zu heilen und schnappt euch das Purple Orb und ganz am Ende die lila Weste für Ako. Geht dann weiter die Stufen hinab. Hinter der Tür findet ihr die Zeitmaschine. Schnappt euch die Notiz und geht nach hinten in das Portal. Ihr kommt beim Arc the Triomphe wieder heraus – aber irgendwas stimmt diesmal nicht. Haut die Genma-Pflanze um und geht durch die Tür. Metzelt euch nach oben durch und betretet die Aussichtsplattform. Die zahlreichen Genma brutzelt ihr mit Magie weg, mit dem neuen Outfit könnt ihr mit euren arkanen Kräften großzügiger verfahren. In der Kiste ist ein roter Schlüssel. Da ein praktischer Zeitsprung euch wieder zurückbringt nach Mont-Saint-Michel, lasst ihr den Schlüssel gleich dem guten Jacques zukommen.

Mont-Saint-Michel – Jacques

Klettert die Stufen runter, mit dem roten Schlüssel könnt ihr jetzt das Tor links öffnen. Die Monster erledigt ihr nach der Sequenz in gewohnter Manier. Jetzt müsst ihr draußen alle Sklaven retten – sie bedanken sich mit nützlichen Gegenständen. Hebt auf alle Fälle auch den dreieckigen Schlüssel auf, den Heihachi euch hinterlassen hat. Kehrt wieder ganz an den Anfang zurück zu der Stelle, an dem der Genma-Zug steht. Mit dem neuen Schlüssel öffnet ihr jetzt die Tür. Nach der Sequenz nehmt ihr die Genma-Pflanze mit. Rechts an der Wand findet ihr verschiedene Beete. Sucht das richtige und setzt dort die Genma-Pflanze ein. Geht dann wieder nach oben und wechselt zu Samanosuke.

Mont-Saint-Michel – Samanosuke

Geht nach links, dort seht ihr die von Jacques gesetzte Pflanze. Klettert daran nach unten. Haut alle Monster um und geht in den Raum. Zerstört die Fässer, schaut in das Bücherregal und holt euch das Zahnrad. Das schickt ihr los.

Mont-Saint-Michel – Jacques

Das Rad setzt ihr in die Maschine neben dem großen Tor ein. Zieht den Hebel und ihr seid drinnen. Mit den Monstern und der Pflanze macht ihr kurzen Prozess. Schnappt euch die Medizin in der Truhe und geht in die linke Tür. Unten lauft ihr in eine Falle und ihr spielt wieder Michelle. >>>



3 – ○, ○, △, X, ○, ○, ○
 4 – ○, ○, △, X, ○, ○, ○, □, ○, X
 5 – ○, ○, △, X, ○, ○, ○, □, ○, X, X, ○

Solltet ihr ein anderes Puzzle vorfinden, empfiehlt es sich, die Kombination zu notieren, wenn ihr es nicht auf Anhieb schafft. Nun ist Samanosuke wieder an der Reihe.

Mont-Saint-Michel – Samanosuke

Kämpft euch durch bis zum Eingang von Mont-Saint-Michel, speichert und freut euch auf ein Wiedersehen mit Höllenhund Gertrude.

Boss: Gertrude

Das Biest ist diesmal wesentlich härter als vorher: Nicht nur der Kampfplatz ist kleiner, auch schwingen könnt ihr nicht, um den Attacken auszuweichen. Ist die lila Weste ausgerüstet, könnt ihr jede Menge Spezialattacken benutzen. Das schwächt den Boss ganz erheblich. Ansonsten bleibt ihr stets in Bewegung und knüppelt dem Hundchen ordentliche Kombos rein. Weicht auch dem Eisatem und den Ramm-Attacken aus.

Mont-Saint-Michel – Jacques

Durchquert den Korridor und macht die Monster unschädlich. Schnappt das Dokument und schwingt euch über die Lücke. Vergesst dabei nicht, das Eco-Spirit mitzunehmen. Geht durch die Tür, bewundert die Sequenz und ihr seid in Mont-Saint-Michel fertig.

Mont-Saint-Michel – Michelle

In der ersten Kiste ist wieder ein Soul Bracelet. Geht durch die Tür und ballert euch mit dem schmucken Raketenwerfer problemlos zu dem Speicherpunkt vor, an dem Samanosuke wartet. Passt dabei nur auf, dass die Genma Henri nicht zu sehr zusetzen. Kaum seid ihr oben, spielt ihr wieder Samanosuke.

Mont-Saint-Michel – Samanosuke

Schnappt euch wieder das Bracelet, speichert und begleitet Michelle und Henri nach drinnen. Haut das Monster um, nehmt den Zettel und geht nach unten. Jetzt ist Jacques wieder dran.

Mont-Saint-Michel – Jacques

Hier gilt es, ein Puzzle unter Zeitdruck zu lösen. Ihr müsst in mehreren Anläufen den korrekten Code auf dem Joypad eingeben. Meist klappt es mit dieser Kombination:

1 – ○, ○, △
 2 – ○, ○, △, X, ○

Raum. Lasst die Gegner in Ruhe, sie zu bekämpfen würde zu lange dauern. Öffnet die Kiste für eine Firefly, mit der ihr über die Öffnung schwingen könnt. Zieht an der Firefly dort und rennt zu dem nun offenen gelben Tor. Beeilt euch, es ist nur kurz offen. Schlagt auf den Wandschmuck, um den Geheimgang zu finden. Springt in das Loch, macht die Genma fertig und ihr erhaltet ein wertvolles Oni-Artefakt.

Kampf um Azuchi

Hier gibt es keine Rätsel oder ähnliches, kämpft euch einfach durch. Hier ist auch die beste Gelegenheit für Jacques, jede Menge Seelen einzusaugen – gerade mit Konter-Attacken lässt sich hier einiges machen. Kämpft so lange, bis ihr Jacques Ausrüstung komplett aufleveln könnt.

Am Schloss angekommen seht ihr eine Zwischensequenz und benutzt dann den Aufzug nach oben. Gegner kommen durch ein Loch in der Wand. Haut sie um und geht selber hindurch. Ihr findet wieder eine Puzzle-Kiste.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

Diesmal ist die Kombination **B, C, G, K** und **O**. Zieht euch mit der Firefly nach oben und der ehemalige Endgegner Marcellus taucht wieder auf. Mit ordentlich Magie-Einsatz macht ihr ihn schnell alle. Geht durch das andere Wandloch, erklimmt die Stufen und freut auch auf die Abrechnung mit Vega Donna.

Boss: Vega Donna

Nicht allzu schwer: Knallt am Anfang all eure magischen Attacken rein und versucht dann, Vega Donna mit dem Raisen anzugreifen – der Speer hat die größte Reichweite. Wenn sie im Gebälk sitzt, stürzt sie sich entweder auf euch oder sie wirft Shurikens, die ihr einfach blockt. Ihr könnt auch versuchen, sie mit der Waffe einzufangen um extra Schaden anzurichten.

Nach der Sequenz geht Jacques die Stufen hinauf und ihr seid wieder bei Samanosuke.

Eiffelturm

Rechts von eurem Startpunkt ist die letzte Puzzle-Kiste:

A	B	C	D
E	F	G	H



○ Winterliches Japan: Habt ihr den vereisten See überquert, steht ihr vor dem verlassenen Landhaus der Oni.



○ Im Schloss von Vega Donna erwarten euch nicht nur endlose Gegnerhorden, sondern auch ein gemeiner Endgegner.

I J K L
M N O P

Bewegt **C, D, H, G, K** und **J**. Öffnet die Türen des Aufzugs und fahrt nach oben. Nach kurzer Zeit werden ihr angegriffen. Besiegt die Monster und klettert nach oben.

Die Treppen sind durch die Genma gefährlich. Die lassen kaum noch von euch ab, darüber hinaus habt ihr es hier auch mit Zeitstörungen zu tun: Lauft ihr in eine rein, startet ihr wieder ziemlich am Anfang des Turms. Wartet also und geht erst dann weiter, wenn die Zeitstörung verschwunden ist.

Oben trifft ihr den Iten Brainstern wieder, allerdings sind seine Elektro-Attacken diesmal ungleich gefährlicher. Am besten wirkt Magie. Untersucht nach eurem Sieg die Maschine und zerstört die Fläche hinter dem blauen Glas. Geht dann zum Durchgang unter den Stufen. Der Treppenaufstieg ist wie der erste, allerdings gefährlicher. Später müsst ihr dann über die Kabel laufen, um weiter nach oben zu kommen. Oben sucht ihr die letzte Tür und drückt den roten Knopf. Oben kommt es zum letzten Kampf gegen Ranmaru.

Boss: Ranmaru Mori

Dank der lila Weste könnt ihr ihn erst einmal ordentlich mit Magie zwiebeln. Sollte er danach immer noch stehen, gebt ihr ihm mit der aufgeladenen Kuga den Rest. Seine einzigen Vorteile sind seine hohe Geschwindigkeit und der enge Kampfplatz. Benutzt nicht die Tenso, denn sonderlich viel ziehen ihm die coolen Zwillingsschwerter nicht ab.

Honnoji Tempel – Jacques

Kämpft euch wie am Anfang des Spiels vor, bis ihr den Speicherpunkt erreicht. Bevor ihr Nobunaga konfrontiert, solltet ihr aber ein letztes Mal mit Jacques ins Dark Realm reisen – es lohnt sich. Gleich zu Beginn findet ihr eine Kiste, die ihr nicht öffnen könnt. Kämpft euch durch, bis ihr acht blaue Orbs gefunden habt. Setzt ihr die an der Kiste ein, findet ihr Jacques ultimative Waffe. Geht wie immer langsam vor, heilt euch zwischen den Levels

und lasst die Genma sich nach Möglichkeit selbst erledigen.

Seid ihr hier fertig, speichert ihr, fliegt per Firefly nochmal auf das Tempeldach um eine Kiste zu knacken und stellt euch dann hinter der Tür Nobunaga.

Boss: Nobunaga

Mit Jacques neuer Peitsche habt ihr keine Probleme, ohne dagegen ist der untote Kriegsherr eine echte Herausforderung. Benutzt oft die Firefly um auszuweichen und anzugreifen und seid nicht mehr sparsam mit den verschiedenen Heilmitteln – das hier ist Jacques' letzter Kampf. Nobunaga blockt und kontert sehr gerne, daher solltet ihr vorsichtig sein bei euren Attacken. Nach dem Kampf kehrt Jacques in die Gegenwart zurück und Samanosuke kümmert sich im Alten Japan um Nobunaga.

Honnoji Tempel – Samanosuke

Auch Samanosuke wagt sich noch einmal ins Dark Realm. Die Regeln sind hier die gleichen wie bei Jacques: Sucht acht Orbs – diesmal aber rote – um die Kiste mit dem extrem mächtigen Bishamon-Schwert zu knacken. Klappert ruhig alle Räume ab, euer Seelenkonto wird es euch danken.

Seid ihr fertig, kehrt ihr zum Tempel zurück, speichert und stellt euch dem letzten Kampf.

Boss: Nobunagas erste Form

An dieser Stelle erwartet euch kein besonders großes Problem – ihr verwandelt euch nämlich jetzt automatisch in den Onimusha und könnt Nobunaga so extrem hart zusetzen. Nach kurzer Zeit ist der Kampf gewonnen. Aber es geht weiter...

Boss: Nobunagas zweite Form

Aufpassen ist hier alles: Schaut euch Nobunagas Attacken genau an und lernt, wie ihr am effektivsten blockt. Am gefährlichsten ist der Laser-Angriff seiner Sidekicks. Ladet das Onimusha-Schwert maximal auf und greift damit an. Auch die Spezialattacke ist extrem nützlich. Außerdem kostet sie diesmal keine

Magie. Wollt ihr noch stärker werden, saugt ihr fünf lila Seelen auf.

Boss: Nobunagas dritte Form

Nun kommt der große Dämon zurück auf den Boden der Tatsachen und greift mit dem Schwert an. Weicht aus und startet den Gegenangriff. Schlagt zu, bis Nobunaga zu Boden geht und sein Schwert fallen lässt. Aus diesem kommen Seelen, die ihr schnell aufsaugt. Manchmal lässt Nobunaga sein Schwert glühen und startet eine Element-Attacke – bringt euch dann in Sicherheit. Wenn ihr genug Seelen aus Nobunagas Schwert gesaugt habt, ist die Waffe in eurem Besitz und es kommt zum finalen Schlagabtausch.

Boss: Nobunagas letzte Form

Auch wenn ihr nun die stärkste Waffe des Spiels in Händen haltet, ist Nobunagas letzte Form eine echte Herausforderung. Beobachtet den Gegner wiederum genau und greift im richtigen Moment an – eine gute Attacke ist ein Konter, wenn er beispielsweise eine Schlagkombi versucht – weicht schnell aus und verpasst ihm dann ein Brett mit der aufgeladenen Waffe. Auch die Spezialattacke leistet hier gute Dienste. Habt ihr zur Sicherheit genügend Heilmittel und Wiederbelebungsitems im Gepäck, ist Nobunaga bald Geschichte und ihr habt Onimusha 3 durchgespielt. ■



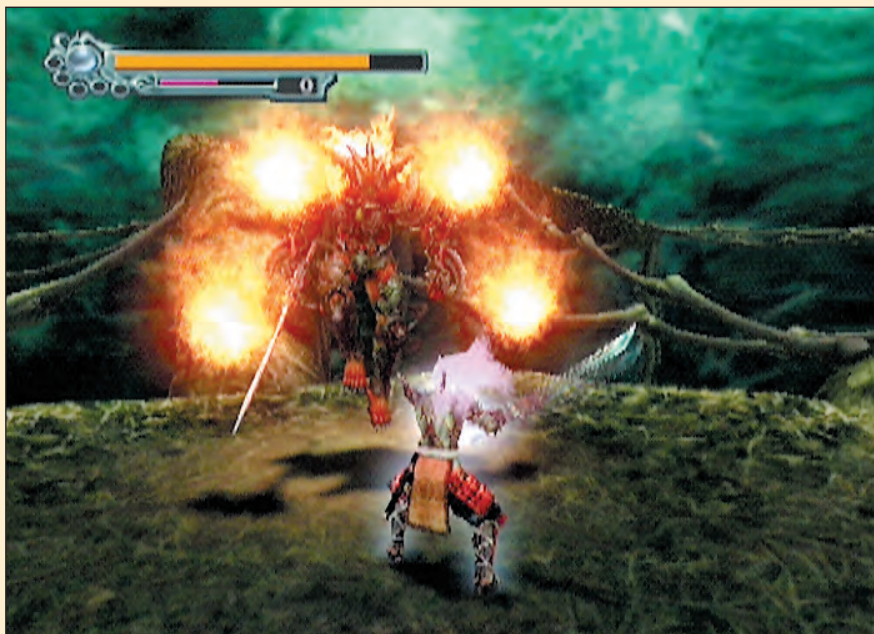
○ Hoffentlich schwindelfrei: Samanosuke kraxelt im Finale in unangenehmer Höhe umher.



○ Unfreundlich: Ranmaru ist nicht nur sehr schnell, er kann auch, genau wie die Helden, Seelen aufsaugen.



○ Mit der Keule habt ihr bei Vega Donna schlechte Karten – setzt lieber auf den schnellen Speer.



○ Das ist er, der letzte Endgegner: Prägt euch seine Attacken gut, ein um den Kampf erfolgreich zu beenden.

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!

Der Netzschwinger im Test

SPIDER-MAN 2: The Game



Hollywood-Action in New York City:
Ist der Action-Kracher ein echter
Konkurrent für die GTA-Serie?

Verboten schnell, verboten gut!

MIDNIGHT CLUB 3: DUB Edition



Chromfelgen, Effektlackierung, Lach-
gaseinspritzung – die ausführliche
Spritztour mit dem potenziellen Need-
for-Speed-Underground-Killer.

PS2 Tonnenweise neue Infos

GTA SAN ANDREAS



Ein Held, drei Städte, unendlich viel Verbrechen – Kultentwickler Rockstar
liefert weitere Geheimnisse.

PS2 Der Todfeind ihrer Majestät

GOLDENEYE: ROGUE AGENT



Alle Infos zum phänomenalen Ego-Shooter: Diesmal spielt nicht James Bond die
Hauptrolle, sondern ein neuer, vom MI6-Geheimdienst gefeuerter 00-Agent.

+++ TIPPS UND TRICKS +++ NEWS +++ GEWINNSPIELE +++ TRENDS +++

PSE Knallhartes Orient-Abenteuer

PRINCE OF PERSIA 2



Härter, düsterer und mysteriöser als der Vorgänger: Jetzt wandelt der persische Prinz auf dunklen Pfaden.

PSE Komplettlösung (Teil 2)

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Alle Tipps und Tricks für Sam Fishers zweiten PS2-Kampfeinsatz.

PSE Brutale Gedankenspielerei

PSI-OPS: The Mindgate Conspiracy

Telekinese, Pyrokinese, Gedankenkontrolle – der XXL-Bericht zum übersinnlichen Action-Adventure.

kompetent und informativ wie immer

play 09/04

NICHT VERGESSEN!
play im ABO!

+ Superprämien
+ immer pünktlich frei Haus geliefert
+ nur €4,50 statt €4,99 im Einzelverkauf

ist ab 23. Juli 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

Fehler sind da, um gemacht zu werden: In diesem Monat ist André in die Falle getappt. Nach seinen Angaben entwickelt Electronic Arts das Rennspiel Midnight Club: DUB Edition – autsch! Dem ist aber nicht so. Natürlich geht der Titel auf das Konto des Publishers Take 2 bzw. auf das der Programmierer von Rockstar San Diego (u.a. Red Dead Revolver), vormals unter dem Namen Angel Studios bekannt.



Hinter den play-Kulissen

Ein play-Redaktionsmitglied steht Rede und Antwort.



Name: Marc Alexander Kirzeder
Alter: 36

Wie bist du zum Magazin gekommen?
Ich habe mich beworben, war qualifiziert und wurde eingestellt!

Erinnerst du dich noch an deinen ersten Kontakt mit der PlayStation-Konsole?
Logo! Für den grauen Kasten habe

ich anno '95 mein SNES versetzt. Später habe ich wieder ein SNES bei ebay ersteigert, um es in der Sammlung zu haben.

Seit wann zockst du? Was war dein erstes System?
1978 bekam ich von meinem Vater ein Interton VC-4000 inklusive „Panzerschlacht“ geschenkt. *schmacht*

Welchen Videospielhelden findest du toll...
Samus Aran – Die Nintendo-Astronautin macht eine gute Figur und kommt ohne kitschigen Pseudo-Pathos aus

... und welche nicht? Ich halte die Heldengestalten Solid Snake und Sam Fisher nur noch für wenig glaubhaft.

Was sind deine absoluten Lieblingsspiele?
Pac Man, Missile Command, Zelda: A Link to the Past, Resident Evil, Wipeout, Zelda: The Ocarina of Time, The Mark of Kri, GT3: A-spec, Metoid Prime und Counterstrike.

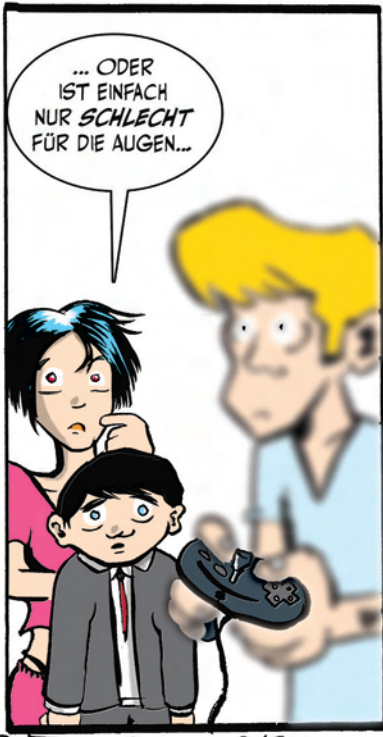
Was treibst du in deiner Freizeit – außer zocken?
Beim Kochen vergesse ich schnell den Redaktions-Stress und zu Hause im Heimkino lausche ich den Soundeffekten aus unserer teuflischen 7.1-Anlage! Katzen ärgern is' auch fein...

Was bedeutet die jährliche E3 für dich?
Innovationen wie EyeToy und SingStar beleben den Markt. Die PSP wird neue Impulse setzen. Von der nächsten Konsolen-Generation erwarte ich aber vor allem mehr Grafik-Power – ich will keine ruckelnden Spiele mehr sehen!

Die alternativen Top5 | Diesmal: Die enttäuschendsten Endings

- 1. Medal of Honor: Rising Sun**
Pfui! Das letzte Level wurde weggelassen. Die Story hat daher weder einen Showdown noch ein Ende.
- 2. Z.O.E – Zone of the Enders**
Was für eine Schmach: Man konnte den Endgegner nicht besiegen, stattdessen musste man die Flucht ergreifen.
- 3. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**
Als hätten die ständigen Dialoge zwischen den wenigen Spielsequenzen nicht genug Verwirrung gestiftet – der Schlussdialog macht das Story-Chaos perfekt.
- 4. Devil May Cry 2**
Erst der kinderleichte Endgegner, dann der billige Abspann – das Spiel war bis zum Schluss enttäuschend.
- 5. Colin McRae Rallye 3**
Bevor der Motor des Ford Focus richtig auf Touren kam, war nach zwei Saisons im Karriere-Modus Schluss.

Die
abenteuer
des
SONNY
BOY



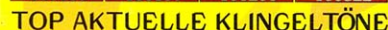
© Piwi/Dinter 8/6/04

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

**Follow
the **



für Nokia, Siemens, Samsung, Ericsson & Alcatel


OLWECHSE

TOP-CHARTS

für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay



20998 Major Tom
20020 99 Luftballons

***Logos:** NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG sowie alle EMS-fähigen Handys von ALCATEL, SAGEM, MOTOROLA, S. NOKIA (außer 5110), SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, ALCATEL (One Touch 311 und neuer), SONY-ERICSSON, SAMSUNG, TRIUM, SENDO (Tevion), LG, NEC (nicht i-Mode), SHARP, PANASONIC (GD87, Panasonic, Motorola, Sendo, Nec, LG, Maxon. Für polyphone Klingentöne, JAVA Games, farbige Betreiberlogos u.

 Sende an 0900 888 444** Sende an 9898*