

100% PLAYSTATION 2

11/2004 € 4,99

Ausgabe 73  
Österreich € 5,40; Holland, Belgien,  
Luxemburg € 5,80; Italien, Spanien € 6,75;  
Dänemark dkr 50,-; Schweiz sfr 9,90



WWW.PLAY-ZONE.DE

# PLAYZONE

UNZENSIERT  
DVD „AB 16“



NEU AUF DVD:  
DIE PLAYZONE-SHOW

154 MINUTEN 88 VIDEOS &  
SPIELZEIT 88 SPIELSTÄNDE

BRANDAKTUELLE VIDEOS  
ZU ALLEN TOP-HITS!

VIDEO AUF DVD

## Grand Theft Auto San Andreas

EXKLUSIV AUF DVD: DER ERSTE TRAILER!  
Riesiger Bericht zum Spiel des Jahres auf zehn Seiten



STAR WARS  
BATTLEFRONT



SILENT HILL 4  
GRAND THEFT AUTO  
SAN ANDREAS



DTM RACE  
DRIVER 2



MORTAL KOMBAT  
DECEPTION

WWE SMACK-  
DOWN! VS. RAW

VORSCHAU



GTA SAN ANDREAS  
Tonnenweise Infos zum Spiel  
MORTAL KOMBAT  
Große Vorschau auf Deception  
AREA 51  
Neuer Ego-Shooter von Midway

TEST



STAR WARS  
5-Seiten-Test zu Battlefront  
DTM RACE DRIVER 2  
Knallharte Konkurrenz für GT 3  
SILENT HILL 4  
Die deutsche Version im Test

TIPPS & TRICKS



SILENT HILL 4  
Komplett gelöst auf 10 Seiten  
SECOND SIGHT  
Umfangreiche Lösungshilfe  
CHEATS & CODES  
Tipps zu aktuellen Spielen

ROCKSTAR GAMES  
PRÄSENTIERT



# grand theft auto San Andreas

EINE ROCKSTAR NORTH  
PRODUKTION

DEMNÄCHST ERHÄLTLIC  
FÜR PLAYSTATION® 2!



[WWW.SANANDREAS.DE](http://WWW.SANANDREAS.DE)



PlayStation 2



# EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

## GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

### Ein Spiel wie jedes andere?

#### ROCKSTAR – DER NAME IST PROGRAMM!

Normalerweise läuft die Pressearbeit bei Spielen folgendermaßen ab: Etwa neun bis zwölf Monate vor der Veröffentlichung wird ein Game angekündigt, parallel dazu gibt es meist erste Screenshots und konkrete Infos über die Spielinhalte. Spätestens sechs Monate vor dem Release folgen spielbare Vorabversionen, die an die Fachmagazine verschickt werden. Meist schließen sich im Laufe der Entwicklung dann weitere, umfangreichere Preview-Versionen an, bevor es kurz vor der Veröffentlichung eine in der Regel zu 99 % fertig gestellte Testversion gibt – und zwar in Form eines Goldlings. Ganz anders läuft die Pressearbeit bei *GTA* ab. Rockstar macht dabei seinem Namen alle Ehre – dieses Label steht nämlich nicht nur für exklusive Spiele, sondern auch für außergewöhnliche PR-Arbeit. Insbesondere *GTA*-Spiele werden gehütet wie der heilige Gral, Screenshots gibt es nur auf besonderes Flehen, spielbare Vorabversionen oder gar Testversionen werden überhaupt nicht verschickt. Tests sind sogar erst möglich, wenn das fertig verpackte Spiel im Laden steht. Um dennoch eine ausführliche Berichterstattung zu erhalten, leistet sich Rockstar den Luxus, ausgewählte Fachjournalisten durch die Welt zu fliegen, damit diese dann entweder den Entwicklern beim Spielen zusehen können bzw. wenige Wochen vor der Fertigstellung erstmals selbst den Controller in die Hand nehmen dürfen. Der Grund ist einfach: So ist sichergestellt, dass andere Entwickler ein neues *GTA*-Spiel nicht frühzeitig hemmungslos als Ideenfundus für eigene Projekte verwenden können und die Gefahr von Raubkopien vor der Veröffentlichung wird minimiert. Außerdem bleibt so die Spannung bis zum Release erhalten. Bei anderen Spielen weiß man ja oft schon zwei Monate vor der Veröffentlichung wirklich alle Details, vom ersten Level bis hin zum Endgegner.

**GTA – BITTE KOMMEN!**  
Die Redaktion kann es kaum erwarten, bis *GTA San Andreas* endlich als Testversion eintrifft.

Bislang standen *GTA*-Spiele für Spielspaß der Superlative. Ob das auch diesmal so ist, klären wir im exklusiven Vorschau-Bericht dieser Ausgabe. Als Bonus gibt es den offiziellen Trailer mit ersten Spielszenen auf der DVD! Ich wünsche Ihnen viel Spaß bei der Lektüre und auch mit unserer brandneuen PLAYZONE-Live-Show auf der DVD.

Ihr Hans Ippisch  
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:  
Alexander Funke (Redaktion)  
Robert Léval (Praktikant)  
Yves Nawroth (Redaktion)  
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)  
Wolfgang Fischer (Redaktion)  
Stefanie Süßmann (Layout)  
Britta Rasp (Layout)

Von links nach rechts, vorne:  
Hans Ippisch (Redaktion)  
Robert Heller (DVD-Redaktion)  
Mark Büteler (Redaktion)  
Nico Lindner (Redaktion)  
David Mola (Layout)  
Michael Pruchnicki (Redaktion)

Nicht auf dem Bild:  
Matthias Schöffel (Layout)



JETZT FÜR PS2 UND XBOX



**19 Einzelspieler-Missionen:**  
die 17 besten aus der PC-Version  
plus zwei neue, exklusiv für Konsolen.



Kommandiere eine Elite-Einheit der Special Forces und nutze all deine taktischen Fähigkeiten.



Original Sixties Soundtrack mit Musik von Iggy Pop und The Stooges, Deep Purple, The Standells u.v.a. ....



[WWW.VIETCONG-GAME.DE](http://WWW.VIETCONG-GAME.DE)

© 2002-2004 Duxion Software's a.s. Vietcong, Duxion Software's and the Duxion Software's logo are trademarks of Duxion Software's a.s. Perdition and the Perdition logo are trademarks of Perdition a.s. Slaughter of Developers, the Slaughter of Developers logo, Tale-Tale Interactive Software and the Tale-Tale logo are all trademarks and/or registered trademarks of Tale-Tale Interactive Software. Coyote Games, Coyote Developers and the Coyote logo are trademarks of Coyote Developers Ltd. Developed by Coyote Games in association with Illusion Software, and Perdition. Published by publishing of Duxion Software's, Duxion, Xbox Live, the Live logo and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and other countries. "PlayStation" and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Iggy Pop, Iggy & a 1997-2004 by BMG Game Tools, Inc. Rocker/Mare is a registered trademark of Canyon Inc. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

**NEWS**

- 06 Allgemeine News
- 10 Japan-News
- 12 Online-Gaming-News

**GEWINNSPIELE**

- 07 Capcom-Gewinnspiel

**RUBRIKEN**

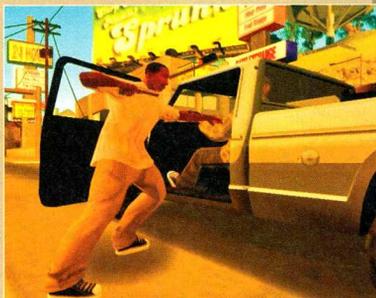
- 99, 109, 117, 119 Abo-Angebote
- 98 Feedback
- 92 Hardware/Zubehör
- 124 Impressum
- 38 Info-Center Most Wanted
- 41 Info-Center Termine
- 42 Info-Center Die besten Spiele
- 44 Info-Center Die Redaktion
- 45 Info-Center Testübersicht
- 124 Inseratenverzeichnis
- 94 Leserbriefe
- 126 Vorschau
- 97 X-Port-Spielstände
- 123 Zeugnis

**SPIELEREGISTER**

Area 51 .....	30
Battlestations: Midway .....	35
Catwoman .....	122
Constantine .....	34
Crash Twinsanity .....	45
Crimson Sea 2 .....	45
Darkwind .....	7
DefJam: Fight for N.Y. ....	72
Disney MOVE .....	8
DTM Race Driver 2 .....	54
FIFA Football 2005 .....	82
Gametrak .....	7
Genji .....	11
Get on da Mic .....	8
Grand Theft Auto San Andreas .....	12
Headhunter: Redemption .....	62
How to breed Kappas .....	11
The Justirisers .....	10
Madden NFL 2005 .....	87
Medal of Honor: Rising Sun .....	122
Mortal Kombat Deception .....	26
NBA Ballers .....	120
Need for Speed Underground .....	122
NHL 2005 .....	86
Resident Evil Outbreak .....	66
Rocky Legends .....	88
Rogue Trooper .....	36
Roll Call .....	36
RPM Tuning .....	121
Samurai Jack: The Shadow of Aku .....	121
Second Sight .....	112
Silent Hill 4: The Room .....	58, 100
Star Ocean: Till the End of Time .....	70
Star Trek: Shattered Universe .....	121
Star Wars Battlefront .....	48
Terminator 3: The Redemption .....	76
Tiger Woods PGA Tour 2005 .....	47
Vietcong: Purple Haze .....	46
Viewtiful Joe .....	78
Wanda and the Giant Statues .....	11
Worms Forts: Unter Belagerung .....	90

**INHALT****11/04****VORSCHAU**  
**14****GRAND THEFT AUTO  
SAN ANDREAS**

Neben der großen Vorschau  
im Heft finden Sie auf der  
DVD exklusiv das erste Video!

**TEST**  
**48****STAR WARS  
BATTLEFRONT**

Bei Pandemics Multiplayer-Knaller  
wird der Traum von Millionen  
Star-Wars-Fans wahr.



VORSCHAU

- 30 Area 51  
Nach Psi-Ops ein weiterer Midway-Knaller?
- 35 Battlestations: Midway  
Spaßige Mischung aus Action und Strategie
- 34 Constantine  
Das Spiel zum neuen Keanu-Reeves-Film
- 14 Grand Theft Auto San Andreas  
Stichtag 29. Oktober: Das Spiel des Jahres
- 26 Mortal Kombat Deception  
Alles Wissenswerte zum Prügelspektakel
- 36 Roll Call  
Gradliniger Ego-Shooter mit Non-Stop-Action
- 36 Rogue Trooper  
Knallhartes Stealth-Spiel zum Endzeit-Comic

TEST

- 72 DefJam: Fight for N.Y.
- 54 DTM Race Driver 2
- 82 FIFA Football 2005
- 62 Headhunter: Redemption
- 87 Madden NFL 2005
- 86 NHL 2005
- 66 Resident Evil Outbreak
- 88 Rocky Legends
- 58 Silent Hill 4: The Room
- 70 Star Ocean: Till the End of Time
- 48 Star Wars Battlefront
- 76 Terminator 3: The Redemption
- 78 Viewtiful Joe
- 90 Worms Forts: Unter Belagerung

KURZTEST

- 45 Crash Twinsanity
- 45 Crimson Sea 2
- 45 Gradius V
- 47 Tiger Woods PGA Tour 2005
- 46 Vietcong: Purple Haze

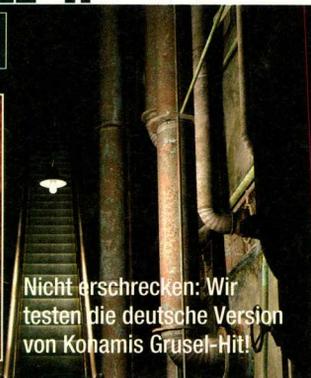
KOMPLETTLÖSUNG

- 112 Second Sight
- 100 Silent Hill 4: The Room

CHEATS & CODES

- 122 Catwoman
- 122 Medal of Honor: Rising Sun
- 122 NBA Ballers
- 120 Need for Speed Underground
- 121 RPM Tuning
- 121 Samurai Jack: The Shadow of Aku
- 121 Star Trek: Shattered Universe

TEST  
**58 SILENT HILL 4:  
THE ROOM**



Nicht erschrecken: Wir testeten die deutsche Version von Konamis Grusel-Hit!

TEST  
**131 JUICED**



Einmal wenden, bitte: Wie schlägt sich Juiced gegen Need for Speed Underground?



DVD-INHALT

Eine ausdrückbare Version der DVD-Hülle finden Sie im ROM-Bereich der DVD.

THEMA DES MONATS  
Grand Theft Auto San Andreas

TEST

- Colin McRae Rally 2005
- Conflict: Vietnam
- DTM Race Driver 2
- Headhunter: Redemption
- Juiced (Test + Making-of)
- Silent Hill 4
- Star Wars Battlefront
- Terminator 3: The Redemption

KURZ-TESTS

- Army Men: Sarge's War
- Dynasty Warriors 4: Empires
- FIFA Football 2005
- Gradius V

- Grooverider - Slot Car Racing
- Madden NFL 2005
- NBA Ballers
- NHL 2005
- Resident Evil Outbreak
- Rocky Legends
- Samurai Jack
- Seek and Destroy
- Tiger Woods PGA Tour 2005
- Vietcong: Purple Haze

VORSCHAU

- Crash Zone
- DiSR: Das dritte Zeitalter
- FlatOut
- Midway's Gamers' Day
- Mortal Kombat Deception
- Area 51
- Area 51
- NRVC

- Sex auf der Konsole
- Leisure Suit Larry: MCL
- Playboy: The Mansion
- Tony Hawk's Underground 2
- WWF SmackDown vs. Raw

NEWS

- Crash Twinsanity
- Darkest
- Destroy All Humans!
- DJ: Tricks & FX
- Dukes of Hazard: Return of the General Lee
- Ghost Master
- King Arthur
- MASCAR 2005
- Pool Shark 2
- Spyro: A Hero's Tail
- Six Degrees: Till the End of Time

The Red Star

- JAPAN-NEWS
- Digital Devil Saga
- Full House Kids
- Ikkyuu Powerful Pro Yakyuu 11
- Street Fighter III: 3rd Strike
- Tenchu Kunlun
- The Nightmare of Dracula

MAKING-OF

- Catwoman (Interview)
- NBA Ballers

TRAILER-SHOW

- Burnout 3: TakeDown
- Colin McRae Rally 2005
- Crash Twinsanity
- Digital Devil Saga

DTM Race Driver 2

- Juiced
- Monster Hunter
- Prince of Persia: Warrior Within
- Silent Hill 4: The Room
- Splitter Cell: Chaos Theory
- Spyro: A Hero's Tail
- The Nightmare of Dracula
- Tom Clancy's Ghost Recon 2

BONUS

- Drive3r - Replay des Monats
- Games Convention 2004
- + 3 Filmtrailer

X-PORT-SAVEGAMES:

- Midnight Club II • Hitman: Contracts
- Driv3r • Silent Hill 4: The Room

MAX-DRIVE-SAVEGAMES:

- Jak II - Renegade • Hitman: Contracts
- Catwoman • DefJam Vendetta • DTM Race Driver • Freestyle • Silent Hill 4 • TimeSplitters 2



# PS2 NEWS

## PLAYZONE TOPS UND FLOPS

### TOPS



GAMES CONVENTION

#### 1. GAMES CONVENTION 2004

Die Leipziger Messe im August war ein großer Erfolg.

#### 2. AN DIE BATTLEFRONT!

Na sowas: ein richtig gutes *Star Wars*-Spiel von LucasArts!

#### 3. GAMETRAK AUSGEZEICHNET

Ataris Gametrak-Controller ermöglicht neue Spielerlebnisse.

#### 4. NEUES HARVEST MOON

*A Wonderful Life* kommt vom GameCube nun auch auf die PlayStation 2. Auch bei uns?

#### 5. BUDGET-ARMIE

*Terminator 3: The Redemption* bietet viel Spiel für wenig Geld.

### FLOPS



#### 1. ACCLAIM AM ENDE

Die US-Muttergesellschaft hat Konkurs angemeldet. Die Zukunft der deutschen Niederlassung ist noch unklar.

#### 2. SNAKE SCHLEICHT

*Metal Gear Solid 3* erscheint leider erst nächstes Jahr.

#### 3. JAK VERSCHOBEN

Auch Sonys Hitkandidat *Jak 3* erscheint nun erst 2005.

#### 4. PRÜDE USK

*Leisure Suit Larry* bekommt von der USK als Einschätzung „keine Jugendfreigabe“.

#### 5. WO WAREN SIE?

SCI zeigte bei einer Präsentation in England viele Titel, aber das neue *Carmageddon* und *Reservoir Dogs* waren nicht dabei.

## Best Players Cup 2004

**WETTBEWERB** Messen Sie sich mit Spielern aus ganz Deutschland!

Sie spielen liebend gerne *Pro Evolution Soccer 3* oder *Gran Turismo 3*? Dann sollten Sie sich den 16. Oktober rot im Kalender anstreichen. An diesem Tag findet nämlich in Frankfurt der Best Players Cup 2004 statt. Über 500 Spieler messen sich dann in spannenden Partien, neben den oben genannten Titeln sollen auch Turniere mit *Halo* (Xbox) sowie *Mario Kart:*

*Double Dash!!* (GameCube) stattfinden, wobei die Konsolen immer gestellt werden. Einzige Einschränkungen: Turnier-Teilnehmer müssen zum Tag der Veranstaltung mindestens 18 Jahre alt sein und können sich nur über die Internetseite [www.bestplayerscup.com](http://www.bestplayerscup.com) für eines der Spiele anmelden. Die Teilnahme am Turnier kostet 15 Euro, einfaches Besuchen 5

Euro – ein umfangreiches Rahmenprogramm soll dafür sorgen, dass auch Zuschauern nicht langweilig wird. Neben spielbaren Versionen diverser Titel aus dem Weihnachtsgeschäft sollen prominente DJs aus der Frankfurter Clubszene auf der After-Show-Party für coole Musik sorgen. (nl)

Internet: [www.bestplayerscup.com](http://www.bestplayerscup.com)

Termin: 16. Oktober



**PRO EVOLUTION SOCCER 3**  
Für die PlayStation 2 gibt es kein besseres Fußballpiel.

**GRAN TURISMO 3 A-SPEC** Immer noch eines der besten PS2-Rennspiele.



### NEWTICKER

**+++ SAN ANDREAS FÜR PS2 KOMMT SPÄTER** Take 2 gönnt dem Titel eine Extrawoche Entwicklungszeit. Das mit Spannung erwartete PlayStation-2-Spiel wird am 26. Oktober in den USA und am 29. Oktober in Europa erscheinen. Ursprünglich war der Europa-Release für den 22. Oktober geplant. Gleichzeitig wurde die PC-Fassung für das dritte Quartal des nächsten Geschäftsjahres (Mai bis Juli 2005) angekündigt. **+++ USK VERWEIGERT LARRY**

**JUGENDFREIGABE** In Deutschland nur für Erwachsene erhältlich: *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* darf in Deutschland nur an Volljährige verkauft werden. Ebenfalls keine Altersfreigabe gab es für *Mortal Kombat Deception* von Konami. **+++ PES 4 ZUERST AUF PS2** Wie Konami verlauten ließ, wird der aktuelle Ableger der Fußballsimulation schon im Oktober für die PS2 erscheinen. PC- und Xbox-Spieler dürfen erst im November ran. Als Trostpfas-

# Gametrak / Darkwind

**HARDWARE/BEAT 'EM UP** Innovationspreis für Ataris Controller

Auf der Games Convention wurde Atari neuartiger Controller Gametrak zum innovativsten Produkt gewählt. Ab 30. September soll er im Bundle mit dem Prügelspiel *Darkwind* in die Läden kommen, weitere Titel mit ganz anderen Spielkonzepten sollen folgen. Leider hat uns die Testversion so spät erreicht, dass es für einen gründlichen Test nicht mehr gereicht hat. Ob die 99 Euro für die Kombination aus Spiel und Hardware gut angelegt sind, beraten wir nächsten Monat. (wf)

Hersteller: Atari  
Internet: www.atari.de  
Termin: 30. September



Kaden

**AUTSCH** Bei diesem Beat 'em Up zählen nur handfeste Argumente.

**INFO GEWINNSPIEL**

## CAPCOM - GEWINNSPIEL

### Zeigen Sie Ihren Freunden, womit Sie Ihre Freizeit verbringen!

Unter anderem verlosen wir:

- Cooler T-Shirts zu *Onimusha 3*, *Rogue Ops* und *Mega Man*
- PS2-Versionen von *Onimusha Blade Warriors* und *Rogue Ops*
- Resident Evil Outbreak*-Poster
- Making-of-DVDs und Kugelschreiber zu *Onimusha 3*

Unsere Glücksfee hat versprochen, manche der Preise zu größeren Paketen zusammenzuschürren. Lassen Sie sich also überraschen!

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 41“ an folgende länderspezifischen Nummern:

D: 81 114; € 0,49\*/SMS,  
Alle Netze! (\*VF-D2-Anteil, € 0,12)  
CH: 72 444; sfr 0,70/SMS  
A: 0900 101 010; € 0,60/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 650; € 0,41/Min.  
CH: 0901 210 211; sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ 41, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte und SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 19. Oktober.



ter können sich Xbox-Jünger auf heiße Xbox-Live-Matches freuen. Ob der Titel auch auf PS2 oder PC online spielbar sein wird, ist noch nicht sicher. **+++ SNK-GAMES ZUM KLEINEN PREIS** Über Flashpoint werden noch in diesem Jahr diverse SNK-Spiele zum Schnäppchenpreis von etwa 30 Euro erscheinen. Den Anfang macht am 20. September *Metal Slug 3*. Im November folgen dann *King of Fighters 2000-2001* und *SNK vs. Capcom: SVC Chaos*. **+++ DUCHOVNY FÜR AREA 51** Prominente Sprecher: David Duchovny vertont in der englischsprachigen Version des Action-Titels *Area 51* die Dialoge von Hauptcharakter

Ethan Cole. Marilyn Manson ist auch dabei: Er soll die Dialoge des grauen Aliens Edgar sprechen. **+++ CODEMASTERS PLANT CRICKET-COMEBACK** Nach fünfjähriger Pause will Codemasters im Sommer 2005 wieder ein Cricketspiel der Reihe *Brian Lara International Cricket* veröffentlichen. Im englischsprachigen Raum zählt die Serie zum Erfolgreichsten, was das Codemasters-Portfolio hergibt. Erscheinen wird der Titel für PlayStation 2, Xbox und PC. **+++ TEMPEL-RITTER, DIE ZWEITE** Unbestätigten Gerüchten zufolge befindet sich der Nachfolger von *Knights of the Temple* bereits in der Entwicklung. **+++**

AKTUELLES AUS DEN USA



**Heinrich Lenhardt**  
berichtet.

**Kondolenzschreiben**

Wenn eine altgediente Spielefirma die Segel streicht, renne ich zwar nicht mit einer Trauerbinde in der Öffentlichkeit rum. Aber jeder Todesfall geht einem schon etwas an die Nieren, vor allem wenn es sich dabei um einen alten Bekannten wie Acclaim handelt. Rund 600 Angestellte verloren ihre Jobs, als das amerikanische Unternehmen am 1. September „Chapter 7“ anmeldete, eine Bankrotterklärung ohne große Wieder-  
aufstehungshoffnung. Acclaim betrat bereits 1987 die Videospiele-Bühne, beschränkte uns auf 8- und 16-Bit-Konsolen viel zu viele Simpsons-Titel sowie Heimumsetzungen von *Mortal Kombat* und landete mit dem ersten *Turok*-Teil einen Nintendo-64-Hit. Als Qualitätsgarant war die Firma nicht gerade berühmt, oft wurden aus tagesfrisch erworbenen Lizenzen hastig schrottrige Spiele zusammengehackt. Die PC-Version von *South Park* bereitet mir heute noch Alpträume und die Geschmacksverirrung *BMX XXX* ging als erstes und letztes „Stripper-BMX-Extremsportspiel“ in die Annalen ein. Die Schadenfreude über den Acclaim-Konkurs sollte sich aber in Grenzen halten. Das Unternehmen brachte in den letzten Jahren immerhin die ersten beiden *Burn-out*-Rennspiele heraus und lieferte 2002 mit *Aggressive Inline* einen der besten *Tony Hawk*-Konkurrenten ab. Die Veröffentlichung des vielversprechenden neuen Renners *Juiced* hätte Acclaim vielleicht vorerst retten können, aber die Kreditgeber drehen vorher den Geldhahn endgültig zu. Gewöhnen wir uns an solche Tragödien: Gruselpropheten über weiter explodierende Entwicklungskosten bei der nächsten Konsolengeneration nähren den Verdacht, dass die Konsolidierungswelle in der Spieleindustrie gerade erst begonnen hat.



**IM TOR**  
Schaffen Sie es, die Schüsse von Tick, Trick und Track aufzuhalten?

**Disney MOVE**

**ENTERTAINMENT** Hier kommen Sie auf Touren!

Unterhaltung für die ganze Familie verspricht *Disney MOVE* – mit diesem EyeToy-Spiel sollen nicht nur jüngere Spieler ohne Controller jede Menge Spaß mit den Disney-Helden erleben. Wie bei EyeToy üblich, werden zum Absolvieren der Herausforderungen vor allem die eigenen Arme, Beine und auch der Kopf benötigt – deren Bewegungen werden dann von der EyeToy-Kamera eingefangen und ins Spiel übertragen. *Disney MOVE* soll insgesamt sechs Spiele enthalten: So kann man beispielsweise mit Aladdin auf dessen Teppich durch die Luft düsen, mit Lilo und Stitch Trommelsessions starten oder sich mit einer Kamera auf Geisterjagd begeben. Fußballfans dürfen außerdem probieren, Torschussversuche von Donald & Co. aufzuhalten. Wir sind gespannt darauf, wie sich diese Spiele anfühlen! (nl)

**Hersteller:** Disney Interactive/Sony  
**Internet:** www.disney.de  
**Termin:** November



**AUF DER JAGD** Im Spiel „Geisterjäger“ rücken Sie Gespenstern auf den Leib.



**BLASS** Get On Da Mic sieht noch nicht herauschend aus.

**Get On Da Mic**

**ENTERTAINMENT** Rappen Sie sich reich!

Ganz auf der Schiene von *SingStar* fährt Eidos' *Get On Da Mic*, wenn auch weit spezieller: Hier rappen Sie nämlich via Headset oder Mikrofon, was das Zeug hält. Ziel ist es, vorgegebene Sequenzen vor allem rhythmisch möglichst korrekt nachzusingen, was bei den meist schnellen Liedern eine wirkliche Herausforderung darstellt. Im Karriere-Modus können Sie sich so Geld verdienen und Ihren Charakter mit neuen Klamotten, Autos und Behausungen ausstatten. Erste Gesangsproben in der Redaktion fielen eher ernüchternd aus – *Get On Da Mic* besitzt eine durchschnittliche Optik und die englischsprachigen Hip-Hop-Songs dürften lediglich Fans dieser Musiksparte begeistern. (nl)

**Hersteller:** Eidos  
**Internet:** www.eidosinteractive.com  
**Termin:** 31. Oktober



**NACKTE ANGST** Ganz wie in Wirklichkeit: Wir testen unsere Gesangkünste nur im Bad.

**Der Gewinnspiel-Wegweiser**

**ÜBERBLICK** Damit Sie keine Verlosung verpassen: Hier können Sie was gewinnen!

Wie immer gibt es auch in dieser PLAYZONE wieder einiges zu gewinnen. Damit Sie keine Gelegenheit verpassen, einen der begehrten Preise abzustauben, haben wir hier eine Übersicht über alle Gewinnmöglichkeiten in dieser Ausgabe zusammengestellt.

Wo/welches Spiel?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
Capcom	Spiele, T-Shirts, Making-of-DVDs u. v. a.	7
Most Wanted/Lesercharts	Spiele	38
Zeponis	Spiele	123
THUG-2-Sonderheft	Spiele, T-Shirts, Aufsteller und Poster	26 (SH)

PlayStation 2



VIVENDI  
UNIVERSAL  
games



# LEISURE SUIT LARRY

MAGNA CUM LAUDE



BRING DEINE FREUNDIN IN SICHERHEIT...  
UND DEINE SCHWESTER...  
UND DEINE SCHAFEN!

LARRY KOMMT...  
OKTOBER 2004

[WWW.WHO-IS-LARRY.DE](http://WWW.WHO-IS-LARRY.DE)

© 2004 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Leisure Suit Larry, Sierra und das Sierra-Logo sind in den USA und/oder in anderen Ländern Marken- oder eingetragene Marken von Sierra Entertainment, Inc. Vivendi Universal Games und das Vivendi Universal Games-Logo sind Marken von Vivendi Universal Games, Inc. PS2 und PlayStation sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment, Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind in den USA und/oder in anderen Ländern Marken- oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.



# JAPAN NEWS

## AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod berichtet.

### Die PS2 ist noch lange nicht tot.

Trotz hoher Erwartungen an das Handheld PSP und die nächste Konsolengeneration PS3 vernachlässigt Sony nicht sein derzeitiges Flaggschiff, die PS2. Auf einer Pressekonferenz, die diesen Monat in Japan abgehalten wurde, stellte Sony zwei neue, wichtige Projekte vor und machte klar, dass die PlayStation2 ihre Marktführer-Position noch lange halten soll. Die beiden gezeigten, vielversprechenden Titel *Wanda and the Giant Statues* und *Genji* stellen wir Ihnen auf diesen Seiten auch ausführlicher vor. Jetzt, wo Entwickler mehr als vertraut mit den Möglichkeiten der Hardware sind, können sie mit ausgefallenen und innovativen Ideen experimentieren. Deswegen ist Sony davon überzeugt, dass auch 2005 wieder ein mehr als erfolgreiches Jahr für die PlayStation2 wird. Auch wir sind gespannt, was das neue Jahr bringen wird.

## JAPAN PS2-CHARTS

1. Genso Suikoden IV
2. Winning Eleven 11
3. Gunslinger Girl Vol. 3
4. Jikkyu Powerful Pro Baseball 11
5. Jissen Pachislot Hisshouhou Hokutonoken
6. Taiko no Tatsujin: 4th Generation
7. Kotoba no Puzzle: Moji Pittan (Platinum)
8. One Piece Round the Land
9. Tokyo Majin Gakuen Gaihou Chouketsu Furoku
10. Everybody's Golf 4 (Platinum)



## The Justirisers

BEAT 'EM UP Die Nachfahren der Power Rangers teilen aus.



BEAT 'EM UP Die Kämpfe sollen so realistisch wie möglich wirken.



POSER Das Flair der TV-Serie wurde authentisch eingefangen.

Im Spiel zu dieser *Power Rangers*-ähnlichen Fernsehserie aus Japan dürfen sich Nachwuchs-Superhelden auf die Seite der TV-Recken schlagen und mit ihnen in einem klassischen Prügelspiel jede Menge böse Fieslinge verknallen. Besonders interessant wird das Spiel für Fans vor allem deswegen, weil alle Schauspieler und Schurken eindigitalisiert und deren Bewegungen mit Motion Capturing aufgezeichnet wurden. Dadurch sollen die Kämpfe so realistisch und so nah an der Serie wirken wie nur möglich. Obendrauf wird es Ausschnitte aus der Fernsehserie zwischen den Kämpfen geben, die die Story weiterzählen sollen. (wh/cs)

Hersteller: Konami

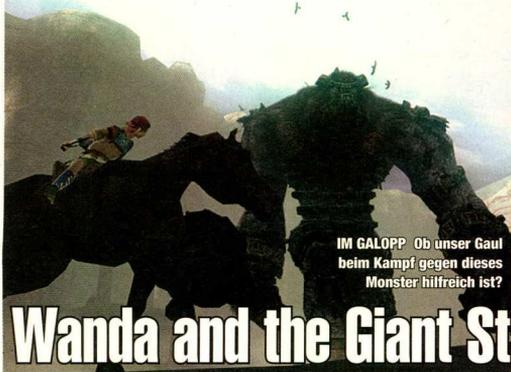
Internet: [www.konami.co.jp](http://www.konami.co.jp)

Termin: Frühling 2005 (Japan)

## NEWTICKER

+++ NEUES WILDWEST-ABENTEUER Fans der japanischen Rollenspielsreihe *Wild Arms* dürfen sich neben dem Remake *Alter Code F* auch auf einen komplett neuen Teil der Serie freuen. Das Spiel mit dem Untertitel *The Force Detonator* soll nächstes Jahr in Japan

erscheinen. +++ BRETTSPIEL AUF DER PS2 Nintendo- und Sega-Fans kennen sie bereits, Brettspiele für Konsolen, in denen bekannte Spielcharaktere zu Minigames herausgefordert werden. Square Enix arbeitet derzeit an einem solchen Projekt für die PS2.



IM GALOPP Ob unser Gaul beim Kampf gegen dieses Monster hilfreich ist?

# Wanda and the Giant Statues

**ACTION-ADVENTURE** Das neue Spiel der Ico-Macher: hoch zu Ross gegen die Götterwelt!

Während viele Spieler noch auf das Sequel zu *ICO* warten, hat sich ein Teil des Entwicklerteams bereits an die Arbeit zu diesem völlig neuen Titel gemacht. Im Vorfeld wurde *Wanda and the Giant Statues* unter dem Arbeitstitel *Nico* als der offizielle *Ico*-Nachfolger gehandelt, ob es sich aber wirklich um die Fort-

setzung des Überraschungshits handelt, ist noch unklar. bekämpft der Spieler riesige Götter, die natürlich nicht im direkten Nahkampf besiegt werden können. Deswegen muss man bestimmte Taktiken verfolgen und seine Gegner zum Beispiel erklimmen! Begleitet wird der Spieler von seinem getreuen Pferd, das eine wichtige

Rolle spielen wird. Anfang September hat Sony den Titel erstmals offiziell angekündigt, viele Infos gibt es derzeit aber noch nicht dazu. Auch ein Termin für Europa steht noch nicht fest. (wh/cs)

**Hersteller:** Sony  
**Internet:** [www.sce.co.jp](http://www.sce.co.jp)  
**Termin:** 2005 (Japan)



NEUARTIG Der Grafikstil erinnert nur wenig an Ico.

## JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

### Zuletzt erschienen:

Dororo	Action	9. September
FF XI: Chains of Promathia	Rollenspiel	16. September
Full Metal Alchemist 2	Action-Adventure	22. September
Guilty Gear Isuka	Beat 'em Up	29. August
How to raise a Kappa	Simulation	22. September
Kengo 3	Action	22. September
One Piece: Round the Land	Action-Adventure	29. August
Resident Evil Outbreak: File #2	Action-Adventure	9. September
Sakura Taisen V Episode 0	Action-Adventure	22. September
Tales of Symphonia	Rollenspiel	16. September
Viewtiful Joe	Action	9. September
Virtua Fighter Cyber Generation	Action-Adventure	26. August

### Erscheint demnächst:

Ace Combat 5	Action	21. Oktober
Beatmania IIDX 8th Style	Musikspiel	18. November
Berserk	Action	7. Oktober
Bombberman Battles	Geschicklichkeit	7. Oktober
Dance Revolution Extreme	Musikspiel	29. September
Final Approach	Adventure	7. Oktober
Magna Carta	Rollenspiel	30. September
Metal Slug 4	Action	22. September
Gundam Seed: Never Ending Tomorrow	Action	7. Oktober
Princess Maker 2	Simulation	30. September
Simple 2000 Vol. 64: The Splatter Action	Action	14. Oktober
Simple 2000 Vol. 65: The Kyonjin Panic	Action	14. Oktober
Siren Special Edition	Survival-Horror	7. Oktober
The Nightmare Before Christmas	Action-Adventure	21. Oktober



# Genji

KÄMPFERNATUR Yoshitsune ist ein Schwertmeister par excellence.

**ACTION-ADVENTURE** Konkurrenz für Onimusha?

Game Republic, das neue Entwicklerstudio des ehemaligen Capcom-Mitarbeiters Yoshiaki Okamoto, der schon an der *Street Fighter*- und *Resident Evil*-Serie gearbeitet hat, werkt derzeit an einem im mittelalterlichen Japan angesiedelten Action-Adventure, ähnlich den *Onimusha*-Spielen. Auch *Genji* wird mit Figuren aus der japanischen Mythologie und Geschichtsschrei-

bung aufwarten können. Zwei dieser Figuren, die sich maßgeblich in ihren Kampfstilen unterscheiden sollen, darf der Spieler übernehmen. Während der Samurai Yoshitsune mit zwei Schwertern herumfuchelt, greift Haudegen Benkei zu einem riesigen Kampfstab. (wh/cs)

**Hersteller:** Sony  
**Internet:** [www.sce.co.jp](http://www.sce.co.jp)  
**Termin:** 2005 (Japan)

Die Spielfiguren sind natürlich bekannte Charaktere aus der *Final Fantasy*- und der in Japan beliebten *Dragon Quest*-Reihe. +++ **ADVENT CHILDREN NICHT ZUM ADVENT** Die Veröffentlichung des neuen *Final Fantasy*-Films *Advent Children* verschiebt sich in Japan auf Anfang nächsten Jahres. +++ **KEINER MAG DIE PSX** Japanische Händler haben den Preis des neuesten

PSX-Modells bereits nach 2 Monaten um knapp die Hälfte gesenkt, um den schleppenden Verkauf des Hybriden aus PS2 und DVD-Rekorder anzukurbeln. +++ **DIE PS2 ALS BAUERNHOF** Die Farmersimulation *Harvest Moon* kehrt auf die PlayStation zurück. Eine Umsetzung des GameCube-Ablegers *A Wonderful Life* ist in Japan auch für die PS2 angekündigt.

# ONLINE GAMING NEWS

## AKTUELLES IM NETZ



**Maik Bütelfür**  
berichtet.

### Ich bin drin!

Endlich hat mein Leben wieder einen Sinn. EyeToy Cameo ermöglicht es doch tatsächlich, die eigene Visage auf relativ einfache Art und Weise in ein Spiel zu integrieren. Wäre ich Fußballfan, könnte ich jetzt selbst zum Libero aufsteigen oder als Stürmerstar Karriere machen. Was wird die Zukunft bringen? Werde ich bald zum Retter der Welt im neuen James-Bond-Spiel? Darf ich im nächsten *DTM Race Driver* mein höchstgeistes Antlitz bewundern und zum Rennfahrer des Jahrzehnts aufsteigen? Oder könnten gar alle meine Träume wahr werden und ich darf mein perfektes Abbild im nächsten *Twisted Metal*-Spiel überfahren? Man wagt sich kaum auszumalen, was in naher Zukunft noch alles möglich sein könnte. Auf jeden Fall könnte dieses Feature mal wieder etwas frischen Wind in die Spielerslandschaft bringen. Lediglich Lara Croft dürfte von dieser technischen Errungenschaft weniger begeistert sein – denn ich bin mir ziemlich sicher, dass sie meinen Kopf nicht unbedingt auf ihren Schultern haben will.

## UMFRAGE BUNDESLIGA

### Was halten Sie von der PlayStation-Liga?



Quelle: www.consolescans.de



## EyeToy Chat

**SOFTWARE** So einfach wird die PS2 zum Bildtelefon!

Die EyeToy-Kamera erfreut sich dank innovativer Spiele und einsteigerfreundlicher Benutzerführung immer größerer Beliebtheit. *SingStar* verwandelt die Konsole in eine Karaoke-Station und per Netzwerkadapter spielt man online gegen den Rest der Welt. Jetzt setzt Sony noch einen drauf: EyeToy Chat ermöglicht – wie

der Name bereits verrät – direkte Chat-Sessions mit Bildübertragung. Wer die EyeToy-Kamera und den Netzwerkadapter schon besitzt, zahlt lediglich knapp 20 Euro für die Software, im Bundle kostet alles zusammen gerade mal 50 Euro. Alternativ kann man sich auch EyeToy Chat samt Netzwerkadapter kau-

## EyeToy Cameo

**SOFTWARE** Der neue Star am Fußballhimmel: Sie selbst!

Cooler Ideen brauchen manchmal eben doch etwas länger. Sonys EyeToy-Kamera sollte eigentlich schon vor einiger Zeit dazu dienen, Spieler zu fotografieren und selbst ins Spiel zu bringen. Jetzt ist das originelle Feature endlich fertig und wird in *This is Football 2005* seine Premiere feiern. Wir konnten es bereits ausprobieren und sind be-

eindruckt. Im Vergleich zum recht ähnlichen Ansatz bei *Tony Hawk's Underground* ist das Endergebnis ziemlich überzeugend. In wenigen Schritten hat man sein eigenes Gesicht eingescannt und nach einer etwas längeren Ladepause darf man sich in voller Pracht begutachten. Leider ist anschließend keine weitere Nachbearbeitung mehr möglich

und muss günstige 30 Euro auf den Tisch legen. Faire Angebote, denn die Software funktioniert prächtig. Ein leicht zu bedienendes Interface ermöglicht die Verwaltung von Freunden und Adressen. Die Software ist schnell eingerichtet und schon nach wenigen Minuten brabbelt man mit einem Kumpel. Das ist aber auch der springende Punkt: Logischerweise kann man nur mit Leuten sprechen, die sich ebenfalls für EyeToy Chat entschieden haben, und man sollte sich vorher genau informieren, ob der eigene Freundeskreis an dem Produkt interessiert ist. Oder man lernt neue Leute in Chat-Sessions mit bis zu 256 Teilnehmern kennen, verzichtet dort aber auf die Kamera. Die wird nur bei einem direkten Chat mit zwei Personen angeworfen. Immerhin 16 Leute können sich per Voice-Chat unterhalten. (mb)

**Hersteller:** Sony  
**Internet:** [www.playstation.de](http://www.playstation.de)  
**Termin:** 29. September

und die Auswahl an Frisuren und anderen Merkmalen ist recht begrenzt. (mb)

**Hersteller:** Sony  
**Internet:** [www.playstation.de](http://www.playstation.de)  
**Termin:** 1. Oktober



## NEWSTICKER

**+++ PLAYSTATION-LIGA GESTARTET** In Zusammenarbeit mit NBC GIGA startete Sony kürzlich die PlayStation-Liga. Dort können sich interessierte Spieler ein Profil anlegen und in bisher sechs Ligen gegeneinander antreten. Wer dem Rest der Welt in Spielen wie *SOCOM II*, *Destruction Derby Arenas*, *FIFA 2004*, *Need for Speed Underground* oder *This is Foot-*

*ball 2004* zeigen will, was er draufhat, surft zu [www.playstationliga.de](http://www.playstationliga.de) und registriert sich. Über 4.000 Teilnehmer haben sich bereits angemeldet. **+++ RATCHET & CLANK 3 ONLINE** Die offizielle Homepage zum bald erscheinenden Action-Hüpfer mit genialem Online-Part ist freigeschaltet – erreichbar unter [www.ratchetandclank3.com](http://www.ratchetandclank3.com). **+++**

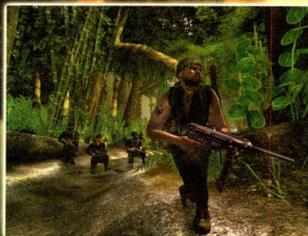
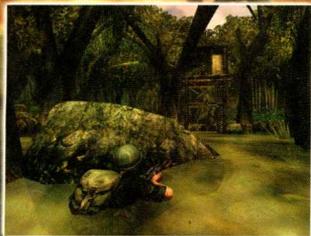


# CONFLICT

# VIETNAM™



VON DEN MACHERN DER PREISGEKRÖNTEN  
CONFLICT: DESERT STORM SERIE!



SEPTEMBER 2004

[WWW.CONFLICT.COM](http://WWW.CONFLICT.COM)



PlayStation 2

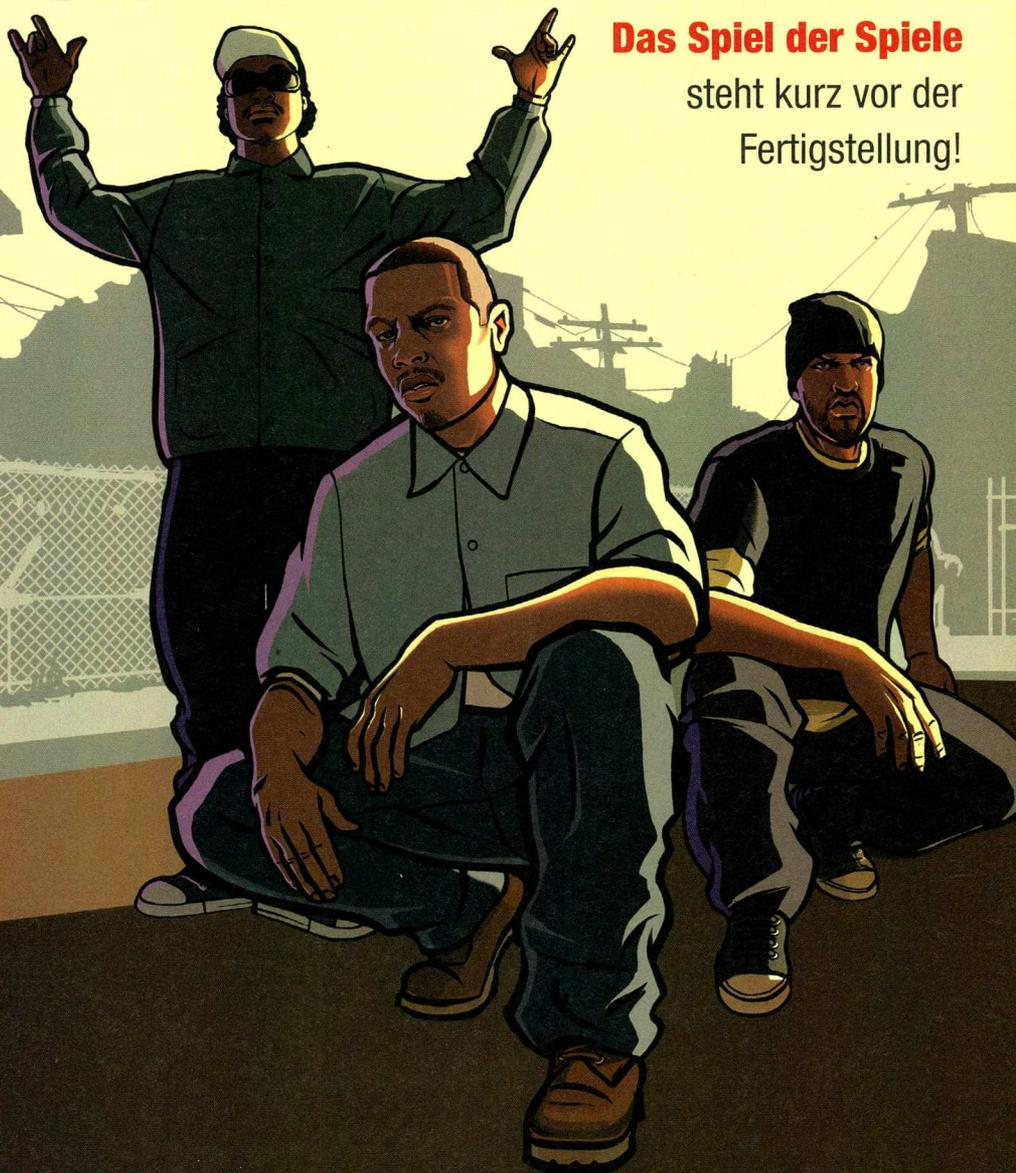


UBISOFT

# Grand Theft Auto San Andreas

**Das Spiel der Spiele**

steht kurz vor der  
Fertigstellung!



**W**er hätte Anno 1998 gedacht, dass *Grand Theft Auto* einmal derartige Wellen schlagen würde? Die virtuelle Gangsterkarriere bot ungeahnte spielerische Freiheiten, die im Laufe der Zeit immer weiter ausgebaut wurden. Doch der Reiz der Serie beruhte nicht allein auf Selbstbestimmung des Spielers, schon seit Beginn der Reihe wurde darauf geachtet, dass das Spiel einen sehr eigenen und coolen Stil zu bieten hatte. Dieser Aspekt fand seinen vorläufigen Höhepunkt im 2002 veröffentlichten *GTA Vice City* (dt.): knallige Farben, neondurchflutete Häuserschluchten, eine an Miami angelehnte Metropole, ein Soundtrack wie eine Zeitmaschine zurück in die Achtzigerjahre und jede Menge inhaltliche Anspielungen auf berühmte Filme dieser Epoche. Auf diesem Gebiet macht Rockstar North beziehungsweise dem Unternehmen Rockstar niemand etwas vor. Davon profitierten auch andere Titel dieses Labels. Ob Schießereien im Wilden Westen oder nächtliche Rasereien in der Großstadt –

Spiele mit dem Sticker von Rockstar weisen immer sehr viel Liebe zum Detail auf. Wer jetzt dachte, mit *Vice City* (dt.) hätten die Jungs und Mädels bereits ihr Pulver verschossen, der sei vorgewarnt: *Grand Theft Auto San Andreas* wird die Messlatte in allen Bereichen noch ein gutes Stück weiter nach oben wuchten. Seien es nun CJs Fähigkeiten zu schwimmen und zu klettern, die Tuning-Optionen für einige Autos, die schier unüberschaubaren Möglichkeiten der Individualisierung des Hauptcharakters oder die ländlichen Gebiete – *GTA San Andreas* bietet mehr Umfang als irgendein anderes Spiel dieser Art. Fans der Vorgänger sollten sich bereits jetzt einige Wochen Urlaub einplanen, denn dieses Spiel wird groß – sehr groß. Aus diesem Grund macht unserer Ansicht nach eine normale Vorschau nur noch wenig Sinn und wir haben uns dazu entschlossen, Ihnen auf den folgenden zehn Seiten die wichtigsten Neuerungen, die coolsten Fahrzeuge und die schönsten Orte vorzustellen.

MAIK BÜTEFOR



**WALK OF FAME** Im Filmviertel Vinewood ist eine gut gefüllte Brieftasche überlebenswichtig.

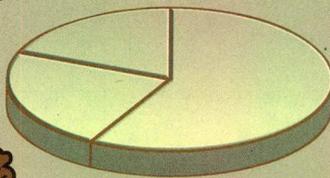
## UMFRAGE

**Könnten Sie sich ein GTA-Spiel mit einer Frau als Hauptcharakter vorstellen?**

Schlechte Zeiten für die Emanzipation. Der Großteil der Spieler will auch weiterhin mit einem männlichen Hauptdarsteller durch die Landschaft rennen. Eine Frau wäre nur tragbar, wenn die optischen Reize stimmen.

**19%**

Ich würde es sogar begrüßen, wenn sie gut aussieht.

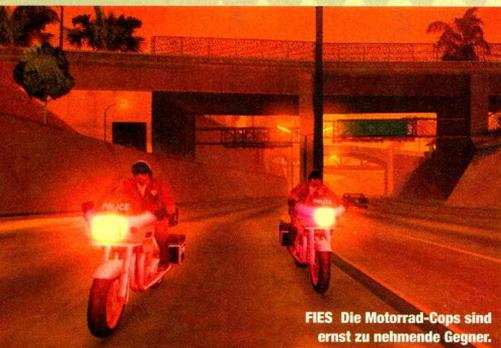


**23%**

Würde für mich keinen Unterschied machen.

No way! Das passt doch überhaupt nicht zum Spiel.

**58%**



**FIES** Die Motorrad-Cops sind ernst zu nehmende Gegner.

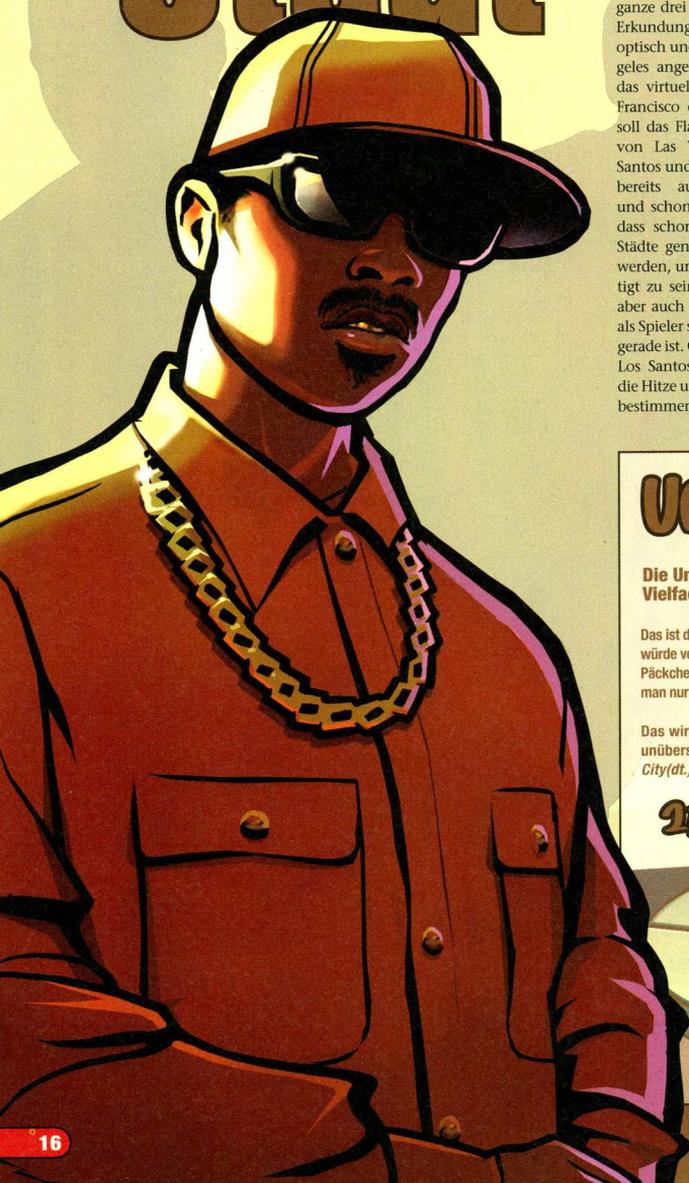


**PICOBELLO** Wer sein Auto liebt, gönnt ihm gelegentlich mal eine Wäsche.

**ROMANTISCH** Ja, die Sonnenuntergänge waren in *GTA* schon immer ziemlich schön.



# In der Stadt



WEG: HIER in solchen Situationen ist guter Rat teuer und eine schnelle Flucht sinnvoll.

**E**igentlich ist die Überschrift nicht ganz korrekt schließlich wird *GTA San Andreas* ganze drei Metropolen zur freien Erkundung bieten. Los Santos ist optisch und inhaltlich an Los Angeles angelehnt, San Fiero stellt das virtuelle Gegenstück zu San Francisco dar und Las Venturas soll das Flair und die Stimmung von Las Vegas einfangen. Los Santos und San Fiero würden uns bereits ausführlich präsentiert und schon jetzt lässt sich sagen, dass schon alleine diese beiden Städte genügend Umfang bieten werden, um für Wochen beschäftigt zu sein. Die Entwickler sind aber auch stolz darauf, dass man als Spieler sofort erkennt, wo man gerade ist. Cruist man lässig durch Los Santos, spürt man förmlich die Hitze und kräftige Orangetöne bestimmen die Optik. San Fiero

ist heller und bunter gestaltet und bietet zudem die für San Francisco typischen Merkmale. Eine riesige rote Brücke ähnelt frappierend der Golden Gate Bridge, Straßen führen häufig über große Hügel, die zu waghalsigen Sprüngen einladen. Dabei sollte man den langsam durch die Gegend tuckernden Cable Cars ausweichen, die übrigens auch von CJ gesteuert werden können.

## IN THE GHETTO

Carls Heimatstadt Los Santos enthält dagegen zahlreiche Sehenswürdigkeiten, die einem ebenfalls irgendwie bekannt vorkommen. In Downtown Los Santos stößt man früher oder später auf ein Messengelände, das stark an das Convention Center von L.A. erinnert, das Viertel Vinewood dagegen hat sich ganz der filmschaffenden Industrie verschrieben.

## UMFRAGE

Die Umgebung von *San Andreas* wird um ein Vielfaches größer als die Vorgänger.

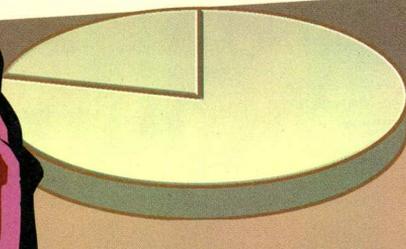
Das ist doch mal ein eindeutiges Ergebnis. Der Großteil der Spieler würde vermutlich auch noch ein „GTA Earth“ bis aufs letzte versteckte Päckchen durchforsten. So langsam sind das Dimensionen, in denen man nur fürs Spiel einen längeren Urlaub beantragen muss.

Das wird mir langsam zu unübersichtlich – *Vice City(dt.)* war groß genug.

Super! Ein *GTA*-Spiel kann gar nicht groß genug sein.

21%

79%



INFO NEBENJOB

# DER SCHNELLE DOLLAR NEBENBEI

**Auch GTA San Andreas wird unzählige Möglichkeiten der Freizeitbeschäftigung bieten. Wer gerne schleicht, darf mit Einbrüchen seine Haushaltskasse aufbessern.**

Taxifahrer, Feuerwehrmann, Polizist oder Pizza-Lieferant? In *GTA Vice City (dt. Version)* konnte man bereits zahlreiche Nebenaufgaben lösen und sich damit etwas Kohle verdienen. In *GTA San Andreas* darf man sich sogar als Einbrecher verdienen und neben Bargeld auch Sachwerte einkassieren. So ein Großbildfernseher bringt auf dem Schwarzmarkt eine Menge Geld, ist aber natürlich nicht gerade die handlichste Beute.



**SPORTLICH** Bei Klettereien über den Zaun zahlt sich das Fitnesstraining aus.

**PSSST!** Wer Krach macht, löst Alarm aus und sollte sich aus dem Staub machen.



**HAUPTGEWINN** Der riesige Fernseher ist schwer, aber ziemlich wertvoll.

**E3** Dieser Bau sieht dem L.A. Convention Center recht ähnlich.

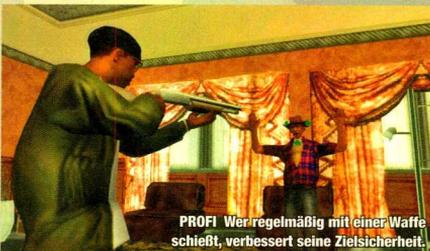


INFO CHARAKTERENTWICKLUNG

# ROLLENSPIEL LIGHT

**Die Detailfülle nimmt kein Ende. Carl Johnson kann dazulernen und entwickelt sich im Laufe des Spiels zum absoluten Vollprofi.**

Jeder Spieler hat andere Vorlieben. Die einen wollen einfach nur in Fahrzeugen die ganze Landschaft erkunden, andere freuen sich über heftige Feuertreffen und manche Spieler sind heiß darauf, im Flugzeug Kunststücken auszuführen. Diese Vorlieben werden von *GTA San Andreas* berücksichtigt. Wer beispielsweise unheimlich gerne Motorrad fährt und dementsprechend jeden noch so kleinen Weg am liebsten auf zwei Rädern hinter sich bringt, der wird im Laufe des Spiels feststellen, dass Carl im Umgang mit den Feuerstühlen immer versierter wird. Gleiches gilt für Schusswaffen. Schießt man ständig mit Maschinenpistolen, werden Carls Fähigkeiten immer weiter verbessert. Nimmt man dann eine Schrotflinte in die Hand, werden gezielte Attacken schwerer – und das nicht nur wegen der hohen Streuung der Waffe. Jede noch so kleine Fähigkeit entwickelt sich im Laufe des Spiels immer weiter, sofern man sie auch nutzt. Wer sich niemals in einen Helikopter setzt, der wird im Falle eines Falles unter Umständen ein weit schwereres Leben haben als jemand, der schon unzählige Flugstunden hinter sich hat. Über alle diese Fähigkeiten wird vom Spiel Buch geführt und laut den Entwicklern soll es ambitionierten Spielern möglich sein, wirklich jede erweiterbare Fähigkeit bis zum absoluten Maximum zu trainieren. Dazu sollte man aber auch wirklich viel Zeit mitbringen.



**PROFI** Wer regelmäßig mit einer Waffe schießt, verbessert seine Zielsicherheit.



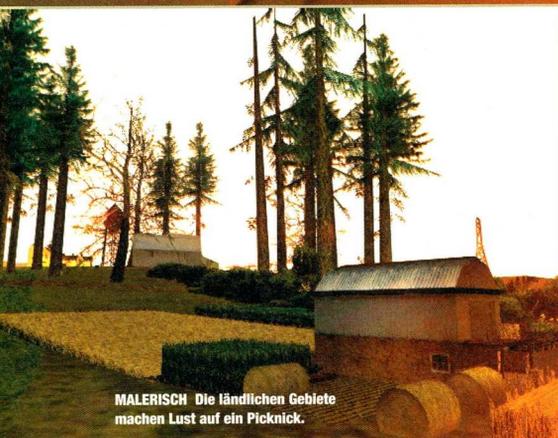
**GAR NICHT SO LEICHT** Der Helikopter erfordert Gefühl bei der Steuerung.

**RIESIG** Das Straßennetz ist gewaltig und man verfährt sich schneller, als einem lieb ist.





# Auf dem Land



**MALERISCH** Die ländlichen Gebiete machen Lust auf ein Picknick.

**D**ie Spannung war groß. Kaum wurde bekannt, dass *GTA San Andreas* zwischen den drei Städten auch ländliche Gebiete beinhalten würde, fragte sich natürlich jeder, wie das funktionieren würde. Jetzt konnten wir endlich einen ausführlichen Blick auf die so genannte Countryside werfen und sind schlichtweg begeistert. Endlose Landschaften, eine wunderschöne Farbgebung und eine umfangreiche Vegetation zeichnen die Gebiete aus. Mithilfe einer sehr fortschrittlichen Technik schaffen es die Entwickler sogar, Gtas auf den

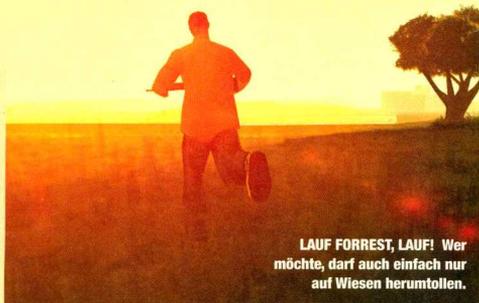
Bildschirm zu zaubern, wodurch die Landschaft wesentlich organischer wirkt als erwartet. Eigentlich möchte man sich gar nicht mehr zurück in die laute Stadt wagen, so hübsch anzuschauen sind die Wiesen und Wälder von *San Andreas*. Das liegt nicht zuletzt an der schicken Beleuchtung, die sich abermals komplett von der in *Los Santos* und *San Fiero* unterscheidet. Aufgrund der riesigen Fläche empfiehlt es sich, für Forschungsausflüge natürlich festes Schuhwerk oder noch besser ein geeignetes Fahrzeug zu wählen. Ein Geländewagen oder ein ATV sind sehr gut geeignet, dennoch sollte man eine gewisse Vorsicht bei der Fahrweise an den Tag le-



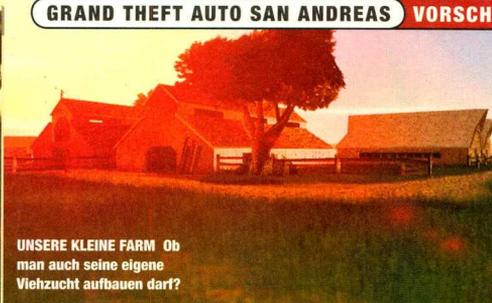
**TRICKREICH** Auf kurze Distanz sieht man sogar Gräser und Farne.

**HOCH HINAUS** Den Mount Chiliad zu erklimmen dauert mit einem Motorrad locker mehrere Minuten.

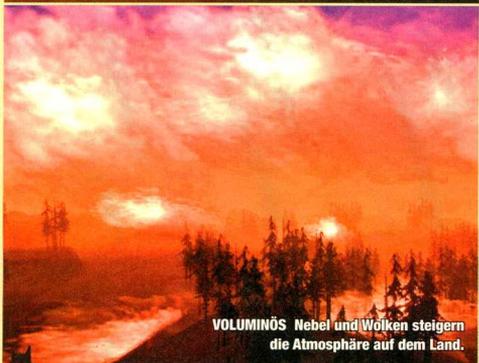




**LAUF FORREST, LAUF!** Wer möchte, darf auch einfach nur auf Wiesen herumtollen.



**UNSERE KLEINE FARM** Ob man auch seine eigene Viehzucht aufbauen darf?



**VOLUMINÖS** Nebel und Wolken steigern die Atmosphäre auf dem Land.

gen. Wer seinen fahrbaren Untersatz leichtsinnig außer Gefecht setzt, der darf sich auf einen längeren Fußmarsch einrichten. Bis zur nächsten Landstraße läuft man schon mal ein paar Minuten, dort fahren dann aber wieder regelmäßig reizvolle Vehikel durch die Gegend. Dummerweise sind aber bei weitem nicht alle Fahrzeuge auf dem neuesten Stand der Technik. In der Not muss man da auch mal mit einem Trecker oder einem verbeulten Pick-up Vorlieb nehmen. Fortgeschrittene Spieler denken deswegen einen Schritt weiter und schnappen sich ein Flugzeug oder einen Helikopter. Damit legt man

größere Strecken wesentlich schneller und sicherer zurück.

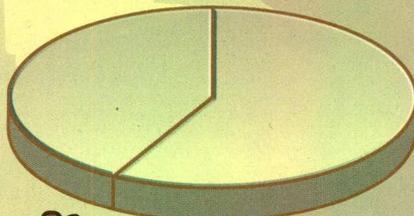
**IN EINER KLEINEN STADT** Wiesen, Wälder und Landstraßen sind prima, aber schon ein wenig langweilig. Deswegen gibt es vereinzelte kleinere Ortschaften, die einerseits wichtige Läden wie Ammunition beinhalten, zum anderen sind sie meist Anlaufstelle für Transportfahrten. Wer gerade etwas knapp bei Kasse ist, darf sich bei einer Spedition verdingen und Güter unterschiedlichster Art durch die Gegend kutschieren. Dabei gilt es meist einen präzisen Zeitplan einzuhalten, sonst wird CJ ruck, zuck das Gehalt halbiert.

## UMFRAGE

Grand Theft Auto San Andreas wird erstmals ländliche Gebiete zwischen den Städten bieten.

42%

Wenn die Gebiete nicht nur Füllstoff sind, find' ich es prima.



0%

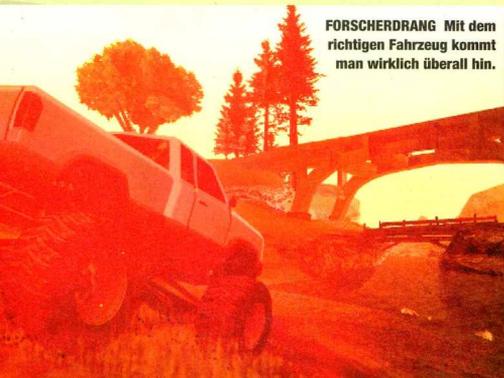
Das wird bestimmt total öde dort, ich brauche nur Stadtgebiete.

58%

Yeah! Mit dem Trecker über den Acker brettern klingt cool.

Rockstar North hat die richtige Entscheidung getroffen. Die Mehrheit der Befragten freut sich auf ausgiebige Bummeltouren über Wald und Wiesen. Ob der Trecker aber letztlich wirklich so spaßig zu fahren sein wird, bleibt abzuwarten.

**FORSCHERDRANG** Mit dem richtigen Fahrzeug kommt man wirklich überall hin.



**SPEZIALEINHEIT** Auch in Kleinstädten kann man sich eine Menge Ärger einhandeln.



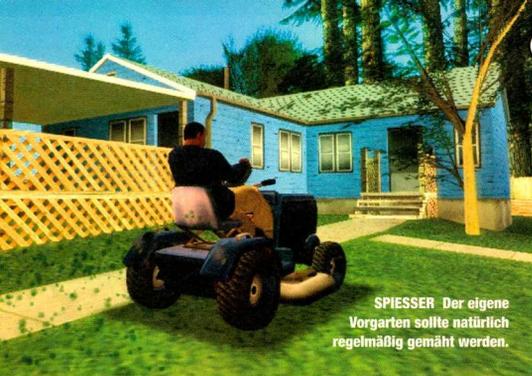
# Die Fahrzeuge



**W**as nützt alle spielerische Freiheit und die größte Spielwelt, wenn man zu Fuß mehrere Stunden braucht, um von A nach B zu kommen? Richtig: nix. Dementsprechend boten bereits die Vorgänger von *GTA San Andreas* unzählige Vehikel, um den Spieler zu Lande, zu Wasser und in der Luft mit mehr Tempo zu befördern. Die kommende Episode wird erwartungsgemäß noch mehr Abwechslung bieten und noch dazu mit einigen Überraschungen aufwarten, die uns regelrecht die Kinnlade runterklappen ließen. Während Gefährte wie der Mähdre-

scher oder der fahrbare Rasenmäher eher als netter Gag zu werten sind, freuen wir uns schon mächtig auf ausgiebige Erkundungsfahrten im ATV. Das vierrädrige Motorrad kommt auch in unwegsamem Gelände gut voran und erlaubt herrliche Drifts. Noch mehr Spaß verspricht der Monstertruck mit Vierradlenkung und Power satt! LKWs gab's schon vorher, doch diesmal dürfen – ähnlich wie in *Driv3r* – Anhänger an- und abgekuppelt werden. Zur körperlichen Ertüchtigung und für die Flucht durch enge Gassen eignet sich das Fahrrad, mit dem sogar einige Tricks vollführt werden können.

**SPASSIG** Das ATV vereint die Vorzüge von Autos und Motorrädern.



**SPIESSER** Der eigene Vorgarten sollte natürlich regelmäßig gemäht werden.



**BRACHIAL** Mit diesem Monstrum verschafft man sich leicht Respekt.

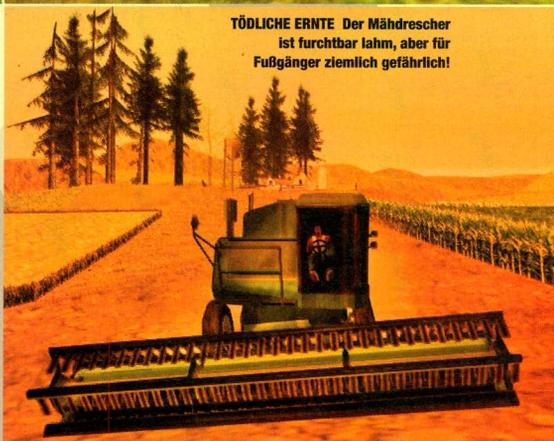
**MEHR DETAILS**

Neue Fahrzeuge allein reichen den Entwicklern aber nicht – und so darf man diesmal sogar einige Wagen dem eigenen Geschmack anpassen. In speziellen Garagen kann der Spieler selbst die Lackfarbe bestimmen und Tuning-Maßnahmen vornehmen. Dieses Feature erinnert auf den ersten Blick an *Need for Speed Underground*, bietet aber verständlicherweise nicht ganz so viele Tuning-Teile. Dennoch bieten sich genügend Kombinationsmöglichkeiten und bis zum Release des Spiels werden sicherlich auch noch viele Spoiler, Auspuffrohre und Seitenschweller

den Weg ins Spiel finden. Damit dieses vom Spieler kreierte Meisterwerk der Tuning-Kunst nicht irgendwann im Daten-Nirwana des Spiels verschütt geht, wurde endlich auch am Problem der plötzlich verschwindenden Autos gearbeitet. Auf einem speziellen Platz bei der Polizei werden die verloren gegangenen Fahrzeuge gesammelt, die vom Spieler wieder geklaut werden können. Ebenfalls überarbeitet wurden die Animationen des Hauptdarstellers, wenn dieser sich einen fremden fahrbaren Untersatz aneignet. Je nach Situation sollen CJs Aktionen anders aussehen und für mehr Abwechslung sorgen.



**PIMP MY RIDE** Einige Fahrzeuge können getunt werden – inklusive Nitro-Booster!



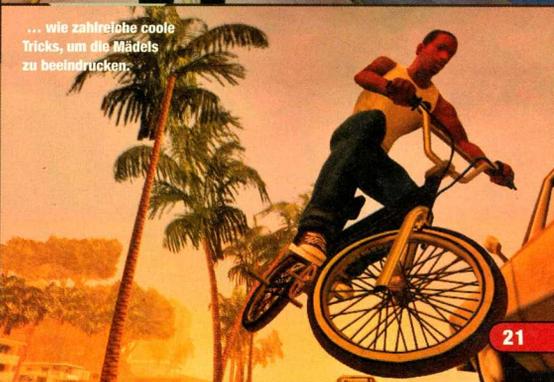
**TÖDLICHE ERNTE** Der Mähdrescher ist furchtbar lahm, aber für Fußgänger ziemlich gefährlich!



**VORSICHT** Ein Tanklastwagen ist nicht gerade der sicherste Ort der Welt, wenn man von den Cops verfolgt wird.



**GESUND** Fahrradtouren mit der Gang sind ebenso möglich ...



... wie zahlreiche coole Tricks, um die Mädels zu beeindrucken.

# Körperkult



**G**TA San Andreas ist größer als die Vorgängerspiele.

Das bezieht sich aber nicht nur auf die Fläche, sondern auch auf die Möglichkeiten, die dem Spieler gegeben werden. In Ausgabe 9/2004 haben wir Ihnen ja bereits vom Coiffeurstudio berichtet, in dem Sie Carl von Rastalocken bis zum Afro jede Menge Frisurenvariationen verpassen können. Das war allerdings nur die Spitze des Eisbergs. Es stehen auch jede Menge Tätowierungen zur Auswahl und können gegen ein geringes Entgelt vom professionellen Nadelstecher auf Carls Körper platziert werden. Es versteht sich von selbst, dass die Motive an Attraktivität gewinnen, wenn Carl ordentlich trainiert hat und keine Fettpolster mit sich herum-schleppt. Dazu müssen Sie den Hauptdarsteller regelmäßig ins Fitnessstudio schleifen und auf seine Ernährung achten. Wer alle fünf Minuten zum Burger-Schuppen um die Ecke rennt und sich ein Mega-Menü nach dem anderen bestellt, der kann sich schon mal auf ein wenig erquickliches Single-Dasein einrichten. Noch schlimmer sind allerdings die Probleme, die man in einigen Missionen bekommen kann, wenn man die körperliche

Ertüchtigung komplett ignoriert. Für eine übergewichtige Witzfigur sind Klettereien in den Docks verständlicherweise eine größere Herausforderung, als durchtrainierte Kampfmaschine ist das dagegen kein Problem. Wenn es zum Nahkampf kommt, darf man sich glücklich schätzen, wenn man vorher ein paar neue Moves gelernt hat. Vorbei die Zeiten des simplen Knöpfchen-drückens, Combo-Attacken verleihen den körperlichen Auseinandersetzungen mehr Tiefe. Das erinnert uns spontan an Actionvisions *True Crime*, wird in *GTA San Andreas* aber kein so spielentscheidendes Element sein.

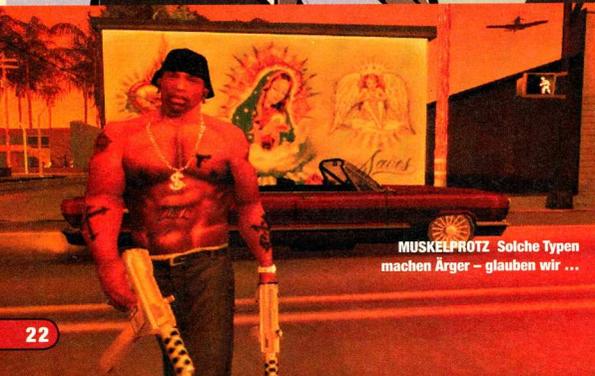
**VORSCHAU GTA SAN ANDREAS**

Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Rockstar North
Genre:	Action
Sprache:	Englisch mit Untertiteln
Umfang:	Riesig
Internet: <a href="http://www.rockstargames.com">www.rockstargames.com</a>	
Spieler:	Termin:
1	29. Oktober

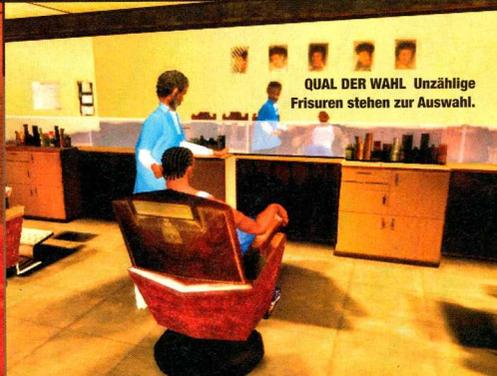
**EINSCHÄTZUNG**

**SUPER**

„Mehr Umfang, mehr Freiheit, mehr Spaß. *GTA San Andreas* wird die Konkurrenz deklassieren!“



**MUSKELPROTZ** Solche Typen machen Ärger – glauben wir ...



**QUAL DER WAHL** Unzählige Frisuren stehen zur Auswahl.



**OBEN OHNE** Wer nicht aufpasst, ist nach kurzer Zeit nur noch eine Karikatur seiner selbst.

INFO GAMEPLAY

# Freischwimmer

Die langen Jahre des verzweifelten Wartens sind vorbei. Der neue Hauptdarsteller von GTA wird tatsächlich schwimmen können!

Tja, so kann's gehen. Während sich die Jungs von Reflections in *Driv3r* noch über Tommy Vercetti und seine Unfähigkeit, zu schwimmen, lustig gemacht haben, schlägt Rockstar North jetzt zurück. Und wie! Denn während Tanner in *Driv3r* bei Kontakt mit Wasser sofort noch alberner aussieht und bescheiden animiert wurde, wirkt das Konzept in *GTA San Andreas* viel ausgereifter. Drückt man den linken Analogstick nach vorne, beginnt Carl mit leichtem Brustschwimmen. Wer zusätzlich den X-Knopf knöpft, darf sich an kraulenden Freistilbewegungen ergötzen. Der absolute Hammer ist allerdings, dass Carl sogar tauchen kann – Unterwasserwelt mit Korallen und Fischen inklusive. Einmal mehr zeigt sich in solchen Details die unglaubliche Detailverliebtheit der Entwickler.



INFO ERNÄHRUNGSPLAN

# Fit oder Fett?

In *GTA III* konnte der Hauptdarsteller noch nicht einmal reden, Carl Johnson darf dagegen zunehmen oder sogar Muskelmasse aufbauen.

Zwar ist noch immer nicht ganz raus, wie viel Zeit das Training in Anspruch nehmen wird oder wie wichtig die körperliche Fitness letztlich im gesamten Spiel ist, doch sollte man schon alleine aus Gründen der Ästhetik darauf achten, dass CJ nicht irgendwann aussieht wie Homer Simpson.



**MAHLZEIT** Wer diesen bemitleidenswert gekleideten Herren häufiger sieht ...



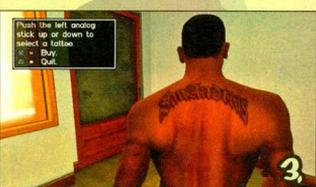
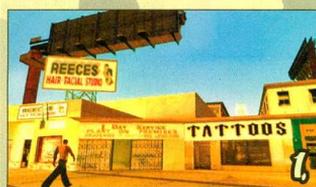
**RESPEKTVERLUST** ... wird von seinen Gangkollegen prompt ausgelacht.



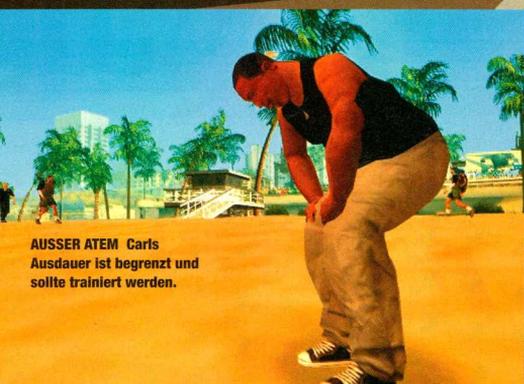
**STREBER** Nimmt man sich genügend Zeit für ein ausführliches körperliches Training ...



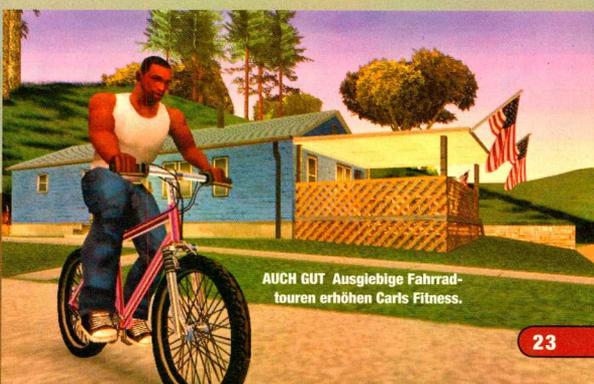
**LADYKILLER** ... so stehen die Chancen bei der holden Weiblichkeit wesentlich besser.



1. Wer gerade etwas Geld übrig hat, schlendert lässig in Richtung Tattoo-Studio und stellt sich schon mal auf Schmerzen ein. 2. Was in der Realität je nach Position des Bildschirms sauer tun kann, ist im Spiel eine Angelegenheit von wenigen Sekunden. 3. So ein breites Kreuz ist mit einem passenden Tattoo gleich noch viel eindrucksvoller, oder?



**AUSSER ATEM** Carls Ausdauer ist begrenzt und sollte trainiert werden.



**AUCH GUT** Ausgiebige Fahrradtouren erhöhen Carls Fitness.

# STAR WARS BATTLEFRONT

AB 23.09.04 ERHÄLTlich!

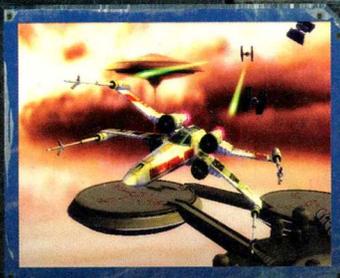
Kämpfe in den größten Schlachten  
der Galaxie - auf deine Art.



DREI GENIALE Single Player Modi!



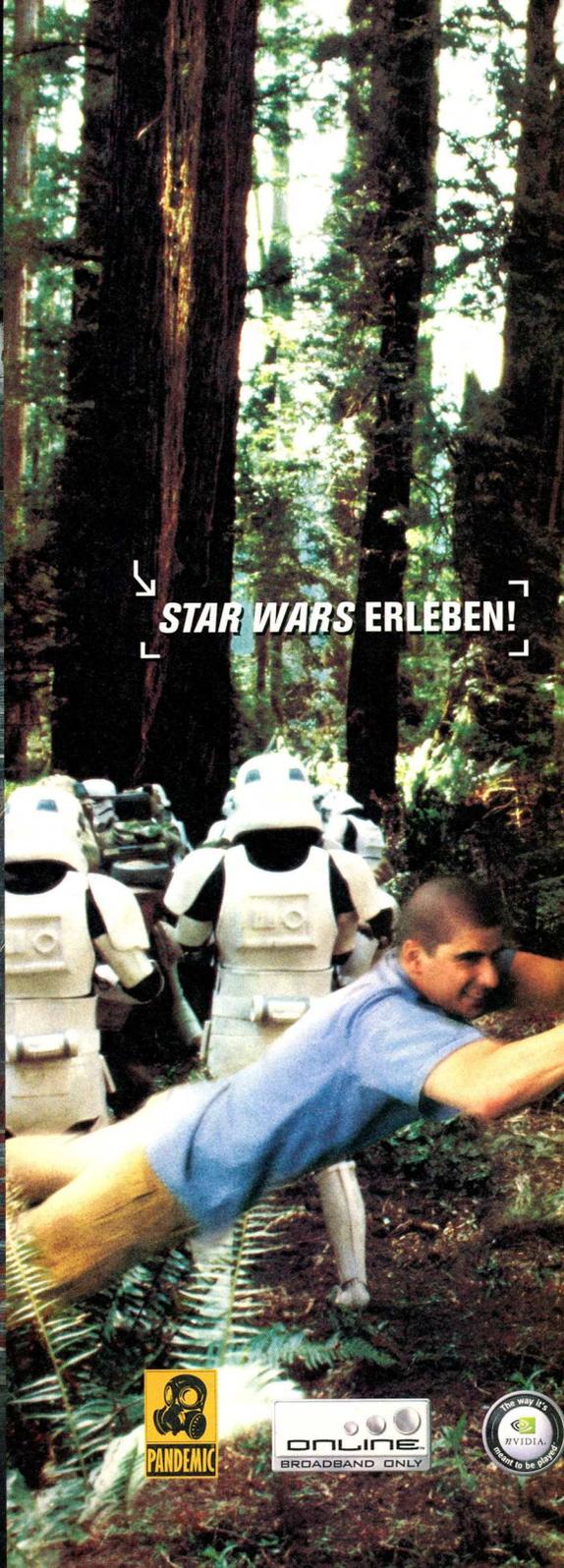
TRITT EINER VON VIER ARMEEN BEI und erlebe völlig  
freies Gameplay - kein Kampf ist wie der andere!



ALLE FAHR- UND FLUGZEUGE können dir gehören:  
Vom wendigen Speeder Bike bis hin zum X-Wing oder  
dem gigantischen AT-AT!

[www.starwarsbattlefront.com](http://www.starwarsbattlefront.com)

STAR WARS ERLEBEN!





PC  
CD  
ROM



PlayStation 2



POWERED BY  
gamespy

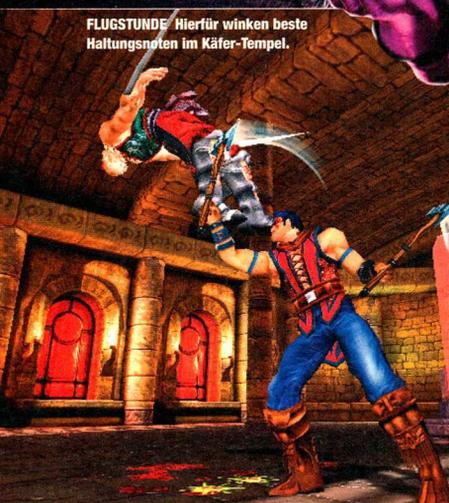


LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. © 2004 Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront 2 ist ein Warenzeichen von Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. & Co. wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Dolby, Pro Logic und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen der Dolby Laboratories.

# Mortal Kombat

Schwerer Schlag für die Prügel-Konkurrenz: Das neue MK verspricht **brutal viel Abwechslung.**

**FLUGSTUNDE** Hierfür winken beste Haltungsnoten im Käfer-Tempel.



**G**ewalt löst keine Probleme – es sei denn, man befindet sich in einem Beat 'em Up. Die *Mortal Kombat*-Serie gehört zur alten Zweikampf-Schule und hat ihre Wurzeln in den Spielhallen, wo man sich 1992 durch krude digitalisierte 2D-Spielfiguren und brutale Finishing Moves von den eher harmlosen *Comic-Street-Fightern* der Konkurrenz abhob – die Heimumsetzungen wurden daher denn auch zum großen Teil indiziert und teilweise sogar beschlagnahmt. Nach einigen eher schlappen Fortsetzungen



**SCHLAG-ANFALL** Jeder Kämpfer hat spezielle Waffen- und Prügeltechniken drauf.



**DAMENQUAL** Beim Kampf um Leben und Tod wird die Schuhmode nicht vernachlässigt.

# Deception

Ende der Neunziger feierte Midways berühmt-berichtigter Schläger-Erfolgstyp 2002 ein starkes Comeback. Der fünfte Teil namens *Deadly Alliance* wurde speziell für Heimkonsolen entwickelt und überzeigte mit starker 3D-Grafik-Engine und gelungener Steuerung. Auf diese angenehme Überraschung will man dieses Jahr einen draufsetzen: *Mortal Kombat Deception* enthält neben einer verbesserten Version des

eigentlichen Kampfgeschehens drei grundverschiedene zusätzliche Spiel-Modi. Die dadurch entstehende Genre-Bandbreite macht das Prügelpaket auch für Serien-Neulinge attraktiv. Mit Konquest gibt es eine Story in Rollenspiel-extra-light-Manier zu erleben, *Kombat Chess* kombiniert Zweikämpfe mit schachähnlicher Brettspielstrategie und *Puzzle Kombat* ist ein flottes Denkspiel aus der *Tetris*-Ecke.

**VIER SPIELE IN EINEM**  
Alteingesessene Fans brauchen sich angesichts dieser neuen Geschmacksrichtungen aber keine Sorgen zu machen. Im Mittelpunkt steht immer noch bodenständiges Vertrimmen auf Basis der *Deadly Alliance*-Steuerung, bei der man jederzeit zwischen drei Kampfstilen wechseln darf. 24 Charaktere stehen bei *Deception* zur Wahl, die Hälfte davon muss allerdings erst durch spielerische Glanztaten frei-

geschaltet werden. Das Personal bietet eine Mischung aus vielen alten Bekannten und einigen neuen Gesichtern. Zum Beispiel wird Shujinko, der Held der Konquest-Story, nach deren Durchspielen als wählbarer Kämpfer zugänglich. Wichtigste Bereicherung des Kontrollschemas ist der Breaker, eine Art limitierter Combo-Knacker. Damit unterbricht ihr gegnerische Angriffswirbel – doch das Defensiv-Wundermittel lässt sich nur dreimal pro Kampf einsetzen.

**NEUE UMGEBUNG**  
Serienvater Ed Boon ist auch bei *Deception* als Projektleiter an Bord. „Die neuen Schauplätze sind die Hauptbereicherung des Kampfspiels“, betont er. „Der Spieler muss viel stärker auf seine Position im

## INFO KONQUEST KOMBAT

### Abenteuerlich

Bei der Solospieler-Story gibt es viel zu entdecken (und natürlich auch zu vermöbeln).

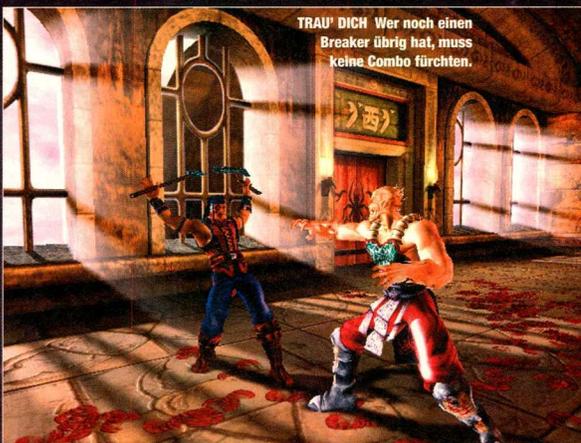
Früh übt sich, was ein knallharter *Kombat*-Kämpfer werden will. Zarte 13 Jahre alt ist unser Held Shujinko zu Beginn von Konquest. Dieser neue Action-Adventure-Modus verpasst *Mortal Kombat* ungeahnte intellektuelle Tiefen. Hier gibt es noch andere Dinge im Leben als eine Tracht Prügel, in Gesprächen mit herumlaufenden Spielfiguren erhält man Informationen und Aufträge. Beim Herumstreunen im Heimatdorf werden Sie zum Beispiel gebeten, einen verlorenen Schlüssel zu finden oder Zahnschmerzen zu lindern (ein Schlag auf die Backe und schon ist der Übeltäter draußen). Der örtliche Lehrmeister hat ein paar Steuerungslektionen auf Lager, wodurch sich dieser Modus nachhaltig für Einsteiger empfiehlt. Im Laufe des Abenteuers wird natürlich immer wieder gekämpft, um neue Gefilde betreten zu können.

Tag und Nacht wechseln sich in der Spielwelt ab. Einige Personen sind nur zu bestimmten Stunden auffindbar, Geschäfte haben feste Öffnungszeiten. Mit der Zeitraffer-Taste spulen Sie schnell zum gewünschten Termin vor. Dabei wird man nicht gerade jünger: Shujinko reift allmählich zum Erwachsenen heran und besteht schließlich den finalen Bosskampf gegen den Drachenkönig als graue Prügel-Eminenz. Mindestens zwölf Spielstunden lang soll Sie der Konquest-Modus beschäftigen, dessen Absolvierung mit dem Freischalten von Senior Shujinko als *Kombat*-Kämpfer belohnt wird. Und der ist der reinste Über-Charakter, da er Spezial-Moves von vielen anderen Spielfiguren wie Scorpion, Raiden oder Sub-Zero von sich selbst.



**MIT KOMPASS** und Inventar erforschen Sie die Spielwelt.

**WICHTIGES DUELL** Nur Sieger kommen hier weiter.



**TRAU' DICH** Wer noch einen Breaker übrig hat, muss keine Combo fürchten.

**ABSTAUER** Schubst man den Gegner vom Plateau, ist der Kampf rasch beendet.



Level achten.“ Denn die Verbesserungen sind nicht nur kosmetischer Natur; es gibt einiges zu entdecken und viele Wege, um originell aus dem Bildschirmleben zu scheiden. Zum Beispiel schlägt ein niederkrachender Kämpfer eine Lücke in den Holzboden und man stellt fest, dass sich der Kampf im unteren Stockwerk fortsetzen lässt. Zahlreich und mannigfaltig sind die mehr oder weniger offensichtlichen Todesfallen, so lauern beim Strandschauplatz bisstige Piranhas im Wasser. Oder ein zu heißes Bad in der Wanne mit flüssigem Metall lässt auf gefährliche Arbeitsbedingungen in einer Schmiede schließen. Wer hier landet, hat sofort die Kampfrunde verloren. Es lohnt sich also, darauf hinzuwirken, dass der Gegner einen bedauernden Unfall erleidet. All die gesammelten Fatalities, Fallen und anderen Freundlichkeiten können Sie wildfremden Leuten antun, denn *Mortal Kombat Deception* unterstützt den Online-Adapter für die PS2. Auch die Spiel-Modi Chess und Puzzle sollen eine Internet-Anbindung enthalten und mit Ranglisten zu erbitterten Wettkämpfen motivieren. Und in der Krypt (Midway hat einen hohen „K“-Verbrauch) erwarten Sie Dutzende von freischaltbaren Bonus-Inhalten.

HEINRICH LENHARDT

INFO CHESS KOMBAT

# Königsmörder

Projektleiter Ed Boon verspricht „eine Mischung aus Schach, Stratego, Archon und *Mortal Kombat*“.

Vergessen Sie die Sizilianische Verteidigung, denn beim Brettspielausflug von *Mortal Kombat Deception* können sich die einzelnen Figuren nach Kräften wehren. Zieht man einen seiner Kämpfer auf ein vom Gegner besetztes Feld, so entscheidet ein Prügelduell darüber, wer geschlagen vom Brett geputzt wird. Mit der richtigen Strategie verschafft man sich handfeste Vorteile für die Kampf-Action. So erhält der Angreifer einen Durchschlagskraft-Bonus von zehn Prozent, um eine aggressive Spielweise zu belohnen. Weitere Stärkung erhält, wer auf einem der beiden grün schimmernden Kraftfelder eine Figur sitzen hat. Entsprechend hart sind diese Positionen umkämpft, aber das eigentliche Ziel ist wie beim richtigen Schach



VORTEILHAFT Die Besetzung der grünen Kraftfelder verschafft einen Angriffsbonus.

das Schlagen des Königs. Bereits vor Beginn der Partie treffen Sie wichtige strategische Entscheidungen. Jeder Spieler kann eine unsichtbare Todesfalle auf dem Feld verankern, deren Position man sich gut merken sollte, denn jede Figur, die hier draufplatzt, fliegt sofort raus. Außerdem besetzen Sie die fünf Figurentypen jenseits der Bauern mit beliebigen *Mortal Kombat*-Charakteren. Schachunkundige brauchen übrigens keine Angst vor einer langen Einarbeitungszeit zu haben, denn Hilfslinien zeigen auf dem Bildschirm an, auf welche Felder die gewählte Figur rücken darf. Bauernopfer – noch nie waren sie so blutig wie heute.

VORSCHAU MORTAL KOMBAT

Hersteller:	Midway/Konami
Entwickler:	Midway
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Unbekannt
Umfang:	24 Kämpfer
Internet: <a href="http://www.midway.com">www.midway.com</a>	

Spieler:	Termin:
1-2	November

SEHR GUT

„Solide Action und erfrischende Vielfalt: Hier entsteht ein pralles Prügel-Pauschalpaket.“

INFO PUZZLE KOMBAT

# Farbe bekennen

Ein Hauch von *Mortal Tetr* umweht die Farbklötzchenstapel-Duelle für Schnelldenker.

Kampfsportler bringt man eher mit Ziegelsteinen in Verbindung, die von Karatehieben fachmännisch zertrümmert werden. Wesentlich konstruktiver ist da die Zusammenführung viereckiger, farbiger Steinen im Puzzle-Kombat-Modus. Herabschwebende Klötzchen sollten nach Farben sortiert werden, um dann mit speziellen Auflösungsblöcken möglichst viele Vertreter einer Couleur auf einmal wegzuputzen. Erschwert wird das Unterfangen dadurch, dass ein Haufen zusätzlicher Steine obendrauf geschickt wird, wenn dem Gegner ein größeres Abräummanöver gelingt.

Die Spaßigkeit dieses wunderbar hektischen Tütelkonzepts haben die *Street Fighter*-Kollegen bereits mit *Super Puzzle Fighter* erfolgreich bewiesen. Der Kombat-Cousin integriert als zusätzliches Spielelement eine „Super“-Anzeige, die durch Klötzchenauflösungs-Combos gefüllt wird. Je nach gewähltem Charakter gibt es dann einen anderen segensreichen Effekt, von der Sortierhilfe im eigenen Spielfeld bis zum Durcheinanderwirbeln der Steinsammlung des Gegners. Cartoon-Ausgaben der Kombat-Charaktere vollführen dazu automatisch ablaufende Kampfanimationen am unteren Bildrand.



AUFSCHEIDER Wiedersehen macht bei den *Mortal-Kombat*-Altmeistern Sub-Zero und Baraka offensichtlich Freude.



HOCHSTAPLER Drollige Kampfanimationen untermalen die Sortierbemühungen im neuen Puzzle-Kombat-Modus.

GANZ MANHATTAN IST DEIN NETZ.

# SPIDER-MAN 2

THE GAME



Erhältlich auf allen Plattformen  
[www.activision.com/spider-man](http://www.activision.com/spider-man)



Tu alles, was Spider-Man™ kann mit atemberaubenden neuen Moves und erstaunlichen Kombos.

Begib dich, wohin du willst, und interagiere mit was und wem du willst.

Wähle deinen Weg: Kämpfe gegen Doc Ock, verhindere Straßerverbrechen und triff auf bekannte Gegner!

Schwing dich durch ein lebendiges und höchst detailliertes Manhattan.

Netzschwingen ohne Ende – von der Straße bis über die Dächer quer durch die ganze Stadt.

PC  
CD  
ROM

PlayStation 2



xbox

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO  
GAMECUBE

MARVEL

SPIDER-MAN  
THE GAME

COLUMBIA  
PICTURES

Spider-Man und alle zugehörigen Marvel-Charaktere™ & © 2004 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 2, der Film © 2004 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spiel-Code © 2004 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmern. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmern. Alle Rechte vorbehalten. „PlayStation“ und das PS-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Lizenz von Microsoft verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

N 6762  
NOKIA

VERBODEN

ACTIVISION  
activision.com

# Area 51

Der sagenumwobene UFO-Hangar ist Schauplatz von **Midways Grusel-Shooter.**

**I**ntensives Studium zahlreicher Akte X-Staffeln lehrte uns, dass die Obrigkeiten gerne Geheimbündnisse mit Außerirdischen schmieden. Einer der saftigsten Verschwörungstheorien-Klassiker rankt sich aber um den US-Militärstützpunkt Area 51, in dem 1947 unter größter Geheimhaltung die Überreste des UFO-Absturzes von Roswell verscharrt wurden. Das hat natürlich nie jemand zugegeben oder bewiesen, aber pssst – die Wahrheit ist irgendwo da draußen. Wenigstens können Sie Ihren guten Freunden von der

PLAYZONE noch Glauben schenken, denn die haben das neue Area 51-Spiel bei Midway in San Diego ausprobiert.

**ENGINE-GLANZLICHTER**  
Das texanische Entwicklungsteam Inevitable Entertainment hat eine beeindruckende Spiel-Engine für die PS2 programmiert. Details wie schwingende Lampen demonstrieren die dynamische Lichtberechnung, bei Explosionen fallen Physik- und Ragdoll-Effekte der herumgewirbelten Objekte und Gegner auf. Lead Designer Jim Stiefelmaier ermutigte uns beim Anspielen, dicht an Wände heranzugehen, die dank einer Extraportion Texturen auch bei Nahansicht detailliert und scharf wirken. Rund zehn Waffen und Granatentypen lassen sich einsetzen, darunter ein paar Alien-Modelle: eine Art Raketenwerfer und ein witziger Um-die-Ecke-Abprallballermann. Bei Aktivierung des alternativen Feuer-Modus zeigt hier eine rote Laserhilfslinie genau, welchen Weg das Geschoss nehmen wird. Aber

auch das irdische Angebot hat mit Scharfschützengewehr, Schrotflinte & Co. eine gute Durchschlagskraft. Wer gern alle Hände voll zu tun hat, kann bei ausreichenden Munitionsvorräten zwei Pistolen oder Maschinengewehre gleichzeitig benutzen. Werden Sie von einem verschanzten Gegner überraschend getroffen, verrät eine Anzeige, von welcher Seite der Schuss kam.

**NICHT HINTERM MOND**  
„Wir streben eine Akte X-mäßige Gruselm Stimmung an“, meint Jim Stiefelmaier zur Spielatmosphäre. Da schadet es sicher nicht, dass Agent-Mulder-Darsteller David Du-

**BIS ZUR LETZTEN PATRONE**  
Anfangs helfen drei Teamkameraden bei der Mutantenhändigung.



**KLEINE, GRAUE MÄNNCHEN**  
Wir wünschen weiterhin  
frohes Sezieren.



**ALIEN-STREICHELZOO** Diesen  
Käfigen nähern wir uns mit  
geloteter Vorsicht.

chovny verpflichtet wurde, dem Helden Ethan Cole seine Stimme zu leihen. Damit endet aber die Seelenverwandtschaft zur Fernsehserie, denn bei *Area 51* dominiert wenig subtile Auf-sie-mit-Gebrüll-Action. Der spannend inszenierte Intro-Film stimmt bestens aufs Geschehen ein: Nachdem ein Virus-Ausbruch in Area 51 vermeldet wurde, sieht ein vierköpfiger Spezialstrupp nach dem Rechten. Kaum in der Basis angekommen, gehen die Lichter aus und unheimliche Wesen mit großen Zähnen pirschen sich an. In den ersten Levels kämpfen Sie an der Seite der drei computergesteuerten Kameraden, die sich gegen

anstürmende Monsterhorden die Zeigefinger wund schießen. Während Ihres Abenteuers dringen Sie tiefer in den Stützpunkt vor, dessen Architektur immer fremdartiger wird. Dabei stößt man nicht nur auf Aliens und Autopsietische, sondern entdeckt auch interessante Zeugnisse von Regierungsaktivitäten – vom Büro für Pressezensur bis zum Bühnenbild für die „angebliche“ Mondlandung anno 1969.

**MUTTER ALLER SCHIFFE**  
Im Laufe der Handlung trifft man (im wahrsten Sinne des Wortes) auf eine Vielzahl von monströsen Kanonenfuttergegnern und sieben Minibosse. Am Ende von 19 Level-Abschnitten müssen Sie schließlich das in der Tiefgarage geparkte Alien-Mutterschiff in die Luft jagen. Jenseits der Story soll der Mehrspieler-Modus höchst irdische Unterhaltung bieten. An einer Konsole ist nur Splitscreen für zwei Spieler drin. Richtig zur Sache geht es online, wo sich bis zu 16 Leute

in einer Schlacht tummeln. Geplant sind die üblichen Verdächtigen unter den Spielvarianten wie Deathmatch oder Capture the Flag. Beim Design der Multiplayer-Maps helfen übrigens zwei prominente neue Midway-Bediensysteme aus: John Romero und Tom Hall sind so etwas wie moosbewachene, in Ehren erodierte Urgesteinsformationen der PC-Shooter-Szene und arbeiteten einst bei id Software am allerersten *Doom*-Titel mit.

**KONTROLLIERT MUTIERT**  
Story-Held Ethan Cole fängt sich letztendlich auch den üblichen Virus ein, welcher das Personal von Area 51 in mutierte KILLERMASCHINEN verwandelte. Zum Glück macht er rechtzeitig Bekanntschaft mit Dr. Cray, einem in den Tiefen der Anlage vor sich hin forschenden Wissenschaftler. Mit seiner Hilfe gelingt es, die Mutanten-Verwandlung zu kontrollieren, was echte Vorteile hat. In diesem Zustand ist man resistenter gegen Gase

oder Feuer und hat eine mächtige Nahkampfatacke drauf, die Gegner zurückschleudert und außerdem den Mutationsbalken wieder auffüllt. Vor allem können Sie im verwandelten Zustand Lebensenergie schnorren, indem Parasiten abgefeuert werden, die ausschwärmen und die nächsten Feinde aussaugen. Und wenn Ihnen das immer noch nicht merkwürdig genug ist, dann gibt es noch einen Alien namens Edgar, welcher immer wieder mal über eine Leiche zu Ihnen spricht – mit der Stimme von Skandalrockstar Marilyn Manson. Und da sage mal einer, es gäbe nichts anderes mehr als auf realistisch getrimmte Kriegs-Shooter. Keine Konspirationstheorie, sondern offiziell bestätigte Wahrheit ist die Verschiebung des Veröffentlichungstermins auf Anfang 2005. Zum einen will man der Killer-Konkurrenz des Weihnachtsgeschäfts aus dem Weg gehen, zum anderen die Zeit für die Entwicklung von mehr Gegnern und Waffen nutzen.

HEINRICH LENHARDT



**ÜBER LEICHEN  
GEHEN Kleiner  
Virus, große  
Wirkung.**

**VORSCHAU AREA 51**

Hersteller:	Midway
Entwickler:	Inevitable Entert.
Genre:	Action
Sprache:	Unbekannt
Umfang:	5 Levels

Internet: [www.midway.com](http://www.midway.com)

Spieler:	Termin:
1-2	1. Halbjahr 2005

**SEHR GUT**

„Der etwas andere Shooter: schaurig-skurriale Alien-Hatz, die einiges aus der PS2-Hardware herausholt.“

# McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

## PlayStation 2 zum Hammerpreis!



Standfuß optional erhältlich.

**149,-**  
~~199,-~~

PlayStation 2

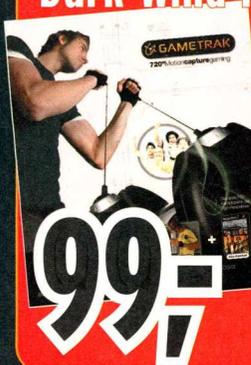


**49,-**

**Worms Forts: Unter Belagerung**

Für Xbox 59,- Für PC 29,-  
VÖ: 30.09.04 USK: ab 6 Jahren

## Dark Wind inkl. Gametrak



Erleben Sie erstmalig eine echte räumliche 3D-Tiefe. Die Gametrak-Hardware misst durch die mitgelieferten Handschuhe und Fußmatte exakt die Bewegungen des Spielers. Damit jeder sofort in das neue Gametrak-Spielerlebnis eintauchen kann, liegt der Hardware das packende Beat'em Up „Dark Wind“ bei. Aus der Ich-Perspektive bestreiten Sie 3D-Kämpfe und setzen atemberaubende Spezial-Attacken ein. Ihre Hiebe teilen Sie jedoch nicht per Tastendruck aus, sondern schlagen real in Richtung des Gegners. Auch im Zweispieler-Modus!

Nie zuvor war eine Videospiele-Keilerei packender und realistischer!

VÖ: 30.09.04 USK: ab 12 Jahren.

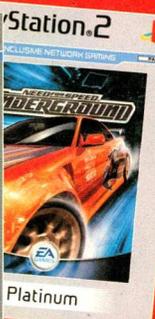
**99,-**

## Top-Spiele zum Schnäppchenpreis!

je **29,99**  
~~59,99~~



Fifa 2004



Need for Speed Underground

Auch für Xbox und GameCube erhältlich. VÖ: 23.09.04 USK: ohne Altersbeschränkung

## Hol dir die abgefahrene McMEDIA-Trendsetter-CD!

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neuste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr - inkl. spielbarer Demo des Toptitels »JUICED«. Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Mit den brandaktuellen Top-Trailern »Half-Life 2«, »Need for Speed: Underground 2«, »Prince of Persia 2«, »Everquest 2 u.v.m.«. Releaselisten, Spieletests, u.v.m. Die McMEDIA-CD gibt's gratis nur in den McMEDIA-Gamestores! Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft! Solange Vorrat reicht. (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)



McMEDIA

# McMEDIA

## HÄNDLERVERZEICHNIS

unter [www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de) können Sie sich  
auch eine Anfahrtswegkarte zu nächsten  
McMEDIA-Gamestore erstellen lassen.



**0**  
**SPIELE-HABEL**  
Poststraße 11  
0355 Großenhain  
03522/52383 **neu**

**KIDS**  
Reichenberger Str. 45  
02763 Zittau  
03933/30798

**GAMES 04**  
Hecknerstr. 1  
06449 Aschersleben  
03473/221596 **neu**

**McMEDIA & FANTASY**  
Schillerstraße 3  
07407 Rudolstadt  
03627/313595

**SPIELWAREN + ELEKTRONIK**  
Freiburger Str. 10  
09496 Marienberg  
03735/22810

**1**  
**VIDEO & GAME**  
Berliner Allee 106  
13088 Berlin  
030/9627777

**GROSSE**  
Sandberger Str. 14/16  
48936 Bielefeld  
05394/32396

**MEDIA POINT**  
Zepernicker Chaussee 1  
Forum Bernau  
16321 Bernau  
03338/766151

**HERMANN SPIELWAREN**  
im REIZ (Luncker-Str. 26)  
16816 Neuruppin  
03391/505924

**2**  
**NONNENMACHER**  
Bahnhofstr. 11  
28169 Friedoythe  
04491/2380

**CARL OTTO**  
Langestr. 14  
27749 Delmenhorst  
04231/91210

**FACHHAUS GLAUBITZ**  
Lange Str. 49/51  
29378 Wittlingen  
05831/404

**3**  
**PLAYERS GATE**  
Kaiserstr. 41  
31334 Hildesheim  
05131/95632

**BECKMANN HEINSCHEL**  
Neues Zentrum 2  
31275 Lenthe  
05133/8265-50

**BULLDOG GAMES**  
Volkensier Str. 46  
38533 Springe  
05041/972010

**McMEDIA-SHOP**  
Obermarktstr. 10  
32423 Minden  
0571/9342398

**McMEDIA-SHOP**  
Mittelstr. 17  
32657 Lemgo  
05261/88832

**SCHNÄPPCHEN-SHOP**  
Lange Str. 87  
32756 Detmold  
05231/300874

**McMEDIA-SHOP**  
Lange Str. 81  
32791 Lage  
05232/920955

**SCHNÄPPCHEN-SHOP**  
Königsplatz 10  
33089 Paderborn  
05251/296971

**HOMMEL**  
Brünnenstr. 44  
34537 Bad Müllen  
05643/4314

**JONELLEIT CENTRUM BÜRO**  
Saure Wiesen 1  
34683 Schwalmstadt  
06491/94900

**SULZER**  
Affolterstr. 98  
35039 Marburg  
06421/963521

**ETZENHOFER**  
Hauptstr. 115  
35745 Herborn  
02772/51021

**SULZER**  
Klausstr. 14  
35836 Herfeld  
06621/78966

**RUG**  
Markt 41  
36404 Vacha  
036182/74336

**NOBI GAMES PALACE**  
Bahnhofstr. 10  
37269 Eschwege  
05651/33337

**TOY STORE**  
Hauptstr. 53  
37474 Herzberg  
05521/987863

**TOY STORE**  
Ulfeplatz 18  
37441 Bad Sachsa  
05523/303992

**FANTASIA**  
Markt 27  
39261 Zerbst  
03923/787515

**4**  
**GAMELAND**  
Kaiserwerther Str. 14  
40078 Ratingen  
02102/470473

**SEIDEL**  
Rathausgasse 1  
41747 Viernsen  
02026/34435

**FLYING ARTS**  
FÜRUM CITY  
45468 Mülheim  
0208/384362

**FRÜTEL SPORT & SPIEL**  
Astenlager Str. 94  
47228 Busburg/Rheinhausen  
02065/64814

**SEIDEL**  
Marktstr. 13  
47196 Krefeld  
0291/81700

**KIESKEMPER**  
Eierswinkele Str. 8  
48231 Warendorf  
02581/493

**PECHERS SPIELPARADIES**  
August-Wessing-Damm 32  
48231 Warendorf  
02581/2603

**PECHERS SPIELPARADIES**  
Oststr. 4  
48231 Warendorf  
02581/2396

**JASPER**  
Ibbenbürener Str. 1+3  
48496 Hopsten  
05459/9370

**GÜNZEL**  
Mühlensstr. 1+2  
49356 Diepholz  
05441/988329

**5**  
**MEINHARDT**  
Hauptstr. 22  
55457 Söhren  
06543/2070

**MERKLER**  
Langenbergstr. 8  
56297 Ochenfurt  
02636/923314

**FLEMMER**  
Mühlengasse 5-7  
57610 Alenkirchen  
02681/2951

**HABARUK**  
Lindenstr. 70  
57627 Hachenburg  
02662/3219

**LET'S PLAY IT**  
Mühlentor 2  
58525 Sersdorf  
02371/836661 **neu**

**PECHERS SPIELPARADIES**  
Längenstr. 25  
59302 Dede  
03522/4600

**6**  
**MINISTRY OF GAME**  
Luisenstr. 37  
63438 Bad Homburg  
06172/85785

**MEDIASTORE**  
Wilhelmstr. 9  
64283 Darmstadt  
06181/28600

**GAMESTORE**  
Hauptstrasse 2/Ecke  
Busbahnhof  
66482 Zweibrücken  
06332/95400

**MEDIASTORE**  
Robert-Schulman-Str. 9c  
68519 Viernheim  
06204/9180800

**STROBEL AM MARKT.DE**  
Am Rain 5  
72379 Hechingen  
07147/2408

**ELSER**  
Geislinger Str. 24  
73033 Göppingen  
07161/75115

**8**  
**SPORT BITTL**  
Georg-Reismüller-Str. 5  
80999 München-Allach  
08938719148

**HOPPALA**  
Albansberger Str. 46  
84048 Mainburg  
08151/3147

**SCHLÄTTL**  
München Str. 16  
84359 Simbach  
08571/6850

**VIDEOSTORE**  
Keglerstr. 41  
85336 Freising  
08161/94963

**MEDIA STORE**  
Fuggerstr. 4  
8850 Augsburg  
0831/3134

**PLAY IT!**  
In der Brandstatt 6  
87435 Kempten  
0831/7762

**9**  
**GAMES GARDEN**  
Karl-Friedländer-Str. 20  
90402 Nürnberg  
0911/248935

**KOLIBRI**  
Bamberger Str. 27 A  
91413 Neustadt/Aisch  
09181/67060

**LOLLYPOP**  
Weyher Weg 5  
93059 Regensburg  
0941/490950

**GIESTER**  
Wiesenstr. 15  
94474 Vilshofen  
08541/3979

**WORLD OF ILLUSION**  
Marienplatz 1  
95527 Sulzb.  
03681/72189

**Österreich:**  
**LA-LE-LU**  
A-470 Haslach a.d. Mühl  
0043-72897248

**HARRE**  
Stadtplatz 34  
A-4070 Eberding  
0043-74722526

**EUROPEL CO.**  
Sprengstr. 1  
A-5020 Salzburg  
0043-662/528007

**SCHENK**  
Salzburger Str. 9  
A-5204 Straßwalchen  
0043-6215/2016

**FOX-HOUSE**  
Bahnhofstr. 19  
A-6400 Leoben  
0043-3452/84647

**Belgien:**  
**KINDERPARADIES**  
Klosterstr. 8  
B-4700 Eupen (Belgien)  
003237850459

**KINDERPARADIES**  
Hauptstr. 93  
B-4780 St. Vith (Belgien)

**Italien:**  
**ATHESIA**  
Stadtplatz 60  
I-39031 Bruneck  
0039-10474/555032

## McMEDIA -

Die führende Fachhandels-  
kooperation für Video- und  
Computerspiele

# SIE SIND GAMES-HÄNDLER?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?

Werden Sie einfach McMEDIA-Partner!

## McMEDIA fördert Existenzgründer!

Games sind Ihre Leidenschaft? Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital?

Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

KONTAKT: McMEDIA-Fon: 05121/761717 · Fax: 05121/761727 · eMail: [info@mcmmedia.de](mailto:info@mcmmedia.de) · Web: [www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de)

Produktionskosten sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Falls Fabrikanten zu spät oder gar nicht liefern, bleibt Nach- oder Ersatzlieferung vorbehalten. Die McMEDIA-Logos sind nicht Anbieder. Herausgeber: McMEDIA, D-31195 Hildesheim, © 2004. Diese Angebots gelten in allen teilnehmenden McMEDIA-Gamestores. Sablage: Vorrat nicht!

# Entertainment

Action, noch mehr Action und ein Schuss Strategie – Sci präsentierte die **Produktpalette der kommenden Monate.**

**E**ines gleich vorweg: Das von Fans besonders heiß ersehnte *Carmageddon TV* wurde ebenso wenig vorgeführt wie die Umsetzung des Tarantino-Kultstreifens *Reservoir Dogs*. Beide Titel sind aber nach wie vor in Arbeit und werden hoffentlich noch im Jahr 2005 in die Läden kommen. Zu schämen brauchte sich der kleine englische Publisher aber dennoch nicht. In den Docklands von London präsentierte uns Sci einige sehr interessante Titel, die wir Ihnen auf den folgenden drei Seiten genauer vorstellen möchten.



## Constantine

**ACTION** Ein Lizenzspiel zu einem Film mit Keanu Reeves in der Hauptrolle – ob das gut gehen kann?



**FEUERFEST** Mit handelsüblichen Waffen ist den besessenen Menschen nicht beizukommen.

**GANZ SCHÖN DÜSTER** In der Zwischendimension sieht's ziemlich ungemütlich aus.

Zugegeben, *Enter the Matrix* konnte die hoch gesteckten Ziele nicht ganz erreichen und wir hatten uns mehr davon versprochen. Nicht zuletzt deshalb sind unsere Erwartungen an ein Lizenzspiel eher gering. *Constantine* basiert auf dem Anfang nächsten Jahres startenden Film mit Keanu Reeves in der Hauptrolle, der darin einen Vampir- und Dämonenkiller spielt. Der erste Trailer lässt zumindest auf fette Effekte und ordentlich inszenierte Action hoffen. Genau diese Vorzüge will auch das Spiel vorweisen – und tatsächlich, sieht der Titel auf den ersten Blick recht solide aus. Zwar ist der Hauptdarsteller Constantine noch etwas steif animiert, doch clevere Spezialeffekte gleichen diesen Schwachpunkt wieder aus. Inhaltlich geht man lieber

auf Nummer Sicher und bietet simpel gestrickte Ballereien mit coolen Spezialattacken. Die von bösen Mächten besessenen Menschen werden entweder mit der heiligen Schrotflinte „befreit“ oder die dämonischen Kräfte werden flugs per Zauberspruch exorzirt. Atmosphärisch sorgen häufige und überraschende Skripts für Stimmung und einige Schockmomente. Wer läuft schon gerne durch ein Leichenschauhaus, in dem sich wie von Geisterhand die Kühlschränke öffnen und geifernde Tote plötzlich Hunger bekommen? Noch gruseliger geht's in der Zwischendimension zu, die Constantine zwischenzeitlich aufsucht. In der apokalyptischen Umgebung fliegen schon mal ganze Lastwagen durch die Gegend und unzählige Monster wollen dem Schönlings ans Leder. Letzten Endes erwarten wir von *Constantine* keine spie-

lerischen Überraschungen, aber für den schnellen Ballerspaß zwischendurch könnte der Titel durchaus taugen. Grafisch muss sich das Spiel vor Ataris *Enter the Matrix* jedenfalls nicht verstecken. (mb)

### VORSCHAU CONSTANTINE

Hersteller: Sci

Entwickler: Bits Studios

Genre: Action

Sprache: Nicht bekannt

Umfang: Nicht bekannt

Internet: [www.bitsstudios.com](http://www.bitsstudios.com)

Spieler:  
1

Termin:  
Februar 2005

### EINSCHÄTZUNG

**GUT**

„Ordentlich inszenierte Action ohne Schnörkel mit coolem Helden und gruseliger Atmosphäre“

# aus England

## Battlestations Midway

**ACTION/STRATEGIE** Riesige Seeschlachten und heftige Dogfights

Kriegsspiele sind beliebt. Doch während die meisten Titel sich auf den Konflikt Mann gegen Mann konzentrieren und auf dem Land spielen, sind große Schlachten zu Wasser eher selten Thema eines Spiels. *Battlestations: Midway* will das ändern und bietet eine reizvolle Mischung aus Action und Strategie. Mit großen Schlachtschiffen, Flugzeugträgern, U-Booten und zahlreichen Flugzeugen liefert man sich geschichtlich authentische Schlachten. Zunächst kommandiert man aufseiten der Amerikaner, anschließend in der Rolle der Japaner ganze Flotten im Pazifik. Was im wahren Leben anno 1942 zwei Tage dauerte, soll auch im Spiel für genügend Umfang sorgen. Nicht zuletzt könnte ein Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Spieler dieses Vorhaben auch in die Tat umsetzen. Doch wie funktioniert das Ganze überhaupt? Wir haben es uns von den Entwicklern ganz genau erklären lassen. Grundsätzlich kommandiert man seine Einheiten per schnell kopierter Steuerung auf einer Übersichtskarte oder direkt im Spiel und darf dabei seiner strategischen Fantasie freien Lauf lassen. Der Clou an der Sache ist jedoch, dass man auch jederzeit selbst ins Geschehen eingreifen darf. Jede Einheit lässt sich direkt an-

wählen und schon sitzt man im virtuellen Cockpit des Propellerfliegers oder schippert selbst mit dem Flugzeugträger durch die Wellen. Die Steuerung der Einheiten wurde bewusst simpel gehalten, dennoch sind einige Manöver durchaus anspruchsvoll. Einzelkämpfer-Aktionen sind durchaus möglich, allerdings wird kein Spieler größere Schlachten nur mit einem Zerstörer oder Flugzeug gewinnen. Leider wurde uns bisher nur die Xbox-Version gezeigt und wir sind noch skeptisch, ob die hübschen Umgebungen in dieser Form auf der PS2 machbar sind. Inhaltlich wirkt *Battlestations: Midway* dagegen frisch und dank des frei gestaltbaren Inhalts dürften auch Strategie-Muffel Gefallen am Spiel finden. (mb)



**FEUER FREI** Wer mag, darf die Geschütztürme auch selbst bedienen.



**SPANNEND** Solche Dogfights können jederzeit bestritten werden.



**PRÄCHTIG** Die Darstellung des Wassers ist äußerst gelungen.

### VORSCHAU BS: MIDWAY

Hersteller: **SCI**  
 Entwickler: **Mithis**  
 Genre: **Action/Strategie**  
 Sprache: **Nicht bekannt**  
 Umfang: **Nicht bekannt**

Internet: **www.mithis.hu**

Spieler: **1-16** Termin: **Sommer 2005**

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

„Spaßige Mischung aus Strategie und Action mit schicker Grafik und abwechslungsreichem Gameplay“

# Roll Call

**EGO-SHOOTER** Als Supercop in den Straßen der Gewalt!



**LEIBWÄCHTER** Die Feuerwehrleute müssen geschützt werden – ohne Kompromisse.

Ihre Heimatstadt geht den Bach runter. Die Kriminalitätsrate ist erschreckend, die Polizei nicht in der Lage die Ordnung wiederherzustellen. Feuerwehr und Notarzt ist es kaum noch möglich ihrer Arbeit nachzugehen. So kann das nicht weitergehen, also schickt man Sie als Mitglied einer Anti-Gang-Spezialeinheit auf die Straße, um für Ruhe zu sorgen und den anderen städtischen Angestellten zur Seite zu stehen. Allzu diplomatisch gehen Sie dabei allerdings nicht vor. Mit Pistole, Schrotflinte und Schutzschild ausgestattet, ballern Sie einfach jeden nieder, der irgendwie böse aussieht, und helfen ganz nebenbei der Feuerwehr oder den Sanitätern bei der Arbeit. Das kann einerseits bedeuten, den Jungs und Mädels Feuerschutz zu geben, andernorts müssen Sie aber auch beispielsweise mit brachialer Gewalt versperrte Zugänge freiräumen. Zugegeben, so richtig innovativ ist das alles nicht,

dafür läuft das Spiel recht flüssig, sieht gut aus und macht Spaß. Ein Mehrspieler-Modus ist fest eingeplant, genauere Inhalte und die Anzahl der Spieler sind noch unklar. Wer jedoch mal wieder pausenlos ohne großartigen Storyballast ballern will, der darf sich auf *Roll Call* freuen. (mb)

VORSCHAU ROLL CALL	
Hersteller:	SCI
Entwickler:	Argonaut Games
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: <a href="http://www.argonaut.com">www.argonaut.com</a>	
Spieler:	Termin:
1+	2005
<b>GUT</b> <small>EINSCHÄTZUNG</small>	
„Geradliniger Shooter mit hübscher Optik, gelungener Steuerung und Action ohne Unterbrechung“	



**NÜTZLICH** Der mitgeführte Schild wehrt per Knopfdruck gegnerische Angriffe ab.

# Rogue Trooper

**ACTION** Schleicheinlagen mit Endzeit-Atmosphäre



**WIE ÜBLICH** Aus der sicheren Deckung feuert es sich entspannter.

Viel zu sehen gab es noch nicht von *Rebellions* zweiter Comic-Umsetzung. Mit *Judge Dredd: Dredd vs. Death* konnten die Entwickler einen wenig innovativen, aber zumindest unterhaltsamen Ego-Shooter abliefern, jetzt wagt man sich ins hart umkämpfte Schleich-Genre. In der Gestalt eines ehemaligen Elitesoldaten schleichen und ballern Sie sich durch verseuchte Wüstengebiete und Fabrikgelände – stets nur vom Gedanken getrieben, Ihren einstigen Verräter zu stellen. Hilfreich zur Seite stehen die digitalisierten Persönlichkeiten der ehemaligen Teamkameraden in Form Ihrer Waffe, Ihres Helms und Ihres Rucksacks. Das klingt abgefahren und letztlich werden wohl vor allem Fans der Comics richtig Spaß an der Story haben. Doch auch Spieler,

die von den Militärszenarien anderer Stealth-Spiele die Nase voll haben, könnten an *Rogue Trooper* Gefallen finden. Ein Mehrspieler-Modus ist ebenfalls geplant. Ob der allerdings genauso innovativ und solide ausfallen wird wie in *Spinter Cell: Pandora Tomorrow*, bleibt abzuwarten. (mb)

VORSCHAU ROGUE TROOPER	
Hersteller:	Rebellion
Entwickler:	Bits Studios
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: <a href="http://www.sci.co.uk">www.sci.co.uk</a>	
Spieler:	Termin:
1+	Herbst 2005
<b>GUT</b> <small>EINSCHÄTZUNG</small>	
„Brutale Stealth-Action im unverbrauchten Endzeit-Szenario – nicht nur für Fans der Comics“	

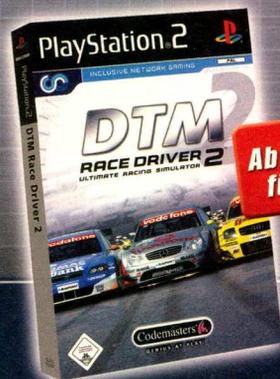


**AUA** Der Rogue Trooper kennt bei seinem Rachefeldzug kein Erbarmen.

# Jede Menge Muskeln. Null Prozent Fett.



## DTM<sup>2</sup> RACE DRIVER 2 ULTIMATE RACING SIMULATOR 2



Ab Oktober endlich  
für PlayStation2!

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Race Driver"™ 2, "Ultimate Racing Simulator"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "DTM" is a trademark of ITR e.V. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license.



**Knallhart aufgerüstet in die neue Saison!**

Das offizielle Spiel zur DTM packt die Trickkiste aus: Zum eigenen DTM-Modus mit allen 10 Rennen, Autos und Regeln der Saison 2003 gehen jetzt Open-Wheelers, Trucks, GT-Rennen, Rallye, Eisrennen uvm. in den Start. 38 lizenzierte Wagen über 35 Strecken knüppeln? DTM Race Driver 2 bietet das ultimative Racing-Paket – mit exklusiven Features für PS2, natürlich voll Online- und Netzwerktauglich. Kribbelt's? Einsteigen und abdrehen!

[www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)

**Codemasters** 

GENIUS AT PLAY™

# MOST WANTED

## MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ/VORMONAT		MONAT
1	8	Final Fantasy XII 4
2	1	Grand Theft Auto San Andreas 10
3	7	Metal Gear Solid 3: Snake Eater 15
4	5	Resident Evil Outbreak 13
5	3	Burnout 3: Takedown 2
6	WE	Splinter Cell 3: Chaos Theory 2
7	6	Need for Speed Underground 2 2
8	NEU	Def Jam Fight for NY 1
9	2	Silent Hill 4: The Room 8
10	9	Brothers in Arms 2

Grand Theft Auto San Andreas ist also doch nicht unschlagbar. Nach unserem großen Vorschau-Bericht setzte sich Final Fantasy XII an die Spitze der Most-Wanted-Charts und verwies GTA auf Platz 2.

Quelle: PLAYZONE-Zeugnis-Auswertung

## DIE KOMMENDEN HITS

Sie wollen wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir Ihnen eine monatlich aktualisierte Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten Xbox-Spiele.

### BROTHERS IN ARMS

**MOST WANTED**  
**10. PLATZ**



Je öfter wir die Xbox-Vorabfassung von Brothers in Arms spielen, desto mehr freuen wir uns darauf. Bleibt nur die Frage, wann Ubi endlich die PS2-Version zeigt.

Hersteller:	<b>Ubisoft</b>
Termin:	<b>1. Quartal 2005</b>
Genre:	<b>Ego-Shooter</b>

### CALL OF DUTY: FINEST HOUR



Nachdem uns immer noch keine halbwegs komplette Vorabversion von Call of Duty: Finest Hour erreicht hat, zweifeln wir weiterhin am Release in diesem Jahr.

Hersteller:	<b>Activision</b>
Termin:	<b>25. November</b>
Genre:	<b>Ego-Shooter</b>

## Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl!

Und so können Sie gewinnen:

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Infos am sehnlichsten erwarteten Titel. Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ Nummer Ihres Favoriten“ (gruppiert). Schreiben Sie „PZ 01“, wenn Burnout 3: Takedown Ihr absoluter Lieblingstitel ist. Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZW Nummer Ihres Favoriten“ (gruppiert). Schreiben Sie „PZ 01“ und wählen Sie somit Brothers in Arms zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1.

D: 81114, € 0,49\*/SMS Alle Netze!

(\* VF-D2-Anteil: € 0,12)

CH: 72444, Sfr 0,70/SMS

A: 0900 101010, € 0,60/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 651, € 0,41/Min.

CH: 0901 210 212, Sfr 0,50/Min

Oder schicken Sie eine Postkarte mit den Nummern Ihrer Favoriten an:  
COMPUTED MEDIA AG, Kennwort: PZ-Charts, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte und SMS teilnehmen.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTED AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.

Teilnahmechluss ist der 19. Okt. 04.

### MOST WANTED

- |                                   |                                |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| 01 Brothers in Arms               | 13 GTA II                      |
| 02 Call of Duty: Finest Hour      | 14 Max Payne 2                 |
| 03 Devil May Cry 3                | 15 Medal of Honor Frontline    |
| 04 DTM Race Driver 2              | 16 Metal Gear Solid 2          |
| 05 FIFA Football 2005             | 17 Need for Speed Underground  |
| 06 Final Fantasy XII              | 18 Obscure                     |
| 07 The Getaway: Black Monday      | 19 Prince of Persia            |
| 08 Gran Turismo 4                 | 20 Pro Evolution Soccer 3      |
| 09 GTA San Andreas                | 21 Psi-Ops                     |
| 10 Der Herr der Ringe: Das 3. ... | 22 Resident Evil Outbreak      |
| 11 Killzone                       | 23 Second Sight                |
| 12 Metal Gear Solid 3             | 24 Silent Hill 3               |
| 13 Mortal Kombat Deception        | 25 Silent Hill 4: The Room     |
| 14 Need for Speed Undergr. 2      | 26 Splinter Cell: Pandora Tom. |
| 15 Prince of Persia: Warrior W.   | 27 Star Wars Battlefront       |
| 16 Pro Evolution Soccer 4         | 28 The Suffering (dt.)         |
| 17 Splinter Cell 3: Chaos Theory  | 29 Tony Hawk's Underground     |
| 18 Tekken 5                       | 30 Tony Hawk's S. Underground  |
| 19 Tony Hawk's Underground        |                                |
| 20 WWE SmackDown! vs. Raw         |                                |

### DEVIL MAY CRY 3



Auf der Games Convention konnten wir eine Vorabversion von Devil May Cry anspielen und die drei neuen Kampfstile von Dante in Action erleben. Der dritte Teil der Dämonenjäger-Serie begeistert mit einer ungeahnten Menge an Grafikeffekten und coolen Animationen.

Hersteller:	<b>Capcom</b>
Termin:	<b>März 2005</b>
Genre:	<b>Action</b>

**FINAL FANTASY XII**

**MOST WANTED  
1. PLATZ**



Nach unserem großen Vorschaubericht in der letzten Ausgabe stieg *Final Fantasy XI* direkt auf Platz 1 der Most-Wanted-Charts. Leider gibt's noch keinen Termin.

Hersteller:	<b>Square Enix</b>
Termin:	<b>Nicht bekannt</b>
Genre:	<b>Rollenspiel</b>

**THE GETAWAY: BLACK MONDAY**



Nun soll der *Getaway*-Nachfolger also doch nicht im Oktober, sondern erst Mitte November in die Läden kommen. Erste Spieleindrücke waren positiver als bei Teil 1.

Hersteller:	<b>Sony</b>
Termin:	<b>17. November</b>
Genre:	<b>Action</b>

**GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS**

**MOST WANTED  
2. PLATZ**



Während unserer Abgabe an die Druckerlei verschob Rockstar Games *GTA San Andreas* auf den 29. Oktober. Der auf Seite 126 noch genannte Termin 22. Oktober ist veraltet. Leider konnten wir diesen Fehler nicht mehr ausbessern.

Hersteller:	<b>Rockstar/Take 2</b>
Termin:	<b>29. Oktober</b>
Genre:	<b>Action</b>

**GRAN TURISMO 4**



Weiterhin ist noch nicht ganz sicher, ob *Gran Turismo 4* noch dieses Jahr in die deutschen Läden kommt. Zumindest spricht Sony noch von einem Release im 4. Quartal.

Hersteller:	<b>Sony</b>
Termin:	<b>4. Quartal</b>
Genre:	<b>Rennspiel</b>

**DER HERR DER RINGE**



Viel Zeit lässt Electronic Arts den Entwicklern nicht, um das erste PS2-Rollenspiel zur *HdR*-Reihe fertig zu stellen. Ob es aufgrund der *Final Fantasy*-Anleihen trotzdem für einen Hit reicht?

Hersteller:	<b>Electronic Arts</b>
Termin:	<b>4. November</b>
Genre:	<b>Rollenspiel</b>

**KILLZONE**



Für die nächste PLAYZONE-Ausgabe haben wir einen großen Bericht zu *Killzone* in Planung. Wenn Guerrilla sich spuldet, könnte es vielleicht schon ein Test werden!

Hersteller:	<b>Sony</b>
Termin:	<b>November</b>
Genre:	<b>Ego-Shooter</b>

**METAL GEAR SOLID 3:**

**MOST WANTED  
3. PLATZ**



... *Snake Eater*. Im Rahmen der Games Convention legte sich Konami erstmals auf einen etwas genaueren Deutschland-Termin fest. Schade, dass es dieses Jahr nicht mehr kommt!

Hersteller:	<b>Konami</b>
Termin:	<b>1. Quartal 2005</b>
Genre:	<b>Action-Adventure</b>

**MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION**



Für das viel versprechende neue *Midnight Club* gilt praktisch das Gleiche wie für *Solid Snakes* Rückkehr: Dieses Jahr kommt's nicht mehr, sondern erst Anfang 2005.

Hersteller:	<b>Rockstar/Take 2</b>
Termin:	<b>Anfang 2005</b>
Genre:	<b>Rennspiel</b>

**MORTAL KOMBAT DECEPTION**



Brutal viel Abwechslung: Im Vorschau-Teil dieser Ausgabe stellt Ihnen unser USA-Korrespondent Heinrich Lenhardt das neue *Mortal Kombat* ausführlich vor.

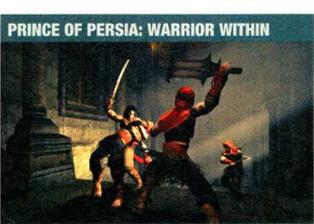
Hersteller:	<b>Midway</b>
Termin:	<b>November</b>
Genre:	<b>Beat 'em Up</b>



**MOST WANTED**  
**7. PLATZ**

... *Underground 2*. Auf unserer DVD präsentieren wir Spielszenen aus einer aktuellen Vorabversion von *Need for Speed Underground 2*. Der Test folgt nächsten Monat!

Hersteller:	<b>Electronic Arts</b>
Termin:	<b>18. November</b>
Genre:	<b>Rennspiel</b>



Jetzt steht es fest: Der Nachfolger von *The Sands of Time* wird den Untertitel *Warrior Within* tragen. Wir freuen uns auf das knallharte Comeback des Prinzen!

Hersteller:	<b>Ubisoft</b>
Termin:	<b>November</b>
Genre:	<b>Action</b>



Das neue *Pro Evolution Soccer* erscheint im Oktober zuerst für die PlayStation 2. Leider sind mögliche Online-Features im Gegensatz zur Xbox-Fassung noch nicht bestätigt.

Hersteller:	<b>Konami</b>
Termin:	<b>Oktober</b>
Genre:	<b>Fußball</b>



Während der Sony-Kollege *Jak 3* auf Anfang 2005 verschoben wurde, soll *Ratchet & Clank* tatsächlich noch dieses Jahr fortgesetzt werden - und das fast ohne Ermüdungserscheinungen!

Hersteller:	<b>Sony</b>
Termin:	<b>17. November</b>
Genre:	<b>Action</b>

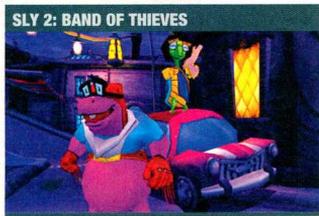


**MOST WANTED**  
**6. PLATZ**



Dieses Jahr bedient Ubisoft nur die PC- und Xbox-Spieler, im nächsten dürfen dann auch die PlayStation-2-Fans von Sam Fisher das dritte *Splinter Cell* spielen. Mittlerweile hat Ubisoft auch endlich einen ungefähren offiziellen Termin genannt.

Hersteller:	<b>Ubisoft</b>
Termin:	<b>1. Quartal 2005</b>
Genre:	<b>Action-Adventure</b>



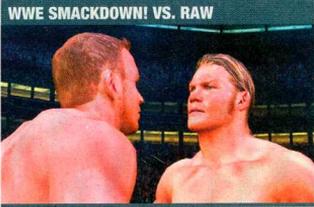
Kollege Sly Raccoon hat im Gegensatz zu *Ratchet & Clank* zwar erst ein Spiel vorzuweisen, doch war das ein echter Geheimtipp. Auf den zweiten Teil können Sie sich freuen!

Hersteller:	<b>Sony</b>
Termin:	<b>27. Oktober</b>
Genre:	<b>Jump &amp; Run</b>



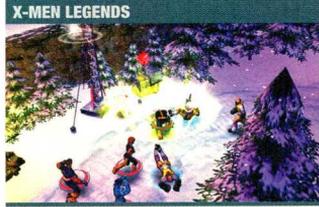
Wer gedacht hatte, Neversoft habe schon alles aus der *Tony Hawk*-Reihe rausgeholt, sollte umdenken: *THUG 2* bietet zahlreiche neue Ideen! Mehr dazu im 28-Seiten-Sonderheft!

Hersteller:	<b>Activision</b>
Termin:	<b>7. Oktober</b>
Genre:	<b>Skateboarding</b>



Die Spannung steigt: Bis zum nächsten Heft rechnen wir mit einer fast fertigen, voll spielbaren Version des neuen *SmackDown*-Spiels. Vielleicht klappt's ja schon mit einem Test?

Hersteller:	<b>THQ</b>
Termin:	<b>Mitte November</b>
Genre:	<b>Wrestling</b>



Die interessante Kombination aus Beat 'em Up und Rollenspiel und der Vierspieler-Modus könnten *X-Men Legends* zu einem Hit machen. Der Test folgt im nächsten Heft!

Hersteller:	<b>Activision</b>
Termin:	<b>7. Oktober</b>
Genre:	<b>Action-Rollenspiel</b>

# TERMINE

## ZULETZT ERSCHIENEN

**hack//Outbreak (P1.3)**  
**Genre:** Rollenspiel  
**Wertung:** 80%  
 Im November bringt Atari den vierten und letzten Teil der *hack*-Serie heraus.

**Burnout 3: Takedown**  
**Genre:** Rennspiel  
**Wertung:** 93%  
 Technisch überragender und äußerst spaßiger Arcade-Racer von Criterion.

**Catwoman**  
**Genre:** Action  
**Wertung:** 74%  
 Ordentliche Filmumsetzung mit starken *Prince of Persia*-Anleihen.

**Conflict: Vietnam**  
**Genre:** Action  
**Wertung:** 80%  
 Der Wechsel aus dem Irak nach Vietnam ist SCI ziemlich gut gelungen.

**Crimson Sea 2**  
**Genre:** Action  
**Wertung:** 79%  
 Auf der Seite 45 finden Sie einen Kurzttest zu Koeis nettem Actionsspektakel.

**Demon Stone**  
**Genre:** Action  
**Wertung:** 84%  
 Wer Herr der Ringe: Die zwei Türme mochte, der sollte *Demon Stone* spielen!

**Dynasty Warriors 4 ... Empires**  
**Genre:** Action  
**Wertung:** 68%  
 ... *Empires*. Ein weiteres Update aus Koeis ermüdender Endlosserie, Preis: € 40,-

**Headhunter**  
**Genre:** Action  
**Wertung:** 79%  
 Besser spät als nie: In diesem Heft finden Sie endlich den Test dieses Spiels.

**Madden NFL 2005**  
**Genre:** Football  
**Wertung:** 92%  
 Auf der Seite 87 finden Sie den Test dieses überragenden Football-Spiels.

**Psi-Ops: ...**  
**Genre:** Action  
**Wertung:** 84%  
 ... *The Mindgate Conspiracy*. Trotz kleinerer Macken ein sehr spaßiges Abenteuer.

**Resident Evil Outbreak**  
**Genre:** Action-Adventure  
**Wertung:** 78%  
 Erfreulich: Capcom hat den Release nun doch noch etwas vorverlegt.

**Ribbit King**  
**Genre:** Golf  
**Wertung:** -  
 Dieses obscure Profi-Spiel (eine Golf-Variante!) testen wir im nächsten Heft.

**The Suffering (dt.)**  
**Genre:** Action  
**Wertung:** 77%  
 Auch in der entschärfen deutschen Fassung ist *The Suffering* empfehlenswert.

**Terminator 3: ...**  
**Genre:** Action  
**Wertung:** 81%  
 ... *The Redemption*. Für nur € 30,- ein Schnäppchen, siehe Test ab Seite 76!

**World Championship ... Pool**  
**Genre:** Pool  
**Wertung:** -  
 ... *Pool 2004* erreichte uns zu spät für diese Ausgabe. Test folgt im nächsten Heft!

## SEPTEMBER

Adhoo: Die Jagd auf die Energiepiraten	24. Sept.
Colin McRae Rally 2005	24. Sept.
Darkestwind inkl. Gametrak	30. Sept.
DefJam: Fight for N.Y.	23. Sept.
The Dukes of Hazard	30. Sept.
Dynasty Warriors 4: Empires	29. Sept.
EyeToy Chat	30. Sept.
Ghost Master: The Gravenville Chronicles	29. Sept.
Jackie Chan Adventures	24. Sept.
Mouse Trophy	24. Sept.
Powerdrome	30. Sept.
Rocky Legends	30. Sept.
Silent Hill 4: The Room	30. Sept.
Star Ocean: Till The End of Time	23. Sept.
Star Wars Battlefront	23. Sept.
Tiger Woods PGA Tour 2005	23. Sept.
Vietcong - Purple Haze	24. Sept.

## OKTOBER

Animanics	25. Okt.
Backyard Wrestling 2	31. Okt.
Club Football 2005 (diverse)	Okt.
Crash 'n' Burn	Okt.
Crash Twinsanity	8. Okt.
Crosscut Suzuki Racing	Mitte Okt.
Crisis Zone	16. Okt.
Dancing Stage Fusion	Ende Okt.
DTM Race Driver 2	8. Okt.
FFA Football 2005	14. Okt.
Football Generation	Mitte Okt.
Ford Racing 3	28. Okt.
Football Manager 2005	28. Okt.
Future Tactics: The Uprising	31. Okt.
Get on da Mic	Okt.
Gradus V	Okt.
Grand Theft Auto San Andreas	29. Okt.
Große Haie - Kleine Fische	14. Okt.
Kao - The Kangaroo Round 2	Okt.
Leisure Suit Larry: MCL	29. Okt.
McFarlane's Evil Prophecy	15. Okt.
Monster Attack	15. Okt.
NBA Ballers	15. Okt.
NBA Live 2005	28. Okt.
NHL 2005	7. Okt.
Outlaw Golf 2	Okt.
Pacific Warriors II: Dog Fight	Mitte Okt.
Pro Evolution Soccer 4	Okt.
Red Ninja	Okt.
Robotech Invasion	Okt.
Scarlet	Okt.
Shadow Hearts: Covenant	Okt.
Sly 2: Band of Thieves	27. Okt.
Steel Dragon EX	Mitte Okt.
Syberia II	14. Okt.
This Is Football 2005	1. Okt.
Tony Hawk's Underground 2	7. Okt.
Trivial Pursuit Unlimited	14. Okt.
Ty der tasmanische Tiger 2	28. Okt.
U Move Super Sports	15. Okt.
Under the Skin	29. Okt.
Viewtiful Joe	8. Okt.
Worms Forts: Unter Belagerung	Anfang Okt.
WRC 4	27. Okt.
X-Men Legends	7. Okt.
Yu Yu Hakusho Dark Tournament	Anfang Okt.

## NOVEMBER

hack//Quarantine (Part 4)	24. Nov.
Call of Duty: Finest Hour	25. Nov.
Crimson Tears	5. Nov.
Disney Move	Nov.
DJ - Decks & FX	Nov.
Dragon Ball Z: Budokai 3	11. Nov.
Duel Masters Cobalt	25. Nov.
EyeToy Play 2	Nov.
FistOut	4. Nov.
The Getaway: Black Monday	17. Nov.
Ghost Recon 2	Nov.
Godzilla: Save the Earth	25. Nov.
D. H. d. R.: Das dritte Zeitalter	4. Nov.
Hot Wheels Stunt Track Challenge	Nov.
Killzone	Nov.
Megaman X Command Mission	19. Nov.
Mortal Kombat: Deception	Nov.
Need for Speed Underground 2	18. Nov.
Operator Air Assault	30. Nov.
Der Polarexpress	Anfang Nov.
Power Rangers Dino Thunder	Nov.
Prince of Persia: Warrior Within	Nov.
Ratchet & Clank 3	17. Nov.
SingStar Party	Nov.
The SpongeBob Squarepants Movie	Nov.
Spyro: A Hero's Tail	Nov.
Die Unglaublichen - The Incredibles	25. Nov.
Die Urbs: Sims in the City	11. Nov.
WWE SmackDown! vs. RAW	Nov.

## DEZEMBER/4. QUARTAL

Capcom Fighting Jam	Dez.
Fight Club	Dez.
GoldenEye: Rogue Agent	2. Dez.
Gran Turismo 4	4. Quartal
King Arthur	4. Quartal
Kookabunga	4. Quartal
Playboy The Mansion	4. Quartal
Project: Snowblind	Winter
Sega Superstars (EyeToy)	4. Quartal
Spy Fiction	4. Quartal

## 2005

Ace Combat 5	2005
Area 51	1. Halbjahr
Battlefield: Modern Combat	Sommer
Big Mutha Truckers 2	1. Quartal
Brothers in Arms	1. Quartal
Champions: Return to Arms	2005
Death by Degrees	1. Quartal
Destroy All Humans!	Januar
Devil May Cry 3	März
Elite: Professional Racing	2005
Fury Cry Instincts	1. Quartal
Jak 3	1. Quartal
Killer 7	März
Megaman X8	4. Februar
Mercenaries	Februar
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	1. Quartal
Midnight Club 3: DUB Edition	Anfang 2005
Monster Hunter	April
The Movies	2005
Namobreaker	1. Quartal
NARC	1. Quartal
Neo Contra	1. Quartal
The Nightmare before Christmas	Oktober
Notorious: Die to Drive	2005
Okami	2005
Rumble Roses	1. Quartal
Runaway: A Road Adventure	1. Quartal
Schumacher Kart World Tour	1. Quartal
Shadows of Rome	Februar
Shaman King: Power of Spirit	2005
Splinter Cell 3: Chaos Theory	1. Quartal
StarCraft: Ghost	2005
Stargate & Hunch 2	1. Quartal
Sukoden IV	1. Quartal
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	März
TimeSplitters 3	1. Quartal
Tischtennis Pro	1. Quartal
Viewtiful Joe 2	März

## OHNE TERMIN

Astro Boy	Ohne Termin
The Bard's Tale	Ohne Termin
Blood Will Tell	Ohne Termin
Cold Winter	Ohne Termin
Combat Elite: WWII Paratroopers	Ohne Termin
Fahrenheit	Ohne Termin
Juiced	Ohne Termin
Karaoke Stage	Ohne Termin
The Red Star	Ohne Termin

## BUDGET

Dragon Ball Z Budokai 2	26. Aug.
FIFA Football 2004	23. Aug.
Formel Eins 2003	20. Okt.
Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft	26. Aug.
D. Herr d. R. - Die Rückkehr des Königs	26. Aug.
Jak II: Renegade	23. Aug.
Medal of Honor: Rising Sun	23. Sept.
MotoGP 3	20. Okt.
Need For Speed Underground	23. Sept.
Ratchet & Clank 2	23. Aug.
The Simpsons: Hit & Run	10. Sept.
Die Sims brechen aus	26. Aug.

# INFO-CENTER DIE BESTEN SPIELE

## LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	1 Grand Theft Auto Vice City (dt.) 10
2	2 Final Fantasy X-2 3
3	NEU Resident Evil Dead Aim 1
4	WE Pro Evolution Soccer 3 4
5	3 Need for Speed Underground 10
6	WE Final Fantasy X 24
7	6 Silent Hill 3 12
8	7 Spider-Man 2 3
9	10 True Crime: Streets of L.A. 13
10	NEU ObsCure 1

Die Leserscharts warten diesmal neben viel Leerlauf mit einer faustdicken Überraschung auf. Spielen sich die Resident Evil-Fans mit RE Dead Aim etwa für RE Outbreak warm?

Quelle: PLAYZONE-Zeignisauswertung

## VERKAUFES-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	WE Splinter Cell: Pandora Tomorrow 2
2	3 Athens 2004 3
3	WE Die Sims brechen aus 3
4	3 Driv3r 3
5	6 Grand Theft Auto Vice City (dt.) 12
6	4 SingStar 3
7	1 Spider-Man 2 3
8	WE Der Herr der Ringe: Die Rückkehr... 4
9	5 Formel Eins 2004 2
10	9 Gran Turismo 4 Prologue 3

Mit hohen Wiedereinstiegen verweisen Pandora Tomorrow und der neue Platinum-Titel Die Sims brechen aus die frische Sommer-Konkurrenz größtenteils auf die Plätze.

Quelle: SATURN

## STRATEGIE



**DISGAEA: HOUR OF ...**  
... Darkness: Dank Electronic Arts ist der Strategie-Hit jetzt auch bei uns erhältlich!

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disgaea: Hour of Darkness	Electronic Arts	88%
Gladius	LucasArts	85%
Ring of Red	Konami	85%
Theme Park World	Electronic Arts	80%
Goblin Commander	Jaleco	78%
Age of Empires II: The Age of Kings	Konami	78%
Worms 3D	Sega	77%

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Bombastic	Capcom	75%
Worms Blast	Ubisoft	72%
Super Bust-A-Move 2	Acclaim	71%

## RENNSPIELE



**BURNOUT 3: TAKEDOWN**  
Technisch wie spielerisch lässt Burnout 3 die Konkurrenz mächtig alt aussehen.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	93%
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	89%
Midnight Club II	Take 2	88%
DTM Race Driver	Codemasters	86%
Need for Speed Underground	Electronic Arts	86%

## FUNRACER/ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Crazy Taxi	Acclaim/Sega	88%
Shox	Electronic Arts	87%
Stuntman	Atari	86%
Rumble Racing	Electronic Arts	86%
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	85%
WipeOut Fusion	Sony	84%

## ENTERTAINMENT



**SINGSTAR**  
Mit dem Karaokespiel SingStar hat Sony einen Top-Hit gelandet!

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
SingStar	Sony	88%
Amplitude	Sony	86%
Frequency	Sony	85%
Space Channel 5 Part 2	Sega	83%
Dancing Stage MegaMix	Konami	82%
Space Channel 5	Sega	82%
Dschungelbuch Groove Party	Ubisoft	79%
Mad Maestro	Eidos/Fresh Games	75%
Deutschland sucht den Superstar	Codemasters	75%
EyeToy Groove	Sony	72%
EyeToy Play	Sony	-

## KAMPFSPORT



**VIRTUA FIGHTER 4 ...**  
... Evolution. Das beste Beat 'em Up für die PS2 gibt's jetzt zum Sparpreis!

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%
Soul Calibur II	Namco	87%
Tekken 4	Namco	87%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Mortal Combat: Deadly Alliance	Midway	82%

## BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Guilty Gear X2	Sammy	85%
Hyper Street Fighter II	Capcom	83%
Marvel vs. Capcom 2	Capcom	80%
Capcom vs. SNK 2	Capcom	78%

## WRESTLING/BOXEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
SmackDown! Here Comes The Pain	THQ	87%
Fight Night 2004	Electronic Arts	85%

## ABENTEUER



### PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Wer das grandiose PS2-Debüt des persischen Prinzen verpasst hat, kann dies nun günstig nachholen.

## ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	92%
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	91%
Splinter Cell	Ubisoft	91%
Onimusha 3 – Demon Siege	Capcom	91%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	90%
Silent Hill 3	Konami	90%
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	90%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	90%
Onimusha 2 – Samurai's Destiny	Capcom	89%
Deus Ex	Eidos	87%
Silent Hill 2 Director's Cut	Konami	87%

## JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Jak II: Renegade	Sony	91%
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	90%
Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft	90%
Ratchet & Clank	Sony	90%
Ratchet & Clank 2	Sony	89%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	88%
Rayman Revolution	Ubisoft	88%
Ape Escape 2	Sony	88%
Maximo vs. Army of Zin	Capcom	85%

## ROLLENSPIELE



### FINAL FANTASY X-2

Squares Final Fantasy-Spiele sind unsere RPG-Referenz. Wir sind gespannt, wann Teil zwölf nach Deutschland kommt.

## ROLLENSPIELE (RUNDENBASIERT)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Final Fantasy X-2	Square Enix	89%
Final Fantasy X	Square	89%
Arc: Twilight of the Spirits	Sony	86%
Grandia II	Ubisoft	83%
Breath of Fire: Dragon Quarter	Capcom	78%

## ACTION-ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Champions of Norrath	Ubisoft	90%
Baldur's Gate: Dark Alliance II	Interplay	89%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	88%
Dark Chronicle	Sony	87%

## ACTION



### PSI-OPS

Midways Actionknaller Psi-Ops verpasste den Sprung in unsere Referenzliste nur knapp. Empfehlenswert!

## ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Grand Theft Auto Vice City (dt. Fassung)	Take 2	91%
GTA III	Take 2	91%
Zone of the Enders – The 2nd Runner	Konami	87%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	87%
Hitman: Contracts	Eidos	87%
SOCOM II – U.S. Navy SEALs	Sony	86%
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	86%

## EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
TimeSplitters 2	Eidos	90%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	89%
Red Faction II	THQ	88%
Warhammer 40.000: Fire Warrior	THQ	87%
XIII	Ubisoft	87%
Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	86%

## LIGHTGUN-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Time Crisis 3	Namco	84%
Vampire Night	Namco	83%
Time Crisis II	Namco	83%
Resident Evil Dead Aim	Capcom	76%

## SPORT



### FIFA FOOTBALL 2004

Im Fußball-Bereich dominieren nach wie vor FIFA und Pro Evolution Soccer. FIFA 2004 gibt's bald als Platinum-Fassung!

## FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Pro Evolution Soccer 3	Konami	93%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	86%

## AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Madden NFL 2004	Electronic Arts	92%
ESPN NFL Football	Sega	90%
ESPN NHL Hockey	Sega	89%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	88%
NHL 2004	Electronic Arts	87%
ESPN NBA Basketball	Sega	85%
NHL Hitz	Midway	79%

## TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Tony Hawk's Underground	Activision	91%
Aggressive Inline	Acclaim	90%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
SSX 3	Electronic Arts	87%
Freestyle	Electronic Arts	87%
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%

## SONSTIGE SPORTARTEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	86%
Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	85%
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Swing Away Golf	Electronic Arts	81%
Disney Golf	Capcom	80%

# DIE REDAKTION

## REDAKTIONSVERHÖR



**Robert Lévai, 25**

**Wie bist du eigentlich zur PLAYZONE gekommen?**

Da ich mich zurzeit in der Endphase meines Studiums befinde und schon immer im journalistischen/medialen Bereich tätig sein wollte, habe ich mich mit einer freundlichen Mail an COMPUTEC MEDIA gewendet. Hier sah ich die Möglichkeit, meinen Fähigkeiten und Talenten am besten freien Lauf zu lassen. Und prompt kam zwei Wochen später ein Anruf, ob ich nicht Lust auf ein dreimonatiges Praktikum hätte.

**Du hast Fähigkeiten und Talente?**

Na klar, als gebürtiger Ungar muss ich doch nur auf unsere fairen und nicht gedopten – ich wiederhole: nicht gedopten – Olympiateilnehmer verweisen, alle-samt fähig und talentiert. Nein, im Ernst: Es hat mir schon immer Spaß gemacht, über etwas kritisch zu schreiben, zudem habe ich ein ausgeprägtes Faible für Sprachen und Videospiele aller Art.

**Hat man als Praktikant viel zu tun oder beschränkt sich die Tätigkeit auf Kaffeholen und Kopieren?**

Also, ich muss sagen, ich war überrascht, wie vielfältig der Redaktionsalltag ist und insbesondere, wie viele Kompetenzen mir von Anfang an übertragen wurden. So durfte ich an der DVD mitarbeiten, Vor-schauen und Tests für das Heft schreiben und Interviews führen. Das ist auf jeden Fall die Erfüllung eines lang gehegten Traums und macht einen Heidenspaß!

Obgleich Roberts Eltern von Videospie-len nicht sonderlich begeistert waren, verbrachte er schon im zarten Alter von sechs Jahren Stunden mit C64, Commodore Amiga und Atari-Konsolen. Als er das erste *Final Fantasy* für den Game Boy in die Hände bekam, gehörten von da an Rollenspiele aller Art zu seinem täglichen Leben. Die Zockerwelt wurde nicht mal durch das „zeitaufwendige“ Studium abgeschwächt und aufgrund seines Praktikums sogar wieder zu neuem Leben erweckt. So hat Robert in der Redaktion auch endlich Leute gefunden, die seine Leidenschaft hundertprozentig teilen und mit denen er über Spiele aller Art fach-simpeln kann.



**HANS IPPISCH**  
34, Redaktionsredakteur  
Spielt derzeit: **Star Wars Battlefront**

... freut sich über die geniale *Star Wars*-Trilogie auf DVD, *Star Wars Battlefront* und wartet sehnsüchtig auf *Gran Turismo 4*. Erscheint es bei uns es noch dieses Jahr?

**MAIK BÜTEFÜR**  
27, Redakteur  
Spielt derzeit: **FiatOut**

... ist zum Zerreißen gespannt, wie die neue PLAYZONE-DVD ankommt, und lauscht derweil dem neuen Prodigy-Album. Das klingt zwar total veraltet, macht aber Spaß.

**HEINRICH LENHARDT**  
39, Nordamerika-Korrespondent  
Spielt derzeit: **NHL 2K5 (Sega)**

... sollte seinen Welpen stundenweise an Landschaftsgärtnern vermieten, denn das edle Tier hat „Löcher im Kraterformat budeln“ als neuen Zeitvertreib entdeckt.

**MATTHIAS SCHÖFFEL**  
39, Designer  
Spielt derzeit: **Spiel-Man 2**

... steht nach seinem Toskana-Urlaub abends oft lange vor der Salatschüssel und weiß nicht, welches der vielen selbst importierten Olivenöle er verwenden soll.

**MICHAEL PRUCHNICKI**  
26, Leitender Redakteur  
Spielt derzeit: **Star Wars Battlefront**

... freut sich über die Ankündigung von *Harvest Moon: A Wonderful Life* für die PS2 und hofft auf eine Veröffentlichung in Deutschland. Hallo Ubisoft? Wir warten!

**CHRISTIAN SCHÖNLEIN**  
21, Freier Mitarbeiter  
Spielt derzeit (immer noch): **Street Fighter III: 3rd Strike**

... ist stolz wie Oskar, dass er neben seinen Artikeln auch noch eine Hausarbeit über Foucaults Machtdiskurs stemmen konnte. Urlaub war jetzt schön.

**ROBERT HELLER**  
24, DVD-Redakteur  
Spielt derzeit: **Burnout 3**

... zockt seine Redaktionskollegen jetzt regelmäßig beim Skat ab. Der Vorteil im Vergleich zu Konsolenspielen: Man kann richtig Geld damit machen.

**STEFANIE SÄMANN**  
25, Junior Designerin  
Spielt derzeit: **Burnout 3**

... macht in Griechenland Urlaub, obwohl die Griechen bekanntlich nichts Besseres hervor-bracht haben als salzigen Schafkäse und Teller mit obszönen Darstellungen.

**WOLFGANG FISCHER**  
32, Leitender Redakteur  
Spielt derzeit: **Pro Evolution Soccer 4**

... hatte nach langer Zeit endlich wieder ein paar Tage frei, blieb aber in Deutschland, weil er sich mit seiner Freundin nicht auf ein Urlaubsziel einigen konnte.

**NICO LINDNER**  
27, Redakteur  
Spielt derzeit: **Star Wars Battlefront**

... hatte das Glück, das Rekordprogramm von zwei Hochzeiten – samt doppelten Ausgaben für Geschenke – an einem Wochenende zu absolvieren. Im selben Gasthof!

**STEFANIE SCHETTER**  
26, DVD-Redakteurin  
Spielt derzeit: **Headhunter: Redemption**

... nahm sich nach dieser Ausgabe der PLAYZONE erstmal den wohlverdienten Jahresurlaub und bereiste über zwei Wochen lang den Süden Frankreichs.

**DAVID MOLA**  
23, Auzubi Mediendesigner  
Spielt derzeit: **Juiced**

... hört sämtliche Alben der Band Pain of Salvation rauf und runter, um sich auf das kommende Meisterwerk einzustimmen, das er kaum noch erwarten kann.

## DIE ICONS



Spiele mit einer Wertung von mehr als 85 % erhalten diesen Hit-Stempel.



Zu diesem Spiel finden Sie auf der DVD eine interessante Reportage!



Spiel, dessen Multi-player-Part eine Wertung von mehr als 85 % verdient



Vorsicht! Dieses Spiel wurde von der USK mit einem „Ab 18“-Prädikat versehen.



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



Besser als erwartet! Diesen Titel hätte niemand auf der Rechnung.

# TESTÜBERSICHT

## TEST DES MONATS: STAR WARS BATTLEFRONT

Bei so hoher Qualität gehen uns fast die Superlative aus! LucasArts und Entwickler Pandemic stellen mit *Star Wars Battlefront* die absolute Referenz in puncto Mehrspieler-Action auf der PlayStation 2. Bis zu 16 Spieler können mit diesem Titel famose Multiplayer-Gefechte erleben, die auch noch fantastisch präsentiert werden. Besonders die Fahrzeuge sind ein absolutes Highlight! Warum auch Einzelspieler Freude an diesem Titel haben werden, lesen Sie in unserem fünfseitigen TEST AB SEITE 48.



### ABENTEUERVERWEIGERER

### CRASH TWINSANITY



Crash Bandicoot muss sich diesmal mit seinem Erzfeind Dr. Cortex verbünden und kann diesen als Prügelgerät und Wurfgeschoss verwenden sowie mit seiner Hilfe an sonst unerreichbare Stellen gelangen. Dank vieler Neuerungen und einer witzigen Story überdurchschnittlich.

Hersteller: Vivendi  
Termin: 8. Okt. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
77%	80%	—%	80%

### HEADHUNTER: ...



... *Redemption*. Die Fortsetzung von Segas *Metal Gear Solid*-Konkurrenten sorgt für reichlich Action. Dank abwechslungsreicher Levels und netter Rätselaufgaben spielt sich das etwas innovationsarme Action-Adventure recht kurzweilig. TEST AB SEITE 62.

Hersteller: Sega/Atari  
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	86%	—%	79%

### RESIDENT EVIL ...



... *Outbreak*. Beim neuen *Resident Evil* geht man nicht alleine auf Zombiejagd: Zwei KI-gesteuerte Mitstreiter können befehligt werden. Fans der Serie freuen sich außerdem über eine Analogsteuerung, neue Waffen und bis zu acht auswählbare Charaktere. TEST AUF SEITE 66.

Hersteller: Capcom  
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
88%	88%	—%	78%

### SILENT HILL 4: ...



... *The Room*. Kein anderes Spiel versteht es so gekonnt, subtile Schockeratmosphäre aufzubauen. Eine exzellente Grafik, markerschütternde Sounds, geniale Zwischensequenzen sowie eine spannende Story machen den Titel zu einem absoluten Hit! TEST AB SEITE 58.

Hersteller: Konami  
Termin: 24. Sept. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
90%	88%	—%	91%



### ACTION

### CRIMSON SEA 2



Der 2D-Klassiker wurde in zeitgemäße 3D-Optik verpackt und bietet ansonsten altbewährtes: Waffenupgrades, bunte Galaxien und bildschirmfüllende Endbosse. 30 Euro ist dieser ziemlich schwierige Weltraum-Shooter allemal wert.

Hersteller: Konami  
Termin: 8. Okt. Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	81%	76%	79%

### GRADIUS V



Der 2D-Klassiker wurde in zeitgemäße 3D-Optik verpackt und bietet ansonsten altbewährtes: Waffenupgrades, bunte Galaxien und bildschirmfüllende Endbosse. 30 Euro ist dieser ziemlich schwierige Weltraum-Shooter allemal wert.

Hersteller: Konami  
Termin: 8. Okt. Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
71%	74%	—%	80%

**STAR WARS BATTLEFRONT**



Entwickler Pandemic liefert nach dem mäßigen *Star Wars: The Clone Wars* einen wahren Ausnahme-Hit für Sternenkrieger! Dank vielfältiger Einheiten, abwechslungsreicher Maps und toller Atmosphäre ist dieses Spiel ein Muss für Freunde actionreicher Gefechte! **TEST AB SEITE 48.**

Hersteller: LucasArts  
Termin: 23. Sept. Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	EINZEL	
67%	80%	79% 77%	

**TERMINATOR 3: ...**



... *The Redemption* ist nicht mit dem grausigen *Terminator 3*-Spiel vom Vorjahr zu verwechseln. Atari präsentiert für nur € 30,- eine mitreißende Materialschlacht, die der Vorlage gerecht wird. Ärgerlich: fehlende Rücksetzpunkte und die Ladezeiten. **TEST AB SEITE 76.**

Hersteller: Atari  
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
81%	83%	52%	81%

**VIETCONG: PURPLE ...**



... *Haze*. Als Kommandierender eines Spezialtrupps führen Sie Ihre Mannen durch Sümpfe, Berge und Reisfelder Vietnams, um allerlei Missionen zu erfüllen. Trotz Rucklern und einer eher mäßigen Gegnerintelligenz ein durchaus netter Ego-Shooter.

Hersteller: Gathering/Take 2  
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	EINZEL	
67%	80%	79% 77%	

**VIEWTIFUL JOE**



Capcom lässt seinen megacoolen Superhelden endlich auf die PS2 los. Mit Dante als neuer Spielfigur und einem günstigen Preis von € 30,- ein Muss für jeden Actionfan, der die GameCube-Version noch nicht geockt hat! **TEST AB SEITE 78.**

Hersteller: Capcom  
Termin: 8. Okt. Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
85%	88%	—%	89%



**KAMPSPORT**

**DEFJAM FIGHT FOR N.Y.**



Auf den Straßen New Yorks kämpfen Sie sich an die Spitze der Hip-Hop-Szene. Nicht nur die Fights machen reichlich Spaß, auch das Ausstaffieren des eigenen Charakters sorgt für Laune. Derart stylish kam bislang kein Prügelspiel auf der PS2 daher! **TEST AB SEITE 72.**

Hersteller: SCI/Ubisoft  
Termin: 16. Sept. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
87%	86%	83%	86%

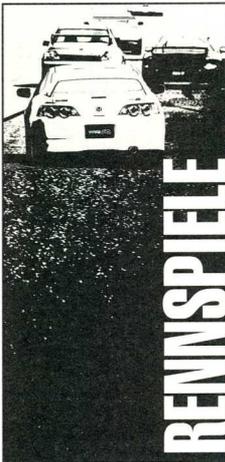
**ROCKY LEGENDS**



Fast das gleiche Team wie beim *Rocky*-Spiel von Rage Software entwickelte für Ubisoft den „Nachfolger“. Mit einem motivierenden Karrieremodus, großem Umfang, hübscher Grafik und nicht zuletzt dem grandiosen Original-Soundtrack gehört es zu den besten Box-Titeln. **TEST AUF SEITE 88.**

Hersteller: Ubisoft  
Termin: 30. Sept. Preis: Ca. € 45,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
78%	83%	81%	83%



**RENNSPIELE**

**DTM RACE DRIVER 2**



Endlich mal wieder eine Umsetzung von der Xbox, die sich sehen lassen kann. *DTM Race Driver 2* sieht klasse aus, läuft superflüssig, bietet bis zu 21 Wagen auf der Strecke und ein tolles Schadensmodell. Und das Beste: die Fahrphysik macht einfach nur riesigen Spaß. **TEST AB SEITE 54.**

Hersteller: Codemasters  
Termin: 8. Okt. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
86%	80%	85%	90%

**JUICED**



Mit *Juiced* finden Spieler das Tuning-Spiel überhaupt. Das eher realistische Fahrverhalten der Boliden bedarf zwar einiger Einarbeitungszeit, offenbart dann aber seine ganze Stärke. Außerdem stimmen der Umfang und die Technik. **TEST AB SEITE 131.**

Hersteller: Acclaim (?)  
Termin: Unbekannt Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
79%	73%	80%	80%



**ROLLENSPIELE**

**STAR OCEAN: ...**



Square Enix kann auch anders – *Star Ocean* ist alles andere als ein billiger *Final Fantasy*-Abklatsch! Mehr über das umfangreiche Science-Fiction-Szenario und das ausgefeilte Echtzeit-Kampfsystem erfahren Sie in unserem **TEST AB SEITE 70.**

Hersteller: Square Enix/Ubisoft  
Termin: 8. Okt. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
79%	78%	72%	85%



**SPORT**

**FIFA FOOTBALL 2005**



Auch der neueste Ableger der FIFA-Reihe verwöhnt Fußballfans wieder mit erstklassiger Grafik, fantastischer Präsentation und einem umfangreichen Lizenzpaket. Größte Neuerung im Gameplay-Bereich ist das „First Touch“-Feature. **TEST AB SEITE 82.**

Hersteller: Electronic Arts  
Termin: 14. Okt. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	<b>81%</b>
80%	85%	84%	

**NHL 2005**



Das neue NHL ist dank des perfekt abgestimmten Gameplays und großartiger Präsentation ein echtes Schmankerl geworden. Zudem dürfen deutsche Eishockey-Cracks erstmals auch online auf Puckjagd gehen. Für Fans Pflicht. **TEST AUF SEITE 86.**

Hersteller: Electronic Arts  
Termin: 7. Okt. Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	EINZEL	<b>87%</b>
85%	85%	88%	

**MADDEN NFL 2005**



Erneut verbessertes Gameplay und noch größerer Umfang dank erweitertem Franchise-Modus. EA toppt seine Football-Referenz jedes Jahr aufs Neue! Ein Online-Modus hat es aber auch dieses Mal leider nicht ins Spiel geschafft. **TEST AUF SEITE 87.**

Hersteller: Electronic Arts  
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	<b>92%</b>
90%	84%	89%	



... PGA Tour 2005 Beim neuen Tiger Woods wurden der Goller-Editor und der Karriere-Modus über bis zu zehn Saisons weiter ausgebaut. Zusätzlich lassen eine neue Schlagtechnik und 15 neue PGA-Tour-Spieler das Goller-Herz höher schlagen. Für Fans dieser Sportart auf Konsole ein Muss.

Hersteller: Electronic Arts  
Termin: 23. Sept. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	<b>87%</b>
84%	83%	85%	



**WORMS FORTS: ...**



... Unter Belagerung. Team 17s Kampfwürmer kehren zurück mit der gewohnten Palette an verrückten Waffen wie fliegenden Omas und Elchkatapulten. Schade nur, dass das Spiel längst zu komplex geworden ist, um spontan zum Party-Knaller zu werden. **TEST AB SEITE 90.**

Hersteller: Sega/Atari  
Termin: Anfang Okt. Preis: Ca. € 50,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	EINZEL	<b>72%</b>
65%	55%	76%	



**HITMAN: CONTRACTS**



Glatzköpfig, böse und obercool: In Contracts, dem dritten Teil der Action-Reihe von Eidos durchlebt man zahlreiche vergangene Aufträge des eiskalten Profikillers. Äußerst spannend und auch grafisch durchaus gelungen – jetzt schon für € 30,-!

Hersteller: Eidos  
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	<b>87%</b>
82%	84%	—%	

**JAK II: RENEGADE**



Aus dem ursprünglich noch relativ harmlosen Jump & Run Jak and Daxter wurde beim zweiten Teil ein waffenorientiertes Actionspiel mit GTA-artigen Missionen. Technisch wie spielerisch gehört der Titel immer noch zum Besten auf der PS2 und ist jetzt zum Platinum-Preis erhältlich.

Hersteller: Sony  
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	<b>91%</b>
92%	88%	—%	

**RATCHET & CLANK 2**



Wer jetzt nicht zuschlägt, der muss sich schon eine überzeugende Ausrede einfallen lassen. Das zweite Abenteuer der ungleichen Helden prahlt mit edler Optik, witzigen Ideen und hervorragender Spielbarkeit. Lediglich unerfahrene Spieler kommen gegen Ende ins Schwitzen.

Hersteller: Sony  
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	<b>89%</b>
90%	90%	—%	

**WRC 3**



Das einzige Rallye-Spiel mit offizieller FIA-Lizenz! Dem dritten Teil der ambitionierten Serie gelingt recht ordentlich die Mischung aus Simulation und Arcade-Racer. Die hübsche Optik flimmert stark, bietet aber eine enorme Fernsicht und bleibt stets absolut flüssig.

Hersteller: Sony  
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	<b>85%</b>
83%	77%	83%	



TEST DES MONATS

# Star Wars Battlefront

Spielen Sie, wovon **Millionen von Star-Wars-Fans** träumen.





**GENIAL** So viel Star-Wars-Action erlebten wir bislang in keinem anderen Spiel.



**DAVID GEGEN GOLIATH** Erst scheint es, als ob wir keine Chance haben, dann ...

**B**lasterschüsse zischen uns um den Kopf, mit unseren Kameraden hechten wir von Deckung zu Deckung, um nicht in der nächsten Sekunde ein schönes Loch in der blank polierten Sturmtrupperrüstung zu haben. Krank melden ist nicht mehr – wir müssen unser Bestes tun, den aufständischen Rebellen in der Schmugglerstadt Mos Eisley auf Tatooine mit dem Blaster gepflegtes Benehmen beizubringen. Leider steht es nicht gut für uns, die Kräfte unserer Einheiten schwinden – bis plötzlich Feind und auch Freund das Blut gefriert: Darth Vader ist auf dem Schlachtfeld! Kaum, dass wir das typische Geräusch seiner Atemmaske hören, fällt ein Rebell nach dem anderen dem tödlichen Laserschwert des dunklen Jedi-Ritters zum Opfer – der Sieg ist fast unser!

#### EIN TRAUM ERFÜLLT SICH

Was sich wie actionreiche Szenen aus einem der *Star Wars*-Filme liest, können Sie so in *Star Wars Battlefront* erleben. Dieses Spiel ermöglicht, was sich wohl jeder Fan der Filme schon erträumt hat: Für eine der Seiten aus dem *Star Wars*-Epos zu kämpfen und für Recht

oder auch Unrecht in der Galaxis zu sorgen. Mit einer von insgesamt vier Fraktionen können Sie ins Feld ziehen. Neben den Droiden und Klonkriegerern aus *Episode I bis III* sind das die Rebellen und Imperialen aus Teil 4 bis 6, aus der Zeit der Bürgerkriege. Der Mehrspielerpart bildet dabei das Herzstück dieses Spiels und läuft nach folgendem Muster ab: Zwei Parteien kämpfen mit bis zu 16 Spielern über PlayStation 2 und im LAN über den Netzwerkadapter oder zu zweit an einer PS2 um die Eroberung von Kontrollpunkten. Ähnlich wie im PC-Online-Hit *Battlefield: 1942* sind diese für die Existenz der eigenen Seite überlebenswichtig: Jeder einzelne Kontrollpunkt auf den insgesamt 16 Maps ist notwendig, um selbst Einheiten ins Gefecht schicken zu können. Haben Sie jeden dieser Punkte erobert, ist das Schicksal des Gegenübers besiegelt, unabhängig davon, wie viele Soldaten noch in der Reserve auf den Einsatzbefehl warten. Jede Seite beginnt nämlich mit einem festgelegten Kontingent von Soldaten, das nur über diese Kontrollpunkte eingesetzt werden kann. Hat eine Gruppierung alle ihre Reserven verbraucht, ist das Spiel ebenfalls vorbei. Leider waren zum Zeitpunkt



... aber nehmen wir den AT-TE der Klonkrieger gemeinsam in die Zange, um ...

**TEAM REPUBLIK VERLOR KP AT-TE**



... wenig später siegreich zu sein! Sieg den Droiden! Tod den Klonkriegern!

## INFO SPIELEN IM NETZWERK

## Im Angesicht des Mitspielers

Die LAN-Option von *Star Wars Battlefront* macht wahre Massenkämpfe auch offline möglich. Hier lesen Sie, was Sie für Gefechte mit bis zu 16 Spielern benötigen.

Wochenende für Wochenende für verwandeln sich PC-Spieler in wahre Nomaden. Mitsamt ihren PCs fahren sie auf so genannte LAN-Partys, um sich mit Gleichgesinnten in netzwerkfähigen Spielen zu messen. PS2-Besitzer können dies ebenfalls erleben. Für Spiele wie *Star Wars Battlefront*, die über Netzwerkkadpter Mehrspielerpartien erlauben, brauchen Sie dann neben Fernseher und PS2 eine Version des Spiels. Außerdem nötig: Ein Netzwerkteiler („Hub“ oder „Switch“ genannt), um die Konsolen über reguläre Netzwerkkabel (RJ45, auch „Patchkabel“ genannt) zu verbinden. Am besten schildern Sie dem PC-Händler Ihres Vertrauens, mit wie viele Leuten Sie ein kleines Netzwerk aufbauen wollen – und er wird Ihnen weiterhelfen. Für unseren Test mit vier menschlichen Teilnehmern verwendeten wir beispielsweise einen 4er-Switch (erhältlich ab 20 Euro) sowie vier sieben Meter lange Netzwerkkabel (Stückpreis: 8 Euro). Achtung: Wollen Sie nur zwei PS2-Konsolen direkt miteinander verbinden, können Sie sich den Netzwerkteiler sparen und statt der Patch-Kabel ein so genanntes Crosslink-Kabel kaufen. Das stecken Sie dann direkt in die Konsolen.



**ERÖFFNUNG** *Star Wars Battlefront* bietet bereits nach wenigen Schritten Mehrspielerspaß.



**ALLES ZUSAMMEN** Mit diesem Zubehör begeben Sie sich zu PS2-Netzwerkpartys.

unseres Tests noch keine Spiele über PlayStation Net möglich – das werden wir für Sie nachholen, sobald *Star Wars Battlefront* online spielbar ist.

### ZU FUSS ODER PER ANHALTER

Alle in *Star Wars Battlefront* vorkommenden Fraktionen verfügen über normale Fußsoldaten, Scharfschützen, schwer bewaffnete Einheiten, Piloten und eine fünfte Klasse, die der Spezialeinheiten. Jene sind besonders kampfstark und besitzen Fähigkeiten, über die die Gegenseite nicht verfügt. Während unserer Testspiele hatten wir nie den Eindruck, dass eine der Einheiten zu mächtig ist, was auf die im Spiel vorkommenden Fahrzeuge ebenfalls zutrifft. Denn *Star Wars Battlefront* ermöglicht es Ihnen auch, bekannte Land- und Luftfahrzeuge aus den Filmen zu steuern. Und das rockt! An Bord mancher Gefährte können Sie gar Piloten- und Schützenposition unter Mitspielern aufteilen. Ob Sie nun aber schweres Kriegswerkzeug wie den AT-AT-Vierbeiner des Imperiums oder einen X-Wing-Flieger der Rebellen befehlen: Immer gibt es geeignete Gegenmittel, das mobile Kriegswerkzeug unschädlich

zu machen. Die 16 Maps, auf denen sich die Sternenkriege\* abspielen, bieten zudem genügend Varianten, um unterschiedliche Herangehensweisen im Kampf gegen die feindlichen Einheiten anzuprobieren.

### AUCH ALLEINE EIN GENUSS

Dem Mehrspielerspaß fast ebenbürtig sind die drei Einzelspielermodi. In „Sofort-einsatz“ brauchen Sie lediglich Details wie Ära, Fraktion und die Intelligenz der Bots einzustellen, um kurz darauf ins Gefecht zu steigen. „Historische Kampagne“ präsentiert Ihnen die Schlachten der Filme, die Sie dann chronologisch nachspielen. Sehr gut gefiel uns dabei, dass Originalszenen aus dem *Star Wars*-Epos kurz in die jeweilige Mission einführen und Charaktere wie Jedimeister Yoda schließlich erklären, die Sie dann chronologisch nachspielen. Sehr gut gefiel uns dabei, dass Originalszenen aus dem *Star Wars*-Epos kurz in die jeweilige Mission einführen und Charaktere wie Jedimeister Yoda schließlich erklären, was wir beim jeweiligen Auftrag beachten müssen. Im dritten und letzten Modus „Galaxis-Eroberung“ wiederum mehrern Sie nach Wahl von Epoche und Fraktion die Anzahl der Planeten unter Ihrem Kommando. Hier sorgen die Planeten-Boni für Abwechslung, die Sie bekommen, sobald Ihnen ein kompletter Himmelskörper zufällt, und die dann in nachfolgenden



**AUF ZWEI BEINEN** Die AT-ST sind groß, stark und zum Glück nicht unverwundbar.



**BONUS-EINHEIT** In Einzelspieler-Modus treten auf Wunsch Jedi-Ritter wie Darth Vader ins Geschehen.

Schlachten verwendet werden dürfen. Unter anderem verschaffen Sie Ihren Einheiten so höhere Zielgenauigkeit, sabotieren Fahrzeuge des Feindes, oder können Jedi-Helden auf den Plan rufen. Erfahrenen Spielern legen wir nahe, den Schwierigkeitsgrad gleich zu Beginn auf „Hart“ umzustellen. Wie im Mehrspieler-Modus mit Bots ist die mittlere Einstellung eher für Gelegenheitsspieler ausgelegt.

#### PRÄSENTATION DER EXTRAKLASSE

Star Wars-Musik an – das war's mit den Effekten? Nein, so leicht hat es sich das Entwicklerteam von Pandemic nicht gemacht. Die originalen Soundeffekte und Musikstücke aus den Filmen sind nur ein Teil des Mosaiks, mit dem die tolle Grundstimmung dieses Spiels erzeugt wird. Beispielsweise werden Sie immer wieder kleine Details wie die abgenutzten Rüstungen der Rebellen oder auch Sprachsamples von aus den Filmen bekannten Rassen bemerken, die das Gesamtbild abrunden. Die Fahrzeuge tragen zur überzeugenden Optik einen nicht unerheblichen Teil bei: Viele der Waffen, die Sie oder Ihre Mitspieler an Bord benutzen können, sind in ihrer Bewegung animiert und für au-

ßerhalb der Fahrzeuge laufende Einheiten sichtbar. Bewegen sich größere Kolosse wie der massige AT-TE der Klonkrieger fort, können Sie zudem bei der realistischen Bewegung der Gelenke zusehen. Hinzu kommt die tolle Optik: Sandstürme peitschen über die Wüstenplaneten, die spezifische Flora und Fauna vermittelt das Gefühl, in einer lebenden Welt zu agieren. Bei so viel Qualität gibt es nur wenig zu meckern. So hätte die Kartensuch-Prozedur, bis man schließlich eine Multiplayer-Partie starten kann, durchaus Feinschliff verdient: Eine Funktion, mit der wir per Knopfdruck automatisch eine zufällige Auswahl an Karten spielen können, suchen wir vergeblich. Auch die Animationssequenzen tödlich getroffener Einheiten wirkten in der uns vorliegenden Version Verbesserungswürdig, vereinzelt verkeilten sich außerdem die KI-gesteuerten Fahrzeuge. Das ändert aber nichts daran, dass *Star Wars Battlefront* besonders für Freunde von Multiplayer-Spielen momentan ein absolutes Muss ist! Unterhaltsamere Massenschlachten finden Sie derzeit nicht.

NICO LINDNER



**MASSIV** Gut, dass dieser AT-AT zu uns gehört ...



**GESCHWIND** Sie können sogar mit Fliegern wie dem X-Wing und Tie Fighter ins Gefecht ziehen.



**VARIANTENREICH** Selbst Wookies können zu Ihren Gegnern zählen.



**KASHYYYK** Das ist der Planet aus Episode III, den Spieler lange vor dem Filmstart im Mai 2005 zu sehen bekommen.

DETAIL-CHECK STAR WARS BATTLEFRONT

# Für Mehrspielergefechte die absolute Krönung

Die Boden- und Luftgefechte im *Star Wars*-Universum, das Action- und Stealth-Gemisch von *Splinter Cell 2* oder die Taktikgefechte in *SOCOM II*? Es werden unterschiedliche Mehrspieler-Vorlieben angesprochen.



**STAR WARS BATTLEFRONT** ★★★★★  
**UMFANG** ★★★★★  
 Auf „leicht“ in weniger als 5 Stunden durchgespielt. Erfahrene Spieler sollten gleich den Schwierigkeitsgrad „hart“ wählen.  
**Anzahl Missionen:** 17  
**Schwierigkeitsgrade:** 3  
**Speichermöglichkeit:** Erst nach Abschluss eines Gefechts möglich.  
**Leveldesign:** Sehr abwechslungsreich, der Spieler muss seine Spielweise und Wahl der Waffen sowie Fahrzeuge an die unterschiedlichen Gegebenheiten anpassen.

**MULTIPLAYER** ★★★★★  
 Über PlayStation Net für uns leider noch nicht testbar, im System Link gerade durch die Fahrzeuge eine Wucht.  
**Spitzscreen-Modus:** Ja.  
**Netzwerk-Link:** Ja.  
**PlayStation Net:** Ja.  
**Maximale Anzahl an Spielern:** 16  
**Mehrspieler-Modi:** 1  
**Mehrspielermaps:** 16



**TECHNIK** ★★★★★  
 Tolle Präsentation, aufwendige Einheiten, Fahrzeuge sowie Maps machen *Battlefront* zu einer Augenweide.  
**60-Hz-Modus:** Nein.  
**Soundeffekte:** *Star Wars*-typisch, sehr gut.  
**Musik:** Sehr gut, eng an den Filmen orientiert.



**GESAMTWERTUNG** ★★★★★  
**Fazit:** Auf Action ausgerichteter Mehrspieler-Titel, auf geniale Art und Weise im *Star Wars*-Universum angesiedelt.



**SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW** ★★★★★  
**UMFANG** ★★★★★  
 Sehr fordernd und damit erst nach knapp 15 Stunden durchgespielt. Wiederholungen von Spielabschnitten sind die Regel.  
**Anzahl Missionen:** 9  
**Schwierigkeitsgrade:** 2  
**Speichermöglichkeit:** Begrenzte Anzahl von Checkpoints im Level.  
**Leveldesign:** Ebenfalls sehr unterschiedlich. Die kurzweiligen Einsatzgebiete bieten dem Spieler zum Teil mehrere Möglichkeiten zum Überwinden eines Abschnitts.

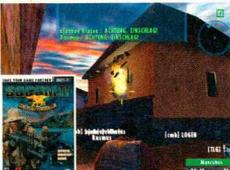
**MULTIPLAYER** ★★★★★  
 Durch Stealth und Action gelikt zwei spannende Herangehensweisen möglich, tolles Leveldesign.  
**Spitzscreen-Modus:** Nein.  
**Netzwerk-Link:** Ja.  
**PlayStation Net:** Ja.  
**Maximale Anzahl an Spielern:** 4  
**Mehrspieler-Modi:** 3  
**Mehrspielermaps:** 8



**TECHNIK** ★★★★★  
 Bessere Grafik als im Vorgänger, immer noch aber Probleme mit der Framerate. Gelingene Außenlevel mit einer belebten Flora und Fauna.  
**60-Hz-Modus:** Nein.  
**Soundeffekte:** Klingt sehr natürlich.  
**Musik:** Situationsabhängig, stimmungsvoll.



**GESAMTWERTUNG** ★★★★★  
**Fazit:** Mischung aus Action und Stealth-Aktionen. Zwei Einheiten Typen erfordern grundlegend verschiedene Herangehensweisen.



**SOCOM II - U.S. NAVY SEALS** ★★★★★  
**UMFANG** ★★★★★  
 Der Umfang der Kampagne ist ausreichend, online gibt es neue und überarbeitete Levels. Fans und Neulinge bekommen genug zu tun.  
**Anzahl Missionen:** 12  
**Schwierigkeitsgrade:** 3  
**Speichermöglichkeit:** Erst nach Abschluss eines Levels möglich.  
**Leveldesign:** Viele geskriptete Ereignisse lockern das Geschehen auf, machen es aber auch etwas durchschaubar. Der Anti-Terror-Kampf findet weltweit statt.

**MULTIPLAYER** ★★★★★  
 Taktisch kluges Teamwork ist gefragt, egoistische Einzelkämpfer haben in *SOCOM II* wenige Chancen auf Erfolg.  
**Spitzscreen-Modus:** Nein.  
**Netzwerk-Link:** Ja.  
**PlayStation Net:** Ja.  
**Maximale Anzahl an Spielern:** 16  
**Mehrspieler-Modi:** 5  
**Mehrspielermaps:** 22



**TECHNIK** ★★★★★  
 Grafisch wurde im Vergleich zu Teil 1 ordentlich zugelegt, dafür ruckelt's gelegentlich etwas kräftiger. Trotz Nebel ein Schritt nach vorne.  
**60-Hz-Modus:** Nein.  
**Soundeffekte:** Sehr gut.  
**Musik:** Sehr gut, es dominieren Kampfgeräusche.



**GESAMTWERTUNG** ★★★★★  
**Fazit:** Taktik samt Action – *SOCOM II* ist noch mehr als die zwei Vergleichstitel für Freunde von sorgsam überlegten Teamaktionen gedacht.

MEIN FAZIT SUPER



**Nico Lindner**  
 spielt in der Cantina Band.

Schlafentzug, Augenränder, Verlust des Zeitgefühls: Mit *Star Wars Battlefront* ist LucasArts ein wahres Meisterstück gelungen, das den Spieler so schnell nicht mehr loslässt. Die Präsentation ist super, die Aufmachung der Einheiten und Fahrzeuge ausgezeichnet. Selbst so kleine Details wie abgewetzte Uniformen kann ich ausmachen und bewundern! Zahlreiche Maps mit unterschiedlichen Anforderungen bereiten im Mehrspieler-Modus außerdem langfristig Herausforderungen und lassen Langeweile erst gar nicht aufkommen. Das gilt auch für den Einzelspieler-Modus, obwohl dieser Titel erst mit menschlichen Mitspielern zur absoluten Höchstform aufläuft. Gerade online dürfte *Star Wars Battlefront* zu einem DER Titel überhaupt werden.

TEST STAR WARS BATTLEFRONT

**Hersteller:** LucasArts  
**Entwickler:** Pandemic  
**Genre:** Action  
**Sprache:** Deutsch  
**Video:** 4:3  
**Audio:** Dolby Pro Logic II  
**Umfang:** 16 Maps  
**Internet:** www.lucasarts.com

**Spieler:** 1-16 Spieler  
**Termin:** 23. September  
**USK-Freigabe:** Preis: Ab 16 Jahren Ca. € 60,-

- Perfekte *Star Wars*-Atmosphäre
- Zahlreiche Einheiten und Fahrzeuge
- Sehr gute Präsentation
- Viefältige Maps

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Sekundärwaffe	R1: Primärwaffe	<input type="checkbox"/> Nachladen
L2: Wechselt Sekundärwaffe	R2: Wechselt Primärwaffe	<input type="checkbox"/> Action/ Fahrzeug betreiben
Start: Pause/Menu		<input type="checkbox"/> Springsen/ landen/abheben
Select: Karten-Modus		<input type="checkbox"/> Ducken/ hüpfen
Steuerkreuz: (Befehls-Alt) Erweitert	Analogstick L: Richtungswechsel	Analogstick R: Kamera/Schub

„Der durchdachten Steuerung wegen kann sich der Spieler komplett auf das Geschehen konzentrieren.“ **STEUERUNG 90%**

**GRAFIK 87%** **SOUND 90%** **MULTIPLAYER 92%** **EINZEL 86%**

**„Star-Wars-Feeling in Perfektion:** Gerade der Multiplayer-Part ist dank der Fahrzeuge einfach grandios!“

Traue niemandem,  
Außer den Kräften in Dir.

# SECOND SIGHT



Verändert. Verwundet. Vergessen. Das war ein Fehler...

Ein zerschundener Körper im militärischen Forschungslabor. Kein Gedächtnis. Aber mit paranormalen Fähigkeiten, die weit über die menschliche Vorstellungskraft reichen. Wer das verbrochen hat? Die Antwort gibt's nur bei Second Sight, dem faszinierend-verstörenden Mystery-Thriller mit jeder Menge Nervenkitzel, Shooter- und PSI-Action!

[www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)

Codemasters™ 

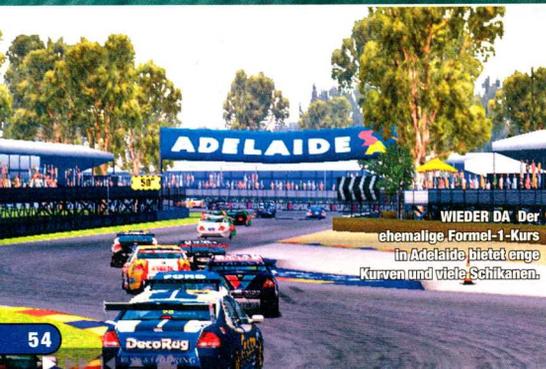
GENIUS AT PLAY™

© 2004 Free Radical Design Limited. All rights reserved. "Second Sight"™ is a trademark of Free Radical Design Limited. Developed by Free Radical Design Limited. Published by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters"™ is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license.



# DTM Race Driver 2

Die **Riesenüberraschung**  
von **Codemasters** – der Thron  
von Gran Turismo wackelt!



**WIEDER DA'** Der ehemalige Formel-1-Kurs in Adelaide bietet enge Kurven und viele Schikanen.



**KLASSIKER** Der Jaguar E-Type ist zwar behäbig, aber soooo cool!



**PRACHTVOLL** An manchen Stellen ist das Spiel richtig hübsch.



**NAMENSGEBER** Die DTM-Wagen sind schnell und halten auch mal kleinere Rempler aus.

**R**ennspiele für die PlayStation 2 haben es wahrlich nicht leicht. Simulations-Fans schwören seit Jahren auf die *Gran Turismo*-Serie und selbst drei Jahre nach der Veröffentlichung kann der dritte Teil noch immer begeistern und sieht unverschämte gut aus. Freunde von actionreichen Arcade-Rennern dürften erst kürzlich *Burnout 3* mit offenen Armen empfangen. Da fällt es auf den ersten Blick schwer, überhaupt einen Grund zu sehen, sich auch noch *DTM Race Driver 2* zu kaufen. Vor einem halben Jahr musste man sich derlei Gedanken noch gar nicht machen, denn schließlich war der Titel zunächst exklusiv auf Microsofts Xbox erhältlich und heimtöndlich höchstwertungen ein. Wir hatten eine Fassung für die PS2 eigentlich schon abgeschrieben ... und jetzt? Jetzt liefert Codemasters eine Umsetzung ab, die eindrucksvoll zeigt, was man aus Sonys Kiste noch herausholen kann.

**TAGE DES DONNERS**

Wie auf der Xbox startet man als Spieler sinnvollerweise zunächst einmal den Karriere-Modus, der diesen Namen auch tatsächlich verdient. Witzige und unterhaltsame Zwischensequenzen aus der

Ego-Perspektive erzählen den virtuellen Werdegang des Spielers, der im Verlauf dieser Karriere in zahlreichen Rennserien sein Können unter Beweis stellen muss – inklusive fieser Konkurrenten, väterlicher Leitfiguren und verruchter Manager. Klar, in Sachen Umfang macht *Gran Turismo* noch immer niemand etwas vor, doch wer mehr Wert auf spannende Rennen als das Hegen und Pflegen des eigenen Fuhrparks legt, ist mit *DTM Race Driver 2* besser bedient als mit der Referenz. Denn während die Auseinandersetzungen bei *Gran Turismo* vorrangig im Tuning-Shop und der Garage entschieden werden, gewinnt bei *DTM Race Driver 2* immer der bessere Fahrer. Innerhalb der zu fahrenden Rennserien sind die Fahrzeuge meist recht ausgewogen und selbst ausgiebige Schraubereien bringen keinen entscheidenden Vorteil. Hier liegt auch einer der Knackpunkte des Spiels und einer der größten Unterschiede im Vergleich zur Konkurrenz. Bei *GT 3* reichen selbst kleinste Modifizierungen am Setup des Wagens, um das Fahrgefühl und die Performance spürbar zu verändern. *DTM Race Driver 2* bietet zwar ebenfalls die Möglichkeit, am Wagen herumzudoktern, doch letztlich ist das nur selten

**INFO STEUERUNG**

**Eine runde Sache!**

**Lenkradunterstützung ist nicht gleich Lenkradunterstützung. Das neue Volant von Logitech ist beispielsweise noch zu neu für viele Spiele.**

Einen Lenkwinkel von 900° mögen manche als Spielerei abtun, dennoch macht dieses Feature den Hauptpreis des DrivingForce Pro aus. Leider ist der extreme Lenkwinkel nur mit neueren Spielen kompatibel, die das Lenkrad explizit unterstützen. Neben der Prologue-Version von *Gran Turismo 4* ist *DTM 2* damit der erste Titel, der dies ermöglicht. *Gran Turismo 3* lässt sich zwar ebenfalls mit dem hochwertigen Gerät betreiben, der Lenkwinkel ist dann aber auf die üblichen 200° begrenzt. *DTM 2* bietet deswegen von Haus aus vollen Support für das Gerät und in der Praxis kann die Kombination auch durchaus überzeugen. Wem das DrivingForce Pro trotzdem nicht den hohen Preis wert ist, der kann natürlich auch handelsübliche Lenkräder wie das Speedster 3 von Fanatec verwenden. Eigens dazu wurde von Codemasters ein neuer Steuerungs-Modus namens Pro-Simulation eingebaut, der mit dem Pad nur noch schwer zu bewältigen ist, per Lenkrad aber griffiger wirkt.



**SPITZE** Das DrivingForce Pro von Logitech ist ein tolles Gerät, aber leider sehr teuer.



**VORSCHAU** Die XXL-Demo GT 4 von Logitech unterstützt ebenfalls den vollen 900°-Lenkwinkel.



**SELTSAM** Die Rallye-Events kommen spielerisch und optisch nicht an die Colin-McRae-Serie heran.



**3/5** **ORDENTLICH** Auch im Splitscreen beeindruckt das Schadensmodell. **Runde: 1/3**  
 Gefahrenzeit: 00:52.75  
 Rundenzeit: 00:52.75

**4/5** **PLATZ** **Runde: 1/3**  
 Gefahrenzeit: 00:52.75  
 Rundenzeit: 00:52.75  
 136 km/h  
 55

notwendig und zu keinem Zeitpunkt so explizit spürbar. Das ist allerdings nicht unbedingt als Nachteil zu sehen. Das Gefühl, in einem PS-strotzenden Monster auf Rädern zu sitzen, kommt sehr gut rüber und schon nach wenigen gefahrenen Metern zaubert das Spiel ein Lächeln ins Gesicht eines jeden Autofans. Ohne den Spieler zu überfordern, simuliert DTM 2 meist recht glaubwürdig das Renngeschehen. Im Direktvergleich mit Gran Turismo wirkt das Spiel schon fast wie ein Arcade-Racer, fordert einem aber spätestens in den höheren Geschwindigkeitsklassen auch fahrerisches Talent ab. Letztlich ist es also auch eine Frage des eigenen Geschmacks, denn objektiv betrachtet nehmen sich die beiden Spiele nicht viel. In nackten Zahlen ausgedrückt hat Gran Turismo natürlich die Nase vorn, doch Spielspaß hat nicht zwangsläufig etwas mit der Menge an Fahrzeugen zu tun.

**MÄCHTIG LEISTUNG UNTER DER HAUBE**

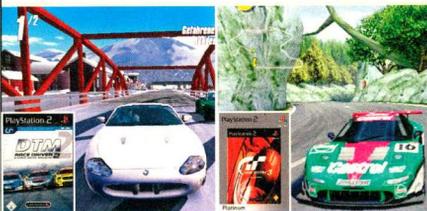
Wie bereits erwähnt, ist die technische Leistung von Codemasters beachtlich. Klar, auf den ersten Blick sieht Gran Turismo 3 schöner aus, doch hinter der Fassade punktet DTM 2 mit viel mehr Betrieb auf der Rennstrecke, umfangreichem Schadensmodell und cleveren Computergegnern. Dennoch läuft das Spiel superflüssig und ruckelt noch nicht einmal bei Massenkarambolagen. Die Umgebungsgrafiken sind nicht immer überzeugend, doch die billigen Bitmap-Bäume waren auch schon auf der Xbox wenig ansprechend. An der Akustik gibt's ebenfalls nix zu meckern. Alle Fahrzeuge klingen satt und passend, sogar die deutsche Vertonung der Charaktere ist gelungen. Während der Rennen bekommen Sie über Funk immer wieder motivierende Informationen ins Ohr geflüstert, was die Rennatmosphäre steigert. Man muss Kritikpunkte also schon mit der Lupe suchen. Die Grafik könnte noch etwas Politur vertragen, der Spieler wird kaum für eine unfaire Fahrweise bestraft und die Rallye-Events erreichen nicht den Qualitätslevel der Straßenrennen. Dennoch bleibt unterm Strich ein hervorragendes Rennspiel mit beeindruckender Technik und viel Abwechslung. Wem Gran Turismo so langweilig und Burnout zu unrealistisch ist, der sollte sofort zuschlagen!

MAIK BÜTEFÜR

**DETAIL-CHECK DTM RACE DRIVER 2**

**Virtueller Motorsport auf höchstem Niveau**

Zwei Spiele für die Sammlung. Rennspielfans kommen an beiden Titel nicht vorbei.



**DTM RACE DRIVER 2**

**GAMEPLAY** ★★★★★

**Hervorragend.** Der Spagat zwischen Arcade-Renner und Simulation ist noch nie zuvor so gut gelungen.

**Steuerung:** Ob analog, digital oder mit Lenkrad – DTM Race Driver 2 ist perfekt steuerbar. Tolle Sache: Das Logitech DrivingForce Pro wird mitsamt dem Lenkwinkel von 90° unterstützt.

**Streckendesign:** Fantastische wechsellässige Strecken ab und bieten eine hohe Qualität.

**Fahrphysik:** Alle Fahrzeuge verhalten sich glaubwürdig, bleiben aber auch in Extremsituationen beherrschbar. Lediglich die Rallye-Wagen wirken etwas schwammig und ungläubig.

**Schadensmodell:** Sehr gut. Spoiler, Motorhauben, Türen und ganze Räder fliegen nach Crashes in hohem Bogen davon.

**Schwierigkeitsgrad:** Ausgewogen. Die Lenkmanöver steigt Schritt an, spätere Rennen erfordern Präzision, Geduld und fahrerisches Talent.

**Künstliche Intelligenz:** Klasse! Die Gegner rangeln, machen selbst Fehler und achten auf den Spieler.

**UMFANG & MOTIVATION** ★★★★★

Der Karriere-Modus beschäftigt lange genug, danach dürften Online-Rennen auch auf lange Sicht Spaß machen.

**Autos:** 35

**Strecken:** 49

**Ladezeiten:** 15 Sekunden sind erträglich, direkte Neustarts kommen sogar gänzlich ohne Ladepause aus.

**Spitscreen:** Bis zu vier Computergegnern dürfen zugeschaltet werden.

**Online-Spiel:** Bis zu acht Spieler dürfen online gemeinsam auf die Strecke. Leider zum Zeitpunkt noch nicht verfügbar.

**GRAFIK & SOUND** ★★★★★

Auf den ersten Blick sieht Gran Turismo 3 schöner aus, doch DTM 2 bietet wesentlich mehr Technik im Hintergrund.

**Darstellung:** Superflüssige 50 Bilder pro Sekunde. Keine Ruckler. Im Spitscreen läuft das Spiel nur noch mit 25 Bildern pro Sekunde.

**Präsentation:** Der Story-Modus ist mittelbernd, die Menüs übersichtlich und schnell.

**60-Hz-Modus:** Nein.

**16:9-Modus:** Nein.

**Perspektiven:** 4

**Sound:** Die Fahrzeuge klingen kräftig und die Akustik macht bei jeder Kollision Laune.

**GRAN TURISMO 3: A-SPEC**

**GAMEPLAY** ★★★★★

Der Klassiker. Im Direktvergleich ist GT 3 wesentlich simulationstauglicher als der Herausforderer.

**Steuerung:** Auch Gran Turismo bietet mit allen erdenklichen Steuergeräten die volle Kontrolle über das Fahrzeug. Das Driving-Force Pro wird erst in Gran Turismo 4 Verwendung finden.

**Streckendesign:** Gran Turismo 3 bietet viele und durchdachte Kurse. Auch hier gibt's reale Rennstrecken und Fantasiestrecken.

**Fahrphysik:** Die Unterschiede zwischen den Fahrzeugen sind nicht so stark ausgeprägt, dennoch ist die Fahrphysik glaubwürdig. Die Rallye-Rennen wirken etwas authentischer als beim Konkurrenten.

**Schadensmodell:** Nicht vorhanden.

**Schwierigkeitsgrad:** Schon nach kurzer Zeit vereinfachen Tuning-Geschicke jedes Rennen. Erst die hohen Klassen erfordern wieder fahrerisches Können.

**Künstliche Intelligenz:** Schwach. Die anderen Fahrer ignorieren den Spieler und fahren stur ihre Linie.

**UMFANG & MOTIVATION** ★★★★★

Wer gerne sammelt und Rennen regeregelt abarbeiten möchte, der findet in Gran Turismo 3 für Monate genug zu tun.

**Autos:** 183

**Strecken:** 20 (+ 16 rückwärts)

**Ladezeiten:** Maximal zehn Sekunden dauert der Ladevorgang. Auch hier gehen Neustarts sofort los.

**Spitscreen:** Zwei Spieler messen sich ohne Computergegnern.

**Online-Spiel:** Nicht vorhanden.

**GRAFIK & SOUND** ★★★★★

Maximal sechs Wagen auf der Strecke und das fehlende Schadensmodell erklären die hübschere Optik.

**Darstellung:** Superflüssige 50 Bilder pro Sekunde. Keine Ruckler. Im Spitscreen läuft das Spiel mit weniger Details, aber immer noch superflüssig.

**Präsentation:** Die Menüs sind nüchtern und schlicht, bieten aber genügend Übersicht.

**60-Hz-Modus:** Nein.

**16:9-Modus:** Ja.

**Perspektiven:** 2

**Sound:** Einige Sounds klingen etwas angestaut, die Fahrzeuge dagegen authentisch.

**MEIN FAZIT SUPER**



**Maik Bütefür**  
will einen Ford GT40!

Schon bei der Xbox-Version konnte ich das Pad kaum aus der Hand legen. Der Story-Modus motiviert ungemein und man weiß endlich mal wieder, wozu man die Rennen überhaupt fährt. Das Handling der Fahrzeuge ist glaubwürdig, aber dennoch nicht übertrieben realistisch. Herrliche Drifts und verbissene Fights mit Konkurrenten sind an der Tagesordnung. Das ist Rennsport, wie ich ihn mag. Gran Turismo 3 bleibt Genrekönig, richtet sich aber eher an Jäger und Sammler. Passionierte Rennfahrer fühlen sich erst bei DTM 2 so richtig heimisch. Technisch ist Codemasters ein echtes Kunststück gelungen, auch wenn gegenüber dem Xbox-Original einige Details verloren gegangen sind.

**TEST DTM RACE DRIVER 2**

Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Surround
Umfang:	49 Rennstrecken

Internet: [www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

Spieler: 1-8 (online) Termin: 8. Oktober

USK-Freigabe: Preis: Ohne Beschränkung Ca. € 60,-

- ◆ Beindruckende Technik
- ◆ Klasse Fahrphysik
- ◆ Motivierender Story-Modus
- ◆ Viel Abwechslung

**CONTROLLER-CHECK STANDARD**

L1: Runterschalten	R1: Hochschalten	Start: Bremsen
L2: Hochschalten	R2: Nach hinten schauen	Start: Sicht lindern
Start: Pause	Select: Handbremse	Start: Beschleunigen
Steuerkreuz: Lenken	Analogstick L: Lenken	Analogstick R: Beschleunigen

„Die Steuerung ist frei konfigurierbar, reagiert präzise und macht mit einem guten Lenkrad noch mehr Spaß.“

STEUERUNG 70%

**GRAFIK | SOUND | MULTI EINZELSPIELER**

86% | 80% | 85% | **90%**

„Echte Konkurrenz für Gran Turismo – optisch wie spielerisch gelungene Umsetzung des Xbox-Hits!“

**GESAMTWERTUNG**

★★★★★

**GESAMTWERTUNG**

★★★★★

KONAMI

# SILENT HILL 4 THE ROOM

KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.  
SILENT HILL 4: THE ROOM is a trademark of Konami Corporation. © Konami Corporation 2005.  
© 1998-2005 Konami Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

"PS" 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 and are used under license from Microsoft.



PC DVD  
ROM



PlayStation 2

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

# Silent Hill 4

## The Room

18+

HIT  
PLAYZONE

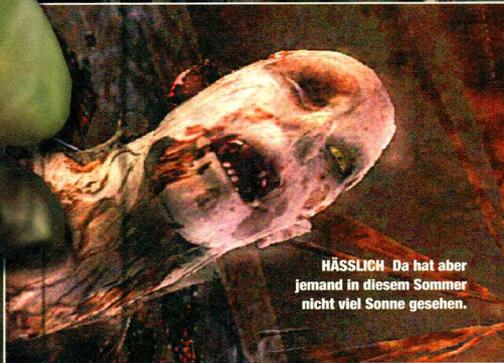
VIDEO

Kabelbrand im  
Herzschrittmacher:

**Silent Hill 4 lehrt die  
Konkurrenz das Fürchten!**

**N**ur das kalte Licht der Neonröhren beleuchtet das nach Blut und Verwesung riechende Zimmer der Notaufnahme. Auf einem OP-Tisch liegen die Überreste einer Operation, die mit größter Wahrscheinlichkeit grundlos vorgenommen wurde. Ich betrachte das Szenario und verdränge die latente Angst, die sich meiner zu bemächtigen droht. Die bedrückende Stille wird nur von dem überhöhten Puls, der in meinen Ohren pocht, durchschnitten. Ich beuge mich mit meiner Spielfigur nach

vorne, um den Schauplatz genauer zu untersuchen. Mit einem Mal fällt eine Tür mit lautem Quietschen zu. Puh, vor Schreck hätte ich fast mein Glas mit koffeinhaltiger Brause verschüttet. Aber weiter. Ich finde einen mit Blut verschmierten Schlüssel für eines der Krankenzimmer. Sofort mache ich mich auf den Weg nach draußen. Kaum habe ich den Gang betreten, stürzt eine deformierte Zombiekrankenschwester mit unmenschlichem Gestöhne auf mich zu. Schnell greife ich nach meinem Baseballschläger und schicke sie mit gezielten Schlä-



**HÄSSLICH.** Da hat aber jemand in diesem Sommer nicht viel Sonne gesehen.

gen ins Reich der Hölle zurück. Diese Sequenz stammt aus dem Alltag eines Spieltesters, der den neuen Horror-Kracher *Silent Hill 4: The Room* in seine Konsole gesteckt und sich gedacht hat, er hätte schon alles aus dem Survival-Horror-Genre gesehen – so kann man sich täuschen.

#### MOTIVIERENDE KLAUSTROPHOBIE

Konami hat sich für den neuesten Teil der *Silent Hill*-Reihe ein Szenario ausgedacht, das beklemmender nicht sein könnte. Henry Townshend wacht mit Kopfschmerzen in seinem Appartement auf und muss mit Schrecken feststellen, dass die Tapeten mit einem merkwürdigen Schleimfilm überzogen sind, der Boden mehr als feucht ist und sich ein kreischender Geist aus einer Wand quält. Als er nach einer sofort eintretenden Bewusstlosigkeit wieder aufwacht, sieht seine Bude zwar wieder normal aus, aber ein Dutzend Eisenketten versperren ihm den Weg nach draußen. Die einzigen Kontaktmöglichkeiten zur Außenwelt sind das Fenster, ein Guckloch ins Zimmer der Nachbarin und ein Türspion. Im Badezimmer findet Henry den einzigen Ausweg aus seiner Misere: ein Loch, das wie ein Dimensionstor funktioniert und in verschiedene Welten führt. Diese Dimensionen sind jedoch alles andere als normal; ob es nun ein morbides Krankenhaus, ein Turm, der als Folterstätte gedient hat, oder eine verlassene U-Bahn-Station ist, die Szenarien übertreffen sich an

Schaurigkeit. In diesen Welten finden sich an manchen Stellen Verbindungen zu dem heimischen Dimensionstor, die man oft aufsuchen sollte. Zurück im Appartement, verwaltet Henry seine gefundenen Gegenstände in einer Kiste, speichert seinen Spielstand oder findet Hinweise zum Lösen der zahlreichen Rätsel. Sie denken, so ein kleines Appartement sei schnell durchsucht? Weit gefehlt: Im Laufe des Spiels verändert sich die Wohnung ständig auf mysteriöse Art und Weise. Der Trockner beginnt Blut zu spucken, eine Kommode scheint verrückt geworden zu sein und unter der Tür werden ständig Zettel mit Hinweisen durchgeschoben.

#### SCHAURIG-SCHÖN

*Silent Hill 4* geht in Sachen Atmosphäre andere Wege als die meisten Horror-Adventures. So trumpfen z. B. die Monster nicht mit Quantität, sondern eher mit Schocker-Qualität auf. Egal, ob es zweiköpfige Riesendämonen, über dem Boden schwebende Geister oder sogar lebendige Rollstühle sind, die einem nach dem Leben trachten, die Designer haben anscheinend viele Horrorfilme konsumiert. Um sich zu wehren, greift man auf eine Vielzahl von Schlaginstrumenten wie Golschläger oder Stahlrohre zurück; Sicherheitsfanatiker benutzen handliche Pistolen, deren Munition allerdings eher selten zu finden ist. Eine Neuerung ist eine aufladbare Schlaganzeige; holt man länger aus, so füllt sich diese und der bemitleidenswerte Gegner kassiert einen extrem wuchtigen Klatscher. Der Großteil des Spiels



**BIZARR** Der mysteriöse Junge lässt sich von dem elektrisierten Mann nicht stören.



**EINE RÜNDE POOL GEFÄLLIG?** Die Schattenwürfe sehen sehr echt aus.



**SCHLACHTFEST** Leichen pflastern unseren Weg.

**TREFFER** Das Zombiehündchen hat nichts mehr zu lachen.



**KNAPPE SACHE** Beinahe hätte uns dieser Wandgeist gewatscht.

## INFO GALERIE DES GRAUENS

## Die Monster im Überblick

Obwohl der Schwerpunkt des Spiels auf dem Lösen von Rätseln liegt, wird der Spieler von einer Vielzahl von Gegnern attackiert. Hier ein paar Beispiele:

**Die Bodenschlangen**

**Erklärung:** In fast allen Welten bekommt man es mit den nervigen Bodenschlangen zu tun. Im Gegensatz zu den anderen Monstern erscheinen diese erneut, sobald man den Raum wieder betritt.

**Waffeneinsatz:** Am besten eine lange Schlagwaffe wie das Eisenrohr oder den Baseballschläger. Pistoleneinsatz kostet nur unnötig Munition, da die Biester sowieso wieder erscheinen.

**Die Kopffüßler**

**Erklärung:** Eine ungesunde Eigenschaft der Kopffüßler ist ihre enorme Geschwindigkeit und dass sie nach dem Wiederbetreten des Raumes erneut erscheinen. Außerdem ziehen ihre Treffer ordentlich Energie ab.

**Waffeneinsatz:** Aufgrund der flinken Bewegungen der Kopffüßler empfiehlt sich eine schnelle Waffe wie die Pistole oder die Axt. Auch die Brechstange hat sich hier als nützlich erwiesen.

**Die Wandtorsos**

**Erklärung:** Das Problem der Wandtorsos liegt in ihrem plötzlichen Auftreten. Steht der Spieler knapp vor ihnen, schnellen sie aus der Wand heraus und werfen unvorsichtige Naturen zu Boden.

**Waffeneinsatz:** Sind sie erstmal aus der Wand herausgeplöppt, kann man sie einfach mit einer Nahkampfwaffe außer Gefecht setzen. Auch die Pistole ist hier geeignet, da sie nach zwei Treffern das Zeitliche segnen.

**Die Krankenschwestern**

**Erklärung:** Diese untoten Weibsbilder treten leider fast immer in Gruppen auf und ziehen bei Treffern ordentlich Energie ab. Zum Glück sind sie nicht allzu schnell und nicht gerade helle.

**Waffeneinsatz:** Am besten eine starke Nahkampfwaffe wie z. B. die Axt verwenden. Wenn Sie von ihnen eingekreist werden, sollten Sie erst einmal weglaufen und einzelne isolieren. Das erleichtert den Kampf und erhöht Ihre Überlebenschancen ungemein.

basiert aber nicht auf den Kämpfen, sondern auf mitunter sehr anspruchsvollen Rätseln. Man sammelt diverse Gegenstände auf, merkt sich Zahlenkombinationen, durchforstet die Wohnung nach Hinweisen oder wühlt sich durch Dutzende von Zetteln, die im Tagebuch gespeichert werden. Schon auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad sorgen diverse Knobeinlagen für Kopfzerbrechen. Um schneller an die Gegenstände zu gelangen, wurde erfreulicherweise das Inventarmenü vereinfacht und man kann nun während des Spiels darauf zugreifen.

**(ALB)TRAUMHAFTES OPTIK**

Der Vorgänger *Silent Hill 3* war grafisch schon ein schauriger Leckerbissen; der diesjährige Nachfolger ist jedoch noch eine Spur besser. Düstere U-Bahn-Korridore ziehen sich aufgrund der intelligenten Kameraführung unnatürlich in die Länge und scheinen den Spieler zu verschlingen, rostige Wandtexturen, die mit rätselhaften Schriftzeichen und Fratzen verziert sind, scheinen mit jedem Schritt näher zu rücken und jedes noch so unscheinbare Objekt wirft unheimliche (und vor allem sehr rea-

listische) Schatten auf das Szenario des Schreckens. Plötzliche Kameraschwenks und der altbekannte Grieselfilter tun ein Übriges, um subtilen Horror zu erzeugen. Auch die Soundedeffekte stehen dem in nichts nach: Von allen Seiten ertönen entfernte Schreie, unheimliche Bodenknarzer oder das Weinen von Kindern. Wenn man in einer engen Zelle in einer verlassenen Irrenanstalt steht und draußen im Gang Schritte hört, wo eigentlich vor Sekunden alles menschenleer zu sein schien, kann einem schon das Blut in den Adern gefrieren. Das Ganze wird noch von den meisterhaft inszenierten Zwischensequenzen getoppt; die Animationen der meist sehr durchgeknallten Charaktere sind vom Allerfeinsten und könnten einem Hollywoodfilm entsprungen sein. Wenn man sich nach etwa 20 Stunden durch die extrem spannende Geschichte an die Endsequenz herangespielt hat, ist man fast schon enttäuscht, dass es bereits vorbei ist. Mit *Silent Hill 4: The Room* legt Konami den Referenztitel des Genres vor. Mein Tipp: Nur nachts spielen!

WINFRIED RUDROF



## DETAIL-CHECK | SILENT HILL 4: THE ROOM

## Vorhang auf für unsere kleine Horrorshow!

Egal ob es der exzellente Vorgänger *Silent Hill 3* oder das sehr ordentliche *Obscure* ist, *Silent Hill 4: The Room* verweist jedes Horror-Adventure auf die hinteren Plätze.



## SILENT HILL 4: THE ROOM

## GRÜSELFAKTOR ★★★★★

**Story:** Der Held Henry Townshend ist in seinem Apartment gefangen. Mittels eines Dimensionstransporters reist er in verschiedene Welten, um einen dämonischen Massenmord aufzudecken. Exzellent inszeniert.

**Charaktere:** Ob nun der seltsame Hausmeister oder ein wortkarger Junge, jeder der Akteure hat nicht mehr alle Tassen im Schrank. Gruseligeweise sterben die meisten einen grausamen Tod.

**Horror:** Entsetzte und überaus kranke Wesen trachten Henry nach dem Leben. Dazu ein morbides Szenario, da bleibt einem im Minutentakt das Herz stehen.

## GAMEPLAY ★★★★★

**Steuerung:** Eine ausgezeichnete Spielbarkeit paart sich mit einem guten Lock-on-System in den Kämpfen.

**Kampfsystem:** Eine große Auswahl an Nahkampfwaffen wie z. B. Goltfschläger lassen keine Wünsche offen. Manche Gegner wie die Geister müssen mit Anti-Geister-Waffen bekämpft werden.

**Rätsel:** Es stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Schon der leichteste trümpft mit knackigen Rätseln auf.

**Umfang:** Schon auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad beansprucht das Spiel ca. 20 Stunden Ihre Nerven. Je schwerer, desto länger dauert es natürlich.

## TECHNIK ★★★★★

**Grafik:** Perfekte Schattenwürfe, ausgezeichnete, aber dennoch eckige Texturen und die total irre wirkenden Animationen der Monster können überzeugen.

**Sound:** Kinderergelächler und entfernte Todeschreie machen das eigene Wohnzimmer schnell zum Geisterhaus. Spitzenmäßig!

**Zwischensequenzen:** Fast schon kinofarbig treiben die perfekten Animationen der Charaktere und die traurigen Melodien die Spannung in ungeahnte Höhen.

## SILENT HILL 3

## FAKTOR ★★★★★

**Story:** Die junge Heather findet sich unerklärlicherweise in einer abtrümmelten Welt wieder. Ein durch und durch typisches *Silent Hill*-Szenario, das dem Spieler sofort bekannt vorkommt.

**Charaktere:** Man begegnet ständig merkwürdigen Personen, die allesamt sehr überzeugend sind, aber einen mehr als gewaltigen Dachschaten haben. Freunde fürs Leben findet man nicht gerade.

**Horror:** Abartige Monstrositäten tauchen in allen Größen, Farben und Formen auf. Sie jagen dem Spieler genauso viel Angst ein wie die sehr bedrohlichen Umgebungen.

## GAMEPLAY ★★★★★

**Steuerung:** Eine sehr intuitive Steuerung. Die Spielfigur agiert jedoch oft etwas unrealistisch. Im Großen und Ganzen aber gut gelungen.

**Kampfsystem:** Bis auf Bosskämpfe werden Gefechte gegen die „normalen“ Monster schnell eintönig. Dafür können zahlreiche Waffen, zum Beispiel ein Morgenstern oder diverse Schusswaffen, zum Einsatz.

**Rätsel:** Man kann aus drei Schwierigkeitsstufen auswählen. Der mittlere und der schwere Modus sorgen für Kopftzerbrechen.

**Umfang:** Geübte Spieler sehen nach ca. sechs bis acht Stunden die Endsequenz. Einige freispieltbare Extras motivieren allerdings zum erneuten Durchspielen.

## TECHNIK ★★★★★

**Grafik:** Texturen, Lichteffekte und Animationen sind absolute Oberklasse und vermitteln eine tolle Horroratmosphäre. Gänsehaut-Garantie bis zum Ende!

**Sound:** Von überhört man Knarren, Stöhnen und Ächzen. Das Rauschen des Rasids signalisiert Gefahr und sorgt für Spannung.

**Zwischensequenzen:** Sehr bedrohlich wirkende Sequenzen mit filmbreiter Animationen und kaputten Charakteren. Allesamt schaurig-schön in Szene gesetzt.

## OBSOLETE

## GRÜSELFAKTOR ★★★★★

**Story:** An der Highschool verschwinden Schüler. Schnell kommt heraus, dass der Direktor mit den Verschollenen Experimente durchführt. Fünf sehr unterschiedliche Teams starten ins Abenteuer.

**Charaktere:** Die fünf jungen Helden unterscheiden sich nicht nur rein äußerlich. Jede der Figuren hat eine ganz eigene Spezialfähigkeit. Man kann sogar mit zwei Figuren durch die Gegend laufen und Hilfe erhalten.

**Horror:** Die Monsterpalette bietet Fleischklopse und allerlei andere eckige Gegner. Die Zwischensequenzen sind sehr spannend und passen zur Story.

## GAMEPLAY ★★★★★

**Steuerung:** Sehr intelligent belegte Steuerung, die schnell erlernt ist. Vor allem die Inventory-Auswahl ist komfortabel.

**Kampfsystem:** Um bei den Kämpfen zu bestehen, gibt es viele Waffen mit unterschiedlichen Eigenschaften. Die Waffen können teilweise auch mit anderen Gegenständen ausgerüstet werden.

**Rätsel:** Durchaus abwechslungsreich. Von bekannten „Hol und bring“-Rätseln bis hin zu innovativen Aufgaben ist alles dabei.

**Umfang:** Für den einfachen Schwierigkeitsgrad sollte man etwa sechs bis acht Stunden einplanen. Höhere Schwierigkeitsgrade dauern ein paar Stündchen länger.

## TECHNIK ★★★★★

**Grafik:** Sehr detaillierte Hintergründe und Figuren. Sehr hübsche Licht- und Schatteneffekte. Eine durchgehend konstante Framerate bildet das I-Tüfelchen auf der Sahnelorte.

**Sound:** Absolut stimmige und passende Musikstücke, eingepiegt von einem Orchester. Sehr gute Sprachausgabe.

**Zwischensequenzen:** Ziemlich spannend und durchaus gut gemacht. Bestehen sowohl aus Echtzeit- als auch aus vorgeänderter Grafik und erhöhen die Spannung.

## MEIN FAZIT SUPER



Winfried Rudrof

leidet jetzt unter Verfolgungswahn.

*Silent Hill 3* legte die Messlatte für das Genre schon sehr hoch, doch nun liegt sie noch höher. Die abgefahrtere Story fesselt von Anfang an; obwohl man manchmal das Bedürfnis hat, das Licht anzumachen, um keinen Herzkasper zu erleiden, kann man sich nicht vom Bildschirm losreißen und spielt, bis man den Abspann zu Gesicht bekommt. Auch alle anderen Spiel-Elemente bewegen sich auf höchstem Niveau: Die Grafik ist vom Allerfeinsten, die Zwischensequenzen treiben die Spannung auf die Spitze und die Gegner sind einfach nur genial in Szene gesetzt. Wer allerdings endlose Zombieschlachten erwartet, liegt falsch: Die kniffligen Rätsel fordern Gehirnschmalz, sind aber mit Logik und aufgrund der guten Lokalisierung immer zu lösen. Horrorfans und solche, die es endlich werden wollen, sollten sofort zugreifen. Hier ist die neue Referenz des Genres!

## TEST SILENT HILL 4: THE ROOM

Hersteller: Konami  
 Entwickler: Konami Tokyo  
 Genre: Action-Adventure  
 Sprache: Deutsch  
 Video: 4:3  
 Audio: Stereo  
 Umfang: Ca. 20 Stunden

Internet: [www.konami.de](http://www.konami.de)

Spieler: 1 Termin: 24. Sept.  
 USK-Freigabe: Keine Jugendfreigabe Preis: Ca. € 60,-

- Ausgefallene Story
- Einmalige Horroratmosphäre
- Geniale Grafik
- Nichts für Herzranke

## CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: -	R1: -	<input type="checkbox"/> Gegenstand verwenden
L2: Rückwärtige Kamera	R2: Angriffsplosion	<input type="checkbox"/> Karte/Compass
Start: Pause	<input type="checkbox"/> Adressieren	<input type="checkbox"/> Suchen/Aktion
Select: Inventar	Steuerkreuz: Gegenstand wählen	Analogstick L: Figur bewegen
	Analogstick R: Kopfbewegung	

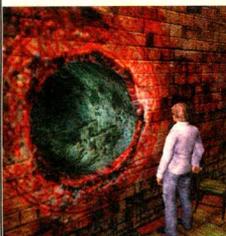
„Das Steuern der Spielfigur ist intuitiv und schnell zugänglich. Der schnelle Zugriff auf das Inventar ist vorbildlich.“

STEUERUNG  
 88%

## EINZELKATEGORIEN:

GRAFIK | SOUND | MULTI  
 90% | 88% | -% | 91%

„Wir präsentieren: den absolut ungeschlagenen Meister des subtilen Horror-Adventures!“



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

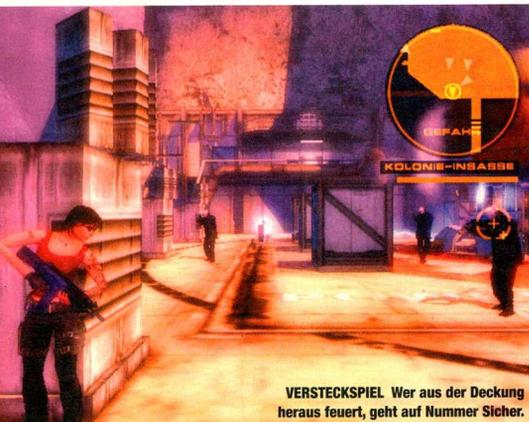
★★★★★



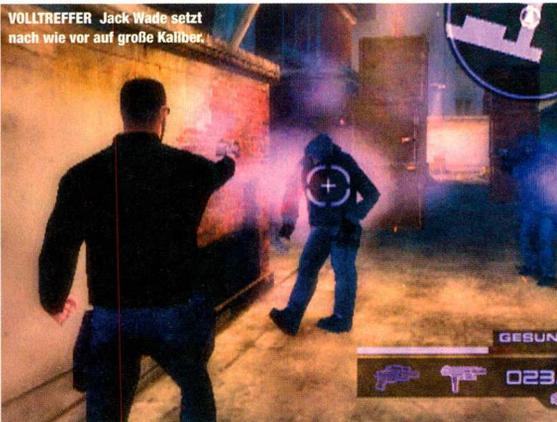
# Headhunter Redemption



Älter, aber nicht zu alt: Jack Wade hat's **immer noch drauf.**



**VERSTECKSPIEL** Wer aus der Deckung heraus feuert, geht auf Nummer Sicher.



**VOLLTREFFER** Jack Wade setzt nach wie vor auf große Kaliber.

**D**ie Midlife-Crisis macht vor niemandem Halt. Nicht einmal vor gestandenen Gesetzeshütern wie Jack Wade, der seit dem ersten *Headhunter*-Spiel 20 Jahre gealtert ist. Aus Altersfrust legt er sich aber nicht etwa einen Porsche oder eine Yacht zu, sondern holt sich die blutjunge Leeza X an seine Seite. Natürlich nur für rein berufliche Zwecke. Der *Headhunter* schafft seinen Job nämlich nicht mehr alleine und braucht dringend Hilfe, um für Recht und Ordnung in „der Stadt“, wie die Spielwelt einfach genannt wird, zu sorgen. Diese ist in zwei Sektoren aufgeteilt. Above ist der hoch technisierte, oberirdische Stadtteil, in den darunter liegenden Slums und Fabrikhallen von Below fristen hingegen

sozial untragbare Genossen ihr Dasein und schuften sich die Hände wund. Allerdings haben die Arbeiter ihr Dasein satt und schließen sich kurzerhand unter der Führung des so genannten „Man who walks with Machines“ zu einer Terrororganisation zusammen, die es auf Above abgesehen hat.

#### ZIELWASSER

Ähnlichkeiten zum Vorgänger von vor über zwei Jahren sind nicht nur beim Szenario und der sozialkritischen Story offensichtlich, auch das Gameplay hat sich nur geringfügig verändert. Neu ist allerdings das Zielsystem. Dieses simuliert die Bewegungen Ihres Körpers und bringt bei hastigen Bewegungen das Fadenkreuz ins Wackeln. Nur wenn Fadenkreuz und Ziel deckungs-

gleich sind, können Sie einen Treffer landen. Wenn Sie still stehenbleiben, ist das natürlich einfacher, allerdings geben Sie dann auch ein leichtes Ziel für die vielen schießwütigen Terroristen ab. In Bewegung bleiben müssen Sie aber auch, weil Gegner nur dann anvisiert werden können, wenn sie sich im aktuellen Bildschirm-ausschnitt befinden. Wenn sich ein aggressiver Terrorist hinter Ihnen anspricht, reicht ein Druck auf die Zielen-Taste deswegen nicht aus, um sich schnell der drohenden Gefahr zuzuwenden. Sicher sind Sie eigentlich nur dann, wenn Sie sich an Wände schmiegen und Feinde aus der Deckung heraus aufs Korn nehmen. Bis Sie dieses relativ komplexe System verinnerlicht haben, braucht es freilich etwas an Übung.

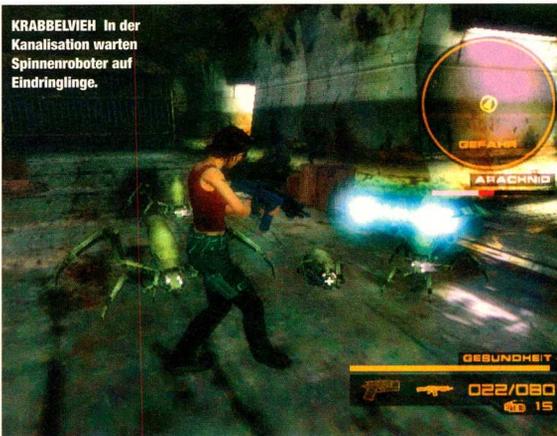
Nach einer kurzen Einspielzeit im ersten Level liefern Sie sich aber bereits spannende Baller-gefechte, die richtig viel Spaß machen.

#### BASTELSTUNDE

Die einzelnen Levels greifen direkt ineinander, was die umstrittenen Motorradpassagen, die im Vorgänger noch die einzelnen Missionen miteinander verknüpfen, überflüssig macht. Aufgelockert werden die actionreichen Schusswechsel dafür nun durch zahlreiche Rätseleinlagen, die sich erfreulicherweise nicht nur auf das Finden und Einsetzen von Gegenständen beschränken. Um zum Beispiel in einer Mission in einen abgesperrten Bereich zu gelangen, wird die Registriernummer einer Rakete benötigt. Um an diese zu



**FLUCHT** Leeza weicht Gegnern auf akrobatische Weise aus.



**KRABELLWIEN** In der Kanalisation warten Spinnenroboter auf Eindringlinge.

gelangen, müssen die Einzelteile des Sprengkörpers aber erst einmal in verschiedenen Fabrikhallen aufgelesen und zusammengesetzt werden. In jeder Halle werden Sie dabei vor andere Aufgaben gestellt. Zuerst müssen Sie Baupläne finden, die Sie dann über ein Zeichenbrett selbst in einen Computer einlesen, als Zweites gilt es ein paar Geschicklichkeitspassagen zu überwinden und zu guter Letzt dürfen Sie ein Kistenschieberätsel lösen.

**UNSPÉKTAKULÄR, ABER GUT**

Die Rätsel fordern die Gehirnzellen zwar nicht wirklich, sind aber intelligent verknüpft und sorgen so für viel Abwechslung. *Headhunter: Redemption* wird deswegen selten langweilig und fesselt trotz dünn gesäter Innovationen bis zum Schluss, was beim ersten Durchgang knapp 12 bis 15 Stunden in Anspruch nimmt. Während dieser Zeit steuern Sie sowohl Jack Wade als auch seinen Schützling Leeza X durch die endzeitlichen Umgebungen, deren Gestaltung gut gelungen ist. Dafür enttäuschen die etwas unübersichtliche Kameraführung, die lieblosen Animationen aller Figuren und die teils ruckelnde Darstellung. Besonders wenn man sich in neue Abschnitte begibt oder einige Gegner auftauchen, pfeift die PS2 aus dem letzten Loch und lädt Daten nach – das bringt das Spielgeschehen schwer ins Stocken. Dafür bekommt man einen absolut filmreifen Soundtrack zu hören, der sich dynamisch ans Spielgeschehen anpasst. Auch die englischen Sprecher sind hervorragend gewählt und leisten ganze Arbeit. Da sie zu verschmerzen, dass lediglich deutsche Untertitel beim Verständnis der Story helfen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

**DETAIL-CHECK HEADHUNTER: REDEMPTION**

**Zwei alte Herren**

**Während sich der Headhunter auf seine Waffen verlässt, setzt der Geheimagent auf Schleicherarbeit.**



**HEADHUNTER: REDEMPTION**  
**UMFANG** ★★★★★  
**Story:** Die Spielwelt ist in die Stadtteile Above und Below geteilt. Eine Rebellen-gruppe aus Below plant einen Anschlag auf das hoch technisierte Above.  
**Spielfiguren:** Headhunter Jack Wade und sein Schützling Leeza X.  
**Spielzeit:** Ca. 15 Stunden.  
**Multiplayer:** Nein.  
**Online-Modus:** Nein.

**SPLINTER CELL 2**  
**UMFANG** ★★★★★  
**Story:** Indonesische Terroristen sind nicht ganz mit der amerikanischen Weltpolitik zufrieden und planen einen Anschlag, den es zu verhindern gilt.  
**Spielfiguren:** Nur eine Spielfigur: Geheimagent Sam Fisher.  
**Spielzeit:** Ca. 20 Stunden.  
**Multiplayer:** Ja.  
**Online-Modus:** Multiplayer (4 Spieler)

**GAMEPLAY** ★★★★★  
**Missionsdesign:** Actionorientiertes Gameplay. Schleichen ist zwar möglich, aber nicht so nötig wie bei *Splinter Cell*.  
**Abwechslung:** Linear, dafür dank verschiedener Locations und netter Rätsel-einlagen sehr abwechslungsreich.  
**Gegner-KI:** Im Kampf suchen Gegner zwar Deckung, stellen sich ansonsten aber recht droh an.

**GAMEPLAY** ★★★★★  
**Missionsdesign:** Schleichen und Unent-deckbleiben stehen im Vordergrund. Tödliche Gewalt wird aber auch angewendet.  
**Abwechslung:** Alternative Lösungswege führen in den abwechslungsreichen Missionen zum Ziel.  
**Gegner-KI:** Auffmerksame Gegner erfordern das Schleichen auf leisen Sohlen und eine geschickte Taktik im Kampf.

**TECHNIK** ★★★★★  
**Grafik:** Schöne, wenn auch etwas unspek-takuläre Umgebungen und schwache Ani-mationen. Etlliche Ruckler.  
**Sprachausgabe:** Unbekannte, aber gut gewählte englische Sprecher.  
**Ladezeiten:** Ca. 50 Sekunden.

**TECHNIK** ★★★★★  
**Grafik:** Wunderschöne Spielwelt, die beson-ders durch das ausgefeilte Schattenmodell begeistert. Relativ konstante Darstellung.  
**Sprachausgabe:** Bekannte deutsche Sprecher (z. B. dt. Stimme von Nicolas Cage).  
**Ladezeiten:** Ca. 20 Sekunden.



**GESAMTWERTUNG**  
 ★★★★★

**GESAMTWERTUNG**  
 ★★★★★

**MEIN FAZIT GUT**



**Christian Schönlein**  
 wird auch nicht jünger.

Das Spielprinzip ist inzwischen so alt wie Jack Wade selbst und kann trotz der gebotenen Abwechslung nicht mit den ganz Großen des Genres konkurrieren. Wer einen ordentlichen Action-Titel für zwischendurch sucht, wird hier aber gut bedient.

**TEST HEADHUNTER: REDEMPTION**

**Hersteller:** Sega/Atari  
**Entwickler:** Amuze  
**Genre:** Action-Adventure  
**Sprache:** Deutsche Texte  
**Video:** 4:3  
**Audio:** Dolby Pro Logic II  
**Umfang:** Ca. 15 Stunden  
**Internet:** www.atari.de

**Spieler:** 1  
**Termin:** Erhältlich  
**USK-Freigabe:** Ab 16 Jahren  
**Preis:** Ca. € 60,-

- Gelungene Spielwelt
- Auflockernde Rätsleinlagen
- Durchschnittliche Technik
- Etwas wirre Kamera

**CONTROLLER-CHECK STANDARD**

L1: Umsahen	R1: Waffe ziehen	<input type="checkbox"/> Springen
L2: Kauern	R2: Waffe wechseln	<input type="checkbox"/> Nachladen
Start: Pause	<input type="checkbox"/> X: Aktion	<input type="checkbox"/> Kamera zentrieren
Select: ...	<input type="checkbox"/> Analogstick L: Bewegen	<input type="checkbox"/> Analogstick R: Kamera

„Die Steuerung ist teilweise etwas schwammig. Das Steuerschema selbst ist aber schnell verinnerlicht.“

**STEUERUNG** 75%

**GRAFIK** 72% **SOUND** 88% **MULTI** 0% **79%**

**„Gelungener Action-Cocktail, der das Rad nicht neu erfindet, dank Abwechslung jedoch Spaß macht.“**



**GASSENHAUER**  
 Jack ist zwar schon alt, schlägt aber noch immer einen Mordskinnhaken.



**ZICKENTERROR** Der Kampf gegen Kolonieleiterin Che hat etwas von einer Tanzeinlage.



**AUSWEICHEN** Wer still steht, kann besser zielen, ist aber selbst ein leichtes Ziel.

DIE GRÖSSTEN SCHLACHTEN WERDEN NIE ALLEINE GESCHLAGEN



Verstoßen aus ihrer Heimat, vereinigt durch ihr Schicksal. Ein Krieger, ein Magier und eine Schurkin. In einem Land voller Rätsel und Zauberei müssen sie den Demon Stone finden und darin die Dämonenherrscher verbannen, bevor die Reiche für immer verloren sind.

„Brachiales Grafik-Feuerwerk mit Rollenspiel-Tiefgang.“

OPML2

„Spielerisch wird Der Herr der Ringe schon jetzt in den Staub getreten“

Gamesweb



Licensed by:



PlayStation 2



# Resident Evil Outbreak

18+  
VIDEO

Resident Evil  
mal anders: **Im Team  
auf Zombiejagd!**

**D**er geneigte Resident Evil-Fan konnte es dem Special unserer letzten Ausgabe bereits entnehmen: Leider ist *Resident Evil Outbreak* in Europa nicht onlinefähig. Während sich Splatterfreaks in Japan und den USA im Netz mit Freunden blutige Schlachten gegen die Gehirnfresser liefern, gehen wir hierzulande offline auf die Hatz nach Zombies. Nichtsdestotrotz

ist man nicht auf sich alleine gestellt; auf dem Weg durch das Land der Untoten ist man im Team mit zwei computergesteuerten Mitstreitern unterwegs.

#### BEFEHLSGEWALT

Zu Beginn des Spiels wählt man unter acht verschiedenen Charakteren seine Lieblingsfigur aus. Natürlich unterscheiden sich diese in diversen Fähigkeiten: Der Polizist Ryman hat von

Anfang an eine dicke Pistole dabei, die Reporterin Ashcroft knackt kleinere Schlösser im Handumdrehen und das kleine Mädchen Yoko kann dank ihres Rucksacks mehr Gegenstände tragen. Hat man sich für einen Favoriten entschieden, folgen einem die anderen zwei Charaktere der Truppe auf Schritt und Tritt und werden von der PS2 gesteuert. Jedoch handeln die Leidensgenossen nicht ausschließlich auf eigene Faust. Die Verbindung aus rechtem Analogstick und der L2-Taste erlaubt es dem Spieler, einen von bis zu zehn Befehlen zu erteilen. Von gewünschter Hilfestellung bei Zombiübermacht über simples Halten der Stellung bis hin zum direkten An-

griff kann man die Teamkollegen so je nach Situation befehlen. Auch das Tauschen von Gegenständen geht so vonstatten: Hat jemand im Team zum Beispiel eine dringend benötigte Waffe, kann man ihn darum bitten oder im Tausch einen anderen Gegenstand dafür anbieten. Wird man selbst um die Herausgabe eines wertvollen Guts angebettelt, gibt man das Teil her oder antwortet durchaus mit einem harschen „Nein“. Die Zusammenarbeit klappt im Großen und Ganzen ziemlich gut. Die Kumpanen reagieren umgehend auf die Befehle und sind fast immer bereit, ihr Hab und Gut herauszurücken. Abgesehen von der Möglichkeit, mehr Gegenstän-

**GRUPPENMENTALITÄT**  
Der gemeine Zombie tritt meist im Rudel auf.

**INFERNO** Nero lässt grüßen





**EKELIG** Dieser Typ ist mit Waffen nicht zu bezwingen.

## INFO DAS WAFFENARSENAL

# Die Meuchelwerkzeuge

Fans der *Resident Evil*-Serie kennen diese Szene: In eine Ecke gedrängt, schießt man sein letztes Magazin leer und steht einem Dutzend Zombies schutzlos gegenüber. Um dem Abhilfe zu schaffen, kann man im neuesten Teil alles als Waffe verwenden, was nicht niet- und nagelfest ist. Hier eine kleine Auswahl:

**Holzkrücke:** Sieht witzig aus, ist aber wenig zweckdienlich. Allerdings besser als gar nichts, wenn man nichts anderes zur Hand hat. Zerbricht sehr schnell.

**Besen:** Sehr geringer Schaden. Geht sehr schnell zu Bruch – dann hat man einen Holzstock in der Hand, der ebenfalls als Waffe gebraucht werden kann.

**Kampfmesser:** Mittelstark und unzerstörbar. Der Klassiker; einfach zu benutzen und sehr schnell.

**Eisenstange:** Sehr großer Schaden; hält länger als eine Holzwaaffe, bei übermäßigem Gebrauch kann es sich allerdings verbiegen.



**ZWECKENTFREMDET**  
Auch eine Krücke kann schmerzen.

**Hammer:** Hoher Schaden. Sieht wuchtig aus und haut auch wuchtig rein. Ist nützlichweise auch unzerstörbar.

**Elektroschocker:** Mittlerer Schaden. Benötigt zum Betrieb eine Batterie. Gegner sind kurzzeitig verwirrt.

**Pestizid:** Sehr geringer Schaden. Verwirrt ganze Gruppen von Gegnern für kurze Zeit.



**VORSICHT** Wer zu viel prügelt ...

... läuft Gefahr, sein Rohr zu verbiegen!

**9mm-Pistole:** Mittlerer Schaden. Verwendet 9mm-Munition, die an jeder Ecke gefunden werden kann. 15 Schuss im Magazin.

**Nagelpistole:** Der absolute Kult für Horror-Fans! Fasst 20 sehr lange Nägel. Verursacht mittleren Schaden.

**Magnum-Revolver:** Fasst zwar nur sechs Schuss, ist aber die stärkste Waffe im Spiel. Für Endgegner aufheben!

**Gewehr:** Schrotladungen sind der Schrecken aller Untoten. Es passen sieben Schuss ins Magazin. Die Wirkung von Kopfschüssen ist bekannt.

**Granatwerfer:** Kann mit Säure oder Explosivgeschossen geladen werden. Was getroffen wird, nimmt sehr hohen Schaden.

**Raketenwerfer:** Nur ein Schuss; dessen Wirkung ist allerdings massiv. Anlegen, zielen, vernichten!



**GUTE NACHT**  
Dieser Licker frisst gleich Schrot.

de mitzuführen, hat ein Team eine größere Feuerkraft als ein Einzelkämpfer, was bei der Übermacht der Zombies sehr nötig ist. Die Intelligenz der Untoten hat seit dem letzten *RE*-Auftritt ebenfalls zugenommen. So stellen für manche Gegner, zum Beispiel die Hunter, Türen kein Hindernis mehr dar – was in Anbetracht der Tatsache, dass die Verwaltung des Inventars in Echtzeit geschieht, für eine gewisse Rastlosigkeit beim Spieler sorgt. Um den Panikfaktor zu erhöhen, spielt man außerdem nicht nur gegen Hunderte von Zombies, sondern auch gegen die Uhr: Alle Spielfiguren sind mit dem T-Virus infiziert und ein Infektions-O-Meter informiert über das Voranschreiten der Krankheit. Erreicht diese Anzeige 100 %, bevor man das Heilmittel, genannt „Daylight“, gefunden hat, mutiert man zum Untoten und das Spiel ist vorbei.

## FÜNF KUCHENSTÜCKE

Dass *Resident Evil Outbreak* eigentlich für das Spielen im Netz

konzipiert wurde, erkennt man vor allem am Spielbau. Man folgt nämlich nicht einer durchgehenden Story, sondern spielt sich durch fünf mehr oder minder große Levels – unter anderem eine riesige Bar oder ein unterirdischer Industriekomplex. Dies findet zwar zeitgleich mit der Handlung des zweiten und dritten Teils der Serie statt, doch haben die Handlungsstränge ansonsten miteinander nichts zu tun. Um dieses große Manko auszugleichen, wird man durch freispielfähige Extras wie neue Klammotten, Musikstücke und neue Schwierigkeitsgrade motiviert, die Szenarien mehrmals und vor allem besser und schneller durchzuspielen. Die Rechnung geht allerdings nicht auf – die Abschnitte sind innerhalb von ca. ein bis zwei Stunden durchgespielt und abgesehen von den unbestritten spaßigen Kämpfen sind es vor allem die Rätsel, die schnell langweilen. Capcom hat es sich nämlich leicht gemacht und die Knobel-einlagen fast 1:1 aus alten *TE*-

## S.O.S. Verwundete können mitgeschleppt werden.



len der Resident Evil-Serie kopiert. So findet man Schlüsseln, um Züge auf Plattformen herunterzulassen, oder hebt Kisten mittels eines Gabelstaplers hoch, um danach auf höhere Ebenen zu gelangen.

ALS ALT MACH NEU

Allerdings wurden auch ein paar Neuerungen eingebaut, die durchaus für frischen Wind in Raccoon City sorgen. Allen voran wurde die Steuerung vom Steuerkreuz endlich auf den linken Analogstick übertragen, was die Kontrolle der Spielfigur ungemein erleichtert. Auch kann man nun abgesehen von den üblichen Waffen wie Messern, Pistolen und Gewehren auch auf Haushaltsgegenstände wie Besen oder Metallrohre zurückgreifen, um sich der Hirsesser zu erwehren. Diese Hilfsmitteln können bei überzogener Benutzung sogar kaputt gehen; dann bleibt nur die Flucht oder das Verstecken in einem Wandschrank oder unter einem Bett. Die optische Darstellung ist gewohnt gut: Die Levels vermitteln wie immer eine sehr klaustrophobische Atmosphäre und strotzen vor kleinen Details, die oft auf-tretenden Zwischensequenzen sind ordentlich gemacht und löblicherweise wurde ein 60-Hertz-Modus integriert. Soundtechnisch wird Resident Evil üblich mit gruseligem Zombiegegrunze und deftigen Treffergeräuschen von Nahkampfwaffen nicht geizt. Zuletzt leider noch ein Kritikpunkt: die altbekannten Ladezeiten. Beim Durchschreiten einer Tür (und das kommt sehr oft vor) starrt man mitunter bis zu 30 Sekunden auf den Ladebildschirm; beim ersten Resident Evil auf der PSone war das noch zu verkraften, in heutigen Zeiten ist so etwas einfach unverzeihlich!

WINFRIED RUDROF

DETAIL-CHECK RESIDENT EVIL OUTBREAK

Gruseln in der Gruppe

In Sachen Gruppenaktivitäten bei Survival-Horror-Spielen gibt es zurzeit nur zwei Vertreter: Resident Evil Outbreak und Obscure.



RESIDENT EVIL OUTBREAK

HORROR-FAKTOR ★★★★★

**Story:** Jeder Level hat leider eine andere Geschichte; von dem Retten einer Stadt bis zur Flucht aus einem brennenden Hotel ist alles dabei. Ein Hauptziel ist das Finden eines Heilmittels gegen den T-Virus.

**Charaktere:** Acht Personen stehen zur Auswahl. Diese unterscheiden sich in Körperkraft, Schnelligkeit und jeweils einer Spezialfähigkeit. In den Levels wird man von zwei Mitstreitern begleitet, welche befehligt werden können.

**Horror:** Resident Evil-üblich schlürfen Hunderte von gehirnruhigen Zombies hinter einem her. Eklige Mutationen wie ein Blutegelmann sorgen für Gänsehaut.

GAMEPLAY ★★★★★

**Steuerung:** Dank der Analogsteuerung besser als in den Vorgängern. Der Inventory-Zugriff geschieht in Echtzeit!

**Kampfsystem:** Die Hilfe der zwei KI-Mitstreiter ermöglicht neue taktische Möglichkeiten. Gegenstände wie Krücken oder Besen können als Waffe benutzt werden; diese können zu Bruch gehen.

**Rätsel:** Leider wurden viele Rätsel aus alten Teilen der Serie übernommen. So sammelt man Gegenstände und sucht nach diversen Zahlenkombis.

**Umfang:** Fünf Levels à ca. einer Stunde Spielzeit. Freispielfähige Bonusgegenstände motivieren bedingt zum erneuten Spielen.

TECHNIK ★★★★★

**Grafik:** Schöne Schattenwürfe, gute Animationen der Charaktere. Vor allem das Feuer im brennenden Hotel sieht sehr realistisch aus.

**Sound:** Die Hintergrundmusik passt sich den Situationen an. Das Stöhnen der Zombies ist wie immer sehr gruselig.

**Zwischensequenzen:** Viele kleine Sequenzen; sowohl in Echtzeit als auch in gerendeter Grafik, sind sehr ordentlich gemacht.

GESAMTWERTUNG



OBSCURE

HORROR-FAKTOR ★★★★★

**Story:** Mehrere Schüler verschwinden spurlos an einer Highschool. Es kommt bald heraus, dass der Direktor mit den Entführten Experimente durchführt. Fünf sehr unterschiedliche Kids starten in das Abenteuer.

**Charaktere:** Fünf jugendliche Helden, die sich nicht nur äußerlich unterscheiden. Jede der Figuren hat eine individuelle Spezialfähigkeit. Man kann sogar gemeinsam mit zwei Figuren durch die Gegend laufen und von ihnen Hilfe erhalten.

**Horror:** Das Monsterangebot reicht von Fleischkloppen bis hin zu allerlei anderen ekeligen Gegnern. Die Zwischensequenzen sind sehr spannend und passen zur Story.

GAMEPLAY ★★★★★

**Steuerung:** Eine durchdachte Steuerung die schnell erlernt ist. Angenehm einfache Inventory-Auswahl!

**Kampfsystem:** Um sich der vielen Monster zu erwehren, gibt es viele Waffen mit unterschiedlichen Eigenschaften. Zum Teil können diese auch mit anderen Gegenständen auferüstet werden.

**Rätsel:** Sehr abwechslungsreich. Von bekannten „Hol und bring“-Rätseln bis hin zu anspruchsvolleren Aufgaben ist alles dabei.

**Umfang:** Der einfache Schwierigkeitsgrad beansprucht ca. sechs bis acht Stunden. Höhere Stufen dauern etwas länger.

TECHNIK ★★★★★

**Grafik:** Außerst detaillierte Hintergründe und Figuren. Gut gelungene Licht- und Schatteneffekte. Eine durchgehend konstante Framerate.

**Sound:** Sehr stimmige und passende Musikstücke, eingespielet von einem Orchester. Exzellente Sprachausgabe.

**Zwischensequenzen:** Durchgehend spannend und gut gemacht. Videos sowohl in Echtzeit- als auch vorgeordneter Grafik.

GESAMTWERTUNG



MEIN FAZIT GUT



Winfried Rudrof mutiert zum Zombie.

Ein sehr durchwachenes Resident Evil liegt uns hier vor. Mit der ursprünglich geplanten Internetanbindung wäre es ein Renner geworden, ohne ist es nur ein gutes Survival-Horror-Adventure für zwischendurch. Nicht mehr und nicht weniger.

TEST RESIDENT EVIL OUTBREAK

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 50/60 Hz
Audio:	Stereo
Umfang:	5 Szenarien
Internet:	www.residenteviloutbreak.co.uk

Spieler:	1	Termin:	Erhältlich
----------	---	---------	------------

USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe	Preis:	Ca. € 60,-
---------------	----------------------	--------	------------

- Kurzweilige Splatteraction
- Witziges Kommunikationssystem
- Nervige Ladezeiten
- Keine durchgehende Story

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Laden	R1: Zielen	□: Improvisieren
L2: Befehle erteilen	R2: Ziel wechseln	△: Karte
Start: Inventar	X: Anspring	○: Laufen
Select: Optionen	○: Laufen	○: Laufen

Steuerkreuz: L: Figur steuern    Analogstick L: Figur steuern    Analogstick R: Befehle erteilen

„Dank der neuen Analogsteuerung klebt das Bewegens der Spielfiguren sehr gut. Auch das Zielsystem ist gelungen.“

82%

INTELSPIELE: 82%

GRAFIK	SOUND	MULTI	STEUERUNG
86%	88%	-%	82%

„Nettes Resident Evil light, das zwar dank Teamaspekt Spaß macht, aber nicht lange motiviert.“



FAULPELZ Wer wird sich denn so hängen lassen?

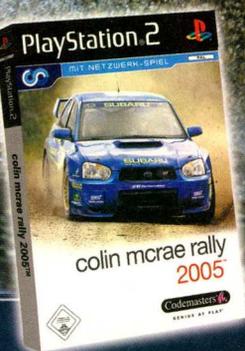
**SPIELER** INDIVIDUELL Die Charaktere haben unterschiedliche Eigenschaften.

**Mark WACHMANN**

Alter: 52  
Größe: 185cm Gewicht: 101kg  
Gut in Umgang mit Nahkampfwaffen.

FIGUR WÄHLEN AUSWÄHLEN INFORMATION ZURÜCK

# colin mcrae rally 2005™ kommt. aber gewaltig.



Anklicken & abräumen: 1 DELL High-Performance PC!  
Nur im Internet – klick auf  
<http://www.codemasters.de/colinmcrae2005/pz>  
und gewinne die Hammer-Maschine!



Colin McRae Rally 2005 – komplett neu aufgebaut an den Start!

Meistere lokale Rallye-Events und entscheide selbst, in welcher Klasse du dich für die WM qualifizierst. Keine Gegner? Per Online-Gaming bis zu 8 Spieler weltweit. Die Extras? Neues Highend-Schadensmodell (Lackkratzer, feine Dellen), Benommenheits-Feature nach Hammer-Crashes, erstmals deutsche Pisten und, und, und. Nervös? Du hast allen Grund dazu...

[www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

© 2004 Codemasters Software Company Limited. All rights reserved. Codemasters, Colin McRae Rally 2005™ and GENIUS AT PLAY™ are the trademarks of Codemasters, which is the author of the game. All other trademarks and registered trademarks of Colin McRae, Ford, Shell, Castrol, and the other companies mentioned herein are the property of their respective owners. The game is CDi licensed by the German Copyright Clearance Center (CCC) and is distributed by the publisher. The game is CDi licensed by the German Copyright Clearance Center (CCC) and is distributed by the publisher. The game is CDi licensed by the German Copyright Clearance Center (CCC) and is distributed by the publisher.



# Star Ocean Till the End of Time



Hat sich die **lange Wartezeit** auf dieses Rollenspiel tatsächlich gelohnt?



SCIENCE-FICTION Erst auf der zweiten DVD erkundet man das Weltall.

**F**ayt Leingod und seine Familie haben mal wieder dringend Urlaub nötig. Deswegen wollen sie im Weltraum-Ressort Hyda IV so richtig ausspannen. Zu dumm, dass der friedliche Urlaubsplanet just in dem Moment, in dem es sich Familie Leingod gemütlich gemacht hat, von einer interstellaren Supermacht attackiert wird. Fayt wird von seiner Familie getrennt. Viel Zeit, die lieben Eltern zu suchen, bleibt ihm aber nicht. Um sein eigenes Leben zu retten, muss der blauhaarige Jüngling mit einer Rettungskapsel flüchten, die zu allem Überfluss auch noch eine Bruchlandung auf einem unterentwickelten Planeten hinlegt. Um

die Sache noch verwirrender zu machen, wird Fayt hier von einem blonden Haudegen aufgelassen, der den Befehl hat, Fayt zu seinem Anführer zu bringen.

## SO WEIT, SO KOMPLEX

Die Storyline von *Star Ocean: Till the End of Time* ist so komplex, dass sie gleich zwei DVDs in Beschlag nimmt. Erfreulicherweise wird dabei aber dennoch stets für Abwechslung gesorgt. Während man sich auf der ersten DVD zum Großteil auf einem unterentwickelten Planeten auslebt, der der mittelalterlichen Erde ähnelt, darf man auf der zweiten Scheibe wieder in futuristischere Gefilde zurückreisen. Einige Spieler werden sich daran aber wohl trotzdem stören, da



DIE AXT IM WALDE Verlichtete Bäume brennen wir mit Feuerzaubern nieder.



DREIKÄSEHOCH Kniprs Roger hat ein ganz schön loses Mundwerk.

der Hauptplot hinausgezogen wird und sich erst auf der zweiten DVD gänzlich entfaltet. Auch Sidequests gibt es nur wenige, was den Spielfluss für manchen Rollenspieler wohl oft etwas zu linear macht.

**ES WIRD ECHT ZEIT**

Über alle Zweifel erhaben ist dagegen das Kampfsystem. Und das, obwohl Sie sich bei *Star Ocean* in Echtzeit prügeln – was eigentlich viele Rollenspieler nicht gutheißen. Dank zahlreicher Taktikeinstellungen erlernbarer Spezialmanöver, die Sie beliebig auf die vier möglichen Angriffarten verteilen dürfen, und einer Mitstreiter-KI, der Sie indirekte Befehle geben dürfen, sind die Kämpfe in *Star Ocean* genauso strategisch wie die rundenbasierten Schlachten der Konkurrenz-RPGs. Der Genreferenz *Final Fantasy* ist man so gar einen Schritt voraus: Nervige Zufallskämpfe gibt es nicht, denn Gegner sind schon auf der Oberlandkarte sichtbar. Dadurch kann man sich nicht nur aussuchen, wann man in ein Gefecht verwickelt wird. Je nachdem, von welcher Seite man einen Gegner konfrontiert beziehungsweise von welcher Seite man von einem Gegner angegriffen wird, erhält man auch einen Vor- oder Nachteil im Kampf.

**DO YOU UNDERSTAND ENGLISH?**

Dem Gameplay sieht man kaum an, dass *Star Ocean* bereits vor knapp zwei Jahren in Japan erschienen ist. Und auch technisch mischt der Titel noch oben

mit. Dicker Dolby-Pro-Logic-II-Support und schöne Charaktermodelle erzeugen eine dichte Atmosphäre. Allerdings sollte man einiges für den typisch japanischen Manga-Stil übrig haben. Große Kulleraugen zieren die Gesichter der Protagonis-

ten und die Musik driftet oft ins Kitschige ab. Weitere Voraussetzung, um *Star Ocean* in vollem Umfang genießen zu können, sind fundierte Englischkenntnisse. Deutsche Bildschirmtexte gibt es keine und spätestens, wenn die Warp-

Technologie der pangalaktischen Flotte mit der Heisenbergschen Unschärferelation erklärt wird, ist Schülenglossar einfach nicht mehr ausreichend, um die komplexe Story zu verstehen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

**DETAIL-CHECK Star Ocean: Till the End of Time**

**RPG-König Square Enix**

**Ein Produkt aus eigenem Hause macht Square Enix' Rollenspielreferenz Konkurrenz.**



**STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME**

**UMFANG** ★★★★★

**Story:** Fayt wird von einem Angriff des Planeten Hyd durch eine unbekante Supermacht von seinen Eltern getrennt und will sie nun wiederfinden. Dabei reist er quer durchs Universum.

**Spielbare Figuren:** Bis zu 8 Figuren, von denen 3 an Kämpfen teilnehmen können.

**Sidequests:** Bis auf die Möglichkeit, in Workshops Erfindungen zu kreieren, konzentriert sich *Star Ocean* voll und ganz auf die komplexe Storyline.

**Spielzeit:** Das relativ lineare Abenteuer wird auf zwei DVDs ausgeliefert und dauert gut 60 bis 80 Stunden.

**Bonus:** Während der Kämpfe können Trophäen verdient werden. Freispielbare Kostüme sowie ein Zweispiel-Modus.

**KAMPFSYSTEM** ★★★★★

**Kampfsystem:** Echtzeit.

**Feindkontakt:** Gegner sichtbar.

**Spezialattacken:** Insgesamt vier Spezialattacken können auf leichte und schwere als auch Long- und Short-Range-Attacken verteilt werden.

**Entwicklung:** Charaktere steigen durch im Kampf verdiente Erfahrungspunkte auf. Erlangte Attacken und Spezialpunkte können beliebig verteilt werden.

**TECHNIK** ★★★★★

**Grafik:** Hübscher, wenn auch etwas detailarmer Manga-Stil. Die Kampfszenen wirken außerdem etwas steil.

**Zwischensequenzen:** Zahlreiche Zwischensequenzen in Spielgrafik, einige kurze, gerenderte Videos von fliegenden Raumschiffen.

**Sound:** Musik von Motoi Sakuraba. Das Titellied stimmt auf das Abenteuer ein, die Dudelmusik im Spiel selber aber ist zum Großteil eher nervig.

**Sprecher:** Die englischen Sprecher sind nicht immer optimal gewählt, machen ihre Sache aber ordentlich.

**PAL-Anpassung:** Dicke PAL-Balken, dank des Filters aber keine gepressten Figuren. Geringer Geschwindigkeitsverlust. Komplett in Englisch gehalten.

**FINAL FANTASY X-2**

**UMFANG** ★★★★★

**Story:** Yuna glaubt, einen alten Freund in einer Videobotschaft zu erkennen, und macht sich auf die Suche nach ihm. Dabei deckt sie eine Tragödie aus der Vergangenheit auf.

**Spielbare Figuren:** Das ganze Abenteuer über werden die gleichen 3 Figuren gesteuert.

**Sidequests:** Missionsaufbau. Es müssen nur die Hauptmissionen gespielt werden. Die anderen Aufträge und optionalen Sidequests verdrängen die Spielzeit.

**Spielzeit:** Je nachdem, welche Missionen man annimmt, etwa zwischen 20 und 60 Stunden lang.

**Bonus:** Freispielbare Minigames. Beim zweiten Durchgang dürfen bereits gefundene Kostüme übernommen werden.

**KAMPFSYSTEM** ★★★★★

**Kampfsystem:** Active Time Battle (Kombination aus Echtzeit- und Rundenkampf).

**Feindkontakt:** Zufallskämpfe.

**Spezialattacken:** Kostümsphärenden besitzen Dutzende von Spezialmanövern, die durch Gebrauch des jeweiligen Kostüms automatisch erlernt werden.

**Entwicklung:** Aufleveln und Erlernen neuer Attacken durch Gebrauch von Kostümen (siehe oben), Charaktere steigen durch Erfahrungspunkte auf.

**TECHNIK** ★★★★★

**Grafik:** Tolle Charaktermodelle mitsamt detaillierter Mimik und wunderschöne Umgebungen.

**Zwischensequenzen:** Zahlreiche Sequenzen in Spielgrafik. Nur noch einige gerenderte, *Final Fantasy*-typische Bombast-Videos.

**Sound:** Musik von Noriko Matsueda und Takahito Eguchi. Ungewohnter Soundtrack mit vielen Pop-Elementen, der aber gut ins Spiel passt.

**Sprecher:** Sehr gute englische Sprecher, die dem japanischen Original schon recht nahe kommen.

**PAL-Anpassung:** Dicke PAL-Balken, dank des Filters aber keine gepressten Figuren. Geschwindigkeitsverlust. Gute deutsche Texte, keine deutsche Sprachausgabe.

**MEIN FAZIT SEHR GUT**



**Christian Schönlein**

... ist japanophil.

Als mir Maik beim Zocken über die Schulter sah, gab er nur ein knappes „Was'n das für'n japanischer Scheiß?“ von sich. Kann ich verstehen. Der Stil von *Star Ocean* ist von großen Kulleraugen und kitschiger Dudelmusik geprägt. Wer sich daran aber nicht stört, bekommt ein wirklich gelungenes Rollenspiel, dessen größte Stärke ohne Zweifel das Kampfsystem ist.

**TEST STAR OCEAN**

**Hersteller:** Square Enix/Ubisoft  
**Entwickler:** tri-Ace  
**Genre:** Rollenspiel  
**Sprache:** Englisch  
**Video:** 4:3, 16:9  
**Audio:** Dolby Pro Logic II  
**Umfang:** Ca. 60-80 Stunden

Internet: [www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de)

**Spieler:** 1-2  
**Termin:** 30. September  
**USK-Freigabe:** Ab 6 Jahren  
**Preis:** Ca. € 60,-

- ✔ Tolles Echtzeitkampfsystem
- ✔ Umfangreiche Spielwelt
- Wenige Sidequests
- Tests nervige Musik

**CONTROLLER-CHECK STANDARD**

L1: Vorheriger Charakter	R1: Aktueller Charakter	○
L2: Sidesteige	R2: Kampfhandlung	△ Menü
Start: Kamera zentr.	It: Leichter Angriff	
Select:	○: Schwerer Angriff	
Steuerkreuz: Menüauswahl	Analogstick L: (Bewegung)	Analogstick R:

„Wenige Aktionsstasen reichen aus, um die Kämpfe intuitiv spielbar zu machen.“

**STEUERUNG**  
85%

**GRAFIK SOUND MULTI EINZELSPIELER**

**79%** **78%** **72%** **85%**

„Kampfsystem und Story fesseln vor den Bildschirm. Wegen Mangel an Sidequests aber etwas linear.“

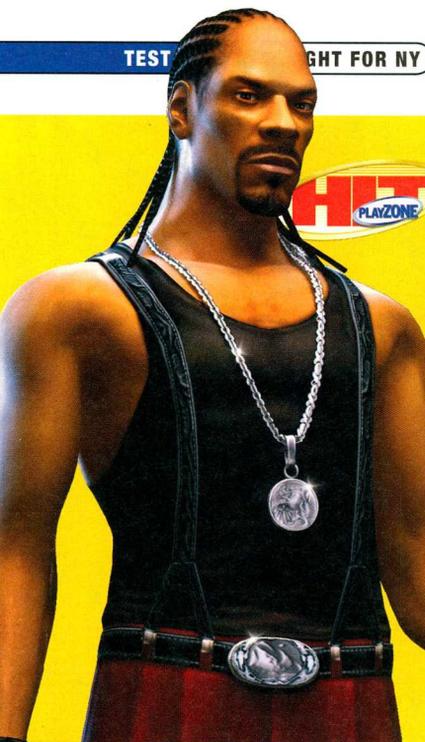


**GESAMTWERTUNG**

★★★★★

**GESAMTWERTUNG**

★★★★★



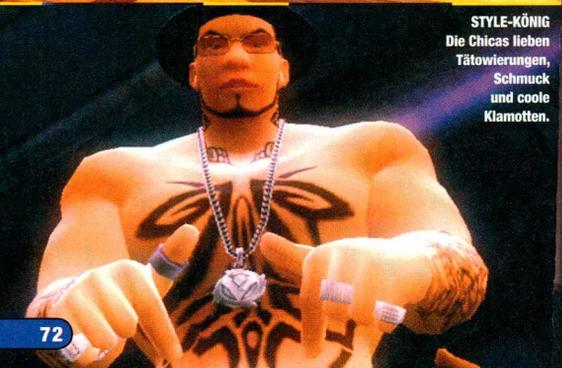
# Def Jam Fight for NY



In der Bronx überleben  
nur die wirklich Starken.



**ÜBEL** Wir machen Bekanntschaft mit der Ringbegrenzung.



**STYLE-KÖNIG** Die Chicas lieben Tätowierungen, Schmuck und coole Klamotten.

**W**ird es in den heruntergekommenen Vierteln von New York Nacht, haben die Gangs das Sagen. Dank *Def Jam Fight for NY* sind Sie dann mitten im Geschehen. Im Story-Modus sind Sie – anders als im Vorgänger *Def Jam Vendetta* – nämlich nicht mehr auf den Wrestling-Ring beschränkt: Ihre Aufgabe ist es, an diversen Schauplätzen in New York Respekt für die eigene Gang zu erkämpfen und den konkurrierenden Banden einen gehörigen Strich durch die Rechnung zu machen. Dafür wählen Sie einen von fünf Charakteren aus – oder schnitzen sich mit dem umfassenden Editor selber den zukünftigen Gang-Star des Big Apple.

**KÄMPFE FÜR DIE GANG**  
Neben Details wie Körper- und Gesichtsforn entscheiden Sie sich für einen von fünf Kampfstilen, die von Wrestling- bis hin zu rücksichtslosen Streetfighter-Techniken unterschiedliche Geschmäcker bedienen. Die Aktionsmöglichkeiten im Kampf sind nach einer gewissen Eingewöhnungsphase erlernt: Neben Bein- und Armattacken, die Sie geschickt einsetzen müssen, gilt es auch, die Umgebung zu Ihrem Vorteil zu nutzen. Beispielsweise können am Rand stehende Schaulustige den Gegner festhalten, damit Sie diesen gehörig vertrimmen. Krönung des Kampfgeschehens sind die so genannten Blazin' Moves: Haben Sie durch entsprechend viele Schläge eine



**WATSCH!** Den Elefant Man knallen wir an die Wand ran!



## DETAIL-CHECK DEF JAM FIGHT FOR NY

### Die Kämpfer aus dem Big Apple bestimmen den Kurs

**Def Jam Vendetta war gut, die Kämpfer aus New York machen es noch besser. Wir zeigen, warum die Fortsetzung ein Muss für Prügelfans mit Hang zum Hip-Hop ist.**



#### DEF JAM FIGHT FOR NY

##### UMFANG ★★★★★

**Story:** Durch Zufall helfen Sie einem Gangboss von der Bronx aus der Patsche. Vorrangiges Ziel: dessen Bande im Kampf gegen eine rivalisierende Gang in den Kampfaben unterstützen.  
**Erstellbarer Charakter:** Ja  
**Auswählbare Anfangscharaktere:** 5  
**Anzahl Kampfstile:** 5  
**Spieler:** 1-4  
**Maximale Anzahl Kämpfer im Ring:** 4  
**Anzahl Kämpfer gesamt:** 74  
**Anzahl Schauplätze:** 22  
**Anzahl Spielmodi:** 10

**Interaktive Umgebung:** Ja, unter anderem greifen Zuschauer ins Geschehen ein. Gegenstände wie Eisenstangen können für Attacken benutzt werden.

##### GRAFIK ★★★★★

Gut animierte Kämpfer mit vielen Details und – im Falle der Hip-Hop-Stars – authentischen Gesichtern. Die Blaze-Attacken sind cool in Szene gesetzt. Stellenweise wird die Anzahl der Bilder pro Sekunde recht niedrig, was aber nie den Spielspaß mindert.  
**Chica-Faktor:** Hoch; hübsche Frauen wie Carmen Electra dürfen nicht nur in den Ring steigen, sondern können sogar zur Freundin genommen werden!  
**Style-Faktor:** Hoch; begeistern Sie mit Tattoos, fetten Klammotten und Schmuck die Massen!

##### SOUND ★★★★★/★★★★★

Ordentliche Soundeffekte. Die Sprachsamples des eigenen Kämpfers zum Start eines Kampfes wiederholen sich leider. Die Hip-Hop-Tracks dürften Fans dieser Musik im siebten Himmel schwärmen lassen.

**GESAMTWERTUNG**  
★★★★★

#### DEF JAM VENDETTA

##### UMFANG ★★★★★

**Story:** Ihr Kumpel Manny hat sich in Schwierigkeiten gebracht. Mit Wrestling-Kämpfen sollen Sie das nötige Kleingeld besorgen, um seine Schulden abzubauen. Natürlich ist das nur der Anfang.  
**Erstellbarer Charakter:** Nein  
**Auswählbare Anfangscharaktere:** 4  
**Anzahl Kampfstile:** 1  
**Spieler:** 1-4  
**Maximale Anzahl Kämpfer im Ring:** 4  
**Anzahl Kämpfer gesamt:** 39  
**Anzahl Schauplätze:** 10  
**Anzahl Spielmodi:** 5

**Interaktive Umgebung:** Da der erste Teil eher ein Wrestling-Spiel war, konnte man lediglich die Seile des Ringes in seine Moves miteinbeziehen.

##### GRAFIK ★★★★★

Ordentlich, wenn auch nicht überragend. Auch im Vorgänger treffen Sie bereits auf bekannte Gesichter aus der Hip-Hop-Szene. Spielermodelle und Animationen können punkten, die häufigen Clipping-Fehler stören allerdings merklich.  
**Chica-Faktor:** Als Belohnung für gewonnene Kämpfe darf man sich Bilder freuzügender Damen erkaufen. Mit den Mädels darf man sich auch prügeln.  
**Style-Faktor:** Coole Hip-Hop-Aufmachung, bei weitem nicht so individuelle Möglichkeiten wie bei der Fortsetzung.

##### SOUND ★★★★★/★★★★★

Die fetten Hip-Hop-Beats passen sehr gut, sind aber Geschmackssache. Seitens der Soundeffekte gibt es nichts zu meckern, freche Kommentare der Rapper sorgen für zusätzliche Unterhaltung.

**GESAMTWERTUNG**  
★★★★★

#### MEIN FAZIT SEHR GUT



**Nico Lindner**  
schmeißt Fuffis durch den Club.

Def Jam Fight for New York kombiniert Hip-Hop und Prügelspiel mit cooler Optik, zahlreichen Moves und umfangreichen Editiermöglichkeiten für den eigenen Kämpfer. Das exzessive Gewaltfest ist zwar nichts für schwache Nerven, dafür ist der Style-Faktor ungemein hoch.

#### TEST DEF JAM FIGHT FOR NY

**Hersteller:** Electronic Arts  
**Entwickler:** AKI  
**Genre:** Beat 'em Up  
**Sprache:** Dt. Texte, engl. Ton  
**Video:** 4:3  
**Audio:** Dolby Pro Logic II  
**Umfang:** 74 Kämpfer  
**Internet:** www.djffny.eagames.de

**Spieler:** 1-4  
**Termin:** 23. Sept.

**USK-Freigabe:** Preis: Ca. € 60,-  
**Keine Jugendfreigabe**

- Zahlreiche Moves und Kämpfer
- Coole Optik
- Umfangreicher Charakter-Editor
- Lange Ladezeiten

#### CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Bonus-Attacke	R1: Block	<input type="checkbox"/> Beinhacken
L2:	R2:	<input type="checkbox"/> Frostattacken
Start: Pause-Menü		<input type="checkbox"/> Gegner greifen
Select:		<input type="checkbox"/> Remen/Umgebung näher
Steuerkreuz: (Bewegung)	Analogstick L: (Bewegung)	Analogstick R: (Blaze-Attacken)

Nach kurzer Eingewöhnungszeit geht die Steuerung gut von der Hand. Mehr Tutorials wären nicht schlecht gewesen. **85%**

**GRAFIK | SOUND | MULTI**  
**87% | 88% | 83%**

**„Der Nachfolger regiert: Das stylische Fight for NY gehört zur Spitze des Beat-'em-Up-Genres!“**

spezielle Leiste aufgefüllt, dürfen Sie so einen der besonders effektiven Special Moves starten. Zum Beispiel springt Ihr Kämpfer erst drei Meter in die Höhe, um von dort aus – mit dem Knie voran – den Kopf des am Boden liegenden Gegners zu attackieren. Mit den Development-Punkten, die Sie nach jedem erfolgreichen Kampf bekommen, können Sie ferner neue Blazin-Moves dazulernen. Jene Punkte dienen gleichzeitig dazu, Kampfwerte wie etwa die Angriffstärke Ihrer Faustattacken nach oben zu pushen – und insgesamt bis zu drei neue Kampfstile erlernen Sie dank dieser Punkte ebenfalls.

#### MEIN STYLE, MEIN BABE

Def Jam Fight for NY ist das Mekka für Spieler, die ihrem Charakter einen individuellen Touch geben wollen. Neben einem großen Fundus an Markenklamotten können Sie Ihrem König der Straße edlen Schmuck umhängen, ihn zum Friseur und ins Tattoo-Studio schicken – die schiere Anzahl an Kombinationsmöglichkeiten ist grandios! Besonders in den Zwischensequenzen kann man sich dann freuen, dass das Outfit genauso erscheint, wie man es sich zusammengestellt hat. Mit Glück gesellt sich außerdem noch die passende Frau an die eigene Seite, die in kurzen Zwischenintermezzos mit deren prügelwilligen Ex-Lovern aber erst gewonnen werden muss.

#### PHATTE PRÄSI

Präsentationstechnik ist Def Jam Fight for NY ein Brett: Viele der im Spiel vorkommenden Gangster besitzen detailliert nachmodellierte Gesichter bekannter Hip-Hop-Größen wie Snoop Dogg und Ice-T. Die abwechslungsreichen Kampfarenen und Effekte überzeugen ebenfalls. Zum gelungenen Gesamteindruck trägt auch das umfangreiche Zusatzmaterial bei: Neben dem Story-Modus können Sie zahlreiche neue Extras freischalten und sich mit bis zu vier Spielern in diversen Zusatz-Modi messen. An den Multiplayer-Partien fällt lediglich die Kamera negativ auf, die zeitweise arg weit aus dem Geschehen herauszoomt. Wie die insgesamt recht niedrige Bildarstellung hat dies aber keinen Einfluss auf den eigentlichen Spielspaß.

NICO LINDNER

\* Abhängig davon, ob Sie Hip-Hop mögen oder nicht.

# GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen:

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem **GamesProfi!**



**ksmedia-group.com**  
ksmedia group • weiBeritzstr. 52  
01067 Dresden • 0351.4824994



## NETGAMES

Zschochernstr. 4  
07545 Gera  
Tel.: 0365-2900840  
www.netgames-gera.de



Alt-Tegel 11  
13507 Berlin  
Bestellhotline:  
030-43776555  
Öffnungszeiten:  
Mo-Sa: 10 Uhr - 20 Uhr  
www.media-games.net

## Games-Store

Doberaner Strasse 110  
18057 Rostock  
Tel.: 0381-2003330  
games-store@freenet.de

## Gameland

Kaiserwerther Strasse 14  
40878 Ratingen  
Tel.: 02102-470473  
Fax: 02102-470472  
gameland-shop@nexgo.de



Kurt-Schumacher-Platz 7  
44787 Bochum  
Tel.: 0234-9160630  
Fax: 0234-9160632  
info@primalgames.de  
www.primalgames.de



PC- und Videospiele  
Versandhandel  
Kornharpenerstr. 217  
44791 Bochum  
kontakt@sidgames.de  
Bestellhotline:  
0234-9503390  
www.sidgames.de



Helmut-Käutner-Str. 13  
45127 Essen  
Tel.: 0201-777235  
Fax: 0201-777236  
info@gamestoreworld.de  
www.gamestoreworld.de



Paulinstrasse 36  
54292 Trier  
Tel.: 0651-27211  
Fax: 0651-27212  
www.gamenatix.de

## SOUND CHECK

Kaiserstrasse 31  
63065 Offenbach / Main  
Tel.: 069-884299  
Fax: 069-826583  
soundcheck@t-online.de  
www.soundcheck-of.de



## BFK IT-Shop

Wasserloser Str. 7a  
63755 Alzenau  
Tel.: 06023-504851  
Fax.: 06023-504853  
info@bfk-web.de

## Werden auch Sie GamesProfi!

Infos unter  
Tel.: 0931 / 3598 - 700  
bzw.  
eMail:  
info@im-games.de



Stummstrasse 6  
66763 Dillingen  
Tel.: 06831-705612  
sales@gameland-online.de  
www.gameland-online.de



Hauptstrasse 104  
70771 L.Echterdingen  
Tel.: 0711-9905372  
verkauf@rg-computer.org

## GamesBull Shop

www.Gamesbull.de



Dorfstrasse 25  
91336 Heroldsbach  
Tel.: 09190-994530  
info@ekm-system.de  
www.ekm-system.de

AB 22.10.2004  
FÜR PLAYSTATION® 2!

# GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

## grand theft auto San Andreas™



inkl. „San Andreas“ T-Shirt\*  
exklusiv bei Ihrem GamesProfi



**59,95**

GTA San Andreas  
inkl. T-Shirt\*



\* Nur solange Vorrat reicht!  
Motiv kann abweichen.

Händleranfragen erwünscht! Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg  
info@im-games.de Tel. 0931 / 3598 - 700 Fax. 0931 / 3598 - 777

# Terminator 3 The Redemption



Der zweite Versuch gelang: Das neue T3-Spiel ist eine Materialschlacht, die **der Filmvorlage gerecht** wird!

**W**arum nicht gleich so? Ein Jahr nach dem missratenen ersten Spiel zu *Terminator 3* schickt Atari die von Arnold Schwarzenegger verkörperte Kampfmaschine erneut in die Schlacht gegen seinesgleichen. Die Handlung ist eng an den Film angelehnt und wird mithilfe zahlreicher Videos erzählt. Doch die meisten Spielszenen kommen so im Film nicht vor und sind der Fantasie der Entwickler entsprungen, sodass sich Realiszenen aus dem Film mit eigens fürs Spiel geschaffenen Rendervideos abwechseln.

#### DER KAMPF GEGEN SKYNET GEHT WEITER

Spielerisch gibt sich *The Redemption* simpel, aber abwechslungsreich: Sie sehen Armie in der Regel aus einer Verfolger-

perspektive, verprügeln und zerschießen gegnerische Terminatoren und übernehmen – teils automatisch, teils auf Knopfdruck – die Kontrolle über allerlei Fahrzeuge. Die Kämpfe mit anderen Terminatoren bieten sogar einige nette Feinheiten. So können Sie zum Beispiel mit der richtigen Combo dem Gegner seine Energiezelle entreißen und diese wie eine Handgranate einsetzen. Andere Kombinationen enden damit, dass Sie den Gegner entwaffnen oder ihn (zum Beispiel mit einem Verkehrsschild als Waffe) so zerlegen, dass Sie ihm dadurch Energie entziehen. In der Regel ist in diesen Levels ein Fahrzeug nicht weit und die ballerlastigen Fahr-einlagen spielen sich komplett anders. Witzig ist dabei die Möglichkeit, auch Skynet-Fahrzeuge zu kontrollieren, sodass

Sie in voller Fahrt von einem Jeep der Widerstandstruppen auf ein feindliches Fahrzeug springen und dieses übernehmen können. Zeitweise kontrollieren Sie sogar ungewöhnliche Vehikel wie einen Gleiter oder einen riesigen Panzer. In manchen Abschnitten wird Ihnen die Steuerung des Fahrzeugs gleich komplett abgenommen, sodass Sie sich lediglich um das Zielen und Feuern kümmern müssen. Das ist zwar spielerisch wenig gehaltvoll, doch halten sich solche Abschnitte in Grenzen und lockern den Spielablauf zumindest recht gelungen auf. Zudem müssen Sie beim Bedienen von stationären Geschützen und beim Autofahren auf Angreifer außerhalb der Schusslinie achten – erst auf Knopfdruck packt Ihr Terminator einen sich von hinten an-

**AUFGESPIESST** Mit den richtigen Moves können Sie den Gegnern Energie abzapfen.



**SURFEINLAGE** Der Gleiterlevel erfordert starke Nerven.

schleichenden Gegner oder tritt einen Widersacher von seinem Wagen herunter. Erwähnenswert ist noch die Terminator-Sicht, bei der sich das Bild rot färbt und Sie kurzfristig mehr Schaden anrichten. Durch Upgrades können Sie deren Wirkung und Dauer verbessern.

**JAMES CAMERON WÄRE STOLZ ...**

... auf den Actiongehalt des Spiels: Spektakuläre Szenen, Effekte und Explosionen bietet *The Redemption* im Überfluss, wie es sich für ein anständiges Terminator-Spiel gehört. Trotzdem bleibt die Darstellung stets flüssig. Wie beim Vorgänger irritiert auch diesmal wieder der unverständliche Wechsel zwischen deutscher und englischer Sprachausgabe (mit Untertiteln) beim Spiel und den Zwischen-

sequenzen, doch die auf die Dauer etwas nervenden Einzeler von Herrn Schwarzenegger sind ohnehin eher überflüssig und wirken in ihrer Deplatziertheit manchmal unfreiwillig komisch. Aus einem „Download THIS!“ macht Arnies Original-Synchsprecher da zum Beispiel ein falsch betontes „lad das runter!“. Zum Preis von 30 Euro kann man über kleinere Schwächen aber locker hinwegsehen! Davon gib't trotz allem Spaß denn leider auch einige: So zwingen manche Levels den Spieler zum ärgerlichen Versuch-und-Irrtum-Ansatz (die kurzen Infotexte vor jeder Mission sind viel zu vage gehalten, um wirklich zu helfen), was gerade zusammen mit dem anderen Hauptkritikpunkt sehr nervig wird: Innerhalb der Levels gibt es nämlich keine Rücksetz-



**BITTE AUSSTIEGEN!** Ungewollte Mitfahrer werden an der Leitplanke entsorgt.

punkte und wer kurz vor Schluss einer Mission stirbt, darf diese noch mal ganz von vorne beginnen und nochmals die langen Ladezeiten aussitzen. Ebenfalls kein Glanzpunkt, aber eh nur als Bonus zu sehen, ist der Coop-Modus mit öder Fadenkreuz-Ballerei für zwei Spieler.

MICHAEL PRUCHNICKI

**MEIN FAZIT GUT**



**Michael Pruchnicki**

beißt ins Pad und versucht's noch mal.

Letztes Jahr erschien *Terminator 3: Rebellion der Maschinen* und das Beste daran war die beiliegende Demo von *The Redemption*. Dieses ist nun endlich fertig und hält, was der vorab veröffentlichte Level versprach: Hier wird mitreißende, ansehnlich präsentierte und hervorragend spielbare Non-Stop-Action geboten! Die fehlenden Rücksetzpunkte sind zwar frustrierend, gerade wenn man manchmal zunächst nicht genau weiß, was man an einer Stelle eigentlich tun soll, doch darüber kann man angesichts des günstigen Preises von nur 30 Euro locker hinwegsehen. Aufgrund der genannten Schwächen kein Hit, aber auf jeden Fall empfehlenswert!

**TEST T3: THE REDEMPTION**

<b>Hersteller:</b>	Atari
<b>Entwickler:</b>	Paradigm Entertainment
<b>Genre:</b>	Action
<b>Sprache:</b>	Deutsch/Englisch
<b>Video:</b>	4:3
<b>Audio:</b>	ProLogic Surround
<b>Umfang:</b>	15 Missionen

Internet: [www.atari.de](http://www.atari.de)

<b>Spieler:</b>	Termin:
1-2	Erhältlich
<b>USK-Freigabe:</b>	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 30,-

- 🟢 Klasse inszenierte Action
- 🟢 Relativ abwechslungsreich
- 🟢 Günstiger Preis
- 🔴 Frustgefahr durch Trial & Error

**CONTROLLER-CHECK STANDARD**

<b>L1:</b> Sekundärwaffe	<b>R1:</b> Primärwaffe	<b>Angriff 2</b>
<b>L2:</b> Sprechen	<b>R2:</b> Nachladen	<b>Fahrzeug übernehmen</b>
<b>Start:</b> Pause-Menü	<b>X:</b> Angriff 1	<b>Terminator-Sicht</b>
<b>Select:</b> Kamera	<b>Analogstick L:</b> Bewegen	<b>Analogstick R:</b> Zielen

„Dank der einfachen und intuitiven Steuerung ist man stets Herr des Geschehens.“ **STEUERUNG 85%**

<b>GRAFIK</b>	<b>SOUND</b>	<b>MULTI</b>	<b>81%</b>
81%	83%	52%	81%

„Abwechslungsreiches Action-spektakel zum Budget-Preis. Trotz Frustgefahr empfehlenswert!“



**KRAN-AUSFLUG** Die Terminator legt Los Angeles in Schutt und Asche.



**PROFI-HACKER** Ein gezielter Schlag genügt, um Skynet-Fahrzeuge zu übernehmen.



# Viewtiful Joe

Der wahrscheinlich **coolste Held aller Zeiten** räumt endlich auch auf der PS2 auf.



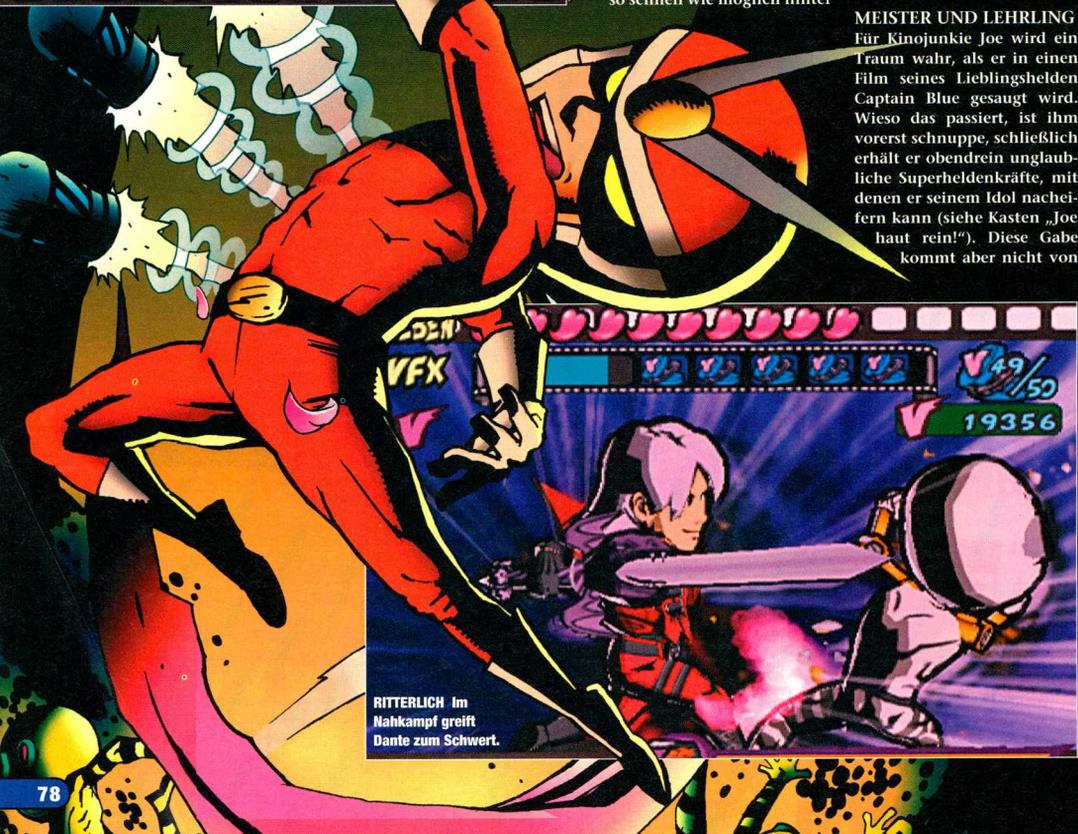
**STREETFIGHTER** Dank seiner einmaligen Fähigkeiten wird Joe auch diese Auseinandersetzung gewinnen.

**S**chon vor einem Jahr konnte ein vorlauter Superheld namens Joe das Lob der Kritiker für sein GameCube-Abenteuer einheimsen. Viel Erfolg war dem Actionstar im roten Kostüm dennoch nicht vergönnt. Deswegen versucht er sein Glück jetzt auf der PS2. Seinen derzeitigen Geheimtipp-Status will Joe hier so schnell wie möglich hinter

sich lassen. Gönnen würden wir es diesem Titel auf jeden Fall, denn so viel Spaß hat ein eigentlich recht simpel gestricktes Actionspiel schon lange nicht mehr gemacht. Das Geheimnis von *Viewtiful Joe* liegt in seiner Einfachheit und dem dadurch extrem intuitiv ausgefallenen Gameplay sowie der einzigartigen Präsentation.

#### MEISTER UND LEHRLING

Für Kinojunkie Joe wird ein Traum wahr, als er in einen Film seines Liebingshelden Captain Blue gesaugt wird. Wieso das passiert, ist ihm vorerst schnuppe, schließlich erhält er obendrein unglaubliche Superheldenkräfte, mit denen er seinem Idol nahefeiern kann (siehe Kasten „Joe haut rein!“). Diese Gabe kommt aber nicht von



**Ritterlich im Nahkampf greift Dante zum Schwert.**

## INFO DIE KAMPFTECHNIKEN

## Joe haut rein!

**Neben einfachen Standard-Attacken kann Joe auch die Zeit kontrollieren.**

## ZEITLUPE

Mit einem Druck auf die L1-Taste lässt sich das Spielgeschehen in Zeitlupe versetzen, wodurch gegnerische Angriffe leichter vorausgeahnt werden können. Die eigenen Attacken sitzen dafür noch besser und schicken Opponenten mitunter schon mal quer über die gesamte Bildschirmfläche.



## MACH-GESCHWINDIGKEIT

Mit der R1-Taste legt Joe den Turbo ein. Attacken werden dann so schnell platziert, dass der Superheld beim Prügeln nicht nur in Flammen aufgeht, sondern sogar schlagkräftige Abbilder seiner selbst erstellen kann, die zusätzlichen Schaden anrichten.



## ZOOM

Das Zoom wird über den rechten Analogstick ausgeführt. Dadurch zoomt die Kamera auf Joe, der sich diese Gelegenheit nicht entgehen lässt, um cool zu posieren. Anschließend kann er vernichtende Attacken wie einen Drehkick oder einen Aufwärtshaken vollführen.



ungefähr. Die Schurken des Films planen nämlich, ihrem tristen Zelluloid-Streifen sprichwörtlich zu entkommen und wollen zur Abwechslung mal die echte Welt jenseits des Kinosaals unsicher machen. Joe muss das verhindern und erlernt von Captain Blue höchstpersönlich unglaubliche Moves, die er zur Bekämpfung der Schurken einsetzen muss.

## HINGUCKER

So abgefahren wie die Story und das Gameplay ist auch die Präsentation des Ganzen. Mit zahlreichen Seitenhieben auf das Action-Kino wird die Geschichte erzählt, die Sie durch Städte, Hotelkomplexe, U-Boote, Katakomben und sogar hoch in die Lüfte führt, wo Sie mit einem Allzweckfahrzeug in bester Shooter-Manier herumballern. Alle Umgebungen er-

strahlen dabei in schönstem Cel-Shading. Die witzigen Animationen von Spielfigur wie Gegnern sind dank 60-Hertz-Modus obendrein ein echter Hingucker. Lediglich einige wenige Ruckler trüben den ansonsten durchweg positiven optischen Eindruck. Auch die Sounduntermalung ist so gut wie perfekt und optimal auf das Spielkonzept zugeschnitten. Funkige Melodien laden zum Mitwippen ein und die witzige, englische Sprachausgabe unterstreicht den abgefahrenen Spielverlauf. Deswegen sind wir dankbar, dass man es bei deutschen Untertiteln belassen hat, da das Spiel durch eine deutsche Synchro wohl viel an Witz und Biss eingebüßt hätte.

## TATKRÄFTIGE UNTERSTÜTZUNG

Auf dem GameCube kam Viewtiful Joe seinerzeit als Vollpreisprodukt in die Läden, inzwischen ist der spaßige Actiontrip für günstige € 30,- zu haben. Auf der PS2 soll dieser niedrige Preis Spieler schon von Anfang an zum Kauf verlocken. Für sein Geld bekommt man sogar einen neuen, spielbaren Charakter obendrauf geboten. Wer das Spiel mit Joe geknackt hat, darf sich mit Dante, dem Dämonenjäger aus Devil May Cry, gleich noch mal ins Abenteuer stürzen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

## ZWECKENTFREMDDUNG

Auch kleine Rätselaufgaben können durch die Fähigkeiten des Helden gelöst werden. Wer die Zeit verlangsamt, kann Glücksspielautomaten manipulieren oder die Rotoren von schwebenden Plattformen verlangsamen, wodurch diese abgesenkt werden. Der Turbo hingegen lässt solche Rotoren schneller drehen und hebt eine Plattform so an. Das Zoom erlaubt letztendlich das Betätigen versteckter Schalter oder das Durchbrechen von – man höre und staune – Badezimmerwänden.

**MULTIFUNKTIONAL.** Durch den Zoom kann Joe solche Doppelschalter betätigen ...



... und mit Zeitlupe und Mach-Speed solche Plattformen kontrollieren.

## MEIN FAZIT SEHR GUT



**Christian Schönlein**  
hat Style.

Wow! Was soll ich da noch sagen? Ich liebe dieses Spiel. Schon auf dem GameCube habe ich Viewtiful Joe geockt wie ein Irrer. Leider dauert der Spaß nicht allzu lange. Da die sieben Levels aber auch nach dem erstmaligen Durchspielen für Kurzweil sorgen, legt man den Titel immer wieder gern ein. Dass ich dabei auch als Dante spielen darf, ist ein weiterer Anreiz. Das einzig echte Manko ist daher die etwas geringe Linearität, über die selbst Dante als neuer Charakter nicht hinwegtäuschen kann. Die 90er-Grenze vermag der Titel deswegen nicht zu durchbrechen. Die kleinen Mankos wird der demnächst erscheinende Nachfolger aber hoffentlich aufholen. Zuschlagen muss man hier trotzdem. Viewtiful Joe ist schon jetzt Kult – und zum Spottpreis von € 30,- ein unschlagbares Angebot für jeden Action-Fan.

## TEST VIEWTIFUL JOE

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Clover *
Genre:	Action
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo
Umfang:	2 x 7 Levels

Internet: [www.capcom.com](http://www.capcom.com)

Spieler:	Termin:
1	8. Oktober
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	ca. € 30,-

- ✓ Stylistische Präsentation
- ✓ Günstiger Preis
- ✓ Dante als spielbarer Charakter
- Etwas kurz geraten

## CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Zeitlupe	R1: Mach-Speed	⬇️ Schlag
L2: -	R2: -	⬆️ Kick
Start: Pause		⌘ Springen
Select: -		○ -
Steuerkreuz: Bewegen	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Zoom

„Übersichtliches Steuerschema, intuitive Kontrolle: Am besten spielt es sich mit dem DigiKreuz.“

**STEUERUNG**  
90%

EINZELSPIELER		
GRAFIK	SOUND	MULTI
85%	88%	-
<b>89%</b>		

„Ein Actionbrett mitsamt cooler Aufmachung. Leider etwas kurz, dafür mit neuem Charakter.“

# Playboy?



**eidos** Republic



**flashpoint** Haegemonia



**ATARI** Risiko 2



**cdv** Sudden Strike 2



**T2** Railroad Tycoon 3



**cdv** American Conquest



**eidos** Tomb Raider



**PC-Software**  
10,-€ je Titel\*



**THQ** SpongeBob



**ATARI** Monopoly

Copyright: 2004, cdv, eidos, flashpoint, THQ, Atari, T2, Haegemonia, Republic, Risiko 2, Sudden Strike 2, Railroad Tycoon 3, American Conquest, Tomb Raider, Monopoly, SpongeBob. Alle angegebenen Marken sind Eigentum des jeweiligen Inhabers. Unverbindliche Preisempfehlung.

Die Pyramide findest Du fast überall.  
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Saturn, Alpha-Tecc, Promarkt, MakroMarkt, SchauLandt, Marktkauf, Globus sowie im gut sortierten Fachhandel!

# Playboy!



PlayStation 1  
15,-€ je Titel\*



UBISOFT Tiger & Dragon



UBISOFT Rayman 3



ATARI Terminator 3



EA GAMES Need for Speed - Porsche



ATARI Sega Soccer Slam



ATARI Mission Impossible



eidoss Time Splitters 2



ATARI Asterix



ATARI Driver



PlayStation 2  
20,-€ je Titel\*



Die Pyramide  
Spiel dir Einen

# FIFA Football 2005

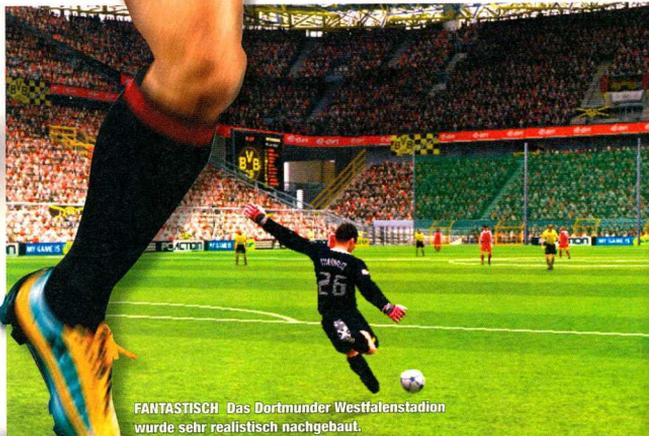
## Champions League oder Bundesliga – wofür reicht es dieses Jahr?

**P**ünktlich zur neuen Bundesliga-Saison ist es mal wieder so weit: Die Sportspielexperten von Electronic Arts und Konami schicken ihre aktuellen Fußballkracher ins Rennen. Während die japanischen Programmierer mit *Pro Evolution Soccer 4* die Messlatte für ein realistisches Fußball-

spiel erneut ein gutes Stück nach oben legen (Test in einer der nächsten Ausgaben!), setzen die Kanadier bei ihrer *FIFA*-Serie vor allem wieder auf einen enormen Umfang und ein möglichst schnell zugängliches, actionreiches Spielerlebnis.

### FIRST TOUCH FÜR MEHR SPIELSPASS

Neben aktualisierten Spielernamen und noch mehr auswählbaren Mannschaften erweiterte man in der 2005er-Version von *FIFA Football* vor allem die Steuerung: Zu dem zum letzten



**FANTASTISCH** Das Dortmunder Westfalenstadion wurde sehr realistisch nachgebaut.

**PERFEKT** Die Spielermodelle sehen aus der Nähe absolut überragend aus.



Jahr eingeführten Off-the-Ball-Feature, mit dem auch die nicht ballhaltenden Spieler gesteuert werden können, gesellt sich dieses Jahr die „First Touch“-Option: Mithilfe des rechten Analogsticks und mit dem richtigen Timing lassen sich dadurch schon bei der Ballannahme entscheidende Vorteile realisieren, die geschickte Spieler schnell in Tore ummünzen. Zusammen mit dem deutlich optimierten Passsystem und der verbesserten Ballphysik entsteht dadurch ein noch dynamischeres Spielerlebnis, welches zu vielen spannenden Strafraumaktionen führt.

**MEHR UMFANG GEHT NICHT**

Auch bei den Spielmodi legte man Hand an und präsentiert

einen komplett überarbeiteten und zudem sehr umfangreichen Karriere-Modus. Der Spieler beginnt hier als junger und unerfahrener Trainer und Manager. Ziel ist es, sich innerhalb von 15 Jahren vom Nobody zum Superstar der Branche hochzuarbeiten und möglichst viele Titel einzuheimen. Dazu muss man nicht nur eine optimale Aufstellung und Taktik für die eigene Mannschaft austüfeln, sondern auch bei den Transfers und der Trainerstabsplanung ein glückliches Händchen beweisen. Falls die eigenen Akteure trotzdem nicht den erwünschten Erfolg einspielen, kann man auch aktiv ins Geschehen eingreifen und sämtliche Partien selber spielen. An den hausinternen *Fußballmanager 2005* kommt der Karriere-

Modus vom Umfang her natürlich nicht heran, für genügend Langzeitmotivation und spaßige Unterhaltung sorgt er aber dennoch.

**PROBLEME MIT DER KI**

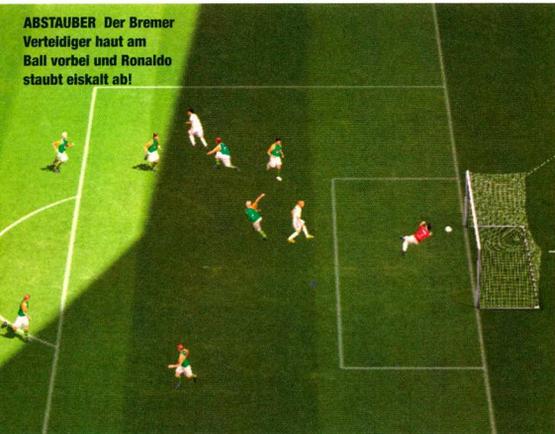
Während die Steuerung und der Umfang verbessert wurden, weist die künstliche Intelligenz leider einige Schwächen auf. Die computergesteuerten Spieler verhalten sich auf dem Rasen viel zu passiv und schränken dadurch das dynamische Prinzip von *FIFA Football 2005* fühlbar ein: Die eigenen Mitspieler laufen sich nur unzureichend frei und die gegnerischen Abwehrspieler kleben meistens an deren 16-Meter-Linie fest. Da dieses Verhalten für nahezu alle Teams (egal wie stark sie sind) zutrifft, entsteht leider ein

etwas monotones Spielerlebnis, da sich viele Angriffe ähneln.

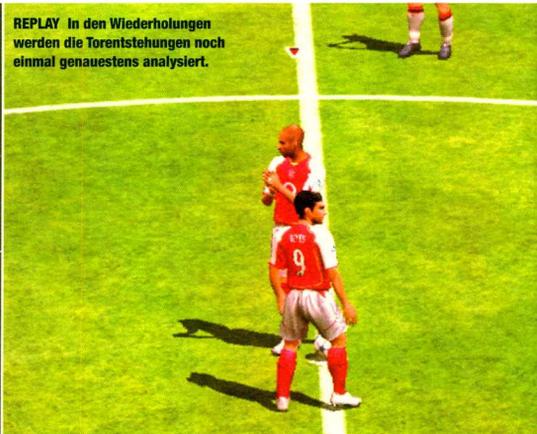
**FANTASTISCHE OPTIK MIT MACKEN**

Der Technik von *FIFA Football 2005* merkt man unterdessen an, dass die Entwickler stellenweise zu viel erreichen wollten und die PlayStation 2 dadurch ganz offensichtlich ein wenig überfordern. Die Spieler sind äußerst detailliert ausmodelliert und sehen ihren realen Vorbildern sehr ähnlich. Gerade in den Nahaufnahmen besitzen die Figuren eine geniale, fast schon fotorealistische Optik. Auch die Stadien sind dank hochauflösender Texturen ein einziger Augenschmaus und sorgen für eine authentische Atmosphäre. Bei all dieser Detailverliebtheit geht der Play-

**ABSTAUER** Der Bremer Verteidiger haut am Ball vorbei und Ronaldo staubt eiskalt ab!



**REPLAY** In den Wiederholungen werden die Toreinstellungen noch einmal genauestens analysiert.



Station 2 allerdings manchmal die Puste aus – gelegentlich auftretende Ruckler werden bei der uns vorliegenden Version die Folge. Ebenfalls etwas störend sind die ab und an etwas hakelig wirkenden Animationen der Akteure. Mit der zeitgleich erscheinenden Xbox-Version, die eine rundum stimmige Traumoptik bietet, kann die PS2-Fassung nicht mithalten. Während die Kom-

mentatoren – wie bei jedem anderen Fußballspiel auch – zum Vergessen (und Abschalten) sind, verwöhnt Electronic Arts den Spieler mit einer gigantischen Musikauswahl. Von Oomph! über Faithless bis hin zu The Streets ist praktisch für jeden Geschmack etwas dabei. Wie schon der Vorgänger bietet auch FIFA Football 2005 wieder einen Online-Modus.

WOLFGANG FISCHER



SIMPEL Das Auswählen im Karriere-Modus ist sehr schlicht.

DETAIL-CHECK FIFA Football 2005

# Ein Schritt vor, zwei zurück

FIFA Football 2005 hat nicht nur Verbesserungen, sondern auch einige Verschlechterungen zu bieten. PES 3 hat in Sachen Gameplay weiter die Nase vorn.



FIFA FOOTBALL 2005

**TECHNIK** ★★★★★

Die Figuren und die Stadien sehen einfach weltklasse aus. Auch die Texturen sind ein Traum. Leider wirken viele Animationen teilweise recht daneben.

**Spielemodelle:** Ganz klar die Referenz. Die Figuren sehen aus der Nähe exakt wie ihre Vorbilder aus. Schlichtweg überragend.

**Stadionatmosphäre:** Fantastische Nachahmung der Stadien. Sehr detailliert. Auch die Stimmung (Sound) passt.

**Kommentar:** Wie bei jedem Fußballspiel: spätestens nach wenigen Minuten ziemlich nervig.

**60-Hz-Modus:** Nein.

**16:9-Modus:** Ja.

**UMFANG** ★★★★★

Überragend. Alle wichtigen (und unwichtigen) Mannschaften haben es ins Spiel geschafft. Mehr Umfang bietet kein Spiel.

**Originalspiellernamen:** Ja. Es gibt praktisch keinen Spieler, der nicht vorhanden ist. Nahe zu perfekt.

**Teams:** Über 350 Vereins- und Nationalmannschaften.

**GAMEPLAY** ★★★★★

Die erweiterte Steuerung und die verbesserte Ballphysik lassen ein noch realistischeres Spiel zu. Allerdings stören die seltenen Animationen den Spielfluss. Viele Torraumszenen!

**STEUERUNG** ★★★★★

Die Steuerung wurde nochmals erweitert. Das neue „First Touch“-Feature ist gelungen. Zusammen mit dem „Off the Ball“-Feature ergeben sich viele Möglichkeiten.

**Frei konfigurierbar:** Ja.

**MULTIPLAYER** ★★★★★

Im Mehrspieler-Modus werden die KI-Schwächen nicht ganz so deutlich. Spaßige Non-Stop-Action!

**Spiele:** 1-8

**Online-Modus:** Ja.

**GESAMTWERTUNG**



PRO EVOLUTION SOCCER 3

**TECHNIK** ★★★★★

Dank der neuen Engine macht die Serie in Sachen Grafik einen großen Schritt nach vorn. Die Animationen der Spieler sind schlichtweg erstklassig.

**Spielemodelle:** Sehr detaillierte Kicker mit gutem Gesichtsausdruck, welche die Kicker noch lebendiger wirken lassen.

**Stadionatmosphäre:** Lebendiges Publikum, das je nach Einstellung der Teams nach vorne peitscht oder gadenlos ausfällt.

**Kommentar:** Ordentlicher Kommentar mit sich zeitlich wiederholenden Phrasen.

**60-Hz-Modus:** Ja.

**16:9-Modus:** Nein.

**UMFANG** ★★★★★

Dank Shoppystem und aufgeböhrtem Meisterliga-Modus ist eine enorm hohe Langzeitmotivationsgarantie.

**Originalspiellernamen:** Teils, teils. Konami verfügt leider nicht über eine umfassende Lizenz.

**Teams:** Über 130 Vereins- und Nationalmannschaften.

**GAMEPLAY** ★★★★★

Eine annähernd perfekte Ballphysik, die konkurrenzlos gute Spieldynamik und eine gelungene KI sorgen auch nach vielen Spielstunden noch für abwechslungsreiche Matches.

**STEUERUNG** ★★★★★

Eingängig. Schon nach wenigen Matches beherrscht man alle wichtigen Manöver. Über die R2-Taste können Profis Sonderaktionen ausführen.

**Frei konfigurierbar:** Ja.

**MULTIPLAYER** ★★★★★

Zu mehreren macht der Titel nicht zuletzt dank des hervorragend abgestimmten Gameplays richtig viel Spaß.

**Spiele:** 1-8

**Online-Modus:** Nein.

**GESAMTWERTUNG**



FIFA FOOTBALL 2004

**TECHNIK** ★★★★★

Mit viel Liebe zum Detail umgesetzt und grafisch über jeden Zweifel erhaben. Die Bewegungen der Kicker wirken oft ein wenig überzogen und zu verspielt.

**Spielemodelle:** Sehr bullige Spieler, die in den allermeisten Fällen ihren Vorbildern recht ähnlich sehen.

**Stadionatmosphäre:** Dank der vielen originalen Fangesänge herrscht während der Spiele eine Klasse Stimmung.

**Kommentar:** Obwohl der Kommentar oft zu den gezeigten Szenen passt, wirkt er langweilig.

**60-Hz-Modus:** Nein.

**16:9-Modus:** Ja.

**UMFANG** ★★★★★

Einfach gewaltig und fast konkurrenzlos. Praktisch alle relevanten Ligen, Mannschaften und Spieler sind enthalten.

**Originalspiellernamen:** In Sachen Lizenz macht EA keimer was vor. Alle Spielernamen sind korrekt.

**Teams:** Über 350 Vereins- und Nationalmannschaften.

**GAMEPLAY** ★★★★★

Ballphysik, Spielmechanik und KI sind zwar ordentlich, hinken der PES-Konkurrenz jedoch meilenweit hinterher. Dafür laufen die Spiele flüssig ab und sind reich an Torzenen.

**STEUERUNG** ★★★★★

Sehr übersichtlich und obendrein leicht erlernbar. Besondere Aktionen („Freestyle-Control“) können über den rechten Analogstick ausgeführt werden.

**Frei konfigurierbar:** Ja.

**MULTIPLAYER** ★★★★★

Gelungenes Mehrspielervergnügen. Hier fällt die fehlende Gameplay-Spielteile nicht ganz so stark ins Gewicht.

**Spiele:** 1-8

**Online-Modus:** Nein.

**GESAMTWERTUNG**



MEIN FAZIT SEHR GUT



**Wolfgang Fischer**

mag das First-Touch-Feature.

Wieder schafft EA es nicht, die PES-Reihe als Fußball-Primus abzulösen. Trotz verbesserter Steuerung und realistischerem Spielablauf bleibt der Konami-Titel die Referenz. FIFA 2005 ist eigenlich dennoch gut für den schnellen Kick zwischendurch.

TEST FIFA FOOTBALL 2005

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Sport
Sprache:	Deutsch, Englisch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	350+ Teams
Internet:	www.electronicarts.de

Spiele:	1-8	Termin:	14. Oktober
Spiele:	1-8 Spieler	Preis:	USK-Freigabe:
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-		

- Hübsche Grafik
- Gigantischer Umfang
- Etwas mau KI
- Nicht immer saubere Animationen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Hoher Pass	R1: Richten	<input type="checkbox"/> Flanken/größen
L2: Spielerwechsel	R2: Spielerwechsel	<input type="checkbox"/> Pass in den Lauf
Start: Pause		X: Passen
Select: Pause		O: Schießen/Kicken
Steuerkreuz: Laufen	Analogstick L: Laufen	Analogstick R: First-Touch

„Anfänger kommen mit wenigen Knöpfen aus. Profis freuen sich über die umfangreichen Möglichkeiten.“

GRAFIK	SOUND	MULTIPLAYER	EINZEL
80%	85%	84%	81%

„Gelungenes Fußballspiel mit Riesenumfang und geringfügigen Schwächen bei den Animationen.“



Sollen sich  
andere ärgern.



**STORM TROOPER**  
Dual Vibration Gamepad



**APOLLO<sup>2</sup>**  
2.1 Subwoofer System



**DVD REMOTE CONTROL**  
PS2 Remote Control



**4 IN 1 FORCE FEEDBACK**  
Racing Wheel

Add **SPEED** to your life

[WWW.SPEED-LINK.COM](http://WWW.SPEED-LINK.COM)

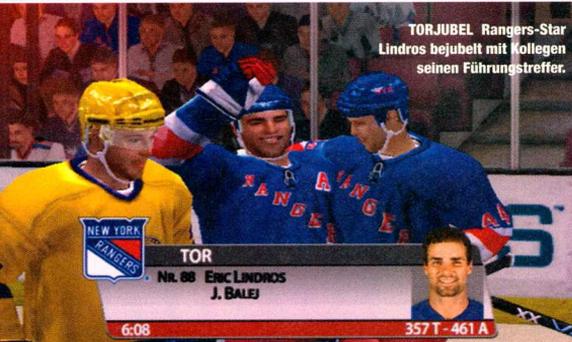
# NHL 2005



Nur ein liebloses Update oder der erhoffte, online spielbare **Eishockey-Knaller?**



**REAKTIONSSCHNELL.** Der Goalie klärt vor dem einschussbereiten Schützen.



**TORJUBEL.** Rangers-Star Lindros bejubelt mit Kollegen seinen Führungstreffer.



**ALLEINGANG VOLLENDET.** Nach diesem schnellen Konter hat die Abwehr der L.A. Kings das Nachsehen.

**W**enn das alljährliche Update einer renommierten Serie ansteht, dann stellt sich für Videospiele immer wieder die Frage: „Lohnt es sich wirklich, 60 Euro für eine neue Version zu investieren, die sich nur minimal vom Vorgänger unterscheidet?“ Auch die NHL-Reihe von Electronic Arts macht da keine Ausnahme. Um in diesem Jahr möglichst viele Käufer anzulocken, hat sich der amerikanische Softwarehersteller ganz schön ins Zeug gelegt, was zur Folge hat, dass **NHL 2005** weitaus mehr als nur winzige Detailverbesserungen bietet.

**ENDLICH AUCH ONLINE.** Schon nach wenigen Matches wird deutlich, dass das Gesamtpaket beim neuen **NHL** einfach stimmt. Eine Fülle von Spiel-Modi sorgt für fast grenzenlose Langzeitmotivation. Vor allem der umfangreiche und diesmal zielorientierte Dynasty-Karrieremodus, bei dem man die Aufgaben eines NHL-Club-Managers übernimmt (und selbstverständlich selbst den Schläger schwingt). Darüber hinaus ist **NHL 2005** auch der erste onlinefähige Teil der Serie. Leider konnten wir diesen Modus anhand der vorliegenden Version noch keinem ausführlichen Test unterziehen. Dies holen wir in einer der nächsten Ausgaben nach. Ebenfalls hervorragend gelungen ist die Steuerung der Kufenflitzer, die Neulingen einen unkomplizierten Einstieg, aber dennoch ausreichend Tiefgang für Gamepad-Akrobaten bietet. Auch in Sachen Gameplay hat sich einiges getan. Eine Vielzahl neuer Taktik-Optionen beim Bully, neue Moves und das „Open Ice“-Feature machen das neue **NHL** zu einem echten Vergnü-

**MEIN FAZIT SEHR GUT**



**Wolfgang Fischer**

ist immer noch Cannibals-Fan!

Ob man als Besitzer des Vorgängers das neue **NHL** braucht, ist eine Gewissensfrage, die jeder für sich selbst beantworten muss. Ich bin jedoch der Meinung, dass die zahlreichen Neuerungen (Open-Ice-Steuerung, erweiterter Dynasty-Modus, Online-Gameplay) ausreichen, um die Anschaffung zu rechtfertigen. Wer keines der Vorgängerspiele besitzt und einfach mal Bock auf ein unkompliziertes, schnelles Sportspiel hat, kann sowieso bedenkenlos zugreifen.

**TEST NHL 2005**

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Eishockey
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	75+ Teams
Internet:	www.electronicarts.de

Spieler:	1-4, online	Termin:	7. Oktober
USK-Freigabe:	6	Preis:	Ohne Beschränkung Ca. € 60,-

- Motivierender Karriere-Modus
- Erstklassige Präsentation
- Erstmals onlinefähig
- Nicht komplett eingedeutscht

**CONTROLLER-CHECK STANDARD**

L1: Spezialaktionen	R1: Turbo	Handgelenkschuss
L2: Open-Ice-Steuerung	R2: Open-Ice-Unterstützung	Automatisch-Dicke
Start: Pause	X: Passen/Spielerwechsel	O: Schlagschuss
Select:	Analogstick L: Schnelle Spitzzüge	Analogstick R: Manuelle Dekes
Steuerkreuz: (Schnelle Spitzzüge)	Analogstick L: Spielerbewegen	Analogstick R: Manuelle Dekes
„Leicht erlebbar und fast schon intuitiv, bietet die Steuerung jede Menge Zusatzoptionen für Profis.“		<b>STEUERUNG</b> 87%

<b>MINI-PLAYER:</b>		
GRAFIK	SOUND	INZEL
85%	85%	88%
„Sehr gute Eishockey-Simulation mit zahlreichen neuen Features und fantastischer Präsentation.“		

gen. Dank Open Ice ist es jetzt möglich, noch besser mit den intelligent agierenden KI-Kollegen zusammenspielen und nötige Freiräume für ein gutes Angriffsspiel zu schaffen. Dass der Titel in Sachen Grafik und Präsentation ein echter Leckerbissen ist, versteht sich (wie immer) fast schon von selbst.

WOLFGANG FISCHER

# MADDEN

Alle Jahre wieder  
... beschert uns

Electronic Arts

das beste

Football-Spiel.



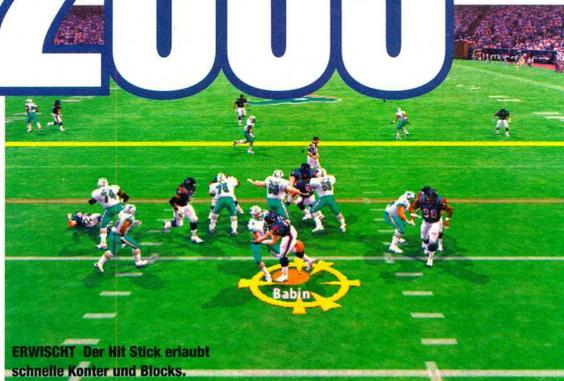
**E**s ist mal wieder so weit: Electronic Arts präsentiert die neueste Version der Madden-Football-Serie und übertrifft erneut alle Erwartungen. Nach den letztjährigen Verbesserungen im Offense-Gameplay ist dieses Jahr die Defense dran. Die Playmaker-Funktion, durch die man noch kurz vor dem Spielzug die Position und Laufwegen einzelner Spieler verändern kann, funktioniert jetzt auch in der Abwehr bequem über den rechten Analogstick. Während des Spiels übernimmt dieser hingegen die Funktion des so genannten Hit Sticks. Wird er im richtigen Moment betätigt, so kann man spektaku-

läre Abwehrmanöver ausführen und so zum Beispiel Fumbles, also den Verlust des Balls, provozieren oder einem Opponenten den Ball direkt aus der Hand schlagen.

## GRÖßER, SCHÖNER, BESSER

Auch am Umfang und der Präsentation wurde mal wieder gefeilt. Der Franchise-Modus wird jetzt komfortabler präsentiert und erlaubt einen schnellen Zugriff auf coole Features wie einen Figuren-Editor, mit dem man sich eigene Fans kreieren darf, oder das Mini-Camp, in dem man sein Können in Mini-Games unter Beweis stellt. Auch optisch kann die 2005er-Version

# NFL 2005



**ERWISCHT** Der Hit Stick erlaubt schnelle Körner und Blocks.



**FUMBLE** Wenn dieser Spieler mal nicht den Ball verliert.



**GEFÄHRliche SITUATION** Dank Playmaker können wir auch diese Situation klären.

PLAYMAKER

von Madden den Vorgänger toppen. Kleine Details wie zum Beispiel Äderchen an den Armen der Spieler oder feiner modellierter Schulterpads fallen allerdings nur in den Replays auf. Das Ohr wird hingegen mit lizenzierten Hip-Hop- und Rock-Songs beschallt und johlende Fans sorgen während der Matches für Atmosphäre. Lediglich die Kommentatoren nerven teilweise mit unqualifizierten Sprüchen von der Stange. Das einzige wirklich große Manko ist aber der fehlende Online-Modus, was in den USA bereits für heiß laufende Telefonleitungen sorgt.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

## MEIN FAZIT SUPER



**Christian Schönlein**  
geht in die Defensive.

Im Vorjahr mag man sich gewundert haben, wieso die zahlreichen Verbesserungen im Offense-Gameplay nicht auch gleich für die Defense umgesetzt wurden. EA holt dies jetzt nach und präsentiert ein Football-Spiel, wie es nicht näher am echten Vorbild sein könnte. Wenn's nächstes Jahr endlich den Online-Modus gibt, bin ich wunschlos glücklich.

## TEST MADDEN NFL 2005

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Football
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	32 Teams

Internet: [www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de)

Spieler: 1-2 Spieler  
Termin: Erhältlich

USK-Freigabe: Ohne Beschränkung  
Preis: Ca. € 60,-

- ✓ Verbessertes Defense-Gameplay
- ✓ Erweiterter Franchise-Modus
- ✓ Hervorragende Präsentation
- ✗ Kein Online-Modus

## CONTROLLER-CHECK STANDARD

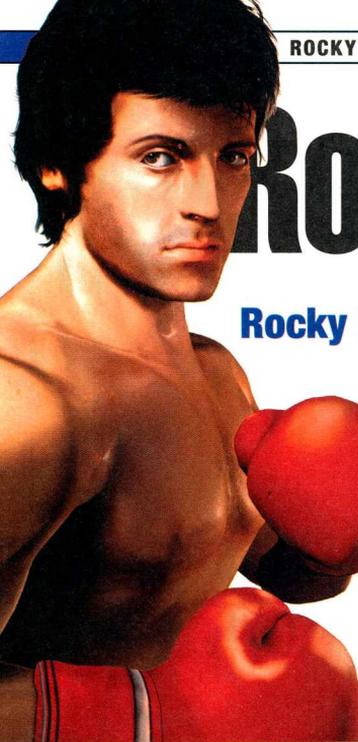
L1: Passen	R1: Passen	<input type="checkbox"/> Passen, Dive
L2: Arm ausstrecken	R2: Pump Falke	<input type="checkbox"/> Cover, fangen
Start: Pause		Passen, Sprint
Select:		Passen, Spin
Steuerkreuz: (Spielzug auswählen)	Analogstick L: (Bewegen)	Analogstick R: (Playmaker/Hit Stick)

Intelligent belagte und trotz vieler Funktionen stets intuitive Steuerung. Perfekt.\*

STEUERUNG 92%

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
90%	84%	89%	92%

„Größerer Umfang, besseres Gameplay. Madden ist auch dieses Jahr die Football-Referenz.“



# Rocky Legends

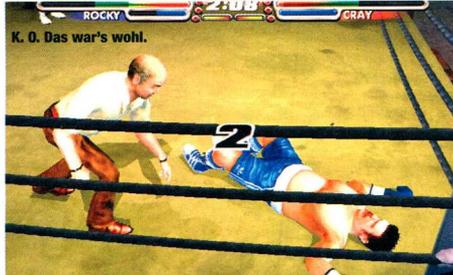
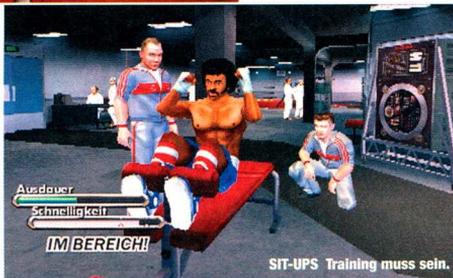
**Rocky Balboa ist zurück – und er will an die Spitze!**

**D**as neue Spiel zur beliebten Filmserie mit Sylvester Stallone basiert wie der von Rage entwickelte 2002er-Vorgänger *Rocky* komplett auf den Filmen *Rocky I bis V* und wartet mit vielen bekannten Gesichtern auf. Etliche ehemalige Mitarbeiter von Rage haben für *Venom Games* an *Rocky Legends* mitgearbeitet und sorgen für die Ähnlichkeiten zum Vorgänger. Mehr als 40 Boxer und über 25 Kampfarenen (darunter viele Original-

schauplätze) machen *Rocky Legends* zu einem sehr umfangreichen Spiel. Neben einfachen Übungskämpfen und Turnieren nach dem K.o.-System ist vor allem der Karriere-Modus sehr ansprechend. Hier können Sie nicht nur Rockys Karriere storynah selbst nachspielen, sondern haben auch die Möglichkeit, sich beispielsweise als *Clubber Lang* von der Gefängnisrauferei bis an die Weltspitze durchzuprügeln. Auch *Apollo Creed* und *Ivan Drago* stehen Ihnen im Karriere-Modus zur Verfügung. Sie beginnen auf Weltranglistenplatz 25 mit allenfalls bescheidenen Fähigkeiten. So kann der Boxer seine Ausdauer beispielsweise beim Seilspringen verbessern. Hier müssen die Joypadtasten rhythmisch bedient werden, wobei man mit Combo-Sprüngen (sehr elegant) die Punktzahl steigern kann, was wiederum die Effektivität des Trainings steigert. Im Gegensatz zu *Fight Night 2004* werden die verschiedenen Schläge klassisch durch Knopfdruck ausgeführt, können jedoch mit dem Steuer-

kreuz und L1/R1 variiert werden. Dies ergibt etwa 32 einfache Schläge, die jedoch auch noch zu Combos zusammengeziemt werden können. Die gute KI der Gegner im Einzelspieler-Modus sorgt dafür, dass die Kämpfe nicht eintönig werden. Der hervorragende Soundtrack wartet mit vielen Originalstücken aus den Filmen auf und sorgt für die richtige Atmosphäre. Um Langzeitfreude aufkommen zu lassen, bietet *Rocky Legends* pfundweise freispielbares Bonusmaterial wie Extra-Kämpfer, Filmtrailer und Arenen.

STEFAN SICHERMANN



Rocky TM & © 1976-2004, Metro-Goldwyn-Mayer Studios, Inc. All rights reserved

**TEST ROCKY LEGENDS**

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Venom Games
Genre:	Sport
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	40+ Boxer
Internet:	www.rocky-legends.com

Spieler:	Termin:
1-2	30. September
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 6 Jahren	ca. € 45,-

- Großer Umfang
- Original Rocky-Soundtrack
- Günstiger Preis
- Blocken zum Teil schwierig

**MEIN FAZIT SEHR GUT**



**Michael Pruchnicki**  
boxt im Leichtgewicht.

Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase hat mich *Rocky Legends* an den Bildschirm gefesselt. Vor allem der Karriere-Modus mit seinem ständig steigenden Schwierigkeitsgrad sorgt für Dauermotivation. Freischaltbare Film-Trailer, der grandiose Soundtrack und die Story machen das Spiel für Fans der Kinofilme zum Muss. Dank der guten Grafik und der gelungenen Steuerung platziert sich *Rocky Legends* gleich hinter *Fight Night 2004* in der Weltrangliste. Lobenswert ist auch der Preis!

**CONTROLLER-CHECK STANDARD**

L1: Deckung	R1: Aufwärtshaken	<input type="checkbox"/> Hohe Linke
L2: Nicht belegt	R2: Nicht belegt	<input type="checkbox"/> Hohe Rechte
Start: Pause/Menü		<input type="checkbox"/> Tiefe Linke
Select: Versparten		<input type="checkbox"/> Tiefe Rechte
Steuerkreuz: Bewegungen	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Nicht belegt

„In Kombination mit dem Analogstick sind verschiedene Schläge möglich, insgesamt gut steuerbar.“

GRAFIK	SOUND	MULTI	STEUERUNG
78%	83%	81%	76%
			<b>83%</b>

„Nicht nur wegen Rocky eine gelungene Boxsimulation und eine Alternative zu *Fight Night 2004*.“

DEIN GEIST  
IST DIE STÄRKSTE  
WAFFE. [www.psiopsgame.com](http://www.psiopsgame.com)



MIND DRAIN

TELEKINESIS

MIND CONTROL

PYROKINESIS

REMOTE VIEWING



# PSI-OPS

THE MINDGATE CONSPIRACY



Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.  
\* and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved.

PlayStation 2



Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy © 2004 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. PSI OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY, MIDWAY, and the Midway logo are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Home Entertainment, Inc. [Havok.com](http://Havok.com)™. ©1999-2002 Telekinetic Research Limited. All Rights Reserved.

# Worms Forts

## Unter Belagerung



RICHTIG GEDACHT Ja, diese Oma ist eine Waffe.

Nach *Worms 3D* liefern sich die kämpfwütigen Würmer ein zweites Mal heiße Gefechte in der dritten Dimension. Statt aber nur auf Zielgenauigkeit und Feuerkraft zu vertrauen, kommen jetzt zusätzlich Gebäude mit ins Spiel. Je nach Typ bringen Ihnen diese unterschiedliche Vorteile: Krankenhäuser regenerieren beispielsweise Würmer, die bereits das Zeitliche gesegnet haben, und Forschungseinrichtungen verstärken die Feuerkraft Ihrer beinlosen Krieger. Das richtige Geschick vorausgesetzt, können Sie so schwer einzunehmende Festungen aufbauen.

### DRAUFHAUEN IM QUARTETT

Das eigentliche Spielprinzip ist dasselbe geblieben: Bis zu vier

Teams mit jeweils vier Würmern haufen sich um die Ohren, was die Waffenkiste ergiebt. Das kann durchaus kuriose Formen annehmen – so dürfen Sie neben einer Oma auf Wunsch auch gigantische Küken und explodierende Kühlschränke in Richtung der feindlichen Festung schicken. Ob Sie dann auch treffen, ist gerade anfangs Glücksache. Während von der künstlichen Intelligenz gesteuerte Einheiten gleich zu Beginn punkten, kommen Neulinge ähnlich wie beim Vorgänger *Worms 3D* nur schwer ins Spiel und treffen erst nach einer demotivierend langen Übungsphase. Das liegt vor allem daran, dass man schlecht einschätzen kann, wie die zahlreichen Waffen einzustellen sind. Mit Pech erschwert starker Wind Ihr Zielgeschick zusätzlich.

Bombardieren Sie Ihren Feind mit Kühlschränken. Oder einer Oma!

### MITSPIELEN

Was *Worms Forts: Unter Belagerung* neben den neuen Gebäuden gerade für Fans interessant macht, ist erneut der Umfang: Neben Kampagne- und Challenge-Modus stehen dem Spieler zwölf Multiplayerkarten zur Verfügung, an denen dann bis zu vier menschliche Kämpfer teilnehmen können. Optisch bleibt ein zwiespältiger Eindruck: Wenn auch die Kampfschauplätze abwechslungsreich sind, trübten in unserer Testversion Clippingfehler die Stimmung. Auch die Intelligenz der Gegner benahm sich oftmals kurios. Obwohl unsere Würmer beispielsweise genau vor denen des Gegners standen, konzentrierte dieser sein Feuer immer noch auf unsere Basis.

NICO LINDNER

### MEIN FAZIT GUT



**Nico Lindner**  
lässt die Oma fliegen.

Wie beim Vorgänger ist der Einstieg gerade für Neulinge eine echte Herausforderung und mit einem langem Lernprozess verbunden. Instant-Partyspaß wie etwa bei *Mashed* stellt sich daher nicht ein. Die Idee, Gebäude und neue Waffen mit einzubauen, erweist sich in der Praxis aber als gut. Fans der Würmer können sich gerade im unterhaltsamen Mehrspieler-Modus über diese Zusatzkomponente freuen.

### TEST WORMS FORTS

Hersteller:	Atari
Entwickler:	Team 17
Genre:	Strategie
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	20 Levels
Internet:	www.team17.com

Spieler:	1-4	Termin:	Anfang Oktober
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren	Preis:	Ca. € 50,-

- ✓ Großer Umfang
- ✓ Witzige Extrawaffen
- Schwieriger Einstieg
- Unausgewogene KI

### CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Zünder umschalten	R1: Ich-Perspektive	○: Springen
L2: Zünder umschalten	R2: Vogelperspektive	△: Abbrechen
Start: Pause	○: Feuer	K: Feuer
Select: -	○: Waffenliste	
Steuerkreuz: -	Analogstick L: Wurm bewegen	Analogstick R: Kamera

Die Steuerung der Waffen ist noch immer demotivierend schwer. Erst nach einigem Üben gelingen Treffer.\*

STEUERUNG 65%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	INZEL
65%	55%	72%

„Wie der Vorgänger sehr schwierig. Die Gebäude stellen aber gerade für Fans eine witzige Ergänzung dar.“



# BPC

16. Oktober 2004 Frankfurt/Main

## BEST PLAYERS CUP<sup>®</sup> 2004

**SEID IHR ES LEID  
IMMER GEGEN DIESELBEN  
LEUTE ZU GEWINNEN?**



Auf dem Best Players Cup messen sich über 500 eSportler in verschiedenen Disziplinen wie Rennsport und Fussball, auch auf Eurer favorisierten Konsole. Und das ist noch lange nicht alles: Testet die neuesten Games und innovative Hardware, lasst Euch von den angesagtesten DJ's der Frankfurter Club Szene auf der After Show Party „Champions Night“ ab 22.00 Uhr einheizen.

**ANMELDUNG UND WEITERE INFOS UNTER:  
[WWW.BESTPLAYERSCUP.COM](http://WWW.BESTPLAYERSCUP.COM)**

# HARDWARE

## Brooklyn Booster XXL

**LENKRAD** Das Lenkrad für PS2, GameCube, Xbox und PC.



**PRAKTISCH** Das Booster XXL, macht einen stabilen Eindruck.

Für sein neues Allround-Lenkrad hat sich Hersteller Vidis nicht nur beim Design des erfolgreichen Vorgängers Booster 9000 bedient, auch die Technik und die Pedale sind die gleichen – allerdings hat man dem neuen Booster XXL einen Anschluss für die Xbox spendiert.

### BLEIBT ALLES ANDERS

Nach wie vor ist der Lenkwiderstand ordentlich und Spiele wie *Need for Speed: Underground* und *Burnout 3* lassen sich erstklassig steuern. Da die Tasten für alle Systeme beschriftet sind, kommt man schnell damit zurecht. Über eine Programmertaste lässt sich auch die Lenkachse umprogrammieren, sodass das Lenkrad mit jedem Rennspiel funktioniert. In der Praxis mussten wir dazu zwar erst die beigelegte deutsche Anleitung studieren, danach klappte es jedoch ganz gut. Die Steuerung funktioniert präzise und durch die rechts neben dem Lenkrad angebrachte Tiptronic-Schaltung kommt echtes Rennfahrer-Feeling auf. Die Pedalein-

heit ist durch ein rund 1,5 Meter langes Kabel mit dem Lenkrad verbunden und unterscheidet sich nicht von der Vorgänger-Pedalerie. Beide Pedale sind gleich gefedert, das vorgelagerte Plastikpodest ist jedoch nicht für größeres Schuhwerk ausgelegt. Das Brooklyn Booster XXL muss auch in der Neuauflage ohne Rückstellkräfte auskommen. Fazit: empfehlenswertes Lenkrad für Besitzer mehrerer Konsolen. (bh)

### TEST BROOKLYN BOOSTER XXL

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Vidis
Info-Telefon:	040-51484048
Internet:	www.vidis.de

Preis: Preis-Leistung:  
Ca. € 60,- Gut

- Gute Verarbeitung
- Programmierbar
- Für alle Systeme beschriftet
- Keine Force-Feedback-Effekte

GESAMTWERTUNG			
AUSSTATTUNG	BEWERTUNG	LEISTUNG	<b>82%</b>
89%	83%	81%	



**SINNVOLL** Der Dekoder kann dank Akku ohne Netzteil betrieben werden.

## CH-SRD 600 H

**5.1-KOPFHÖRER** Surround-Kopfhörer mit eigenem Dekoder

Knackiger Umgebungsklang blieb bisher nur Spielern vorbehalten, die ein optisches Digital-Audiokabel und eine Dolby-Digital-Anlage besaßen. Das ändert sich jetzt: Die DVD-Spezialisten von CyberHome bringen unter dem ungewöhnlichen Namen CH-SRD 600 H den ersten 5.1-Kopfhörer in den Handel, der an einen Mini-Dekoder angeschlossen wird, welcher wahlweise über ein Netzteil oder den eingebauten Lithium-Ionen-Akku mit Strom versorgt wird. Der faustgroße Apparat besitzt einen koaxialen sowie einen optischen Audio-Eingang und wird mit passenden Anschlusskabeln geliefert.

### KLANG MUSS SEIN

Wenn der Mini-Dekoder erst einmal über das optische Kabel mit der Konsole verbunden ist, können Sie das rund 2,2 Meter lange Kopfhörerkabel anschließen. Allerdings gibt es für Spieler auch einige Mankos: Die Lautstärke lässt sich nur über zwei Tasten an der Dekoderbox steuern. Schade ist ferner, dass man auf eine Kabelfernbedienung verzichtet hat und die einzelnen Klangkanäle

nicht gesondert ansteuern darf. Der Kopfhörer selbst wirkt gut verarbeitet und schmiegt sich dank einer großen Polsterung angenehm um das Ohr. Im Praxistest mit *Ghost Recon: Island Thunder* und *Shadow Ops: Red Mercury* waren auch Geräusche von hinten deutlich erkennbar. Vom Klang des Kopfhörers sollten Sie nicht zu viel erwarten: Der gesamte Ton klingt über-raschend dumpf, sodass spektakuläre Hintergrundmusik wie in *Shadow Ops* leider in den Hintergrund rückt. Fazit: sehr gute Idee, aber kleine Mankos und hoher Preis. (bh)

### TEST CH-SRD 600 H

Typ:	5.1-Kopfhörer
Hersteller:	CyberHome
Info-Telefon:	02103-2670-211
Internet:	www.cyberhome.de

Preis: Preis-Leistung:  
Ca. € 90,- Ausreichend

- Akkubetrieb möglich
- Alle Audiokabel liegen bei
- Hörbarer Surround-Sound
- Dumper Klang

GESAMTWERTUNG			
AUSSTATTUNG	BEWERTUNG	LEISTUNG	<b>81%</b>
85%	81%	79%	

# Digital Media Player

**ZUBEHÖR** Mit dieser Software machen Sie Ihre PS2 zum medialen Alleskönner!

Es ist eine echte Neuheit: Mit dieser CD, einem PC mit Online-Anbindung und einem Netzwerkabel können Sie über Ihre PS2 endlich Videos, Songs und Bilder abspielen – und das direkt von Ihrem vernetzten PC. Sobald Sie die Server-Software auf dem Online-PC installiert haben, verbinden Sie den Rechner einfach mittels eines Netzwerkabels mit dem Netzwerk-Adapter der PS2. Dann starten Sie die PS2 mit der eingelegten CD und das Netzwerk-Setup startet. Für PC-Profis sind die nächsten zwei Minuten reine Routine. Aber keine Panik, denn auch für Laien ist die Installation dank einer umfangreichen deutschen Anleitung sehr einfach, denn dort wird Schritt für Schritt erklärt, was Sie tun müssen. Die Konfigurationsdaten werden übrigens auf einer regulären Memory Card gespeichert.

## IN DER PRAXIS

Schon nach kurzer Zeit hatten wir die PS2 und die PC-Software so weit konfiguriert, dass wir einen Dateiordner auf dem PC freigeben konnten. Auf diesen Ordner kann der Digital Media Player der PS2 zugreifen und dann MP3-Musikdateien, Videos in fast allen aktuellen Formaten und sogar Bilder abrufen. Dabei bleiben die Daten auf der PC-Festplatte und werden nur bei Bedarf an die PS2 übertragen. In der Praxis funktioniert das so einfach, dass wir auf Anhieb eigene MP3-Abspiellisten erstellen konnten. Wer sich also bei einer Party nicht traut, den Heimrechner als Jukebox vor dem Fernseher zu platzieren, für den ist der Digital Media Player eine sehr gute Alternative. Die Video- und Soundoptionen hätten für erfahrene User allerdings ruhig etwas detaillierter ausfal-

**SUPER**  
Die Software spielt Film-, Bild- und Musikdaten via Netzwerk ab.

len können – so wäre es nett gewesen, den Bildauschnitt verschieben oder zoomen zu können. Der Hersteller versicherte uns aber, dem Programm via Internet-Update bald neue Features zuzumachen zu lassen. Fazit: Der Digital Media Player ist ein sinnvolles Spielzeug für PS2-Besitzer, die mit der Konsole nicht nur spielen – und den PC nicht im Wohnzimmer parken wollen. (bh)



TEST DIGITAL MEDIA PLAYER			
Typ:	Zubehör		
Hersteller:	Medio		
Info-Telefon:	–		
Internet:	www.trend-express.de		
Preis:	Preis-Leistung:		
Ca. € 60,-	Befriedigend		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Spielt Lieder, Bilder, Videos</li> <li>● Kostenloses Online-Update</li> <li>● Sehr gute deutsche Anleitung</li> <li>● PC und Netzwerkadapter benötigt</li> </ul>			
ASBESTUNG	ERGENSCHFTEN	LEISTUNG	GESAMTWERTUNG
89%	83%	81%	82%

# Analog Controller

**CONTROLLER** Günstiger Nachschub für PSone-Besitzer

Wer die PSone gerne für ein paar Revival-Matches aus dem Schrank holt, sieht sich über kurz oder lang einem Problem gegenüber: Der Controller macht schlapp. Doch günstigen Ersatz brauchen Sie bei Sony nicht zu suchen – dort kostet das Neugerät rund 30 Euro. Deutlich billiger ist der PSone-Controller von Bigben. Die Verarbeitung ist okay und dem Preis von acht Euro angemessen – das Design orientiert sich am Sony-Vorbild. Fazit: ein günstiger, wenn auch nicht gerade hochwertiger Controller. (bh)

TEST ANALOG CONTROLLER			
Typ:	Controller		
Hersteller:	Bigben Interactive		
Info-Telefon:	0700-227877678		
Internet:	www.bigben-interactive.de		
Preis:	Preis-Leistung:		
Ca. € 8,-	Sehr gut		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Niedriger Preis</li> <li>● Nur ausreichende Verarbeitung</li> <li>● Kabellänge: 1,7 Meter</li> <li>● Altes PSone-Design</li> </ul>			
ASBESTUNG	ERGENSCHFTEN	LEISTUNG	GESAMTWERTUNG
65%	70%	72%	71%

**PREISHT** Der graue Controller kostet nur acht Euro.



INFO HARDWARE-LEXIKON DAS BESTE ZUBEHÖR			
Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
<b>CONTROLLER</b>			
Extreme Action Controller	Logitech	Ca. € 25,-	88%
Dual Shock 2	Sony	Ca. € 30,-	87%
Logitech Cordless Controller	Logitech	Ca. € 69,-	86%
<b>LENKRÄDER</b>			
Fanatec Speedster 3	Fanatec	Ca. € 59,-	93%
Fanatec Speedster 2	Fanatec	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%
<b>FORCE-FEEDBACK-LENKRÄDER</b>			
Speedster 3 Force Shock	Fanatec	Ca. € 80,-	94%
GT Force	Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%
<b>FERNBEDIENUNGEN</b>			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	–
DVD-Commander II	Saitek	Ca. € 25,-	–
DVD-Fernbedienung	Madcatz	Ca. € 25,-	–
<b>SONSTIGE CONTROLLER</b>			
Shadowblade Arcade Stick	Jöllenbeck	Ca. € 90,-	90%
GameBoard	Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Netplay Controller	Logitech	Ca. € 80,-	87%
<b>MEMORY CARDS</b>			
Memory Card 8 MB	Sony	Ca. € 30,-	–
Memory Card 8 MB	Madcatz	Ca. € 40,-	–
Memory Card 16 MB Max	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	–
<b>SOUNDSYSTEME</b>			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	88%
Soundstation 5.1	Logic3	Ca. € 200,-	89%
<b>SCHUMMELMODULE</b>			
Action Replay V2	Datel	Ca. € 60,-	–
Xplorer für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	–
X-Port V2	Datel	Ca. € 50,-	–

# LESERBRIEFE

**Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreiben Sie an folgende Adresse:**

COMPUTEC MEDIA AG  
Redaktion PLAYZONE  
Dr.-Mack-Straße 77  
90762 Fürth

E-Mail: pszone@compu-tec.de

## INFO MEINUNG PER SMS

### Auf die Schnelle

Sie haben eine kurze Frage oder wollen etwas zu einem Thema sagen? Dann senden Sie uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.



Senden Sie eine SMS mit dem Text: „PZ Ihre Meinung ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“ an die Nummer:

D: 81114, € 0,49\*/SMS  
Alle Netze!  
(\* VF-D2-Anteil € 0,12)  
CH: 72444, sfr 0,70/SMS  
A: 0900 101010, € 0,60/SMS

## SPOILERALARM

Hi, erstmal ein großes Lob an euch. Ihr gebt euch von Ausgabe zu Ausgabe immer mehr Mühe, um euer Mag auf dem besten Stand zu halten. Weiter so! Kommt eigentlich mal wieder ein normales *Need for Speed* raus? Ich mag das ganze Tuning nicht. Ich will die Exoten fahren! Wenn ich aufgemotzte Autos sehen will, dann geh ich zu meiner Berufsschule.

PLAYZONE: Tja, das dürfte wohl noch etwas dauern, denn derzeit liegen Rennspiele mit Tuning-Funktionen und Glitzer-Optik schwer im Trend. Auch wir erinnern uns gerne an spannende Hetzjagden durch idyllische Berglandschaften und edle Schlitten vom Schläge eines McLaren F1 oder Ferrari F50. Glücklicherweise ist *Need for Speed* nicht die einzige Rennspiel-Serie dieser Welt und mit *Burnout 3* gibt es aktuell hochklassige Konkurrenz. *Criterion's Arcade-Hammer* sieht nicht nur unverschämmt gut aus, sondern bietet auch ein Spielgefühl, das stark an frühe Episoden von *Need for Speed* erinnert.

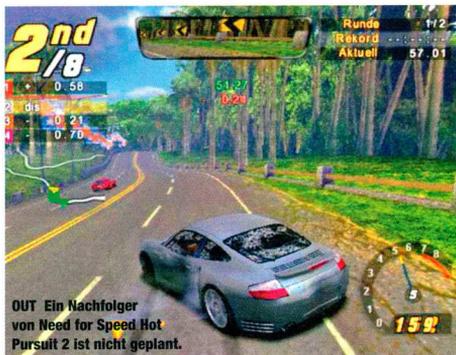
PS: Alle Rechtschreibfehler sind gewollt und dienen allein der Belustigung. :-)

CARSTEN SCHÖCHE PER E-MAIL

PLAYZONE: Danke, wir haben wirklich viel gelacht und zur Sicherheit alle Fehler korrigiert.

## ABENTEUERLICH

Hallo PLAYZONE-Redaktion, ich bin jetzt einigermaßen enttäuscht. Offensichtlich gehöre ich nicht zu der Zielgruppe, die ihr mit eurem Magazin ansprechen wollt. Auch wenn ich meine Spiele lieber auf dem Sofa als vor dem Schreibtisch spiele, heißt das noch lange nicht, dass ich nur und ausschließlich auf *Baller-* und *Rennspiele* scharf bin – im Gegenteil: Es werden inzwischen einige sehr gute *Adventures* auch für diese Konsole entwickelt (*Syberia II*, *Dreamfall* etc.), über die ihr wenig bis gar nichts berichtet – von Tests mal ganz zu schweigen. So habe ich zum Beispiel auf der Homepage des angekündigten



**OUT Ein Nachfolger von Need for Speed Hot Pursuit 2 ist nicht geplant.**

Spiele *Dreamfall* (Sequel zu *The Longest Journey*) gesehen, dass das Spiel bereits recht weit in der Entwicklung ist. Es gibt Screenshots und Infos zu Story und Charakteren. In eurem Magazin habe ich bisher nur ein Bild mit einem kurzen Satz darunter gesehen. Über *Syberia II*, das ja ursprünglich mal im Juni erscheinen sollte (aktueller Termin ist der 14.10.), habe ich noch gar nichts gelesen, wenn man mal von dem traurigen (und heftig kritisierten) Test des ersten Teils absieht. In eurer monatlichen Games-Übersicht erscheint das Genre „Adventure“ ohne den Zusatz „Action“ gar nicht. Ein trauriger Zustand! Übrigens glaube ich mich zu erinnern, dass das früher, als ihr noch für die PSone getestet habt, nicht ganz so extrem war. Liegt euch dieses Genre nicht oder glaubt ihr, dass der durchschnittliche PS2-Spieler an diesen Spielen schlichtweg

nicht interessiert ist? Ein Blick auf die Kundenbewertungen bei Verkaufshäusern wie zum Beispiel Amazon lässt mich vermuten, dass ich nicht die einzige Konsolennutzerin bin, die in ihrer Freizeit lieber in Ruhe Rätsel löst, als hektisch mit einer Waffe rumzufuchteln. Oder habt ihr keinen Redakteur, der diese Spiele gerne testet? In diesem Fall biete ich mich gerne als Tester an. :-)) Trotz dieser Kritik: Die anderen machen es auch nicht besser – bei den Konsolenmagazinen seid ihr nach wie vor mein Favorit, seit nunmehr fünf Jahren.

ILKA „REDNECKLADY“ ROTHER

PLAYZONE: Unsere zurückhaltende Berichterstattung über *Adventures* ist nicht etwa Absicht, sondern der Markt ist daran schuld. Das klassische Adventure-Genre ist tot, daran gibt es nichts zu deuteln. Vereinzelt auftauchende Spiele



**KLASSIKER Baphomet's Fluch auf der PSOne.**

## Der Chat

Am 30. September 2004 um 17:00 Uhr stellt sich die gesammelte Redaktion der PLAYZONE mal wieder Ihren Fragen, Anregungen und Ihrer Kritik zur PLAYZONE 11/04.

Unter [www.play-zone.de](http://www.play-zone.de) können Sie im Chat-Bereich mit den Redakteuren über Wertungen diskutieren oder sich zum Online-Zocken mit Ihrem Lieblingsredakteur verabreden.

dieses Genres stellen zum einen meist nicht gerade Perlen im Vergleich zu bekannten Klassikern dar und zum anderen liegen sie in der Regel wie Blei in den Regalen. Unsere Rubrikbezeichnung existiert aus dem gleichen Grund nicht in dieser Form, weil dort maximal drei Spiele stehen würden. Man muss es nicht gut finden, aber Videospiele haben sich im Laufe der Zeit geändert und der Markt verlangt immer mehr nach leicht zugänglichen Spielen mit hohem Action-Anteil. Das geht nicht nur dem Adventure-Genre so, auch Lightgun-Shooter sind selten, Automatenumsetzungen ebenfalls. Die Hersteller passen sich den Wünschen der Käufer an und wir berichten dementsprechend. Was brächte ein Fünf-Seiten-Test zu einem ordentlichen Adventure wie *Syberia*, wenn es nur sehr wenige Leser überhaupt interessiert? Ich weiß, das ist nicht schön, aber auch wir müssen uns dahingehend den Wünschen unserer Leser anpassen. Auf Konsolen waren Adventures aber ohnehin noch nie der Renner.

gekauft. Da ich mir zurzeit überlege, *SWAT: Global Strike Team* zu kaufen, möchte ich wissen, ob man ein Headset für die PS2 auch anders bekommen kann als über das Bundle mit *SOCOM*. Ein Freund hat mir gesagt, es würde mit einem normalen USB-Headset für den PC funktionieren.

ONNO GRONHEIM PER E-MAIL

**PLAYZONE:** Kein Problem, Headsets für die PlayStation 2 gibt es auch separat im Handel. Zum Release von *SOCOM II* spendierte uns Sony sogar eine überarbeitete Version des ursprünglichen Headsets mit mehr Funktionen. Das Gerät kostet ungefähr 40 Euro und wird von Logitech produziert. Zudem gibt es von Drittherstellern wie Bigben solche Headsets, die im Direktvergleich zwar nicht ganz so hochwertig ausfallen, aber kostengünstiger sind. Ein PC-Headset könnte zwar durchaus auch an der PS2 funktionieren, sofern es aber nicht explizit vom Hersteller angegeben wird, ist eine Kompatibilität eher zweifelhaft.

## FEHLERTEUFEL

Hallo liebes PLAYZONE-Team!!!  
Nichts gegen euch, aber ich habe da einen Fehler entdeckt, den ihr gemacht habt. Seht mal in der Ausgabe 9/2004 auf Seite 4 unter „Gewinnspiele“ nach. Dort steht, dass *Mashed* auf Seite 59 und *Spider-Man 2* auf Seite 81 sein sollte. Nun seht auf Seite 7 unter dem „Gewinnspiel-Wegweiser“ nach. Da steht, dass *Mashed* auf Seite 61 und *Spider-Man 2* auf Seite 91 sein soll. Tja, was sagt ihr nun? Da hat wohl einer von euch geppent! Also, ist euch das nicht ein PS2-Spiel für einen so aufmerksamen Leser wert? Ich hätte gerne das oberbergelie Renspielt **JUICED!!!** Bitte, bitte, bitte!!!!!!!  
**ICH LIEBE RENNSPIELE !!!!!!!!!!!!!**  
**!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!**

TIMO KLÜCK PER E-MAIL

**PLAYZONE:** Undank ist der Welt Lohn. Kaum hatten wir vor zwei Ausgaben einen Leser zu einem Exemplar von *Knights of the Temple* verholfen (der Dank gebührt eigentlich eher TDK (Mediative)), trudeln nahezu täglich Leserbriefe ein, die jeden Kommahfehler und jeden verrutschten Buchstaben akribisch genau dokumentieren und sich auf eine ähnlich subtile Weise wie du Spielers erschleichen wollen. Diese Verfahrensweisen können wir grundsätzlich natürlich nachvollziehen,



Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat geht's um die zukünftigen Spielkonsolen.

<b>MarkG3</b>	<b>Playstation 3 oder Xbox 2</b>
Rang: ↑	Hill ☺
Anmelddatum: 17.08.04	
Datum: 17.08.04 20:05	
	Und habt ihr euch schon entschieden. ☺ Soll es im nächsten oder übernächsten Jahr die Playstation 3 oder die Xbox 2 sein die euch das Leben verbessert.  Vor 3 Jahren hab ich mich für die Playstation 2 entschieden. Aber es war früher eine leichte Entscheidung den 1. kam die Xbox später und 2. hab ich gedacht das die Playstation klar besser war.  Doch das war nicht so der Fall. Im nachhinein waren oder sind beide Konsolen etwa gleich gut.  Doch was ich mir jetzt holen soll weiß ich nicht. ☺  Was halt ihr euch denn und was wird eurer Meinung nach besser???
<b>Helghast</b>	<b>Playstation 3 oder Xbox 2</b>
Rang: ↑	Hi Mark ☺
Anmelddatum: 29.07.04	
Datum: 17.08.04 20:11	
	da ich Sony immer treu war, werde ich mir auf JEDEN Fall NUR die ps 3 kaufen. Allerdings finde ich das es Geschmacksache ist, was man nun kauft. Aber da es noch ein paarer Jahren hin ist kann man sich noch mit der ps2 oder xbox begnügen. Also dann noch viel Spass beim zocken ☺
	SEI BEREIT
<b>Helmkretz666</b>	<b>AW: Playstation 3 oder Xbox 2</b>
Rang: ↑	
Anmelddatum: 02.11.03	
Datum: 17.08.04 21:51	
	wenn ich mir wieder so dumme memory-cards und ein multitap kaufen muss, verzichte ich auf gut und f.  gta und mgs kommen ja sowieso irgendwann für die x-box
<b>DadaMan3</b>	<b>AW: Playstation 3 oder Xbox 2</b>
Rang: ↑	
Anmelddatum: 16.10.03	
Datum: 18.08.04 07:45	
	Ganz kalt die Playstation bessere Spiel und selbst wenn die Box ab und an bessere Grafik hat kann ich mit der von der PS3 sicherlich gut leben...  Man steckt immer in der Scheiße, nur die Tiefe ändert sich!
<b>ZERO-SHIFT</b>	<b>AW: Playstation 3 oder Xbox 2</b>
Rang: ↑	
Anmelddatum: 02.09.04	
Datum: 18.08.04 09:32	
	PlayStation hat einfach die besseren Games als die Xbox ☺ Und deswegen werd auch Sony treu bleiben! ☺
<b>Suncrusher</b>	<b>AW: Playstation 3 oder Xbox 2</b>
Rang: ↑	
Anmelddatum: 03.08.04	
Datum: 18.08.04 09:08	
	Ich werde mir auch NUR die Playstation 3 zulegen(war schon von der jetzigen Box nicht sooooo begeistert... besaß eine für knapp 7 Monate ☺ ...fast keine interessanten Games-außer Dead or Alive 3!!! ☺) Naja...!Außerdem soll die neue Playsi auch wieder abwärtskompatibel sein... ein Hoch auf Sony ☺
<b>Suncrusher</b>	<b>AW: Playstation 3 oder Xbox 2</b>
Rang: ↑	
Anmelddatum: 03.08.04	
Datum: 18.08.04 09:08	
	Ich werde mir auch NUR die Playstation 3 zulegen(war schon von der jetzigen Box nicht sooooo begeistert... besaß eine für knapp 7 Monate ☺ ...fast keine interessanten Games-außer Dead or Alive 3!!! ☺) Naja...!Außerdem soll die neue Playsi auch wieder abwärtskompatibel sein... ein Hoch auf Sony ☺
<b>S_Mantl</b>	<b>AW: Playstation 3 oder Xbox 2</b>
Rang: ↑	
Anmelddatum: 02.04.01	
Datum: 18.08.04 11:24	
IP: 80.129.176.10	
	Laut bisher unbestätigten Gerüchten sollen die Preise zur GC für die aktuellen Konsolen auf 99,- Euro fallen, deshalb werde ich mir erstmal ne neue PS2 holen. DVD Player und Spielkonsolen für diesen Preis? Unschlagbar! Die PS3 kommt in USA und Japan frühestens in 2005, das bedeutet für uns 2006. Bis dahin geht noch jede Menge Software den Bach runter. Und da ich immer noch so viele halbprezgehaltene Spiele hier liegen habe, werde ich mich erstmal ans abarbeiten machen, bevor ich mir ne 19 Euro Konsole (nach Sonzeilrechnung) zulegen werde.
<b>Solidus_Dave</b>	<b>AW: Playstation 3 oder Xbox 2</b>
Rang: ↑	
Anmelddatum: 19.09.01	
Datum: 18.08.04 19:35	
IP: 172.118.112.125	
	Und was ich sehr wichtig finde ist die Abwärtskompatibilität Ein paar Konsoler will ich auch auf der neuen Konsole noch spielen können (z.B. FF-battle, MOS 2, usw.) bzw. auch nach dem Release der PS3 mir gute PS2/psone Spiele kaufen zu können.  Außer der neuen Technik fand ich aber schon genug, wenns die funktionen der PS2 hätte, nur ohne deren Nachteile (und ich denke inzwischen hat Sony daraus gelernt ☺). -Abwärtskompatibel (auch hardware, mvelo etc.) -USB 2.0-anschlüsse (vielleicht 4 oder so) -netzwerk und Festplatte (min 80Gig) schon drin -bessere DVD-player, Farbbedienlung und empfangen schon din -4-controller ports (kein Controller NICHT) verändert, da kann ich mir gleich ne anderekonsole kaufen -D, nur im detailinnovation) -ROB-kabel standard (ohne Grünstich bei DVD) -Startpreis bis 500€ -bisherige P-serie beibehalten (sprich mir wichtige exklusiv-titel) -mp3-abspiel-möglichkeit in spielen (oder was auch immer) -optischer ausgang



## KOPFSCHMERZEN

Hallo PLAYZONE-Redaktion, ich möchte euch eine Frage stellen. Ich bin noch nicht mit der PS2 online gegangen und das wird auch vorerst so bleiben (kein DSL). Somit habe ich mir auch nicht *SOCOM II: U.S. Navy SEALs*

## Lesefutter für Konsolenfans!



### XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Die **XBOX-ZONE** steht diesen Monat ganz im Zeichen von **Star Wars**. Das sehr gelungene **Star Wars Battlefront** überzeugt auch auf der Xbox besonders mit mehreren Spielen. Des Weiteren konnten wir endlich einen ausführlichen Blick auf **Prince of Persia: Warrior Within** werfen, das einen hervorragenden Eindruck macht. In gewohnt ausführlichen Tests fühlen wir **Juiced**, **Headhunter Redemption** und vielen weiteren Titeln auf den Zahn. Zwei Komplettlösungen zu **Sudeki** und **Psi-Ops** leiten sicher durch die Abenteuer. Jetzt im Handel!



### N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Designerlegende **Miyamoto** schlägt wieder zu! **Pikmin 2** übertrumpft den Vorgänger und bietet abgedrehte Strategiekost. Umfangreiche Vorschauberichte zu **Mario Tennis** und **FIFA Football 2005** gestatten einen Blick in die Zukunft. Im Test befinden sich **Animal Crossing**, **Second Sight** und viele weitere Top-Titel. Zu Codemasters' Abenteuer bieten wir Ihnen auch die Komplettlösung an, die Sie sicher durch schwierige Passagen lotst. Jetzt im Handel!

doch letztlich können wir deinem Wunsch nicht nachkommen. Das liegt zum einen daran, dass wir sonst in einem Monat pleite wären, zum anderen haben sämtliche Einsender derartiger Forderungen höchstselbst unmöglich zu ignorieren, dass du ein Spiel von uns verlangst, das noch nicht einmal im Handel ist, und häufiger Ausrufezeichen einsetzt, als Wolfgang seine untergebenen Kollegen zusammenbrüllt. Und DAS will was heißen.

### AUSSER KONTROLLE

Ahoi, liebes **PLAYZONE**-Team, ich hätte da ein Problem mit meiner PS2. Meine Spielfigur läuft ab und zu in eine beliebige Richtung. Erst funktioniert es einwandfrei und dann auf einmal geht zum Beispiel **Tommy Vercetti** in **GTA Vice City (dt.)** nach rechts oder mein Auto in **Gran Turismo 3** fährt spaßeshalber nach links. Wenn ich den Controller rausziehe und wieder reinste-

cke, dann geht es wieder. Am Controller liegt es nicht, wir haben schon mehrere getestet, also muss es an der silbernen Konsole liegen.

**PLAYZONE:** Das klingt ganz so, als hätte der Controller Probleme mit der Kalibrierung. Wenn die Konsole eingeschaltet ist, kalibrieren sich die Analog-Sticks ganz automatisch und sollten währenddessen möglichst nicht bewegt werden. Natürlich ist es auch möglich, dass der Controller-Port der PlayStation 2 nicht mehr ganz ordnungsgemäß funktioniert. Dann bleibt dir aber nur noch die Reklamation der Konsole.

Ich hätte noch eine Frage zum Onlinespielen. Wenn man **DSL** hat, muss man dann noch weitere Extra-Zahlungen tätigen?

A. OBST AUS ALTENBURG

**PLAYZONE:** Nein. Bisher verlangt Sony keinerlei Extra-Gebühren für

Online-Spiele. Lediglich für das Online-Rollenspiel **EverQuest** fallen monatlich zehn Euro an.

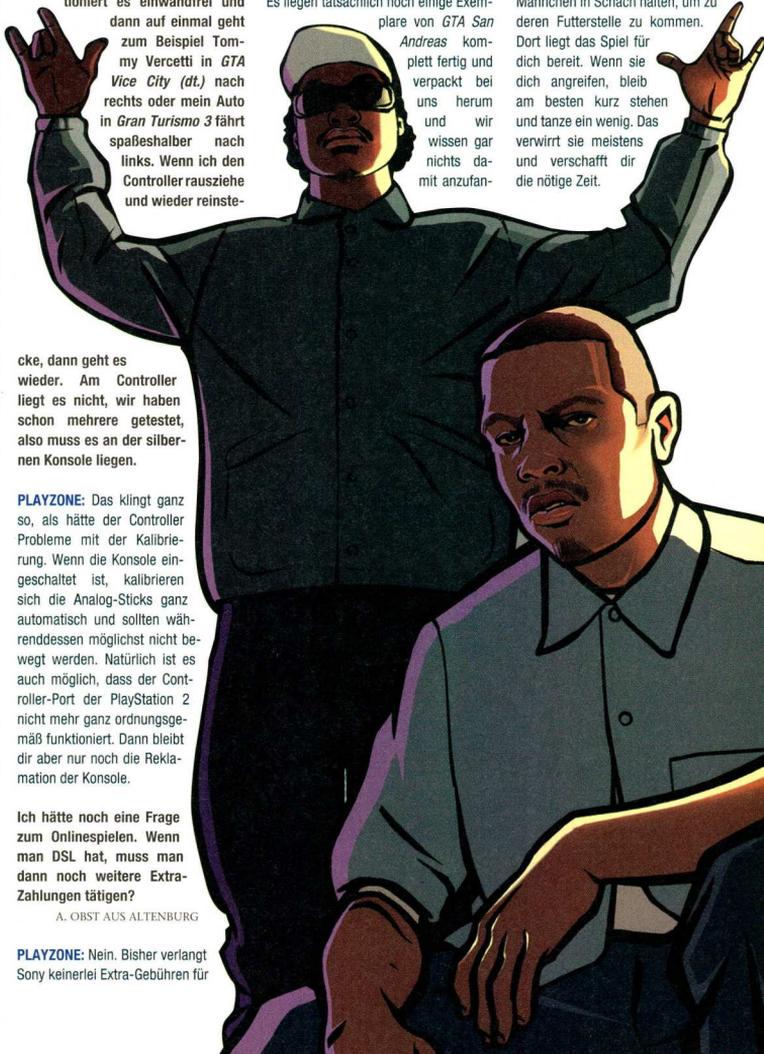
### ALLES NUR SPASS

Hallo **PLAYZONE**-Team, könntet ihr mir eine spielbare Version von **GTA San Andreas** verkaufen, wie ihr es in Ausgabe 9/2004 bei **Enrico Hildebrandt** getan habt? Falls ja, wie viel kostet es und wo soll ich mich melden, da ich leider kein Internet habe?

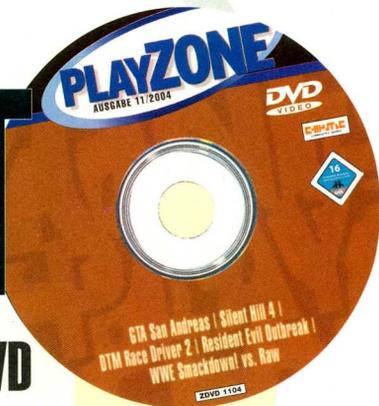
SERDAR FREIMOSER AUS MÜNCHEN

**PLAYZONE:** Heute ist dein Glückstag! Es liegen tatsächlich noch einige Exemplare von **GTA San Andreas** komplett fertig und verpackt bei uns herum und wir wissen gar nichts damit anzufan-

gen. Für erschreckend günstige 12,967 Euro bekommst du das Spiel, muss es dir aber selbst abholen. Aus Sicherheitsgründen hinterlegen wir dein persönliches Exemplar im Löwenkäfig des Duisburger Zoos. Mach dir keine Sorgen wegen der Löwen. Sobald du an den Weibchen vorbeigekommen bist, musst du nur noch die zwei Männchen in Schach halten, um zu deren Futterstelle zu kommen. Dort liegt das Spiel für dich bereit. Wenn sie dich angreifen, bleib am besten kurz stehen und tanze ein wenig. Das verwirrt sie meistens und verschafft dir die nötige Zeit.



# X-PORT



## SPIELSTÄNDE AUF DER PLAYZONE-DVD

Sie kommen bei Ihrem Lieblingsspiel nicht weiter? Sie wollen alle Extras freischalten? Zeit für ein X-Port V2 und unsere neue DVD.

Das X-Port V2 ist die einfachste Möglichkeit, Spielstände auch über große Entfernungen gemeinsam zu nutzen. Um Ihnen den Einstieg in den regen Spielstandhandel etwas zu erleichtern, haben wir für Sie an dieser Stelle eine kleine Einführung vorbereitet, die es Ihnen innerhalb weniger Minuten möglich macht, die begehrten Save Games auf Ihre

Memory Card zu übertragen. Natürlich können Sie auch Ihre eigenen Spielstände auf Ihrem Rechner sichern.

### DIE INSTALLATION

Als Erstes müssen Sie alles richtig anschließen: Die beiden USB-Kabel werden jeweils auf einer Seite des Mittelstücks eingesteckt, anschließend muss eines der Enden in einen freien Port der PS2 gesteckt werden,

das andere Ende bringen Sie am USB-Port des PCs an. Die Software für den Computer ist schnell installiert. Folgen Sie einfach den Anweisungen des Installationsprogramms. Die PS2 wird mit der dafür vorgesehenen CD gefüttert und schon kann's losgehen. Dabei muss Ihre PS2 übrigens nicht zwangsläufig an einen Fernseher oder einen Monitor angeschlossen sein.

### AUF DER PLAYZONE-DVD

Diesen Monat haben wir für Sie neben Futter für Ihr X-Port auch einige Spielstände für das modernere MAX Drive:

**Hitman: Contracts (X-Port V2 & MAX Drive):** Sämtliche Waffen sind direkt verfügbar und der gewünschte Level darf gewählt werden.



### Midnight Club II (X-Port V2):

Das mitunter hammerharte Rennspiel schreit förmlich nach einem Spielstand. Hier gibt's alle Autos und die drei Städte.



**Jak II (MAX Drive):** Wir haben das knackige Hüftspiel komplett durchgespielt und unser Spielstand bietet alle Extras.



### Weitere X-Port-V2-Spielstände:

Spiel	Effekt
Driver	Vier Replays
Silent Hill 4: The Room (ps2)	Alle Extras
<b>MAX-Drive-Spielstände:</b>	
Catwoman	Freie Levelwahl
Def Jam Vendetta	Alle Kämpfer
DTM Race Driver	Alle Strecken
Freestyle	Alle Strecken
TimeSplitters 2	Alle Levels

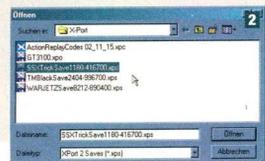
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung Ihrer eigenen Spielstände anfertigen.



**1** Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spelstände importieren“ und ein Fenster wird geöffnet.



**3** Der Spielstand wurde in Ihre PC-Datenbank aufgenommen und kann nun auf die Memory Card übertragen werden.



**2** In diesem Fenster wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, den Sie selbst nutzen möchten.



**4** Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



**1** Natürlich können Sie auch Spielstände von Ihrer Memory Card auf dem PC sichern, was Platz spart. Dazu wählen Sie im Memory-Card-Menü die zu sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



**2** Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.



**3** Wenn nichts dazwischengekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.

# FEEDBACK

In unserer Rubrik Feedback zählen nur die Meinungen der Leser. Wenn Sie uns etwas zu sagen haben, können Sie dies unter [www.play-zone.de](http://www.play-zone.de) gerne tun.

**FlatOut**  
**TWISTED METAL**

**12%** Ein Spiel ohne fettes Tuning-Menü? Was soll ich damit?

**51%** Na ja, es sieht ganz nett aus, aber ich mag keine Crash-Rennen.

**FlatOut lässt die Herzen von Crash-Fans höher schlagen.**

**37%** Yes! Endlich neues Futter für Destruction Derby-Fans!

Immerhin: Mehr als ein Drittel unserer Online-Community freut sich auf die karosseriemordenden Rennen durch Staub und Matsch. Leider wurde das Spiel gerade auf November verschoben.

**Gametrak**  
**GELENKIG**

**24%** EyeToy muss sich warm anziehen, Gametrak macht echt was her.

**3%** Keine Chance, EyeToy ist viel besser!

**Gametrak will EyeToy Konkurrenz machen.**

**55%** Die Idee ist cool, nur der Preis ist zu hoch.

**18%** Ich find EyeToy schon blöd, was soll ich mit Gametrak?

Keine Frage, Gametrak wird kein Schnäppchen. Mal sehen, ob sich an der Preisplanung noch etwas ändert, denn das Gameplay kann durchaus mit EyeToy konkurrieren.

**Final Fantasy XII**  
**FRISCHER WIND**

**24%** Hoffentlich wird die Serie nicht verschlimmbessert!

**37%** Toll, ich kann die Veröffentlichung kaum noch erwarten.

**Final Fantasy XII bietet ein überarbeitetes Kampfsystem.**

**39%** Ich mag Final Fantasy nicht, da wird auch der zwölfte Teil nix dran ändern.

Die Rollenspiel-Gemeinde ist gespannt und freut sich größtenteils auf das nunmehr zwölfte Abenteuer der Serie. Allerdings bleibt auch eine Menge Skepsis, denn hinsichtlich des Kampfsystems gehen die Meinungen stets auseinander.

**Star Wars Battlefront**  
**KRIEG DER STERNE**

Pünktlich zum Release der DVD-Box von Episode IV bis VI liefert Pandemic ein besonders mit mehreren Mitspielern spaßiges Actionspiel mit toller Atmosphäre ab. Star Wars-Fans können die Veröffentlichung kaum noch erwarten.

**15%** Ich bleib bei SOCOM, das ist realistischer.

**47%** Klasse! Auf so ein Spiel hab ich mich seit Jahren gefreut!

**Star Wars Battlefront bietet riesige Massenschlachten.**

**38%** Star Wars war schon immer blöd – was soll ich mit dem Spiel?

**INFO** [WWW.PLAY-ZONE.DE](http://WWW.PLAY-ZONE.DE)

**Die Leserwertung**

Sie möchten selbst ein Spiel bewerten und zur Leserwertung beitragen? Dann nix wie hin auf [www.play-zone.de](http://www.play-zone.de). In unserem Forum können Sie an Umfragen teilnehmen, die sich aktuellen Spielen widmen.



# Spiel ohne Grenzen

ANGEBOT PRÄMIENWERBUNG

Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, erhält gratis den **Multi-Tap-II-Adapter inklusive Backlit Buttons Controller!**

Mit dem Multi-Tap-Adapter können bis zu 5 Controller und 5 Memory Cards gleichzeitig an die PS2 angeschlossen werden. Hierbei kann man – je nach Spiel – als Mannschaft gegen die CPU oder im Wettkampf gegeneinander antreten. Mit zwei Multi Taps ist es sogar möglich, mit bis zu acht Spielern gleichzeitig zu spielen.

Und damit für spannende Mehrspieler-Duelle an Ihrer PS2 auch genügend Controller zur Verfügung stehen, gibt es zusätzlich den beleuchteten Backlit Buttons Controller. Der kleine und handliche Controller ist mit zwei analogen Sticks für eine präzise Steuerung ausgestattet – und die beiden integrierten Rumblemotoren sorgen für eine gute Performance!

Was das Pad ausmacht? – Die vier hintergrundbeleuchteten Aktionstasten lassen keinen Gegner mehr verfehlen. Mit diesem Prämienpaket sind Sie bestens für nächtliche Spielsessions gerüstet!



bigben interactive

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.  
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

Einfach und bequem online abonnieren:

[abo.play-zone.de](http://abo.play-zone.de)

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PLAYZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.



**JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!**  
(€ 55,20/12 Ausg.; Ausland: € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird  
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

**Multi Tap II und Backlit Buttons Controller**

(Artikel-Nr.: 002559)

Lieferung, solange Vorrat reicht.

Bitte beachten: Bei Bankinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PZ PR 03

# Silent Hill 4: The Room

Unsere **umfangreiche Komplettlösung** begleitet Henry Townshend durch seinen endlosen Albtraum.



**INFO HEILEN, KÄMPFEN, DÄMONENAUSTREIBUNG UND ITEMS**

## Allgemeine Tipps

### Heilen für lau:

Statt Ihr Inventar zu plündern, reisen Sie zu Henrys Wohnung, wenn Ihnen die Lebensenergie ausgeht. Dort können Sie sich kostenlos stärken, solange das Appartement noch nicht von Dämonen belagert wird.

### Eileen heilen:

Sie heilen Eileen, indem Sie eine heilige Kerze in ihrer Nähe aufstellen und abwarten. Je weniger Verletzungen auf Ihrem Rücken zu sehen sind, desto besser ist ihre Verfassung.

### Dämonenaustreibung:

Im Lauf des Spiels versuchen zahlreiche Dämonen, sich in Henrys Wohnung breit zu machen. Hier helfen nur das heilige Medaillon oder heilige Kerzen. Das Medaillon rüsten Sie einfach aus – die Kerzen müssen Sie in der Nähe der Dämonen aufstellen. Warten Sie immer neben der Kerze, bis diese ganz heruntergebrannt und der Dämon ausgetrieben ist.

### Gegner auf Eis legen:

Den Großteil Ihrer Gegner können Sie mit einem heftigen Tritt ein für alle Mal ausschalten, sobald diese auf dem Boden liegen. Manche Gegner hingegen stehen auch nach zahlreichen Treffern

immer wieder auf und belästigen Sie teilweise bis in die letzten Kapitel. In diesem Fall greifen Sie zum Schwert des Gehorsams und fixieren den Untoten damit dauerhaft am Boden. Im Walkthrough wird erwähnt, für welche Gegner Sie immer ein Schwert bereithalten sollten.

### Items:

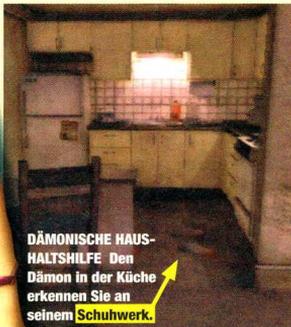
Sparen Sie Ihre Items auf. Sobald Sie nicht mehr heilen können, sind Sie froh über jeden Nährstoffdrink. Außerdem empfiehlt es sich, Munition für schwere Gegner oder Gegnerhorden aufzuheben. Items wie das komplette Golfschlägersortiment packen Sie am besten in die Truhe, damit keine wertvollen Slots im Inventar blockiert werden.

### Aufzeichnungen:

Lesen Sie die Aufzeichnungen immer sehr gründlich. Sie enthalten außer Hintergrundinformationen zahlreiche Hinweise darüber, was Henry erledigen muss. Außerdem finden Sie darin oft Codes für Türschlösser.

### Die Kettensäge:

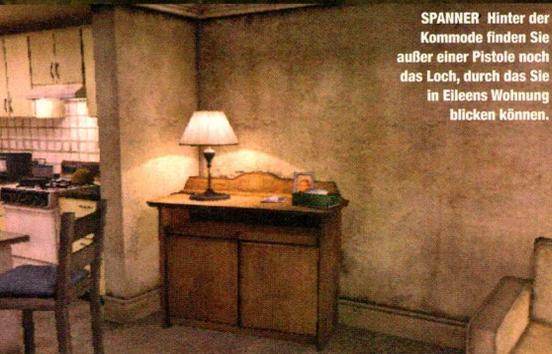
Auch im vierten Teil der Grusel-Serie darf die Kettensäge natürlich nicht fehlen. Laden Sie den letzten Spielstand, den Sie erhalten, nachdem Sie das Spiel durchgespielt haben. Wenn Sie im Wald bei Jaspers Wagen ankommen, suchen Sie die Gegend ab, um unter der Laterne eine Kettensäge zu finden.



**DÄMONISCHE HAUSHALTSHILFE** Den Dämon in der Küche erkennen Sie an seinem **Schuhwerk**.



**KETTENSÄGE** In der Nähe von Jaspers Wagen finden Sie beim zweiten Durchspielen diese stylische Waffe.



**SPANNER** Hinter der Kommode finden Sie außer einer Pistole noch das Loch, durch das Sie in Eileens Wohnung blicken können.



**UNHEIMLICHE BEGEGNUNG** Untersuchen Sie die schaurige Puppe, um Münzen für die U-Bahn zu erhalten.

Wir haben die NTSC-Version des Horror-Spektakels mehrmals auf der normalen Schwierigkeitsstufe durchgespielt, um die Lösung zu erstellen. Unsere allgemeinen Tipps zeigen Ihnen, wie Sie länger überleben, während der Walkthrough Henry durch alle Kapitel des Abenteuers lotst. Außerdem verraten wir Ihnen, wie Sie die verschiedenen Endsequenzen freischalten.

**Walkthrough**

**Appartement 302**

Willkommen im Appartement 302! Machen Sie sich sogleich mit Henrys momentan verwahten Räumlichkeiten vertraut. Danach verlassen Sie das Schlafzimmer und gehen durch die Tür in die Küche. Sehen Sie sich auch hier ein wenig um, bis die Zwischensequenz beginnt. Zurück in seiner gewohnten Umgebung, lassen Sie Henry sein Telefon untersuchen. Nach der nächsten Zwischensequenz werfen Sie noch schnell einen Blick aus dem Fenster, bevor Sie ins Wohnzimmer gehen. Nehmen Sie die Truhe unter die Lupe. Darin können Sie Gegenstände ablegen, die Sie nicht benötigen. Am roten Buch unterhalb der Standlampe können Sie Ihren Spielstand speichern. Schnappen Sie sich die Notiz neben dem kleinen Bücherregal in der Ecke. Anschließend räumen Sie den Kühlschrank leer und platzieren die Schokoladenmilch in der Truhe. Lesen Sie den Brief, der unter der Tür hindurchgeschoben wurde, und betreten Sie dann Henrys Badezimmer. Ziehen Sie das Rohr aus dem Loch und krabbeln Sie anschließend durch das Loch nach draußen.

**Die U-Bahn-Station**

**Womit muss ich loslegen?**

Laufen Sie auf die Frau am Ende des Gangs zu. Nach der Unterhaltung gehen Sie den Gang weiter entlang bis zur nächsten Zwischensequenz. Rüsten Sie sich danach sofort mit dem Rohr aus, um die Bestien unschädlich zu machen. Achten Sie darauf, mit viel Wucht zuzuschlagen, und weichen Sie nach einem Angriff sofort zurück. Mit einem abschließenden Tritt stellen Sie die Biester endgültig ruhig. In dem sich an den Gang anschließenden Raum erledigen Sie den Monster-Hund und sehen sich kurz um. Im nächsten Gang bekommen Sie es erneut mit zwei Hunden zu tun. Nach getaner Arbeit laufen Sie den Gang mit dem wurmhähnlichen Wesen entlang und schnappen sich die Pistolenkugeln. Untersuchen Sie das Loch in der Damentoilette, durch das Sie in Ihre Wohnung gelangen.

**Appartement 302**

Schieben Sie das Schränkchen links neben dem Sofa zur Seite und lesen Sie den in die Wand eingeritzten Text. Schnappen Sie sich noch die Pistole und blicken Sie in das Loch, das zuvor von der Kommode verdeckt wurde. Speichern Sie den Spielstand, bevor Sie im Schlafzimmer ans Telefon gehen. Werfen Sie noch einen Blick auf Ihre Wohnungstür und gehen Sie danach durch das Loch im Bad zurück zur U-Bahn-Station.

**Wie kann ich Cynthia helfen?**

Nehmen Sie der erstarrten Dame auf der Toilette die Münze ab und gehen Sie zu den Drehtüren der U-Bahn-Station. Benutzen Sie

die Münzen, um durch den Eingang der Linie Lynch Street zu kommen. Ignorieren Sie den Gegner auf der Treppe und huschen Sie an ihm vorbei nach unten. Beim nächsten Stockwerk halten Sie sich rechts und gehen zu der U-Bahn, aus der Cynthia Sie um Hilfe anfleht. Eilen Sie ans andere Ende der U-Bahn und betreten Sie den Zug. Im Inneren drücken Sie auf den roten Schalter. Anschließend spürten Sie zu Cynthia und betreten den Waggon, in dem Ihre Gefährtin zuvor gefangen war.

**Was muss ich in der U-Bahn-Station erledigen?**

Werfen Sie einen Blick auf unsere Karte der Station (Seite 101 unten Mitte), um die Waggons problemlos zu durchqueren. Schnappen Sie sich die Pistolenkugeln bei der Treppe und eilen Sie nach links. Am anderen Ende des Bahnsteigs gehen Sie durch die kleine Tür. Mithilfe des Lochs können Sie einen kurzen Zwischenstopp in Henrys Appartement einlegen, um Ihre Lebensenergie aufzuladen und den Spielstand zu speichern. Danach klettern Sie die Leiter hinab. Rennen Sie hier den Gang entlang bis zu der Leiter am anderen Ende, an der Sie wieder nach oben klettern. Sammeln Sie die Patronen ein und entriegeln Sie die Tür. Danach klettern Sie wieder nach unten und entscheiden sich für die Abzweigung, die Sie zuvor ignoriert haben. Rennen Sie durch die Gänge, bis Sie zu mehreren Hunden gelangen. Nachdem Sie diese unschädlich gemacht haben, suchen Sie in den Waggons den Eisen-9-Golfschläger und verlassen die Waggons wieder. Nehmen Sie den Nährstoffdrink bei der Rolltreppe an sich, heben Sie ihn sich aber für später auf. Wenn Sie Ihren Gesundheitszustand heilen oder das Spiel



**ABSCHLAG** Übersehen Sie den Golfschläger nicht, wenn Sie in der U-Bahn sind.

**WEGWEISER** Die Karte führt Henry und seine Begleiterin sicher durch die Waggons der U-Bahn.



**VORSICHT!** Auf der Rolltreppe werden Sie ständig von Wandgeistern attackiert.

**PROST** Nachdem Sie Jasper die Schokomilch gegeben haben, überlässt er Ihnen eine Schaufel.



**SCHATZSÜCHER** Bei dieser Wurzel graben Sie den rostigen, blutigen Schlüssel für das Waisenhaus aus.



speichern wollen, krabbeln Sie durch das Loch am Ende des Bahnsteigs. Auf der Rolltreppe rennen Sie und bearbeiten die Gegner mit dem Golfschläger oder der Pistole. Oben angekommen, schnappen Sie sich die Pistolenkugeln aus dem seitlichen Gang und steigen danach die Stufen hinauf. Entfernen Sie die Tafel an der Tür und betreten Sie den Raum dahinter.

**Appartement 302**

Nach der Zwischensequenz machen Sie wieder das Übliche in Ihrer Wohnung: Speichern Sie den Spielstand, füllen Sie Ihre Lebensenergie und werfen Sie einen Blick aus den Fenstern sowie durch den Türspion und das Loch zu Eileens Appartement. Außerdem lesen Sie die Notiz unter Ihrer Tür und holen die Schokoladenmilch aus der Truhe. Durch das Loch im Bad geht's weiter.

**Der Wald**

**Was erwartet mich im Wald?**

Durchqueren Sie die Abschnitte, bis Sie zu dem Wagen gelangen. Achten Sie dabei auf die Fledermäuse und vergessen Sie nicht, die Kugeln für die Pistole einzusammeln. Untersuchen Sie das Auto und reden Sie im sich anschließenden Bereich mit dem verpeilten Typen. Kämpfen Sie sich weiter voran, bis Sie das Waisenhaus erreichen. Klettern Sie dort wie gewohnt zuerst durch das Loch, um den Spielstand zu speichern und Henry zu heilen, bevor Sie die Umgebung erkunden.

**Wo finde ich den Schlüssel fürs Waisenhaus?**

Gehen Sie erst durch die Tür im Südwesten und schlagen Sie sich bis zum Friedhof durch. Nach der Zwischensequenz sehen Sie sich kurz um und kehren zum Waisenhaus zurück. Entscheiden Sie sich diesmal für die Tür im Nordwesten und erledigen Sie die Monster. Im Bootshaus knüppeln Sie auf die Fledermäuse ein und gehen durch die andere Tür. Sammeln Sie den Erste-Hilfe-Kasten ein und benutzen Sie das Loch zu Henrys Appartement. Kehren Sie anschließend zum Waisenhaus zurück und gehen Sie durch die Tür im Südosten. Am Ende des Pfads entdecken Sie ein 6er-Eisen und ein weiteres Loch zu Henrys Wohnung. Mit der Schokomilch überzeugen Sie Jasper beim Eingang zum Waisenhaus davon, Ihnen einen kleinen Spaten auszuhändigen. Damit gehen Sie zu der handähnlichen Wurzel, die Sie vor dem Bereich mit dem Loch am Ende des südöstlichen Pfads entdecken. Graben Sie mit der Schaufel, um den rostigen, blutigen Schlüssel zu finden.

**Wie bringe ich den Schlüssel zum Waisenhaus?**

Dummerweise können Sie aus unbekanntem Gründen nicht mehr direkt zum Waisenhaus zurückgehen. Also klettern Sie durch das Loch am Ende des Wegs. Platzieren Sie den Schlüssel in der Truhe im Wohnzimmer und klettern Sie wieder durch das Loch in den Wald zurück. Laufen Sie zum Waisenhaus und klettern Sie dort in das Loch. Schnappen Sie sich den Schlüssel aus der Kiste und kehren Sie in den Wald zurück. Sperren Sie das Waisenhaus auf und sammeln Sie im

Inneren das Schriftstück vor der hinteren Tür ein. Anschließend entfernen Sie die Tafel von der Tür und sehen im Raum dahinter nach dem Rechten. Nach der Zwischensequenz befinden Sie sich wieder in Henrys Wohnung, wo Sie die gewohnten Tätigkeiten verrichten.

**Das Wassergefängnis**

**Was muss ich in dem runden Gang tun?**

Untersuchen Sie zuerst den gesamten Zellenbereich. Sie finden zwei Schriftstücke, Pistolenmunition, Kritzeleien und kleine Monster. Dem Gefangenen helfen Sie später. Verlassen Sie den Bereich durch die Doppeltür. Im nächsten Raum befinden sich ein Loch und zwei kleine Türen, von denen eine nicht abgesperrt ist. Dahinter befindet sich eine lange Treppe, auf der Sie von Wand-Monstern angegriffen werden. Beseitigen Sie die Plagegeister, damit Sie sich später nicht mehr mit ihnen herumärgern müssen. Wenige Meter hinter der Leiter entdecken Sie ein Heiligenmedaillon. Am Ende des Gangs gehen Sie durch die kleine Tür und erledigen die Gegner im nächsten Raum. Nehmen Sie den Schlüssel bei dem Schild in der Nähe der Lampe an sich und lesen Sie den Hinweis auf dem Schild. Kehren Sie jetzt in den Raum mit den zwei kleinen Türen, der Doppeltür und dem Loch zurück. Diesmal nehmen Sie die Leiter, um etwas Zeit zu sparen.

**Was muss ich beim Gefängnisturm erledigen?**

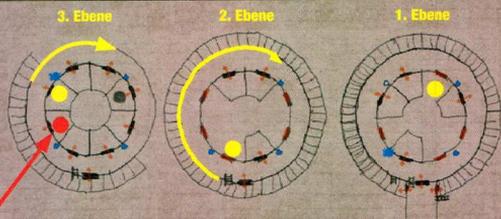
Sperren Sie die andere kleine Tür mit dem Schlüssel auf und eilen Sie draußen zu der Doppeltür auf der zweiten Ebene. Durchkämmen Sie die

**IM WAISENHAUS** Schnappen Sie sich die Aufzeichnungen, bevor Sie die Tür mit der Tafel unter die Lupe nehmen.



**GEMAU HINSEHEN!** Untersuchen Sie das alte Schild, um einen Schlüssel zu entdecken.





**DER TURM DES WASSERGEFÄNGNISSES** Hier sehen Sie die verschiedenen Stockwerke des Wasserturms. Die roten Einzelzeichnungen zeigen Ihnen den Weg durch die Zellen. Anhand der gelben Einzelzeichnungen erkennen Sie, wie Sie die verschiedenen Ebenen drehen müssen, um die Löcher in den Räumen mit den blutigen Betten genau übereinander anzuordnen.

Zellen dahinter, wo Sie ein Tagebuch, seltsame Flaschen und Notizen entdecken. Klettern Sie im Anschluss daran eine Ebene hinauf und durchsuchen Sie dort ebenfalls die Zellen. Sie stoßen auf Pistolenmunition, eigenartige Löcher, verschiedene Aufzeichnungen und zahlreiche Monster. Zurück an der frischen Luft, klettern Sie weiter nach oben zu der letzten Ebene des Turms und gehen durch die Doppeltür. Dahinter begeben Sie sich zur Rückseite des kleinen Turms und drehen an dem Rad, um das Wasser abzulassen. Klettern Sie eine Ebene hinab und werfen Sie einen Blick auf die Karten der drei Ebenen. Sie erkennen auf der dritten Ebene drei Löcher. Achten Sie darauf, dass die Zellen direkt unter den Löchern verschlossen sind. Letztendlich ist dies nur bei einem Loch der Fall. Springen Sie mehrmals nach unten, bis Sie im Duschaum des Erdgeschosses landen.

#### Wie befreie ich den Gefangenen?

Im Duschaum kümmern Sie sich nicht um die Monster, sondern fliehen durch die Doppeltür. Dahinter entriegeln Sie die Tür im Süden, gehen aber nicht hindurch. Stattdessen klettern Sie die Leiter hinauf. Schnappen Sie sich die Unterlagen auf dem Tisch und werfen Sie einen Blick durch die Löcher an der Wand. Suchen Sie nach dem Raum mit dem blutigen Bett und dem Loch und merken Sie sich seine Position. Benutzen Sie hierfür die Karte. Anschließend klettern Sie eine Ebene höher, lesen den Hinweis auf dem Schreibtisch und suchen nach dem Raum mit dem blutigen Bett und dem Loch. Mithilfe des Rades drehen Sie ihn direkt über den entsprechenden Raum im Stockwerk darunter.

Auf der dritten Ebene wiederholen Sie das Spiel. Eine Zwischensequenz zeigt Ihnen, wenn Sie den Gefangenen „befreit“ haben. Drehen Sie den Raum noch so weit, dass die drei Räume mit den Löchern und blutigen Betten übereinander liegen, und klettern Sie dann ganz nach unten, wo Sie sich für die Tür im Süden entscheiden. Begeben Sie sich auf der dritten Ebene des Turms in die Zelle mit dem blutigen Bett und dem Loch. Springen Sie in die Löcher, um in der Küche zu landen. Suchen Sie nach der Tür mit dem Codeschloss und geben Sie den Code 0302 ein. Außerdem nehmen Sie die Tafel an der Tür mit.

#### Appartement 302

Hier gehen Sie wie gewohnt vor. Sehen Sie sich gut um, werfen Sie einen Blick durch den Türspion, die Fenster und das Loch in der Wohnzimmerwand und platzieren Sie weniger nützliche Items in der Truhe. Speichern Sie außerdem den Spielstand. Weiter geht's durch das Loch im Bad.

### Der Gebäudekomplex

#### Wie geht's los?

Laufen Sie den Gang entlang und bei dem Auto nach unten. Nach der Zwischensequenz erledigen Sie die Monster und gehen durch die Tür. In der Küche schnappen Sie sich den Geisterschlüssel und zieherf das Schwert aus dem Geist. Mit einem kräftigen Tritt sorgen Sie für Ruhe. Im nächsten Raum laufen Sie ganz nach unten und durch die Tür. Ignorieren Sie den Gegner im anschließenden Gang und gehen Sie durch die

**SAUER!** Achten Sie darauf, dass die Zellen, nach denen Sie beim zweiten Rätsel im Turm Ausschau halten, so aussehen wie die hier abgebildete.



Tür in den Lagerraum. Dort schnappen Sie sich die Patronen, schreiten durch die andere Tür und bedienen sich im Sportgeschäft. Sie entdecken einen Golfschläger und einen Aluminiumschläger.

#### Wie geht's nach dem Sportladen weiter?

Verlassen Sie den Raum durch die kleine Tür, die sich öffnen lässt, und gehen Sie die Stufen hinab. Hinter der nächsten Tür befindet sich ein Zoogeschäft. Nachdem Sie dort alle Monster erledigt haben, durchsuchen Sie die Regale, um den Schlüssel für den Sportladen zu finden. Sperren Sie damit die zweite Tür im Sportladen auf und gehen Sie die Stufen hinunter. Erledigen Sie alle Monster, laufen Sie ganz unten nach rechts und steigen Sie in den Aufzug am Ende des Vorsprungs. Nach der Zwischensequenz drücken Sie die obere Taste des Lifts, gehen durch die Tür gegenüber und eilen den Gang entlang. An dessen Ende finden Sie einen Spaten und ein Schwert. Anschließend fahren Sie mit dem Lift ganz nach unten und schnappen draußen die Pistolenkugeln. Klettern Sie an der Leiter im Lift nach unten. Im gefliesten Raum nehmen Sie den Nährstoffdrink an sich und erledigen die pflanzenähnlichen Gegner in dem kleinen Gang. Klettern Sie an der Leiter nach oben und kämpfen Sie sich bis zu der Tür mit dem Getränkeautomaten durch. Hier schicken Sie alle Monster ins Jenseits und heben den Golfschläger vor der Tür auf.

#### Wie bekomme ich den Code?

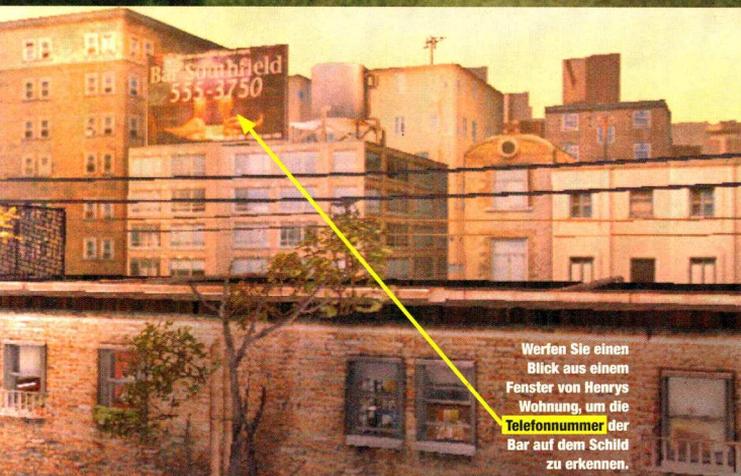
Im Inneren des Gebäudes marschieren Sie abwärts und durch die Tür. Setzen Sie Ihren Weg nach unten weiter fort und gehen Sie



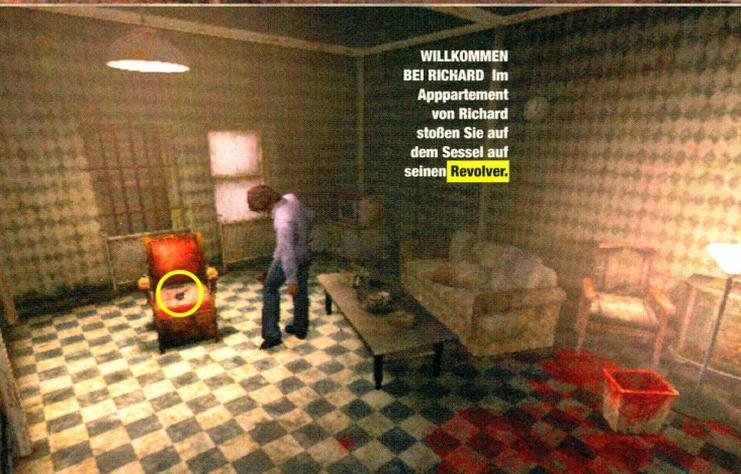
**AUGEN AUF!** In einem Regal im Zoogeschäft finden Sie den Schlüssel für den Sportladen.



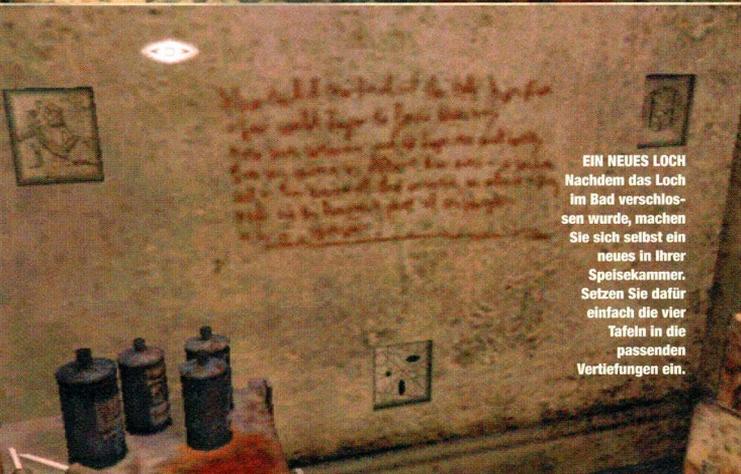
**KEINE ZEIT FÜR DRINKS** Sobald Sie die Bar erreicht haben, begeben Sie sich durch das Loch zurück in Henrys Wohnung.



Werfen Sie einen Blick aus einem Fenster von Henrys Wohnung, um die Telefonnummer der Bar auf dem Schild zu erkennen.



WILLKOMMEN BEI RICHARD Im Appartement von Richard stoßen Sie auf dem Sessel auf seinen Revolver.



EIN NEUES LOCH Nachdem das Loch im Bad verschlossen wurde, machen Sie sich selbst ein neues in Ihrer Speisekammer. Setzen Sie dafür einfach die vier Tafeln in die passenden Vertiefungen ein.

durch die einzige offene Tür. In der Bar schnappen Sie sich die Axt, lesen die Notiz auf dem Tresen und krabbeln dann durch das Loch in Henrys Wohnung. Werfen Sie einen Blick durch das Fenster auf die Werbetafel der Bar, merken Sie sich die letzten vier Ziffern der Telefonnummer und kehren Sie in die Bar zurück. Geben Sie den Code an der Tür ein und laufen Sie im nächsten Raum die Treppe hinauf. Nach zahlreichen Stufen endet Ihr Weg an einer Tür, von der Sie zuerst die Tafel entfernen, bevor Sie hindurchgehen

**Appartement 302**

Hier erwarten Sie wie gewohnt keine Besonderheiten. Tun Sie einfach das Übliche und klettern Sie danach in das Loch in Henrys Badezimmer.

**Das Appartementgebäude**

**Wie geht's los?**

Betreten Sie Appartement 301. Lesen Sie in dem Tagebuch und sammeln Sie das rote Papier und Josephs Artikel ein, bevor Sie die roten Fotos an der Wand näher unter die Lupe nehmen. Nehmen Sie die beiden Schlüssel mit und kehren Sie in den Gang zurück. Schieben Sie den roten Zettel unter der Tür von Henrys Appartement (302) durch. Genauso verfahren Sie mit allen roten Zetteln, die Sie entdecken. Verlassen Sie den Gang durch die Doppeltür. Von dem Typ auf der Treppe erhalten Sie eine Puppe, die Sie nicht wirklich benötigen. Im Gegenteil: Wenn Sie sie in der Truhe platzieren, wird die Wand darüber von Dämonen befallen. Überlegen Sie sich also gut, ob Sie das Geschenk annehmen.

**Erster Stock**

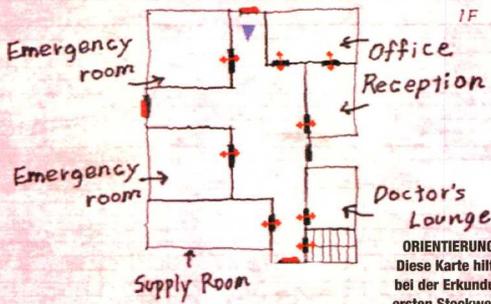
Benutzen Sie den Schlüssel, um das Schließfach mit der Nummer 106 zu öffnen. Mit dem anderen Schlüssel verschaffen Sie sich Zutritt zum Appartement 105. Dort schnappen Sie sich die roten Papierfetzen und den Schlüssel und begeben sich zu Raum 106. Stecken Sie den Erste-Hilfe-Kasten ein und machen Sie sich auf den Weg zu Zimmer 102. Dort nehmen Sie den roten Zettel aus dem Kühlschrank an sich, nachdem Sie alle kleinen, schleimigen Monster davor erledigt haben. Schieben Sie den Zettel sowie die anderen unter der Tür von Appartement 302 durch.

**Zweiter Stock**

Im zweiten Stock können Sie zahlreiche Items finden, die zwar interessant, für das Vorankommen im Spiel aber ohne Bedeutung sind. Im Appartement 202 können Sie einige Bilder bewundern, im Appartement 203 finden Sie außer einem roten Zettel noch ein Insektenspray und in der Wohnung Nummer 205 eine Kassette, die Sie an Henrys Stereoanlage anhören können. Außerdem stoßen Sie im Appartement 207 auf einen Revolver und einen Putter. Im dritten Stock finden Sie noch etwas Pistolenmunition im Appartement 304. Nachdem Sie alle Zettel unter der Tür durchgeschoben haben, begeben Sie durch das Loch in Appartement 301 in Henrys Wohnung zurück.

**Appartement 302**

Lesen Sie sämtliche Botschaften auf den roten Zetteln. Sie erfahren, dass der Schlüssel für Eileens Appartement unter dem Bett in Appartement 302 liegt – also mitten in



**ORIENTIERUNGSHILFE**  
Diese Karte hilft Ihnen bei der Erkundung des ersten Stockwerks des Krankenhauses.



**22 TÜREN** In dem langen Gang müssen Sie nach einer verschlossenen Tür und einem Raum mit einer Schlangenstatue Ausschau halten.

Henrys Wohnung. Schnappen Sie sich den Schlüssel und sperren Sie damit Eileens Wohnung auf. Nach der Zwischensequenz geht's in Henrys Wohnung weiter. Sobald Sie die übliche Prozedur hinter sich gebracht haben, nehmen Sie den Sukkubus-Talisman und den Hinweis auf dem roten Papier unter der Tür und untersuchen in der Abstellkammer den Fleck an der Wand über der Blutlache. Benutzen Sie daran den Talisman und lesen Sie die Botschaft. Schnappen Sie sich jetzt die Tafeln aus der Truhe und setzen Sie sie an den entsprechenden Löchern in der Abstellkammer ein. Durch das Loch gelangen Sie in die nächste Welt.

## Das Krankenhaus

### Erster Stock

Nach der Zwischensequenz schnappen Sie sich den Nährstoffdrink aus dem Emergency Room. Die Karte auf Seite 105 hilft Ihnen bei der Orientierung. Danach betreten Sie den Supply Room und nehmen unterwegs die Handtasche mit, die Sie nach der Zwischensequenz erhalten. Nehmen Sie die Ampulle aus dem Regal und begeben Sie sich zum Büro (Office). Reißen Sie sich das Cutter-Messer auf dem Tisch unter den Nagel und gehen Sie in die Rezeption. Die Notiz der Krankenschwester enthält einen Hinweis. Werfen Sie noch einen Blick auf die beleuchtete Tafel mit den Fotos und kehren Sie dann auf den Gang zurück. Im Zimmer des Doktors stoßen Sie auf einen Erste-Hilfe-Kasten und in der Dusche entdecken Sie ein Loch zu Henrys Wohnung. Da der

Aufzug defekt ist, müssen Sie die Treppe bis in den zweiten Stock nehmen.

### Zweiter Stock

Weichen Sie den Rollstühlen in diesem Stockwerk aus und verwenden Sie keine Energie damit, sie anzugreifen. Durchkämmen Sie die 22 Räume in dieser Etage, sammeln Sie ein, was Ihnen in die Finger kommt (wichtig: helle Kerzen, Heil-Items), und halten Sie dabei Ausschau nach einem Raum mit einer Schlangenstatue und einer versperrten Tür. Nachdem Sie den Schlüssel bei der Statue gefunden haben, befreien Sie sich damit und sperren die verschlossene Tür im Gang auf. Geben Sie Eileen ihre Handtasche und kehren Sie mit ihr ins erste Stockwerk zurück. Rennen Sie ihr nicht davon und werfen Sie ein Auge auf Eileen, damit sie nicht verletzt wird. Durch das Loch im Waschraum geht's zurück in Henrys Wohnung.

### Appartement 302

Sammeln Sie die roten Zettel bei der Tür und dem Bücherregal ein. In einem finden Sie einen Schlüssel. Nachdem Sie neue Informationen über die Morde und Walter Sullivan erhalten haben, gehen Sie in das Loch in der Abstellkammer. Speichern Sie unbedingt den Spielstand ab und packen Sie unnötige Items in die Truhe.

### Erster Stock

Gehen Sie durch den Aufzugschacht und sperren Sie die Tür mit dem neuen Schlüssel auf. Falls der Aufzug die Tür blockiert, gehen

Sie kurz in den zweiten Stock und lassen den Lift nach oben fahren. Im Treppenhaus dahinter erledigen Sie die drei Patienten und achten darauf, dass Eileen keine Treffer abbekommt. Laufen Sie die spiralförmige Treppe hinab. Sie stoßen auf ein Loch zu Appartement 302, wo Sie kurz abspeichern können. Am Ende der Treppe gehen Sie durch die kleine Tür.

## Zurück in der U-Bahn-Station

### Wie geht's los?

Schnappen Sie sich die heilige Kerze und gehen Sie durch die unverschlossene der beiden kleinen Türen. Im nächsten Abschnitt erledigen Sie zuerst alle Affen-Monster, bevor Sie die Damentoilette aufsuchen. Durch das Loch kehren Sie in Henrys Wohnung zurück.

### Appartement 302

Schnappen Sie sich den Spielzeugschlüssel aus dem Kinderbrief unter der Tür. Falls Sie von einem Dämon bedrängt werden, greifen Sie zu einer heiligen Kerze. Nehmen Sie die Münzen für die U-Bahn aus der Truhe und kehren Sie durch das Loch in der Abstellkammer in die U-Bahn zurück.

### Was muss ich in der U-Bahn-Station erledigen?

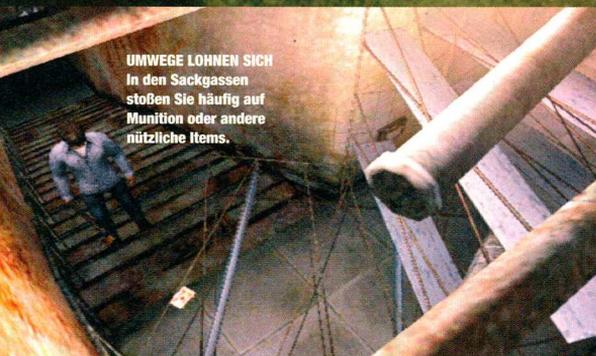
Machen Sie sich auf den Weg zu den Ein- und Ausgängen der Lynch- und King-Street-Linie. Sie treffen auf eine Gegnerin, die Sie am besten schnell zu Boden befördern und mit dem Schwert des Gehorsams fixieren. Dadurch werden Sie fortan nicht mehr von

**NICHT GIFTIG!** Untersuchen Sie die Schlangenstatue, um den Schlüssel für das verschlossene Krankenzimmer zu erhalten.



**GELDVerschWENDUNG**  
Nachdem Sie die Münze gewaschen haben, werfen Sie sie in den Automaten ein.





**UMWEGE LOHNEN SICH**  
In den Sackgassen stoßen Sie häufig auf Munition oder andere nützliche Items.



**DÄMON** Sobald diese unangenehmen Genossen Ihre Wohnung belagern wollen, greifen Sie zu heiligen Kerzen und Medaillons.

Ihr belästigt. Passieren Sie den Eingang zur Lynch Street mit den Münzen und erledigen Sie die beiden Hunde auf der Zwischenebene. Sie entdecken außer einer Reitgerte noch einen Nährstoffdrink. Begeben Sie sich dann ganz nach unten zu den Gleisen. Unsere Karte hilft Ihnen auch dieses Mal, sich in den Waggons zurechtzufinden. Öffnen Sie die bunte Kiste mit dem Spielzeugschlüssel und nehmen Sie die schmutzige Münze an sich. Kehren Sie zum Eingang in die Waggons zurück und gehen Sie durch die kleine Tür am Ende des Bahnsteigs. Schnappen Sie sich die heilige Kerze, bevor Sie nach unten klettern. An der Leiter auf der gegenüberliegenden Seite klettern Sie wieder nach oben und gehen durch das Loch in Henrys Wohnung.

**Appartement 302**

Falls Sie von einem Dämon belästigt werden, greifen Sie zu einer Kerze oder einem Medaillon. Lesen Sie die Nachricht unter der Tür, speichern Sie den Spielstand und sehen Sie sich wie gewohnt kurz um. Waschen Sie die schmutzige Münze in der Spüle in der Küche und krabbeln Sie in das Loch in der Abstellkammer.

**Was muss ich mit der Münze tun?**

Gehen Sie am Bahnsteig zu dem Getränkeautomaten mit dem Symbol darauf und werfen Sie die Münze ein. Sie erhalten den Mordscene-Schlüssel. Klettern Sie in dem Raum mit dem Loch nach unten und gehen Sie den anderen Gang entlang. Sie gelangen

zu der Rolltreppe mit den Wandgeistern, die Sie hinauffahren. Im nächsten Bereich schnappen Sie sich den Nährstoffdrink aus dem Regal, das den Gang blockiert, und gehen dann weiter nach oben. Nehmen Sie Cynthias Zeitkarte mit und öffnen Sie die Tür zum Fahrkartenschalter mit dem Mordscene-Schlüssel. Packen Sie die Zugkurbel ein, die dort auf dem Boden liegt.

**Was hat es mit der Zugkurbel auf sich?**

Mithilfe von Cynthias Zeitkarte öffnen Sie den Ausgang der King Street und gehen durch den Eingang der Lynch Street. Holen Sie Eileen ab, die immer noch bei der Leiter wartet, und kehren Sie mit ihr in die Station der King-Street-Line zurück. Auf der Rolltreppe eilen Sie Eileen voraus und kümmern sich mit starken Hieben um die Gegner. Unten angekommen, betreten Sie die U-Bahn und laufen in den ersten Wagen. Dort setzen Sie die Kurbel ein. Gehen Sie im Waggon einige Schritte zurück und entscheiden Sie sich für den Gang auf der linken Seite. Schnappen Sie sich noch das Schwert des Gehorsams, bevor Sie durch die Tür schreiten. Rennen Sie nach der Zwischensequenz schnell zur nächsten Tür, hinter der Sie wieder auf die spiralförmige Treppe gelangen. Legen Sie einen Zwischenstopp in Henrys Wohnung ein, die mittlerweile von immer mehr Dämonen belagert wird. Danach gehen Sie durch die Tür am Ende der Stufen.

**Zurück im Wald**

**Wie soll ich loslegen?**

Untersuchen Sie das heilige Feuer in der Ecke, um eine Fackel zu erhalten. Falls diese erlischt, können Sie sie in Henrys Abstellkammer im Öl in dem Kanister trinken. Eilen Sie durch das Tor, um Walter zu entkommen, der Henry und Eileen ständig in den Rücken fällt. Werfen Sie einen Blick auf die Karte, um die Lage der Brunnen auszumachen. Mithilfe des Lichts Ihrer Fackel finden Sie im ersten Brunnen den Kopf einer Puppe. Schnappen Sie sich den Nährstoffdrink bei der Laterne und eilen Sie in den nächsten Abschnitt. Vergessen Sie Eileen nicht! Schlagen Sie sich bis zum Waisenhaus durch. In den Überresten des Gebäudes finden Sie außer einer heiligen Kerze noch eine Notiz und auf dem verkolhten Rollstuhl eine Nachricht.

**Wo finde ich die Puppenteile im Westen?**

Setzen Sie zuerst den Kopf, den Sie ja bereits gefunden haben, auf den Rumpf der Puppe. Suchen Sie bei den blauen Fässern nach einer Kette für Ihre Gefährtin. Je nach Eileens Zustand sollten Sie die Güte beim Waisenhaus zurücklassen. Allerdings müssen Sie dann auf ihre Fähigkeit, die roten Symbole zu entziffern, verzichten. Zuerst gehen Sie durch die Tür im Nordwesten und nehmen den Energiedrink vor der nächsten Tür an sich. Dahinter sammeln Sie die weiteren Energiedrinks und die Spitzhacke ein. Hinter dem nächsten Durchgang reißen Sie sich den



**AUF DEM FRIEDHOF**  
Hier schnappen Sie sich die kleine Fackel in der Ecke und entzünden sie an der Flamme.



**AUSGEBRANNT**  
Damit Ihnen der brennende Jasper später nicht mehr auf den Geist gehen kann, fixieren Sie ihn mit einem Schwert des Gehorsams.

Erste-Hilfe-Kasten und die Revolvermunition an sich. Außerdem finden Sie bei der Statue noch ein Medaillon. Nach der Zwischensequenz entzündn Sie Ihre Fackel, kehren zu dem Brunnen zurück und schnappen sich das Bein der Puppe.

#### Wo finde ich die Telle im Osten?

Zurück beim Waisenhaus, bringen Sie das Bein an der Puppe an und eilen durch den südöstlichen Ausgang. Im ersten Bereich finden Sie einen Nährstoffdrink, im zweiten findet Walter Sie und im dritten stoßen Sie auf Silberkugeln. Nachdem Sie das Puppenbein aus dem Brunnen gefischt haben, sehen Sie sich noch kurz um, um den Nährstoffdrink zu entdecken. Bringen Sie das Bein an der Puppe an und gehen Sie nach Nordosten. Schlagen Sie sich bis zu der Zwischensequenz durch, entzündn Sie Ihre Fackel, schnappen Sie sich das Medaillon und gehen Sie dann einen Abschnitt zurück. Den Geist von Jasper fixieren Sie am besten mit einem Schwert des Gehorsams. Sie finden den zweiten Puppenarm im Brunnen. Machen Sie sich auf zum letzten Brunnen am Ende des Wegs. Übersehen Sie den Nährstoffdrink bei den Gebäuden nicht. Zünden Sie Ihre Fackel an und fischen Sie den Arm aus dem Brunnen. Außerdem entdecken Sie eine Kerze und einen Nährstoffdrink.

#### Wie kann ich fliehen?

Nachdem Sie den letzten Körperteil an der Puppe angebracht haben, gibt diese einen Geheimgang frei. Sehen Sie sich kurz um, bevor Sie die Tür mit dem Medaillon öffnen. Dahinter befindet sich die bekannte Spiraltreppe mit dem Loch. Kehren Sie also kurz in Henrys Wohnung zurück, um die gewohnten Aufgaben zu verrichten, zu denen mittlerweile auch die Dämonenaustreibung gehört.

## Zurück im Wassergefängnis

#### Was erwartet mich diesmal?

Steigen Sie in den Aufzug und fahren Sie nach unten. Dort fliehen Sie aus dem Turm und durch die Doppeltür. Laufen (!) Sie bis zur dritten Ebene. In den Zellen finden Sie Pistolenmunition, eine Kerze, einen Nährstoffdrink und verschiedene Monster. Durch das Loch in dem Raum mit dem blutigen Bett geht's nach unten in die Küche. Hinter der Tür mit dem Code-Schloss stoßen Sie auf Sie das blutige Hemd von Andrew. Im Raum hinter der anderen Doppeltür in der Küche entdecken Sie einen Nährstoffdrink, ein Medaillon und in der Dusche Pistolenkugeln. Klettern Sie im Gang an der Leiter nach oben in den Turm und schnappen Sie sich den Knüttel für Eileen. Danach geht's durch die südliche Tür weiter, bis Sie den Raum mit dem Loch erreichen. Machen Sie einen kurzen Abstecher in Henrys Wohnung.

#### Appartement 302

Hier vergräuen Sie wieder ein paar Dämonen, speichern den Spielstand, kümmern sich um Ihr Inventar und gehen anschließend mit dem T-Shirt ins Bad. Tauchen Sie es in die Blutsuppe in Henrys Badewanne, um darauf einen Text lesen zu können. Durch das Loch geht's zurück ins Wassergefängnis.

#### Was muss ich in den Zellen tun?

Verlassen Sie das Gebäude und begeben Sie sich zur zweiten Ebene des Zellenturms. In den Zellen dort finden Sie Aufzeichnungen, Pistolenmunition, eine Kerze, ein Schwert (unter dem Bett) und viele Monster. Danach gehen Sie nach unten und in das Gebäude zurück. Hinter der Doppeltür befindet sich der erste Stock mit den Zellen. Durchkämmen Sie auch dort jede Kammer, um einen Nährstoffdrink, Pistolenmunition und eine weitere Kerze zu entdecken. Verlassen Sie den Zellenbereich und schnappen Sie sich den Nährstoffdrink neben dem Loch. Hinter der Tür zur spiralförmigen Treppe wartet ein Bosskampf auf Sie – krabbeln Sie also sicherheitshalber noch einmal schnell durch das Loch und speichern Sie den Spielstand.

#### Wie besiege ich Andrew?

Sie benötigen ein Schwert des Gehorsams. Laufen Sie den Gang entlang und erledigen Sie die Tentakel-Gegner. Sobald Andrew in Reichweite ist, feuern Sie auf ihn. Wenn er sich zusammenrollt, müssen Sie ihn schnell verletzen, bevor er Sie mit der Roll-Attacke angreift. Wenn Ihnen die Munition ausgeht, greifen Sie zur Axt oder einer anderen kräftigen Schlagwaffe. Sobald er flach (!) auf dem Boden liegt, rammen Sie ein Schwert des Gehorsams durch ihn.

#### Wie verlasse ich das Gefängnis?

Schnappen Sie sich den Schlüssel, den Andrew bei sich hatte, und kehren Sie in den Zellenbereich auf der dritten Ebene des Turms zurück, wo Eileen in einer Zelle auf Sie wartet. Mit ihr gehen Sie durch die Tür am Ende des Gangs, in dem der Kampf gegen Andrew stattgefunden hat, und durch die Tür an dessen Ende. Im großen Saal mit den Wasserrädern schnappen Sie sich den Erste-Hilfe-Kasten gegenüber dem Loch. Verlassen Sie den Raum durch die kleine Tür und erledigen Sie die sechs Patienten-Gegner. Greifen Sie am besten zu Feuerwaffen. Sie gelangen wieder in das schaurige Treppenhaus mit dem Loch in der Mitte. Suchen Sie Henrys Wohnung auf und arrangieren Sie Ihr Inventar neu. So sind Sie bestens für den bevorstehenden Bosskampf vorbereitet.

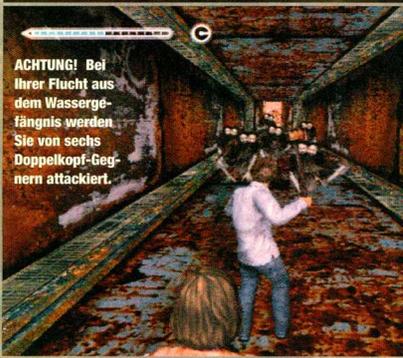
## Zurück im Gebäudekomplex

#### Wie besiege ich Richard?

Richard teleportiert sich im Verlauf des Kampfes mehrmals hinter Henry und versucht, ihn von hinten zu attackieren. Deshalb benutzen Sie am besten Schusswaffen. Mit Schlagwaffen können Sie sich nur langsam umdrehen und kassieren somit leichter Treffer. Damit Sie Richard auch in Zukunft nicht mehr belästigt, fixieren Sie ihn mit dem Schwert des Gehorsams. Sie können Eileen in dem Bereich, in dem der Kampf stattfand, zurücklassen, da Ihr hier keine Gefahr mehr droht. Schnappen Sie sich das Tagebuch und den Nährstoffdrink und begeben Sie sich zum Aufzug.

#### Wie geht's nach dem Kampf weiter?

Fahren Sie mit dem Lift nach oben. Draußen erledigen Sie die beiden Hunde, nehmen den



**ACHTUNG!** Bei Ihrer Flucht aus dem Wassergefängnis werden Sie von sechs Doppelkopf-Gegnern attackiert.

**VERKEHRTE WELT?** Nachdem Sie mehrere seltsame Tätigkeiten vollbracht haben, steht dieser Raum nicht mehr Kopf und Sie können durch die Tür mit der Uhr gehen.



**HINTERTREPPE**  
Über diese Treppe gelangen Sie von Zimmer 301 im dritten Stock in Zimmer 201 in der zweiten Etage.



Nährstoffdrink mit und rennen die Stufen in den Sportladen hinauf. Außer dem 3er-Holz finden Sie noch Kuchenkerzen auf der Theke. Durch die Tür neben dem Loch geht's weiter. Schnappen Sie sich die Kerze und schreiten Sie durch die andere Tür und die Gasse. Kümmern Sie sich nicht um die Geister, wenn Sie die Stufen hinaufrennen. Im nächsten Raum stecken Sie die bunten Kerzen in die Torte auf dem Tisch und nehmen die seltsame ausgestopfte Katze mit. Verlassen Sie den Raum durch die andere Tür, erledigen Sie die beiden Hunde und gehen Sie die Stufen hinauf, wo bereits die nächsten Vierbeiner lauern. Packen Sie noch den Nährstoffdrink bei den Stufen ein und laufen Sie weiter nach oben. Auf der nächsten Ebene entdecken Sie Revolverkugeln hinter dem Auto und eine heilige Kerze. In der Gasse finden Sie einen Driver, der allerdings von zwei Hunden bewacht wird. Durch das Loch können Sie einen Abstecher in Henrys Wohnung machen und die Standardaufgaben erledigen. Danach kehren Sie in den Sportladen zurück.

**Was hat es mit der Katze auf sich?**

Begeben Sie sich in das Zoogeschäft und suchen Sie dort nach einem leeren Käfig, in dem Sie die ausgestopfte Katze platzieren. Hüten Sie sich vor den Geistern! Zur Not hilft ein Schwert des Gehorsams. Packen Sie noch die Munition und den Nährstoffdrink ein, bevor Sie den Raum durch die andere Tür verlassen und nach unten gehen. Erschrecken Sie nicht – der Raum hinter der nächsten Tür steht lediglich auf dem Kopf. Werfen Sie einen Blick in die Aufzeichnungen, die Sie nach dem Kampf gegen Richard gefunden haben, wenn Sie wissen wollen, was hinter dem Hokuspokus steckt. Nehmen Sie die Pistolenkugeln mit und kehren Sie wiederum zum Aufzug zurück.

**Was muss ich unten erledigen?**

Fahren Sie diesmal nach unten und holen Sie sich die heilige Kerze und die Patronen, die Sie draußen finden. Anschließend klettern Sie die Leiter hinauf. Im Duschaum jäten Sie das Unkraut, stecken die Billardkugel ein und klettern weiter nach oben. Laufen Sie die Gasse entlang und erledigen Sie die Fledermäuse. Nehmen Sie den Erste-Hilfe-Kasten und am Ende der Gasse den Volleyball sowie das Medaillon an sich. Im Inneren des Gebäudes laufen Sie nach unten, reißen sich die Kerze unter den Nagel und gehen durch die Tür. Hinter der nächsten Tür am unteren Ende der Treppe liegt die Bar, in der

Sie die Notiz des Barmannes lesen. Nachdem Sie die Billardkugel auf dem Billardtisch platziert haben, kehren Sie durch das Loch in Henrys Wohnung zurück.

**Appartement 302**

Werfen Sie einen Blick aus dem Schlafzimmerfenster. Rufen Sie dann die Nummer der Bar an und merken Sie sich die neue Nummer. Dann überprüfen Sie, ob neue „Post“ unter der Tür liegt, vertreiben ein paar Dämonen, kümmern sich um Ihr Inventar und speichern Ihren Spielstand. Durchs Loch kehren Sie in die Bar zurück.

**Wie bringe ich Eileen zur Bar?**

Bevor Sie die Tür mit dem Code öffnen, holen Sie Eileen ab. Im Sportladen legen Sie den Volleyball in den Korb zu den anderen Bällen. Mit Eileen im Schlepptau fahren Sie mit dem Lift ganz nach oben und machen sich auf den Weg zum Tierladen. Von dort aus geht's durch den Tierladen weiter zu dem Raum, der Kopf stand. Hinter der Tür mit der Uhr warten einige Geister auf Sie. Laufen Sie ganz nach unten und gehen Sie durch die nächste Tür, hinter der Sie es mit mehreren Affen und Hunden zu tun bekommen. Schnappen Sie sich die Waffen der Gegner und den Nährstoffdrink, bevor Sie durch die nächste Tür gehen. Hinter der Tür am unteren Ende der Treppe laufen Sie die Gasse entlang und durch die Tür neben dem Aätomaten. Weichen Sie den Rollstühlen aus und retten Sie sich in die Bar. Dort geben Sie den Code ein. Im sich anschließenden Treppenhaus eilen Sie nach unten und erledigen dabei die Fledermäuse. Bevor Sie durch die Tür gehen, schnappen Sie sich noch den Erste-Hilfe-Kasten.

**Wie beslege ich die Wandmonster?**

Schlagen beziehungsweise schießen Sie auf die Monster. Sobald Sie einen Gegner treffen, aber alle Monster Schaden nehmen, haben Sie den Schwachpunkt der Gegner gefunden. Versuchen Sie, stets das passende Monster anzugreifen und decken Sie es mit zahlreichen Attacken ein. Kümmern Sie sich weniger um Eileen, sondern gehen Sie voll in die Offensive. Versuchen Sie, die Monster zu treffen, bevor Sie sich einen Treffer einfangen. Nach dem Kampf gehen Sie durch die Tür und die lange spiralförmige Treppe hinab. Nutzen Sie das Loch, um kurz Henrys Appartement zu betreten, und gehen Sie dann durch die Tür am Ende der Treppe. Übersehen Sie das Tagebuch des Hausmeisters nicht!

**Zurück im Wohnblock**

**Appartement 302**

Sie befinden sich in Henrys Appartement, das allerdings wieder ungewohnt aussieht. Sammeln Sie die Aufzeichnungen auf dem Tisch ein und sehen Sie sich dann den hinteren Teil der Wohnung an. Im Bad finden Sie ein Loch zum gewohnten Appartement 302. Im Schlafzimmer stoßen Sie auf zahlreiche rote Zettel. Zurück im Wohnzimmer, lernen Sie den Absender der roten Briefe kennen. Ziehen Sie nach der Zwischensequenz die Spitzhacke aus der Wand und gehen Sie durch das Loch in Henrys Appartement. Benutzen Sie die Hacke an der Stelle, wo Sie sich in Josephs Appartement aus der Wand gezogen haben. In dem Versteck untersuchen Sie den Körper, um einen Schlüsselbund zu finden, mit dem Sie die Ketten an der Wohnungstür lösen können.

**Wie komme ich durch Stockwerk 2 und 3?**

Begeben Sie sich in Zimmer 301, erledigen Sie dort die Gegner und steigen Sie die Stufen hinab. Sie landen im Appartement 201, wo Sie sich den Nährstoffdrink schnappen. Auf dem Weg zu Appartement 202 werden Sie von Walter attackiert. Beeilen Sie sich. Durch das Loch im Wohnzimmer gelangen Sie in die Wohnung mit der Nummer 203. Hier nehmen Sie nur den Nährstoffdrink an sich und betreten Appartement 204. Über das Treppenhaus gelangen Sie zu den Wohnungen 205 bis 207. Falls Sie sich mit Revolverkugeln eindecken wollen, machen Sie einen kurzen Abstecher zu Eileens Wohnung. Im Appartement 205 finden Sie einen Nährstoffdrink und ein Loch in der Wand, in 206 stoßen Sie auf Walter und eine Kerze und in 207 auf Pistolenkugeln. Verlassen Sie die Wohnung durch den Vorderausgang und steigen Sie die Stufen hinab in den ersten Stock.

**Wie komme ich zur Wohnung des Hausmeisters?**

Durchsuchen Sie die Appartements, um in der Wohnung 107 einen Nährstoffdrink und in der Wohnung 106 eine Ampulle, einen Erste-Hilfe-Kasten und eine Kerze zu finden. Da Ihr eigentliches Ziel – Raum 105 – leider verschlossen ist, gehen Sie durch die Doppeltür ins Treppenhaus. Hier lesen Sie in dem Buch in der Mitte des Raums, bevor Sie die anderen Appartements im ersten Stock abklappern. Im Gang finden Sie zwei hängende Geister, die Sie ansprechen. Im Zimmer 104 sind Wandmonster, die Sie ins Jenseits schicken können. Außerdem stoßen

# Unvergesslich

Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, erhält das **Action Replay MAX inkl. 8 MB Memory Card** gratis!



Mit dem genialen Cheat-System Action Replay MAX von Bigben Interactive haben frustrierende Spielerlebnisse ein Ende. Ohne schlechtes Gewissen können Sie an Ihren PS2-Spielen herumtricksen und unendlich Leben, extra Munition und geheime Level erlangen. Auf der beiliegenden CD sind bereits über 30.000 Cheatcodes für die aktuellen bzw. besten PlayStation-2-Spiele vorinstalliert. Der Download neuer Cheats und Powersaves erfolgt automatisch direkt über die Konsole. Und auf der beiliegenden 8MB Memory Card können sogar noch mehr Codes gespeichert werden. Das Action Replay MAX verfügt über eine automatische Spiel- und DVD-Erkennung und spielt sogar Import-Filme ab. Für echte PS2-Fans also absolut unverzichtbar!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.  
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

Einfach und bequem  
online abonnieren:

[abo.play-zone.de](http://abo.play-zone.de)

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PLAYZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.



**JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!**  
(€ 55,20/12 Ausg.; Ausland: € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird  
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) \_\_\_\_\_

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) \_\_\_\_\_

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:  
**Action Replay MAX inkl. 8 MB Memory Card**  
(Artikel-Nr.: 002549)  
Lieferung, solange Vorrat reicht.

**Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

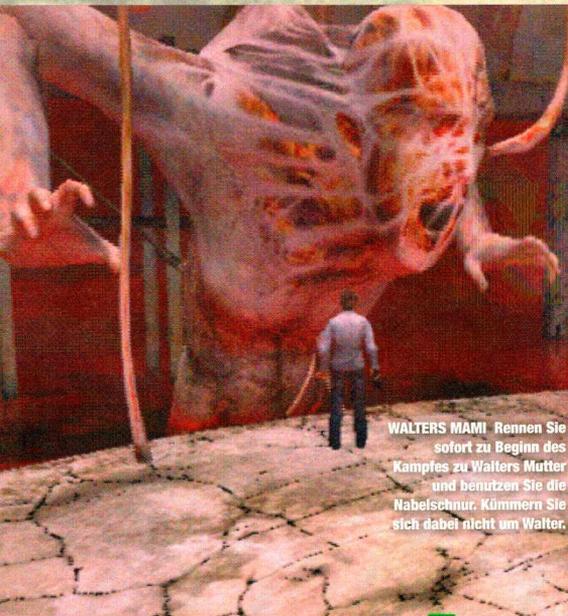
BLZ

Kontoinhaber:

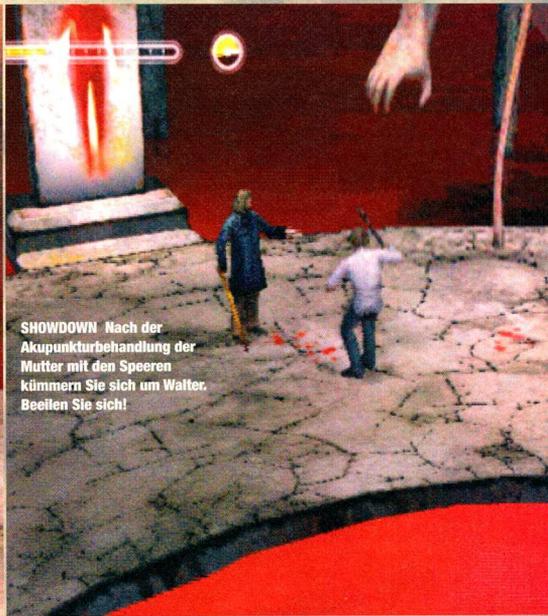
Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)



**WALTERS MAMI** Rennen Sie sofort zu Beginn des Kampfes zu Walters Mutter und benutzen Sie die Nabelschnur. Kümmern Sie sich dabei nicht um Walter.



**SHOWDOWN** Nach der Akupunkturbehandlung der Mutter mit den Speeren kümmern Sie sich um Walter. Beeilen Sie sich!

Sie auf einen Erste-Hilfe-Kasten und einen weiteren Geist. Die nächsten Untoten finden Sie im Appartement 103 und 102. Außerdem gibt's dort jeweils einen Nährstoffdrink zu entdecken. Im Raum 101 warten der letzte Geist und etwas Pistolenmunition. Danach brechen Sie Richtung Appartement 105 auf. Nach der Zwischensequenz benutzen Sie eine heilige Kerze, um Eileens zu heilen. So ist Ihre Gefährtin ideal auf den Endkampf vorbereitet.

**Wo finde ich Walter?**

In der Wohnung 105 untersuchen Sie die rote Box im Regal, schnappen sich das Stück Nabelschnur und machen sich auf den Rückweg zu Henrys Wohnung. Vorsicht – die Gänge und Appartements sind voller neuer Gegner. In Ihrem Appartement misten Sie zuerst Ihr Inventar aus und speichern das Spiel. Lassen Sie drei Felder im Inventar frei. Die Nabelschnur müssen Sie unbedingt mitnehmen. Nachdem Sie einen Blick in Walters Versteck geworfen haben, berühren Sie das Loch an der Stelle, wo Walters Körper aufgebahrt war. In der roten Dimension klettern Sie ins nächste Loch.

**Wie besiege ich Walter?**

Zu Beginn des Kampfes ist Walter unverwundbar. Benutzen Sie dann die Nabelschnur an dem Monster. Anschließend rennen Sie im Kreis und ziehen die Speere aus den Körpern. Sammeln Sie vier davon ein und rammen Sie sie in das Monster. Nachdem Sie alle acht Speere in das Best gebohrt haben, können Sie Walter verwunden. Greifen Sie zu Ihren stärksten Waffen und feuern beziehungsweise schlagen Sie auf den Gegner ein. Wenn Ihnen die Munition ausgeht, greifen Sie sofort zu einer Schlagwaffe und bearbeiten Walter ununterbrochen. Beeilen Sie sich, denn je mehr Zeit Sie sich lassen, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass Eileen den Kampf nicht überlebt.

**INFO ALTERNATIVE ENDSZENEN**

**The End?**

Je nachdem, wie Sie sich während des Spielverlaufs verhalten, ändert sich der Abspann. Hier sind einige Faktoren, die Sie beachten sollten, wenn Sie ein anderes Ende freischalten wollen:

- Eileens Zustand beim Endkampf: Versuchen Sie, Walter zu besiegen, bevor Eileen in das Becken mit den Klingen steigt.
- Die Schwere von Eileens Verletzungen: Wenn Eileen stärker verletzt ist, bewegt sie sich beim Endkampf schneller auf das Becken zu.
- Der Zustand von Henrys Wohnung: Je nachdem, wie dämonenfrei Appartement 302 ist, bekommen Sie einen anderen Abspann zu sehen.

Insgesamt können Sie vier verschiedene Endsequenzen freispielen:

1. 21 Sakramente: Eileen überlebt den Endkampf nicht, Appartement 302 wird von Dämonen belagert.
2. Eileens Tod: Eileen überlebt den Endkampf nicht. Appartement 302 ist dämonenfrei.
3. Mutter: Eileen überlebt den Endkampf. Appartement 302 wird von Dämonen belagert.
4. Flucht: Eileen überlebt den Endkampf. Appartement 302 ist dämonenfrei.



**UND TSCHÜSS ...** Das war's für Walter. Ob Happyend oder böses Erwachen – Sie können das Ende des Alptraus selbst bestimmen.

# NACKTE ANGST IM CINEMAXX



**SCHÜLER- UND  
STUDENTEN-  
PREISE**

Nähere Infos unter  
[www.cinemaxx.de](http://www.cinemaxx.de)

Die Bilder saugen einen ein. Der **PULS STEIGT**, und das natürliche **FLUCHTVERHALTEN** wird eingeläutet. Aber man bleibt sitzen. **KEIN ENTKOMMEN** vor der nackten Angst. Tauchen Sie ein in die **FASZINATION CINEMAXX**. Dort, wo die **GROSSEN GEFÜHLE** zu Hause sind.

Einfach buchen unter [www.cinemaxx.de](http://www.cinemaxx.de) oder [www.tickets.t-online.de](http://www.tickets.t-online.de)



# Second Sight

Mit  
unserer  
Lösung  
meistern Sie  
alle Missionen  
ohne Schwierigkeiten.

Die Lösung wurde auf dem normalen Schwierigkeitsgrad erstellt. Dabei wurde jeder Abschnitt mehrmals durchgespielt, um den optimalen Lösungsweg zu finden.

## Allgemeine Tipps

- Viele Rätsel lassen sich mit der Telekinese-Fähigkeit lösen.
- Sobald Sie die Feinde mit einer Projektion steuern können, setzen Sie diese Psi-Kraft häufig ein. Ihr Ebenbild eignet sich hervorragend, um unbekannte Abschnitte zu erkunden, da die Projektion für die Feinde unsichtbar ist.

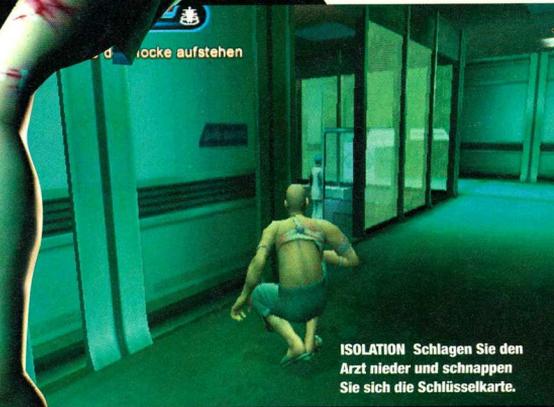
- Mit dem Psi-Angriff schalten Sie die meisten Gegner mit einem einzigen Treffer aus.
- Schleudern Sie gefährliche Gegner zu Boden! Dazu setzen Sie den großen Psi-Angriff oder die verbesserte Telekinese-Fähigkeit ein. Danach können Sie den wehlosen Feind mit Schusswaffen bearbeiten.
- Wenn Alarm ausgelöst wird, suchen Sie sich ein gutes Versteck. Es erscheinen unendlich viele Feinde, egal wie viele Sie erledigen.
- In Lüftungsschächten und Röhren sind Sie vor allen Gegnern sicher.
- Die Heilungs-Fähigkeit können Sie selbst dann benutzen, wenn Sie in einem Schrank stehen oder durch einen Lüftungsschacht kriechen.

## Isolation

Konzentrieren Sie Ihre Psi-Kräfte auf die Schalttafel neben der Tür und verlassen Sie den Raum. Im nächsten Zimmer machen Sie sich mit der Telekinese vertraut und heilen sich nach der Zwischensequenz. Im langen Korridor biegen Sie nach rechts ab. Schlagen Sie den Chirurg im folgenden Abschnitt nieder und sammeln seinen Sicherheitspass ein. Weichen Sie den Angriffen der beiden Wächter aus und kontern Sie mit einigen Faustschlägen. Danach eilen Sie zur Chirurgie, um den Computer zu benutzen. Auf der 3D-Karte nehmen Sie den Aufzug unter die Lupe, um den Zugangscodex zu erhalten.

## Vorbereitungen

Dieser Abschnitt dient lediglich als Tutorial. Machen Sie sich mit der Steuerung vertraut und üben Sie die unterschiedlichen Bewegungen.



**ISOLATION** Schlagen Sie den Arzt nieder und schnappen Sie sich die Schlüsselkarte.



**EXPERIMENTE** Setzen Sie Verwirrung ein, um die Tiere zu beruhigen.



**FELDEINSATZ** Folgen Sie Jayne zu der Hütte.

### Experimente

Nach der Zwischensequenz setzen Sie sich an den Computer des Wachmanns. Schauen Sie sich die Karte an und öffnen Sie die Tür anhand des Menüs. Danach geht's weiter ins Foyer. Sprinten Sie auf die gegenüberliegende Seite und klettern Sie in den kleinen Schacht hinter den Kisten. Die Wache in dem Korridor lenken Sie ab, indem Sie die Tür des kleinen Kastens mit Telekinese manipulieren. Sobald der Mann panisch in Ihre Richtung flüchtet, können Sie Ihren Weg fortsetzen. Schalten Sie den Wächter im Mikro-Analyse-Korridor aus und betreten Sie den Bereich auf der rechten Seite. Von dort aus laufen Sie weiter in Richtung Primatenlabor. Im folgenden Abschnitt erhalten Sie eine neue Psi-Fähigkeit, die Sie sofort an dem Wächter ausprobieren. Der Arzt aktiviert den Alarm, sobald er Sie entdeckt. Verstecken Sie sich deshalb hinter den Käfigen und setzen Sie Verwirrung ein, um die Affen zu beruhigen. Wenn der Doktor wegsieht, schleichen Sie in das Labor und setzen ihn außer Gefecht. Nehmen Sie den Pass an sich, der auf dem Tisch liegt, und packen Sie die Betäubungspistole ein. Danach kehren Sie zum Mikro-Analyse-Korridor zurück. Ihr nächstes Ziel ist der Raum mit den Patientendaten. Dort zerstören Sie die Kamera und benutzen einen der Computer.

### Feldeinsatz

Folgen Sie den Soldaten und machen Sie die Feinde mit dem Präzisionsgewehr unschädlich. Arbeiten Sie sich durch den Tunnel voran und bewegen Sie am Ende nach links ab. Folgen Sie Jayne zu dem Schuppen. Klettern Sie die Leiter hinauf und warten Sie am oberen Ende der Treppe kurz ab, bis das Rohr explodiert. Danach geht's weiter zur Leiter. Legen Sie den Schalter um und erforschen Sie den Raum auf dem oberen Stockwerk. Hier finden Sie eine Waffe und ein Medikit. Danach geht's nach unten zu Jayne. Ballern Sie sich durch die nächsten Räume. In der großen Halle klettern Sie an der Leiter hinauf zur oberen Ebene. Folgen Sie Ihrer Begleiterin und laufen Sie in den Hauptkontrollraum. Benutzen Sie den Computer auf der rechten Seite des Pults und testen Sie einige Passwörter. Jayne nennt Ihnen nach kurzer Zeit den richtigen Code. Anschließend durchsuchen Sie das Dokument, das Sie im Papierkorb des Computers finden. Nach der Zwischensequenz folgen Sie wieder Jayne.

### Flucht

Machen Sie die Feinde kampfunfähig und verlassen Sie den Raum, sobald der Alarm deaktiviert wird. Über den Aufzug erreichen Sie das

nächste Stockwerk. Nach der Zwischensequenz setzen Sie die Projektion ein, um die Kamera zu deaktivieren. Danach halten Sie sich immer links, bis Sie den großen Raum mit dem Ofen erreichen. Gleich rechts an der Wand ist ein Schalter, mit dem Sie den Alarm an- und ausschalten können. Laufen Sie zur Laserbarriere und nutzen Sie die Projektion, um den Schalter auf der anderen Seite zu erreichen. Mit Verwirrung schleichen Sie sich hinter den Wächter und schalten den Kerl leise aus. Stellen Sie sich auf den Aufzug und setzen Sie die Projektion ein, um das Kontrollpult zu bedienen. Nach der kurzen Zwischensequenz ballern Sie sich den Weg frei, bis Sie den kleinen Kontrollposten erreichen. Innen betätigen Sie den Schalter. Den Aufzug am Ende der Halle aktivieren Sie auf dieselbe Weise wie den letzten. In der nächsten Halle wartet ein Hinterhalt auf Sie. Hinter nahezu jeder Säule versteckt sich ein Feind. Laufen Sie nach links die Rampe hinauf und erledigen Sie die Gegner von der Seite. Arbeiten Sie sich weiter voran, bis Sie das Fluchtauto erreichen.

### Wahnsinn

Steigen Sie die Leiter an dem Turm hinauf und klettern Sie über das Geländer. Hangeln Sie bis zum Scheinwerfer, ziehen Sie sich nach oben



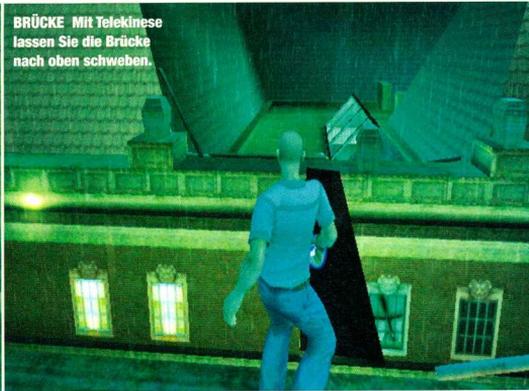
**FLUCHT** Stellen Sie sich auf den Fahrstuhl und betätigen Sie den Schalter mit Ihrer Projektion.



**WAHNSINN** Hangeln Sie an dem Gitter vorbei und säubern Sie den Hof mit dem Distanzgewehr.



**SACKGASSE** An dieser Stelle kommen Sie nur weiter, wenn Sie unter der Tür hindurchkriechen.



**BRÜCKE** Mit Telekinese lassen Sie die Brücke nach oben schweben.

und heben Sie das Präzisionsgewehr auf. Mit dieser Waffe säubern Sie zunächst den Hof. Bei der Statue geht's weiter nach rechts. Klettern Sie durch das Fenster und erledigen den zweiten Wächter, sobald die kurze Zwischensequenz vorbei ist. Öffnen Sie die Tür zur Bibliothek und schleichen Sie an den Ärzten vorbei oder setzen Sie die Kerle außer Gefecht. Lesen Sie die Notiz, die auf dem Tisch liegt, und benutzen Sie anschließend den Computer. Entriegeln Sie die Tür und klettern Sie hinauf. Nachdem Sie den neuen Gang betreten haben, klettern Sie in den Schacht neben dem Fenster. Weiter geht's die Treppen nach unten. Schleudern Sie Ihre Opfer einmal mit Schwung gegen die Wand, um sie kampfunfähig zu machen. Schleichen Sie nun durch die Krankenstation, bis Sie die nächste große Halle erreichen. In dem Raum oben können Sie sich verstecken. Schnappen Sie sich die Sicherheitskarte aus diesem oberen Zimmer. Unten bei den Kranken benutzen Sie die Magnetkarte, um die Tür zu entriegeln. Die Tür ist nur geöffnet, solange Sie den Signalton hören können. In der nächsten Halle verfolgen die Wächter einen Patienten. Nutzen Sie die Gelegenheit und schleichen Sie zur anderen Seite. Laufen Sie an den Zellen vorbei und benutzen Sie den Computer am Ende des Gangs. Tipp: Die Zellen sind mit Lüftungsschächten verbunden. Sollte Alarm ausgelöst werden, können Sie sich dort verstecken. Lesen Sie die

Notiz an der Wand, um den Zellencode fürs Erdgeschoss zu erhalten. Betreten Sie den nächsten Abschnitt. Hier müssen Sie auf die Kameras achten. Schalten Sie die Wachen schnellstmöglich aus, damit kein Alarm ausgelöst wird. Am Ende des Abschnitts öffnen Sie das Gittertor, indem Sie den Code eingeben. Steigen Sie die Treppen hinauf. Zerstören Sie die Kameras und beseitigen Sie die Feinde. Danach manipulieren Sie den Schalter hinter dem Gittertor. Stellen Sie sich ans nächste Gitter und benutzen Sie die Projektion, um das Tor per Computer zu öffnen. In der ersten Zelle links finden Sie Jayne.

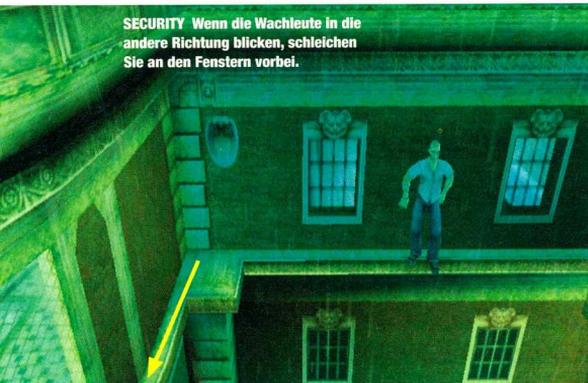
**Rettung**

Benutzen Sie Verwirrung an Jayne, um sie zu beruhigen. Zudem können Sie der Frau Befehle erteilen. Jayne wechselt zwischen dem Folgen- und Warten-Modus, wenn Sie Verwirrung einsetzen. Steigen Sie die Treppen hinab und öffnen Sie die Tür. Erledigen Sie den Gegner im Gang und kriechen Sie unter der zweiten Tür hindurch. Steigen Sie aus dem Fenster und entfernen Sie das Holzbrett von der Tür. Draußen benutzen Sie die Telekinese, um die Feuerleiter auszufahren. Oben ballern Sie sich den Weg frei. Sobald Jayne über das Brett läuft, schalten Sie die beiden Wächter aus. Mit der Telekinese bauen Sie sich eine neue Brücke. Helfen Sie Jayne und

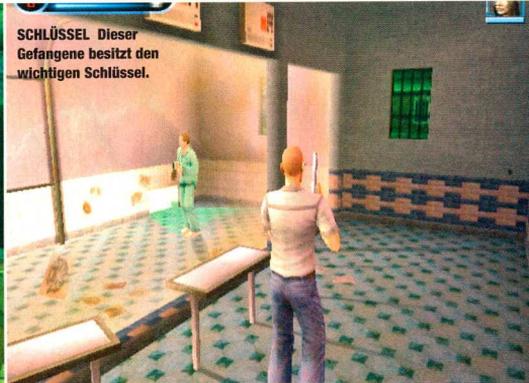
**INFO** **EASTEREGG: EARTH IMPACT**

**Easteregg: Earth Impact**

Nachdem Sie das Gebäude betreten haben, startet eine kleine Zwischensequenz. Folgen Sie dem Mann in das Zimmer. An dem Automaten können Sie eine Runde *Earth Impact* spielen. Ab sofort können Sie das Minispiel auch von Ihrem Inventar aus aufrufen.



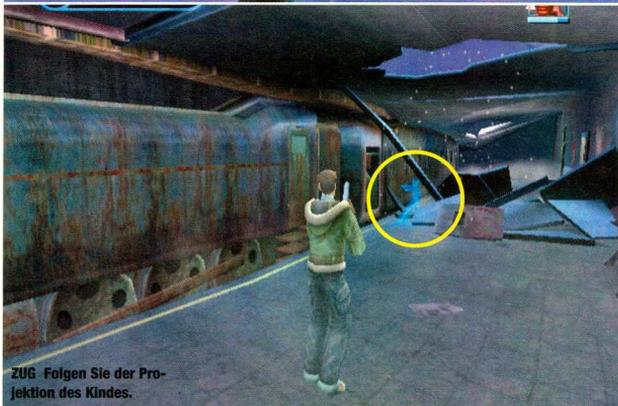
**SECURITY** Wenn die Wacheleute in die andere Richtung blicken, schleichen Sie an den Fenstern vorbei.



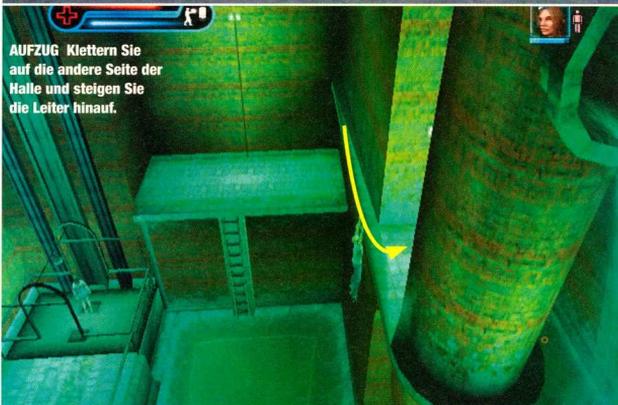
**SCHLÜSSEL** Dieser Gefangene besitzt den wichtigen Schlüssel.

setzen Sie Ihren Weg fort. Klettern Sie an der Leiter hinab zum Balkon. Danach biegen Sie nach rechts ab und lehnen sich an die Wand. Schleichen Sie an der Überwachungszone vorbei zum nächsten Balkon. Jetzt öffnen Sie die Tür und schalten die Feinde aus. Anschließend sprechen Sie mit dem Patienten, um den Schlüssel zu erhalten. Entriegeln Sie die Tür zum zweiten Balkon und holt Jayne. Klettern Sie in den Aufzug und drücken Sie auf den Knopf. Fahren Sie nach unten und lassen Sie Jayne im Gang warten. Draußen erledigen Sie die Wächter und säubern den angrenzenden Gang. Bringen Sie Jayne zum Gullydeckel und flüchten Sie aus der Anstalt.

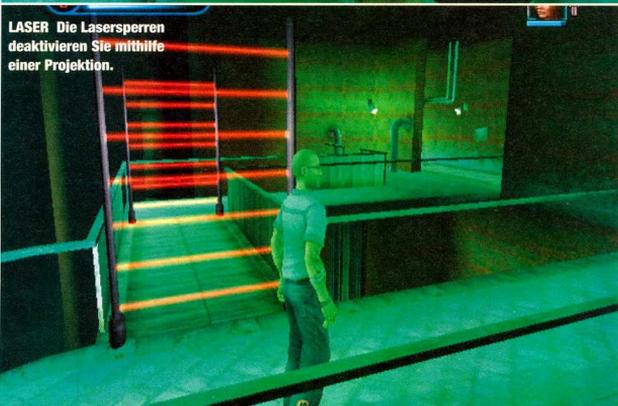
**BASIS** Klettern Sie über den Zaun und schleichen Sie sich ins Gebäude.



**ZUG** Folgen Sie der Projektion des Kindes.



**AUFZUG** Klettern Sie auf die andere Seite der Halle und steigen Sie die Leiter hinauf.



**LASER** Die Lasersperren deaktivieren Sie mithilfe einer Projektion.

## Vertrauen

Erledigen Sie die Scharfschützen und folgen Sie dem Verlauf des Weges. Bei der Basis laufen Sie um die Ecke und klettern über die Kisten auf die andere Seite des Zauns. Kriechen Sie in den Lüftungsschacht und begeben Sie sich zur Treppe. Nach der Zwischensequenz folgen Sie dem Mann und machen ihn und seinen Kameraden unschädlich. Laufen Sie die Treppe im Gang hinauf und säubern Sie die Räume der Reihe nach. Im zweiten Raum laufen Sie zum Fenster auf der linken Seite. Lesen Sie die Notiz und untersuchen Sie die Computer. Warten Sie, bis Starke den Strom angeschaltet hat. Überprüfen Sie die Dateien im Computer und laden Sie die Karte runter. In der großen Halle müssen Sie drei Gegner ins Land der Träume schicken. Eilen Sie nach außen, machen Sie die Feinde kampfunfähig und sprechen Sie mit dem Colonel. Steigen Sie die Leiter hinauf und klettern Sie über das Vordach. Erledigen Sie die drei Heckenschützen und rutschen Sie an der Leiter nach unten. Jetzt öffnen Sie das Tor und klettern über den Zaun. Nachdem Sie weitere Scharfschützen neutralisiert haben, springen Sie über die Bahnschranke und folgen dem Verlauf der Gleise. Im Tunnel laufen Sie durch die Wagons und betreten den kleinen Raum. Nehmen Sie den Schlüssel mit und öffnen Sie das Gittertor. Nach der Zwischensequenz gehen Sie in die Hocke und schicken eine Projektion los. Übernehmen Sie einen der Feinde und schalten Sie mit ihm alle Gegner aus.

## In der Falle

Machen Sie die drei Gegner unschädlich und öffnen Sie die Tür auf der rechten Seite. In dem großen überfluteten Raum müssen Sie die Hebel umlegen. Hier ist Vorsicht geboten, da sich ständig neue Feinde von der Decke abseilen. Rennen Sie zur Tür und benutzen Sie Telekinese, um den Hebel umzulegen. Anschließend heben Sie das kleine Gitter an, das Sie vor der Tür finden. Springen Sie nach unten und folgen Sie dem Wasser. Sobald die beiden Feinde keine Bedrohung mehr darstellen, stellen Sie sich vor die nächste Tür und legen den Hebel im Wasser mithilfe einer Projektion um. Auf dem Balkon erscheinen Scharfschützen, die Sie mit Telekinese zu Ihnen ziehen können. Ihre Opfer überlassen Ihnen ein Präzisionsgewehr. Betreten Sie nun den nächsten Gang und erledigen Sie die Feinde im folgenden Abschnitt. Laufen Sie durchs Wasser und legen Sie die Hebel über den Gittern per Telekinese um. Säubern Sie den nächsten Abschnitt und führen Sie Jayne zum Aufzug. Anschließend steigen Sie an der

Leiter nach oben und hangeln am Sims entlang. Klettern Sie die zweite Leiter hinauf, schalten Sie die beiden Soldaten aus und stellen Sie sich vor die Lasersperre. Jetzt aktivieren Sie die Projektion. Eilen Sie zum dritten Feind, übernehmen Sie die Kontrolle über den Kerl und deaktivieren Sie die Laser. Danach rennen Sie sofort zu dem Hebel, damit der Aufzug nach oben fährt. Folgen Sie dem Verlauf der Gänge, bis Sie eine große Halle erreichen. Betreten Sie die Röhre und ballern Sie sich bis zur anderen Seite durch.

## Die Straßen von New York

Steigen Sie die Leiter hinauf und schnappen Sie sich die abgesägte Schrotflinte. Danach geht's runter zu den Regalen, zwischen denen Sie einen kleinen Schacht finden. Erledigen Sie die Feinde auf der anderen Seite mit dem Psi-Angriff. Laufen Sie nach rechts um die Ecke und schaffen Sie auch den Agenten dort aus dem Weg. Rennen Sie durch die Gasse, die der Mann bewacht hat, bis die kurze Zwischensequenz startet. Danach machen Sie den Gegner kampfunfähig und folgen dem Bandenmitglied. Im Haus sprechen Sie mit der Frau und bieten ihr Ihre Hilfe an. Das Paket bringen Sie zu der Tür, die gegenüber dem Lüftungsschacht liegt. Danach kehren Sie zu der Frau zurück und durchqueren das Haus. In der Halle laufen Sie nach links die Rampe hinauf und öffnen die Tür. Biegen Sie nach rechts ab und reden Sie mit den Bandenmitgliedern. Folgen Sie den Gangmitgliedern und bekämpfen Sie die Feinde. Achten Sie darauf, dass Sie keinen Ihrer eigenen Leute anschießen. Sobald die Schlacht über ist, klettern Sie an der Feuerleiter hinauf, betreten die Wohnung und werfen einen Blick auf die Unterlagen, die auf dem Tisch liegen.

## Teamwork

Laden Sie das Präzisionsgewehr durch und erledigen Sie die Feinde. Nach der kurzen Einsatzbesprechung folgen Sie dem Funker in das Haus. Es gibt zwei Zugänge, die abgedeckt werden müssen. JC deckt meistens das Tor. Kümmern Sie sich um den Hintereingang und erledigen die Feinde schon an der Rampe. Heilen Sie Ihre Teamkollegen, falls nötig, Verteidigen Sie die Stellung, bis Sie gerufen werden. Eilen Sie dann zum Colonel und teilen Sie ihm die neue Funkfrequenz mit. Nach der kurzen Zwischensequenz bewegen Sie sich geduckt vorwärts und decken den Abzug der Truppe mit dem Präzisionsgewehr. Anschließend folgen Sie den Soldaten und erledigen die Feinde bei den Häusern. Arbeiten Sie sich durch das Gebiet, bis Sie die kleine Gasse erreichen. Sobald die Zwischensequenz zu Ende ist, erschaffen Sie eine Projektion und lassen die Lasersperre hinter sich. Übernehmen Sie einen der Wachtposten und rennen Sie die Rampe hinab. Biegen Sie sofort nach links ab und begeben Sie sich in den kleinen Wehrgang. Dort legen Sie den Hebel um und laufen anschließend zum Colonel. Stürmen Sie die Basis und arbeiten Sie sich zum Haupttor vor. Nach der kurzen Lagebesprechung machen Sie sich auf die Suche nach der Tür. Vom Tor aus laufen Sie rechts an der Wand entlang und betreten den Seitengang. Untersuchen Sie die Holztür. Sobald alle Gegner beseitigt sind, laufen Sie zu der verwundeten Frau.



**METALLEDETektor** Legen Sie das Gerät per Telekinese lahm.

## Ausbruch

Dies ist eine reine Ballermission. Folgen Sie dem Colonel und schaffen Sie die Feinde aus dem Weg. Nutzen Sie dazu den Psi-Angriff und greifen Sie auf die Feuerwaffen zurück, sobald Ihnen die Psi-Energie ausgeht. Bei der ersten Feuerleiter müssen Sie den Aufzug links an der Wand per Telekinese in Bewegung setzen. Eilen Sie nach unten und fahren zum Fenster. Innen entriegeln Sie die Tür. Bei der nächsten Feuerleiter schnappen Sie sich die Präzisionsgewehre und schalten die feindlichen Scharfschützen aus. Bleiben Sie dicht beim Colonel und folgen Sie seinen Anweisungen. Mit dem Präzisionsgewehr haben Sie diesen Korridor schnell gesäubert.

## Verschörung

Vorab: In diesem Abschnitt können Sie alle Gegner mit der Projektion-Fähigkeit erledigen. Bleiben Sie zunächst am Eingang stehen und richten Sie Ihren Blick auf die Eingangstür. Erschaffen Sie nun eine Projektion und laufen Sie in den Gang zu Ihrer Linken. Übernehmen Sie die Kontrolle über eine der beiden Wachen und eröffnen Sie das Feuer. Sobald der erste Agent kampfunfähig ist, zerstören Sie die Überwachungskamera. Jetzt widmen Sie Ihre Aufmerksamkeit dem gegenüberliegenden Gang. Ergreifen Sie die Kontrolle über den ersten Wächter und erledigen Sie die feindlichen Agenten sowie das Reinigungspersonal. Wenn Sie einen einzelnen Gegner antreffen, setzen Sie den Psi-Angriff ein, um den Agent mit einem einzigen Schuss außer Gefecht zu setzen. Sobald Sie den langen Korridor erreichen, durchsuchen Sie den kleinen Raum an der Ecke. In der Kammer finden Sie einige Kartons mit UVDs. Reißen Sie sich diese Datenträger unter den Nagel und kehren Sie zum Korridor zurück. Biegen Sie nach links ab und betreten Sie die verlassene Damentoilette. Von hier aus schicken Sie noch mehr Projektionen los, um weitere Feinde aus dem Verkehr zu ziehen. Am Ende des Korridors biegen Sie nach rechts ab

und gehen in den ersten Raum auf der rechten Seite. Mit der Projektion übernehmen Sie dort einen Mann und deaktiviert die Kamera mithilfe des Handflächenscanners. Sobald Sie alle Wachen beseitigt haben, laufen Sie den Korridor entlang, biegen nach rechts ab und betreten den ersten Raum auf der linken Seite. Auf dem Tisch hinten rechts liegt eine Notiz, die Sie lesen müssen, damit Sie den richtigen Benutzernamen für den Computer erhalten. Auf der gegenüberliegenden Seite des Korridors finden Sie den Computerraum. Laufen Sie zu dem PC hinten links und ruft die E-Mails ab. Speichern Sie die Videodatei auf dem Desktop und kopieren Sie sie auf eine der UVDs. Weiter geht's zum zweiten Computer. Schalten Sie die Kameras ab und kopieren Sie die Videodatei auf den Desktop. Starten Sie das Video und verlassen Sie den PC, ohne dabei den Media-Player zu beenden. Verlassen Sie den Raum und biegen Sie nach rechts ab. Den Metall-detektor setzen Sie mit Telekinese außer Kraft. Laufen Sie durch den Detektor, noch während Sie die Telekinese wirken lassen. Am Ende des Gangs betreten Sie den Raum links und laufen auf den Bildschirm zu.

## Infiltration

Machen Sie die drei Soldaten unschädlich und laufen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Lesen Sie die Notiz auf dem Tisch und schicken Sie eine Projektion los. Schalten Sie die Wachen bei dem Helikopter aus und arbeiten Sie sich voran. Verstecken Sie sich im Laderaum des Hubschraubers und nehmen Sie den rostigen Schlüssel an sich. Sobald der Alarm eingestellt wird, warten Sie ab, bis die Feinde verschwunden sind. Nutzen Sie eine Projektion, um deren Abzug zu beobachten. Wenn die Luft rein ist, laufen Sie nach außen und neutralisieren die Heckenschützen. Klettern Sie die Leitern hinauf und wenden Sie die Telekinese auf den Schaltkasten an der Wand an, um die Brücke nach unten zu klappen. Auf der anderen Seite geht's nach unten ins Gebäude. Laufen Sie im nächsten Korridor geduckt,

# Abräumen und sparen

ANGEBOT MINIABO



Wer jetzt beim **PLAYZONE-Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** der **PLAYZONE** + **1 Sonderheft**.

**P** **LAYZONE: PlayStation-2-Einkaufsführer**  
Das neue **PLAYZONE-Sonderheft** bietet Testvideos zu sage und schreibe 450 PlayStation-2-Titeln. Das Sonderheft eignet sich daher nicht nur als perfekte Einkaufshilfe für Einsteiger, es ist auch ein vollständiges DVD-Nachschlagewerk mit allen PS2-Hits. Aber auch für Schnäppchenjäger ist das aktuelle Sonderheft dank der kompletten Liste aller erhältlichen Budget-Titel ein absolutes Muss.

**P** **LAYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft**  
In diesem Heft finden Sie neben detaillierten Komplettlösungen und knackigen Kurztipps zahlreiche Cheats zu den besten und meistverkauften Spielen der letzten Monate. Zu den Top-Titel zählen *Final Fantasy X-2*, *James Bond 007: Alles oder nichts* oder *True Crime Streets of L.A.*. Dank einer gezielten Auswahl an Titeln der verschiedensten Genres ist garantiert für jeden Geschmack etwas mit dabei.

**P** **LAYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft für PSone**  
Alte Liebe rostet nicht. Darum haben die Tipps&Tricks-Profis der **PLAYZONE** dieses Special für Sonys PSone, dem meistverkauften Videospielsystem in Deutschland, zusammengestellt. Darin finden Sie umfangreiche Komplettlösungen zu den besten Titeln verschiedener Genres. Darunter sind unter anderem *Final Fantasy VIII* und *IX*, *Tomb Raider: Die Chronik*, *Gran Turismo 2*, *Tony Hawk's Pro Skater 2*.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Playzone Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockedorf; Fax: 0451-4906770.  
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-88252277.

Bequemer und schneller online abonnieren:

**abo.play-zone.de**

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von **PLAYZONE** und weiterer **COMPUTEC-Magazine**.

**JA, ich möchte das Miniabo der PLAYZONE. Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PLAYZONE + 1 Sonderheft für 9,90 €!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

PLZ, Wohnort

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir **PLAYZONE**, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 5,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir **PLAYZONE** wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft:

(bitte nur ein Heft ankreuzen)

- „**PLAYZONE PlayStation-2-Einkaufsführer**“ (Art.-Nr. 002314)  
 „**PLAYZONE Tipps&Tricks**“ (Art.-Nr. 002480)  
 „**PLAYZONE Tipps&Tricks für PSone**“ (Art.-Nr. 002327)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankenzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

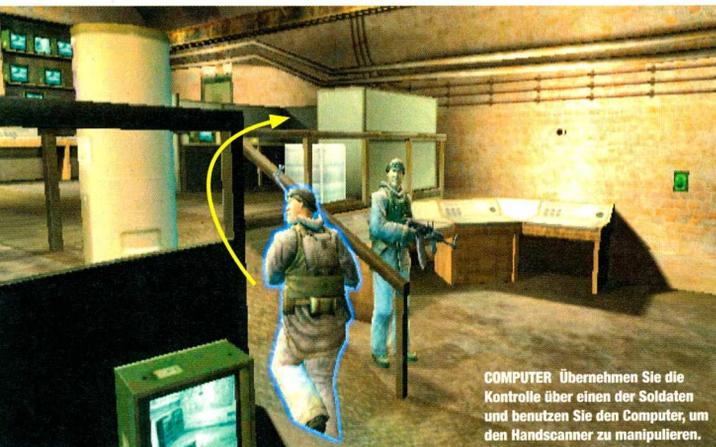
BLZ

Kontoinhaber:

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mosa-Straße 77, 80762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Galtgott

PZ MI 01



**COMPUTER** Übernehmen Sie die Kontrolle über einen der Soldaten und benutzen Sie den Computer, um den Handscanner zu manipulieren.

damit Sie nicht von den Feinden entdeckt werden. Folgen Sie dem Verlauf des Weges und steigen Sie die Treppen hinab. Biegen Sie nach rechts ab und erledigen Sie die Feinde auf dem Weg. Nach der kurzen Zwischensequenz ziehen Sie sich ein Stück zurück und schicken eine Projektion los, um die Gegend zu erkunden. Säubern Sie das Gebiet und rennen Sie weiter, bis Sie das rote Haus erreichen. Laufen Sie immer geduckt, damit Sie nicht entdeckt werden. Schleichen Sie bis zum hintersten Teil des Steges und stellen Sie sich vor das letzte Fenster des Hauses. Auf dem Tisch liegt der Schlüssel, den Sie brauchen. Mit der Telekinese lassen Sie ihn durchs Fenster schweben. Setzen Sie anschließend Ihren Weg fort. Erledigen Sie die Scharfschützen und steigen Sie die Leiter hinauf, sobald alle Feinde ausgeschaltet sind. Springen Sie übers Gelände und hangeln Sie sich an den Kästen vorbei. Halten Sie sich rechts, bis die Zwischensequenz beginnt. Kratzen Sie den Gegner mit Psi-Angriffen an und geben Sie ihm mit Ihren Waffen den Rest. Danach laufen Sie in das Gebäude und biegen an der Abzweigung nach rechts ab. Ziehen Sie die beiden Scharfschützen aus dem Verkehr und betreten Sie dann die Kirche.

**Kinderbetreuung**

Laufen Sie zum Generator und starten Sie das Gerät mit Telekinese. Danach betreten Sie das Labor. Nach der kurzen Zwischensequenz machen Sie die beiden Soldaten unschädlich. Laufen Sie in die Nähe des Generatorraums. Erschaffen Sie eine Projektion, mit der Sie den Soldat auf der Treppe übernehmen. Mit ihm laufen Sie in das obere Zimmer und benutzen den Computer, damit die Scanner jeden Handabdruck akzeptieren. Stürmen Sie den Kontrollraum und machen Sie die Gegner unschädlich. Öffnen Sie die Tür, die gegenüber dem Eingang liegt, und rennen Sie die Treppen hinab. Am Ende des Korridors geht's weiter nach links. Helfen Sie den beiden Kindern und kehren Sie in den Kontrollraum zurück, wo Sie dem nächsten Jungen helfen müssen. Sobald die Gegner keine Bedrohung mehr darstellen, beruhigen Sie das Kind mit der Verwirren-Fähigkeit. Folgen Sie jetzt der Projektion des kleinen Mädchens. Nach der kurzen Zwischensequenz begleiten Sie das Kind und beseitigen alle Feinde. Die Elitekämpfer im Kontrollraum bearbeiten Sie mit Telekinese und setzen das Gewehr ein, sobald die beiden am Boden liegen.

**Konfrontation**

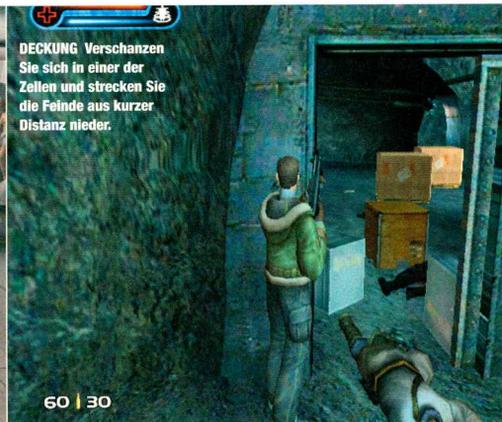
Nehmen Sie Deckung hinter dem Fernseher und machen Sie die drei Agenten kampfunfähig. Einer der Männer hat einen Schlüssel für den Fahrstuhl bei sich. Sobald die Situation unter Kontrolle ist, fahren Sie mit dem Aufzug ins nächste Stockwerk. Um den Weg vor Ihnen zu säubern, schicken Sie jede Menge Projektionen los. Im Labor müssen Sie gegen Feinde antreten, die ebenfalls über Psi-Kräfte verfügen. Bleiben Sie immer in der Offensive und halten Sie die Gegner am Boden. Setzen Sie vor allem den Psi-Angriff ein, um einen oder gleich mehrere Feinde von den Füßen zu reißen. Danach benutzen Sie die normalen Feuerwaffen, um den Psi-Kämpfern zuzusetzen.

**Erlösung**

Machen Sie die Soldaten unschädlich und begeben Sie sich auf direktem Weg zu dem Aufzug. Unten angekommen, laufen Sie in die zweite Zelle. Retten Sie den Doktor und holen Sie sich nützliche Informationen. Mit dem Scanner in dieser Zelle öffnen Sie die nächste Tür. Schicken Sie eine Projektion hinein, um die vier Elite-Kämpfer ohne Risiko zu erledigen. Nach der kurzen Zwischensequenz rennen Sie in das Untersuchungs-zimmer, in dem Sie in der ersten Mission gestartet sind. Sobald Sie wieder in Dubrinsk sind, erschaffen Sie eine Projektion, um den nächsten Raum zu säubern. Wenn Sie von den Feinden entdeckt werden, ballern Sie sich den Weg frei und stürmen in den angrenzenden Korridor. Überwinden Sie die Sicherheitsschleuse mit der Telekinese-Fähigkeit und betreten Sie Jaynes Raum. Wenn Sie wieder in der Gegenwart sind, schließen Sie die Tür mithilfe des Handscanners. Jetzt schicken Sie erneut Projektionen zu Ihren Feinden. In der großen Höhle treffen Sie auf Hanson und seine Helfer. Öffnen Sie die Zellen und lassen Sie die Kinder frei. Suchen Sie Schutz in einer der kleinen Kammern und erledigen Sie die Feinde aus der Distanz. In brenzligen Situationen setzen Sie die Psi-Kräfte ein, um sich Luft zu verschaffen. Wenn keine Feinde mehr auftauchen, haben Sie die Schlacht gewonnen.



**PSI-KÄMPFER** Bei dem Kampf gegen diese gefährlichen Feinde müssen Sie stets in der Offensive bleiben.



**DECKUNG** Verschanzen Sie sich in einer der Zellen und strecken Sie die Feinde aus kurzer Distanz nieder.

# Abo-Mania

ANGEBOT PRÄMIENWERBUNG

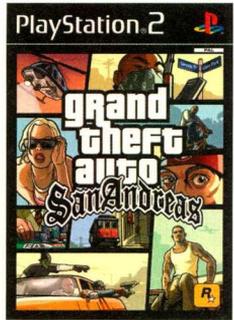
Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PLAYZONE wirbt, kann unter diesen **drei genialen Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.



**Burnout 3**  
Der dritte Teil der Rennspielsaga startet endlich durch – und wie. Machen Sie sich gefasst auf geniale Optik, noch spektakulärere Crashes und ein fantastisches Geschwindigkeitsgefühl. Eine Vielzahl von Spielmodi und spannende Herausforderungen sorgen dafür, dass man sich von diesem Rennspielerlebnis so schnell nicht mehr lösen kann.  
Prämien-Nr.: 002550



**Tony Hawk's Underground 2**  
Wo anderen Serien schon ab dem zweiten Teil die Luft ausgeht, präsentiert sich Tony Hawk auch dieses Jahr voller frischer Ideen, die auch Kenner der Vorgänger zum erneuten Spielen einladen. Seien Sie dabei, wenn Team Hawk auf der World Destruction Tour um die Vorherrschaft in sechs Weltstädte gegen Team Mergara kämpft! Erscheinungsdatum: Oktober 2004.  
Prämien-Nr.: 002564



**GTA San Andreas**  
Das womöglich wichtigste und erfolgreichste Spiel des Jahres wirft seinen übergroßen Schatten voraus. Mit einer fünfmal so großen Umgebung, verfeinertem Gameplay und der gewohnten Detailverliebtheit wird *GTA San Andreas* den Erfolg der Vorgänger sicher wiederholen, wenn nicht gar übertreffen können! Erscheinungsdatum: Oktober 2004. Ausweiseposte des Prämienempfängers notwendig\*.  
Prämien-Nr.: 002554

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

Einfach und bequem online abonnieren:

[megaabo.play-zone.de](http://megaabo.play-zone.de)

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PLAYZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.



**JA, ich möchte das 2-Jahres-PLAYZONE-Abo mit DVD**  
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausgabe); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)  
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird  
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:  
(Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

**Bitte senden Sie mir folgende Prämie:**

Prämie	Prämien-Nr.
<input type="text"/>	<input type="text"/>

\* GTA San Andreas: Ausweiseposte zum Nachweis der Volljährigkeit des Prämienempfängers erforderlich

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

**Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienanträge und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum Unterschrift

# CHEATS & CODES



## Platinum sei Dank:

In diesem Jahr trifft das Sommerloch die Cheats & Codes nicht ganz so arg.

## NBA Ballers

**CHEATCODE** Phrasen erleichtern das Spiel, Teil 2!

In der letzten PLAYZONE boten wir Ihnen Versus-Screen-Codes und eine erste Auswahl der Phraseology-Cheats an. Hier kommt nun der zweite Schwung an Codes, die Sie im Phraseology-Schirm eingeben müssen. Der befindet sich im Hauptmenü unter „Inside Stuff“. Viel Spaß beim Ausprobieren!

### Phraseology-Passwörter

laker legends	Magic Johnsons zweite Montur
manu	Manu Ginobili
student of the game	Michael Finley
dreams & schemes	Mike Bibbys zweite Montur
lost freestyle files	Moses Malones zweite Montur
nate the skate	Nate Tiny Archibalds zweite Montur
rags to riches	Nene Hilarios zweite Montur
aint no thing	Oscar Robertsons zweite Montur
pow pow pow	Pau Gasols zweite Montur
celtics supreme	Paul Pierces zweite Montur
pistol pete	Pete Maravichs zweite Montur
fast forward	Rashard Lewiss zweite Montur
bring down the house	Rasheed Wallace zweite Montur
all star	Ray Allens zweite Montur
from downtown	Reggie Millers zweite Montur
rip	Richard Hamiltons zweite Montur

the chief	Robert Parishes zweite Montur
playmaker	Scottie Pippens zweite Montur
nice yacht	Scottie Pippens Yacht (Spielfeld)
nba ballers rules	Secret Movie 3
hatchet man	Secret Movie 4
slam it	Secret Movie 5
cold streak	Secret Shoe 2
lost ya shoes	Secret Shoe 3
diesel rules the paint	Shaqs zweite Montur
make your mark	Shawn Marions zweite Montur
juice house	Special Movie 1
nba showtime	Special Movie 2
dub deuce	Special Shoe 1
platinum playa	Stephon Marbury
rising star	Steve Francis zweite Montur
hair canada	Steve Nashs zweite Montur
make it take it	Tim Duncans zweite Montur
run and shoot	Tony Parkers zweite Montur
living like a baller	Tracy McGradys zweite Montur
nba ballers true playa	Alle Spieler freischalten
world	Wally Szczerbiaks zweite Montur
penetrate and perpetrate	Walt Fraziers zweite Montur
old school	Wes Unselds zweite Montur
hall of fame	Willis Reeds zweite Montur
wilt the stilt	Wilt Chamberlains zweite Montur
center of attention	Yao Mings zweite Montur
prep school	Yao Mings School (Spielfeld)

### INFO PLAYZONE GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

**0190/82 48 37**  
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



**KÜHL** Erst schalten wir Scottie Pippens Yacht frei, dann ... .. nutzen wir diesen Playground für coole Moves.



SPASS Mit derart viel Feuerkraft fliegt es sich umso entspannter.

# Star Trek: Shattered Universe

**CHEATCODE** Käpt'n Kirk wäre neidisch auf Sie.

Einfacher geht's nicht: Die folgenden Kombinationen geben Sie im Main-Bridge-Menü des Spiels ein. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, erscheint als Bestätigung oben rechts eine entsprechende Textmeldung. Achtung: Diese Cheats gelten für die NTSC-Version!

Code: L1, R1, L1, ●, R1, ▲, L1, Select

Effekt: Alle Medaillen und Ränge

Code: R1, L1, ●, ■, L1, R1, ▲, Select

Effekt: Alle Schiffe

Code: L1, ■, L1, ■, R1, R1, ●, Select

Effekt: Unbesiegbarkait

Code: L1, ●, L1, R1, ▲, ▲, ●, Select

Effekt: Levelauswahl

Code: L1, ▲, L1, L1, ■, ▲, R1, Select

Effekt: Schwierigkeitsgrad Kobayashi Maru

# RPM Tuning

**CHEATCODE** Werden Sie zum König der Straße.

Um alle Autos, Strecken und reichlich Geld freizuschalten, gehen Sie einfach wie folgt vor: Sobald nach dem Intro die Aufforderung „Bitte Start drücken“ auftaucht, halten Sie L1, R1, L2, R2, ■ und ▲ zusammen gedrückt. Danach dürfte es Ihnen an Geld sowie Fahrzeugen nicht mangeln. Hinweis: Im Missions-Modus müssen Sie auf diese Hilfen verzichten. Dort starten Sie wie gewohnt mit einer kleinen Auswahl an Autos.



HIER ... drücken Sie die Cheat-Combo.



## INFO CHEATREGISTER

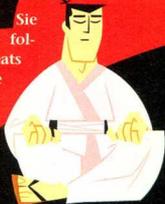
Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
Akte X: Resist or Serve	08/2004
Aliens vs. Predator: Extinction	11/2003
Amplitude	11/2003
ATV Off Road Fury 2	13/2003
Backyard Wrestling	03/2004
Bad Boys II	08/2004
Baldur's Gate: Dark Alliance II	05, 06/2004
Batman: Rise of Sin Tzu	04/2004
Battlestar Galactica	02/2004
BloodRayne	12/2003
Champions of Norrath	08/2004
Die Sims	05/2004
Disney's Extreme Skate Adventure	01/2004
Disneys Geistervilla	07/2004
Downhill Domination	12/2003
Driv3r	09/2004
Findet Nemo	03/2004
Fight Night 2004	07/2004
Freedom Fighters	13/2003
Freestyle Metal X	13/2003
Futurama	11/2003
Gladius	04/2004
Goblin Commander	05/2004
H. der Ringe: D. Rückkehr d. Königs 01.	03/2004
H. der Ringe: Die zwei Türme	11/2003
Hitman 2: Silent Assassin	02/2004
Hitman: Contracts	07/2004
I-Ninja	04/2004
IndyCar Series	13/2003
Kya: Dark Lineage	03/2004
Legacy of Kain: Defiance	04/2004
Looney Tunes: Back in Action	05/2004
Max Payne 2	06/2004
Mashed	10/2004
Mission: Impossible – Operation Summa	05/2004
MTX Mototrax	06/2004
MX Unleashed	05, 06/2004
NBA Ballers	10/2004
NBA Jam	13/2003
Need for Speed Underground	02/2004
Pitfall: Die verlorene Expedition	05, 06/2004
Prince of Persia: The Sands of...	01, 07, 08/2004
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	09/2004
Rainbow Six 3	06/2004
Ratchet & Clank	03, 11/2003
Red Faction II	01, 12/2003
Rise to Honour	10/2004
Rogue Ops	04/2004
RTX Red Rock	12/2003
Shrek 2	09/2004
Silent Hill 3	10, 11/2003
Spawn: Armageddon	03/2004
Speed Kings	10/2003
Spider-Man 2	09/2004
Splashdown 2: Rides Gone Wild	12/2003
Spy Hunter 2	03/2004
SSX 3	02, 10/2004
Stargate: The Ark of Truth	01/2004
Star Wars: The Clone Wars	12/2003
Super Farm	08/2004
SWAT: Global Strike Team	04/2004
Tak und die Macht des Juju	06/2004
Terminator 3: Rise of the Machines	02/2004
The Getaway	03/2004
The Great Escape	12/2003
The Simpsons Hit & Run	01/2004
The Suffering	07/2004
This is Football 2004	10/2004
Tiger Woods PGA Tour 2004	13/2003
Tony Hawk's Underground	02, 08/2004
Transformers	07/2004
True Crime: Streets of L.A.	02/2004
Wallace & Gromit	01/2004
Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses	09/2004
Zone of the Enders – The 2nd Runner	10, 11/2003

# Samurai Jack: The Shadow of Aku

**CHEATCODE** Helfen Sie dem kleinen Samurai auf die Sprünge.

Wir warnen Sie vor: Bei den folgenden Cheats könnten Sie durchaus einen Drehwurm bekommen. Der Effekt lohnt sich aber: Mit den beiden neuen Schwertern kämpft es sich beispielsweise schon ein ganzes Stückchen leichter. Alle Cheats werden während des Spiels aktiviert.



Code: Linken Stick runter- und rechten

Stick hochgedrückt halten, X, ●, ■, ▲

Effekt: Kristallschwert

Code: Linken Stick hoch- und rechten Stick

runtergedrückt halten, ■, X, ●, ▲

Effekt: Flammenschwert

Code: Linken Stick links und rechten Stick

rechts halten, ●, X, ■, ▲

Effekt: Zen-Meter auf Maximum



STARK Mit dem Schwert sorgen wir für Ordnung.



LANG Das Zen-Meter ist jetzt größer als zu Beginn.

INFO PLATINUM



**RUTSCHIG** Jetzt haben Sie zwar alle Drift-Kurse, das Fahren mit den edlen Karossen müssen Sie aber trotzdem alleine hinbekommen.

# Need for Speed Underground

**CHEATCODE** Ich geb Gas, ich will Spaß!

Hauptmenü

- , ■, ←, R1, ■, L1, L2, R2 Alle Drag-Strecken
- O (4x), Os, R2, R1, L2 Alle Drift-Strecken
- ↓, R1 (3x), R2 (3x), ■ Alle Rundkurse
- ↑, R2 (3x), R1, ↓ (3x) Alle Sprint-Strecken

# Medal of Honor: Rising Sun

**CHEATCODE** Zaubern Sie Ihren Gegnern Autos auf den Kopf.

Wechseln Sie für die Eingabe dieser Cheats im Hauptmenü in den Bereich „Passwörter“. Bevor Sie sich aber wieder ins Spiel stürzen, müssen Sie unter „Bonus“ die Cheats erst aktivieren. Vor allem den Cheat SEAHORSE möchten wir Ihnen ans Herz legen.

Cheat	Effekt
BUTTERFLY	Alle Missionen freischalten
PUFFER	Scharfschütze
TANG	Kugelpanzer
GOBY	Unendliche Munition
TILEFISH	Silberkugel
MANDARIN	Achilleskopf
GARIBALDI	Alle Wiederholungsobjekte
TRIGGER	Unsichtbare Soldaten
SPINEFOOT	Dicke Arme (muss nicht aktiviert werden)
SEAHORSE	Soldaten tragen die seltsamsten Hüte
HOGFISH	Perfektionist
DAMSEL	Gummigranaten



**WICHTIG**  
Denken Sie daran, die Cheats zu aktivieren.



**DEUTLICH**  
Mit diesem Kopfschmuck entgeht Ihnen kein Gegner.

INFO LESERTIPPS

## Von Lesern für Leser

**Haben Sie einen geheimen Level erspielt oder ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann lassen Sie andere PLAYZONE-Leser an Ihrem Wissen teilhaben.**

Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die unten genannte Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

COMPUTEC MEDIA AG – Redaktion PLAYZONE – Kennwort: Lesertipps  
Dr.-Mack-Straße 77 – 90762 Fürth – E-Mail: pztips@computec.de

**HERZLICHEN DANK!**

SEBASTIAN SCHERER – THORBEN REICHER – SABINE WESTENDORFER  
– DOMINIK LISSSEN – PETRA KÖHLER – GREGOR TOMASSON

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

## Catwoman

**CHEATCODE** Katze, tanze!

Unsere Leserin Katrin Schwörer aus Bremen sendete uns einen Tipp zu, mit dem Sie Bonusmaterial und eine leckere Tanz-Animation aktivieren können. Mit dem Code 1940 schalten Sie im Tresor (unter dem Menüpunkt „Comic“ zu finden) zusätzliches Bonusmaterial frei. Ein anderes Schmankerl bekommen Sie zu sehen, wenn Sie während des Spiels einfach den Controller links liegen lassen. Catwoman beginnt dann einen lasziven Tanz, der zumindest jedem männlichen Spieler gefallen dürfte.



**LECKER** Dieser Lady würden wir gerne mal unseren Kratzbaum zeigen.



# PLAYZONE ZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! **Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

1. Wie alt sind Sie? \_\_\_\_\_ Jahre

2. Haben Sie Zugang zum Internet?  Ja  Nein

3. Wie finden Sie die neue Testübersicht (S. 45 – 47)?

- Super! Sehr gute Idee!
- Finde ich ganz in Ordnung
- Nicht so gut, hätte lieber wieder Viertelseiten-Tests

4. Wir haben unsere PLAYZONE-DVD umgestaltet zur moderierten Show PLAYZONE Live. Wie finden Sie dieses Konzept?

- Klasse! Das hätten ihr schon früher machen sollen!
- Ganz nett, das könnt ihr ruhig beibehalten.
- Das alte Konzept fand ich besser.

5. Im Frühjahr 2005 soll Sonys neue, tragbare Konsole PSP erscheinen.

Was halten Sie davon?

- Werde mir auf jeden Fall eine PSP kaufen!
- An sich interessant, aber erst mal den Preis abwarten.
- Ich habe schon einen GameBoy (Advance), der reicht mir.
- Tragbare Konsolen interessieren mich nicht.

6. Was halten Sie von unseren 28-seitigen Sonderheften, wie in diesem Monat dem zu *Tony Hawk's Underground 2*?

- Klasse Sache, macht so etwas doch bitte jeden Monat!
- Das Spiel interessiert mich nicht, aber an sich eine gute Sache.
- Was soll ich damit? Unnötig!

7. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele _____	DVD-Filme _____
_____	_____
_____	_____

8. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Special: Tony Hawk's Underground 2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grand Theft Auto San Andreas	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mortal Kombat Deception	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Area 51	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Star Wars Battlefront	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DTM Race Driver 2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Silent Hill 4: The Room	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung: Silent Hill 4	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung: Second Sight	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

- Kann sie leider nicht nutzen
- Verwende normalen DVD-Player
- Ich sehe sie mir bei Freunden an.
- Spiele sie auf der PS2 ab
- Nutze PC mit DVD-Laufwerk

Name, Vorname: \_\_\_\_\_  
 Straße: \_\_\_\_\_  
 Wohnort: \_\_\_\_\_  
 Telefonnummer: \_\_\_\_\_  
 Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:  
**CompuTec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 11, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**  
Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

10. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote Gesamt: \_\_\_\_\_  
 Thema des Monats: \_\_\_\_\_ Vorschau: \_\_\_\_\_ Making-of: \_\_\_\_\_  
 Test: \_\_\_\_\_ News: \_\_\_\_\_ Trailer-Show: \_\_\_\_\_  
 Kurz-Tests: \_\_\_\_\_ Japan-News: \_\_\_\_\_ Bonus: \_\_\_\_\_

11. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kritisch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ist das Geld wert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text \_\_\_\_\_ Layout \_\_\_\_\_ Titelseite \_\_\_\_\_ Gesamtnote \_\_\_\_\_

13. Folgende Rubriken interessieren mich:

- News  Reportagen  Vorschau  Tests
- Tipps  Zubehör  Internet  DVD

14. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 11/04)

Ausgabe: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

15. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE?  Ja  Nein  Bin Abonnent

16. Ich kaufe die PLAYZONE circa \_\_\_\_\_ Mal pro Jahr.

17. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

\_\_\_\_\_

18. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

\_\_\_\_\_

19. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

\_\_\_\_\_

20. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

21. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

**INSERENTENVERZEICHNIS**

Activision	24-25, 29
ak tronic	80-81
Atari	65
CinemaxX Cinema	111
Codemasters	37, 53, 69
COMPUTEC MEDIA AG	99, 109, 117, 119, 125
Idee + Spiel	32-33
Ingram Micro Games	74-75
Jöllienbeck	83
Konami	57, 89
Take 2	2, 3
Ubisoft	13
Vivendi Universal	9

**SPIELE-HOTLINES**

Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
BigBen Interactive www.bigben-interactive.de	0700/22787678	Mo.-Fr. 12-16 Uhr	€ 0,12/Min.
Eidos www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9:30-13 Uhr, 14-17:30 Uhr	€ 1,86/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Sony Powerline www.playstation.de	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Sony (techn. Hilfe) www.playstation.de	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,25/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.

**INFO DVD DEFEKT?**

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:



COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,  
Kennwort: DVD 10/2004, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

**IMPRESSUM**

**Anschrift der Redaktion:**  
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth  
E-Mail: pszone@computec.de, Internet: www.play-zone.de

**Anschrift des Abo-Service:**  
PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

**Zentrale Abo-Service-Nummer:**  
Tel.: 0451-4906-700, Fax: 0451-4906-770  
E-Mail: computec.abo@pvz.de

**Redaktion:**  
Redaktionsdirektor: Hans Ippisch  
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),  
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)  
Redaktion: Maik Bütelfür, Nico Lindner  
Redaktionelle Mitarbeit (Praktikanten): Robert Léval, Stefan Sichernmann  
Freie Mitarbeiter für diese Ausgabe: Winfried Rudroff, Christian Schönlein

Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller  
Redakteurin DVD: Stefanie Schetter  
Hardware-Redakteur: Bernd Holtmann  
Redaktionsassistent: Yves Nawroth  
Japan-Korrespondent: Warren Harrod  
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt  
Redaktion Tipps & Tricks: Thomas Eder, Michael Meyer  
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff  
Textchefin: Margit Koch-Weiß  
Stellvertretende Textchefin: Claudia Brosse  
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer, Esther Marsch,  
Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner  
Art Director: Andreas Schulz  
Layout: David Mola, Britta Kasp,  
Stefanie Sämann, Matthias Schöffel

Manuskripte und Programme: Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.  
Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

**Anzeigenkontakt:**  
Anzeigendisposition/Datenanlieferung:  
Telefon: +49-(0)911-28 72-114, Fax: +49-(0)911-28 72-241  
E-Mail: dispo@computec.de

**Anzeigenverkauf:**  
Wolfgang Menne  
Telefon: +49-(0)911-28 72-144  
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen  
Telefon: +49-(0)30-88 91 88 55  
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat  
Telefon: +49-(0)911-28 72-141  
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

**Datenübertragung:**  
ISDN PC: +49-(0)911-28 72-261  
ISDN Mac: +49-(0)911-28 72-260

Verantwortlich für Anzeigen im Sinne des Presserechts:  
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne  
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigensenden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Szameitat, Anschrift siehe oben

**Vorstand:**  
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),  
Oliver Menne

**Verlag:**  
Produktionsleitung: Martin Ciosmann, Ralf Kutzer  
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeannette Haag  
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Kütter

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40)  
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif  
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at  
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 50,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: hechel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott group  
ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg  
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2004 43.583 Exemplare

# JETZT MIT KOMPLETTEM FILM AUF DVD

**Kompletter Spielfilm auf der Heft-DVD!** Polit-Thriller: Der Obrist und die Tänzerin

**WIDESCREEN**

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

**4,99**

**Im Heft: Kompletter SPIELFILM AUF DVD!**

10/04 € 4,99

**ALIEN vs. PREDATOR**

HORROR-DUELL IM KINO!  
SET-REPORT + EXKLUSIVE BILDER

**Der Obrist und die Tänzerin**

POLIT-THRILLER VON JOHN MALKOVICH

Erst 2003 auf DVD erschienen!

**Der Obrist und die Tänzerin**

IN DOLBY DIGITAL 5.1  
IN DEUTSCH UND ENGLISCH

**PLUS: 50 Minuten WIDESCREEN-SHOW**  
Exklusive Kino-Special: Riddick

Filmkritiken  
DVD ★ Über 100 Tests!

**Star Wars Special**  
Die Trilogie auf DVD + Background  
Top-Interview + News Episode III

**Die Passion Christi**  
Das Jesus-Drama im DVD-Test!

Otto-Film!  
Acht: 7 Zwerge

teral  
brilliert als  
Auftragskiller



„Der Obrist und die Tänzerin“ – Der Polit-Thriller  
von John Malkovich als kompletter Spielfilm in dieser Ausgabe auf der WIDESCREEN-DVD!

DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. |||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. |||| NUR 4,99 EURO MIT KOMPLETTEM FILM AUF DVD.

# VORSCHAU

Ausgabe 12/2004 ab **20.10.04** am Kiosk!

Jetzt immer  
mittwochs!



## Need for Speed Underground 2

Es ist so gut wie sicher, dass auch das neue *Need for Speed Underground* ein Verkaufserfolg wird. Aber kann das Spiel qualitativ mit aktuellen Überfliegern wie *Burnout 3* mithalten? Test in der nächsten PLAYZONE!

Quickrace-Modusauswahl



## WWE Smack-Down! vs. RAW

Die Online-Unterstützung für THQs neues Wrestling-Spektakel ist mittlerweile bestätigt und auch alles andere deutet auf einen erneuten Top-Hit hin. Mehr dazu im nächsten Heft!



## Pro Evolution Soccer 4

Die Vorabversion begeisterte wie erwartet die Fußballfans in der Redaktion. Bis zum nächsten Heft rechnen wir fest mit der Testversion unseres Meisterfavoriten.



## WEITERE THEMEN

### Killzone

Mit etwas Glück können wir es schon testen!

### Der Herr der Ringe

„Das dritte Zeitalter“ im PLAYZONE-Härtetest

### FlatOut

Das bessere *Destruction Derby* kommt aus Finnland!

### GTA San Andreas

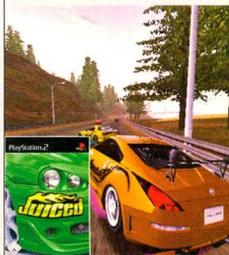
Ein letzter Ausblick vor dem Release am 22. Oktober

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.

DETAIL-CHECK JUICED

# Bronze für den Newcomer!

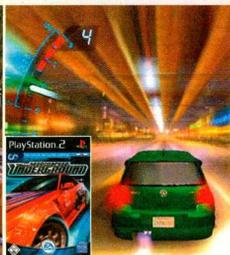
Acclaims **Juiced** etabliert sich im Konzert der ganz Großen – eine respektable Leistung! Mit den beiden bombenstarken Vergleichstiteln von Electronic Arts kann der Racer mit dem realistischem Fahrverhalten aber nicht ganz mithalten.



**JUICED**  
**UMFANG** ★★★★★  
 Es gibt 32 unterschiedliche Strecken, die bei verschiedenen Tageszeiten und Wetterbedingungen gefahren werden können. Toller Karriere-Modus.  
**Spielmodi:** Karriere-Modus, Arcade-Rennen, Sprint-Rennen.  
**Strecken:** 32 (+ 32 spiegelverkehrt)  
**Fahrzeuge:** 47  
**Online spielbar:** Ja.  
**Fahrzeuge aufrüstbar:** Ja.  
**Spitscreen-Modus:** Maximal 2 Spieler, keine CPU-Gegner, flüssig.

**GAMEPLAY** ★★★★★  
 Vor allem wesentlich realistischer als das EA-Pendant: Kluge Fahrweise ohne zu viel Aggressivität erwünscht.  
**Steuerung:** Relativ realistische Steuerung, Leider sind einige (höherklassige) Autos aber nahezu unspielbar.  
**Streckendesign:** Manchmal etwas sehr enge Strecken. Ohne ausreichende Streckenkenntnisse geht gar nichts. Pingelige Einbeziehung der Bordsteine.  
**Schwierigkeitsstufen:** Nicht einstellbar; leider schwankend.  
**Künstliche Intelligenz:** Sehr aggressiv. Die Gegner können außerdem unter Druck gesetzt werden (machen dann Fehler).  
**Gummiwand-Effekt\*:** Vorhanden und spürbar. Die Gegner fahren in der letzten Runde absichtlich schlecht, damit man aufholt.

**TECHNIK** ★★★★★  
 Die Optik wirkt insgesamt sehr sauber und die Autos sehen fantastisch aus. Ein paar Neon-Effekte bei Nacht wären noch wünschenswert gewesen.  
**Darstellung:** Juiced läuft mit 50 Bildern pro Sekunde. Ruckler gibt es nur selten bei einzelnen Wettbewerbsbedingungen. Der Turbo-Verwirch-Effekt wird sehr cool dargestellt. Das Geschwindigkeitsgefühl ist okay.  
**Soundeffekte:** Ordentliche Motorensounds, die abwechslungsreich klingen. Etwas mehr Schmaack wäre noch drin gewesen.  
**Musik:** Rock und Hip-Hop; qualitativ etwas durchwachsen.  
**Kameraperspektiven:** 4  
**Präsentation:** Schnelle Ladezeiten, ordentliche Menüführung.  
**Besonderheiten:** Gigantischer Tuning-Bereich, toller Karriere-Modus, cooles Teammanagement.



**NEED FOR SPEED UNDERGROUND**  
**UMFANG** ★★★★★  
 Es gibt eigentlich nur eine einzige (Nacht-)Strecke, die in verschiedensten Ausführungen gefahren wird. Nach einer gewissen Spielzeit langweilig.  
**Spielmodi:** Karriere-Modus, Rundkursrennen, Drag-, Elappen-, Drift-Rennen, Testfahrt.  
**Strecken:** 30 (+ 22 davon rückwärts)  
**Fahrzeuge:** 20  
**Online spielbar:** Ja.  
**Fahrzeuge aufrüstbar:** Ja.  
**Spitscreen-Modus:** Maximal 2 Spieler, nicht immer flüssig.

**GAMEPLAY** ★★★★★  
 Dank toller Steuerung und gut spielbarer Kurse ist *Need for Speed Underground* immer noch ein Klasse Spiel.  
**Steuerung:** Die Steuerung ist relativ präzise, das Fahrverhalten wirkt weder realistisch noch arcadeartig.  
**Streckendesign:** Durchdachte Abschnitte werden immer wieder neu zusammengestellt, dennoch wirken die Strecken meist wie aus einem Guss.  
**Schwierigkeitsstufen:** 3 Stufen, vor jedem Rennen einstellbar.  
**Künstliche Intelligenz:** Sehr gut! Die Gegner kämpfen hart, bleiben aber meist fair und machen auch mal Fehler.  
**Gummiwand-Effekt\*:** Vorhanden, aber nicht stark spürbar. Zudem darf dieses Feature auch abgestellt werden, wenn man will.

**TECHNIK** ★★★★★  
 Die niedrige Framerate und die störenden Slowdowns kratzen an der Wertung. Dennoch ist *NFS Underground* der optisch schönste Titel in diesem Vergleich.  
**Darstellung:** Die 25 Bilder pro Sekunde werden gelegentlich auch mal deutlich unterschritten. Nicht mehr zeitgemäß, aber unterm Strich sind die Ruckler gerade noch verschmerzbar. Ordentliches Geschwindigkeitsgefühl.  
**Soundeffekte:** Sehr gute Motorensounds, sehr gute Effekte; klingen realistisch und abwechslungsreich.  
**Musik:** Rock und Hip-Hop von verschiedenen US-Künstlern.  
**Kameraperspektiven:** 3  
**Präsentation:** Logische Menüs, lange Wartezeiten beim Speichern.  
**Besonderheiten:** *Need for Speed Underground* ist ein wahres Eldorado für alle Tuning-Freaks.



**BURNOUT 3: TAKEDOWN**  
**UMFANG** ★★★★★  
 Es gibt 40 Strecken, wobei sich viele Strecken nur durch Varianten unterscheiden. Insgesamt 173 Events, die für Langzeitmotivation sorgen.  
**Spielmodi:** World-Tour, Einzelveranstaltungen (Rennen, Crash-Events, Road Rage, Zeitrennen).  
**Strecken:** 40 (verschiedene Varianten).  
**Fahrzeuge:** 72  
**Online spielbar:** Ja.  
**Fahrzeuge aufrüstbar:** Nein.  
**Spitscreen-Modus:** Maximal 2 Spieler, flüssig, 30 fps.

**GAMEPLAY** ★★★★★  
 Schöne, aggressive Fahrweise erwünscht; wesentlich mehr Karambolagen als noch im Vorgänger.  
**Steuerung:** Digitale Steuerung; perfekte Balance für ausgedehnte Drifts, selbst bei höchster Geschwindigkeit.  
**Streckendesign:** Fantastisch. Die Strecken sind auf die hohen Geschwindigkeiten ausgelegt. Außerdem abwechslungsreich und detailliert.  
**Schwierigkeitsstufen:** Nicht einstellbar; wird recht fordernd.  
**Künstliche Intelligenz:** Stark! Die Gegner schubsen und drängeln und wollen selber Takedowns schaffen.  
**Gummiwand-Effekt\*:** Nicht mehr so stark wie beim zweiten Teil. Davorhalten ist möglich. Aber auch die Gegner fahren Ihnen davon.

**TECHNIK** ★★★★★  
 Ein Wahnsinn: Diese Optik, dieses Geschwindigkeitsgefühl! Dabei läuft es trotzdem immer flüssig. Sehr coole Spezialeffekte (Funken, Rauch, Lichteffekte).  
**Darstellung:** Absolut konstante 60 Bilder pro Sekunde. Überagregendes Geschwindigkeitsgefühl. Durch den sehr gelungenen Verwirch-Effekt verliert man manchmal den Überblick. Der Kick schlechthin!  
**Soundeffekte:** Fett; tolle Motorgeräusche, genialer „Burnout-Effekt“; navigier (abschaltbar) Kommentator.  
**Musik:** Rock (40 Lieder) von The Hives, Ramones etc.  
**Kameraperspektiven:** 2  
**Präsentation:** Teils längere Ladezeiten (bei Crash Events); nette Menüs.  
**Besonderheiten:** Die Crash-Events sind praktisch ein Spiel im Spiel. Abwechslung ist garantiert.

**GESAMTWERTUNG**  
 ★★★★★

**GESAMTWERTUNG**  
 ★★★★★

**GESAMTWERTUNG**  
 ★★★★★

MEIN FAZIT GUT



**Malik Bütefür**  
 ...steht voll in seinem Saft.

Anfangs konnte ich mich mit *Juiced* überhaupt nicht anfreunden. Das Fahrverhalten der Autos war ungewohnt; die Gegner haben mich regelmäßig deklassiert und das Geschwindigkeitsgefühl war mir zu langsam. Nach mehreren Stunden Spielzeit hat sich meine Meinung aber um 180 Grad gewendet: Wenn man sich erst einmal mit der Steuerung vertraut gemacht hat, macht *Juiced* ordentlich Spaß. Der gigantische Tuning-Umfang und das coole Teammanagement lassen über vereinzelt Schwächen hinwegsehen. Wenn *Need for Speed Underground* und *Burnout 3* zu unrealistisch sind, coole Schlitten mit fetten Spoilern aber trotzdem am Herzen liegen, der sollte zum Ziel machen.

TEST JUICED

Hersteller: Acclaim (?)  
 Entwickler: Juice Games  
 Genre: Rennspiel  
 Sprache: Deutsch  
 Video: 4:3  
 Audio: Dolby Pro Logic II  
 Umfang: 32 Strecken  
 Internet: [www.juicedgames.com](http://www.juicedgames.com)

Spieler: 1-6 Spieler  
 Nicht: Nicht einstellbar

USK-Freigabe: Ohne Beschränkung  
 Preis: Ca. € 60,-

- Sehr viele Tuning-Möglichkeiten
- Flüssige Grafik
- Autos teilweise unsterblich
- Unausgewogene Lenkcurve

CONTROLLER-CHECK STANDARD



Die Steuerung erfordert viel Eingewöhnungszeit. Leider sind einige Fahrzeuge nahezu unspielbar!

GRAFIK SOUND MULTI  
 79% 73% 80% 80%

„Wer sich gerne länger mit Rennspielen beschäftigt und ein Tuning-Fan ist, kommt an *Juiced* nicht vorbei.“

\* Vom Computer gesteuerte Nachzügler sind schneller, um die Rennen spannend zu machen.



**ALLRADANTRIEB**



Diese Autos verfügen dank Allradantrieb auch in schnellen Kurven über viel Grip und sind daher recht gut beherrschbar.  
**Autos:** Mitsubishi Lancer EVO VI & VII, Nissan Skyline GTR R34, Mitsubishi Eclipse GSX, Subaru Impreza 228 Sti, Toyota Celica GT

**V8-MUSCLE**



Die Autos haben unglaublich viel Leistung und sind oft unzähmbar.  
**Autos:** Dodge Charger 69 R/T, Camaro 1971, Dodge Viper GTS, Corvette 1968, Holden Monaro C8, Falcon XR 8, Ford Mustang 67 2x2, Camaro Z28 2000, Ford Mustang 99 GT

**JAPANISCHE SUPER-CARS**



Diese Rennklasse besteht ausschließlich aus in die Jahre gekommenen Supersportwagen japanischer Herkunft. Viel Power und schweres Handling zeichnen alle Boliden aus.  
**Autos:** Toyota Supra, Nissan 300 ZX, Mitsubishi 3000 GT, Honda NSX

**PROTOTYPE/MODS**



Extremer geht's nimmer. Die hier auswählbaren Autos können auf bis zu 800 PS getunt werden.  
**Autos:** Nissan Skyline GTR R-34, Mazda RX-7, Camaro Z28 2000, Ford Mustang 99 GT, Pontiac Firebird 1998, Corvette Z06, Dodge Viper GTS, Holden Monaro C8, Toyota Supra, Honda NSX

**NICHT ALLES GOLD, WAS GLÄNZT**

Einziges Wermutstropfen bei den vielen Autos und den schier unbegrenzten Einstellmöglichkeiten ist die Tatsache, dass die Programmierer dabei leider die Fahrbarkeit einiger Boliden vernachlässigt haben. Während sich die meisten PS-Schleudern noch relativ realistisch über die Kurse scheuchen lassen, sind andere Autos, vor allem die amerikanischen Muscle-Cars und die höherklassigen Japanese Super Cars, kaum zu bändigen und nur mit äußerster viel Gefühl auf der Straße zu halten. Dass beispielsweise ein 69er Dodge Charger mit mehr als 400 PS kein gutmütiges Alltagsauto ist, dürfte klar sein.

Dass man aber mit einem modernen Honda NSX aufgrund des schwammigen Fahrverhaltens kaum schneller unterwegs ist als mit einem getunten Opel Corsa, ist ein Witz.

**COOLE SCHLITTEN – COOLE OPTIK**

Bei der Technik haben sich die Entwickler dagegen keine Skizzen erlaubt. Die Autos sehen gut aus und überzeugen mit vielen Details, vor allem bei den aerodynamischen Anbauteilen. Die Glanz- und Spiegeleffekte der Boliden sind ebenfalls gelungen und so wirken gerade die Rennen bei Sonnenuntergang sehr idyllisch. Die Gebäude und Objekte rund um die Strecke sind ebenfalls sorgfältig ausmodelliert. Juiced

läuft dabei relativ konstant mit 30 Bildern pro Sekunde – Ruckler sieht man eher selten. Einzig der nahezu komplette Verzicht auf die aus *Need for Speed Underground* bekannten Neonlichter-Effekte ist uns negativ aufgefallen. Hierdurch hätte man die Optik einiger Nachtstrecken noch abwechslungsreicher gestalten können. Die Musikuntermalung, eine bunte Mischung aus Hip-Hop- und Pop-Stücken, ist sicherlich Geschmackssache.

**SECHS FAHRER SOLLT IHR SEIN**

Neben einem Splitscreen-Modus für zwei Spieler (leider ohne Computergegner) gibt es noch den Netzwerk- und den Online-Modus. Dabei können bis zu sechs

menschliche Fahrer gleichzeitig fahren. Neben den Show-Events und den üblichen Rennen, bei denen jeder für sich fährt, ist vor allem der Team-Modus spaßig: Hier treten zwei Teams mit jeweils maximal drei Fahrern an und müssen noch während der Rennen ihre gemeinsame Renntaktik absprechen. Nachdem Acclaim Konkurs angemeldet hat, ist derzeit unklar, wann und über wen *Juiced* letztendlich bei uns erscheint. Noch steht nicht fest, ob die noch aktive deutsche Acclaim Entertainment GmbH das fertige Spiel vertreiben wird oder ob ein anderer Publisher das Spiel übernimmt. Wir halten Sie aber auf dem Laufenden, wie sich die Situation weiterentwickelt!

MAIK BÜTEFÜR



INFO RENNKLASSEN

# Für jeden etwas dabei

Während in der realen Tuner-Szene fast nur Japano-Flitzer am Start sind, kann man hier aus acht verschiedenen Rennklassen wählen.

## HEISSER OFEN



Ordentlich getunt, haben die kleinen Flitzer nichts mehr mit normalen Fahrzeugen aus dem Autohaus nebenan zu tun und zeigen selbst Sportwagen den Auspuff.

**Autos:** Opel Corsa SRI, Fiat Punto 1.8 HGT, Honda CR-X S/R, Peugeot 206 GTI, Renault Clio 172 Sport

## MID-SIZE-SPORTWAGEN



Amerikanische und japanische Mittelklasse-Wagen. Die geringen Kosten machen die Fahrzeuge anfangs sehr attraktiv.

**Autos:** Dodge SRT-4, Honda Civic LX, Mazda MX-5, Ford Focus, Dodge Neon R/T, Toyota Corolla, Honda Integra Typ R 99

## KLASSIKER



Warum ein Volkswagen Golf 4 oder ein Honda S 2000 Klassiker sind, wissen wir nicht, den Corrado sieht man dagegen wirklich selten in Rennspielen.

**Autos:** VW Corrado VR6, Honda Civic Type-R, Toyota MR2, Mitsubishi FTO GS, Toyota MRS, Honda S 2000, VW Golf Mk IV

## IMPORT-GOUPÉ



Schnittige Coupés aus dem Land der aufgehenden Sonne. Unser absoluter Favorit: der Nissan 350 Z in Sonnenuntergangs-Orange.

**Autos:** Toyota Celica VTLi, Honda Integra Type R, Honda Prelude VT, Nissan 350 Z, Mazda RX-7, Toyota Celica GT

durchdrehende Reifen im Vordergrund stehen. Herzstück von *Juiced* ist aber der Karriere-Modus. Anfangs noch als Grünschnabel belächelt, begibt man sich als Neuling in die Rennszene und erlebt den harten Alltag eines Straßenrennfahrers. Stellt sich mit der Zeit der erhoffte Erfolg ein, so wachsen nicht nur die Bargeldbestände an, sondern auch das Ansehen bei den einzelnen Racing-Crews in der Stadt. Dieses wird benötigt, um einerseits an immer aufregenderen Rennveranstaltungen teilzunehmen und um andererseits talentierte Rennfahrer ins eigene Team zu locken. Die angeheuert Teammitglieder können dann auch alleine auf Veranstaltungen geschickt wer-

den und spülen hoffentlich massig Knete in die Kasse.

### ANSPRUCHSVOLLE STEUERUNG

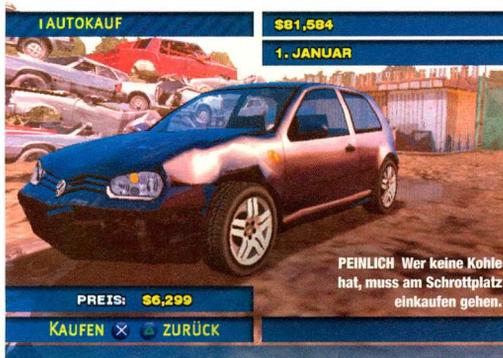
Der größte Unterschied zu *Need for Speed Underground* ist sicherlich das wesentlich realistischere Fahrverhalten der Boliden. Einfach mit Vollgas in die Kurve fahren und plump das Heck ausbrechen lassen – das ist bei *Juiced* nicht drin. Nur wer vor den (meisten) Kurven bewusst bremst oder zumindest frühzeitig vom Gas geht, wird Erfolg haben. Auch während der Kurvenfahrt ist Vorsicht geboten: Unbeherrschtes Gasgeben führt schnell zu Drehern und ein Abflug in die Bande ist vorprogrammiert. Da die Steuerung

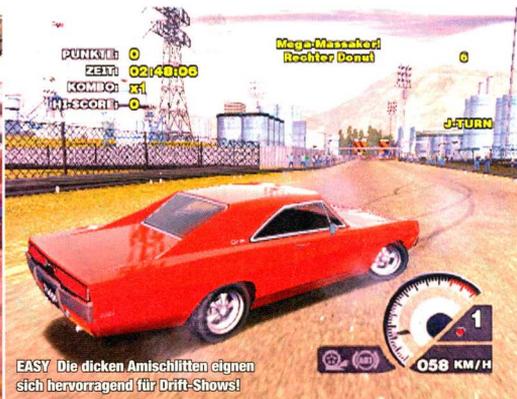
zudem etwas träge ist und sich von Auto zu Auto relativ stark unterscheidet, werden Gelegenheitsfahrer sicherlich nur bedingt Spaß mit *Juiced* haben – zu groß sind die anfänglichen Frustrationen. Leute, die sich auch mal länger mit einem Rennspiel beschäftigen und sich gerne mit den Fahreigenschaften verschiedener Autos vertraut machen, sind dagegen bei *Juiced* genau richtig.

### DER TUNING-KÖNIG

Womit wir auch schon bei den Fahrzeugen wären. Insgesamt gibt es bei *Juiced* acht Rennklassen (siehe Extrakasten) mit insgesamt 47 verschiedenen Fahrzeugen. Jedes Auto kann zudem in der Garage ordent-

lich getunt werden. Damit die Tuningmaßnahmen möglichst authentisch wirken, sicherte man sich die Unterstützung namhafter Hersteller. Der Spieler baut sich daher während des Spiels nicht irgendwelche Federn ein, sondern zum Beispiel Original-Eibach-Stoßdämpfer made in Germany. Griffige Rennreifen oder schicke 18-Zoll-Felgen kommen somit auch nicht vom No-Name-Hersteller aus Fernost, sondern von Pirelli oder BBS. Die Anzahl der verschiedenen Tuningteile ist so groß, dass sich laut Acclaim insgesamt knapp 87 Milliarden (eine Zahl mit neun Nullen) verschiedene Ausstattungscombinationen ergeben können!





**M**it mehr als fünf Millionen verkauften Einheiten weltweit ist *Need for Speed Underground* nicht nur eines der erfolgreichsten Videospiele der letzten zwölf Monate, sondern auch der unangefochtene Klassenprimus eines immer beliebter werdenden Sub-Genres von Rennspielen: Racer, bei denen man seine Autos nicht nur möglichst schnell durch die Kurven manövriert, sondern ähnlich wie beim erfolgreichen Kinofilm *The Fast and The Furious* auch noch cool tunt. Was liegt also näher, als dieses erfolgreiche Rennspielkonzept nachzuahmen und sein eigenes Straßenrennspiel auf die Kunden loszulassen?

**KEIN EINFACHER KLON**  
Leider ist es in der Videospielebranche häufig so, dass eine Kopie nur selten an die Qualität des Originals herankommt.

Glücklicherweise bewies Acclaim mit der Rekrutierung der englischen Newcomer-Entwicklerschmiede Juice Games ein glückliches Händchen. Wer nämlich denkt, *Juiced* sei ein dreister 1:1-Klon von *Need for Speed Underground*, täuscht sich gewaltig. Die Jungs von Juice Games heben sich mit ihrem Erstlingswerk dank einiger Unterschiede deutlich vom Electronic-Arts-Renner ab.

**KARRIERE IN DER GROSSSTADT**  
Der Schauplatz von *Juiced* ist das fiktive Angel City. In acht Stadtteilen mit insgesamt 32 verschiedenen Strecken (plus 32 spiegelverkehrte Varianten) kann sich der Spieler in drei verschiedenen Spiel-Modi austoben: Neben den obligatorischen Straßenrennen auf abgesperrten Kursen gibt es noch die Sprintrennen und die Show-Events, bei denen waghalsige Drifts und

**INFO SCHADENSMODELL**

## Von Kratzern & Dellen

**Wer bei Juiced sein Auto gegen die Bande setzt, muss mit Schäden rechnen – und die gehen ins Geld!**

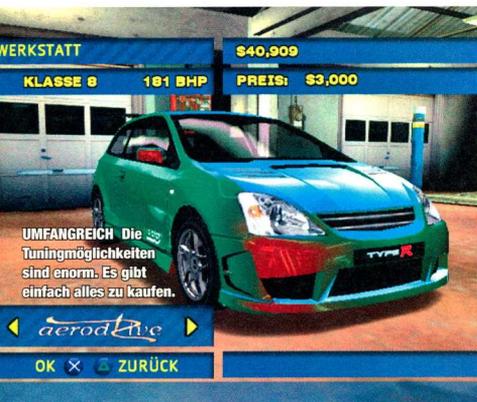
Wie Sie an den Bildern erkennen können, werden die Schäden an allen Bereichen des Autos detailliert dargestellt. Etwas schade ist die Tatsache, dass man die Verformungen erst nach sehr wuchtigen Unfällen erkennt. Leichte und mittelstarke Karambolagen ziehen nur ein Klappern der Stoßstangen nach sich – was nicht unbedingt realistisch wirkt. Die Schäden wirken sich bei *Juiced* aber nicht nur auf die Optik, sondern auch auf die Fahrbarkeit der Autos aus. Während Lecks im Nitro-Tank ärgerlich, aber noch verschmerzbar sind, sind gebrochene Lenkungen ein größeres Problem. Die anschließenden Reparaturen kosten richtig Geld und machen in erster Linie den Kfz-Mechaniker glücklich.



**SCHADE** Überschläge gibt es bei Unfällen leider nicht!



**KAPUTT** Der Lancer Evolution sieht recht mitgenommen aus.



**UMFANGREICH** Die Tuningmöglichkeiten sind enorm. Es gibt einfach alles zu kaufen.



**MISSLUNGEN** Der schicke Honda NSX ist leider absolut unfahrbar!

# Juiced

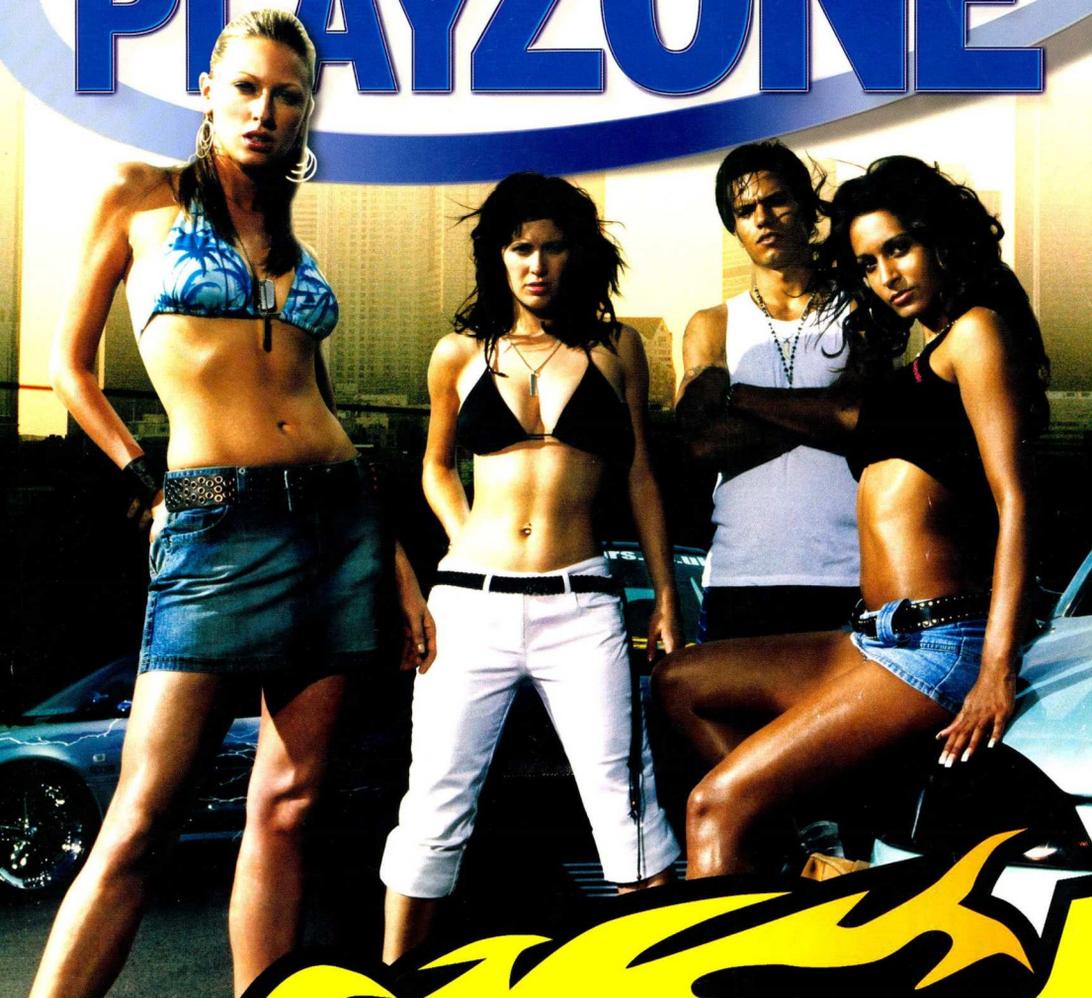


Dicke Spoiler, breite Reifen, **Pferdestärken** im Überfluss: Das ist die Welt von Juiced!



WWW.PLAY-ZONE.DE

# PLAYZONE



# JUICED

ENDLICH IM TEST: DIE RENNSPIEL-HOFFNUNG VON JUICE GAMES  
Kann Juiced dem großen Rivalen Need for Speed Underground Paroli bieten?