

100% PLAYSTATION 2

12/2004 € 4,99

Ausgabe 74

Österreich € 5,49; Holland, Belgien,
Luxemburg € 5,99; Italien, Spanien € 6,75;
Dänemark dkr 50,-; Schweiz sfr 9,90



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

UNZENSURIERT
DVD „AB 16“

16

Freigegeben ab 16 Jahren
keine Gewalt & NS-Symbolik



146 MINUTEN **83** VIDEOS &
SPIELZEIT **83** SPIELSTÄNDE
**BRANDAKTUELLE VIDEOS
ZU ALLEN TOP-HITS!**

Exklusiv-Vorchar:
**THE GETAWAY
BLACK MONDAY**

**VIDEO
AUF DVD**

The Getaway Black Monday

EXKLUSIV-BERICHT AUF FÜNF SEITEN
Hat Sony aus den Fehlern
des Vorgängers gelernt?



KILLZONE
GRAND THEFT AUTO
SAN ANDREAS



JAK 3



**NEED FOR SPEED
UNDERGROUND 2**



**RATCHET
& CLANK 3**

**PRO EVOLUTION
SOCCER 4**

VORSCHAU



GTA SAN ANDREAS
Kurz vor der Fertigstellung

JAK 3
Der dritte Genestreich in Folge?

PRINCE OF PERSIA
... Warrior Within angespielt

TEST



DER HERR DER RINGE
... Das dritte Zeitalter im Test

NEED FOR SPEED
... Underground 2 getestet

PRO EVO SOCCER 4
Das beste Fußballspiel bisher?

TIPPS & TRICKS



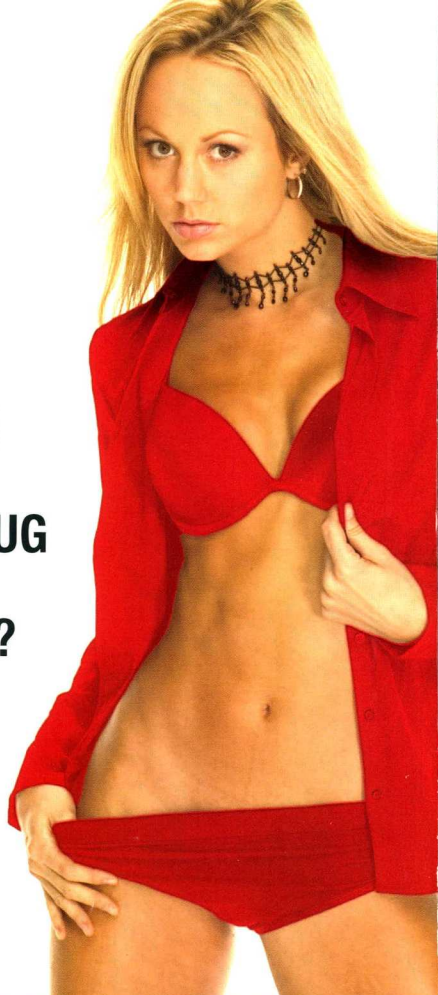
RESIDENT EVIL
... Outbreak komplett gelöst

DTM RACE DRIVER 2
Vier Seiten Profi-Tipps

CHEATS & CODES
Tipps zu aktuellen Spielen



**BIST DU
HART GENUG
FÜR UNS?**



ODER FÜR DIE MEHR ALS 40 ANDEREN WWE-SUPERSTARS?



PlayStation 2



The names of all World Wrestling Entertainment televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2004 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. © 2004 THQ/JAKKS TPacific, LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. Developed by Yuke's Co., Ltd. Yuke's Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Yuke's Co., Ltd. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SONDERVERÖFFENTLICHUNG

WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE



DER HERR DER RINGE

DAS DRITTE ZEITALTER



DIE FILM-TRILOGIE IST ZUENDE

— AUF DER PS2 BEGINNT DAS ABENTEUER ERST!

Erleben Sie neue Episoden in Tolkiens Universum



3 **Flammenschwert**

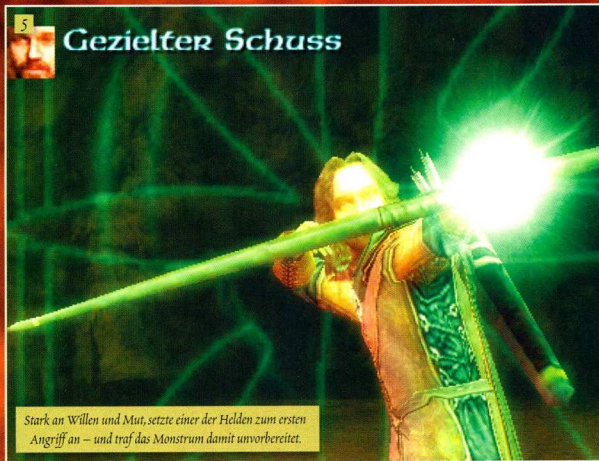
...zuckte durch unsere Reihen und riss erste Wunden.



4

Zwerg Hadhod wirkte einen Schutzzauber, um uns vor weiteren Angriffen zu bewahren.

Idrial 1666 285



5 **Gezielter Schuss**

Stark an Willen und Mut, setzte einer der Helden zum ersten Angriff an – und traf das Monstrum damit unvorbereitet.



6

Zorn d. Laufwasser

Der zweite der Gefährten überwand seine Angst und konnte dem Balrog ebenfalls eine tiefe Wunde zufügen.



7

Zorn d. Laufwasser

1226 GP

Schon der Dämon zu Beginn des Kampfes noch unüberwindbar, zeigten unsere Bemühungen schließlich erste sichtbare Spuren. Die letzte Attacke ließ das boshafte Wesen erzittern.

	GP:	AP:
Hadhod	1514	178
Gandalf	9246	997
Berehth	1477	229
Idrial	1696	208



8

Mit einem mächtigen Angriff stießen ich und Kämpfer Berehthor den Balrog schließlich in die tiefen Schluchten Morias.

Id
Ga
El
Ha



9

Aber auch nach dieser Schlacht ging unser aller Kampf gegen Sauron weiter. Stellen Sie sich der Macht Mordors und helfen Sie uns, das Blatt zu wenden?

Neugierig geworden?

Auf der Rückseite haben wir 33 Facts zu *Der Herr der Ringe und Das dritte Zeitalter* für Sie zusammengestellt. Weiterhin besprechen wir das Spiel im Detail in unserem **Riesentest ab Seite 60!**

üşh püzh denbüculak üsh püzh bünbücul üsh püzh Şhrakuculak abh kuzupm ishi künpücul

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter

Neue Abenteuer mit Gandalf

„Begleiten Sie mich auf der Reise
durch die Gewölbe von Moria ...“



Nicht nur ich, Gandalf der Zauberer, traf hier auf den gefürchteten Balrog. In diesen dunklen Momenten fand auch eine Gruppe von Helden an meiner Seite ihren angestammten Platz.



Der Balrog begann mit seinem unheilvollen Wirken! Ein mächtiges Flammenschwert ...

üşh püzh denbüculak üsh püzh bünbücul üsh püzh Şhrakuculak abh kuzupm ishi künpücul

33 Facts, die Sie kennen sollten

Wussten Sie, dass ...

... Das dritte Zeitalter mit den zahlreichen characterspezifischen Fähigkeiten und Talenten ein reindrassiges rundenbasiertes Rollenspiel ist?

... Sie die wichtigsten Kämpfe von *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* nach Abschluss eines Kapitels nochmals auf der bösen Seite erleben können?

... Sie in diesem so genannten Schatten-Modus auch in die Rolle der Feinde schlüpfen und auf diese Weise selbst den Balrog, den Feuertämon von Moria, befehligen können?

... nach erfolgreichem Absolvieren solcher Kämpfe auf der bösen Seite zusätzliche Bonusgegenstände für den Einzelspieler-Modus freigeschaltet werden?

... Sie im Spielverlauf nicht nur an der Seite von Helden wie Aragorn, Gimli und Gandalf kämpfen, sondern diese auch noch direkt steuern?

... jede der Spielfiguren aus *Das dritte Zeitalter* auch in den Filmen auftaucht? Regisseur Peter Jackson gab selbst den Figuren mit den kleinsten Rollen im Film einen Namen.

... sich die Entwickler für rundenbasierte Kämpfe entschieden, damit der Spieler besser über Fertigkeiten und Strategien von Freund und Feind nachdenken kann?

... Hadhod, der Name des Zwergs, den Sie in Ihre Truppe aufnehmen, in der Sprache der Elben so viel wie „Zwerg“ bedeutet?

... der Leitende Produzent dieses Titels, Steve Gray, auch an *Final Fantasy VII* mitwirkte und das gerade dem rundenbasierten Kampfsystem zugute kam?

... Sie sich in *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* auf die Original-Filmmusik der Filme-Reihe von Komponist Howard Shore freuen dürfen?

... in *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* über 100 Original-Filmsequenzen aus der Film-Trilogie zu sehen sind?

... Sie von Zauberer Gandalf durch die Geschichte von *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* geleitet werden?

... Joachim Höppner, der deutsche Sprecher von Gandalf in den Filmen, für das Spiel exklusiv neue Passagen sprach? Auch andere Helden wie Aragorn und Gimli kommen mit komplett neuen Sätzen der originalen Synchronsprecher zu Wort.

... Sie selbst Gebiete, die Sie bereits bereits haben, erneut betreten können, um dort wirklich alle Bonusmissionen zu absolvieren?

... Sie in den Kämpfen immer drei Helden steuern und auf Wunsch diese gegen andere Gefährten aus Ihrer Gruppe austauschen können?

... Sie mit den Zaubersprüchen Ihrer Helden sogar die mächtigen Ents beschwören können, jene Baumwesen, die in den Filmen und Büchern auf der Seite der Gefährten kämpfen?

... Ihre Helden mit jedem bestandenen Abenteuer und besiegten Gegner stetig Erfahrungspunkte sammeln und dadurch immer stärker werden? Aus dem einfachen Schwertangriff des Kämpfers Berethor wird so eine mächtige Dreifach-Attacke.

... *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* durch seinen gewaltigen Umfang auch geübte Spieler mehr als 20 Stunden in die Welt von Mittelerde hineinzieht?

... die Handlung von *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* insgesamt zehn Kapitel umfasst, die Ihre Helden etwa zur Zwergenstadt Moria, den Steppen der Reiter der Rohirrim und Helms Klamm führt?

... Ihre eigenen Helden mitunter stärker werden können, als es die ebenfalls steuerbaren Gefährten rund um den Ringträger Frodo Beutlin sind?

... die Internetadresse www.mittelerde-portal.de eine der umfangreichsten Infoquellen für *Herr der Ringe*-Fans darstellt?

... Sie *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* auf Wunsch im Koop-Modus problemlos auch zu zweit spielen können?

... das Entwicklerstudio EA Redwood Shores bereits *Die zwei Türme* und *Die Rückkehr des Königs* auf die Videospiele-Konsolen brachte?

... *Herr der Ringe*-Regisseur Peter Jackson extra in ein Cricket-Stadion ging um die 30.000 Zuschauer das Kriegsgeräusch der Uruk-hai nachahmen zu lassen? Die Aufnahmen werden in Teil 2 und 3 verwendet und sind auch in den Videosequenzen des Spiels zu hören.

... eine der Axt-Requisiten des Zwergs Gimli aus den *Herr der Ringe*-Filmen auf Ebay für über 25.000 Dollar versteigert wurde?

... in der Schweiz unter der Regie von Marc Schipper derzeit eine Parodie auf *Der Herr der Ringe* gedreht wird, die im Dezember in die Kinos kommen soll?

... *Herr der Ringe*-Filmregisseur Peter Jackson sich vor seinem Anwesen drei Hobbit-Höhlen bauen ließ?

... die *Herr der Ringe*-Buchtrilogie in der ZDF-Sendung *Unsere Besten – Das große Lesen* noch vor der Bibel zum beliebtesten Buch der Deutschen gewählt wurde? 250.000 Teilnehmer beteiligten sich an der Abstimmung.

... der Computer, mit dem die Spezialeffekte der *Herr der Ringe*-Trilogie erstellt wurden, derzeit auf Platz 80 in der Top-500-Liste der Supercomputer steht?

... Sie in *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* mit dem Perfekt-Modus belohnt werden, wenn Sie zahlreiche Treffer gelandet haben? Dieser ermöglicht Ihrer Gruppe außerordentlich starke Angriffe wie die Beschwörung eines bisskräftigen Warg.

... *Das dritte Zeitalter* trotz seines großem Umfangs auch Genreneulungen einen schnellen Einstieg und Erfolgserlebnisse ermöglicht?

... einige der Charaktermodelle auf jenen des Spiels *Die Rückkehr des Königs* basieren, aber noch verbessert wurden? So besitzen sie zum Beispiel doppelt so viele Polygone und auch die Texturen wurden verbessert.

... die Vielzahl an Waffen und Rüstungsgegenständen mehr als eine halbe Million Kombinationen erlaubt? Wenn Sie zum Beispiel Rüstungssets komplettieren, stärken Sie die Attribute Ihrer Charaktere zusätzlich.

EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

PS3, PSP, PSX? DIE NEUE PLAYSTATION! Sonsys Weihnachts-Überraschung

FÜRTH, 21.09.04, 4:30 UHR

Normalerweise sollte man um diese Uhrzeit selig schlummern. Doch an diesem Tag war alles anders. Exakt um diese Uhrzeit beendete der Wecker nämlich meine Träume und jagte mich unsanft aus dem Bett – schließlich war ich um 5:30 Uhr mit meinem Kollegen Michael Neubig zur Abfahrt am Verlagsgebäude verabredet, um rechtzeitig um 8:00 Uhr in Frankfurt zu einer mit Spannung erwarteten Pressekonferenz zu sein. Sony hatte diese Konferenz (die übrigens zeitgleich in Japan, Europa und den USA stattfand) erst wenige Tage vorher einberufen, hüllte sich jedoch in Schweigen, was den Grund dafür betraf. Das Ergebnis waren wilde Spekulationen, die wir auf der Fahrt noch einmal vertieften. Eine Ankündigung der PS3 erschien uns unrealistisch und die PSP schied als alleiniger Grund ebenso aus, schließlich waren die wesentlichen Fakten schon bekannt. Aus diesem Grund setzten wir auf ein neues Gehäuse für die PS2. Mit Recht, wie sich herausstellte. Sony-CED-Vice-President Manfred Gerdes begann zwar seine Ansprache mit der PSP (die in Deutschland ab März für einen Preis zwischen 299 und 349 Euro erhältlich sein wird) und ging unter Nennung des Namens „psnext“ auch auf die PS3 ein, die nächstes Jahr auf der E3 Premiere feiert, beendete seine Präsentation jedoch mit der „neuen“ PlayStation 2, die überraschend gut gelungen ist. Sie ist extrem klein – kaum größer als eine DVD-Box – hat einen eingebauten Breitband-Adapter und stört dank wegrationalisierten Lüftern nicht mehr den Filmgenuss mit einem surrenden Geräusch. Technisch und preislich gibt es ansonsten keine Unterschiede. Damit dürfte Sony im kommenden Weihnachtsgeschäft einen überraschenden Trumpf im Ärmel haben – für den wir sehr gerne so früh aufgestanden sind!

HIT ODER FLOP?

Zahlreiche Hitkandidaten standen in dieser Ausgabe auf dem Prüfstand und einmal mehr zeigte sich, dass nicht alle Spiele die hohen Erwartungen erfüllen.

HERR DER SPIELE

Besondere Spiele bedürfen einer besonderen Behandlung. Aus diesem Grund widmen wir dem neuesten Herr der Ringe-Spiel eine ungewöhnliche Heft-Eröffnung – schließlich dürfte für echte RPG-Fans mit diesem Spiel ein Traum in Erfüllung gehen. Die Herr der Ringe-Saga als fantastisches Rollenspiel, das sogar einem Vergleich mit Final Fantasy standhält. Wer hätte das gedacht? Ich wünsche Ihnen gute Unterhaltung und eine schöne Zeit.

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:

Stefanie Sämann (Layout)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktion)
Christian Schönlein (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Robert Leval (Redaktion)

Von links nach rechts, vorne:

Hans Ippisch (Redaktion)
David Mola (Layout)
Robert Heller (DVD-Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)
Nico Lindner (Redaktion)
Maik Bütetfür (Redaktion)

Nicht mit auf dem Bild:
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Britta Rasp (Layout)

JETZT FÜR PS2 UND XBOX



VIET CONG PURPLE HAZE



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. ...



PlayStation 2



WWW.VIETCONG-GAME.DE

© 2002-2004 Illusion Software AG. Viet Cong, Illusion Software AG and the Illusion Software logo are trademarks of Illusion Software AG. Pirates and the Pirates logo are trademarks of Pirates Interactive Software and the Tale Two logo are all trademarks and/or registered trademarks of Tale Two Interactive Software. Coyote, Coyote, Coyote Development and the Coyote logo are trademarks of Coyote Development Ltd. Developed by Coyote Coyote in association with Illusion Software AG and Pirates. Published by Illusion Software, Microsoft, Xbox, 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. Used Black Wings is a TM, © 1997-2004 by MAG Game Tools, Inc. Renegade Wars is a registered trademark of Canoe. The Illusion Software logo is a registered trademark of Illusion Software AG.

NEWS

- 10 Allgemeine News
- 16 Japan-News
- 18 Online-Gaming-News

GEWINNSPIELE

- 30 Viewtiful-Joe-Gewinnspiel
- 77 Resident-Evil-Outbreak-Gewinnspiel
- 107 Hardware-Gewinnspiel

RUBRIKEN

- 105, 113, 121, 133 Abo-Angebote
- 112 Feedback
- 106 Hardware/Zubehör
- 50 Info-Center Most Wanted
- 53 Info-Center Termine
- 54 Info-Center Die besten Spiele
- 56 Info-Center Die Redaktion
- 57 Info-Center Testübersicht
- 132 Impressum
- 132 Inserentenverzeichnis
- 108 Leserbriefe
- 134 Vorschau
- 111 X-Port-Spielstände
- 131 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Champions: Return to Arms.....	40
Club Football 2005.....	101
Conflict: Vietnam.....	128
Darkwind.....	76
DefJam Fight for N.Y.....	128
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter.....	60
Dragon Ball Z: Budokai 3.....	58
DTM Race Driver 2.....	124
Fußball Manager 2005.....	102
Get on da Mic.....	90
Ghost Master: The Gravenville Chronicles.....	59
Grand Theft Auto San Andreas.....	26
Große Haie – Kleine Fische.....	58
Hitman: Contracts.....	130
Jak 3.....	46
Madden NFL 2005.....	130
McFarlane's Evil Prophecy.....	57
NBA Live 2005.....	98
Need for Speed Underground 2.....	66
Prince of Persia: Warrior Within.....	42
Pro Evolution Soccer 4.....	70
Project Cold Fear.....	32
Project: Snowblind.....	36
Ratchet & Clank 3.....	78
Resident Evil Outbreak.....	114
Sega Superstars.....	74
Singstar Party.....	90
Sly 2: Band of Thieves.....	86
Spy Fiction.....	57
Star Wars Battlefront.....	129
Terminator 3: The Redemption.....	129
The Getaway: Black Monday.....	20
This is Football 2005.....	100
Tony Hawk's Underground 2.....	82
Ty der Tasmanische Tiger 2.....	57
U-Move Supersports.....	74
Under the Skin.....	57
WRC 4.....	94
X-Men Legends.....	104

INHALT

12/04

VORSCHAU
20 THE GETAWAY BLACK MONDAY

Kann Team Soho beim zweiten Anlauf die Schwächen von *The Getaway* ausmerzen?

TEST
60 DER HERR DER RINGE DAS DRITTE ZEITALTER

Man nehme Tolkiens Fantasy-Welt und Kämpfe wie bei *Final Fantasy*. Fertig ist der neue EA-Hit!

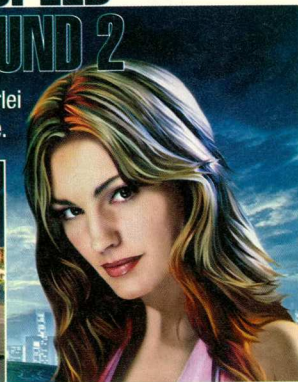
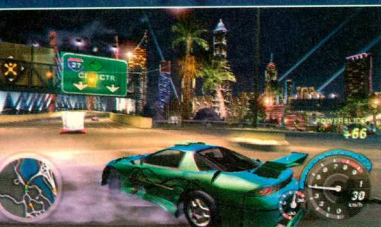
Tipps: Mehrere Ziele

Perfekt-Modus

Weißhagel	25	Tödliche Klauen	20
Schrecklicher Bis	60	Todesläuren	35
Eidrecht	60	Fangrohr-Schlag	70
Wurzeln des Zorns	75	Geist Gwahlrs	90

TEST
66 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Der Rennspiel-Megaseller geht in vielerlei Hinsicht verbessert in die zweite Runde.



TEST
70 PRO EVOLUTION SOCCER 4

Konamis neuer Fußball-Hit bietet viele Detailverbesserungen und Original-Spielernamen.



DVD-INHALT

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

THEMA DES MONATS
The Getaway: Black Monday

TEST
DefJam Fight for NY
DHR: Das dritte Zeitalter
Ghost Master
Pro Evolution Soccer 4
Ratchet & Clank 3
Sly 2
Tony Hawk's Underground 2
Wonderful Joe
WRC 4

KURZ-TESTS
Crash Twinsanity
Onimusha 2
Jackie Chan Adventures

McFarlane's Evil Prophecy
Sega Superstars
Soy Fiction
Star Ocean: Till the End of Time
Ty der tasmanische Tiger 2
U-Move Supersports
Worms Forts: Unter Belagerung
X-Men Legends

KLASSIK-GURKE
DES MONATS
Runabout 3 - Neo Age

VORSCHAU
Jak 3
Klonoa
Mortal Kombat Deception
Need for Speed Underground 2
Project: Snowblind

NEWS
McFarlane's Evil Prophecy
Sega Superstars
Soy Fiction
Star Ocean: Till the End of Time
Ty der tasmanische Tiger 2
U-Move Supersports
Worms Forts: Unter Belagerung
X-Men Legends

King Arthur
Megasman X Command Mission
Nano Breaker
Neo Contra
The Nightmare Before Christmas

JAPAN-NEWS
Gothic 2
King of Fighters: Maximum Impact
Megasman X

Michigan
Simple 2000: The Surgeon

MAKING-OF
Ghost Recon 2 (Die neue Steuerung)
Splinter Cell: Chaos Theory

TRAILER-SHOW
Ace Combat 5
Area 51
Crashday
GTA San Andreas
L.A. Rush
Megasman X Command Mission
Midnight Club 3 (DVB Edition)
Mortal Kombat Deception
Neo Contra
Outlaw Golf 2

Project: Snowblind
scene 17
Shadow Hearts: Covenant
Under the Skin
Viewtiful Joe 2

FILMTRAILER
Alexander
Die Ex-Freundinnen meines Freundes
Die Verpressenen
Große Haie - Kleine Fische
Nacht der lebenden Leoser
Suspect Zero
Terminal

BONUS
Drv3r - Replay des Monats

X-PORT-SAVEGAMES:

Fire Warrior • Jak II - Renegade
Def Jam Vendetta • Prince of Persia • Sly Raccoon • The Getaway

MAX-DRIVE-SAVEGAMES:

Ratchet & Clank • Soul Calibur
Colin McRae 2004 • Formel Eins 2004

VORSCHAU

- 40 **Champions: Return to Arms**
Der Nachfolger von *Champions of Norrath*
- 20 **The Getaway: Black Monday**
Hat Sony aus den Fehlern des Vorgängers gelernt?
- 26 **Grand Theft Auto San Andreas**
Ein letzter Ausblick vor der Fertigstellung
- 46 **Jak 3**
Kann Naughty Dog die Messlatte noch höher legen?
- 42 **Prince of Persia: Warrior Within**
Das Pinzen-Comeback ausführlich angespielt
- 32 **Project Cold Fear**
Ubisofts Grusel-Abenteuer enthüllt
- 36 **Project: Snowblind**
Der Ego-Shooter-Überflieger von Crystal Dynamics

TEST

- 101 Club Football 2005
- 76 Darkwind
- 102 Fußball Manager 2005
- 90 Get on da Mic
- 60 Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter
- 98 NBA Live 2005
- 66 Need for Speed Underground 2
- 70 Pro Evolution Soccer 4
- 78 Ratchet & Clank 3
- 74 Sega Superstars
- 90 Singstar Party
- 86 Sly 2: Band of Thieves
- 100 This is Football 2005
- 82 Tony Hawk's Underground 2
- 74 U-Move Supersports
- 94 WRC 4
- 104 X-Men Legends

KURZTEST

- 58 Dragon Ball Z: Budokai 3
- 59 Ghost Master
- 58 Große Haie - Kleine Fische
- 57 McFarlane's Evil Prophecy
- 57 Spy Fiction
- 57 Ty der Tasmanische Tiger 2
- 57 Under the Skin

KOMPLETTLÖSUNG

- 124 DTM Race Driver 2
- 114 Resident Evil Outbreak

CHEATS & CODES

- 128 Conflict: Vietnam
- 128 DefJam Fight for N.Y.
- 130 Hitman: Contracts
- 130 Madden NFL 2005
- 129 Star Wars Battlefront
- 129 Terminator 3: The Redemption

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



1. DIE NEUE PS2

Schick, praktisch, leise und inklusive Netzwerkadapter – klasse!

2. ACCLAIM! -> EXCLAIM!

Schafft ein Teil von Acclaim das Comeback? Wir drücken zumindest die Daumen!

3. TENCHU KOMMT!

Sega bringt das neue *Tenchu Kurenai* nach Europa!

4. FINAL-FANTASY-NACHSCHUB

Erste Bilder des *Final Fantasy VII*-Ablegers *Dirge of Cerberus!*

5. JUICED WIRD ERSCHEINEN

Diesmal haben die Entwickler mehr Glück als beim Quasi-Vorgänger *Lamborghini*.

FLOPS



1. GT4 NUR OFFLINE

Gran Turismo 4 wird erst mal keine Online-Modi bieten.

2. KEIN PS2-STRANGER

Oddworld Stranger erscheint nun doch nicht für die PS2.

3. FESTPLATTE ADE?

Die neue Mini-PS2 hat keinen Festplatten-Port mehr. Das Aus für die PS2-Hard-Disk?

4. WAR NIX MIT PSX?

Ein Europa-Release der Festplatten-DVD-Rekorder-PS2 erscheint unwahrscheinlich.

5. JUICED VERZÖGERT

Das Rennspiel hat zwar einen neuen Publisher, erscheint aber erst im Sommer 2005.

Neue PS2-Konsole ab 1. November

HARDWARE Kleine PS2 mit Netzwerkadapter für 149 Euro!

Gerüchte über eine kleinere PlayStation 2 gab es schon seit längerer Zeit, oft fiel die Bezeichnung „PStwo“, da Sony die kleinere PlayStation 1 PSone genannt hatte. Mitte September präsentierte Sony bei einer in Europa, den USA und Japan gleichzeitig abgehaltenen Pressekonzferenz endlich die neue Konsole, die entgegen allen Vermutungen nur schlicht „PlayStation 2“ heißen soll (die genaue Typenbezeichnung „SCPH-70000“ grenzt sie dabei von den alten Geräten ab). Das Gewicht wurde bei dem neuen Design halbiert, die Breite leicht reduziert und die Höhe (horizontal gestellt) von 7,8 auf nur noch 2,8 cm verringert. Anstatt erneut eine CD/DVD-Lade zu

verwenden, wurde das Gerät als Top-Loader konzipiert. Das Netzteil wurde nach außen verlagert und auf den Lüfter wurde komplett verzichtet, was gerade beim Genuss von DVD-Filmen vorteilhaft ist. Im Gegensatz zum großen Original bietet die kleine PS2 keinen Anschluss für die PS2-Festplatte mehr, womit dieses Zubehörteil für Europa wohl endgültig gestorben ist! Dafür ist der Netzwerkadapter bei der neuen Hardware fest integriert. Erfreulicherweise wird die kleine Konsole nicht mehr kosten als das im Vergleich richtiggehend klobige Original: 149 Euro erscheinen uns ein angemessener Preis für so ein Stück Hightech zu sein. Einziger Wermutstropfen: Aufgrund



der geänderten Form können die bisherigen PS2-Multitaps nicht mehr an die neue PS2 angeschlossen werden. Sony wird aber natürlich ein entsprechend modifiziertes Multitap (und auch einen neuartigen Vertical Stand) veröffentlichen. (mp)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 1. November

GRÖSSENVERGLEICH Die neue PS2 ist geradezu winzig.



RÜCKANSICHT Der Breitband-Anschluss befindet sich nun hinten, es gibt keinen Lüfter mehr.

NEWTICKER

+++ PSP-PREIS Sonys neue tragbare Konsole PSP soll in Europa weiterhin im März veröffentlicht werden, der Preis wird bei ca. 299 bis 349 Euro liegen. **+++ KEINE PSX FÜR EUROPA?** Eine Veröffentlichung der PSX (eine PlayStation 2 mit DVD-Festplatten-Rekorder-Funktionen) ist derzeit trotz ursprünglicher Pläne unwahrscheinlich. In Japan ist das Gerät seit einiger Zeit im Handel. **+++ WAS STECKT IN DER**

PS3? Ken Kutaragi persönlich hat bestätigt, dass die PlayStation 3 über ein Blu-Ray-Laufwerk verfügen wird, das Datenträger-Format dazu heißt BD-ROM (Blu-Ray-Disc-ROM). Die Speicherkapazität der zweischichtig beschriebenen Scheiben soll 54 GByte betragen – sechsmal so viel wie bei einer herkömmlichen Dual-Layer-DVD. **+++ WIRD AUS ACCLAIM EXCLAIM?** Acclaim Deutschland macht wie berichtet weiter,

Der Gewinnspiel-Wegweiser

ÜBERBLICK 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:
Hardware	PS2-Surfboard-Controller	107
Killzone (Sonderheft)	Konsole, Killzone-Figur in Lebensgröße, Spiele	3 (SH)
Most Wanted/Lesercharts	Spiele	50
Resident Evil Outbreak	Spiele, T-Shirts, Mäuse, Bücher u. v. m.	77
Viewtiful Joe	Konsole, Spiele, signierte Infotvler, Tüten	30
Zeppelin	Spiele	131

Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus

ACTION Erste Bilder des FF-VII-Ablegers für die PS2!

Schon länger gab es Gerüchte, dass Square-Enix die Geschichte des Klassikers *Final Fantasy VII* nicht nur als Film (*Advent Children*) und Handyspiel (*Before Crisis*) weiterführen würde. Nun gibt es endlich erste Bilder von *Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus*, das für die PS2 erscheinen soll. Die Hauptrolle fällt dabei dem aus dem Originalspiel bekannten Vincent Valentine zu.

Obwohl sonst noch nicht viel über den Titel bekannt ist, scheint es auf jeden Fall ein Actionspiel aus der Third-Person-Perspektive – *Devil May Cry* nicht unähnlich – zu werden. Die ersten Bilder deuten auf mögliche Stealth-Elemente hin, doch dies ist Spekulation. (mp)

Hersteller: Square-Enix

Internet: www.square-enix.com

Termin: Nicht bekannt



VON DEN MACHERN DER PREISGEKRÖNTEN CONFLICT: DESERT STORM SERIE!



CONFLICT VIETNAM™



SEPTEMBER 2004

WWW.CONFLICT.COM



PlayStation 2





Heinrich
Lenhardt
berichtet.

Peripheres Opfer

Kaum eine Konsole kommt ohne sie aus: die geheimnisvollen Erweiterungs-Ports, welche die Hoffnung auf künftige Peripherie-Grandiositäten wecken. Da wurden in der Videospielegeschichte schon viele Abenteuerlichkeiten angeklemt. Man denke nur an den Typenraddrucker für den Colecovision-Nachfolger Adam, Intellivisions Sprachsynthesizer oder die CD-Nachrüstung beim Mega Drive. In der Praxis sieht es aber oft so aus, dass sich nur ein geringer Anteil der Spieler zur Nachrüstung mit teuren Zusatzgerätschaften überwinden kann. Nächster Kandidat für den Friedhof der ungeliebten Hardware-Anhängsel dürfte die PS2-Festplatte sein, denn die ist mit dem neuen Schrumpf-Redesign der Konsolen-Hardware inkompatibel. Außer *Final Fantasy XI* zu spielen konnte man mit dem guten Stück ohnehin nicht viel anfangen (wie man die 40 Giga-byte jemals voll kriegen soll, wird eines der ungelösten Rätsel der PS2-Ära bleiben). Aber wer sich die Hard Disk letztes Jahr für hundert Dollar zugelegt hatte, hegte sicher rosiger Langlebigkeits-Hoffnungen. Als Tröstpflaster integriert Sony den bislang als Erweiterung und Bundle-Beigabe angebotenen Network-Adapter fest in die neue PS2. Der wird ja auch von ein paar Spielen mehr unterstützt: Bis zum Jahresende sollen in Nordamerika 120 PS2-Titel mit Online-Anbindung veröffentlicht sein. In diesem Territorium wuchs die Gemeinde der registrierten Internetspieler inzwischen auf über 1,4 Millionen an. Bei allem Online-Hype darf man freilich nicht übersehen, dass diese Zahl angesichts von über 27 Millionen verkauften PS2s in Nordamerika für eine eher rührend anmutende Minderheit steht. Angefälligte Hardware-Stiefkinder haben's halt nicht leicht.

Gran Turismo 4 nur offline!

RENNSPIEL Das schnellst erwartete Rennspiel wird keinen Online-Modus bieten.



BILDSCHÖN Die optischen Qualitäten des Spiels sind unbestritten.



FÜR FANS Der Foto-Modus erlaubt es Autonarren, ihre eigenen Fahrzeuge abzulichten.

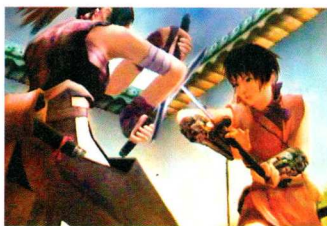
Fans der *Gran Turismo*-Serie werden erneut auf eine harte Probe gestellt. Nach endlosen Verschiebungen verkündete Sony kürzlich auf der Tokyo Game Show, dass der vierte Teil der Serie entgegen bisherigen Behauptungen keinen Online-Modus mehr beinhalten wird. Der bereits auf der E3 2003 (!) spielbare Netzwerk-Modus wird dagegen auf jeden Fall enthalten sein. Zum Ausgleich kündigte man

im gleichen Atemzug für 2005 eine weitere Version von *Gran Turismo* an, die speziell auf Online-Rennen ausgelegt sein soll. Was der Spaß kosten soll und welchen Umfang diese reine Online-Episode aufbieten wird, ist noch unklar. (mb)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: Dezember



RIVALINNEN? Rin und Ayame lassen bei *Fatal Shadows* die Schwerter sprechen.



GEDULDSPROBE Ayame versteckt sich, um Gegner unvorbereitet erledigen zu können.

Tenchu: Fatal Shadows

ACTION-ADVENTURE PS2-exklusive Ninjas

Das kürzlich in Japan erschienene vierte *Tenchu*-Abenteuer wird in Deutschland von Sega/Atari veröffentlicht werden. Das Spiel erzählt die Geschichte der jungen Kriegerin Rin, die alles daransetzt, herauszufinden, warum ihr friedliches Dorf geplündert wurde. Dafür heuert sie die Ninja-Kämpferin Ayame an, die Fans aus den Vorgängern bekannt sein dürfte. Wie gewohnt wird es auch in *Fatal Shadows* zahlreiche Action- und Schleichpassagen geben, vermischt mit einigen neuen Spiel-Elementen, zu denen aber noch nichts Näheres bekannt ist. Da das von K2 und From Software gemeinsam entwickelte Ninja-Gemetzel schon im Frühjahr 2005 erscheinen soll, können die Fans der Serie langsam anfangen, die Schwerter zu wetzen. (wf)

Hersteller: Sega **Internet:** www.sega-europe.com

Termin: Frühjahr 2005

NEWTICKER

obwohl die US-Muttergesellschaft Konkurs angemeldet hat. Für den Neuanfang hat man eine Distributionsvereinbarung mit der 10tacle Studios AG getroffen, weitere positive Meldungen sollen folgen. Zusätzlich häufen sich die Meldungen, dass der ehemalige Acclaim-CEO Rod Couzens die britischen Acclaim-Studios unter neuem Namen wieder aufleben lassen will. Als (dauerhaft eher unwahrscheinlicher) Arbeitstitel für die neue Company wird „Exclaim“ genannt.

doch zum Redaktionsschluss war nichts davon offiziell. Wir bleiben dran! +++ **JUCIED KOMMT SPÄTER** Das mit Spannung erwartete Rennspiel wird nach Acclaims Konkurs nun bei THQ erscheinen. Der neue Publisher will den Entwicklern Juice Games aber noch Zeit für Feintuning lassen, sodass das Spiel erst im Sommer 2005 auf den Markt kommen soll. Eine deutlich überarbeitete Version werden wir beizeiten natürlich einem ausführlichen Nachtest unterziehen.

Sega Rally 2005

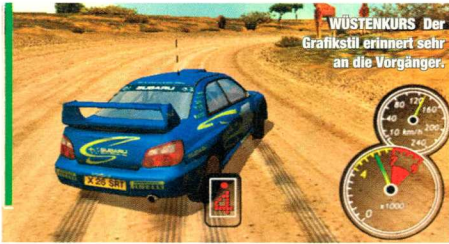
RENNSPIEL Sega setzt die Arcade-Kultserie auf der PS2 fort.

Das erste *Sega Rally* legte mit seinem Driftmodell den Grundstein für heutige Rallye-Überflieger wie die *Colin McRae*-Serie. Zum zehnjährigen Serienjubiläum will Sega einen Nachfolger für die PS2 veröffentlichen. Das Besondere daran sollen zufalls-generierte Kurse sein, die einem das authentische Gefühl geben, sich bei hohen Geschwindigkeiten voll auf den Beifahrer und nicht auf seine Streckenkenntnis verlassen zu müssen. Wer will, kann allerdings seine liebsten Zufallskurse abspeichern und immer wieder befahren. Zusätzlich soll es natürlich auch etliche komplett durchdesignte Strecken ohne Zufallsfaktor geben. Für Dauermotivation dürfte der angekündigte Karriere-Modus sorgen. Wir sind gespannt! (mp)

Hersteller: Sega

Internet: www.sega-europe.com

Termin: 2005



Shining Tears

ACTION-RPG Die PS2-exklusive Fortsetzung der Shining-Serie

In der Fortsetzung der beliebten *Shining*-Serie schlüpft der Spieler in die Rolle des jungen Helden Xion, der sein Heimatland gegen feindliche Aggressoren verteidigen muss. Die Gegner bekämpfen Sie durch ein Hack&Slash-Kampfsystem, das es Ihnen erlaubt, einen weiteren Genossen mit in die Schlacht ziehen zu lassen. Dieser wird wahlweise in einem Kooperations-Modus von menschlichen Mitspielern übernommen oder von einer KI gesteuert. Mitstreiter erlernen dabei durch Ringe individuelle Fähigkeiten, die sogar zu Combo-Attacken verknüpft werden dürfen. Der vielversprechende Titel soll nächstes Jahr in den USA erscheinen, über eine Veröffentlichung hierzulande ist allerdings noch nichts bekannt. Auf unsere Anfrage hin erklärte jedoch Atari, der deutsche Distributor von Sega-Titeln, dass die Chancen für einen Deutschland-Release gar nicht mal so schlecht stehen. (cs)

Hersteller: Sega

Internet: <http://shining-tears.jp>

Termin: 2. Quartal 2005 (USA)

Haunting Ground

ACTION-ADVENTURE Horror-Erlebnisse abseits von Resident Evil

Durch die *Resident Evil*-Reihe ist Capcom für knisternde Gruselspannung bekannt. Mit *Haunting Ground* bleibt der Hersteller diesem Genre treu, bietet zur Abwechslung aber einmal ein anderes Setting: Anfang 2005 sollen Sie in die Rolle der Heldin Fiona schlüpfen können, die orientierungslos in einem dunklen Verlies aufwacht. Erst mit der Erkundung der Korridore und Räume der düsteren Burg erfährt sie nach und nach den Grund für ihre Anwesenheit, der sowohl mit ihrer Vergangenheit als auch mit ihrer Zukunft zu tun hat. Furcht ist auf dieser Reise ein ständiger Begleiter: Über den Controller sollen Sie den Herzschlag der Protagonistin spüren können, bei großer Angst weicht gar die Farbe aus der Spielwelt – erst wenn sich Fiona verstecken oder wegrennen kann, kehrt alles zur „Normalität“ zurück. Nützlicher Helfer bei diesen Reisen



ist Hund Hewie, dem Fiona im Spielverlauf immer mehr Kommandos geben kann. Interessant für Japanfans: Der bekannte Regisseur und Schauspieler Naoto Takenaka ist für die Zwischensequenzen verantwortlich und soll dem Spiel dadurch eine ganz eigene Atmosphäre verleihen. (nl)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom-europe.com

Termin: Frühjahr 2005

NEWTICKER

+++ **STARS SPRECHEN FÜR CALL OF DUTY** Spark Unlimited gab bekannt, dass man mit Brian Johnson, dem Sänger der Band AC/DC, und dem Schauspieler Dennis Haysbert (bekannt aus der TV-Serie 24) zwei beliebte Personen als Sprecher für (die englische Version von) *Call of Duty: Finest Hour* gewinnen konnte.

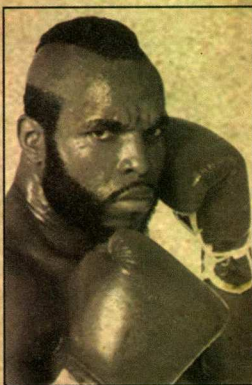
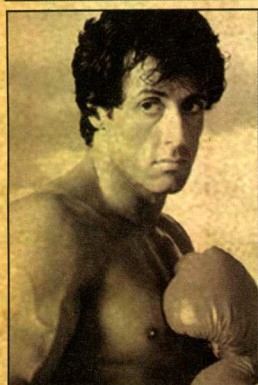
+++ **LIMITIERTE ZONE** *Killzone*-Fans aufgepasst: Der

Ego-Shooter von Guerrilla soll am 24. November in zwei Versionen in die Läden kommen. Neben der normalen Fassung wird es auch eine Limited Edition geben, die in einer Metallverpackung samt Bonus-DVD ausgeliefert wird. +++ **SONY GREIFT NACH MGM** Sony ist zusammen mit einigen anderen Investoren im Begriff, den Filmriesen MGM aufzukaufen. Dies könnte zur Folge ha-

ben, dass Spiele, die auf MGM-Filmen basieren, in Zukunft nur noch für Sony-Konsolen erscheinen. Betroffen wären unter anderem so bekannte Reihen wie *James Bond* und *Rocky*. +++ **NEUER NAMCO-RACER** Namco arbeitet an einem neuen PS2-Rennspiel namens *Rune Chaser*, das ähnlich wie *Need for Speed Underground 2* in einer frei befahrbaren Stadt spielen wird. +++

ROCKY

LEGENDS™



Ruhmreiche Karrieren! Spiele als Rocky Balboa, Apollo Creed, Clubber Lang oder Ivan Drago (v.l.n.r.)

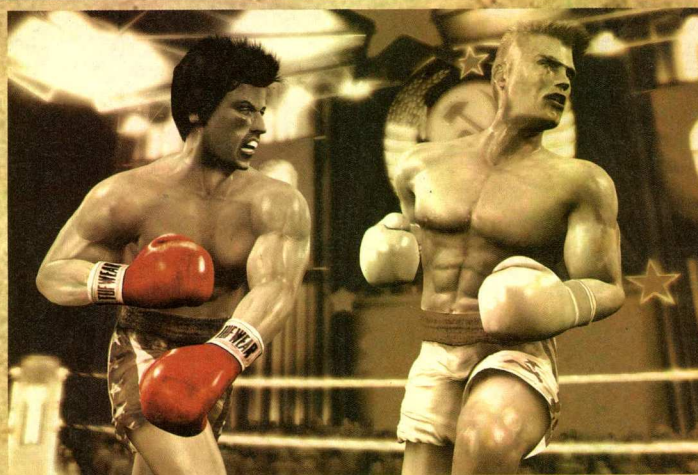
TRAINING SCHAFFT LEGENDEN



(oben) Clubber führt einen Spezial-Punch aus.



(oben) Drago arbeitet hart an seiner Kondition.



Rocky Balboa (links) schlägt einen krachenden Haken gegen Ivan Drago (rechts).



PlayStation 2

www.rocky-legends.com



UBISOFT



JAPAN NEWS

Tokyo Game Show 2004

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod berichtet.

Sony hat auf der TGS die Nase vorn.

Auf der Tokyo Game Show war Sony eigentlich ja schon immer präsent, dieses Jahr war das Unternehmen aber besonders stark vertreten. Die PS2 glänzte mit über 150 Neuankündigungen, während gerade mal 15 Titel für die Xbox und nur zehn für den GameCube gezeigt wurden – und davon waren zudem nur wenige wirklich interessant. Lediglich *Dead or Alive Ultimate* für die Xbox und *Resident Evil 4* für den GameCube gezeigt wurden – und das Debüt der PSP war ein voller Erfolg und nahm nicht nur die Hälfte von Sonys eigenem Messestand ein, sondern stand auch bei vielen Drittherstellern im Rampenlicht. Nintendos Konkurrenzprodukt, das Handheld DS, hat sich hingegen nicht blicken lassen.

Sony scheint sich also jedes Jahr selbst zu toppen. Wenn die Firma diesen Kurs beibehält, könnte man die TGS (Tokyo Game Show) nächstes Jahr glatt in „TPS“ (Tokyo PlayStation Show) umbtaufen.



MESSE Die Software für die PS2 war das Messehighlight.

Wie jeden Septemberversammelten sich auch dieses Jahr wieder alle wichtigen Softwarehersteller

in Tokio, um auf der Tokyo Game Show ihre aktuellen Spielneuheiten zu präsentieren. Sehr viel Aufmerksamkeit wurde dabei der PSP zuteil, auf der auch erstmals einige Titel anspielbar waren. Die beliebtesten PSP-Titel waren *Dynasty Warriors* (Koei), *Metal Gear Acid* (Konami), *Hot Shots Portable* (Sony) und *New Ridge Racer* (Namco).

Aber auch die PS2 war mit über 150 Titeln stark vertreten. Ein Publikumsrenner war – wie schon letztes Jahr – *Gran Turismo 4* (Sony), das dieses Mal mit einem neuen Spielmodus, dem B-Spec-Mode, aufwarten konnte. Auch *Metal Gear Solid 3* (Konami) hatte einen neuen Spielmodus zu bieten, in dem Snake die Affenbande aus *Ape Escape* jagen darf. Weiterhin sorgten unter anderem *Devil May Cry 3* (Capcom) und *Ace Combat 5* (Namco) für lange Schlangen an den Messeständen. Auch Square-Enix sorgte mit Highlights wie *Dragon Quest VIII*, *Kingdom Hearts II*, *Front Mission Online* und dem *Final Fantasy VII*-Film und *Handy-Spiel* für viel Aufsehen.

HANDBLIED Auf der PSP dürfte man erstmals Probe spielen.



KINGDOM HEARTS II Am Stand von Square-Enix wurde viel geboten.



LIFE 500/500 03/1/010

METAL GEAR ACID Die PSP-Version des Stealth-Action-Klassikers war bereits spielbar.



JAPAN PS2-CHARTS

1. Tales of Symphonia
2. Kengo 3
3. Full Metal Alchemist 2: Akaki Elixir no Akuma
4. Sengoku Musou Moushouden
5. Sakura Taisen V: Episode 0
6. Formula One 2004
7. Meine Liebe
8. Biohazard Outbreak File 2
9. World Soccer Winning Eleven 8
10. Jissen Pachislot Hisshouhou Hokutonoken

NEWTICKER

+++ **PSP KOMMT** Allen Gerüchten, die PSP würde sich auf nächstes Jahr verschieben, widersprach Masayuki Chatani von Sony Computer Entertainment mit seiner Ankündigung, die PSP würde in Japan definitiv im Dezember 2004 erschei-

nen. +++ **JAPANO-GAMES VERZÜCKEN DIE WELT** Mehr und mehr abgedrehte Spiele aus Japan schaffen es über den großen Teich. So ist nun zum Beispiel das Geschicklichkeitspiel *Katamari Damashi*, in dem Spieler einen Ball umherrollen

TEAMASPEKT Vor der Schlacht sollten Sie sich mit Ihren Teamkameraden absprechen.



Front Mission Online

ACTION Die Mech-Schlachten gibt es jetzt in Echtzeit.

In der Online-Variante der in Japan sehr beliebten *Front Mission*-Serie kämpfen Sie auf der Seite einer von zwei verfeindeten Parteien, die sich gegenseitig mit riesigen Kampfrobotern bekriegen. Teamwork ist dabei Trumpf. Jeder Spieler bekleidet eine bestimmte Position im Team und muss dieser Position entsprechend agieren. Vor einer Schlacht dürfen Sie sich im Hangar aussuchen, welchen Job Sie mit Ihrem Mech übernehmen wollen. Außerdem gibt es den so genannten „Sub-

Job“, durch den Sie während der Kämpfe auch auf andere Positionen ausweichen dürfen. Derzeit sind vier solcher Jobs bekannt: Assault, eine Einheit, die auf den Nahkampf spezialisiert ist, Missiler, der Gegnern im Fernkampf einheizt, Mechaniker, der Einheiten reparieren kann, und Recon, ein Aufklärer, der sein Team über die Kampfsituation auf dem Laufenden hält. (wh/cs)

Hersteller: Square-Enix

Internet: www.play-online.co.jp

Termin: 2005 (Japan)

JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

Zuletzt erschienen:

Berserk	Action	7. Oktober
Bombberman Battles	Geschicklichkeit	7. Oktober
Dance Dance Revolution Extreme	Musikspiel	29. September
Final Approach	Adventure	7. Oktober
Metal Slug 4	Action	22. September
Gundam Seed: Never Ending Tomorrow	Action	7. Oktober
Princess Maker 2	Simulation	30. September
Siren Special Edition		7. Oktober

Erscheint demnächst:

Ace Combat 5	Action	21. Oktober
Beatmania IIDX 8th Style	Musikspiel	18. November
Detective Conan: Daiji Teikoku no Isan	Adventure	18. November
Kamen Rider Blade	Action	25. November
Magna Carta	Rollenspiel	25. November
StellaDeus	Rollenspiel	28. Oktober
Taiko no Tatsujin 5	Musikspiel	25. November
The King of Fighters 2003	Beat 'em Up	28. Oktober
The Nightmare Before Christmas	Action-Adventure	21. Oktober
To Heart 2	Adventure	28. Oktober

müssen, für schlappe 20 Dollar in den USA erschienen. Darüber hinaus konnte der Titel Traumwertungen von der Fachpresse einheimen. +++ **RPG SELBST GEMACHT** Noch dieses Jahr soll in Japan eine neue Version des RPG-Maker erscheinen. Die Software ermöglicht es Spielern, ihre eigenen Rollenspiele nach dem Baukastenprin-

How to breed Kappas

SIMULATION Mythologisches Tamagotchi für die PS2

Kappas sind kleine Kreaturen aus der japanischen Mythologie, die in Flüssen leben und Menschen gerne Streiche spielen. Konami hat diese Sage nun versoftet und gibt Spielern die Möglichkeit, ein Kappa zur Ordnung zu erziehen. Wer sein Kappa bestraft, wenn es etwas anstellt, kann es so zu einem lieben Haustier dressieren und es später sogar an Kappa-Sumo-

Turnieren teilnehmen lassen! Dafür muss das kleine Wesen aber erst in Form gebracht werden. Erscheint ein Zeichen über dem Kopf des Tierchens, so kann es mit der Umwelt interagieren. Durch dieses System kann man sein Kappa auch füttern und unterrichten. (wh/cs)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami.co.jp

Termin: 14. Oktober (Japan)



UNTERRICHT Durch Interaktion mit der Umwelt lernt das Kappa.



Kessen 3

ACTION-STRATEGIE Massenschlachten zum Nachspielen

Es ist inzwischen drei Jahre her, dass der letzte *Kessen*-Titel in Japan erschien. In dieser langen Zeit hat sich aber relativ wenig am Spielprinzip geändert. Noch immer geben Sie Ihren Einheiten Befehle und die einzelnen Mitglieder dieser Einheit agieren daraufhin selbstständig auf dem Schlachtfeld. Neu ist, dass Sie jetzt die Steuerung über jeden beliebigen Soldaten übernehmen und so aktiv ins Spielgeschehen eingreifen können. Darüber hinaus dürfen Sie Ihren Shogun, den Kriegsherren, übers Schlachtfeld dirigieren. Je nachdem wie gut Sie sich dabei schlagen, bekommen Sie Punkte, die Sie in neue Ausrüstungsgegenstände stecken dürfen. (wh/cs)

Hersteller: koei

Internet: www.koei.co.jp

Termin: Winter 2004 (Japan)

zip zusammensetzen. +++ **SAMURAI IM WILDEN WESTEN** *Samurai Western*, der dritte Teil von Spikes *Way of the Samurai*-Serie wird den Spieler in ein Wild-West-Szenario versetzen. +++ **VERSCHOBEN** Das in Japan heiß erwartete Rollenspiel *Magna Carta* wurde um einen Monat verschoben. +++

ONLINE GAMING NEWS

AKTUELLES IM NETZ



Maik Büteler
berichtet.

Bergaufbremsen

Das Leben kann so gemein sein. Da gehört man zu den ersten, die sich den wenig formschönen Netzwerkadapter an die geliebte Konsole schrauben – in der Hoffnung, eine neue Spielewelt zu erleben. Man erträgt gruselige Konfigurationsmenüs und erheiternde Späße wie die Abfrage der Seriennummer, die hinter dem frisch angeschraubten Netzwerkadapter auf der Konsole niedergeschrieben ist. Schlechte Verbindungen und selbst handfeste Bugs sind kein Grund zur Kapitulation. Sogar die fehlerbehaftete Konfigurations-CD hat man irgendwann verdaut, schließlich gibt es doch diese viel gerühmten kommenden Top-Hits, allen voran *Gran Turismo 4*. Der Traum aller Fans: Online gegen andere Autonarren antreten, reger Handel mit Fahrzeugen, mit mühsam geschossenen Fotos der eigenen Boliden angeben – all das klingt so schön, um wahr zu sein. Tja, und nun? Nun stellt sich heraus, dass es auch gar nicht wahr ist. Auf der Tokyo Game Show wurde uns lapidar mitgeteilt, dass *Gran Turismo 4* keinen Online-Modus bieten wird. Die Gründe waren schwammig formuliert, die Ankündigung einer eigenen Online-Episode für 2005 dagegen schon klarer. Jetzt werden die ohnehin schon arg gebeutelten Online-Fans auch noch mehrfach zur Kasse gebeten. Fragt sich nur, ob diese Verfahrensweise wirklich der ideale Nährboden für ein besser funktionierendes Online-Konzept der nächsten Konsolengeneration ist oder stattdessen am Ende auch die allerletzten Idioten (wie mich) verprellt.



PRIMA Die Lobby ist übersichtlich und schnell – kein Grund zur Klage.

C. USA West
D. Frankreich
E. Deutschland
F. Italien
G. Spanien
H. GB



vieler im Raum von 100 0 Spieler im Raum von 100

Zurück Buddies Ändern Wählen

Burnout 3: Takedown

RENNSPIEL Taugt die pfeilschnelle Raserei auch online?

Burnout 3 ist nichts anderes als der beste Arcade-Raser für die PS2, doch wie steht es um die Online-Fähigkeiten des Spiels? Ziemlich gut, so viel wird bereits in der übersichtlichen und schnellen Lobby deutlich. Ob man sich nun nach Ländern sortiert selbst durch die verfügbaren Spiele klickt oder die automatische Suchfunktion benutzt,

schon nach wenigen Augenblicken kann man das Gaspedal durchdrücken. Während der Rennen sorgten gelegentliche Verzögerungen für Verwirrung, im Großen und Ganzen läuft das Spiel aber sehr gut und bietet wesentlich stabilere Online-Rennen als beispielsweise *Need for Speed Underground*. Das Headset wird sogar während der Ladezeiten

unterstützt und bietet eine sehr gute Sprachqualität. Wer sich noch nicht mit dem Einzelspieler-Modus beschäftigt hat, kann immerhin auf eine Grundauswahl an Fahrzeugen zurückgreifen und ist damit zumindest ansatzweise konkurrenzfähig. Natürlich erfordert das Spiel einen EA-Account – ohne den darf man nicht durchstarten. (mb)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.de

Termin: Erhältlich



ONLINE-TEST BURNOUT 3

Spieleranzahl online:	6
Netzwerkqualität:	★★★★
Lobby/Chat:	★★★★
Online-Boni:	★★★★

Strecken 40
Spielmodi 5
Spiele filterbar Ja

„Dank guter Technik und großem Umfang auch online ein absoluter Ausnahmestitel. Das beste Online-Rennspiel auf der PS2!“

GRAFIK	SOUND	MULTI	ONLINE
94%	92%	93%	93%

NEWTICKER

+++ SPLINTER CELL 3 NICHT NUR KOOPERATIV SPIELBAR *Splinter Cell Chaos Theory* wird neben dem neuen Kooperativ-Modus auch wieder einen gegeneinander spielbaren Versus-Modus beinhalten. Erneut kämpfen Spione gegen Söldner gegeneinander. Neue Waffen sind ebenso geplant wie neue Spiel-Modi und ein einfacheres Interface. **+++**

DETAILS ZUM ONLINE-MODUS VON WWE SMACKDOWN! VS. RAW THQ hat erste Informationen zum Online-Modus des Wrestling-Spiels preisgegeben. Zwei Spieler können gegeneinander antreten und dürfen auf selbst erstellte Wrestler zurückgreifen. Das Headset wird nicht unterstützt, aber mittels Tastatur sind Unterhaltungen möglich. **+++**

PARTY WITH THE STARS

12 SUPERSTAR GAMES IN 1



SONIC
THE HEDGEHOG

Jag mit Sonic nach Ringen –
schneller als der Schall!



**Virtua
Fighter**

Stell dich dem Kampf –
hier und jetzt!



Nights

Finde das Geheimnis
von Ldeyas Palast!



Dreh durch bei der
verrückten Bananen-
Jagd!



PARTY ALARM!

BENÖTIGT EINE EYE-TOY™
USB-KAMERA (für PlayStation2)



AUSSERDEM DABEI



© and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "EyeToy" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved. ©SEGA, 2004. SEGA, the SEGA logo, SEGA Superstars, Sonic the Hedgehog, Samba de Amigo, The House of the Dead, Virtua Fighter, NIGHTS, ChuChu Rocket!, Virtua Striker, Space Channel 5, Puyo Pop, Crazy Taxi, Billy Hatcher and the Giant Egg, and Super Monkey Ball are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation or its affiliates.



www.sega-europe.com

The Getaway:

Der zweite Versuch.

Ob die Erwartungen diesmal erfüllt werden?

Wenn man umstrittene Spiele des letzten Jahres nennen soll, denkt man mit großer Wahrscheinlichkeit auch an *The Getaway*. Das lange verschobene Prestigeobjekt von Sony hatte große Erwartungen geweckt, die beim Release nur bedingt erfüllt wurden.

Zu viele Versprechen wurden nicht gehalten und zahlreiche spielerische Mängel waren zu beklagen. Die Kritik seitens der Presse dürfte den Entwicklern allerdings kaum wehgetan haben, denn die Verkaufszahlen der Gangstergeschichte waren letztlich absolut zufriedenstellend und viele Spieler störten sich nicht an den Macken. Eine Fortsetzung war deshalb nicht nur

STAU Selbst mit Blaulicht bleibt man öfter im dichten Verkehr hängen, als einem lieb ist.

Black Monday

sehr wahrscheinlich, sondern absolut sicher. Das Entwicklerteam in London hatte schließlich bereits für den ersten Teil viel Arbeit in die realistische Nachbildung der englischen Hauptstadt gesteckt, sodass man vom Nachfolger auch in puncto Gameplay eine Menge erwarten kann. Lange Zeit war so gut wie nichts über das Spiel in Erfahrung zu bringen, selbst auf der E3 im Mai stand *The Getaway: Black Monday* nicht gerade im Mittelpunkt. Wir durften nun exklusiv eine voll spielbare Vorabversion genauestens unter die Lupe nehmen und uns selbst ein Bild davon machen, ob die Entwickler diesmal auch ein gutes Spiel auf die Beine stellen.

SPIEL-FILM

Schon *The Getaway* ließ die Grenzen zwischen Spiel und Film verschwimmen. Bildschirmanzeigen suchte man vergeblich, Zwischensequenzen waren stilvoll geschnitten und aufwendig nachgebildete Schauspieler verliehen der Story die nötige Ernsthaftigkeit. Alle diese Prädikate treffen auch auf den Nachfolger zu. Wenn man im Hölletempo durch die Londoner Innenstadt rast, dient nach wie vor der Blinker als Navigationssystem und die eigene Geschwindigkeit kann nur geschätzt werden. Glücklicherweise wurde den Spielern diesmal aber eine Karte spendiert, die auf Knopfdruck eingeblendet werden kann und grob an-

INFO SPIELMODI

Mehr Spiel fürs Geld

***The Getaway* war kein schlechtes Spiel, doch wenn man den Story-Modus erst einmal durchhatte, gab's nur noch wenig Gründe, es länger zu spielen. Der Nachfolger bietet gleich drei Minispiele.**

Schwarzes Taxi

Der Traum eines jeden Londoner Taxifahrers. Ganz im Stile von *Crazy Taxi* sammelt man Fahrgäste ein und fährt sie zu ihrem gewünschten Zielort. London-Kundige sind hier eindeutig im Vorteil.



KONTROLLE Die Polizei greift neuerdings ganz schön hart gegen Schwarzfahrer durch.



Rennen

Zugegeben, ein richtiges Rennspiel wird aus *The Getaway* auch mit abgesteckten Kursen und leeren Straßen nicht, aber die abwechslungsreichen Rennen gegen andere Fahrer machen durchaus Spaß.



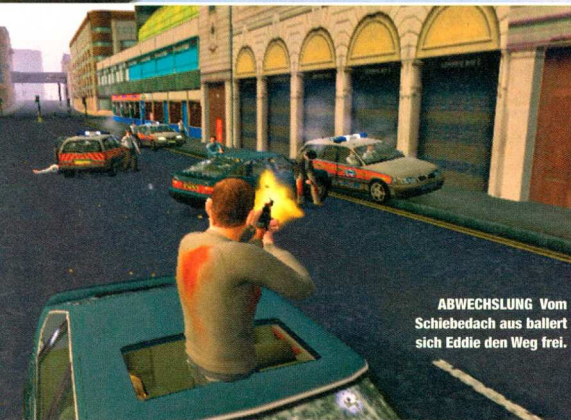
SCHMERZHAFT Wenn Eddie mit der Eisenstange zuschlägt, ist Gegenwehr zwecklos.



Verfolgungsjagd

Unterwegs als Hüter des Gesetzes. Besonders im Polizei-Lotus haben Verbrecher nur wenig zu lachen. Hier gilt es, ein flüchtendes Fahrzeug so lange zu rammen, bis es nicht mehr weiterfahren kann.





ABWECHSLUNG Vom Schiebedach aus ballert sich Eddie den Weg frei.



PSSST! Mit der Computerhackerin Sam muss man meistens durch die Levels schleichen.

gibt, in welchem Stadtteil man sich gerade befindet. Dennoch werden ortsunkundige Spieler anfangs sicherlich erneut ihre Schwierigkeiten mit der Orientierung haben. Londoner Taxifahrer dagegen dürften die Fahrabschnitte mit Leichtigkeit bewältigen und sich über die im Ver-

gleich zum realen Vorbild leeren Straßen freuen. Während man sich im echten London durch regelrechte Blechlawinen kämpfen muss, wird's in *The Getaway: Black Monday* lediglich vor Ampeln etwas voller. Auch die Bürgersteige sind noch immer weit vom über-

füllten Zustand der realen Metropole entfernt, doch im Vergleich zum ersten Teil wirkt die Stadt schon eine ganze Ecke belebter. Glücklicherweise muss man das Spiel diesmal nicht erst komplett durchspielen, ehe man auf Sightseeing-Tourgehen darf. Ein Freie-Fahrt-Modus ist von Beginn an spiel- und drei Minispiele freischaltbar. Das Kernstück ist aber natürlich

auch diesmal der Story-Modus, der komplett eigenständig ist und mit neuen Charakteren aufwartet. Cop Ben Mitchell ist die erste von zwei Hauptfiguren, die vom Spieler gesteuert werden. Er ist Mitglied einer Spezialeinheit und gehört nicht gerade zu den gesprächigsten Menschen auf diesem Planeten. Nachdem er bei einem Einsatz versehentlich einen Jugendlichen auf der Flucht erschossen hatte, war er zwei Jahre lang vom Dienst suspendiert. Seine Rückkehr in den aktiven Dienst wird nicht von allen Kollegen



INTERVIEW MIT NARESH HIRANI

„Wir sind ziemlich zufrieden mit dem, was wir erreicht haben.“

Der leitende Designer des Spiels, Naresh Hirani, fand trotz seines 18-Stunden-Tages etwas Zeit, um uns ein paar Fragen zu beantworten.

PLAYZONE: London wurde für den Vorgänger ja bereits recht authentisch nachgebaut. Worauf habt ihr euch denn bei *The Getaway: Black Monday* konzentriert?

Naresh Hirani: London hat sich in den fast zwei Jahren verändert, also haben wir zunächst einmal eine Menge Arbeit in die Anpassung der Stadt im Spiel gesteckt. Wir haben zum Beispiel den Swiss-Re-Tower ins Spiel eingebaut, den die Einheimischen auch „erotische Gurke“ nennen. Außerdem haben wir die Änderungen am Straßenlayout und der Gebührenszone für die Innenstadt berücksichtigt. Wir haben uns diesmal sehr darum bemüht, sämtliche Aspekte des Spiels zu verbessern, beispielsweise die Steuerung der Autos und die Details der Ballerabschnitte. Am offensichtlichsten ist allerdings der große Sprung nach vorne, den die Optik ge-

macht hat. Wir sind ziemlich zufrieden mit dem, was wir erreicht haben.

PLAYZONE: Was macht *The Getaway: Black Monday* gegenüber dem Vorgänger besser?

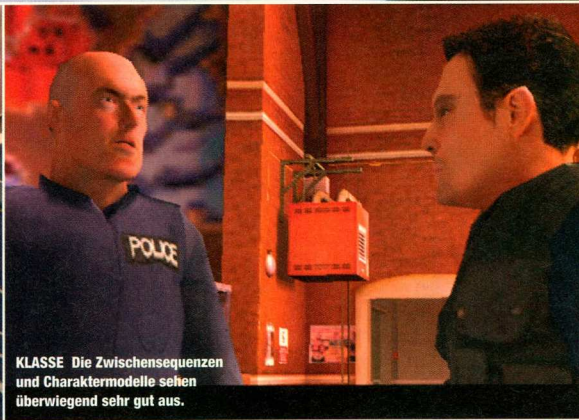
„Da liegen die Nerven schnell blank!“

Naresh Hirani: Wir haben auf Feedback von Spielern des ersten Teils reagiert, das Spiel auf sein Grundgerüst reduziert und von vorne angefangen. Alles ist jetzt größer, besser, schneller und sauberer.

PLAYZONE: *The Getaway* bot nicht gerade viel Wiederspielwert. Was können wir dahingehend vom Nachfolger erwarten?



GEFÄHRLICH Crashes mit dem Motorrad enden meistens tödlich!



KLASSE Die Zwischensequenzen und Charaktermodelle sehen überwiegend sehr gut aus.

euphorisch begrüßt und starke Spannungen liegen in der Luft. Doch bevor die Lage auf dem Revier eskalieren kann, erfordern wichtigere Ereignisse die Aufmerksamkeit der Truppe. Die Russenmafia schlägt über die Stränge und schon nach wenigen Stunden haben die Cops alle Hände voll zu tun! Kaum besser ergeht es Amateurboxer und Kleinganove Eddie O'Connor. Ein kleiner Bruch entpuppt sich als viel größere Nummer als gedacht und ehe er sich versieht, hängt er gefesselt an einem Fleischer-

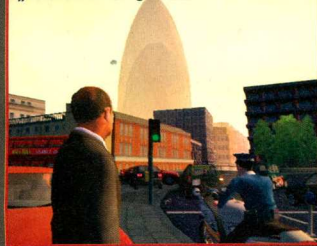
haken im Hinterzimmer seines bevorzugten Fitnessstudios und wird von einem Russen mittels einer glühend heißen Zigarette gefoltert. Es steht also außer Frage, dass beide Protagonisten einen ziemlich schlechten Tag erwischt haben und Gewalt wie schon beim Vorgänger eine große Rolle spielt. Wenn sich Eddie mit einer Brechstange oder einem Baseballschläger durch seine Peiniger prügelt, sollten sich zartbesaitete Naturen besser die Augen und Ohren zuhalten – die physische Gewalt kommt sehr authentisch rüber.

WEITERENTWICKLUNG

Die wichtige Frage nach den Verbesserungen am Gameplay kann noch nicht endgültig beantwortet werden. Fakt ist, dass die Entwickler an vielen Konzepten des Vorgängers festhalten. So ist es beispielsweise immer noch möglich, die Spielfigur durch simples Anlehnen an eine Wand zu heilen. Zwar ist diese Form der Energiegewinnung nicht mehr unendlich anwendbar, wirkt aber immer noch recht eigentümlich. Ebenfalls nahezu unverändert präsentiert sich die Steuerung

zu Fuß. Zwar können die beiden Protagonisten über Hindernisse klettern und über Abgründe hüpfen, dies geschieht aber ohne Zutun des Spielers. Trifft man auf Gegner, so werden diese vom automatischen Zielsystem erfasst und man muss nur noch schießen. Wie schon im Vorgänger wirken die Ballerabschnitte dadurch spielerisch nicht gerade besonders anspruchsvoll und leider auch etwas hakelig. Daran ist unter anderem die Kameraführung schuld, die es noch immer nicht erlaubt, frei um den Charakter

PHALLUS Dieses Gebäude wird tatsächlich „Erotische Gurke“ genannt.



Naresh Hirani: *The Getaway: Black Monday* bietet zahlreiche neue Features, wenn man das Spiel erst einmal durchgespielt hat. Es gibt drei freischaltbare Minispiele. Der Black-Cab-Modus erfordert gute Kenntnisse der Stadt, wenn man seine Passagiere pünktlich am Bestimmungsort abliefern möchte. Außerdem gibt es noch Verfolgungsjagden und Rennen durch die City auf abgesteckten Kursen.

PLAYZONE: In *Driv3r* gibt es keine lizenzierten Fahrzeuge, zum Ausgleich aber

coole Crashes und zerstörte Karren. Hättet ihr dieses Ausmaß an Zerstörung nicht auch gerne eingebaut?

Naresh Hirani: Wir haben ein komplett neues und realistischeres Schadensmodell eingebaut, das erheblich mehr Schäden am Wagen zeigt als noch im ersten Teil.

PLAYZONE: Darf man im Free-Ride-Modus das Wetter bestimmen?

Naresh Hirani: Nein.

PLAYZONE: Was war der schwierigste Teil bei der Entwicklung des Spiels?

Naresh Hirani: Die Zwischensequenzen sind immer eine Herausforderung. Wir wollten sie so realistisch wie möglich machen und griffen erneut auf echte Schauspieler zurück. Manchmal kommt es vor, dass die Schauspieler eine Szene perfekt spielen, aber die Daten nicht richtig aufgezeichnet werden. Dann braucht es schon mal fünf bis sechs Aufnahmen, ehe die Szene im Kasten ist. Da liegen die Nerven schnell blank.

PLAYZONE: Habt ihr das Spiel geändert, nachdem ihr *Driv3r* oder *True Crime: Streets of L.A.* gesehen habt?

Naresh Hirani: Nein, *The Getaway: Black Monday* war schon lange in der Entwicklung, bevor wir diese beiden Spiele zu Gesicht bekommen haben.

PLAYZONE: Story und Charaktere sind erneut sehr ausgefeilt. Wie steht es um den *Getaway*-Film?

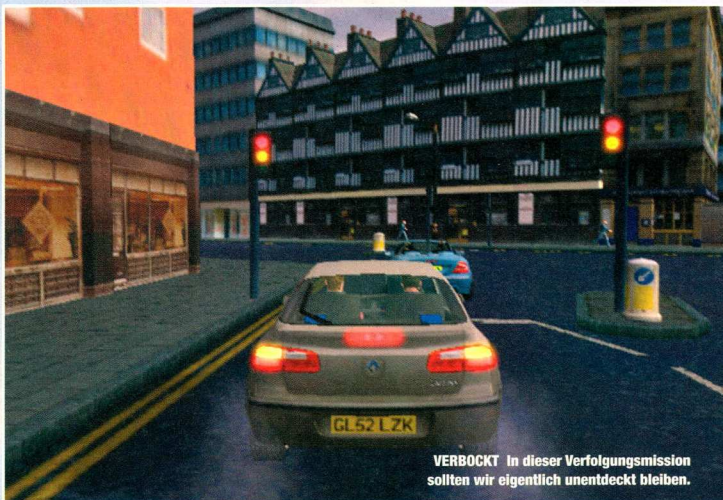
Naresh Hirani: Wir haben wirklich daran gearbeitet, den Charakteren mehr Tiefe zu verleihen. Beim ersten Teil war die Motivation der Darsteller von Anfang an klar. Diesmal erfährt man erst im Laufe des Spiels mehr über die Hintergründe und die Vorgeschichten der Charaktere – also genauso, wie man das auch bei Filmen erwartet. Was den Sprung auf die Leinwand angeht, können wir nicht mit Informationsdiensten dienen. Die Produktionsfirma Screen Gems arbeitet daran und wir sind genauso gespannt wie ihr.

PLAYZONE: Wird das Spiel diesmal pünktlich fertig sein?

Naresh Hirani: Auf jeden Fall! Alle im Team arbeiten 18 Stunden pro Tag, damit wir alles fertig kriegen und das Spiel am 17. November in die Läden stellen können.

herumzuschwenken. Manuelles Zielen ist zwar möglich, aber wegen des fehlenden Fadenkreuzes sehr ungenau. Starke Veränderungen und Verbesserungen wurden dagegen die Fahrabschnitte unterzogen. Die Fahrphysik wurde überarbeitet, was die Fahrzeuge leichter beherrschbar macht. Die neu ins Spiel gekommenen Motorräder sind ebenfalls ordentlich steuerbar, auch wenn *Driv3r* in diesem Bereich wohl die Nase vorn behalten wird. Immerhin sind die Hetzjagden durch London erheblich schneller geworden und man bleibt seltener an Straßenschildern oder anderen Fahrzeugen hängen. Bis zum Release im November bleibt den Entwicklern zwar noch etwas Zeit, allerdings wird *The Getaway: Black Monday* wohl in erster Linie Fans des Vorgängers ansprechen. Wer den nicht mochte, wird wohl auch mit dem Nachfolger nicht so schnell warm werden. Ein Pflichtkauf ist das Spiel aber schon jetzt für London-Fans, schließlich kann man in keinem anderen Spiel durch eine derart authentische Nachbildung der aufregenden Stadt rasen, ohne einen Strafzettel befürchten zu müssen.

MAIK BÜTEFOR



VERBOCKT In dieser Verfolgungsmission sollten wir eigentlich unentdeckt bleiben.



EXPLOSIV Wie gut, dass an vielen Stellen rote Fässer in der Gegend herumstehen ...



GESCHÜTZT Wer Deckungen geschickt nutzt, lebt länger.



BRUTAL Anstatt die Streitigkeiten bei einer Runde Billard zu klären, wird gleich wieder geballert.



CHAOS Während wir den Helikopter verfolgen, werden wir plötzlich von einem anderen Wagen aus beschossen.

VORSCHAU THE GETAWAY 2

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	22 Kapitel
Internet: www.playstation.de	

Spieler:	1
Termin:	17. November

GUT EINSCHÄTZUNG
 „Vielversprechende Fortsetzung der Gangster-Story mit gelungener Atmosphäre und einigen Macken.“

DIE GRÖSSTEN SCHLACHTEN WERDEN NIE ALLEINE GESCHLAGEN



FORGOTTEN REALMS
DEMON STONE

PlayStation 2
★ STAR

VIDEO GAMES
aktuell
TOP-HIT



Verstoßen aus ihrer Heimat, vereint 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.

„Demon Stone ist ein außergewöhnliches Action-Rollenspiel“

VGA 11/04

„Selten habe ich so eine intelligente und zugleich abwechslungsreiche Fantasy-Klopperei gespielt wie Demon Stone.“

OPM 2 11/04



Licensed by:

Hasbro
Properties
Group



PlayStation 2

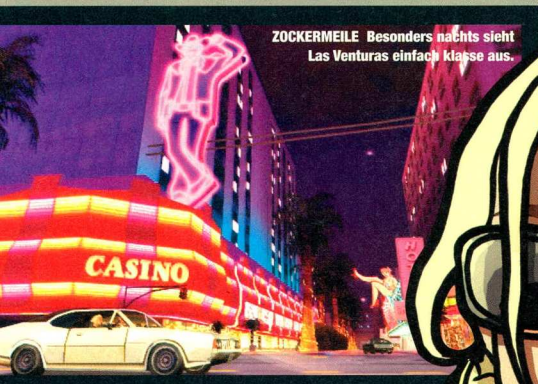


ATARI

Forgotten Realms, Dungeons & Dragons, StarFront Studios, PlayStation 2, Star, and the Dragon's Claws are trademarks or registered trademarks of Hasbro, Inc. in the U.S. and other countries. © 2004 Hasbro, Inc. All rights reserved. StarFront Studios is a trademark of StarFront Studios, Inc. All rights reserved. StarFront Studios, Inc. is a subsidiary of Hasbro, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

GTA San Andreas

Das Spiel des Jahres ist fast fertig und **definitiv grandios!**



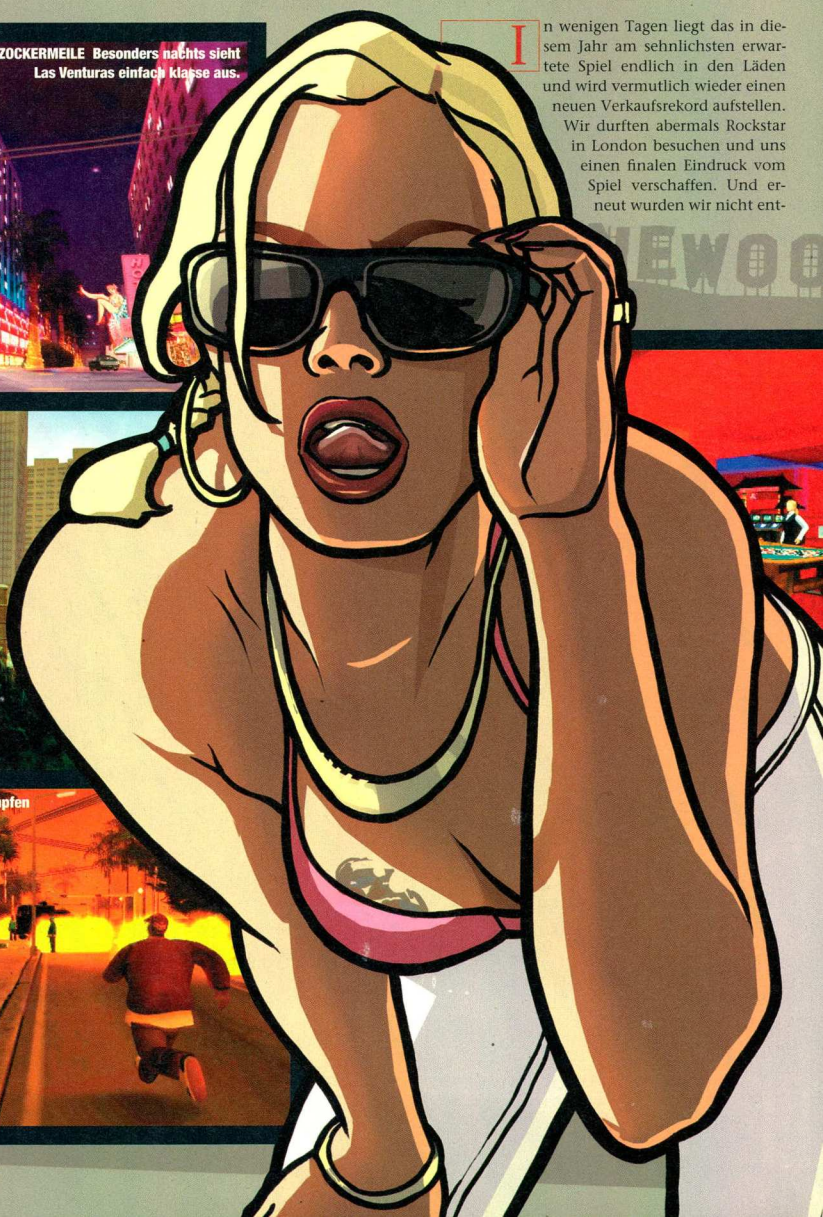
ZOCKERMEILE Besonders nachts sieht Las Venturas einfach klasse aus.



SKYLINE Wie immer ist die Fernsicht beeindruckend.



BRUTAL In den Straßenkämpfen geht's deftig zur Sache!



In wenigen Tagen liegt das in diesem Jahr am sehnlichsten erwartete Spiel endlich in den Läden und wird vermutlich wieder einen neuen Verkaufsrekord aufstellen. Wir durften abermals Rockstar in London besuchen und uns einen finalen Eindruck vom Spiel verschaffen. Und erneut wurden wir nicht ent-

täuscht – *Grand Theft Auto San Andreas* bietet genug Details für ganze drei Spiele und dürfte selbst Hardcore-Fans wochenlang beschäftigen. Dazu trägt vor allem eine wichtige Neuerung bei: In Zukunft ist nicht allein der schnöde Mammon entscheidend für das Ansehen des Spielers, sondern vor allem der verdiente Respekt. Den wiederum verschafft man sich beispielsweise durch kampflustige Eroberungen fremder Gebiete. Auf der jederzeit aufrufbaren Karte geben verschiedene Einfärbungen an, welches Gebiet zu welcher Gang gehört. Je mehr Viertel Sie mit Ihrer eigenen Gangfarbe zukleistern, umso mehr Respekt ernten Sie. Aber Vorsicht: Übernommene Gebiete, müssen gelegentlich verteidigt werden. Spätestens dann sind Ihre rekrutierbaren Gangmitglieder Gold wert. Abhängig von Ihrem verdienten

Respekt schließen sich Ihnen bis zu acht wild entschlossene Jungs an und begleiten Sie. Die neu dazugewonnene Feuerkraft ist enorm.

VIVA LAS VENTURAS!

Wer es etwas ruhiger angehen lassen möchte, stattet der Spielermetropole Las Venturas einen Besuch ab. Dort kann man standesgemäß seine sauer verdiente Kohle beim Roulette, Black Jack und an einarmigen Banditen verzocken oder einfach nur lässig durch die blinkenden und leuchtenden Straßenzüge cruisen. Dazu sollte man vorher natürlich auch eine passende Garderobe auswählen, die sich nun auch einzeln erwerben lässt. In verschiedenen Modegeschäften statted man Carl mit den unterschiedlichsten Hosen, Jacken, Sakkos, Mützen, Brillen und Schuhen aus. Wie beim

gesamten Spiel ist auch hier der Umfang enorm, und so lange es die Brieftasche hergibt, wird man wohl Stunden damit verbringen können, das perfekte Outfit für den richtigen Anlass zu finden.

MAIK BÜTEFÜR

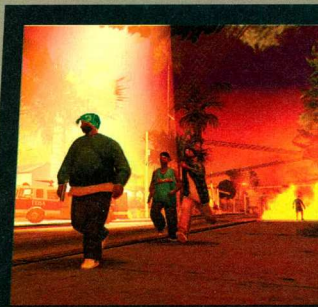
VORSCHAU GTA SAN ANDREAS

Hersteller:	Rockstar
Entwickler:	Rockstar North
Genre:	Action
Sprache:	Englisch mit Untertiteln
Umfang:	Riesig
Internet:	www.sanandreas.de
Spieler:	1
Termin:	29. Oktober

EINSCHÄTZUNG

SUPER

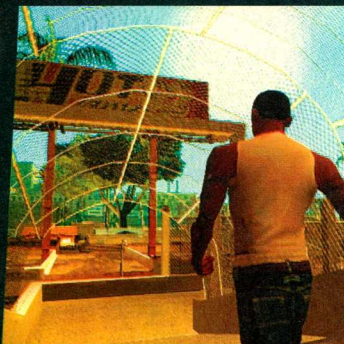
„Ein Pflichtkauf für alle Besitzer einer PlayStation 2 – *Grand Theft Auto San Andreas* erfüllt alle Erwartungen!“



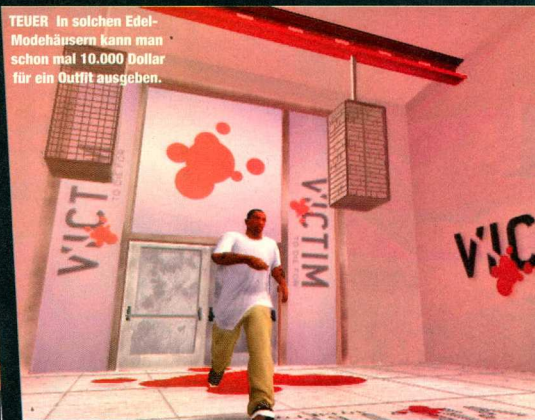
AUFPASSER Security sorgt in den Casinos für Ordnung.



DER KING LEBT! Einer von beiden ist offensichtlich ein Betrüger.



BLING, BLING! Einarmige Banditen dürfen in Las Venturas nicht fehlen.



TEUER In solchen Edel-Modehäusern kann man schon mal 10.000 Dollar für ein Outfit ausgeben.

Tom Clancy's

An die Waffen, stellen Sie Ihr Team zusammen und machen Sie sich **bereit für den nächsten Einsatz!**

Nach den kommerziellen Erfolgen der Vollversion von *Ghost Recon* und des Add-ons *Jungle Storm* gönnt Ubisoft der PS2 eine echte Neuentwicklung der *Ghost Recon*-Thematik. Während die anderen erhältlichen Teile simple Umsetzungen von anderen Plattformen waren, kommt nun ein Titel, der zwar den gleichen Namen trägt wie die kommenden Xbox- und PC-Fassungen, aber eine gänzlich eigenständige Story und leicht verändertes Gameplay haben wird. So stürzen Sie sich in der PS2-Version des Spiels in die Wirren eines Konfliktes mit Nordkorea im Jahr 2007. Die Nordkoreaner haben gerade ein Schiff des amerikanischen Geheimdienstes versenkt. Daraufhin entwickelt sich ein Konflikt, der zur nuklearen Katastrophe für die

gesamte Menschheit zu führen droht. Um das zu verhindern, werden ein paar Ghosts in das Krisengebiet entsandt, um herauszufinden, was genau passiert ist und ob sich eine dritte Partei hinter dem Komplott verbirgt. Eine typische Clancy-Story eben.

MEHR ACTION, WENIGER TAKTIK

Obwohl der Titel im Genre „Team-Action“ anzusiedeln ist, spielen sich die ersten Levels der vorliegenden Preview-Version eher wie ein Shooter. Den Spieler unterstützen seine Kameraden zwar in den meisten Abschnitten, trotzdem ist weniger taktisches Vorgehen für das Erfüllen einer Mission notwendig als bei den früheren Teilen der Serie. Aber kein Grund zur Beunruhigung für Taktikfreaks: Auch wenn die Missionen einen deutlich er-

ERWISCHT Eine Salve aus dem Gewehr und die Gegner sind Geschichte.



Ghost Recon 2

höhten Actionanteil aufweisen, sollte man bei bestimmten Missionen auf die tatkräftige Unterstützung seiner Teammitglieder nicht verzichten, gerade wenn es gilt, Gebäude einzunehmen. Besonders erwähnenswert sind die beiden Solo-Missionen, in denen sich der Spieler als „einsamer Wolf“ durch den Level ballern muss. Dabei steht ihm unter anderem eine nette Sniper Rifle zur Verfügung, mit der er die Gegner auch aus einiger Entfernung sicher ausschalten kann. In den restlichen zwölf Team-Levels werden Sie aber tatkräftig von Ihren Kameraden unterstützt.

WAR'S ZU KOMPLIZIERT?

Neben der Spielmechanik wurde auch die Steuerung des Trupps leicht angepasst und vereinfacht. So stehen jetzt nur noch vier Team-Befehle zur Verfügung: „Gehe zu“, „Angriff“, Position halten/Zurückgehen“ und „Auskundschaften“. Dadurch wird das Gameplay wesentlich actionlastiger und schneller. Besonders in den onlineunterstützten Multiplayer-Matches stellt sich das als deutliche Verbesserung heraus, auch

wenn der spielerische Tiefgang im Solo-Modus etwas darunter leidet. Das ist schade, weil sich Solospieler wahrscheinlich in *Tom Clancy's Ghost Recon 2* nicht ganz so wohl fühlen werden wie im Vorgänger. Wenn die Entwickler grafisch noch ein wenig nachbessern, steht uns ein weiteres Tom-Clancy-Highlight ins Haus, das storymäßig wieder alle Register zieht und uns schnelle, unkomplizierte Team-Action vor allem für heiße Online-Duelle verspricht.

ALEXANDER FUNKE

VORSCHAU GHOST RECON 2

Hersteller: **Ubisoft**
 Entwickler: **Ubisoft Shanghai**
 Genre: **Team-Action**
 Sprache: **Deutsch**
 Umfang: **14 Solo-Missionen**
 Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler: **Termin:**
 1-16 (online) **25. November**

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Dank neuem Befehlsinterface deutlich unkomplizierter – perfekt für schnelle Online-Duelle.“



GRUPPENARBEIT Teamwork ist immer noch Hauptbestandteil des Spiels.



ÜBUNG MACHT DEN MEISTER
 Im Training lernt man den Umgang mit Waffen und die Teamsteuerung.



GUTE DECKUNG Aus sicherer Deckung haben die Feinde keine Chance.



SCHARFSCHÜTZE
 In den Solomissionen steht die wichtige Sniper Rifle zur Verfügung.



LUFTUNTERSTÜTZUNG Ein paar Schüsse aus der Luft helfen den Ghosts weiterzukommen.

! Feuerstellung sichern

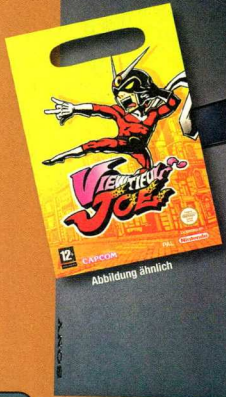
Viewtiful-Joe- Gewinnspiel

Capcom lässt es nun auch auf der PS2 so richtig krachen: Seit kurzem ist der GameCube-Hit *Viewtiful Joe* auch für Sonys Konsole erhältlich und bietet mit Dante und Trish aus *Devil May Cry* sogar

zwei zusätzliche Spielfiguren! Wer beim ohnehin günstigen Preis von 30 Euro noch zögert, der kann bei unserer Verlosung (in Zusammenarbeit mit Capcom) das Spiel und zwei exklusive Merchandise-Artikel gewinnen. Dem Hauptgewinner winkt zusätzlich sogar noch eine brandneue „kleine“ PlayStation 2 der neuen Bauart, wie sie ab November in die Läden kommt.

Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur folgende Frage beantworten:

Welches Entwicklungsstudio von Capcom hat Viewtiful Joe auf die PS2 umgesetzt?



a) Capcom Digital Studios
c) Clover Studio

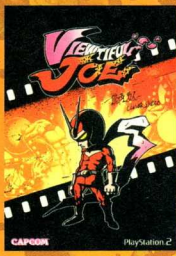
b) Umbrella Interactive Studios
d) Production Studio 6

1. Preis:

- Eine „kleine“ PlayStation-2-Konsole der neuen Bauart (inkl. Netzwerk-Adapter)
- Vollversion Viewtiful Joe (PS2)
- Viewtiful-Joe-Infolyer mit Autogramm von Atsushi Inaba (Präsident von Capcoms Clover Studio)
- Schicke Viewtiful-Joe-Tüte

2.-10. Preis:

- Vollversion Viewtiful Joe (PS2)
- Viewtiful-Joe-Infolyer mit Autogramm von Atsushi Inaba (Präsident von Capcoms Clover Studio)
- Schicke Viewtiful-Joe-Tüte



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 46“ und dem Lösungsbuchstaben (z. B. PZ 46 b) an folgende länderspezifische Nummern:

D: 82098 € 0,49*/SMS, Alle Netze! (*VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 9292, sfr 0,70/SMS | A: 0900 700800, € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ 46,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

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

Teilnahmeschluss ist der 17. November 2004.



DIES IST...

...DIE STUNDE FÜR DER ENTSCHEIDUNG!

„CALL OF DUTY: FINEST HOUR WIRD EIN MEISTERWERK!
DAS SPIEL HAT ALLE ZUTATEN FÜR EINEN MEGA-HIT.“

—PlayStation 04/04

CALL OF DUTY FINEST HOUR™

BALD ERHÄLTlich!

www.activision.de

Brisante Schlachten
versetzen Sie mitten
in die Hitze des
Gefechts.

Begeben Sie sich
zusammen mit Ihrem
Trupp auf eine Vielzahl
von Kampfmissionen.

Dramatische Einzelspieler-
Missionen oder der Kampf
zwischen Achsenmächten
und Alliierten online im
Mehrspieler-Modus.

NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

XBOX
LIVE



PlayStation 2

ACTIVISION

© 2004 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragtes Warenzeichen, Call of Duty und Call of Duty: Finest Hour sind Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und das "PS" Logo sind eingetragene Warenzeichen und DAAS ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Für das Online-Spiel werden eine Internet-Verbindung, ein Netzwerkkapitel (für PlayStation 2) und eine Memory Card (8 MB) für PlayStation 2 separat erhältlich benötigt. Microsoft, Xbox, Xbox Live und die Xbox- und Xbox Live-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. GameSpy und das "Powered by GameSpy" Logo sind Warenzeichen von GameSpy Holdings, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

POWERED BY
gameSpy



www.activision.de

Project Cold Fear

Schiff ahoi! Ubisoft setzt Horror-Fans auf hoher See aus.

Das Survival-Horror-Genre, das jahrelang von den Serien *Resident Evil* und *Silent Hill* dominiert wurde, ist nicht gerade bekannt dafür, ständig mit neuen, innovativen Titeln zu glänzen. Spiele wie *Obscure*, das wie ein Teenie-Splatter-Film daherkommt, sind da schon eher die Ausnahme. *Project Cold Fear* – so der Arbeitstitel des neuen Abenteuers von Ubisoft, das wir Ihnen in diesem Artikel exklusiv vorstellen wollen – wird das Genre zwar nicht unbedingt revolutionieren, bietet aber dennoch

eine ganze Reihe innovativer und cooler Features, die diesen Titel im nächsten Jahr deutlich von der Konkurrenz abheben sollten.

TOD AUF HOHER SEE

Der Spieler verkörpert Tom Hansen, Mitglied der US-Küstenwache, dessen Einsatzgebiet der raue Pazifische Ozean in der Nähe von Alaska ist. Als er einen dringenden Notruf von einem russischen Walfänger erhält, zögert er keine Sekunde. Dort angekommen, merkt das Rettungsteam, dass etwas Unheimliches auf dem Schiff vorgeht. Was als „simp-

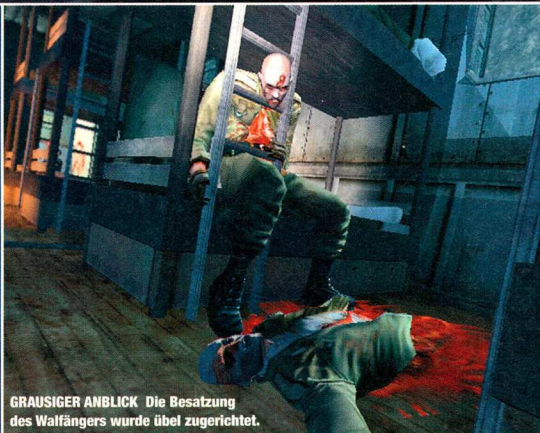
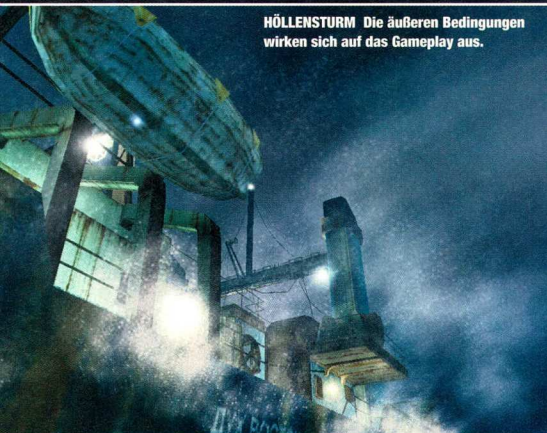
le“ Rettungsaktion auf hoher See begann, entwickelt sich zu einem riesigen Fiasko, als alle Teammitglieder auf brutale Art und Weise abgeschlachtet werden. Nur Hansen überlebt und ist von diesem Zeitpunkt an gezwungen, alleine nach einem Ausweg aus der schwimmenden Todesfalle zu suchen.

BEKLEMMENDE ATMOSPHERE

Auch wenn das Setting nicht ganz neu ist (der Lightgun-Shooter *Resident Evil Dead Aim* spielte eben-

falls auf einem Schiff), dürfte das von Darkworks entwickelte *Project Cold Fear* dennoch eine äußerst willkommene Abwechslung zum gewohnten *Resident Evil*/*Silent Hill*-Standardschema bieten. „Wir wollten eine dynamische Umgebung schaffen, die eine ständige Herausforderung an den Spieler darstellt“, er-

HÖLLENSTURM Die äußeren Bedingungen wirken sich auf das Gameplay aus.



GRAUSIGER ANBLICK Die Besatzung des Walfängers wurde übel zugerichtet.



AUSGEWEIDET Dieser Wal hat's hinter sich.

klärte uns Antoine Villette, Creative Director des Spiels, in einem Interview. Gemeint ist damit ein gewaltiger Sturm, der für außergewöhnliche Verhältnisse an Bord des riesigen Schiffes sorgt und sowohl eine Herausforderung für den Spieler darstellt als auch zusätzliche Interaktionsmöglichkeiten mit der sich ständig verändernden Umgebung bietet. Mit etwas Fantasie werden selbst einfache Dinge wie Stromgeneratoren oder Frachtkisten zu tödlichen Waffen.

MIT FLAMMENWERFER UND HARPUNE

Es gibt natürlich auch herkömmliche Mittel, um mit den bisher noch geheim gehaltenen Feinden fertig zu werden. Eine Harpune gehört ebenso zum Arsenal des Helden wie die fast schon obligatorische Schrotflinte, ein Sturmgewehr oder ein Flammenwerfer. Während man Tom Hansen normalerweise in Third-Person-Ansicht durch die Levels führt, fährt die Kamera bei Kämpfen näher an den Protagonisten heran. Man schaut dem Helden dann über

die Schulter und erlebt die Action so aus nächster Nähe. Leider hält sich Ubisoft noch sehr bedeckt, was weitere Infos angeht. Wir konnten Antoine Villette lediglich noch entlocken, dass das Schiff nicht der einzige Schauplatz sein wird. Im weiteren Verlauf darf man auch noch eine verlassene Bohrinsel erkunden, die jederzeit in sich zusammenfallen kann. Wir hoffen, schon bald neue Bilder und Infos zu diesem äußerst vielversprechenden Titel an Land ziehen zu können.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU PROJECT COLD FEAR

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Darkworks
Genre:	Survival-Horror
Sprache:	Unbekannt
Umfang:	Unbekannt

Internet: www.ubisoft.de

Spieler:	Termin:
1	März 2005

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

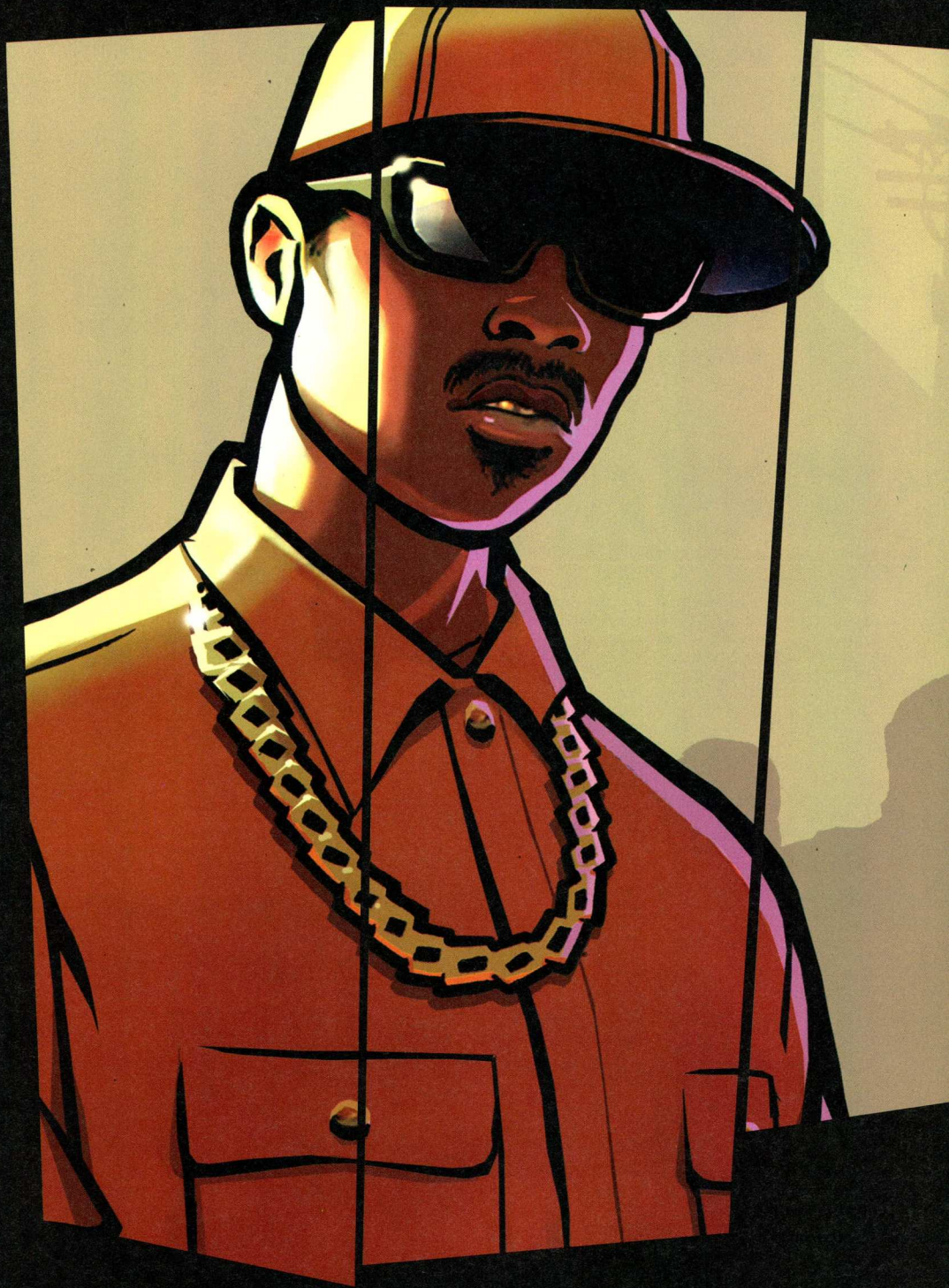
„Ebenso spannend wie blutig – dieses Horror-Adventure sollten sich Fans auf jeden Fall vormerken.“

STIMMUNGSVOLL Das rote Licht schafft ein unheilvolles Ambiente.



DRECK UND BLUT Die Toiletten sehen verheerend aus.

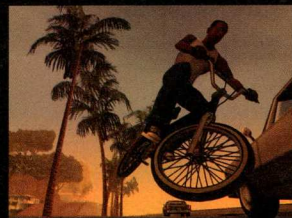




ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT

grand theft auto San Andreas™

EINE ROCKSTAR NORTH
PRODUKTION



AB 29. OKTOBER 2004
ERHÄLTlich FÜR PLAYSTATION®2!

WWW.SANANDREAS.DE

SOUNDTRACK ERHÄLTlich BEI INTERSCOPE RECORDS



PlayStation 2



Project:

Ein Shooter voller **cleverer Wunderwaffen** von den Legacy-of-Kain-Machern.



Snowblind

Das Gesundheitswesen ist im Jahre 2065 immer für eine Überraschung gut. Schwer verletzt landet Leutnant Nathan Frost unterm Messer von Chirurgen, die nicht nur sein Leben retten, sondern ihm auch ganz nebenbei ein paar Extras in den Körperschrauben.

Gänzlich ungefragt wird der Freiheitskoalitions-Soldat zum biomechanischen Cyborg-Wunder. Sein Superblick erkennt versteckte Gegner sogar hinter Wän-

den, Tarnung macht ihn vorübergehend unsichtbar, das Projektil-Schild schützt vor blauen Bohnen, dank Reflex-Verstärkung verlangsamt er den Zeitablauf der Spielwelt – und er kann sogar einen Elektrosturm auslösen, der fies brutzelnd durch ganze Gegnerbestände fegt. Aber all diese Biomod-Energie fressenden Sonderfähigkeiten sind nur die Spitze des Eisbergs der spielerischen Kreativität, die in *Project: Snowblind* aus allen Ecken und Kanten rieselt.

DER PFAHL WAR EINMAL Dass das Programmiererteam Crystal Dynamics fette Grafik aus der PS2-Hardware rauskitzeln kann, wissen wir spätestens seit den Action-Adventures *Soul Reaver 2*



SPIELVEREINIGUNG Angriff mit Schutzschild, Granaten und ein paar Teamkameraden.



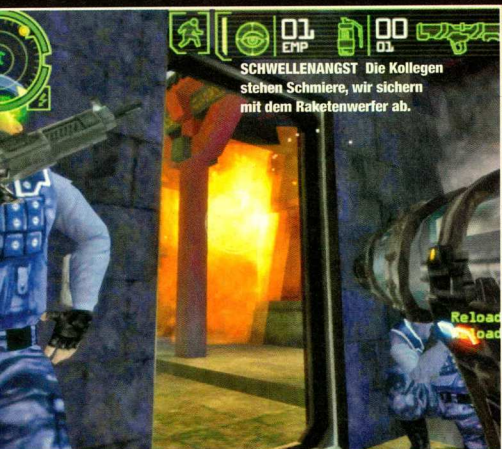
BEZIEHUNGSKISTE Die Physik-Engine bringt so einiges durcheinander.

und *Legacy of Kain: Defiance*. Jetzt ist aber ein Genrewechsel fällig: In den letzten Jahren arbeitete man an einem astreinen Shooter mit Sci-Fi-Story. Das Projekt begann unter dem Arbeitstitel „Clan Wars“ und war als Ableger der *Deus Ex*-Serie konzipiert worden. Doch im Rahmen der Entwicklung verselbstständigte sich das neue Baby immer mehr mit seinem rasanten Action-Spielablauf, bis schließlich die vollständige Emanzipation mit dem Namen *Project: Snowblind* beschlossen wurde. An den Patenonkel *Deus Ex* erinnern nur noch einzelne Hilfsmittel (Spiderbots) und eine gewisse Flexibilität bei der Herangehensweise. Denn die Mischung aus fantastischen

Fähigkeiten und wundersamen Waffen lädt zum Experimentieren und Kombinieren ein. So macht Sie der Reflex-Verstärker nicht einfach nur schneller, sondern erlaubt auch Raketenabweich- und Granatenabfangmanöver. Unsichtbarkeit ist ideal, um sich nahe an einen Wachposten heranzupirschen, um ihn dann mit einem gezielten Kinnhaken rustikal auf die Bretter zu schicken. Oder Sie benutzen die selbstständig herumkrabbelnden Spiderbots, um eine Sprengladung mitten in eine gegnerische Stellung zu transportieren.

FREUND UND FEIND

Produzent John Chownec betont die Bedeutung des „Schlachtfeld-Chaos-Kon-



SCHWELLENANGST Die Kollegen stehen Schmiere, wir sichern mit dem Raketenwerfer ab.

INFO AUSTRÜSTUNG UND SONDERKRÄFTE

Wummen und mehr

Durch die clevere Kombination von Waffen und Cyborg-Talenten übersteht Supersoldat Frost die kniffligsten Schlachten.

Waffen

Pistole: Wenig Durchschlagskraft, aber besser als gar nix

Karabiner: Maschinenpistole, schneller Feuerstoß für alle Lebenslagen

Schrotflinte: Ballert bestens auf kurze Entfernung, spuckt auch Klebexplosionen

Flechette: Abprallende Energieschosse, suchen selbstständig den nächsten Feind

Scharfschützengewehr: Mit dem Zielfernrohr entgeht Ihnen nichts so leicht.

HERF-Kanone: Blitzschleuder, die auch Elektrominen legt

Raketenwerfer: Wenn mal wieder ein Panzer geknackt werden muss

Rail-Laser: Der schießt sogar durch Wände.

Icepick: Erlaubt es Ihnen, feindliche Roboter

und Computer zu kontrollieren

Kicker: Schubst Objekte in der Spielwelt herum

Wurfgeschosse

Granaten: EMP-Knaller legen Roboter lahm,

die Frag-Ananas lässt feindliche Soldaten in die Luft gehen.

Tretmine: Für einen guten Auftritt

Spinnenbombe: Verwandelt sich beim Aufprall in einen Spiderbot, der Gegner beschäftigt

Schutzwall: Entfaltet eine Barriere für die Extraportion Deckung

Spezialfähigkeiten

Super-Sicht: Gegner werden farbig hervorgehoben

und sind sogar hinter Wänden erkennbar

Unsichtbarkeit: Schleichen Sie sich unbemerkt an.

Reflex-Verstärkung: Die Bullet Time lebt! Der Zeitablauf in der Spielwelt wird verlangsamt.

Elektrosturm: Energiefeld, das von Gegner zu Gegner springt

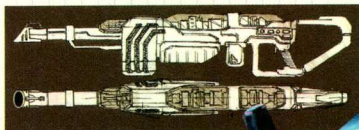
Projektil-Schild: Macht Sie zeitweilig kugelsicher



HERF GUN



ROCKET LAUNCHER



RAIL GUN

DA WÄCHST KEIN GRAS MEHR

Konzeptskizzen der etwas größeren Kaliber.

KRABEL-TROUBLE Der kleine Spiderbot eignet sich prima für Ablenkungsmanöver.





MASSENAUF LAUF
Gegnerische Soldaten sind gut am roten Visier zu erkennen.



RUHESTÖRUNG Die friedliche Idylle der Tempelanlage war einmal ...

zepten“, quasi ein Markenzeichen der eigens für *Project: Snowblind* entwickelten Engine: „Wir sind stolz auf die Masse an Spielfiguren, die wir gleichzeitig darstellen können, ohne dabei Abstriche bei der visuellen Qualität zu machen.“ Bis zu 20 Charaktere tummeln sich gleichzeitig in einem Kampf, darunter rund ein halbes Dutzend Verbündeter. Da geht so einiges zu Bruch, heftige Schusswechsel, herumfliegende Einzelteile und eine teilweise zerstörbare Umgebung strapazieren die Deckungsgrenze jeder Hausratversicherung. Den computergesteuerten Teamkameraden gibt man keine Befehle, vielmehr reagieren sie auf die jeweilige Situation, suchen Deckung oder attackieren automatisch anrückende Gegner. Feige verstecken und die Kollegen den Heldentod sterben lassen, gilt nicht: Wer seinen Trupp vorschnell verheizt, macht sich das Leben in späteren Massenschlachten unnötig schwer. Außerdem winken Belohnungen in Form

von Lebensenergie oder anderen Extras, wenn möglichst viele Teammitglieder überleben. Beim Anspielen sorgte die Gruppendynamik schon für ziemlich spektakuläre Schlachten, ohne dass einem die eigenen Männer dabei hinderlich im Wege gestanden wären. Damit niemand übersehen wird, verrät eine Radaranzeige die Positionen der verbündeten Soldaten.

WELTFRIEDEN ANNO 2065

In der Story geht es um den Kampf der Freiheitskoalition gegen die Armee eines Terrorregimes, das an der Entwicklung einer Waffe mit Weltzerstörungspotenzial bastelt. Nach einem Militärputsch befinden Sie sich zusammen mit einem kleinen Soldatentrupp in der unangenehmen Lage, es hinter feindlichen Linien mit einer erdrückenden gegnerischen Übermacht aufnehmen zu müssen. Die Einzelspieler-Kampagne soll rund 15 Stunden Spannung bieten, ausgeschmückt mit

schnittig inszenierten Zwischensequenzen und häufig wechselnden Missionszielen. Bis zu 16 Spieler lassen die Fetzen im Netzwerk oder Internet fliegen. Zur Multiplayer-Zerstreuung sind derzeit zehn Karten fertig, verschiedene Spielvarianten mit modifizierbaren Regeln sind geplant. Welche Waffen und Sonderfähigkeiten Ihre Spielfigur hier hat, hängt davon ab, für welche der fünf Charakterklassen Sie sich entscheiden.

BALLERN MIT NIVEAU

Es ist nicht nur Nathan Frosts Implantaten zu verdanken, dass an allen Ecken etwas rumst, quallt, kollabiert oder explodiert. Die Waffenkollektion bietet von konventionellen Knarren bis zu futuristischen Science-Fiction-Schießprügeln für jeden etwas. Neben dem Standardschuss per Schultertaste gibt es pro Waffe auch einen Alternativ-Modus mit zum Teil sehr einfallsreicher Wirkungsweise. Die Schrotflinte

macht (wie es sich gehört) auf kurzer Distanz ebenso kurzen Prozess. Doch per „Alt“-Taste spuckt sie klebrige Bomben, die sich auf Objekte, Roboter oder Feinde haften lassen. Die HERF-Kanone ist im Normal-Modus eine Art Energie-Flammenwerfer. Alternativ nutzt man sie zur Verminderung von Passagen, um vordringenden Feinden einen Elektroschock zu verpassen.

FEINDLICHE ÜBERNAHME

Als „schlaue Waffen“ bezeichnet John Chwanec die Ausrüstungsgegenstände, welche sich mit Künstliche-Intelligenz-Routinengesegnet selbstständig ihren Weg bahnen. Bei der Flechette sind es ausschwärmende Energiefelder, welche den nächsten Gegner suchen und sich hartnäckig an dessen Fersen heften. Ein Spiderbot krabbelt munter drauflos und lenkt Feinde mit seinen lähmenden Salven ab. Angesichts einer Übermacht empfehlen sich solche Ablenkungsmanöver, um einen



EINZELGÄNGER Durch diesen Kanalisationsabschnitt müssen Sie sich alleine kämpfen.



SCHLAUE GESCHOSSE Die Flechette-Drohnen haben ein neues Opfer.

Teil der Gegnerschaft ruhig zu stellen, betont John: „Wir geben dem Spieler die Werkzeuge, damit er mit mehreren Feindgruppen jonglieren kann.“ Sie hacken sich außerdem in Computersysteme, um mit Wachkameras den weiteren Weg auszuspähen. Durch Abschießen der Icepick-Waffe übernimmt man auch gegnerische Wachroboter und steuert diese – am besten wild ballern – zu ihren Eigentümern zurück. Es herrscht ohnehin kein Mangel an steuerbaren Fahrzeugen: Unbewaffneter Truppentransporter, Geländewagen mit Geschützturm und riesiger Robot-Walker sind konkrete Beispiele, die wir bei unserer Probestartie erlebt haben. Vehikel tauchen auch in der Story auf, spielen aber vor allem in den Multiplayer-Karten eine zentrale Rolle.

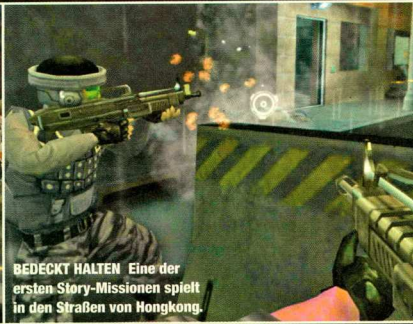
FRISCH, FLOTT, FARBENFROH

Was uns beim Probespiel noch auffiel, war eine trotz aller Ausrüstungskomplexität gut flutschende Bedienung. Nach kurzer Eingewöhnungszeit selektiert man mit dem Steuerkreuz souverän Waffen, Wurfgeschosse und Sonderfähigkeiten. Und egal ob beim Straßenkampf in Stadtrüinen oder der Flucht aus einer Tempelanlage, es ist eigentlich ständig was los. Die Action schnell, die Kawumm-Effekte gut durchgebraten, dazu eine knackige Farbpalette, die alles so schön bunt macht: „Die nahe Zukunft muss nicht immer grau und düster sein“, bekräftigt John Chowanec.

HEINRICH LENHARDT



SPRENGMEISTER
Dankenswerterweise tummelt sich der Feind hinter explosiven Fässern.

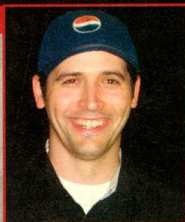


BEDECKT HALTEN Eine der ersten Story-Missionen spielt in den Straßen von Hongkong.

INTERVIEW MIT JOHN CHOWANEC

„Du entdeckst immer wieder neue Möglichkeiten.“

Zwischen ein paar hitzigen *Snowblind*-Ballereien hatten wir die Gelegenheit, dem Produzenten des Titels einige Fragen entgegenzuschießen.



PLAYZONE: Welches sind die coolsten Features, durch die sich euer Spiel von der Konkurrenz abhebt?

John Chowanec: Was *Project: Snowblind* so besonders macht, ist die sehr, sehr dichte Spielumgebung. Die Welt ist lebendig, sie hat viel Ambiente, es gibt eine Menge Gegner und befreundete Einheiten. Unser Team hat dieses Konzept des „Schlachtfeld-Chaos“ immer wieder gepusht. Du siehst oft zwölf bis 20 Spielfiguren gleichzeitig auf dem Bildschirm, abhängig davon, was gerade in der Szene passiert.

„Ich wusste gar nicht, dass man das machen kann!“

PLAYZONE: Bei der Waffenauswahl habt ihr euch auch einiges einfallen lassen.

John Chowanec: Es gibt etwa zwei Dutzend verschiedene Dinge, die du mit der Spielwelt anstellen kannst. Also deine Knarren einsetzen, Spezialfähigkeiten, Gadgets oder Sekundärwaffen. Aber am meisten bin ich auf die „Smart Weapons“ stolz: Waffen, die nicht nur schießen, sondern auch denken. Wenn du zum Beispiel den Alternativ-Feuer-Modus der Flechette-Kanone einsetzt, geht ein Schwarm Angriffsdrohnen auf Gegnersuche. Sie treffen ihre eigenen Schlussfolgerungen und planen ihren Weg durch die Umgebung, um Feinde auf dem Spielfeld zu zerstören. Ich denke, dass diese beiden Dinge, kombiniert mit dem Umstand, dass wir einen wirklich zugänglichen Shooter machen wollen, *Project: Snowblind* unverwechselbar machen. Wenn die Spieler mal ein wenig Zeit damit verbringen, werden sie es lieben, wie die Spielmechaniken zusammenarbeiten. Man kann zum Beispiel die HERF-Kanone nehmen, um mit deren Alternativ-Feu-

er-Modus eine Elektromine zu erhalten. Wenn du die auf einen Spiderbot steckst, der sich damit selbstständig durch den Level bewegt und Gegner sucht, hast du eine einzigartige Waffe.

PLAYZONE: Wie wollt ihr uns motivieren, die Story wiederholt durchzuspielen?

John Chowanec: Was meiner Meinung nach am meisten für den Replay-Wert bringen wird: Du entdeckst immer wieder neue Möglichkeiten, wie du Waffen und Fähigkeiten kombinieren kannst. Du wirst nicht von Anfang an auf alle Möglichkeiten kommen, sondern dir zum Beispiel erst in der achten Mission sagen: „Oh mein Gott, ich wusste gar nicht, dass man das machen kann!“ Wenn du dann ein zweites Mal beginnst, wirst du andere Sachen ausprobieren. Ich arbeite nun wirklich schon seit einiger Zeit am dem Spiel und stolpere immer noch über neue Wege, was man mit den zur Verfügung stehenden Mitteln anstellen kann.

PLAYZONE: Wie viel Abwechslung erwartet uns in Sachen Multiplayer-Modus?

John Chowanec: Wir bieten nicht nur die üblichen Standards wie Deathmatch oder Capture the Flag. Es gibt auch den Assault-Modus, bei dem man Punkte für die Zerstörung von Generatoren erhält, aber nicht für das Abschießen anderer Spieler. Dann haben wir den Hunter-Modus, der King of the Hill sehr ähnlich ist: Wenn man den Hunter abschießt, schlüpf man selber in dessen Rolle und sammelt dadurch Punkte – also ist jeder andere Spieler hinter dem Hunter her. Die Multiplayer-Modi lassen sich auch verändern. Du kannst also die Regeln mixen und justieren, um ständig frische Spielvarianten zu erhalten, die zum Beispiel nur bestimmte Waffentypen erlauben.

VORSCHAU PROJECT: SNOWBLIND

Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Unbekannt
Umfang:	15 Stunden Story
Internet:	www.projectsnowblind.com
Spieler:	Termin:
1-16 (online)	1. Quartal 2005

EINSCHÄTZUNG

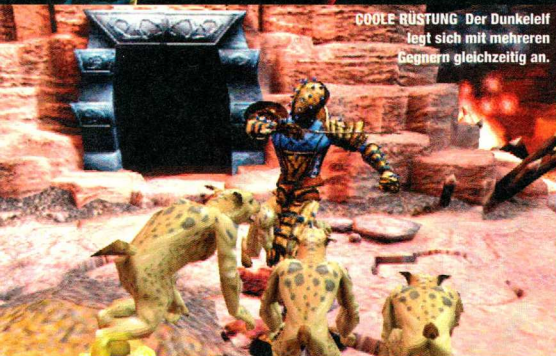
SEHR GUT

„Flottes Hochglanz-Geballer mit intensiven Teamschlächten und originellen Hightech-Waffen.“

Champions Return to Arms



Ubisoft ruft die Helden Norraths ein zweites Mal **zu den Waffen!**



COOLE RÜSTUNG Der Dunkelfelf legt sich mit mehreren Gegnern gleichzeitig an.



IM HORT DES DRACHENS Das geschuppte Monster ist von der Anwesenheit des Helden nicht begeistert.



UNTOTE BRUT Natürlich darf man sich auch wieder mit Skeletten kloppen.



KAUFRAUSCH Wir suchen eine schicke Rüstung für unsere Heldin aus.

Wer glaubt hatte, im *EverQuest*-Universum wäre Ruhe eingekehrt, nachdem die besten Kämpfer des Landes den bösen Gott Innoruuk zur Strecke gebracht haben, hat sich ganz gewaltig getäuscht. Der Schlachtenlärm hat sich kaum richtig gelegt, da hebt das Böse ein weiteres Mal sein widerliches Haupt. Die zahlreichen Anhänger Innoruuks machen sich nämlich auf, die in alle Himmelsrichtungen verstreuten Einzelteile ihres Angeboteten zu suchen, um ihn wieder zum Leben zu erwecken. Für die Champions von Norrath heißt es daher wieder einmal: Auf in den Kampf!

GEWALTIGER UMFANG

Es ist zu erwarten, dass viele PS2-Spieler Ubisofts Aufruf folgen werden. Schließlich hat sich der Vorgänger sehr gut verkauft und erfreut sich immer noch großer Belieb-

heit. Zudem verspricht *Return to Arms* nicht nur eine spannende, wendungsreiche Story mit der Möglichkeit, sich auch auf die Seite des Bösen zu schlagen, sondern darüber hinaus zahlreiche neue Features. Zu den bekannten Rassen kommen zwei neue hinzu: Kerran Berserker und Iksar Schamane. Sie sind aber nicht gezwungen, einen komplett neuen Charakter mühsam hochzupäppeln: *Return to Arms* bietet Action-RPG-Fans auch die Möglichkeit, ihren lieb gewonnenen Helden aus Teil 1 mitsamt komplettem Waffenarsenal zu importieren. Damit das Abenteuer für erfahrene Spieler dennoch interessant ist, wurde die Levelgrenze von 50 auf 80 angehoben. Ein weiterer Grund, die Auflevel-Strapaze auf sich zu nehmen, sind zahlreiche neue Zaubersprüche und Fähigkeiten, die jedem High-Level-Charakter gut zu Gesicht stehen werden. Darüber hinaus gibt es massig

neue, coole Rüstungen, Waffen, Accessoires und magische Artefakte, mit denen sich die Helden äußerst individuell gestalten lassen.

BELOHNUNGEN FÜR GUTE SPIELER

Während *Champions of Norrath* noch einen streng geradlinigen Verlauf bot, hat sich der Entwickler Snowblind Studios (*Baldur's Gate: Dark Alliance*) beim Nachfolger für ein neues, nichtlineares System mit zahlreichen optionalen Nebenaufträgen entschieden. Ob und wann er diese Bonusmissionen erledigt, liegt ganz beim Spieler. Im Normalfall lohnt es sich aber, ein wenig Zeit zu investieren, da man so nicht selten an ganz besondere Gegenstände kommt, die man im „normalen“ Spielverlauf vergeblich sucht. Ein ähnliches System bot schon *Dark Alliance II*. Neu ist hingegen, dass man für gutes Spielen mit Medaillen belohnt

wird, die man einsetzen kann, um weitere Nebenquests freizuschalten.

ONLINE MUSS SEIN

Wenn man den Entwicklern Glauben schenken darf, wird *Champions: Return to Arms* über 50 verschiedene Spielumgebungen bieten – einige davon sind aus Teil 1 bekannt, andere komplett neu. Wie schon beim Vorgänger dürfen Besitzer einer PS2 mit Netzwerk-Adapter und Breitbandanschluss Norrath auch wieder online im Team mit drei Freunden retten und all diese Levels erforschen. Wahlweise kann man auch offline zu viert an einer Konsole auf Monsterjagd gehen, vorausgesetzt natürlich, man verfügt über ein Multitap. Wer Action-Rollenspiele mag und nach all diesen Infos noch nicht heiß darauf ist, im kommenden Frühjahr Norrath ein zweites Mal zu besuchen, dem können wir auch nicht helfen.

WOLFGANG FISCHER



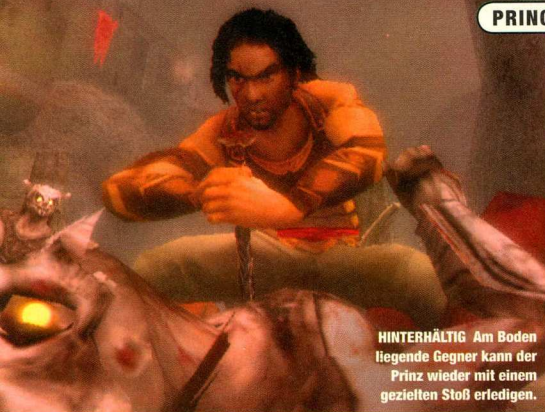
HAMMERHART Das könnte jetzt gleich etwas wehtun!

VORSCHAU CHAMPIONS: RTA	
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Snowblind Studios
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	50+ Levels
Internet: www.championsrta.com	
Spieler:	Termin:
1-4	Frühjahr 2005
EINSCHÄTZUNG	
SUPER	
„Spielerisch verbessert und mit zahllosen neuen Features garniert – so muss ein Nachfolger aussehen.“	

The image is a promotional cover for the video game Prince of Persia: Warrior Within. It features the main character, the Prince, in a dynamic, battle-ready pose. He has long, dark hair and is wearing ornate, dark metal armor with intricate designs. He is holding a large, curved sword in his right hand, which is raised high. The background is a hazy, golden-yellow, suggesting a desert or a battlefield at sunset. The overall tone is dramatic and intense.

Prince of Persia Warrior Within

Neues Kampfsystem, neue Features, neuer Stil. Wie spielt sich das zweite Abenteuer des Perserprinzen?



HINTERHÄLTIG Am Boden liegende Gegner kann der Prinz wieder mit einem gezielten Stoß erledigen.



GEISTERSTUNDE Dieser Turbanträger ist wohl eher ein Fall für die Ghostbusters.

O bwohl *Prince of Persia: The Sands of Time* kommerziell kein allzu großer Erfolg war, so war es doch einer der Überraschungstitel des letzten Jahres. Auf die Fortsetzung sind wir deswegen gespannt wie auf kaum ein anderes Spiel, auch weil die ersten Screenshots ein sehr viel düstereres Abenteuer versprechen. Inzwischen hat uns eine erste spielbare Version von *Prince of Persia: Warrior Within* erreicht, anhand derer wir uns endlich selbst Eindrücke vom Gameplay verschaffen konnten. Wie sich der neue Prinz spielt, wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten.

PRINZENROLLE
Den ersten Level kennen Sie sicherlich schon von den zahlreichen veröffentlichten Screenshots. Mit seinem Schiff will der Prinz vor dem Dahaka flüchten, einem Dämon, der ihm wegen des Missbrauchs der Sands of Time nach dem Leben trachtet. Aber nicht einmal auf hoher See ist der Prinz sicher vor Auseinandersetzungen mit den Schergen des Dahaka. Ähnlich wie schon im ersten Teil sollen Texteinblendungen dabei helfen, das Kampfsystem zu verinnerlichen. Durch diese Tutorials lernt man zahlreiche heftige Combos, den Kampf mit zwei Waffen und neue Spezialattacken. So können Sie Geg-

ner zum Beispiel enthaupen und noch viele weitere und grausamere Tötungsmethoden anwenden. Wer sich die über 30 Moves nicht merken kann, darf über das Pause-Menü jederzeit eine komplette Liste der jeweiligen Tastenkombinationen einsehen. Die Steuerung innerhalb der Geschicklichkeitspassagen üben Sie dann im zweiten Level. In unterirdischen Ruinen findet der Prinz viele Gelegenheiten, sich an Felsvorsprüngen herumzuhangeln, an Pfeilern auf- und abzuklettern und natürlich wieder an Wänden entlangzurennen. Im Gegensatz zum Kampfsystem haben sich die Geschicklichkeitspassagen also kaum verändert.

FALLE FÜR ALLE
Im ersten *Prince of Persia* waren Geschicklichkeitspassagen und Kämpfe stets voneinander getrennt. Im zweiten Teil sind die Übergänge fließender und die Fallen, die dem Prinzen das Leben schwer machen, können effektiv in die Auseinandersetzungen mit Gegnern einbezogen werden. In einem Level, der mit massig rotierenden Sägeblättern und Fallgruben versehen ist, machen wir die Probe aufs Exempel. Mit einem akrobatischen Sprungkick schleudern wir einen Kontrahenten in einen mit Fallen gespickten Korridor. Tatsächlich schießen sofort Stacheln aus dem Boden und speien den Schurken auf.

INFO BEZAUBERENDE JEANNIE?

Eine Italienerin verzaubert den Perser

Um dem Dahaka zu entkommen, hat sich der Prinz einen waghalsigen Plan überlegt. Mithilfe der Sands of Time möchte er weit in die Vergangenheit zurückreisen, um die Ereignisse des ersten *Prince of Persia* ungeschehen zu machen. So viel Macht über die Zeit besitzt aber nur die Empress of Time – sie ist der Schlüssel für das Vorhaben des Prinzen. Und die Dame wird nicht nur dem Prinzen schlaflose Nächte bereiten, sondern auch den Spieler mit der Stimme von Monica Bellucci betören. Cineasten kennen die hübsche Italienerin aus Filmen wie *Matrix 2* und *3*, *Die Passion Christi*, *Asterix & Obelix: Mission Kleopatra* oder *Der Zauber von Maléna*. Der Prinz und andere Figuren müssen zwar mit unbekanntem Sprechern vorlieb nehmen, die Synchro ist dennoch wieder sehr gut.



INFO SO AGGRESSIV IST DER NEUE PRINZ

Die Angriffsarten

Der Prinz hat ganz schön dazugelernt und zahlreiche neue Moves in sein Repertoire aufgenommen. Diese sind in folgende Kategorien unterteilt.

Standard-Manöver

Neben Standard-Combos kann man Gegnern den Dolch in die Brust rammen oder sie gar enthaupten. Wenn der Prinz von Gegnern fallen gelassene Waffen auflieft, stehen sogar noch mehr Attacken zur Verfügung. So kann man einen Gegner von hinten packen und ihn erwürgen. Insgesamt stehen über drei Dutzend Attacken zur Verfügung.

Akrobatische Moves

Die akrobatischen Moves des Prinzen verknüpfen Attacken mit gewagten Sprungmanövern. So kann man zum Beispiel über einen Gegner springen, nur um ihn bei der Landung in der Mitte zu zerteilen. Tritte aus der Luft oder das Abstoßen von einer Wand, um mit mehr Schwung in einen Gegner zu rasen, sind ebenso möglich.

Weitere Moves

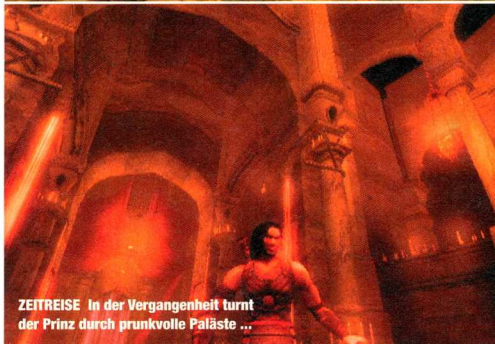
Falls die Gegner in der Überzahl sind, kann der Prinz auch in die Defensive gehen und sämtliche Attacken abblocken. Aus einem Block heraus sind natürlich wieder Konterangriffe möglich. Alternativ kann man Feinde auch als lebende Schilde missbrauchen. Gefundene Waffen darf der Prinz auf seine Gegner werfen. Lädt er die Mordwerkzeuge davor auf, so ist die Wirkung noch verheerender.



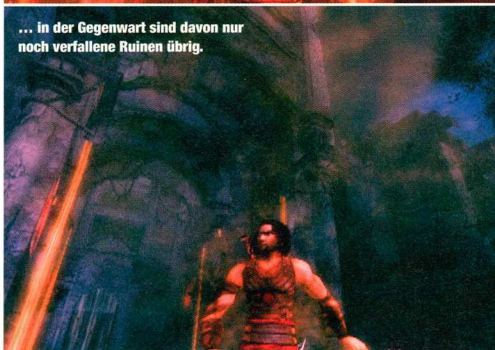
ENTHAUPTUNG Der Prinz hat über drei Dutzend Moves auf Lager.



SCHLUSS, AUS, VORBEI Dieser Gegner stellt keine Gefahr mehr dar.



ZEITREISE In der Vergangenheit turnt der Prinz durch prunkvolle Paläste ...



... In der Gegenwart sind davon nur noch verfallene Ruinen übrig.

Jetzt müssen wir den Korridor nur noch selbst durchqueren, was gar nicht leicht ist. Indem wir aber elegant an der Wand entlangspuren, schaffen wir selbst diese Hürde. Im Notfall hilft hier auch der Sand der Zeit, mit dem man die Zeit – wie schon im Vorgänger – zurückspulen kann. Dieses Feature ist auch bei so manchen Bossfights sehr hilfreich. Ein Koloss, auf dessen Rücken man steigen muss, um ihm mit dem Schwert den Eisenhelm verdellen zu können, ist ganz schön zäh und setzt dem Prinzen mit heftigen Attacken zu. Bei einem verheerenden Treffer spult man aber einfach die

Zeit zurück und weicht der Attacke dann gekonnt aus.

ZEITLOCH

Die Zeit spielt jetzt eine noch größere Rolle. An bestimmten Stellen kann der Prinz nämlich nicht nur die letzten paar Sekunden zurückspulen, sondern sehr viel weiter in die Vergangenheit reisen. Dass man einen solchen Zeitsprung vollzogen hat, ist auch deutlich an den Umgebungen zu erkennen. In der Vergangenheit erstrahlen fantastische Paläste, in der Gegenwart zeugen nur noch Ruinen vom Prunk vergangener Tage. Je nachdem in welcher

Epoche Sie sich befinden, ändern sich auch die Geschlichkeitspassagen. In der Vergangenheit sind die zahlreichen Fallen noch aktiv, während Sie sich in der Gegenwart hauptsächlich an den verfallenen Ruinen entlanghangeln. Bei der uns vorliegenden Version handelt es sich allerdings um eine recht frühe Fassung; einige unschöne Bugs verhüllen noch das gesamte Potenzial solcher neuen Features. Und dennoch macht *Prince of Persia: Warrior Within* schon so viel Spaß, dass wir keinen Zweifel daran hegen, dass es ein weiterer Hit wird.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU POP: WARRIOR WITHIN

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.ubisoft.de	
Spieler:	Termin:
1	November

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Die neuen Features machen schon viel Spaß. Wenn alles gut geht, wird die fertige Version ein Knaller.“

EIN GROSSES ABENTEUER AUF 2 DVDS

STAR OCEAN

Till the End of Time™



„FREMDE WELTEN,
NERVENAUFREIBENDE
GEFECHETE UND VIEL
ZU ENTDECKEN:
DER ROLLENSPIEL-
GEHEIMTIPP!“

HENRY ERNST · GAMEPRO



DAS LICHT REIST MIT 299.792.458 METERN PRO SEKUNDE.

DU BIST NICHT ANSATZWEISE SO SCHNELL.

ES IST EIN GROSSES UNIVERSUM. ES IST ZEIT AUFZUBRECHEN.

www.starocean-europe.com

 PlayStation 2

SQUARE ENIX



UBISOFT

Jak 3

Verstoßen und in der Wüste ausgesetzt – Sonys Chaos-Duo beendet seine PS2-Laufbahn.



An wenigen Spielereien wurden so häufig Veränderungen vorgenommen wie an *Jak and Daxter*. Nachdem der erste Teil hauptsächlich durch seine Jump&Run-Elemente geprägt war, gestaltete sich *Jak II: Renegade* eher als eine wilde Mischung aus Action-Adventure und Jump & Run, das durch *GTA*-Anleihen angereichert wurde. Im kommenden *Jak 3* wird diese Entwicklung fortgesetzt und der Titel präsentiert sich als prächtiger Genremix mit unwiderstehlichen Helden und einer Präsentation, die ihresgleichen sucht.

ALLER GUTEN DINGE SIND DREI

Schon zu Beginn der Entwicklung von *Jak 3* stellten die Entwickler klar, dass dieser Teil der Abschluss

des aktuellen Handlungs-bogens sein wird und der letzte *Jak* auf der PS2. Dementsprechend legt sich das Team von Naughty Dog ins Zeug, um der äußerst erfolgreichen Reihe ein würdiges Ende zu bescheren. Keine besonders leichte Aufgabe, denn gerade *Jak II* zu übertreffen oder zumindest das hohe Niveau zu halten, ist mehr als nur eine Herausforderung. Dennoch scheinen die Entwickler dem Ziel gewachsen, denn *Jak 3* macht in allen Belangen einen besseren Eindruck als der Vorgänger. Das spiegelt sich besonders im Setting wider, denn diesmal schränken den Spieler keine engen Straßen einer Metropole ein. Im letzten Teil der Trilogie erforschen *Jak* und *Daxter* die ewigen Weiten des Ödlandes um den Knotenpunkt des Spiels, die Stadt Spargus.

DIE DUNKLE SEITE Das Dark Eco macht *Jak* zu einem gefährlichen Kämpfer.



JAK OF PERSIA Einzelne Abschnitte lehnen sich an große Vorbilder an.





GUTEN APPETIT Dank der Springechnen ist Ungeziefer jagen kein Problem.



REAKTIONSTEST Nach bestandenen Minispielen gibt es meist eine Belohnung.

ENDLOSE WÜSTE

Auch wenn die Stadt Spargus um einiges kleiner als Haven City aus *Jak II: Renegade* ist, braucht sich der Spieler kaum Gedanken um mangelnde Abwechslung oder zu kurze Spieldauer machen, denn allein das Ödland ist etwa fünfmal so groß wie Haven City und beherbergt selbst noch kleinere Siedlungen. Damit diese Entfernungen auch bequem und schnell zurückgelegt werden können, kann Jak nach einigen erfolgreichen Missionen auf einen angesehenen Fuhrpark zurückgreifen, der je nach Einsatzart den passenden fahrbaren Untersatz zur Verfügung stellt, entsprechende Bewaffnung inklusive. Gefahren lauern nämlich in der Wüste überall, selbst Metallköpfe laufen unseren Freunden hier über den Weg. Die weite Wüste hält für die beiden unterschiedlichste Aufträge bereit, die Jak und Daxter von den

Leuten in Spargus erhalten. Als besonders angenehm erweist sich die Tatsache, dass es die Entwickler vermieden haben, Jak mehrere Missionen auf einmal aufzubürden. So hat der Spieler zwar oft die Möglichkeit, aus mehr als einer Mission seine nächste Tätigkeit auszuwählen, muss sich aber nie um mehr als eine Sache gleichzeitig kümmern. Wichtige Örtlichkeiten werden immer noch wie in

Teil 2 auf der Übersichtskarte durch eine besondere Markierung angezeigt. Auf das GTA-übliche Antoklauen aus dem Vorgänger wurde im Übrigen aufgrund des umfangreichen eigenen Fuhrparks verzichtet.

MEHR ABWECHSLUNG GEHT KAUM

In *Jak 3* wurden so viele Elemente reingepackt, dass keine Langeweile aufkommen kann. Ob eher simple Minispielchen

oder ausgefeilte Missionen, Herden böser Monster oder fette Endgegner, hier gilt wie in den Vorgängern: Es steckt mehr drin als in drei anderen durchschnittlichen Spielen. Kleine Rennspieleinlagen, Baller-Action oder Rescue-Missionen gehören ebenso zu den Spiel-Elementen wie klassische Jump&Run-Passagen. Ebenfalls erfreulich ist, dass die Entwickler mit weniger geduligen Pad-Artisten Erbarmen

INFO DER STORYBOGEN

Was bisher geschah – und geschehen wird

Jak 3 bildet storytechnisch den Abschluss einer Trilogie, in der die beiden Sympathieträger Jak und Daxter bereits eine Menge erlebt haben.

Nachdem Jaks Kumpel Daxter versehentlich in eine Lache mit dunklem Eco fällt, kommt er als frechtchenähnliches Wesen wieder heraus. Folglich begibt sich Jak, Kumpel wie er ist, auf die Suche nach einem Heilmittel, das die Verwandlung rückgängig macht. Doch auf der Suche kommen die beiden dem dunklen Geheimnis der so genannten Precursor auf die Spur. Leider finden sie kein wirksames Heilmittel, aber dafür interessante Artefakte der Precursor. Bei der Erforschung eines Artefakts wird plötzlich der falsche Knopf gedrückt und unsere Helden werden durch ein sich öffnendes Tor in eine andere Welt transportiert. Dort angekommen, finden sie sich in Haven City in der Gefangenschaft des Herrschers Praxis wieder. Ihnen gelingt die Flucht und sie zetteln den Sturz des Tyrannen an. Nach Jaks Sieg verfällt Haven City aber in einen Bürgerkrieg. Der Schuldige für das Desaster ist schnell ausgemacht: Jak. Er und Daxter werden vom neuen Oberhaupt von Haven City aus der Stadt verbannt und im Ödland ausgesetzt. Dort werden sie in erbärmlichem Zustand vom Herrscher einer Stadt namens Spargus gefunden. Nachdem sich die beiden nach einigen Prüfungen als wertvolle Mitglieder der Gemeinschaft erwiesen haben, erfüllen sie einige Aufträge für den Herrscher Damas sowie ein paar andere wichtige Einwohner, sodass sie schnell zu angesehenen Leuten werden. Schon bald können sich Jak und Daxter um ihre offene Rechnung in Haven City kümmern ...



JAK AND DAXTER Kein Spaziergang am Strand, sondern heftige Abwehr einer Vogelattacke.



JAK II: RENEGADE Eines der vielen neuen Elemente in *Jak II*: das schwebende Skateboard.



PARAGLIDING Das zeigt den großen Abwechslungsreichtum von Jak 3.



WAFFENGEWALT Wenn sonst nichts hilft, muss man eben zu radikaleren Mitteln greifen.



INDIANA JAK Per Buggy durch die Wüste auf der Jagd nach Artefakten.



INVASION Um das Areal zu schützen, muss man schlagkräftige Argumente haben.

haben und die Frustrationen, die es im Vorgänger an einigen Stellen gegeben hat, so gut wie vollkommen eliminiert haben. Allein durch den gesteigerten Umfang und noch mehr Abwechslung ist der Titel aber nicht weniger fordernd, zumal der Schwierigkeitsgrad später im Spiel deutlich anzieht, aber dennoch immer fair bleibt. Insgesamt macht *Jak 3* einen spielerisch noch runderen Eindruck als seine sowieso schon hervorragenden Vorgänger. Auch technisch wurde, man kann es kaum glauben, noch eine Schippe draufgelegt. Die Weitsicht in der Wüste ist in dieser Form auf der PS2 einzigartig. Pop-ups sucht man vergeblich, die Animationen und die Mimik in den Videosequenzen sind irre witzig. Dazu unterstützt erstklassiger Surround-Sound den unglaublich guten Eindruck. Bei all diesen technischen Meisterleistungen schaffen es die Leute von Naughty Dog auch noch, die Ladezeiten auf ein kaum spürbares Minimum zu reduzieren. Gepaart mit der filmreifen Präsentation, der spannenden Geschichte und dem gnadenlos

guten Humor, vor allem von Daxter, steht uns zum Ende des Jahres ein Titel der Spitzenklasse ins Haus, von dem schon diese Preview einen so überragenden Eindruck vermittelt, dass so gut wie nichts mehr schief gehen kann. Wenn es noch jemanden gibt, der die Vorgänger nicht gespielt hat, sollte er das schleunigst nachholen – besser kann man sich auf diesen Trilogie-Abschluss nicht vorbereiten.

ALEXANDER FUNKE

VORSCHAU JAK 3

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Naughty Dog
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Riesig
Internet:	www.playstation.de

Spieler:	Termin:
1	Dezember 2004

SUPER EINSCHÄTZUNG

„Unglaublich: Der hervorragende Vorgänger scheint erneut **technisch und spielerisch** getoppt zu werden.“



UNTER BESCHUSS Aber auch die Gegner bedrohen Jaks Leben mit fiesen Waffen



WIPEOUT JAK Um zum nächsten Abschnitt zu gelangen, hilft ein Gleiter durch die Röhre.

BDFL
Manager 2005

BDFL
Manager 2005

Codemasters

Codemasters

fußball ist religion.
und du bist gott.



Empfohlen vom Bund
Deutscher Fußball-Lehrer
(BDFL)



BDFL Manager 2005 ist der knallharte Coach für Vollblut-Strategen.

Ob Training, Scouting, Mannschaftstaktik oder Vereinsmanagement – jede Entscheidung zählt. Gespielt wird auf höchstem Niveau. In sämtlichen europäischen Top-Ligen. Jetzt mit brandneuen Features wie EyeToy- (PS2) und Communicator-Unterstützung (Xbox), Online-Optionen mit neuen Teams, Challenge-Szenarios uvm. Der Knaller: Aktuelle Spielerdaten können nach den Winter-transfers heruntergeladen werden. Nix wie ran!

www.codemasters.de

Codemasters

GENIUS AT PLAY™



MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 2	Grand Theft Auto San Andreas 11
2 1	Final Fantasy XII 5
3 3	Metal Gear Solid 3: Snake Eater 16
4 WE	Gran Turismo 4 13
5 WE	Killzone 8
6 7	Need for Speed Underground 2 3
7 NEU	Juiced 1
8 NEU	FIFA Football 2005 1
9 WE	Mortal Kombat Deception 2
10 NEU	Kingdom Hearts II 1

Schade: *Juiced* steigt in die Most-Wanted-Charts ein, kommt nun aber erst im Sommer 2005! *FIFA* erschien erst nach Redaktionsschluss und taucht daher noch unter den „Most Wanted“ auf.

Quelle: PZ-Zeugnisauswertung

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 schnellsten erwarteten PlayStation-2-Spiele.

BROTHERS IN ARMS



In Kürze will Ubisoft endlich eine spielbare PS2-Version präsentieren. Ein Umzug des dafür verantwortlichen Shanghai-Studios sorgte für eine Verzögerung.

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **1. Quartal 2005**
Genre: **Action**

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS



Der Nachfolger von *Champions of Norrath* soll Anfang nächsten Jahres erscheinen. Ob es dieses Mal vielleicht ohne ständige Verschiebungen und DVD-Probleme klappt?

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **1. Quartal 2005**
Genre: **Action-Rollenspiel**

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl!

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, müssen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihre am wahrscheinlichsten erwarteten Titel für die Leser-Charts. Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ LC 16“, wenn *Metal Gear Solid 3* Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die **Most-Wanted-Charts** senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ MW 08“ und wählen Sie somit *GTA San Andreas* zu Ihrem **Most-Wanted-Title** No. 1).

D: 82098, € 0,49*/SMS Alle Netze!

(* VF-D2-Anteil € 0,12)

CH: 9292, sfr 0,70/SMS

A: 9000 700800, € 0,50/SMS



Oder schicken Sie uns Briefe mit den Nummern Ihres Favoriten an:

COMPUTER MEDIA AG, Kennwert: PZ-Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computer AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 16. Nov.

LESER-CHARTS

- 01 Burnout 3: Takedown
- 02 Colin McRae Rally 2005
- 03 Def Jam Fight for NY
- 04 Derron Slothe
- 05 Drive
- 06 DTM Race Driver 2
- 07 FIFA Football 2005
- 08 Def Jam Fight for NY
- 09 Final Fantasy X-2
- 10 Gran Turismo 3: A-Spec
- 11 Gran Turismo 4 Prologue
- 12 GTA III
- 13 GTA Vice City (dt.)
- 14 Max Payne 2
- 15 Medal of Honor Frontline
- 16 Metal Gear Solid 2
- 17 Need for Speed Underground
- 18 Prince of Persia
- 19 Pro Evolution Soccer 3
- 20 Pro Evolution Soccer 4
- 21 Psi-Ops
- 22 Resident Evil Outbreak
- 23 Second Sight
- 24 Silent Hill 3
- 25 Silent Hill 4: The Room
- 26 Spider-Man 2
- 27 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 28 Star Wars Battlefront
- 29 The Suffering (dt.)
- 30 Tony Hawk's Underground 2

MOST WANTED

- 01 Brothers in Arms
- 02 Call of Duty: Finest Hour
- 03 Devil May Cry 3
- 04 Final Fantasy XII
- 05 The Getaway: Black Monday
- 06 GoldenEye: Rogue Agent
- 07 Gran Turismo 4
- 08 GTA San Andreas
- 09 Der Herr der Ringe: Das 3. ...
- 10 Jak 3
- 11 Juiced
- 12 Killzone
- 13 Kingdom Hearts II
- 14 Metal Gear Solid 3
- 15 Mortal Kombat Deception
- 16 Need for Speed Underground 2
- 17 Prince of Persia: Warrior W...
- 18 Splinter Cell 3: Chaos Theory
- 19 Tekken 5
- 20 WWE SmackDown! vs. Raw

CALL OF DUTY: FINEST HOUR



Wird *Call of Duty* zum November-Termin fertig? Im nächsten Heft nehmen wir die aktuelle Version unter die Lupe. Abgesehen davon, dass Entwickler Spark Unlimited noch nicht viel zeigen konnte, machte das Spiel szenariell ja schon immer einen ziemlich guten Eindruck, man darf also auf das fertige Spiel gespannt sein.

Hersteller: **Activision**
Termin: **25. November**
Genre: **Action**

DEVIL MAY CRY 3



Der dritte Teil von Capcoms actionreicher Dämonenjäger-Serie begeistert mit einer ungeheuren Menge an Grafikeffekten und coolen Animationen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	März 2005
Genre:	Action

FINAL FANTASY XII

MOST WANTED
2. PLATZ



Leider gibt es derzeit noch keinen Europatermin für *Final Fantasy XII*. Doch natürlich ist dies in so einem Fall nur eine Frage der Zeit ...

Hersteller:	Square-Enix
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Rollenspiel

THE GETAWAY: BLACK MONDAY



Unser Titelthema: Auf den Seiten 20 bis 24 finden Sie umfassende Spieleindrücke einer weitgehend fertigen Version des *Getaway*-Nachfolgers.

Hersteller:	Sony
Termin:	17. November
Genre:	Action

GHOST RECON 2



Auf den Seiten 28/29 werfen wir einen Blick auf die uns endlich vorliegende PS2-Vorabversion von Ubisofts *Ghost Recon 2*, die schon einen guten Eindruck macht.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	25. November
Genre:	Taktik-Shooter

GOLDENEYE: ROGUE AGENT



Während die letzten Bond-Spiele von Electronic Arts viele Fans fanden, hält sich das Interesse an *GoldenEye* bisher eher in Grenzen. Liegt's nur daran, dass James fehlt?

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	2. Dezember
Genre:	Ego-Shooter

GRAN TURISMO 4

MOST WANTED
4. PLATZ

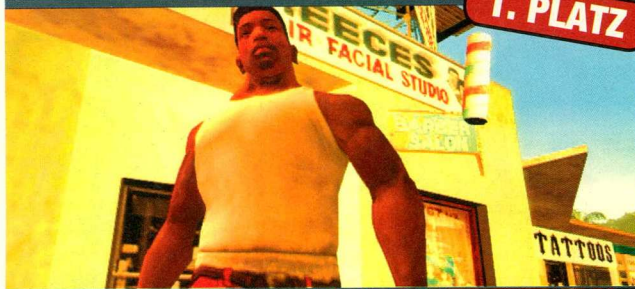


Zu *GT 4* gibt es eine gute und eine schlechte Nachricht. Die gute: Das Spiel erscheint wohl noch dieses Jahr! Die schlechte: Es wird vorerst keinen Online-Modus haben.

Hersteller:	Sony
Termin:	Dezember
Genre:	Rennspiel

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

MOST WANTED
1. PLATZ



Selbst wenige Wochen vor dem Release hat Rockstar Games angeblich erst gerade mal einen Bruchteil des Spiels der Öffentlichkeit und Presse gezeigt. Auf den Seiten 26/27 finden Sie nochmals jede Menge Vorabinfos, bevor dann in der nächsten PLAYZONE der große Test dieses äußerst vielversprechenden Mammutwerks folgt.

Hersteller:	Rockstar Games/Take 2
Termin:	29. Oktober
Genre:	Action

JAK 3



Schon Jak und Daxter legte die Messlatte für 3D-Jump&Runs auf der PS2 unheimlich hoch. Mit *Jak 3* scheint man sie noch höher legen zu können!

Hersteller:	Sony
Termin:	1. Dezember
Genre:	Jump & Shoot

JUICED

MOST WANTED
7. PLATZ



THQ hat sich von Acclaim die Rechte an *Juiced* gesichert, will das Spiel aber vor dem Release noch verbessern. Daher soll es erst im Sommer 2005 erscheinen.

Hersteller:	THQ
Termin:	Sommer 2005
Genre:	Rennspiel


KILLZONE **MOST WANTED**
5. PLATZ



Mehr Infos zu *Killzone* gibt's nicht: In dem 24-Seiten-Sonderheft, das kostenlos dieser Ausgabe beiliegt, stellen wir den Ego-Shooter von Guerrilla im Detail vor.

Hersteller:	Sony
Termin:	24. November
Genre:	Ego-Shooter

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION



Mit *Need for Speed Underground 2* hat Electronic Arts ganz schön vorgelegt. Wir sind mal gespannt, ob Rockstar Games' *Midnight Club 3* da noch vorbeiziehen kann.

Hersteller:	Rockstar Games/Take 2
Termin:	Januar 2005
Genre:	Rennspiel

MORTAL KOMBAT DECEPTION **MOST WANTED**
9. PLATZ



Brutal viel Abwechslung verspricht das neue *Mortal Kombat*. In der nächsten *PLAYZONE*-Ausgabe finden Sie mit großer Wahrscheinlichkeit endlich den Test der deutschen Version.

Hersteller:	Midway
Termin:	November
Genre:	Beat 'em Up

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER **MOST WANTED**
3. PLATZ



Konami will sich weiterhin nicht so recht auf *MGS 3*-Termine festlegen. Selbst den von vielen Händlern genannten US-Termin, den 17. November, will Konami noch nicht offiziell bestätigen. Dafür kam jetzt die Meldung, dass die Affen von *Ape Escape* in einem Extra-Modus einen Gastauftritt haben werden – bizzar!

Hersteller:	Konami
Termin:	1. Quartal 2005
Genre:	Action-Adventure

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN



Eines der besten Spiele des Jahres 2003 bekommt einen würdigen Nachfolger. Lesen Sie mehr zum neuen *Prince of Persia*-Abenteuer auf den Seiten 42 bis 44!

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	November
Genre:	Action

PROJECT: SNOWBLIND



Auf den Seiten 36 bis 39 stellt Ihnen unser Nordamerika-Korrespondent Heinrich Lenhardt diesen Action-Überflieger der *Legacy of Kain*-Macher Crystal Dynamics näher vor.

Hersteller:	Eidos
Termin:	1. Quartal 2005
Genre:	Ego-Shooter

SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY



Jetzt soll das neue *Splinter Cell* nun doch zeitgleich für mehrere Plattformen ausgeliefert werden – und zwar unter anderem auch für die PS2 im März nächsten Jahres!

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	März 2005
Genre:	Action-Adventure

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT



In der nächsten Ausgabe können Sie mit einer Vorschau auf das dritte *TimeSplitters* rechnen. Ob es in der Ego-Shooter-Fangemeinde ebenso umstritten sein wird wie Teil 2?

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	1. Quartal 2005
Genre:	Ego-Shooter

WWE SMACKDOWN! VS. RAW



Leider hat die Testversion des neuen *SmackDown!*-Spiels unseren Redaktionsschluss knapp verpasst. Den Test finden Sie aber auf jeden Fall im nächsten Heft!

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte November
Genre:	Wrestling

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

Colin McRae R. 2005
Genre: Rennspiel
Wertung: 89%
 Größerer Umfang, überarbeiteter Karriere-Modus: Das neue Colin ist Spitze!

Crash Twinsanity
Genre: Jump & Run
Wertung: 80%
 Und noch ein Jump&Run-Duo: Crash muss sich mit Erzfeind Dr. Cortex verbünden!

Def Jam: Fight for NY
Genre: Beat 'em Up
Wertung: 86%
 Statt des Wrestling-Ansatzes von Def Jam Vendetta gibt's hier richtige Prügel-Action.

DTM Race Driver 2
Genre: Rennspiel
Wertung: 90%
 Was für eine Umsetzung! Codemasters zeigt, wie man Xbox-Spiele auf die PS2 bringt.

FIFA Football 2005
Genre: Fußball
Wertung: 81%
 Gut, aber nicht unbedingt verbessert: Die FIFA-Serie wirkt etwas orientierungslos.

Gradius V
Genre: Shoot 'em Up
Wertung: 80%
 Nur 30 Euro will Konami für diesen von Treasure entwickelten Ballerknaller haben.

NBA Ballers
Genre: Basketball
Wertung: 87%
 Das an NBA Jam erinnernde Fun-Basketball von Midway ist ein echter Hit.

NHL 2005
Genre: Eishockey
Wertung: 88%
 Electronic Arts lässt sich nicht lumpen und liefert ein grandioses Update ab.

Pro Evolution Soccer 4
Genre: Fußball
Wertung: 93%
 Es geht jedes Jahr noch besser: Pro Evo 4 ist das beste Fußballspiel bisher!

Psi-Ops
Genre: Action
Wertung: 84%
 Nicht vergessen: Psi-Ops ist nicht perfekt, aber trotzdem gemein spaßig.

Rocky Legends
Genre: Boxen
Wertung: 83%
 Erfreulich: Capcom hat den Release nun doch noch etwas vorverlegt.

Silent Hill 4: The Room
Genre: Action-Adventure
Wertung: 91%
 Mit dem vierten Teil der Silent Hill-Reihe bannte uns Konami wieder vor die PS2.

Spy Fiction
Genre: Action-Adventure
Wertung: 72%
 Dieses Agenten-Abenteuer von SammySega ist in Japan schon ein alter Hut.

Star Ocean: ...
Genre: Rollenspiel
Wertung: 81%
 ... Till The End of Time. Ubisoft brachte den Rollenspiel-Hit nach Deutschland.

Star Wars Battlefront
Genre: Action
Wertung: 92%
 Was für ein Spiel! Das hätte man LucasArts zuletzt gar nicht mehr zugetraut.

This is Football 2005
Genre: Fußball
Wertung: 56%
 Vorsicht: An Pro Evolution Soccer und FIFA Football kommt TIF 2005 nicht ran.

Tony Hawk's ...
Genre: Skateboarding
Wertung: 91%
 ... Underground 2. Durch viele Ideen wurde auch das neue THUG zum Hit.

Viewtiful Joe
Genre: Action
Wertung: 89%
 Der Action-Knaller vom Nintendo GameCube ist für günstige 30 Euro erhältlich.

OKTOBER

Animaniacs	25. Oktober
Backyard Wrestling 2	29. Oktober
BDFL Manager 2005	22. Oktober
Crisis Zone	20. Oktober
Darkwind inkl. Gametrak	21. Oktober
Ford Racing 3	28. Oktober
Football Manager 2005	28. Oktober
Get on da Mic	Oktober
Grand Theft Auto: San Andreas	29. Oktober
Kao The Kangaroo: Round 2	22. Oktober
King of Fighters 2000/2001 Double Pack	25. Oktober
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	29. Oktober
NBA Live 2005	28. Oktober
Scaler	29. Oktober
Sly 2: Band of Thieves	27. Oktober
Tiger Woods PGA Tour 2005	Oktober
Under the Skin	22. Oktober
Vietcong - Purple Haze	22. Oktober
WRC 4	27. Oktober
X-Men Legends	21. Oktober
Yu Yu Hakusho Dark Tournament	Oktober
Formel Eins 2003 (Platinum)	20. Oktober
MotoGP 3 (Platinum)	20. Oktober
Sonic Heroes (Platinum)	Oktober

NOVEMBER

Jack/Quarantine (Part 4)	24. November
Call of Duty: Finest Hour	25. November
Crash 'n' Burn	November
Crimson Tears	5. November
Dancing Stage Fusion	November
Disney Move	November
DJ - Decks & FX	3. November
Dragon Ball Z: Budokai 3	11. November
Duel Masters Cobalt	25. November
EyeToy Play 2	November
FlatOut	4. November
Future Tactics: The Uprising	November
Garfield	8. November
The Getaway: Black Monday	17. November
Ghost Recon 2	25. November
Godzilla: Save the Earth	25. November
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	4. November
Hot Wheels Stunt Track Challenge	Mitte November
Inspector Gadget	8. November
Killzone	24. November
King Arthur	November
Megaman X Command Mission	19. November
Metal Slug 3	8. November
Mortal Kombat: Deception	November
Need for Speed Underground 2	18. November
Outlaw Golf 2	November
Der Polarexpress	26. November
Power Rangers Dino Thunder	November
Prince of Persia: Warrior Within	November
Ratchet & Clank 3	17. November
Sega Superstars (EyeToy)	22. Oktober
SingStar Party	24. November
SNK vs. Capcom	30. November
Ty der Tasmantische Tiger 2: ...	4. November
Die Ungelieblichen - The Incredibles	25. November
Die Urbs: Sims in the City	11. November
Worms Forts: Unter Belagerung	18. November
WWE SmackDown! vs. RAW	Mitte November

DEZEMBER/4. QUARTAL

Capcom Fighting Jam	Dezember
ESPN NBA 2K5	Winter
ESPN NFL 2K5	Winter
ESPN NHL 2K5	Winter
Fight Club	Dezember
GoldenEye: Rogue Agent	2. Dezember
Gran Turismo 4	Dezember
Jak 3	1. Dezember
Ski Worldcup 2005	Dezember
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	2. Dezember
Spyro: A Hero's Tail	Dezember
Sega Superstars (EyeToy)	4. Quartal
Spy Fiction	4. Quartal

2005

Ace Combat 5	2005
Area 51	1. Halbjahr 2005
Astro Boy	1. Quartal 2005
Battlefield: Modern Combat	Sommer 2005
Big Mutha Truckerz 2	1. Quartal 2005
Blood Will Tell	1. Quartal 2005
Brian Lara International Cricket	Sommer 2005
Brothers In Arms	1. Quartal 2005
Champions: Return to Arms	1. Quartal 2005
Cold Winter	1. Quartal 2005
CT Special Forces	1. Quartal 2005
Death by Degrees	1. Quartal 2005
Destroy All Humans!	Januar 2005
Devil May Cry 3	März 2005
Enthusia Professional Racing	2005
Fahrenheit	1. Quartal 2005
Far Cry Instincts	1. Quartal 2005
Football Generation	März 2005
Haunting Ground	Frühjahr 2005
Juiced	Sommer 2005
Killer 7	März 2005
King of Fighters Maximum Impact 30	Januar 2005
Koobabonga	1. Quartal 2005
Legend of Kay	2005
Megaman X8	4. Februar 2005
Mercenaries	Februar
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	1. Quartal 2005
Midnight Club 3: DUB Edition	Januar 2005
Monster Hunter	April 2005
The Movies	2005
Nanobreaker	1. Quartal 2005
NARC	1. Quartal 2005
Nego Contra	1. Quartal 2005
The Nightmare Before Christmas	Oktober 2005
Nitrofuse: Die to Drive	2005
Okami	2005
Operation Air Assault	März 2005
Pariah	1. Quartal 2005
Playboy: The Mansion	1. Quartal 2005
Red Ninja	1. Quartal 2005
The Regiment	2005
Robotech Invasion	Frühjahr 2005
Rumble Roses	1. Quartal 2005
Runaway: A Road Adventure	1. Quartal 2005
Schumacher Kart World Tour	1. Quartal 2005
Shadow Hearts: Covenant	März
Shadow of Rome	März
Shaman King: Power of Spirit	2005
Snowblind	1. Quartal 2005
Splinter Cell 3: Chaos Theory	März 2005
StarCraft: Ghost	2005
Stargate: The Ark of Truth	1. Quartal 2005
Suikoden IV	1. Quartal 2005
Tak 2: Der Stab der Träume	März 2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	2005
TimeSplitters 3	1. Quartal 2005
Tischtennis Pro	1. Quartal 2005
Viewtiful Joe 2	März 2005
The Warriors	2005

INFO-CENTER DIE BESTEN SPIELE

LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	1 Grand Theft Auto Vice City (dt.) 11
2	6 Final Fantasy X 25
3	WE Driv3r 3
4	NEU Burnout 3: Takedown 1
5	5 Need for Speed Underground 11
6	WE Gran Turismo 3 A-spec. 26
7	WE Tony Hawk's Underground 4
8	WE Prince of Persia: The Sands of Time 4
9	WE Splinter Cell: Pandora Tomorrow 3
10	NEU Silent Hill 4: The Room 1

Mit Burnout 3 und Silent Hill steigen zwei der Wertungs-Überflieger aus der letzten PLAYZONE direkt in die Lesercharts ein. Wir warten allerdings noch auf Star Wars Battlefront!

Quelle: PLAYZONE-Zeugnisauswertung

VERKAUFES-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	NEU Def Jam Fight for N.Y. 1
2	NEU Burnout 3: Takedown 1
3	NEU Star Wars Battlefront 1
4	WE Need for Speed Underground 10
5	NEU Resident Evil Outbreak 1
6	NEU Silent Hill 4: The Room 1
7	WE FIFA Football 2004 7
8	NEU This Is Football 2005 1
9	NEU Star Ocean: Till the End of Time 1
10	1 Splinter Cell: Pandora Tomorrow 3

Im September begann die Software-Lawine, die bis Ende des Jahres andauern wird. Da ist es kein Wunder, dass sieben neue Titel in den Verkauf-Top-10 sind!

Quelle: SATURN

STRATEGIE



WORMS FORTS: ...

... Unter Belagerung: Team 17s kampflustige Würmer melden sich zurück.

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disgaea: Hour of Darkness	EA	88%
Gladius	LucasArts	85%
Ring of Red	Konami	85%
Theme Park World	EA	80%
Goblin Commander	Jaleco	78%
Age of Empires II: The Age of Kings	Konami	78%
Worms Forts: Unter Belagerung	Sega	76%

DENKSPIEL/PUZZLE

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

RENNSPIELE



DTM RACE DRIVER 2

Diese Xbox-Umsetzung von Codemasters ist eins der besten Rennspiele.

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	93%
DTM Race Driver 2	Codemasters	90%
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	89%
Midnight Club II	Take 2	88%
Need for Speed Underground	EA	86%

FUNRACER/ACTION

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

ENTERTAINMENT



SINGSTAR

Mit dem Karaoke-Spiel SingStar hat Sony einen Top-Hit gelandet!

MUSIKSPIELE

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



DEF JAM FIGHT FOR NY

EAs Hip-Hop-Prügelei präsentiert sich stylisch und überraschend heftig.

BEAT 'EM UP (3D)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%
Soul Calibur II	Namco	87%
Tekken 4	Namco	87%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Def Jam Fight for NY	Electronic Arts	86%

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

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

WRESTLING/BOXEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
SmackDown! Here Comes The Pain THQ		87%
Fight Night 2004	Electronic Arts	85%
Rocky Legends	Ubisoft	83%

ABENTEUER



SILENT HILL 4: THE ROOM

Das neue *Silent Hill* ist nicht unumstritten, unsere Tester waren jedoch begeistert.

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%
Silent Hill 4: The Room	Konami	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%

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



STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

Dank Ubisoft ist dieser Square-Enix-Knaller nun auch in Deutschland erhältlich.

ROLLENSPIELE (RUNDENBASIERT)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Final Fantasy X-2	Square Enix	89%
Final Fantasy X	Square	89%
Arc: Twilight of the Spirits	Sony	86%
Star Ocean: Till the End of Time	Square Enix	85%
Grandia II	Ubisoft	83%

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%
Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	86%

ACTION



STAR WARS BATTLEFRONT

Mit grandiosen Massenschlachten wird der Traum von Millionen *Star Wars*-Fans wahr: Einmal bei den Sternenkriegen mitmischen!



ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Star Wars Battlefront	LucasArts	92%
Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	Take 2	91%
GTA III	Take 2	91%
Viewtiful Joe	Capcom	89%
Zone of the Enders – The 2nd Runner	Konami	87%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	87%
Hitman: Contracts	Eidos	87%

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



NHL 2005/MADDEN NFL 2005

Die neuen Versionen der *NBA-* und *NFL*-Serien toppen die Vorgänger – *FIFA Football 2005* hat das nicht geschafft.



FUSSBALL

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

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Madden NFL 2005	Electronic Arts	92%
ESPN NFL Football	Sega	90%
ESPN NHL Hockey	Sega	89%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	88%
NHL 2005	Electronic Arts	88%
ESPN NBA Basketball	Sega	85%
NHL Hitz	Midway	79%

TRENSPORT

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 2005	Electronic Arts	87%
Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	85%
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Swing Away Golf	Electronic Arts	81%
Disney Golf	Capcom	80%



DIE REDAKTION

REDAKTIONSVERHÖR



Alexander Funke, 28

Du bist freier Redakteur und ja schon ziemlich alt. Hast du nichts Richtiges gelernt?

Stimmt, mit meinen 28 Jahren gehöre ich ja schon zu den älteren Redakteuren unter den „Zonies“. Zwar darf man in meinem Alter sehr wohl noch studieren, aber darauf hatte ich nie Lust. Ich bin über verschiedene Umwege in die Computeredaktion gekommen, weil ich, man mag es kaum glauben, auch etwas Richtiges gelernt habe.

Dennoch verbringst du einen Teil deiner Zeit in der chaotischen Redaktion. Warum tust du dir das denn an?

Zum einen natürlich weil es Spaß macht, und zum anderen würde ich mittlerweile wirklich was vermissen. Immerhin bin ich der einzige in der Redaktion, der über Nicos Witze lachen kann, was mich laut Wolfgang nicht gerade positiv hervorhebt. Aber so schlecht sind die nicht! Endlich kann ich das mal öffentlich bekennen.

Wie kannst du denn am schnellsten die Illusionen deiner zerstören, die das für einen Traumjob halten?

Ich habe vorhin gelogen, in Wahrheit ist das ja auch kein Traumjob. Jede Menge Spiele treffen hier tagtäglich ein, über die geschrieben und beurteilt werden muss. Das ist ein Job, für den ich mich genau genommen opfere, damit niemand anderes ihn machen muss. :-)

Im zarten Alter von sechs Jahren machte „Funky“ Alex seine ersten Spielerfahrungen mit tragbaren LCD-Geräten, bevor er mit dem Atari VCS 2600 zum ersten Mal echte Berührungen mit der Konsolenwelt hatte. Nach intensiveren Auseinandersetzungen mit Atari 1024 ST und später dem Amiga 500 fielen seine umfangreichen Spieleschätze einem damals gerade veröffentlichten SNES nebst neuer Glotze zum Opfer. Nach Sega Mega Drive führte seine Spieldienschaft nur noch einmal kurzzeitig auf den PC, bevor die PlayStation ihn wieder auf den Pfad der Konsolenspiele zurückbrachte. Seine drei PCs nutzt er ausschließlich zum Arbeiten. Mittlerweile tummeln sich so ziemlich alle in Deutschland offiziell erschienenen Konsolen in seinem Wohnzimmer.



HANS IPPISCH
34, Redaktionsdirektor
Spielt derzeit: Nichts
Hört: Das dritte Zeitalter

... erlebt dank *Das dritte Zeitalter* auf der PlayStation 2 endlich neue Abenteuer an Gandalfs Seite und fragt sich, welche Weihnachtsgeschenke er kaufen sollte.

MICHAEL PRUCHNICKI
26, Leitender Redakteur
Spielt derzeit: Prince of Persia: Warrior Within

... hört momentan nur noch eine CD, die dafür ungefähr zehnmals täglich: Nämlich das neue Meisterwerk *BE* von Pain of Salvation. Daniel Gildenlöw für Präsident!

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

... hat sich einen 15 Jahre alten BMW gekauft und freut sich darauf, dieses heckgetriebene 2-Tonnen-Monstrum durch den Winter zu kutschieren.

MAIK BÜTEFÜR
27, Redakteur
Spielt derzeit: Ratchet & Clank 3

... wird wohl auch noch im tiefsten Winter mit dem Fahrrad zur Arbeit fahren, um dem größten gesellschaftlichen Horror aus dem Weg zu gehen, der existiert: U-Bahn fahren!

CHRISTIAN SCHNÖLEIN
21, Freier Mitarbeiter
Spielt derzeit: Prince of Persia: Warrior Within

... ist total begeistert vom Japan-News-Intro auf der neuen PLAYZONE-DVD. Endlich darf er auch mal ungehemmt und wild mit blutigen Japanerinnen tanzen!

NICO LINDNER
27, Redakteur
Spielt derzeit: Nichts
Hört: Das dritte Zeitalter

... kam erneut in den Genuss einer Zahn-OP. Mittlerweile kennt er die Arzthelferinnen mit Vornamen und wird regelmäßig auf deren Kaffeekränzchen eingeladen.

HEINRICH LENNHARDT
39, Nordamerika-Korrespondent
Spielt derzeit: Gradus V

... hat genug Halloween-Süßigkeiten gehortet, damit er bis zum Eintreffen der Marzipanstollen-Importe aus der alten Heimat nicht vom Fleisch fällt.

ROBERT HELLER
24, DVD-Redakteur
Spielt derzeit: Singstar 2

... macht als Lätta-Vorzüge-Mann (jung, frisch, mit Joghurtgeschmack) einen großen Bogen um Butter. Dank Margarine hält die Friseur auch an stürmischen Tagen.

STEFANIE SCHEPPER
26, DVD-Redakteurin
Spielt derzeit: Viewtiful Joe

... hat Mühe, sich nach der Urlaubsdiät aus Käse, Rotwein und provenzalischer Entenbrust wieder an die redaktionelle Alltagskost (Pizza und Döner) zu gewöhnen.

MATTHIAS SCHÖFFEL
39, Designer
Spielt derzeit: Ratchet & Clank 3

... hat sich zu Hause einen Holzofen installiert. Jetzt streift er nach Einbruch der Dunkelheit gerne mit einer Axt bewaffnet durch den Wälder in der Umgebung Nürnbergs.

STEFANIE SÄMANN
25, Junior Designerin
Spielt derzeit: XIII

... kämpft mit Inbrunst gegen die miesen Manipulationsversuche der Meinungsmacher in Politik und Medien. Gegen Rassismus und Fremdenhass – für Respekt und Toleranz!

DAVID MOLA
23, Azubi Mediendesigner
Spielt derzeit: Pro Evolution Soccer 4

... wurde bereits von den ersten Viren dieser Saison erfasst und musste folglich einen Großteil der Artikel im Tabletten-Delirium layouten.

DIE ICONS



Spieler mit einer Wertung von mehr als 85% erhalten diesen Hit-Stampel.



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



Spiel, dessen Multiplayer-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 hatte niemand auf der Rechnung.

TESTÜBERSICHT

TEST DES MONATS: HERR DER RINGE – DAS DRITTE ZEITALTER

Was ist unser Spiel des Monats? *Need for Speed Underground 2*, *Pro Evolution Soccer 4*, *Ratchet & Clank 3*? Eine schwierige Entscheidung. Unser Test des Monats dagegen ist eindeutig auszumachen: Die sechs Seiten zum *Herr der Ringe*-Rollenspiel von Electronic Arts sind der größte Bericht im Heft. Aufgrund der vorweihnachtlichen Spielzeit (je ca. 40 neue Spiele im Oktober und November!) müssen wir diesmal zahlreiche Titel mit Kurztests auf diesen Seiten abspelsen, um zumindest bei den absoluten Top-Titeln noch „normale“ Testumfänge zu bieten. Wir bitten um Ihr Verständnis!



SLY 2: ...



... *Band of Thieves* entpuppt sich als gelungener Nachfolger. Die Areale sind frei begebar, der Umfang wurde erhöht und es sind nun drei Charaktere spielbar. Minispiele, tolle Spielbarkeit und eine witzige Story verleihen dem Cel-Shading-Abenteuer Hitqualitäten. **TEST AB SEITE 86.**

Hersteller: Sony
Termin: 27. Okt. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
84%	84%	—	85%

SPY FICTION



Agenten haben doch ein schweres Leben: Mit allerlei Hightech ausgerüstet müssen sie sich in spannende Abenteuer stürzen und ernten Ruhm und schöne Frauen. Leider nicht mehr als ein Standard-Ansneich-Abenteuer mit durchwachsender Grafik.

Hersteller: Sammy/Atari
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 50,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
74%	77%	—	72%

TY 2



Wenn der fünfte Kontinent von bösarigen Reptilien bedroht wird, kann es nur einen geben: Ty, den tasmanischen Tiger. In diesem liebevollen Jump & Run können Sie neben Tys Gebiss und Bumerang auch riesige Kampfroborer gegen die Feinde einsetzen.

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 4. Nov. Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
88%	78%	—	81%



MCFARLANE'S ...



... *Evil Prophecy*. Mit einem Viererteam dürfen Sie hier Monster aus der Feder von Comic-Guru Todd McFarlane verkloppen. Das läuft in etwa so wie bei *Dynasty Warriors*, ist aber noch eintöniger. Nicht mal für hartgesottene Fans des Zeichners interessant.

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

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
43%	51%	45%	40%

RATCHET & CLANK 3



Trotz der mittlerweile dritten Episode zeigt die Serie keinerlei Abnutzungerscheinungen – im Gegenteil: *Ratchet & Clank 3* ist eine nahezu perfekte Fortsetzung, die darüber hinaus mit einem vielversprechenden Online-Modus ausgestattet ist. **TEST AB SEITE 78.**

Hersteller: Sony
Termin: 17. Nov. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
90%	90%	86%	93%

UNDER THE SKIN



Alien Cosmi hat nur ein Ziel: auf der Erde für Chaos zu sorgen, um dann nach Hause fahren zu können. Um unentdeckt zu bleiben, muss es in die Gestalt von Menschen schlüpfen. Trotz abgefahrener Charaktere und Spielmodi ist der Titel leider nur kurz motivierend.

Hersteller: Capcom
Termin: 22. Okt. Preis: Ca. € 40,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
55%	60%	—	58%



GET ON DA MIC



Der Konkurrent von Sonys *SingStar* konzentriert sich voll und ganz auf Hip-Hop. 40 fette Songs (u. a. von Missy Elliott, DMX und 2Pac) laden zum Rappen und Freestylen ein. Warum der Partyspaß dennoch nicht so groß ist wie bei *SingStar*, verrät unser **TEST AB SEITE 90**.

Hersteller: Eidos
Termin: Oktober Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
-%	-%	80%	75%

GROSSE HAIE - ...



... Kleine Fische Jeder, der Nemo schon längst gefunden hat, kann mit Activisions neuer Film-Adaption eine Menge Spaß haben. Die Grafik ist gut, die Steuerung gelungen und Abwechslung bietet der Titel auch genug. Eine der besseren Filmumsetzungen.

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

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
77%	72%	-%	76%

SEGA SUPERSTARS



In dieser Spielesammlung für das EyeToy stehen ganze 13 Protagonisten aus Sega-Spielen im Mittelpunkt. Ob *Zombie-Jagd* im *House of the Dead* oder *High-Speed-Rausch* in *Sonic*: Hier kommt Laune auf. Mehr dazu in unserem **TEST AB SEITE 74**.

Hersteller: Sega/Atari
Termin: 21. Okt. Preis: Ca. € 40,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
-%	-%	85%	75%

SINGSTAR PARTY



Das zweite *SingStar*-Songpaket bietet noch mehr Abwechslung als der Vorgänger. Wer den sowie die Mikrofone schon besitzt, bekommt die neuen Lieder für 30 Euro, wer noch keine Mikros zu Hause hat, kann das Komplettpaket für 60 Euro kaufen. **TEST AB SEITE 90**.

Hersteller: Sony
Termin: 24. Nov. Preis: € 30,-/60,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
-%	-%	88%	70%

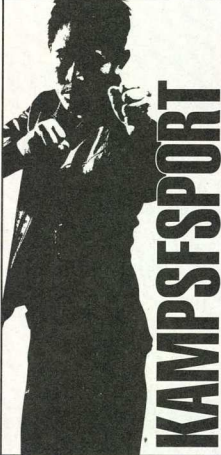
U-MOVE SUPERSPORTS



Anders als Sega setzt Konami nicht auf hauseigene Charaktere, sondern bedient EyeToy-Fans mit einer Sammlung von witzigen Sportspielen – und die sind sogar zahlreicher und etwas günstiger! Eine Komplettreihe der Disziplinen enthält unser **TEST AB SEITE 74**.

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

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
-%	-%	85%	72%



DARKWIND



EyeToy bekommt Konkurrenz. Das Gametrack überträgt die Körperbewegungen des Spielers mit Drähten an die Konsole, was sogar besser funktioniert als Sonys kleine Kamera. Ob sich das mit 100 Euro relativ teure Paket lohnt, lesen Sie in unserem **TEST AUF SEITE 76**.

Hersteller: Atari/In2Games
Termin: 21. Okt. Preis: Ca. € 100,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
72%	60%	74%	78%

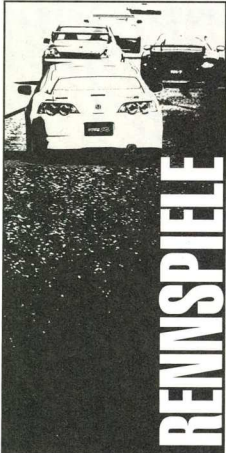
DRAGONBALL Z ...



... *Budokai 3*. Seit Teil zwei hat sich wenig getan: In allerlei Spiel-Modi geht es darum, die Gegner in bester *Dragonball Z*-Manier zu verböbeln. Für Anhänger der Serie auch diesmal empfehlenswert, Fans von normalen Beat 'em Ups werden aber weiterhin Spieltiefe vermissen.

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

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
77%	71%	72%	75%



NEED FOR SPEED ...



... *Underground 2*. Mehr Autos, mehr Strecken, mehr Tuningmöglichkeiten UND eine komplette Stadt stehen dem Spieler in der Fortsetzung des meistverkauften Rennspiels des Jahres 2003 zur freien Verfügung. Weitere Details verrät unser **TEST AB SEITE 66**.

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 18. Nov. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
83%	87%	86%	88%

WRC 4



Wer ein unkompliziertes, aber dennoch forderndes Rallye-Spiel sucht, ist bei *WRC 4* von Sony dank dessen gelungener Steuerung richtig. Dank offizieller WRC-Lizenz gibt es dabei alle aktuellen Fahrer und Fahrzeuge der aktuellen Saison zur Auswahl. **TEST AB SEITE 94**.

Hersteller: Sony
Termin: 27. Okt. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
86%	84%	85%	85%



DER HERR D. RINGE: ...



... Das dritte Zeitalter Wer mehr als ein Hack&Slay-Rollenspiel will, ist bei diesem Titel gut aufgehoben. Als Berethor folgen Sie den Spuren der Gefährten. Das Kampfsystem ähnelt jenem von *Final Fantasy* sehr – trotzdem ist der Titel eine Klasse für sich. **TEST AB SEITE 60.**

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 4. Nov. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
83%	87%	83%	85%

X-MEN LEGENDS



Das Action-Rollenspiel mit Marvel-Helden bietet einiges an Suchtpotenzial, wenn auch die technische Seite nicht ganz überzeugt. Weitere Informationen zum unterhaltsamen Superhelden-gekloppe lesen Sie in unserem **TEST AUF SEITE 104.**

Hersteller: Activision
Termin: 21. Okt. Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
69%	75%	78%	77%



CLUB FOOTBALL 2005



Mit deutlichen Verbesserungen schickt Codemasters sein aktuelles Fußballspiel ins Rennen. Vor allem bei der Grafik und der Steuerung hat sich im Vergleich zum Vorgänger eine Menge getan. Leider trüben KI-Mängel den Spielspaß. **TEST AUF SEITE 101.**

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

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
76%	71%	73%	69%

NBA LIVE 2005



Mit *NBA Live 2005* bringt EA eine deutlich überarbeitete Version seines Basketballspiels auf den Markt. Neben einer erweiterten Steuerung und einem höheren Realismusgrad gefielen uns vor allem die sehr gelungenen neuen Spielmodi. **TEST AUF SEITE 98.**

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 28. Okt. Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
85%	83%	84%	83%

PRO EVOLUTION ...



... *Soccer 4*. Freuen Sie sich auf das bisher beste *Pro Evo Soccer*. Ein verfeinertes Gameplay, attraktivere Spielmodi und ein deutlich vergrößerter Lizenzumfang machen Teil 4 der renommierten Serie zu einem Erlebnis für jeden Fußballfan. **TEST AUF SEITE 70.**

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

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
84%	84%	93%	91%

THIS IS FOOTBALL 2005



Auch mit der 2005er-Version schafft es Sony nicht, auch nur ansatzweise mit der starken Konkurrenz aus dem Hause Konami oder Electronic Arts mitzuhalten. Die zahlreichen, teils gravierenden Schwächen des Titels offenbart unser **TEST AUF SEITE 100.**

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

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
60%	57%	56%	54%

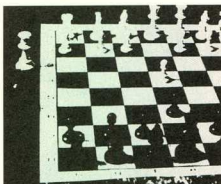
TONY HAWK'S ...



Underground 2: World Destruction Tour. Wem Skaten nicht genug ist, der kann beim neuesten Ableger der Tony-Hawk-Reihe auch Graffiti sprühen, Passanten ärgern oder ganze Städte zerstören. Puristen spielen dagegen den Classic-Modus. **TEST AB SEITE 82.**

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

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
85%	89%	88%	91%



FUSSBALL MANAGER ...



... *2005*. Hier übernimmt der Spieler nicht nur die Traineraufgaben, sondern auch die finanzielle Führung seines Clubs. Neben einer tollen KI überzeugt vor allem der gigantische Umfang. Doch trotz allem ist das Spiel nicht perfekt – mehr im **TEST AUF SEITE 102.**

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 28. Okt. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
80%	70%	86%	86%

GHOST MASTER: ...



... *The Gravenille Chronicles*. Die Ghostbusters sind in Rente, und so fassen die Geister langsam wieder Mut und versuchen mit etlichen Spukattacken, die Sterblichen aus ihren Häusern zu vertreiben. Ordentlicher Nachschub für alle Konsolen-Strategen!

Hersteller: Empire Interactive
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
74%	78%	—	76%

äsh puzh denbatulak. äsh puzh liphbatul äsh puzh shrakatuluk abh beyzhen ishi khyppatul

TEST DES MONATS

VIDEO



Der Herr der Ringe Das dritte Zeitalter

Inmitten der Ringkriege verfolgen
Sie **Ihr ganz eigenes Schicksal!**

äsh puzh denbatulak. äsh puzh liphbatul äsh puzh shrakatuluk abh beyzhen ishi khyppatul



KÖNIGLICH Steuern Sie Aragorn, überlebt kaum ein Gegner Ihre Attacken.

PERFEKT In Kämpfen können Sie auf Helfer wie diesen Ent zurückgreifen.

Freunde von Rollenspielen mit rundenbasierten Kämpfen ohne typisch japanisches Design wurden auf der PS2 bislang nicht glücklich. Titel wie jene der *Final Fantasy*-Reihe dominieren diesen Bereich, die neben einer fesselnden Story auch noch anspruchsvolle Kämpfe und Charaktersteigerung erlauben. Electronic Arts, im Konsolenbereich bislang nicht bekannt für Rollenspiele, ändert diese Tatsache nun: Mit *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* präsentiert man einen Genrevertreter mit klassisch westlichem Setting.

MITTEN IM GESCHEHEN
Das *dritte Zeitalter* nimmt sich zwar die Filmtrilogie zum Vorbild, bietet dem Spieler aber eine eigene Geschichte: Als Berethor, Mitglied der Wache von Gondor, sollen Sie

sich im Auftrag des Befehlshabers der Stadt Minas Tirith an die Fersen des Gefährten Boromir heften. Der ist mit Hobbit Frodo Beutlin und dessen Begleitern unterwegs in das Reich des finsternen Herrschers Sauron, um dort einen mächtigen Ring zu vernichten. Künftig bereisen Sie jene Orte, die zuvor bereits die Gefährten zu Gesicht bekamen, um zum Teil gar dieselben Herausforderungen zu bestehen (siehe Infokasten „Filmschauplätze“). Die in zehn Kapitel unterteilte Handlung durchleben Sie nicht allein: Regelmäßig stoßen neue Mitglieder zu Ihrer Schar von Abenteurern, bis die Truppe schließlich auf sechs Mitglieder angewachsen ist. Begleiter im übertragenen Sinne ist auch immer der Zauberer Gandalf: In über 100 Originalsequenzen aus den Filmen hält er Sie über die Ereignisse im Verlauf

der Ringkriege auf dem neuesten Stand. Dabei trägt es viel zur Spielatmosphäre bei, dass die Originalsynchronstimme sich direkt an den Spieler richtet: Zum einen entwickelt sich so das Gefühl, wirklich in eine Geschichte eingebunden zu sein, zum anderen bekommen selbst Kenner der Filme extra für das Spiel neu gesprochene Sätze zu Gehör.

UNTERWEGS IN MITTELERDE
Im Verlauf Ihrer Reise durch die Welt von Mittelmeer steuern Sie in Third-Person-Ansicht immer nur einen der Protagonisten durch die weitläufigen Levels, während der Rest der Gruppe unsichtbar im Hintergrund bleibt. In dieser Ansicht nehmen Sie auch die Aufträge von Nichtspielercharakteren an. Größere Abenteuer werden durch Zwischensequenzen in Spielgrafik

untermalt, kleine Aufgaben lediglich durch reine Textfenster. Besonders anspruchsvoll ist allerdings keine der Missionen: Zumeist müssen Sie lediglich bestimmte Monster töten oder einen speziellen Gegenstand finden, um die Handlung voranzutreiben und das nächste Kapitel der Geschichte zu betreten. Interessant für Perfektionisten: Selbst wenn Sie bereits in einem ganz anderen Level Ihre Zelte aufgeschlagen haben, können Sie auf Knopfdruck wieder in abgeschlossene Bereiche zurückkehren, um dort wirklich alle Nebenmissionen und Schätze ausfindig zu machen. Diese Option bietet sich immer dann, wenn Sie Ihren Spielstand gesichert haben – die dafür gedachten Säulen findet man in fairen Abständen verteilt in den Levels. Ein Motivationsgrund für das Absolvieren wirklich aller Rätsel



BEISSWÜTIG Dieser Warg ist kampferprobt. Meiden Sie sein Maul!

AUTHENTISCH Die Uruk-hai wirken so furchteinflößend wie in den Filmen.



STAUBSAUGER Eoaden kann Gegnern massiv Lebensenergie entziehen.



Ich kann den Blick des Balrogs nicht länger verschleiern. Er fühlt, dass wir hier sind.

GROSSES KINO Über hundert Filmschnipsel klären Sie über die Handlung auf.

INFO DER KAMPFBILDSCHIRM

Bewährtes System in ungewohntem Gewand

Die rundenbasierten Kämpfe laufen vom Muster her ähnlich wie jene in *Final Fantasy X* ab. Wir zeigen Ihnen, was Sie dabei genau zu Gesicht bekommen.

1 Aktionsmöglichkeiten
Bestimmen Sie, ob Ihr Held Gegner direkt angreift, Objekte und Talente einsetzt oder den Zug überspringt.

2 Ihr Team
Jede Aktion, ob Zauber oder Angriff, kostet Aktionspunkte. Es können nur drei Helden an einem Kampf teilnehmen, mit „L1“ wechseln Sie auf Wunsch aus.

3 Wucht-Anzeige
Landen Sie Treffer, fällt sich diese Anzeige. Ist sie voll, können Sie besondere Spezialattacken starten.



4 Befehlskette
Hier sehen Sie, welcher Charakter den nächsten Zug ausführt. Zauber und besondere Objekte können diese Reihenfolge beeinflussen.

5 Kurztips/Erklärungen
Hilfreich, um im Kampf die Übersicht zu behalten. Dadurch sehen Sie genau, welche Aktion Sie mit dem nächsten Klick ausführen.

6 Ihre Feinde
Je nach Art des Angriffs wählen Sie einen oder mehrere Einheiten als Ziel aus. Faktoren wie beispielsweise die Nahkampffertigkeit Ihrer Helden bestimmt dann, ob die Attacke Erfolg hat.

7 Aktive Zauber und Effekte
Wird Magie oder auch bestimmter Waffenschaden, wird dies durch Symbole über den Köpfen der Teilnehmer angezeigt. In diesem Fall beeinflusst zum Beispiel Furcht die Aktionen von Elbin Idrial negativ.

und Aufgaben: Löst man eines der Kapitel zu 100 Prozent, kann man über das Hauptmenü diese Levels im so genannten Schatten-Modus spielen. Darin übernehmen Sie das Kommando über die Schergen Saurons. Schafft man auch diese fordernden Duelle gegen die eigenen Helden, schalten Sie außerdem besonders wertvolle magische Gegenstände frei, die Sie dann in der Hauptstory weiterverwenden können. In unserem Testspiel erhielten wir beispielsweise polierte Exemplare der so genannten Elbensteine, magische Gegenstände, die unsere Charaktere zusätzlich stärken.

HERZSTÜCK DES SPIELS
Kommt es zu Gefechten, schaltet das Geschehen in einen eigenen Kampfbildschirm um (siehe Infokasten „Der Kampfbildschirm“), der vom



IM AUGE DES TROLLS Dieser Koloss zeigt uns gleich seinen Hammer.



DIE RICHTIGE SEITE Im Schatten-Modus steuern Sie Diener Saurons.



ATEMBERAUBEND Angriffe des Balrog sind eine pure Augenweide.

Aufbau her sehr stark jenen aus der *Final Fantasy*-Reihe ähnelt. Grund für diese Ähnlichkeit könnte sein, dass Chefentwickler Steve Gray bereits bei Square an *Final Fantasy VII* mitwirkte, bevor er zu EA wechselte. Ob Zufallsbegegnung oder besonders harte Zwischengegner: Diese rundenbasierten Kämpfe sind das Salz in der Suppe von *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* und überaus kurzweilig. Hier müssen Sie nämlich klug die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten ausspielen, die Ihre Heldentruppe bietet. Zwerg Hadhod ist beispielsweise Nahkämpfer und magiebegabt zugleich, der Waldläufer Elegost spezialisiert auf Fernkampf, die Elbin Idrial die geborene Heilerin. Nur wer darauf achtet, die richtige Angriffstechnik oder Aktion zum rechten Zeitpunkt einzusetzen, zahlt gerade zu Beginn

des Spiels keinen zu hohen Blutzoll. Hier wirken sich auch die vielen magischen Waffen, Rüstungen und Gegenstände aus, die man im Spielverlauf findet und mit denen die Heldentruppe sinnvoll ausgestattet werden muss. Dass immer nur drei Ihrer Streiter für das Gute am Kampf teilnehmen können, steigert die taktische Komponente zusätzlich. Glücklicherweise können Sie via „L1“ immer zwischen aktiven und ruhenden Helden wechseln, was gut von der Hand geht.

CHARAKTERE MIT EIGENHEITEN

Rollenspieltypisch investieren Sie Erfahrungspunkte für erschlagene Gegner und absolvierte Missionen in die Verbesserung der Helden. Die Steigerung der Attribute geschieht auf verschiedene Weise: Grundwerte wie Stärke



DIFFUS Greift einer der Ringelster an, verschwimmt die Sicht.

INFO FILMSCHAUPLÄTZE

Auf den Spuren der Gefährten

Zahlreiche Schauplätze der *Herr der Ringe*-Verfilmung wurden mit Liebe zum Detail in das Spiel integriert. Wir zeigen Ihnen vier dieser Orte.

Neben der Originalmusik des kanadischen Komponisten Howard Shore stoßen Sie im Spielverlauf immer wieder auf Aereale, die bereits von Hobbit Frodo Beutlin und seinen Gefährten betreten wurden. Wir zeigen Ihnen Beispiele solcher Stationen, die Sie während Ihrer Reise entdecken.

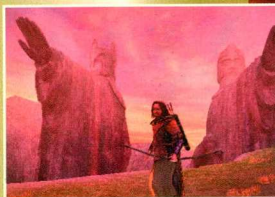
DER ERSCHLAGENE TROLL

Auf der Flucht aus den dunklen Gemäuern der Zwergenstadt Moria bekommen Sie auch diesen toten Fleischberg zu Gesicht: Ringträger Frodo und seine Gefährten mussten diesen Troll überwinden, als sie durch die Gewölbe der verlassenen Zwergenstadt reisten. Auch wenn dieses Exemplar tot ist – fühlen Sie sich lieber nicht zu sicher! Denn Ihren eigenen Helden stehen zu diesem Zeitpunkt noch genügend Begegnungen mit übel gelaunten Bewohnern Morias bevor.



NAHE DES ANDUIN

Kurz vor Ende des Films *Die Gefährten* passieren die Helden rund um Frodo Beutlin diese Statuen uralter Könige der Dunedain, Vorfahren von Held Aragorn. Ihre eigene Truppe sieht diese, wenn sie in der Heimat der Rohirrim, der Pferdeherren, weilt. Wenig später haben Sie aber schon keine Zeit mehr für Sehenswürdigkeiten. Sie schlagen die verlustreiche Schlacht um Helms Klamm.



HELMS KLAMM

Gut und Böse führen in dieser Felsenschlucht im Laufe der *Herr der Ringe*-Handlung eine der entscheidenden Schlachten. Im Spiel müssen Sie auf den Zinnen und am Haupttort der Hornburg zahlreiche Diener Saurons besiegen. Stimmungstechnisch gehören diese Kämpfe zu den Höhepunkten von *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* – unter anderem da Sie hier auch die Kontrolle über die Helden Aragorn, Zwerg Gimli und den Elben Legolas erhalten.



OSGILIATH

Die ehemals größte Stadt des Reiches Gondor ist nur noch ein Trümmerfeld. Orks versuchen den strategisch wichtigen Ort einzunehmen, um die Hauptstadt Minas Tirith besser angreifen zu können. Spielheld Berethor klärt hier bislang verschwommene Teile seiner Vergangenheit, bevor er über unterirdische Gänge schließlich nach Minas Tirith flüchtet.





ÜBERRASCHUNG Selbst schnöde Orks haben blitzende Klängen.

ANSTIEG Regelmäßig verbessern Sie die Werte Ihres Charakters.

und Kondition erhöhen Sie zwar nach Levelanstieg manuell. Fertigkeiten wie den Umgang mit Waffen und Zaubern bilden sich allerdings nur in der Praxis aus: Erst dann, wenn Sie diese im Kampf bewusst einsetzen, wächst Ihre Fähigkeit in der jeweiligen Disziplin. Auf Wunsch können Sie Teile eines Fertigungsbaums überspringen, wenn Ihnen ein bestimmter Bereich nicht zusagt. Insbesondere bei den Zaubersprüchen ist der Fortschritt sehr befriedigend: Verfügt Zwerg Hadhod zu Beginn nur über einen einfachen Feuerzauber, kann er als erfahrener Krieger schließlich riesige Feuerbälle auf den Feind schleudern. Mit der erstarkenden Truppe reifen auch die Spezialangriffe: Jeder Treffer steigert die so genannte Wucht-Anzeige. Ist

sie voll, kann der Perfekt-Modus aktiviert werden. Auf diese Weise beschwören Sie gar die schlagkräftigen Entbaumwesen und hetzen beißwütige Warg-Bestien auf den Feind. Wer will, kann das auch mit einem zweiten Mitspieler im Koop-Modus erleben – dafür schließt dieser einfach einen zweiten Controller an.

AUTHENTISCHE PRÄSENTATION
Ob Waffen, feindliche Einheiten oder die Schauplätze der abenteuerlichen Reise selber: *Das dritte Zeitalter* fängt die Atmosphäre der Filme gekonnt im Spiel ein und bietet gerade Fans der Filme zahlreiche Wiedererkennungsmomente. Wie die Kinovorlage setzt *Das dritte Zeitalter* auf die Kombination von Bild und Musik: Besuchen Sie kurz

vor der Schlacht von Helms Klamm die Soldaten auf den Zinnen, reift durch die traurige Musik im Hintergrund einer der schönsten Momente des Spiels heran. Ähnlich eindrucksvoll ist insbesondere die Figur Balrog gelungen, auf die Sie bereits relativ zu Anfang des Spiels treffen – derart grafisch aufwendige Gegner bieten derzeit nur wenige Spiele. Ebenso Kreaturen wie die muskelbepackten Uruk-hai und die kolossalen Trolle überzeugen mit detailreichen Gestiken und Animationssequenzen. Auf den eigenen Helden trifft das im Reisemodus leider nicht zu: Die Laufsequenzen wirken relativ abgehackt, mitunter ging auch die Bildarstellung unserer Testversion merklich in die Knie. Mängel in der Übersicht herrschen ebenfalls: Zwar existiert eine klei-

ne Karte mit einer Zoomstufe, auf der man auch die Richtung anstehender Aufgaben sieht. Nicht immer wird aber eindeutig klar, wo genau solche Missionspunkte dann zu finden sind. Haben Sie außerdem einen Kampf begonnen, bringt Sie nur das Ausschalten der PS2 ins Hauptmenü zurück, wenn Sie nicht bis zum Tod Ihrer Helden warten wollen oder über die Fähigkeit „Flucht“ verfügen. Am grundlegenden Spielspaß und Hitprädiat ändern diese Einwände freilich nichts: *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* fesselt gerade Rollenspieler, die mehr als Haudrauf-Abenteurer erwarten und taktisch planbare Kämpfe in atmosphärisch dichter Präsentation bevorzugen, langfristig vor die Konsole.

NICO LINDNER



ZU ZWEIT BEREIT Elbin Idrial und Zwerg Hadhod sind die Magie-Batterie Ihrer Truppe. Heil- und Angriffs magie der beiden sollten sie kombinieren.

MACHTVOLL Genügend Praxis vorausgesetzt, lernt Berethor schließlich Ecthelions Zorn, eine effektive Dreifach-Attacke.

DETAIL-CHECK DER HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER

Fast gleichauf mit dem Rollenspiel-Primus aus Japan

Das dritte Zeitalter mag sich an der Final Fantasy-Reihe orientieren, ein Klon ist EAs Titel aber auf keinen Fall. Der folgende Detail-Check zeigt auf, warum dieses Rollenspiel eine Klasse für sich ist.



DHDR: DAS DRITTE ZEITALTER

UMFANG ★★★★★

Story: Als Beroth, Mitglied der Wache von Gondor, werden Sie beauftragt, Boromir und den Ringgefährten zu folgen. Mit der Zeit wächst ihr Truppe auf sechs Mitglieder an.

Vorkenntnisse: Kenntnisse sind nicht erforderlich, gerade Fans der Herr der Ringe-Filme erkennen aber vieles wieder.

Spielbare Figuren: Sechs Helden, zeitweise Nichtspielercharaktere wie Aragorn & Gimli.

Spielzeit: Knapp 30 Stunden, inklusive des Schatten-Modus über 40 Stunden.

Minigames: Im Schatten-Modus bestreiten Sie aufseiten der Bösen Kämpfe erneut und schalten durch erfolgreichen Abschluss wertvolle Items für den normalen Modus frei.

Nebenquests: Unabhängig von der Hauptstory, auf Wunsch kommt der Spieler erneut zurück, um Spielabschnitte zu komplizieren. Erst dann sind diese für den Schatten-Modus offen.

SPIELSYSTEM ★★★★★

Kampfsystem: Rundenbasiert

Items: Herr der Ringe-spezifische Waffen, Rüstungen und Gegenstände mit Einfluss auf die Werte der Helden.

Auswechseln: Wie in Final Fantasy X können Charaktere und deren Ausrüstungen im Kampf gewechselt werden.

Entwicklung: Steigerbare Charakterwerte.

Fortbewegung: Sie steuern Ihre Figur per pedes durch Mittelde.

Besonderheiten: Der Spieler besucht mit seiner Gruppe die Originalschauplätze der Filme. Im Schatten-Modus können Sie außerdem absolvierte Kämpfe aufseiten der Bösen nochmals spielen und dadurch Items freischalten.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Besonders die Zaubereffekte sind äußerst gelungen. Alle Areale wurden mit viel Liebe zum Detail den Filmschauplätzen nachempfunden. Zeitweise rückt es merklich.

Zwischensequenzen: Ergänzend zu Sequenzen in Spielgrafik treten über 100 Originalclips aus den Filmen die Story voran.

Musik: Spieler bekommen die geniale Musik der Filme zu hören, welche viel zur überzeugenden Herr der Ringe-Stimmung beiträgt.

Sprecher: Originalsprecher der Filme für Gandalf und die kurz zu Wort kommenden Ringgefährten, die Spielhelden erreichen deren Qualität nicht.

FINAL FANTASY X-2

UMFANG ★★★★★

Story: Yuna glaubt, Tidus in einer Videosphäre wiederzusehen, und macht sich auf die Suche nach ihm. Dabei deckt sie eine Tragödie aus der Vergangenheit auf.

Vorkenntnisse: Kenntnisse von FF-X sind sinnvoll und hilfreich, aber für das Spielerlebnis nicht zwingend notwendig.

Spielbare Figuren: Nur drei feste Spielfiguren befinden sich unter ihrer Kontrolle.

Spielzeit: Reine Spielzeit ca. 20 Stunden, Spielzeit für 100 Prozent ca. 80 Stunden + Minigames. Noch mehr Minigames als es bereits bei Final Fantasy X gab. Sowohl anwählbare als auch in die eigentlichen Missionen integrierte Minigames.

Nebenquests: Haupt- und Nebenquests sind in streng voneinander getrennt. Dadurch kann der Spieler stets selbst bestimmen, wie und in welchem Umfang er spielt.

SPIELSYSTEM ★★★★★

Kampfsystem: Active Time Battle

Items: Der Spieler stößt auf keine Waffen und Gegenstände, nur Dresspheres und deren erlernbare Eigenschaften.

Auswechseln: Lediglich die Eigenschaften der Charaktere können durch Einsatz der Dresspheres gewechselt werden.

Entwicklung: Eigenschaften der Dresspheres

Fortbewegung: Direkter Anflug auf Örtlichkeiten und Erkundungsmarsche zu Fuß.

Besonderheiten: Die so genannten Dresspheres und der Missionsaufbau bilden neue Elemente. Teil X-2 bietet außerdem die erste „echte“ Fortsetzung eines Final Fantasy. Dem Spieler wird ein neuartiges Setting geboten.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Aufgrund der vielen Details, etwa der verfeinerten und damit noch glaubwürdigeren Mimik der Charaktere, noch ein Tick hübscher als in Final Fantasy X.

Zwischensequenzen: Nur noch wenige voll gerenderte Filmsequenzen. Die Story wird meist in Spielgrafik erzählt.

Musik: Musik seriennüchtern einmal nicht von Nobuo Uematsu. Ungewohnter Soundtrack mit vielen Pop- und Jazz-Elementen, der aber sehr gut zum Spiel passt.

Sprecher: Tolle englische Sprecher, die von der Qualität her dem guten japanischen Original recht nahe kommen.

FINAL FANTASY X

UMFANG ★★★★★

Story: Blitzballspieler Tidus wird auf unerklärliche Weise durch die Zeit geschleudert. Er trifft auf Besta-Beschwörern Yuna, mit der er Spira vor Sin retten muss.

Vorkenntnisse: Als eigenständiger Teil der Serie benötigt man keine Vorkenntnisse über andere FF-Spiele.

Spielbare Figuren: Sieben Figuren, davon befinden sich immer drei in der Gruppe.

Spielzeit: Reine Spielzeit ca. 50 Stunden, Spielzeit für 100 Prozent ca. 200 Stunden + Minigames. Blitzball ist das „Haupt“-Minigame von Final Fantasy X. Daneben gibt es viele in die Missionen integrierte Minigames, die für weitere Kurzweil sorgen.

Nebenquests: In das Spiel eingebunden, keine klare Trennung, dadurch ist der Spielverlauf fließend. Optionale Nebenquests dennoch vom Hauptspiel unterscheidbar.

SPIELSYSTEM ★★★★★

Kampfsystem: Rundenbasiert

Items: Viele verschiedene Waffen und Gegenstände, die die Werte der Figuren zusätzlich positiv beeinflussen.

Auswechseln: Die Charaktere und deren Ausrüstungen können vom Spieler im Kampf komplett gewechselt werden.

Entwicklung: Sphärobreit

Fortbewegung: Manuelle Fortbewegung quer durch Spira.

Besonderheiten: Spieler können – ähnlich wie noch in Final Fantasy VIII – Bestias beschwören. Die Kämpfe werden rundenbasiert abgewickelt. Das Levelsystem bietet die Neuerung eines Sphärobreits.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Detaillierte Charaktermodelle und wunderschöne Umgebungen dieses Titels waren seinerzeit wegweisend für Rollenspiele der nächsten Generation.

Zwischensequenzen: Gerenderte Filmsequenzen sind selten geworden. Zwischensequenzen meist in Spielgrafik.

Musik: Gewohnt aufwendige Kompositionen von Nobuo Uematsu, die für Final Fantasy sozusagen Standard sind und damit wenig Außergewöhnliches darstellen.

Sprecher: Die englischen Sprecher klingen teils etwas unbeholfen und kommen nicht ans japanische Original heran.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Nico Lindner
kämpfte gegen den Hexenkönig.

Das dritte Zeitalter kombiniert Vorzüge der Final Fantasy-Reihe, etwa das rundenbasierte Kampfsystem, mit einer atmosphärisch dichten Spielwelt. Die Stimmung der Filmvorlage kommt sehr gut herüber, was neben den schön importierten Schauplätzen nicht zuletzt an der genialen Musik und der Originalsynchronstimme von Gandalf liegt. Auch Einheiten wie die Uruk-hai überzeugen. Ein bisschen mehr Feinschliff hätte ich mir aber schon gewünscht: Teils fällt die Orientierung schwer, auch die Präsentation der Nebenmissionen fiel recht blass aus. Am eigentlichen Spielspaß ändert das nichts – besonders der stete Ausbau der grafisch toll präsentierten Kampftechniken, ob Zauber oder normaler Angriff, fesselt an die Konsole.

TEST DHDR: DAS DRITTE ...

Hersteller: Electronic Arts

Entwickler: Electronic Arts

Genre: Rollenspiel

Sprache: Deutsch

Video: 4:3

Audio: Stereo

Umfang: 25+ Stunden

Internet: www.electronicarts.de

Spieler: 1-2 Spieler

Termin: 4. November

USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

Preis: Ca. € 60,-

➔ Gelungene Herr der Ringe-Atmosphäre

➔ Gut funktionierendes Kampfsystem

➔ Motivierender Charakteraufbau

➔ Kleine Schnitzer im Gameplay

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Charakterwechsel	R1: Charakterwechsel	<input type="checkbox"/> Zoom Vorher/Spielereinstellungen
L2: Charakter-Merkmale	R2: Charakter-Merkmale	<input type="checkbox"/> Charaktermenü
Start: Charaktereinstellungen	<input type="checkbox"/> * Aktion ausführen	
Select: Welle	<input type="checkbox"/>	
Steuerkreuz: Zoom Zurück/Person	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera

Nicht alle Optionen sind sofort erreichbar. Nach der Eingewöhnungsphase funktioniert die Belogung aber gut.

STEUERUNG

75%

GRAFIK **SOUND** **MULTI** **EINZELSPIELER**

83% **87%** **83%** **85%**

„Die tolle Atmosphäre und das spannende Kampfsystem ziehen den Spieler nach in ihren Bann.“

GESAMTWERTUNG

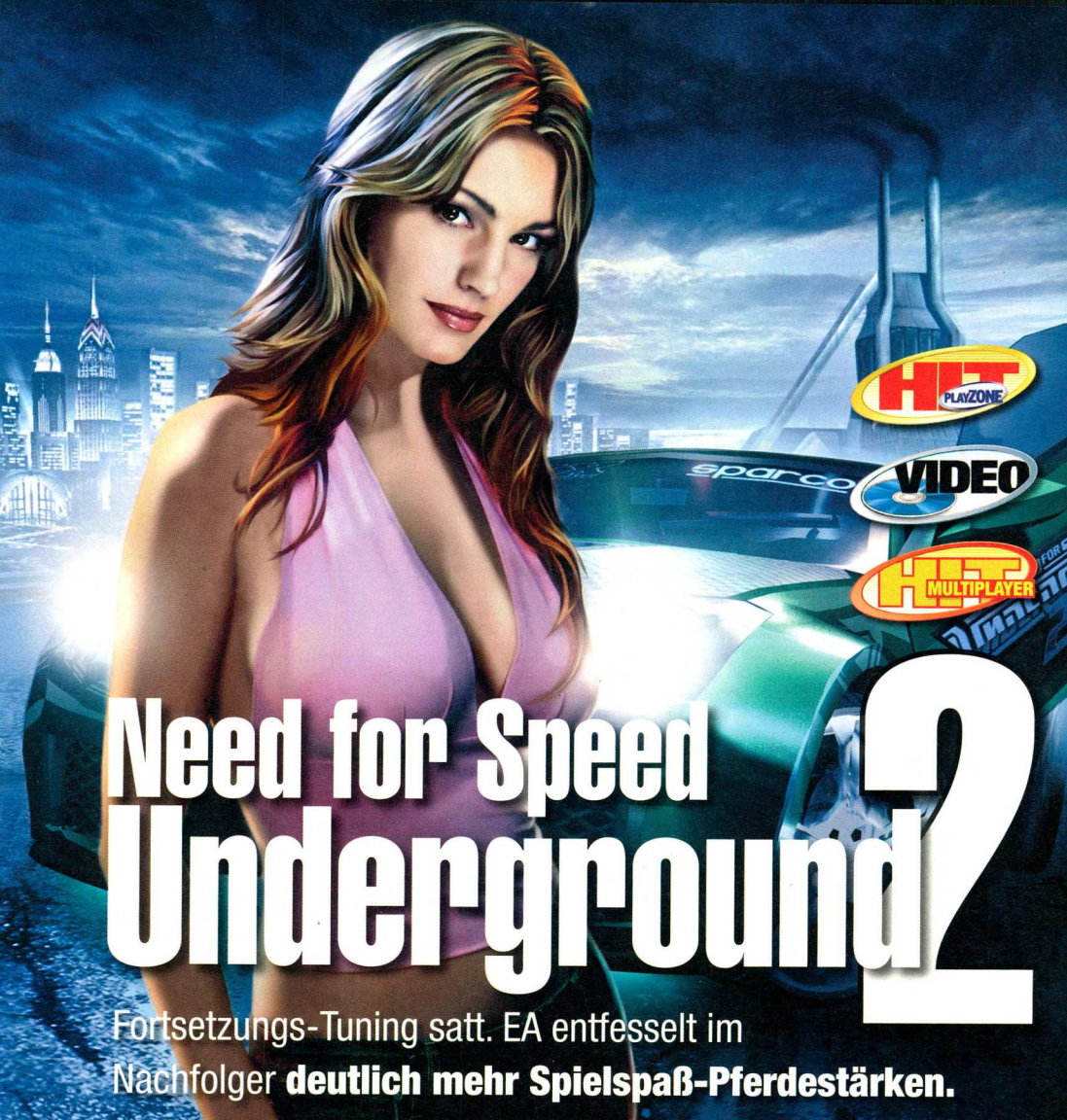
★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★



HIT PLAYZONE

VIDEO

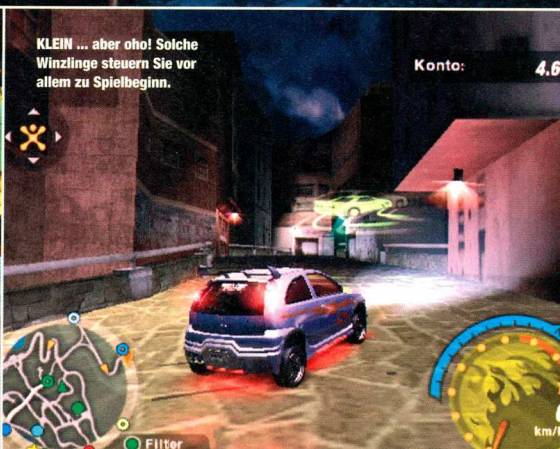
HIT MULTIPLAYER

Need for Speed Underground 2

Fortsetzungs-Tuning satt. EA entfesselt im Nachfolger **deutlich mehr Spielspaß-Pferdestärken.**



STYLE SATT Derart getunt ist dieses Wägelchen der König der Straße.



KLEIN ... aber oho! Solche Winzlinge steuern Sie vor allem zu Spielbeginn.

Konto: 4,6



SIGHTSEEING Im 16:9-Modus sehen Sie mehr von der schönen Umgebung.

Der neueste Sprössling der *Need for Speed*-Familie bleibt dem Untergrund treu und ist außerdem zu einem stark verbesserten Tuning-Epos herangereift. Vorbei sind die Zeiten, in denen alle Events wie am Fließband schön brav der Reihe nach bewältigt werden. Die Entwickler überlassen dem Spieler die fiktive Stadt Bayview, die über die gesamte Dauer des Underground-Daseins als gigantisches Menü dient und zahlreiche Anlaufstellen bietet, um sich für die kommenden Rennen zu rüsten (siehe Extrakasten). Zu den aus dem Vorgänger bekannten Rennarten (Rundkurs, Sprint, Drift und Drag) gesellen sich drei neue hinzu: Street X, URL und Outrun. Street-X-Rennen finden auf ähnlich kleinen Rundkursen wie die Drift-Events statt und sind nur durch rücksichtslose Fahrweise zu gewinnen. Wer ein konstantes Maß an Überlegenheit

beweisen kann, verbessert seinen Ruf in der Underground-Szene. Je größer der Vorsprung zu den Verfolgern ist, desto mehr Ruf-Punkte bekommt man am Ende einer Herausforderung. Die auf diese Art erreichte Reputation ist gleichzeitig die Voraussetzung, um an so genannten URL-Rennen (Underground Racing League) teilzunehmen. Diese Events werden an ganz besonderen Orten ausgetragen: Beispielsweise auf einer privaten Rennstrecke, die naturgemäß das Spielerauge nicht so mit Lichteffekten bombardiert wie eine Fahrt durch das Stadtzentrum. Oder am Flughafen, dort sorgen landende oder startende Flugzeuge, während man mit 270 Sachen über das Rollfeld jagt, für beeindruckende Ablenkung. Outrun-Rennen schließlich sind spontane Verfolgungsjagden, die sich durch das gesamte Stadtgebiet ziehen können. Trifft man einen anderen Underground-Fahrer,



RANGELEI Gerade in den Kurven können Sie Platzierungen gutmachen.



WEITSICHT Bei fast 230 km/h preisen wir unsere klare Scheibe.

INFO DAS LEBEN IN DER GROSSSTADT

Spielplatz für Erwachsene

Die offensichtlichste Neuerung in NFSU 2 stellt zweifelsohne die virtuelle Stadt Bayview dar.

Zu Beginn der Underground-Karriere ist nur einer von insgesamt fünf Stadtteilen zugänglich. Abwechslung wurde vor allem bei den Punkten Streckenführung und grafische Gestaltung groß geschrieben. Das wird bei einer Spitztour durch das Industriegebiet, in dem man abgestellten Güterzüge nur knapp entgehen kann, besonders deutlich. Der Stadtkern droht das Spielerauge oftmals durch massenweise Lichteffekte zu überfordern und im spießbürgerlichen Vorort schlängelt man sich durch teilweise sehr enge Serpentin und Kurven. Neugierige Naturen werden zudem versteckte Shops und diverse Renn-Events finden, die sonst nicht auf der Karte eingezeichnet sind. Um die Orientierung zu erleichtern, haben die Jungs von EA eine kleine Mini-Karte und ein GPS-System integriert. Auf diese Art und Weise schlägt man stets den schnellstmöglichen Weg zu Tuning-, Lack- und Dekor-, Karosserie- und Spezialteile-Shops ein.



ZIELSICHER Dank Karte fällt die Orientierung leicht.



wird er über Funk kurzerhand zu einem Test des fahreischen Könnens herausgefordert. Es existiert weder Start-noch Ziellinie. Der Führende gibt die Rennstrecke vor und muss versuchen, durch geschickte Fahrweise eine Distanz von 300 Metern zwischen sich und seinem Konkurrenten aufzubauen. Ist das Ziel erreicht und die Wette gewonnen, fährt man mit aufgestocktem Konto und Respekt vor dannen. Sämtliche Rennen lassen sich übrigens auch im Splitscreen-Modus fahren. Der Online-Modus war zum Testzeitpunkt leider noch nicht spielbar, wird aber in einer der kommenden Ausgaben von uns genauer unter die Lupe genommen.

STAUSSYMBOL AUF VIER RÄDERN

Aller Anfang ist schwer. Das gilt vor allem auch bei der Beschaffung des fahrbaren

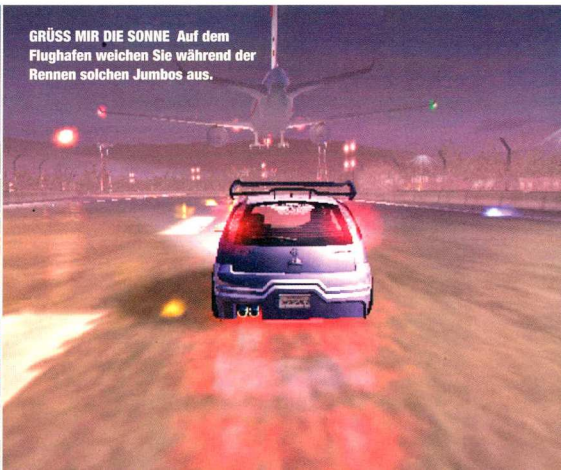
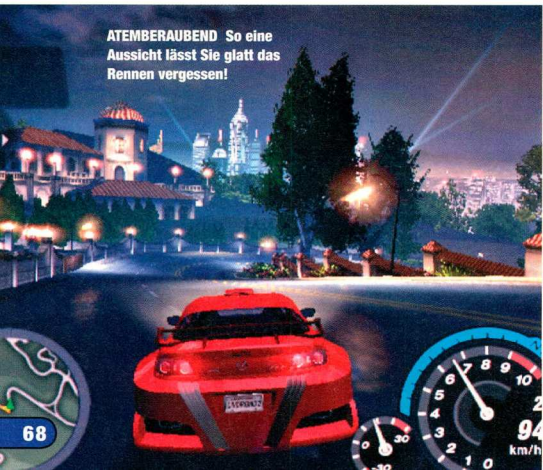
Untersatzes und dessen Tuning. Der Autohändler Ihres Vertrauens hat zunächst nur so unspektakuläre Nusschalen wie einen Peugeot 106 oder einen Opel Corsa 1.8 im Newbie-Angebot. Zum Glück wird die Palette im Laufe des Spiels auf insgesamt 29 Wagen aufgestockt. Neben den üblichen PS-Monstern von beispielsweise Mitsubishi, Mazda, Toyota oder Nissan gesellen sich Newcomer wie Audi TT/A3 oder die protzigen Geländewagen Lincoln Navigator, Hummer, und Cadillac Escalade hinzu. Im Tuning-Bereich macht sich die konsequente Verbesserung des Titels mitunter am stärksten bemerkbar. Der Motor wird wieder durch die Ausstattung mit neuen Motor-, ECU-, Getriebe-, Fahrwerk-, Nitro-, Reifen-, Brems-, Leichtbau- und Turbo-Systemen in den Punkten Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und Handling gehörig aufge-

bohrt. Hobby-Kfz-Mechaniker können im Leistungstuning und Prüfstand manuell die Einstellung ihres Fahrzeuges verändern. Fahrwerk, Antriebsstrang, Aerodynamik, Reifen und Bremsen, ECU, Turbo und Nitro werden hier für jede Rennart individuell verändert. Alsdann prüft man auf der Teststrecke, wie sich die vorgenommenen Modifikationen anfühlen. Auf diese Art werden alle, denen der Vorgänger zu wenig Tiefgang beim Tuning bot, mit Sicherheit zufrieden gestellt. Das Fahrgefühl ändert sich nicht nur durch das neue manuelle Tuning gehörig, sondern ist auch standardmäßig weniger arcadelastig als noch im Vorjahresprodukt. Jedes Fahrzeug fühlt sich anders an und vermittelt so ein sehr authentisches Verhalten auf der virtuellen Straße. Besonders die Geländewagen stellen aufgrund ihrer immensen Power und ihres großen

Gewichtes eine Herausforderung dar. In Sachen optischer Aufmäbelung des bereiften Statussymbols sind die Möglichkeiten deutlich vielfältiger geworden. Durch den Einsatz von neuen Spezialteilen, etwa die Montage von geteilten Motorhauben, Scherentüren, Hi-Fi-Anlagen, Low-Rider-Hydraulik, Spezialarmaturen und vielen anderen Elementen, die das Tuning-Herz höher schlagen lassen, erhält Ihr Wagen einen markanten, einzigartigen Look.

HARTE ARBEIT WIRD BELOHNT

Das natürliche Bedürfnis nach Erfolg wird bei *Need for Speed Underground 2* durch ein neues Sponsoren-System befriedigt. Fahrerische Glanzeleistungen bleiben nicht unbeachtet und so bekommt man pro Stadtteil einen Sponsorenvertrag. Firmen wie Toyo oder Enkei helfen Ihnen, eine gestandene Größe in der Renn-



DETAIL-CHECK NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Endlich freie Fahrt bei Nfs

Der Generationswechsel der NFS-Reihe ist vollzogen und in allen Belangen voll glückt. Vor allem in puncto Umfang legt Teil 2 massiv zu.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

UMFANG ★★★★★
Spielmodi: Karriere-Modus, Quick-Race, 2-Spieler-Splitscreen, Online, Tunen, Profil-Manager, Optionen.
Renn-Modi: Rundkurs, Sprint, Drift, Drag, Street X, URL, Outrun
Strecken: 100 (+ 83 davon rückwärts)
Fahrzeuge: 29
Onlinefähig: Ja
Splitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler, keine CPU-Gegner, nicht immer flüssig.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Sehr gute Steuerung. Das Fahrverhalten wurde diesmal deutlich simulationslastiger gestaltet.
Streckendesign: Abwechslungsreiche und teilweise sehr anspruchsvolle Kurse bieten für jeden Geschmak das Richtige.
Schwierigkeitsstufen: 3 Stufen, jederzeit einstellbar.
Künstliche Intelligenz: Ebenfalls sehr gut gelungen. Die Gegner sind dem eigenen Stand stets perfekt angepasst, fair und machen auch Fehler.

TUNING ★★★★★

Leistung: Motor, ECU, Getriebe-Abstimmung, Fahrwerksverbesserung, Nitro, Reifen, Bremsen, Leichtbau, Turbo.
Karosserie: Front- und Heckstoßstange, Seitenschürzen, Spoiler, Motorhauben, Dachspoiler, Frontscheinwerfer, Rückleuchten, Außenspiegel, Auspuffblenden, Felgen, Carbon, Koffelgehälvverbreiterung.
Spezialteile: Spezial-Armaturen, Neonröhren, Autoglasfolien, Scheinwerfer, Nitro-Entlüftung, Hydraulik, Hi-Fi-Anlagen, Spinners, geteilte Motorhauben, Türen.
Optik: Diverse Lacke für Karosserie, Spoiler, Dachspoiler, Spiegel, Felgen, Spinners, Bremsen, Motorakzente und Auspuffblende. Decals für Windschutz- und Heckscheibe, Türen, Seitenschweller, Motorhaube, viermal so viele Vinyls in vier Schichten wie im Vorgänger.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Der Nachfolger läuft ebenfalls mit 30 Bildern pro Sekunde, die offers unterschrieben werden. Geschwindigkeit verwendet Licht- und Verwisch-Effekte lassen auch diesen Titel trotzdem beeindruckend erscheinen.
Sound: Die Motoren klingen satt und kräftig. Sehr gute und abwechslungsreiche Soundeffekte. Eine hervorragende Auswahl an Musikstücken passt perfekt zum Renngeschehen.
Präsentation: Die Stadt als großes Menü ist famos, lange Lade- und Speicherzeiten.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

UMFANG ★★★★★
Spielmodi: Karriere-Modus, Quick-Race, Splitscreen, Online, Statistik, Wagen-Tunen, Optionen, Fahrer-Profil.
Renn-Modi: Neben Rundkurs-, Sprint- und Driftmodus gibt es die Drag-Disziplin.
Strecken: 30 (+22 davon rückwärts)
Fahrzeuge: 20
Onlinefähig: Ja
Splitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler, keine CPU-Gegner, nicht immer flüssig.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Die Steuerung ist relativ präzise, das Fahrverhalten wirkt weder realistisch noch durchdacht.
Streckendesign: Durchdrachte Abschnitte und Strecken werden immer wieder neu und abwechslungsreich zusammengestellt.
Schwierigkeitsstufen: 3 Stufen, vor jedem Rennen einstellbar.
Künstliche Intelligenz: Sehr gut! Die Gegner kämpfen hart, bleiben aber den größten Teil der Rennen fair und machen auch manchmal Fehler.

TUNING ★★★★★

Leistung: Motor/Auspuff, Antrieb, Reifen, ECU + Einspritzsystem, Turbo, Bremsen, Leichtbau, Aufhängung, Nitro.
Karosserie: Austausch diverser Fahrzeugteile möglich: Front- und Heckstoßstange, Seitenschürzen, Spoiler, Motorhauben, Dachspoiler, Felgen, Frontscheinwerfer, Rückleuchten, Auspuffblenden.
Spezialteile: Außer bunden Neonröhren und Autoglasfolien müssen sie beim ersten Teil von NFS leider auf weitere Spezialteile zur Verbesserung der Optik verzichten.
Optik: Diverse Lacke für Karosserie, Felgen, Spoiler, Motor, Bremsensattel und Auspuffblenden; Decals für Windschutz- und Heckscheibe, Türen, Seitenschweller, Motorhaube; die Vinyls können in insgesamt vier Schichten auf Ihren Rennwagen aufgebracht werden.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die 30 Bilder pro Sekunde werden des Öfteren deutlich unterschritten. Nicht mehr zeitgemäß, aber unterm Strich sind die Ruckler gerade noch verschmerzbar. Das Spiel versteht es, ein gutes Geschwindigkeitsgefühl aufzubringen.
Sound: Die sehr guten Motoren Sounds und Effekte klingen realistisch und von Fahrzeug zu Fahrzeug unterschiedlich. Viele lizenzierte Musikstücke tragen zusätzlich zur Rennstimmung bei.
Präsentation: Logische Menüs, lange Wartezeiten beim Laden und Speichern.

GESAMTWERTUNG
 ★★★★★

GESAMTWERTUNG
 ★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Udo Crnjak
 ... ist der Nachtfalke von Bayview.

Die Entwickler haben jeden Bereich des Vorgängers konsequent verbessert – fast jeden. Anscheinend gibt sich EA Canada immer noch der Illusion hin, knapp 30 Bilder pro Sekunde wären für ein Rennspiel angemessen. Allerdings vermag die Grafik wie schon im Vorgänger durch die sehr guten Automodelle und exzessiven Lichteffekte zu punkten und benahle auch über die Ruckeleinlagen hinwegzutäuschen. Spielerisch ist NFS 2 einfach grandios. Angefangen bei der totalen Freiheit, die einem die riesige Stadt bietet, bis hin zum enorm gestiegenen Umfang. Die Outrun-Rennen sind aufgrund der coolen Provokationen und immensen Abwechslung das heimliche Highlight des Titels. Bis auf die trotz allem ansehnliche Grafik hat EA beim Nachfolger des bestverkauften Racers 2003 alles richtig gemacht. Ein weiterer Pflichttitel für jede Rennspiel-Sammlung.

TEST NFS UNDERGROUND 2

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: EA Canada
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 100 Strecken
Internet: www.electronic-arts.de

Spieler: 1-2
Termin: 18. November
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. € 60,-

- **Immenser Umfang**
- **Spielerische Freiheit**
- **Manuelles Tuning**
- **Grafik könnte generell flüssiger sein**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Nitro	R1: Handbremse	<input type="checkbox"/> Bremsen
L2: Runterschalten	R2: Hochschalten	<input type="checkbox"/> Kamera wechseln
Start: Pause	<input type="checkbox"/> Gas geben	<input type="checkbox"/> Zurückklappen
Steuerkreuz: SMS/Karte/Wetten	Analogstick L: Lenken	Analogstick R: Gas/Bremse

STEUERUNG
 89%

GRAFIK 83% **SOUND** 87% **MULTI** 86% **EINZELSPIELER** 88%

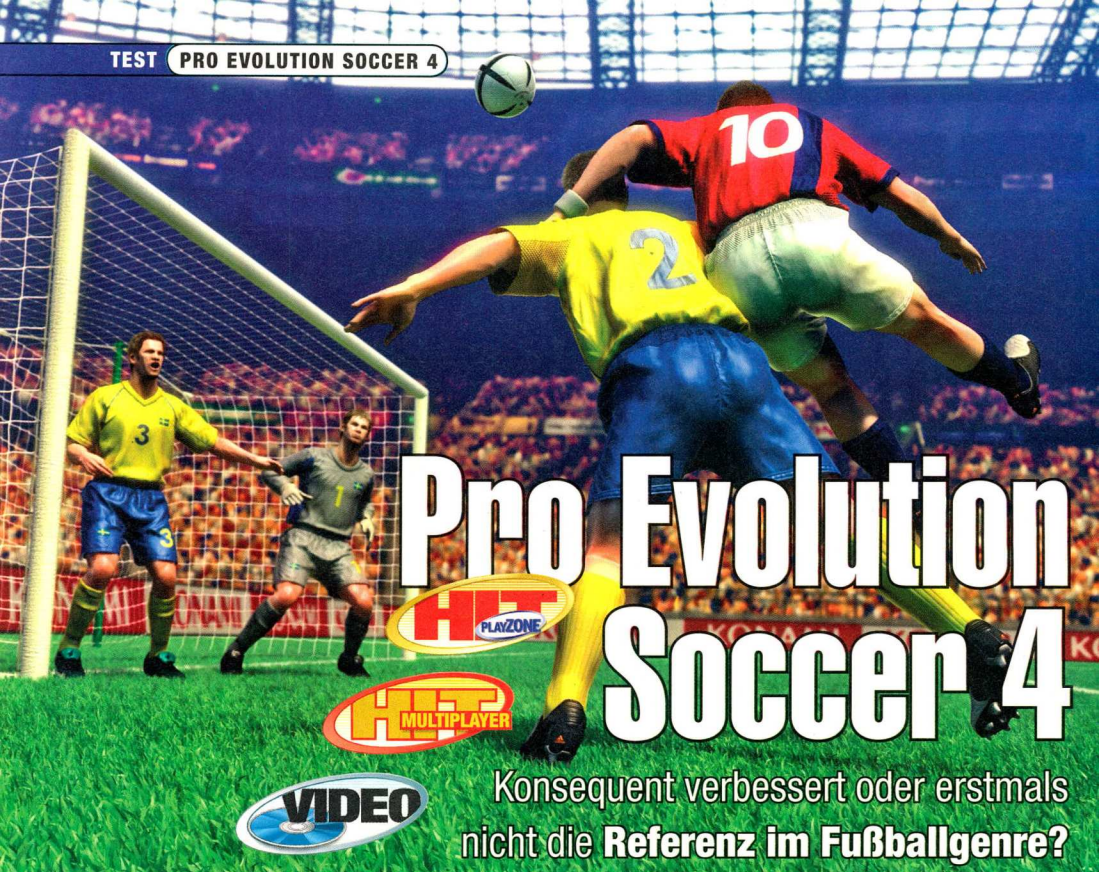
„Konsequente Verbesserungen erhöhen Umfang und Spielspaß. Trotz Fps-Problematik optisch sehr gut.“

szenen von Bayview zu werden, wollen dafür aber auch Leistung sehen. Jeder Vertrag verpflichtet Sie dazu, an einer festgelegten Anzahl von Rennen teilzunehmen und diese auch zu gewinnen. Publicity ist für die Sponsoren ebenfalls sehr wichtig und man muss sein Baby auch auf diverse Titel von Magazinen und DVDs bringen. Der Lohn für die ganze Mühe ist nicht nur in harter Währung auf Ihrem Konto zu spüren, sondern auch in der eigenen Garage zu sehen. Hat man nämlich einen Vertrag erfüllt, lassen die spendablen Geldgeber einen neuen Wagen springen. Auf diese Art kann man insgesamt fünf Schlitten in der Garage parken und muss sich nicht mehr schweren Herzens von seinem Liebling trennen, falls ein neues PS-Monster freigeschaltet wird.

HINGUCKER MIT TÜCKEN

Die Bemühungen der Entwickler, NFS 2 in allen Belangen zu verbessern, sind ihnen auch bis auf einen Bereich glückt. Anscheinend glauben die Kanadier immer noch, dass knapp 30 Bilder pro Sekunde für ein Rennspiel ausreichend sind, während die Konkurrenz längst superflüssige 60 bietet. Außerdem wird bei NFS 2 so gar die ohnehin schon bestehende 30-Fps-Marke des Öfteren unterschritten – einfach unverständlich. Man muss ihnen allerdings zugute halten, dass sie die Optik durch den bekannten Verwischeffekt und in den exzessiven Einsatz von Lichteffekten auf einem beeindruckenden Niveau halten. Wirkte die Grafik aufgrund dieser Effekte beim Vorgänger einfach insgesamt sehr überladen, trifft das nun nur noch im Stadtzentrum von Bayview zu. In den spießbürgerlichen Vororten oder im Industriegebiet ist die Täuschung nicht ganz so extrem. Die Fahrzeugmodelle sind sehr gut gelungen und sehen einfach unwirgend gut aus. Für beste Stimmung sorgt auch wieder der hervorragende Soundtrack, bestehend aus lizenzierten Musikstücken. Satte und kräftige Motorengeräusche vervollständigen die sehr gute Akustik des Titels und lassen zudem jede Veränderung am Motor erhören.

UDO CRNJAK



Konsequent verbessert oder erstmals nicht die Referenz im Fußballgenre?

Jahr für Jahr kämpfen Electronic Arts und Konami unerbittlich um die Vorherrschaft im Fußballgenre. Obwohl die PES-Serie reihenweise Top-Wertungen sowie Auszeichnungen einfährt, schlägt sich dies nicht wirklich in deren Verkaufszahlen nieder. FIFA verkauft sich (zumindest in Deutschland) einfach um ein Vielfaches besser. Dafür ist wohl nicht zuletzt die

äußerst umfassende Lizenzausstattung des EA-Titels verantwortlich. Konami hat bei PES 4 vor allem in diesem Punkt ganz gewaltig nachgebessert, um in diesem Jahr nicht nur spielerisch, sondern auch bei den verkauften Einheiten die Nase vorn zu haben.

GUTES LIZENZPAKET

Insgesamt sechs europäische Erstligen gehören zum deutlich erweiterten Umfang des neuen

PES. Für die holländische Eredivision, die italienische Serie A und die spanische Primera División konnte sich Konami gar die offizielle Lizenz sichern. Die Top-Teams aus diesen Ländern sind also komplett vertreten – mit aktuellen Spielerdaten, Vereinslogos und echten Trikots. „Alles schön und gut, aber was ist mit der Bundesliga?“, werden sich viele Fans jetzt fragen. Die ist natürlich auch enthalten, jedoch mit

dem kleinen Schönheitsfehler, dass Konami für die deutschen Vereine keine Komplettlizenz an Land ziehen konnte. Dies gilt ebenfalls für die Top-Ligen Frankreichs und Englands. Mit dem komfortablen, äußerst umfangreichen Editor lassen sich aber problemlos in wenigen Minuten alle wichtigen Daten und Namen ergänzen. Problemlos deshalb, weil alle Spieleramen (bis auf ganz wenige Ausnahmen wie Oliver Kahn)



INDIREKTE AUSFÜHRUNG Diese neue Freistoßvariante sorgt für zusätzliche Angriffsoptionen.



UNGEWISSEIT Verletzte Spieler werden jetzt erst behandelt, bevor sich entscheidet, ob sie weiterspielen können.

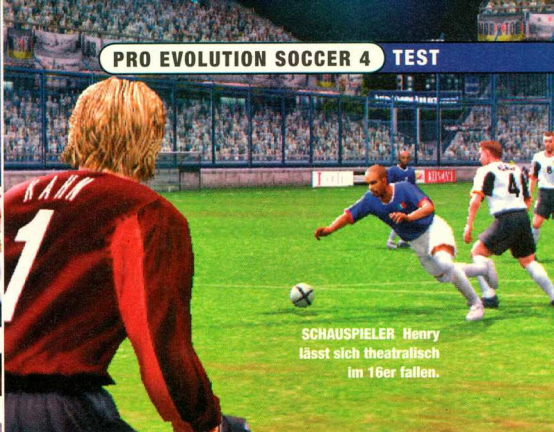


Champion

UTOPIE PUR Die Deutschen freuen sich über den Gewinn der Europameisterschaft.

Germany

Europa Pokal



SCHAUSPIELER Henry lässt sich theatralisch im 16er fallen.

schon original vorhanden sind und nicht geändert werden müssen. Wer darauf Wert legt, dass auch alle Spieler der zahlreichen Nationalteams Originalnamen tragen, wird ebenfalls selbst Hand anlegen müssen.

VERBESSERTER MEISTERLIGA-MODUS

Die neuen Lizenzen kommen natürlich auch dem Meisterliga-Modus zugute, bei dem es eine fundamentale Neuerung gibt. Während man sich bisher mit einem Team aus internationalen Nobodys durchschlagen musste, kann man jetzt auch eine beliebige Vereinsmannschaft inklusive aller Stars durch geschickte Transfers und Siege an die Spitze Europas führen. Eine ganze Reihe weiterer Detailverbesserungen sorgt für zusätzliche Langzeitmotivation. Neben der Meisterliga und den oben angesprochenen Nationalligen sind bei *PES 4* noch viele weitere Modi spielbar, die fast grenzenlosen Fußballspaß für bis acht Spieler bieten. Neben einem gelungenen Tutorial, das Neulingen hervorragend die Steuerung und die Spielmechanik näher bringt,

gibt es einen gelungenen Trainings-Modus mit unzähligen Herausforderungen. Nur eines fehlt (immer noch): die Möglichkeit, sich – wie mit der Xbox – online mit Freunden zu messen.

ANDERS ALS PES 3, DENNOCH GELUNGEN

Was Lizenzausstattung und Umfang des Spiels angeht, wurden die Wünsche vieler Fans endlich erfüllt – und dennoch stellt sich die äußerst wichtige Frage: Wie spielt sich der neueste Teil der Serie? Besser oder schlechter als *PES 3*? Auf diese sehr subjektive Frage gibt es leider keine eindeutige Antwort. Man merkt aber schon nach kurzer Spielzeit, dass die japanischen Programmierer versucht haben, durch kleine Änderungen das Gameplay noch flüssiger, realistischer und vielfältiger zu gestalten. Unter anderem wurde die Auslegung der Vorteilsregel durch die Schiedsrichter-KI deutlich überarbeitet, das Passspiel ein wenig vereinfacht und die Laufwege der KI-Kameraden verbessert. Gleichzeitig hat man die Spielgeschwindigkeit einen Tick zurückgenommen, den

Ausgang von Zweikämpfen etwas zufälliger gestaltet und das Erzielen von Toren durch Fernschüsse oder Eckbälle schwerer gemacht. Das Ergebnis: *PES 4* hat zwar noch alle Grundmerkmale, die Fans so an der Serie lieben (erstklassige Ballphysik, dynamisches Gameplay, konkurrenzlos gute KI und massig Abwechslung, um nur ein paar zu nennen), spielt sich aber dennoch anders als Teil 3. Derartige Gameplay-Nuancen werden jedoch nur langjährigen Fans der Serie positiv oder negativ auffallen. Für Letztere empfiehlt es sich daher, vor dem Kauf ein paar Probe-Matches zu absolvieren. Wer sich hingegen das erste Mal auf Konamis komplexe Fußballsimulation einlässt, den erwartet bei *PES 4* – unabhängig von minimalen Änderungen am Spielablauf – das mit Abstand realistischste und beste Fußballerlebnis, das die PS2 zu bieten hat.

GLANZSTÜCK MIT KLEINEN MACKEN

Bei all dem Lob gibt es aber dennoch einen ernsthaften Kritikpunkt am neuen *PES*. Das Spiel hat im 60-Hz-Modus vor allem bei Eckbällen und

Freistößen in Tornähe mit richtig unschönen Ruckelanfällen zu kämpfen. Letztere sind, wenn überhaupt, nur durch die fehlende Optimierung der Grafik und die im Vergleich zum Vorgänger verbesserte Präsentation zu erklären. Stadien, Spielermodelle und das ganze Drumherum (mit Ausnahme des immer noch pixeligen Bitmap-Publikums) sehen nämlich richtig gut aus. Sogar an Lichteffekte auf den Spieler und an zusehends dreckriger werdende Trikots haben die japanischen Programmierer gedacht. In den jetzt viel häufiger auftretenden Zwischensequenzen (bei Fouls, Rangeleien, Wiederholungen, Toren usw.) wirken die virtuellen *PES*-Kicker zudem lebendiger als je zuvor. Erstmals ist auch der Schiedsrichter ins Spiegeschehen eingebunden und tritt nicht nur bei entsprechenden Situationen auf. In Sachen Kommentar hat sich hingegen nicht wirklich viel getan. Schon nach kurzer Zeit dürften selbst leidensfähige Fußballfans den dringenden Wunsch verspüren, das geistlose Gewäch der Sprecher abzuschalten.

WOLFGANG FISCHER



GERANGEL Bei Eckbällen wird mit Händen und Füßen um das Leder gekämpft.



EISKALT Madriene Ronaldo versetzt die Juve-Fans in einen Schockzustand.

DETAIL-CHECK PRO EVOLUTION SOCCER 4

Einfach klasse Fußball

Dank diverser Verbesserungen und umfangreicher Lizenz kann das neue *Pro Evolution Soccer* den Vorgänger und selbstverständlich auch das aktuelle *FIFA* knapp hinter sich lassen.



PRO EVOLUTION SOCCER 4

TECHNIK ★★★★★

Grafisch besser als der Vorgänger. Leider trüben im 60-Hz-Modus unschöne Ruckler den guten Gesamteindruck. Die Spieleranimationen sind hervorragend.

Spielermodelle: Detaillierte, lebendig wirkende Kicker. Neu: Im Laufe eines Spiels verschmutzen die Trikots zusehends.

Stadionatmosphäre: Lebendiges Publikum, das je nach Einstellung die Teams motiviert oder gadenlos auspfeift.

Kommentar: Keinen Deut besser als beim Vorgänger. Wer's nicht mehr hören kann, schaltet einfach (schnell) ab.

60-Hz-Modus: Ja
16:9-Modus: Nein



FIFA FOOTBALL 2005

TECHNIK ★★★★★

Die Spielfiguren und die Stadien sehen einfach weltklasse aus. Auch die Texturen sind schlichtweg ein Traum. Leider wirken viele Animationen absolut daneben.

Spielermodelle: 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 (Sounds) stimmen.

Kommentar: Wie bei jedem Fußballspiel auf dem Markt: spätestens nach wenigen Minuten ziemlich nervig.

60-Hz-Modus: Nein
16:9-Modus: Ja



PRO EVOLUTION SOCCER 3

TECHNIK ★★★★★

Dank der neuen Engine macht die Serie in Sachen Grafik und Präsentation einen großen Schritt nach vorn. Die Animationen der Spieler sind erstklassig.

Spielermodelle: Sehr detaillierte Kicker mit guten Gesichtsanmerkungen, welche sie noch lebendiger wirken lassen.

Stadionatmosphäre: Lebendiges Publikum, das je nach Einstellung die Teams motiviert oder gadenlos auspfeift.

Kommentar: Nervt relativ schnell durch sich ständig wiederholende Phrasen und nicht zur Situation passende Bemerkungen.

60-Hz-Modus: Ja
16:9-Modus: Nein

UMFANG ★★★★★
Deutlich besser als beim Vorgänger. Vor allem die neuen Nationaligen und der erweiterte Meisterliga-Modus motivieren ungemein.
Originalspielernamen: Teils, teils. Konami verfügt leider (immer noch) nicht über eine umfassende Lizenz. Dennoch deutlich mehr lizenzierte Spieler als bei PES 3.
Teams: Sehr gut! Über 180 Vereins- und Nationalmannschaften

UMFANG ★★★★★
Überragend. Alle wichtigen (und unwichtigen) Mannschaften haben es ins Spiel geschafft. Mehr Umfang bietet kein Fußballspiel.
Originalspielernamen: Ja. Es gibt praktisch keinen Spieler, der hier nicht zu finden ist. Nahezu perfekt und deutlich besser als bei der PES-Serie.
Teams: Weltklasse! Über 350 Vereins- und Nationalmannschaften

UMFANG ★★★★★
Dank des neuen PES-Shopsystems und des aufgehobenen Meisterliga-Modus ist eine enorm hohe Langzeitmotivation garantiert.
Originalspielernamen: Teils, teils. Konami verfügt leider nicht über eine umfassende Lizenz. Lässt sich mit dem Editor zeitaufwendig korrigieren.
Teams: Gut! Über 130 Vereins- und Nationalmannschaften



GAMEPLAY ★★★★★

Gewohnt gute Spielmechanik, erstklassige Ballphysik, verbessertes Passspiel und eine gelungene Gegner- und Mitspieler-KI sorgt für herrlich abwechslungsreiche, spannende Matches.

STEUERUNG ★★★★★

Sehr eingängige Steuerung, Gegenüber dem Vorgänger hat sich praktisch nichts verändert. Über die R2-Taste können Profis wie gewohnt Sonderaktionen ausführen.
Frei konfigurierbar: Ja

MULTIPLAYER ★★★★★

Zu mehreren macht der Titel dank des hervorragend abgestimmten Gameplays richtig viel Spaß.
Spieler: 1-8
Online-Modus: Nein



GAMEPLAY ★★★★★

Die erweiterte Steuerung und die verbesserte Ballphysik lassen ein noch realistischeres Spiel zu. Allerdings stören die seltenen Animationen den Spielfluss. Dafür gibt's massig Torausweisen!

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 sind die KI-Schwächen nicht so deutlich. Spaßige Non-Stop-Action ist daher garantiert!
Spieler: 1-8
Online-Modus: Ja



GAMEPLAY ★★★★★

Eine annähernd perfekte Ballphysik, die einfach konkurrenzlos gute Spieldynamik und eine gelungene KI sorgen auch nach vielen Spielstunden noch für abwechslungsreiche Matches.

STEUERUNG ★★★★★

Durchaus 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 dank des hervorragend abgestimmten Gameplays richtig viel Spaß.
Spieler: 1-8
Online-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG
★★★★★

GESAMTWERTUNG
★★★★★

GESAMTWERTUNG
★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Wolfgang Fischer
tanzt sie alle aus

Anfängliche Skepsis über das veränderte Gameplay wich schon nach wenigen Matches der Überzeugung, dass PES 4 in spielerischer Hinsicht der bisher beste Teil der Serie ist. Vor allem das verbesserte Zusammenspiel mit den KI-Kameraden und der deutlich aufgebohrte Lizenzumfang haben für mich letztlich den Ausschlag gegeben, den Vorgänger im Regal stehen zu lassen und nur noch das neue PES zu spielen. Was mich aber dennoch furchtbar wundert, sind die äußerst unschönen Ruckelattacken, mit denen der Titel (zumindest im 60-Hz-Modus) zu kämpfen hat. Die nur leicht verbesserte Optik kann dafür wohl nicht verantwortlich sein. Trotz dieses kleinen Makels ist PES 4 mit Abstand die beste Fußballsimulation für die PS2.

TEST PES 4

Hersteller: Konami
Entwickler: KCE TYO
Genre: Fußball
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 180+ Teams
Internet: www.konami-europe.com

Spieler: 1-8
Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Preis: Ohne Beschränkung Ca. € 60,-

- 🟢 Erstklassige Ballphysik
- 🟢 Einfacher Einstieg für Neulinge
- 🟢 Erweiterter Lizenzumfang
- 🔴 Schlecht angepasster 60-Hz-Modus

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Spieler wechseln	R1: Sprinten	☐: Schuss
L2: Strategie	R2: Spezialaktion	△: Tödlicher Pass
Start: Pause	☒: Entfacher Pass	○: Franke
Select: -		

Steuerkreuz: Bewegungen Analogstick L: Bewegungen Analogstick R: Manövrierer Pass

„Nahezu perfekt. Anfänger werden nicht überfordert und für Profis gibt es dennoch viele anspruchsvolle Moves.“
STEUERUNG 93%

MULTIPLAYER

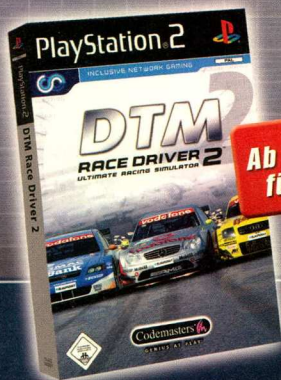
GRAFIK	SOUND	93%	EINZEL
84%	84%		91%

„Dank diverser Detailverbesserungen und erweiterter Lizenz der beste Teil der renommierten Fußballreihe.“

Jede Menge Muskeln. Null Prozent Fett.



DTM² RACE DRIVER 2 ULTIMATE RACING SIMULATOR



Ab Oktober endlich
für PlayStation 2!

© 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 um. an 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. Kribbelts? Einsteigen und abdrehen!

www.codemasters.de

Codemasters™ 

GENIUS AT PLAY™



Sega Superstars vs.

Endlich gibt es Nachschub für Sony's EyeToy.



SEGA SUPERSTARS

Sega setzt auf seine Maskottchen und schickt Sie mit Sonic & Co. in witzigen Minigames auf Punktejagd.

Samba de Amigo

Bewegen Sie die Hände im Rhythmus zur Musik über die angezeigten Flächen.



Sonic The Hedgehog

Sonic folgt den Bewegungen Ihrer Arme. Lotsen Sie den Igel durch den Hindernisparcours.



Virtua Fighter

Anzeigen informieren Sie, wann und wo der Gegner angreift und wo er selbst verwundbar ist.



Super Monkey Ball

Je nach Position der Arme können Sie den Hindernisparcours heben, senken oder neigen.



Crazy Taxi

Verhalten Sie sich so auffällig wie möglich: Winken und rufen Sie einen Taxifahrer herbei.



The House of the Dead

Halten Sie sich die Zombies vom Leib, indem Sie sie mit gezielten Schlägen treffen.



Space Channel 5

Ein Alien tanzt im Rhythmus zur Musik Bewegungen vor, die Sie nachahmen müssen.



ChuChu Rocket

Betätigen Sie Schaltflächen, um Brücken für die kleinen ChuChus zu heben.



Billy Hatcher

Wedeln Sie mit den Händen über den Bildschirm, um ein riesiges Ei herumzurollen.



Virtua Striker

Köpfen Sie einen Fußball gezielt über die Ballons, um sie zerplatzen zu lassen.



PuyoPop Fever

Versuchen Sie, die farbigen Tropfen mit vollem Körpereinsatz in die richtigen Behälter zu lenken.



Nights

Je nach Position der Arme können Sie Nights auf- oder absteigen lassen oder lenken.



Im Partygame-verrückten Japan ist Sonys EyeToy fast beliebter als bei uns. Deswegen haben in Fernost neben Sony bereits auch einige andere Hersteller Spiele für die PS2-Kamera entworfen. Zwei dieser Spielsammlungen erscheinen nun endlich auch bei uns. In *Sega Superstars* gehen Sie mit 13 klassischen Figuren aus Sega-Spielen auf Punktejagd, während Sie sich in Konamis *U-Move Supersports*

TEST SEGA SUPERSTARS

Hersteller: Atari/Sega

Entwickler: Sonic Team

Genre: Geschicklichkeit

Sprache: Englisch

Video: 4:3

Audio: Stereo

Umfang: 13 Minigames

Internet: www.atari.de

Spieler: 1 Termin: 21. Oktober

USK-Freigabe: Keine Beschränkung

Preis: Ca. € 40,-

➤ Verschiedene Sega-Maskottchen

➤ Abwechslungsreiche Spiele

➤ Keine Mehrspieler-Modi

➤ Teurer als U-Move Supersports

MULTIPLAYER
GRAFIK | SOUND | EINZEL
- | - | **85%** | **75%**

„Dank 13 verschiedener Spiele viel Abwechslung. Auch ohne Mehrspieler-Modi kommt Partylaune auf.“

U-Move Supersports

an 15 sportlichen Aktivitäten aus sechs verschiedenen Sportarten betätigen dürfen. Die Kamera registriert ihre Körperbewegungen und stellt diese auf dem Bildschirm dar. So können Sie mit den Armen Schalter betätigen oder einen Fußball köpfen. Wir zeigen Ihnen, was genau die beiden Spieleausgaben zu bieten haben, die garantiert auf jeder Zocker-Party gut ankommen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

U-MOVE SUPERSPORTS

Bei den Supersports geht's sportlich zu. Jetzt können Sie bei Wind und Wetter auf den Bolzplatz.

Fußball – Ball-Tossing Aliens

Jonglieren Sie einen mit einer Bombe versehenen Ball und geben Sie ihn rechtzeitig an den Alien ab.

Fußball – Heading Adventures

Sie müssen den Ball durch Köpfen in der Luft halten. Einige Hindernisse erschweren diese Aufgabe.

Fußball – Space Break Out

In dieser Break-Out-Variante wird der Schläger von Ihrem Körper ersetzt.

Fußball – Yellow Card

Winken Sie mit den Händen über dem Schiedsrichter, der Ihnen eine Karte aufdrücken will.

Fußball – Short Pass Training

Wedeln Sie mit der Hand über einem beliebigen Mitspieler, um zu ihm zu passen.

Fußball – Sling Shot

Wedeln Sie mit den Armen, um den Ball auf dem Flippertisch nach oben zu treiben.



TEST U-MOVE SUPERSPORTS	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Geschicklichkeit
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	15 Minigames
Internet: www.konami-europe.com	
Spieler:	Termin:
1-4	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Keine Beschränkung	Ca. € 30,-
<ul style="list-style-type: none"> + Günstiger als Sega Superstars + Große Spieleauswahl - Ausschließlich Sportspiele - Multiplayer nicht gleichzeitig spielbar 	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	72%
SOUND	85%
EINZEL	
<p>„Ausschließlich Sportspiele, daher etwas weniger abwechslungsreich. Für Sportfans aber extrem spaßig.“</p>	

Fußball – Perfect Goalie

Halten Sie als Torwart mit den Armen, Händen oder Köpfen Ihren Kasten sauber!



Fußball – Dribbling

Lotzen Sie den Fußball mit den Armen über einen Parcours und um die Kegel herum.



Fußball – Trapping Practice

Stoppen Sie den Ball in der Luft und schießen Sie ihn dann auf eines der angezeigten Ziele.



Fußball – Corner Kick

Sie müssen einen Eckstoß Ihres Teamkollegen in ein Tor verwandeln.



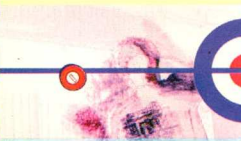
Rugby – Rugby Clash

Blocken Sie die Gegner ab, indem Sie mit den Armen auf sie einschlagen.



Curling – Sweep Sweep Curling

Wedeln Sie mit den Armen, um die Fläche zu polieren und denn Stein so weiter rutschen zu lassen.



Pferderennen – Jockey

Mit Schlägen auf den Rumpf beschleunigen Sie das Pferd. Achten Sie auf die Ausdauer.



Golf – Hole-in-one

Halten Sie Vögel und Blätter von Ihrem Golfball fern, und befördern Sie ihn ins Loch.



Baseball – Batting Frenzy

Treffen Sie den geworfenen Baseball und schlagen Sie einen Homerun.



MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein

hampelt herum.

Wow, gleich zwei EyeToy-Hits auf einen Streich! Und beide sind sehr umfangreich und machen mit ein paar Freunden so viel Spaß, dass es schwer fällt, sich für einen Favoriten zu entscheiden. Beide Titel sind absolute Bringer, obwohl sie keine echten Multiplayer-Modi zu bieten haben. Der Mehrspielerspaß kommt dennoch besonders auf Parties auf, bei denen man sich über die ungeschickten Bewegungen seiner Freunde mokiert. Und das ist uns einen Hit für beide Titel allemal wert!



Darkwind

Beim **ersten Gametrak-Spiel** darf kräftig ausgeteilt werden.



DUEL Auch an einen Multiplayer-Modus wurde gedacht. **ABWEHREN** Die Anzeigen helfen beim Blocken.

Gametrak, so nennt sich ein neues Stück Hardware, das sich am ehesten mit dem EyeToy von Sony vergleichen lässt. Allerdings handelt es sich dabei nicht um eine Kamera, die die Bewegungen des Spielers erkennt, sondern um zwei Drahtseile, die an jedem beliebigen Objekt befestigt werden können. Bei *Darkwind*, einem Prügelspiel, das dem Gametrak beiliegt, sind das mitgelieferte Handschuhe, die Handbewegungen des Spielers an die Hardware übertragen.

PRÜGELN WIE IN ECHT
Sie sind aber nicht der einzige Kombattant, der die Fäuste sprechen lässt. Auch Ihr virtuelles Gegenüber haut oft und kräftig zu. Deswegen sind schnelle Reflexe zum Abblocken von Atta-

cken vonnöten. Anzeigen auf dem Bildschirm machen deutlich, wo der Gegner einen Treffer landen wird. Indem Sie jedoch Ihre Arme über diese Anzeigen bewegen, können Sie die Attacke parieren. Dadurch nehmen Sie nicht nur weniger Schaden, sondern laden gleichzeitig auch eine Anzeige auf, die starke Spezialmanöver ermöglicht. Um diese zu aktivieren, müssen Sie mit den Armen vorgegebene Bewegungen beschreiben, um zum Beispiel Feuerbälle auf den Gegner zu schleudern.

QUALITÄT HAT IHREN PREIS
Das Gameplay wird dadurch sehr simpel, weswegen *Darkwind* keine ernst zu nehmende Konkurrenz für Prügelspielreferenzen wie *Soul Calibur*, *Virtua*

Fighter oder *Street Fighter* darstellt. Das will der Titel aber auch gar nicht sein. Sein Reiz liegt vor allem in der innovativen Hardware, die zudem besser funktioniert als das EyeToy. Immerhin braucht man nicht erst einen einfarbigen Hintergrund, damit die Spiele einwandfrei funktionieren, sondern kann sofort loslegen. Das hat allerdings auch seinen Preis. Das Bundle, welches Hardware und Spiel beinhaltet, kostet deftige 100 Euro! Zukünftige Spiele, die zudem zeigen werden, wie viel Potenzial in dem kleinen Kasten mit den Drahtseilen steckt, werden als Vollpreisprodukte erscheinen. Als nächster Titel ist ein realistisches Golfspiel geplant, bei dem Sie tatsächlich den Schläger schwingen müssen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



FEUERBALL Auch Special Moves sind möglich.



AUF DIE ZWÖLF Der Kinnhaken hat gegessen.

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein teilt aus.

Schon das EyeToy hat mich begeistert, mich aber auch, weil die Kamera einen einfarbigen Hintergrund voraussetzt, auf Partys oft im Stich gelassen. Das Gametrak hingegen funktioniert perfekt. *Darkwind* ist zwar eine nette Keilerei, reizt die Möglichkeiten der innovativen Hardware jedoch bei weitem nicht aus. Außerdem ist das Bundle leider etwas teuer geraten. Aber mal sehen, was da noch alles auf uns zukommt!

TEST DARKWIND

Hersteller:	In2Games/Atari
Entwickler:	Atomic Planet
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	10 Kämpfer
Internet:	www.atari.de
Spieler:	1-2
Termin:	21. Oktober
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 100,-

- Innovative Hardware
- Spaßiges Ego-Prügeln
- Recht wenig Tiefgang
- Sehr teuer

CONTROLLER-CHECK STANDARD



„Das Gametrak funktioniert hervorragend und überträgt die Bewegungen des Spielers haargenau auf den Bildschirm.“

STEUERUNG
90%

GRAFIK	SOUND	MULTI	78%
72%	60%	74%	

„Darkwind ist eine nette Keilerei. Was in der innovativen Hardware steckt, wird sich noch zeigen.“

Resident Evil Outbreak Gewinnspiel

Das Grauen ist mit *Resident Evil Outbreak* nicht nur nach Raccoon City zurückgekehrt – mit etwas Glück kommt es durch unser Gewinnspiel auch zu Ihnen nach Hause! In Zusammenarbeit mit Capcom verlosen wir nämlich acht erschreckend umfangrei-

che *Outbreak*-Fanpakete inklusive einer Vollversion des Spiels! Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie lediglich folgende Frage richtig beantworten:

Wie heißt der Supermutant aus *Resident Evil 3* und dem neuen Kinofilm *Resident Evil Apocalypse*?

- a) Nepomuk b) Nemesis c) Nero Kaiser d) Neuro-Dermis e) Nebuchadnezzar

JEDES DER ACHT ZU GEWINNENDEN FANPAKETE ENTHÄLT:

Vollversion von *Resident Evil Outbreak*

Das offizielle Lösungsbuch zum Spiel

Den aktuellen *Resident Evil*-Roman zum neuen Kinofilm

T-Shirt

Schlüsselband

Maus

Glibber-Knautschaugue



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 44“ und dem Lösungsbuchstaben (z. B. PZ 44 e) an folgende länderspezifische Nummern:

D: 82098 € 0,49*/SMS, Alle Netze! (*VF-D2-Anteil, € 1,12)
CH: 9292, sfr 0,70/SMS | A: 0900 700800, € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:
PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ 44,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 17. November 2004.





Ratchet & Clank 3



Pünktlich zum Jahresende melden sich die beiden Weltenretter **in Bestform zurück!**



SCHÖCK Die spuckende Hydra ist besonders gegen größere Gegnergruppen effektiv.

Undank ist der Welt Lohn! Das gilt offenbar nicht nur in unserer Galaxie: Obwohl Ratchet bereits zweimal das Universum retten konnte, erntet sein kleiner Kumpel Clank das ganze Lob. Der ist mittlerweile zum Star avanciert und wandelt als Secret Agent Clank auf James Bonds Pfaden. Seine Fernsehserie erfreut sich großer Beliebtheit – sogar bei interstellaren Bösewichten. Bevor sich Ratchet aber ganz dem Selbstmitleid hingeben kann, herrscht auch schon wieder Trubel in seiner Galaxie. Der egozentrische Roboter Dr. Nefarius (im englischen Original übrigens von Armin Shimerman gesprochen, dem raffigierigen Ferengi Quark aus *Star Trek: Deep Space Nine*) plant die Auslöschung allen organischen Lebens. Das passt dem Präsidenten natürlich gar nicht in den Kram. Es schickt unser aufeinander eingespieltes Heldenduo sogleich auf die Suche nach dem verschollenen Captain Qwark, der Nefarius erneut in die Schranken verwei-

sen soll. Dummerweise fristet der ehemalige Superheld ein bemitleidenswertes Dasein im Dschungel und hält sich selbst für einen Affen. Es wartet also eine Menge Arbeit auf Ratchet und Clank!

ACTION, ACTION, ACTION!

Was wie das Skript für einen schlechten Zeichentrickfilm klingt, entpuppt sich schnell als irrwitziges Abenteuer, bei dem Fans und Neulinge gleichermaßen voll auf ihre Kosten kommen. Die Entwickler von Insomniac treiben den meisten anderen Entwicklern wieder mal die Tränen in die Augen, denn die Detailverbundenheit und Perfektion suchen ihresgleichen. Jeder Level strotzt nur so vor originellen Ideen, abgefahrener Gegnern und jeder Menge Action. Während bereits der Vorgänger mehr Shooter als Jump & Run war, konzentriert sich Teil 3 nun fast ausschließlich auf die Ballereien. Glücklicherweise entschloss man sich endlich dazu, die Steuerung gleich mit zu überarbeiten. Auf Wunsch



ANGEBER Mein Schraubenschlüssel, mein Buggy, mein Raumschiff, mein einäugiger Affe!

INFO DIE NEUERUNGEN

Rundum verbessert

Die Wandlung vom Jump & Run zum vollwertigen Shooter ist vollends geglückt. Während im Vorgänger noch einige Kleinigkeiten störten, kann man den Entwicklern jetzt nicht mehr viel vorwerfen.

STEUERUNG

Ein richtiger Shooter braucht auch eine Steuerung, die schnelle Reaktionen und Übersicht gewährt. Drei verschiedene Perspektiven sind jetzt anwählbar – wer möchte, darf das Spiel sogar als Ego-Shooter bestreiten.



ZEITERSPARNIS

Wer seine Waffen leer geballert hat, musste sich in den Vorgängern immer recht umständlich in Shops mit neuer Munition ausstatten. *Ratchet & Clank 3* bietet einen „All-inclusive-Knopf“, der alle im Besitz befindlichen Waffen auffüllt.



FEHLKAUF

Wer sich früher über Waffen geärgert hat, die in der Praxis wenig effektiv waren, darf aufatmen. Fast jede Waffe darf vor dem Kauf in einer Mini-Arena getestet werden.

SAMMLERWUT

Wie schon im ersten Teil werden die versteckten Titanbolzen wieder je Level angezeigt. Dadurch entfallen lästige Suchereien, ohne zu wissen, ob überhaupt noch ein Bolzen im gerade besuchten Level zu finden ist.



SCHNELLER WECHSEL

Schon im direkten Vorgänger konnte man per Doppelklick auf Dreieck zwischen zwei Waffen wechseln. Diesmal genügt ein kurzer Druck auf die Taste und sofort wird **eine von drei Waffen** ausgewählt.



VERDOPPELT

Der achteckige Quick-Select bietet jetzt ganze 16 Plätze für Waffen und Gimmicks. Ein simpler Druck auf R2 und schon gelangt man zur zweiten Seite des Auswahlmenus.

MEHR POWER

Ein Hauptreiz des Spiels sind die Waffen. Diesmal dürfen fast alle Schießbrügel in vier Stufen ausgebaut werden, was automatisch passiert. Je mehr Gegner man mit einer Waffe auseinander nimmt, umso stärker wird sie.



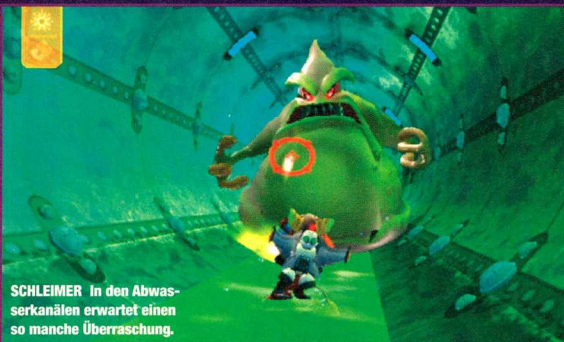
VARIABEL

Nicht nur die Steuerung wurde überarbeitet, sondern auch der Komfort. Von nun an darf der Spieler die Achsen und deren Sensibilität nach seinen Wünschen anpassen.





AMPLITUDE? Manche Levels sind ziemlich psychedelisch und nur für Schwindelfreie.



SCHLEIMER In den Abwasserkanälen erwartet einen so manche Überraschung.

darf die Kamera jetzt fest hinter Ratchet platziert und mit R1 geschossen werden. Dies vermeidet einerseits verknotete Finger und bietet auf der anderen Seite mehr Präzision und Schnelligkeit. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, das Spiel komplett aus der Ego-Sicht zu bestreiten. Erstaunlicherweise funktioniert das sogar sehr gut, auch wenn dadurch natürlich etwas vom ursprünglichen Flair verloren geht. Beide neuen Perspektiven haben aber auch ihren Grund. Zwar darf gelegentlich noch über Hindernisse gehopst werden, der größte Teil des Spiels besteht aber aus wüsten Ballereien, die nicht zuletzt aufgrund der neuen Waffen einfach bom-

bastisch ausfallen. Hier profitiert das Spielerlebnis ganz gewaltig von der verbesserten Steuerung und Kamera. Da fetzt man schon mal an der Seite von befreundeten Soldaten-Robotern durch Häuser-schluchten und zerlegt gegnerische Aliens im Sekundentakt. Trotz des stärkeren Fokus auf Action fühlt sich das Spiel aber dennoch an wie die Vorgänger. Zahlreiche Minispiele und abwechslungsreiche Aufgabens-tellungen lassen die Ballerei nicht eintönig werden. Erneut ist die Levelabfolge vorgegeben, aber der Spieler kann auch jederzeit zahlreiche Nebenquests in Angriff nehmen. Ob man nun in den Abwasser-systemen von Aquatos nach

wertvollen Kristallen sucht oder in der Arena von Annihilation Nation um sein Leben kämpft, am Ende zahlen sich alle Beschäftigungen in barer Münze oder vielmehr in baren Bolzen aus. Diese Währung dient erneut dazu, sich mit neuen Waffen oder besserer Rüstung auszustatten. Investitionen, die sich spätestens beim wieder mal recht langen Endkampf auszahlen. Konnte man seine Schießprügel bereits im Vorgänger durch häufigen Gebrauch verbessern, ist diese Aufrüstung jetzt ganze vier Mal möglich. Und ganz ehrlich: So ein bis ans Limit getunter Blaster oder Raketenwerfer macht sich in der Praxis verdammt gut!

PERFEKT? Die Entwickler haben nicht nur an Feinheiten geschraubt, sondern auch viele bekannte Spiel-Elemente gestrichen. So sucht man Weltraumballereien ebenso vergeblich wie Grind-Levels. Im Falle der Weltraumschlachten ist dieser Schritt nur zu begrüßen, wieso man sich aber die Grind-Boots nicht mehr überstreifen darf, bleibt ein Rätsel. Zwar kann der eigene Gleiter nach wie vor aufgemöbelt werden, dieses Tuning ist aber rein optischer Natur und damit Spielern mit vielen Bolzen vorbehalten. Natürlich gibt es auch wieder besonders wertvolle Bolzen, die nach Gold und Platin diesmal aus Titan gefertigt sind. Eifrig

INFO RETRO

Die Abenteuer des Captain Qwark

Während Ratchet & Clank immer weniger hüpfen und in erster Linie die Waffen sprechen lassen, dürften sich Jump&Run-Fans besonders über die im Spiel enthaltenen 2D-Abschnitte mit dem Anti-Superhelden freuen!

Ein Spiel im Spiel ist eigentlich jeder zweite Level von *Ratchet & Clank 3*, doch im Falle von Captain Qwarks Abenteuern ist dies auch wörtlich zu verstehen. Gelegentlich findet unser Duo alte Videospielemodule, die am heimischen Videospielsystem der beiden gespielt werden dürfen und später sogar eine wichtige Rolle spielen. In diesen fünf Abschnitten prügelt und ballert man sich mit Captain Qwark durch liebevoll gestaltete 2D-Welten, die mit der knuffigen Dudelmusik an ganz alte Videospiel-Zeiten erinnern. Glücklicherweise sind diese Abschnitte allesamt nicht allzu schwierig. Wer also mit 2D-Jump&Runs nichts anfangen kann, sollte trotzdem bis zum Ende gelangen. Profis sammeln unterwegs alle Qwark-Symbole auf und sacken einen Titanbolzen ein.



DÉJÀ-VU Dieser Abschnitt erinnert an einen Level aus Teil 1.



BEEILUNG Das Wasser steigt stetig – wer trödelnd, wird zum Eisblock.



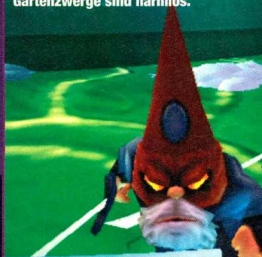
FAUSTRECHT Captain Qwark kommt auch ohne Waffe zurecht.



SPASSIG Bis zu vier Spieler kämpfen im Spaltscreen gegeneinander.



PUTZIG Diese kleinen Ninja-Gartenzwerge sind harmlos.



suchende Spieler dürfen jeden Level bis in den letzten Winkel durchsuchen und sich vom Erlös neue Skins für Ratchet zulegen. Wesentlich ergiebiger sind da die Skill-Punkte. Erfahrene Spieler schaffen ganze Levels, oder einen Treffer zu kassieren, und erhalten dafür besagte Skill-Punkte, die sich in Cheats anlegen lassen. Für Langzeitmotivation ist also gesorgt, doch die Entwickler legen noch einen drauf: Bis zu vier Spieler an einer Konsole dürfen sich in den nagelneuen Mehrspieler-Modus begeben und sich gegenseitig die Raketen um die Ohren jagen. Vom simplen Deathmatch bis zur strategisch herausfordernden Basis-Eroberung ist hier genügend Auswahl geboten. Zwar reißt die Optik keine Bäume aus, wenn Sie zu viert spielen, Fahrzeuge, clevere Levels und die simple Spielmechanik lassen aber trotzdem eine Menge Spaß aufkommen. Der absolute Hammer ist allerdings der neue Online-Modus. Dann stürzt man sich zusammen mit sieben anderen Mitspielern ins Gefecht. Leider konnten wir diesen Modus noch nicht endgültig testen, unsere ersten Probelaufe konnten allerdings schon überzeugen. Die Lobby ist komfortabel (und noch dazu mit einer sehr unterhaltsamen Fahrstuhl-

musik ausgestattet), zehn Levels und drei Spielmodi sind ausreichend. Wenn die Netzwerkqualität überlegt, könnte *Ratchet & Clank 3* auch online zum Klassiker werden. In der nächsten Ausgabe werdeb

wir ausführlich über die Internet-Qualitäten des Spiels berichten. Doch selbst wenn der Titel wider Erwarten im Mehrspieler-Modus enttäuschen sollte, ist das die vollen 60 Euro allemal wert. Fans der

Vorgänger müssen einfach zuschlagen, Neulinge sollten die ebenfalls hervorragenden Vorgänger zum Schnäppchenpreis erstehen – ein Fehlkauf ist keiner der drei Titel.

MAIK BÜTEFÜR

DETAIL-CHECK RATCHET & CLANK 3

Konsequent verbessert

Schon die beiden Vorgänger waren herausragende Spiele, Teil 3 ist dennoch die qualitative Krönung der Serie. Viel besser geht's kaum noch!



RATCHET & CLANK 3

GAMEPLAY ★★★★★

Jetzt gibt es nichts mehr zu meckern. Die Steuerung wurde komplett überarbeitet, die Lenkcurve ist flacher als beim Vorgänger.

Steuerung: Ob Ego- oder Außenansicht, Ratchet und Clank sind jetzt perfekt steuerbar.

Leveldesign: Die Wettraumballereien gibt's nicht mehr, trotzdem ist die Abwechslung enorm. Die Rücksetzpunkte sind fair.

Spielerlauf: Hüpfpassagen sind kaum noch vorhanden. Teil 3 ist purer Shoot-'em-Up-Spaß mit gelegentlichen Zwischenspielen und viel Abwechslung.

Schwierigkeitsgrad: Anfangs fast schon zu einfach, werden gegen Ende wieder die Profis gefordert.

UMFANG ★★★★★

Auch Teil 3 bietet Spielspaß satt. Wer sich beeilt, ist nach 20 Stunden beim Endboss, hat aber bei weitem nicht alles gesehen und kaum eine Chance, ihn zu schlagen.

Story: Humor wird abermals groß geschrieben. Ratchet und Clank müssen die Galaxie diesmal vom fiesen Roboterbormot Dr. Nefarious befreien.

Wiederspielwert: Die wertvollen Titanbolzen sind gut versteckt, zahlreiche Boni und Extras erhöhen die Motivation.

Levels: 18 Planeten.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Viel mehr ist aus der Konsole nicht mehr herauszuholen. Die enorme Weitsicht und zahlreiche tolle Effekte können sich abermals absolut sehen lassen.

Darstellung: Wie schon beim Vorgänger erlebt man nur in Extremsituationen zwingende Kamera. Ansonsten bleibt das Spiel jederzeit absolut flüssig und super spielbar.

Kamera: Drei verschiedene Kameraperspektiven machen es jedem recht und nur selten geht die Übersicht verloren.

60-Hz-Modus: Nein, gute PAL-Anpassung.

16:9-Modus: Ja, Bild wird oben und unten abgeschnitten, Anzeigen falsch proportioniert.

Sprachausgabe: Die englische Synchronisation ist noch eine Ecke witziger, dennoch sind die deutschen Sprecher hörenswert.

Sound & Musik: Klasse Soundeffekte und gewohnt antreibende Musik lassen auch in dieser Kategorie kaum Wünsche offen.

RATCHET & CLANK 2

GAMEPLAY ★★★★★

Audiovisuell ist jeder Level ein Genuss, die Steuerung dagegen ist dem Leveldesign nicht mehr jederzeit gewachsen.

Steuerung: Schießen und gleichzeitig die Kamera ansichten ist umständlich.

Leveldesign: Action ohne Ende und jede Menge Abwechslung. Leider schon sehr früh sehr schwierig.

Spielerlauf: Der Schwerpunkt liegt auf fetzigen Ballereien und kleineren Denksportaufgaben. Hüpfpassagen sind nur zwischendurch zu bestehen.

Schwierigkeitsgrad: Ab der Mitte des Spiels wird's recht frustig, wenn man vorher die falschen Waffen gekauft hat.

UMFANG ★★★★★

Wer nur schnell bis zum Endboss will, muss mindestens 20 Stunden einplanen. Wer alles sehen möchte, sollte schon mal drei Wochen Urlaub nehmen.

Story: In witzigen Zwischenszenen wird die gute, alte Geschichte von zwei Helden erzählt, die ausziehen, das Universum zu retten und die große Liebe zu finden.

Wiederspielwert: Dank zahlreicher Boni, Extras und Minispiele motiviert das Spiel auch auf lange Sicht.

Levels: 20 Planeten.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die Verwandtschaft zu Jak II ist unübersehbar. Grafisch spielt *Ratchet & Clank 2* in der ersten PS2-Liga und bietet aufwändige Levels mit toller Weitsicht.

Darstellung: Die Bildrate bleibt flüssig, nur bei sehr großen Gefechten fallen kleinere Ruckler auf. Angesichts der hervorragenden Grafik ist das aber kein Beinbruch.

Kamera: Der Spieler kontrolliert per rechten Stick selbst den Blickwinkel, was in der Praxis sehr gut funktioniert.

60-Hz-Modus: Nein, gute PAL-Anpassung.

16:9-Modus: Ja, Bild wird oben und unten abgeschnitten, Anzeigen falsch proportioniert.

Sprachausgabe: Sowohl auf Englisch als auch auf Deutsch leisten die Sprecher gute Arbeit. Einige Gags zünden im Original besser.

Sound & Musik: Die Elektronik-Beats klingen genauso gut wie im Vorgänger, auch der Sound passt hervorragend.

MEIN FAZIT SUPER



Maik Bütefür
kürt sein Spiel des Jahres!

Meine Hochachtung! *Ratchet & Clank 3* merzt konsequent die (ohnehin wenigen) Schwächen des Vorgängers aus und bietet Ballerspaß auf höchstem Niveau. Mehr Waffen, mehr Gegner, mehr Action, mehr Spaß, weniger Frust. Die neue Steuerung ist ein Traum und erst gegen Ende möchte man gelegentlich ins Pad beißen. Jetzt sollten auch die letzten Zweifler zugreifen – diese Serie gehört zu den besten Spielen für die PlayStation 2!

TEST RATCHET & CLANK 3

Hersteller: Sony
 Entwickler: Insomniac
 Genre: Action
 Sprache: Deutsch
 Video: 4:3, 16:9
 Audio: Stereo
 Umfang: Mindestens 20 Std.
 Internet: www.ratchetandclank3.com

Spieler: 1-8 (online)
 Termin: 17. November
 Preis: Ca. 12 Jahren
 Ca. 6,- €

- Beindruckende Optik
- (Fast) perfekte Spielbarkeit
- Sinnvolle Verbesserungen
- Gewaltiger Umfang

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Ego-Sicht	R1: Schießen	<input type="checkbox"/> Zuschlagen
L2: Ducken	R2: Ducken	<input type="checkbox"/> Waffenauswahl
Start: Pause		<input type="checkbox"/> X: Springen
Select: Karte/Missionen	Analogstick L: Laufen	<input type="checkbox"/> O: Schießen
Steuerkreuz: Laufen	Analogstick R: Kamera	

Zwar darf die Steuerung wieder nicht frei belegt werden, die vorhandenen Konfigurationen machen aber Sinn. **84%**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	MULTI	93%
90%	90%	86%	

„Ein Spiel von Spielern für Spieler! Abwechslungsreiche Ballerei mit viel Liebe zum Detail. Kaufen!“

GESAMTWERTUNG

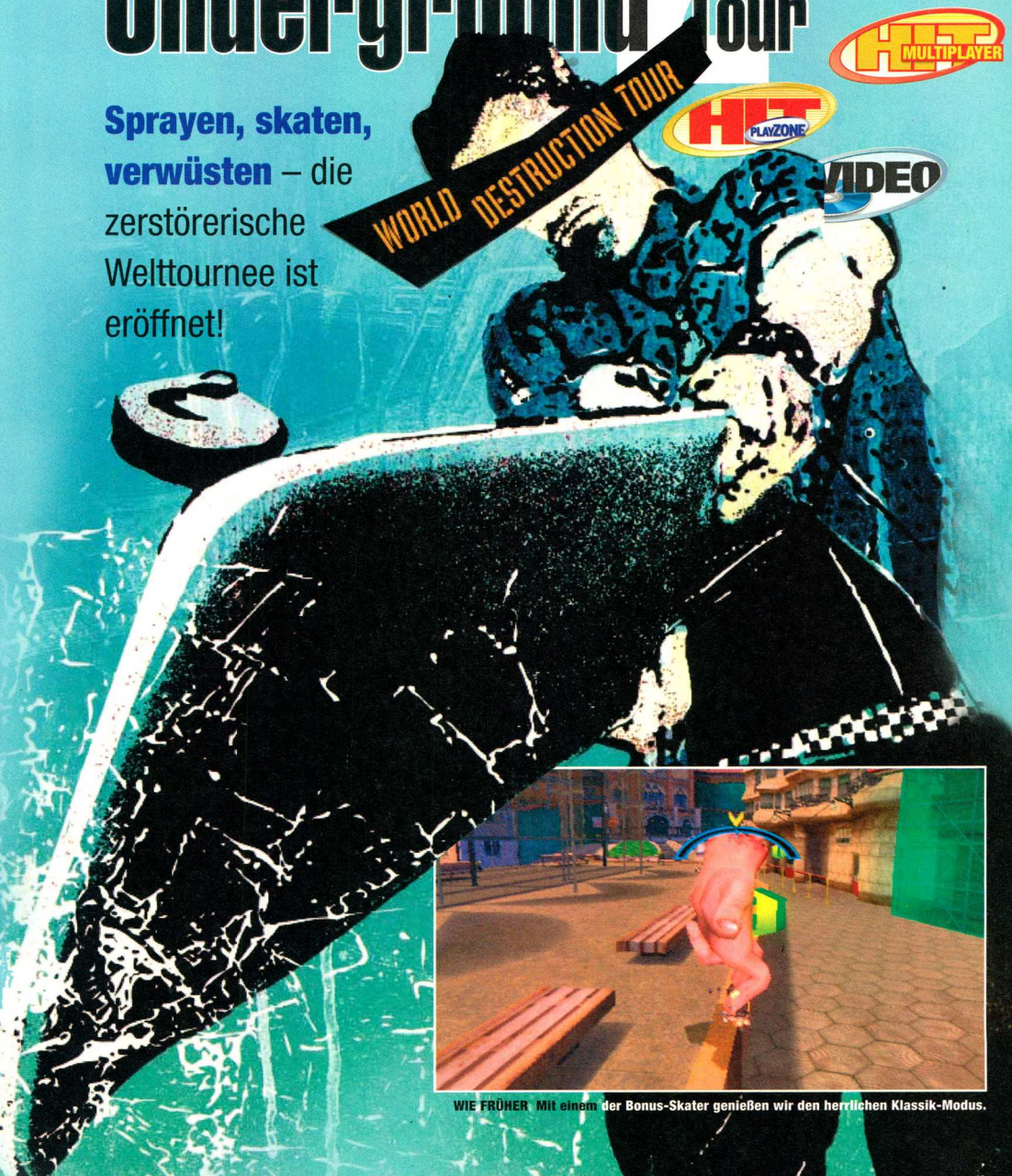
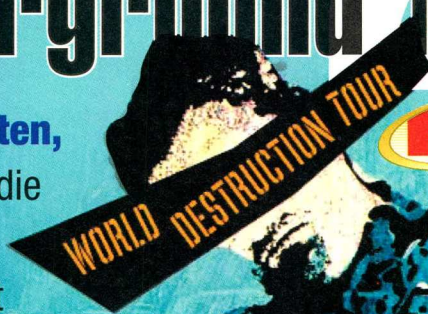
★★★★★	★★★★★
-------	-------



Tony Hawk's World Destruction Tour



Sprayen, skaten,
verwüsten – die
zerstörerische
Welttournee ist
eröffnet!



WIE FRÜHER Mit einem der Bonus-Skater genießen wir den herrlichen Klassik-Modus.



GÖTTLICHES WUNDER Anders hätte dieser Airwalk auch nicht geklappt.

P üntzlich zum Herbstbeginn erscheint mit *Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour* der aktuelle Ableger der Serie und wir fragen uns: „Kann man ein fast perfektes Spiel überhaupt noch verbessern?“ Schon nach kurzer Spielzeit lässt sich diese Frage eindeutig mit ja beantworten, da *THUG 2* neben einer aberwitzigen Story auch massig neue Features und eine verbesserte Skate-Physik vorzuweisen hat. Der König unter den Trendsportspielen ist also zurück – und das besser als je zuvor!

ZERSTÖREN IST ALLES

Die Story von *THUG 2* ist allein durch die Präsenz der Jackass-Combo schon abgefahren genug, aber das Beste ist: Sie selbst sind mit von der Partie! Sie beginnen das Spiel als Amateur-Skater und werden zusammen mit einigen Kollegen von Bam Margera gekidnappt. Nachdem Sie in einem modrigen Schuppen aufgewacht sind und eine Kettensägenatta-

cke überlebt haben, verkündet die Chaotentruppe um Margera und Hawk, dass sie vorhat, auf eine Welt-Zerstörungs-Tour zu gehen, um letztlich das beste Team zum Skate-Weltmeister zu küren. Sie schlagen sich zunächst auf die Seite von Team Hawk und stürzen sich kopfüber in ein mit Jackass-typischem Humor gespicktes Skate-Vergnügen: In den Zwischensequenzen, die die Geschichte weiterspinnen, werden die Skater samt Dixiekleo ins Wasser befördert, mit Hunderten von Mausefallen beschossen oder bekommen Tennisbälle ins Gemächt. Diese Art von Humor ist zwar nicht unbedingt jedermanns Sache, passt aber wunderbar zur Atmosphäre des Spiels. Ansonsten darf der Titel „World Destruction Tour“ ruhig wörtlich genommen werden. Ob Sie nun ganze Hochhäuser zum Einsturz bringen, Glasscheiben zerschmettern oder sinnlos Passanten mit Shrimps und faulen Tomaten bewerfen: Es muss alles verwüstet werden, was nicht niet- und nagelfest ist.

INFO GAMEPLAY-NEUERUNGEN

Neue Features braucht das Land

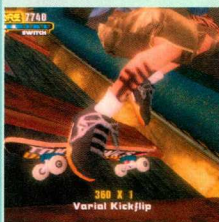
Die *Tony Hawk*-Reihe konnte schon immer mit diversen Neuerungen überraschen und übertrifft sich auch dieses Mal wieder selbst. Hier eine kleine Auswahl der frischen Features.



Der **Freak Out!** ist ein cholerischer Anfall nach einem Sturz, der hervorragend in eine ellenlange Combo eingebaut werden kann



Die **EyeToy-Kamera** ist neben vielen neuen Online-Spiel-Modi dieses Jahr fester Bestandteil von *THUG 2*. Ihr Gesicht im Spiel: Ihr größter (Alb-)Traum?



Der **Fokus-Modus** ist eine Art Zeitlupentechnik, die Ihnen die Perfektionierung komplexer Trickkombinationen ermöglicht.



Im **Mach-dir-die-Grafik-Editor** kann der Spieler alle Graffiti, Logos und Deck-Grafiken modifizieren oder sogar eigene erstellen.



STARGATE Mittels Dimensionsportalen beamt man sich von Welt zu Welt.



GESELIG Hoffentlich lassen sie ihre Laserkanonen stecken.

INFO GÄSTE

Selbst mit Rollstühlen kann man grinden!

In *THUG 2* heißt die Devise natürlich wieder: Sie sind der Star! Das hat die Entwickler dennoch nicht davon abgehalten, einige skurrile Gast-Skater ins Spiel einzubauen, von denen man auf den ersten Blick nicht einmal annehmen würde, dass sie zu laufen imstande sind!

Boston – Ben Franklin und Jesse James



ALTERHÄRIG Da werden die Knochen knacken!

HEISSER OFEN Dieser Rasenmäher mäht alles außer Rasen.

Barcelona – Der Matador und Steve-0



FEURIG Der Matador überzeugt mit seinen engen Beinkleidern.

ABGEFAHREN Steve-0 ist auf den Bullen gekommen.

Berlin – Paulie Ryan und der Sprayer



HOFFNUNGSLOS Bei ihm hilft selbst Beten nicht mehr.

VERMUMMT Der Sprayer will seine Identität nicht preisgeben.



TEUFELISCH Der Herr der Unterwelt lädt zum Tanzabend.

ÜBER BARCELONA NACH BERLIN

Da Sie anfänglich nur ein kleiner Stern am Skaterhimmel sind, beginnen Sie die Tour brav in einer Trainingshalle und werden von den Pros Schritt für Schritt in die Steuerung eingewiesen. Danach geht's zur ersten Etappe in Boston, einem einsteigerfreundlichen Level mit relativ einfachen Zielen. Wie sich später herausstellt, gibt es hier auch versteckte Gäste, die Ihnen neue Levelziele verschaffen. Sobald Sie genügend Punkte in der jeweiligen Umgebung gesammelt haben, bekommen Sie von Tony Hawk eine Textnachricht, dass Sie zum nächsten Ort ziehen können. Nach einer amüsanten Zwischensequenz finden Sie sich in Barcelona wieder und setzen dort Ihre Punkte-Hatz fort. Die Programmierer sind dabei enorm detailverliebt ans Werk gegangen: Wer schon einmal in Barcelona war, wird beim Anblick des Güell-Parks und des Hafens Fernweh bekommen. Auch hier erfüllen Sie diverse Aufga-

ben, finden versteckte Skater oder lassen die gesamte Stadt durch einen Stier zerstören. Wenn das Punktekonto gefüllt ist, geht es zur nächsten Örtlichkeit weiter, bis feststeht, welches Team der inoffiziellen Skate-Weltmeister ist. Neben Berlin, Australien und New Orleans besucht man auch Skatopolen, den Lieblings-Skate-Park von Tony Hawk höchstselbst. Zum Abschluss gibt es als Zugabe noch einen Profi-Level, der sich auf einer Raumstation befindet und von kleinen, grünen Männchen bevölkert ist.

NEUERUNGEN NOCH UND NÖCHER

Wer glaubte, das Maximum an neuen Features sei mit dem letzten *Tony Hawk*-Spiel erreicht worden, ist auf dem Holzweg. So gibt es bei *THUG 2* nicht nur neue Tricks und Spiel-Modi, sondern auch die Möglichkeit, Häuserfassaden mit einem selbst kreierten Graffiti zu verschandeln ... ähh ... verschönern. Der neue Grafik-Editor bietet eine enorme Anzahl an Schriftbildern, Hintergründen



DETAILVERLIEBT Selbst der Checkpoint Charlie ist in Berlin vertreten.

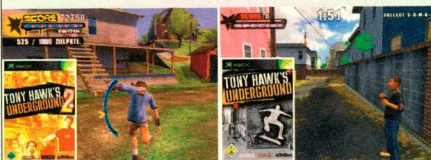


HITZEBESTÄNDIG Dieser Rollbrettartist macht gerade die Hölle durch.

DETAIL-CHECK THUG 2: WORLD DESTRUCTION TOUR

Genrerevolution oder doch nur ein besseres Update?

Das letztjährige Tony Hawk's Underground hat das Trendsportspiel-Genre gehörig revolutioniert. Aber auch dieses Jahr überrascht das Nonplusultra in Sachen Skateboarding mit etlichen Neuerungen.



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Hervorragende Skatephysik, die wieder einen Tick verfeinert worden ist und damit die das Vorgänger übertrifft.
Leveldesign: Sehr abwechslungsreiche Umgebungen, die durch die wichtige Story miteinander verbunden werden.
Tricksystem: Neben Flippen, Grabben und Grinds sind wieder etliche neue Moves hinzugekommen.

UMFANG ★★★★★

Skater: 8 Profis + 16 Gast-Skater + 5 Geheime Skater + Mach-dir-den-Skater.
Areale: Sie bereisen insgesamt 9 Orte mit knapp 235 Zielen.
Spiel-Modi: Story-Modus, Klassik-Modus, Skate für Fun, 2-Spieler-Modus, Skater-, Park-, Grafik-, Ziel-, Trick-Editor.
Langzeitmotivation: Der Story-Modus, der Klassik-Modus und die zahlreichen Editoren motivieren wochenlang.
Splitscreen: Ja, 2 Spieler, vertikal oder horizontal teilbar.
EyeToy-Funktion: Ja

TONY HAWK'S UNDERGROUND

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Sehr gute Steuerung, die neuen Features wie das Fahren und Laufen werden gut umgesetzt.
Leveldesign: Deutlich realistischere Stadtszenarien, die durch den Story-Modus miteinander verbunden werden.
Tricksystem: Enormes Trickspektorbeire, durch das Auf- und Absteigen vom Brett sind neue Combos möglich.

UMFANG ★★★★★

Skater: 17 Profis + 20 vorgelertete Skater + Mach-dir-den-Skater.
Areale: 27 Kapitel mit 129 Aufgaben in 10 Orten.
Spiel-Modi: Story-Modus, Free Skate, Create/Play Goals, 2-Spieler-Modus, Skate-Shop, Trick-, Skater-, Park-, Deck-Editor.
Langzeitmotivation: Durch den Story-Modus und die neuen Create-Möglichkeiten wird die Langzeitmotivation gesteigert.
Splitscreen: Ja, 2 Spieler, vertikal oder horizontal teilbar.
EyeToy-Funktion: Nein



TECHNIK ★★★★★

Grafik: Sehr lebendige Umgebungen, keine Ruckler und überragende Skate-Animationen.
Sound: Herrliche Soundkulisse und flüchende Skater, in Barcelona sprechen Passanten sogar Spanisch!
Musik: Gelingener Mix aus Rock, Alternative und Hip-Hop – da ist auf alle Fälle für jeden was dabei. Die Tracklist ist anwählbar!



TECHNIK ★★★★★

Grafik: Detaillierte Areale und Skater, flüssiges Gameplay, viele Sturzanimationen.
Sound: Gute Soundkulisse mit hüpfenden Autos, schimpfenden Passanten und Sprüchen der Skater.
Musik: Gemalter Soundtrack aus Punk, Hip-Hop und Rock. Kiss, The Clash, Queens of the Stone Age, Bad Religion u. a.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Robert Lévai

wartet auf die erste Millionen-Combo.

THUG 2: World Destruction Tour ist ein weiterer Schritt in Richtung Perfektion der sowieso schon herausragend guten Tony Hawk-Reihe. Wer dachte, mit THUG sei das Maximum an Spielspaß erreicht worden, hat sich getäuscht! Die unglaubliche Skatephysik, die riesigen Levels und der enorme Umfang an Aufgaben motivieren über Tage hinweg. Nebenbei will man natürlich noch jedes Geheimnis finden und jeden Statuswert verbessern, bevor man das Spiel als komplett gemeistert ansieht. Nicht nur aufgrund der tollen Online-Anbindung setzt das neue Tony-Spiel wieder Maßstäbe im Bereich Trendsport und ist ein Pflichtkauf für alle Fans des Rollbrettsports!

TEST THUG 2

Hersteller: Activision
Entwickler: Neversoft
Genre: Skateboarding
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 9 Orte

Internet: www.activision.com

Skater: 1-2 **Termin:** Erhältlich

USK-Freigabe: Ab 12 Jahren **Preis:** Ca. € 60,-

- ✔ Massig neue Features
- ✔ Verbesserte Skatephysik
- ✔ Fordernde Aufgaben
- ✔ Coole Online-Anbindung

CONTROLLER-CHECK STANDARD



„Die Steuerung ist gewohnt gut und erlaubt die perfekte Beherrschung des Skateboards.“

STEUERUNG
90%

GRAFIK SOUND MULTI EINZELSPIELER

85% 89% 88% 91%

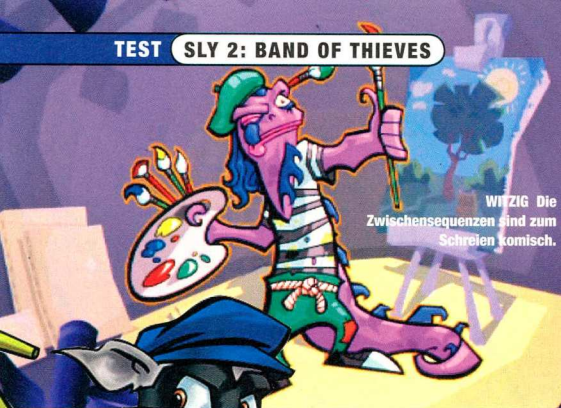
„In vielen Belangen erweitertes Spiel. In Sachen Skatephysik macht Tony Hawk keiner was vor!“

und Logos, um das persönliche Kunstwerk zu entwerfen. Aber auch die Skateboards und sogar die T-Shirts der Rollbrettartisten können damit bedruckt werden. Ihrer Kreativität dürfen Sie natürlich wie gewohnt auch wieder beim Trick-, Park- oder Skater-Editor freien Lauf lassen. Erfreulicherweise wird einem diesmal auch die Option eröffnet, nicht nur via Internet sein Gesicht ins Spiel zu importieren, sondern auch per EyeToy-Kamera: Dadurch spielen wirklich Sie die Hauptrolle! Besonders interessant ist ferner der neue Fokus-Modus, der es dem Gamepad-Skater erlaubt, eine Zeitlupefunktion zu aktivieren und so waghalsige Manöver auszuführen. Sobald Ihr Skater jedoch stürzt, können Sie durch kontinuierliches Drücken der Dreieckstaste einen so genannten „Freak Out!“ auslösen, der einem Totbschnittsfall sehr nahe kommt. Das Tolle dabei: Dieser Wutausbruch kann nahtlos in eine Combo aufgenommen werden, was einem zusätzliche Punkte verschafft. Neben neuen Mehrspieler- und Online-Modi wie Elimiskate und Schnitzeljagd wird der Klassik-Modus den Tony-Veteranen die Tränen in die Augen treiben. Hier gilt es, nach zweijähriger Pause wieder die Buchstaben S-K-A-T-E zu sammeln, Highscores zu brechen und verstrickte Tapes zu finden.

LET THE TOUR BEGIN!

Ob verbesserte Skatephysik, gewaltiger Umfang oder diverse Boni, THUG 2 überzeugt auf ganzer Linie. Hinzu kommen natürlich auch noch die skurilen Fahrzeuge bzw. Skater und der erstklassige Soundtrack, zu dem sogar der Berliner Rapper Kool Savas ein Lied beigetragen hat. Neben all den positiven Aspekten gibt es aber auch Anlass zu Kritik: Grafisch hat sich ganz offensichtlich nichts getan. Die Möglichkeit, vom Skateboard abzustiegen, nimmt eine wesentlich geringere Rolle ein als beim Vorgänger, was konsequenterweise zu mehr Zielen führt, bei denen das Skaten im Vordergrund steht. Abgesehen von diesen verschmerzbar Schwachpunkten hält man jedoch mit THUG 2 das beste Tony Hawk-Spiel aller Zeiten in den Händen!

ROBERT LÉVAI



WITZIG Die Zwischensequenzen sind zum Schreiben komisch.



ERTAPPT Bentley hat sich erwischen lassen.



Sly 2 Band of Thieves

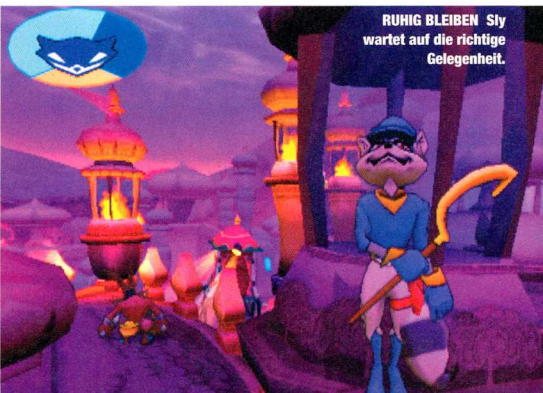


Manche Erzfeinde sterben nie. Nicht nur aus Hollywood-Fortsetzungen kennen wir dieses Phänomen; auch in Videospiele wird man von ein und demselben Superbösewicht durch mehrere Teile hindurch verfolgt, der einfach nicht das Zeitliche segnen will. *Sly 2: Band of Thieves* macht da keine Ausnahme: Der aus dem ersten Teil bekannte Eisenadler Clockwerk ist zwar besiegt und in seine metallischen Einzelteile zerlegt worden, jedoch werden diese von irgendeiner dunklen Organisation, genannt Claww-Gang, gesammelt, um den Fiesling wiederzubeleben. Natürlich bekommen Sly Cooper, seines Zeichens Waschbär und Meisterdieb, sowie seine Kollegen Bentley, die Schildkröte, und Murray, das Nilpferd, davon Wind. In acht Episoden, die Sie von Paris über Indien bis nach Prag führen, helfen Sie dem Diebestrio, die-

Die Rückkehr des Langfingers:
Jump&Run-Held Sly Cooper ist wieder da!



TEAMWORK Murray beweist Muskelkraft.



RUHIG BLEIBEN Sly wartet auf die richtige Gelegenheit.



ENGLISCH EINKAUFEN Wir erleichtern eine Wache um Ihr sauer Verdientes.

se Teile zu stehlen, um zu verhindern, dass der Fiesling wieder zum Leben erweckt wird.

ALTE TUGENDEN

„Never touch a running system“ ist immer öfter das Motto der Spielehersteller, und so wird teilweise krampfhaft an bewährten Spielprinzipien festgehalten. Leider werden dabei auch immer wieder negative Punkte der Vorgänger übernommen. Sucker Punch, die Entwickler von *Sly 2*, machten diesen Fehler zum Glück nicht: Vor allem die auf Dauer langweilige Linearität aus dem ersten Teil gehört der Vergangenheit an. Die acht Lokalisationen sind frei begehrbar und die einzelnen Untermissionen können in beliebiger Reihenfolge erledigt werden. Dabei spielt man nicht nur den Protagonisten Sly, sondern schlüpft neuerdings auch in die Haut der aus dem ersten Teil bekannten Freunde Bentley und Murray. Die drei tierischen Diebe unterscheiden sich neben ihrem Äußeren auch in ihren Fähigkeiten. Sly verlässt sich wie gewohnt auf seine Schleich- und Diebesfertigkeiten. Er kann klettern, auf schmalen Vorsprüngen jonglieren und Feinde bestehlen. Mur-

ray, das stämmige Nilpferd, vertraut auf seine Kraft und seine Fäuste. So prügelt er sich gern durch die Levels und ist für Kraftakte wie das Aufstemmen von Toren oder die Zerstörung von Verteidigungsanlagen zuständig. Als Gehirn des Dreiergespanns nutzt Bentley, die Schildkröte, eher den Verstand als seine Fäuste. Er hackt sich in Terminals ein oder steuert eines seiner Spielzeuge wie einen ferngesteuerten Minihubschrauber. Zum Verteidigen benutzt er seine Betäubungsarmbrust und Bomben.

DER PERFEKTE COUP

Die acht Raubzüge laufen nach dem gleichen Schema ab: Zuerst werden Informationen über die Gebäude und die Umgebung gesammelt. In der Rolle von Sly macht man Fotos von Alarmanlagen und dem Diebesgut, studiert das Verhalten der Wachen und kundschaftet die Verteidigungsanlagen aus. Danach wird in vielen kleinen Missionen, in welchen vorgegeben ist, welchen Charakter man spielen muss, der große Raub vorbereitet. Hier punktet *Sly 2* durch seinen hohen Abwechslungsreichtum. Man bestiehlt Wachen,

zerstört Alarmanlagen, bringt Wanzen in Büros an, beschattet Bösewichter und, und, und. Am Ende wird der große Diebstahl des jeweiligen Clockwerk-Teils vollzogen, was sich wieder in mehrere kleine Missionen unterteilt. Während der Aufträge oder beim freien Begehen der Umgebung sammelt man Münzen; diese können im Hauptquartier gegen Spezialmanöver eingetauscht werden. So erlernen die Charaktere zum Beispiel, höher zu springen, Feuerattacken zu verwenden oder Minen zu legen. Dauert einem die Münzensammlerei zu lange, bestiehlt man als Sly, der Waschbär, einfach seine Feinde. Dabei findet man manchmal Gegenstände wie goldene Ringe oder Pokale, welche gewinnbringend verkauft werden können. Beim Diebstahl sollte man sich allerdings nicht erwischen lassen, da die meisten Wachen umgehend nach Hilfe rufen und man sofort von mehreren Bösewichtern umzingelt ist.

GRÖßER, SCHÖNER, BESSER

Der diesjährige Nachfolger zu *Sly Raccoon* hat in allen Bereichen zugelegt: Die Anzahl der Missionen ist deutlich gestiegen, die frei begehbaren Bereiche sind sehr groß und glänzen mit vielen Details, die Minispiele (siehe Infokasten) sind noch zahlreicher geworden und die drei spielbaren Charaktere bringen Abwechslung in den Jump&Run-Alltag. Der Schwierigkeitsgrad hat auch angezogen: Zwar fängt das Spiel sehr leicht an, gegen Ende werden jedoch sogar Experten des Genres auf eine harte Probe gestellt. Anfänger sind mit dem hohen Schwierigkeitsgrad auf jeden Fall überfordert. Das große

INFO DIE MINISPIELE

Abwechslung ist Trumpf

Schon im ersten Teil sorgten Minispielen für Abwechslung im harten Jump&Run-Alltag.



Hacken: Beim Ausschalten von diversen Sicherheitsanlagen muss man sich in die Kontrollfelder einhacken. Dies geschieht, indem man ein kleines Raumschiff ballierend durch kurze Levels bugsiert. Gewisse Ähnlichkeiten mit dem Klassiker *Xenon* sind nicht von der Hand zu weisen.



Bombenangriffe: Die Schildkröte Bentley steuert mehrmals einen kleinen Hubschrauber, der durch gezielten Bombenabwurf Wachen ausschaltet oder die Freunde vor Gegnern beschützt.



Trojanischer Panzer: Um in ein Hochsicherheitsgefängnis einzubrechen, bedienen sich die drei Diebesfreunde eines Panzers. Während Bentley fährt, muss Sly unter dem fahrenden Panzer mitkriechen, um unbemerkt durch das Tor zu gelangen. Sehr witzige Idee!



LAUTLOS Sly schleicht sich an eine Wache heran.



Flucht: Meistens flüchtet man vor der Polizei oder sogar aus einem Hochsicherheitsgefängnis. In diesen Sequenzen ist die Kamera vor Sly platziert und es wird gerannt, was das Zeug hält.

GRÖSSENWAHN Unser Nilpferd hält sich für unbesiegtbar.



Natürlich, vor "dem Murray" hält nichts stand!

Manko von *Sly 2* ist die störrische Kamera. In Kämpfen mit mehr als einem Gegner verliert man aufgrund von Übersichtsproblemen das eine oder andere Leben. Endgegnerkämpfe werden so zu einer echten Tortur. Die Grafik hat sich im Allgemeinen verbessert: Obwohl die Weitsicht enorm ist, bleibt die Framerate auch bei hohem Gegnernaufkommen konstant. Die Cel-Shading-Optik wurde aus *Sly Raccoon* übernommen und verleiht dem Geschehen einen cartoonartigen Touch; in Verbindung mit den in gezeichneten Standbildern gehaltenen Zwischensequenzen kommt so richtig gute Diebesatmosphäre auf. Auch der Sound überzeugt: Vor allem Details wie das mit Basstönnen untermalte Trippeln des Waschbären, wenn er sich von hinten einem Gegner nähert, sind beeindruckend. Die Auswahl der Musikstücke ist auch hervorragend. Meist werden jazzige Kompositionen verwendet, um die coole, diebische Schleichtatmosphäre zu unterstützen. Die Sprecher der Charaktere sind gut gewählt und lassen den einen oder anderen Witz nicht missen. Mission Fortsetzung: Gelungen!

WINFRIED RUDROF



AUF DER FLUCHT Die Polizei verfolgt uns.

DETAIL-CHECK SLY 2: BAND OF THIEVES

Alt gegen neu!

Der zweite Teil der *Sly Raccoon*-Serie ist dank einiger Neuerungen einen Tick besser als sein Vorgänger. Unser Detail-Check macht dies deutlich.



SLY 2: BAND OF THIEVES

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Ausgezeichnet! Die Tastenbelegung ist übersichtlich und schnell erlernt. Jeder der drei Charaktere beherrscht mehrere Spezialmanöver, die auf die L1-, L2- und R2-Tasten gelegt werden können.
Spielerlauf: Abgesehen von den klassischen Jump&Run-Einlagen wird viel Stealth-Arbeit verlangt: schleichen, stehlen, unerkannt bleiben. Manchmal wird auch gekämpft.
Schwierigkeitsgrad: Die ersten Missionen sind noch kinderleicht; dies ändert sich jedoch von Episode zu Episode und gegen Ende ist *Sly 2* eine echt harte Nuss.

UMFANG ★★★★★

Story: Die Einzelteile des Bosewichts Clockwerk aus dem ersten Teil sind von einigen Finsternissen entwendet worden. Um zu verhindern, dass der Kerl wieder ins Leben gerufen wird, stiehlt das Diebestrio die Teile zurück.
Charaktere: Dieses Mal ist nicht nur Sly, sondern auch Bentley und Murray spielbar. Alte Bekannte wie die Polizistin Carmelita Fox tauchen ebenso wieder auf. Die Charaktere sind hervorragend in Szene gesetzt.
Levels: Insgesamt acht Episoden, die in viele kleine Missionen unterteilt sind. Man sitzt tagelang vor der Konsole und hört nicht auf, bis man den Abspann sieht.
Minispiele: Unzählige Spiele wie Verfolgungsjagen, Mini-Helikopterflüge oder Geschützballereien sorgen für zusätzliche Abwechslung.

TECHNIK ★★★★★

Kamera: Die Kameraführung ist störrisch und bereitet vor allem in Kämpfen Kopfzerbrechen.
Grafik: Cel-Shading-Optik paart sich mit ausgezeichneter Weitsicht, schönem Leveldesign und netten Zwischensequenzen. Auch bei hohem Gegnernaufkommen ist kein Ruckler zu erkennen.
Sound: Die Diebesatmosphäre wird durch die jazzige Songsauswahl und kleine, aber feine Effekte gekonnt unterstützt.



GESAMTWERTUNG



SLY RACCOON

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Sehr gut gelungen. Man hat jederzeit die totale Kontrolle über den Waschbären und vollbringt waghalsige Klettereinlagen, balanciert über Seile oder schiebt sich an schmalen Vorsprüngen entlang.
Spielerlauf: Genretypisch gibt es einige Kletter- und Sprungeinlagen. Jedoch wird auch oft ein verdecktes Vorgehen verlangt. So muss man oft schleichen, um sein Ziel zu erreichen.
Schwierigkeitsgrad: Sehr anspruchsvoll. Blindes Durchrennen wird oft mit heftigen Kämpfen bestraft. Wird man von einer Wache entdeckt, ruft diese sofort nach Hilfe.

UMFANG ★★★★★

Story: Das Familienerbstück, ein Buch namens "Theivous Raccoonus", wurde von fünf Meistertiefen gestohlen. Um zu verhindern, dass der Kerl wieder ins Leben gerufen wird, stiehlt das Diebestrio die Teile zurück.
Charaktere: Nur Sly Raccoon ist spielbar. Per Funk bekommt er Unterstützung von seinem Freund Bentley, die äußerst attraktive Detektivin Carmelita Fox macht ihm dabei das Leben schwer.
Levels: Fünf Umgebungen mit jeweils acht Levels sind nicht unbedeutend viel. Trotzdem ist man viele Stunden damit beschäftigt, das Spiel zu meistern.
Minispiele: Viele Minispiele wie rasante Autorennen oder U-Boot-Ballereien bringen Abwechslung in das ansonsten eher lineare Geschehen.

TECHNIK ★★★★★

Kamera: Gut gelungen. Die Kamera folgt anständig und sorgt für Übersicht.
Grafik: Putzige Cel-Shading-Grafik lässt das Spiel wie einen Cartoon aussehen. Leider sind manchmal störende Ruckelpartien auszumachen. Ansonsten sehr gut gelungen.
Sound: Egal ob es die spannenden Musikstücke oder die witzigen Effekte von Sly sind, drehen Sie die Anlage einfach voll auf!



GESAMTWERTUNG



MEIN FAZIT SEHR GUT



Winfried Rudrof
zockt in den Schatten.

Hoppla, wirklich klasse, was Sucker Punch mit *Sly 2: Band of Thieves* abgeliefert. Die Kritikpunkte des Vorgängers, wie der lineare Verlauf oder die Einbrüche in der Framerate, wurden konsequent ausgemerzt. Auch der Umfang wurde deutlich erhöht und so kann man sich tagelang mit dem diebischen Vergnügen beschäftigen – wäre da nicht diese unvorteilhafte Kameraführung. Vor allem der erste Endgegner hat mich deswegen einige Nerven gekostet – an dieser Stelle hätte man bessere Arbeit abliefern können. Jedoch unzählige Missionen, ausgezeichnete gestaltete und frei begehbare Areale, drei spielbare Charaktere und unzählige Minispiele sind ein klarer Kaufgrund für Jump&Run-Fans.

TEST SLY 2: BAND OF THIEVES

Hersteller: Sony
 Entwickler: Sucker Punch
 Genre: Jump & Run
 Sprache: Deutsch
 Video: 4:3
 Audio: Stereo
 Umfang: Ca. 20 Stunden

Internet: www.suckerpunch.com

Spieler: 1
 Termin: 30. Oktober
 USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
 Preis: Ca. € 60,-

- Enormer Umfang
- Abwechslungsreiche Missionen
- Witzige Minispielechen
- Störrische Kamera

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Spezialmanöver	R1: Feuern	AS: Angriff 1
L2: Spezialmanöver	R2: Spezialmanöver	AD: Angriff 2
Start: (Optionsmenü)		X: Springen
Select: Move-Liste		O: Freihat
Steuerkreuz: Bewegungen	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Kamera

Obwohl sehr viele Manöver zur Verfügung stehen, hat man die Steuerung schnell verinnerlicht. **88%**

EINZELKATEGORIEN

GRAFIK | SOUND | MULTI
 84% | 84% | -% **85%**

„Abgefahrener Jump & Run mit abwechslungsreichen Missionen und unzähligen Minispielen.“

GANZ MANHATTAN IST DEIN NETZ.

SPIDER-MAN 2

THE GAME



Erhältlich auf allen Plattformen
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 Straßenvbrechen 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
MARVEL GAMES

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 Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und der zugehörigen Unternehmen. 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.

NINTENDO
GAMECUBE

ACTIVISION
GAMES

ACTIVISION
activision.com



SingStar Party vs.

Pop oder Hip-Hop? Wir vergleichen **Karaoke-spiele** für jeden Geschmack.



Gerade sechs Monate ist es her, dass SingStar selbst muffelige Stubenhocker in mehr oder minder begabte Gesangskünstler und Partylöwen verwandelte. Der Titel funktioniert die PlayStation nämlich zur waschechten Karaoke-Maschine um! Das Spielprinzip ist so simpel wie unterhaltsam und ermöglicht unkomplizierte Duette. Ein USB-Adapter, der Steckplätze für zwei Mikrofone bietet, wird einfach in einen der beiden USB-Ports eingesteckt. Die

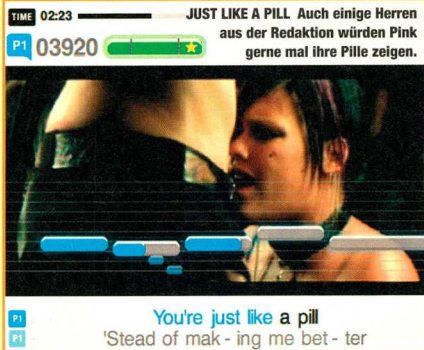
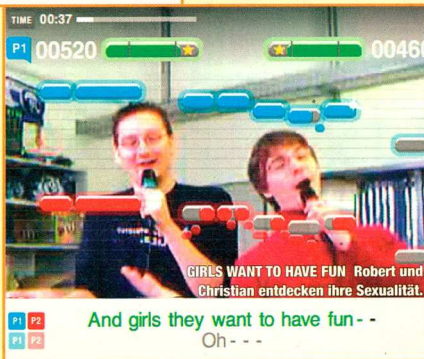
Mikrofone registrieren dann Ihre Stimme, die anhand farbiger Balken auf dem Bildschirm dargestellt wird. Als Richtlinie werden zusätzliche Balken eingeblendet, die relativ zueinander die korrekte Stimmlage des jeweiligen Stückes ergeben. Optimal ist die Darbietung, wenn Ihre Stimmlage und die angezeigten Balken auf gleicher Höhe sind. Als Schmecker laufen übrigens die Musikvideos zu allen 30 Stücken während der Performance ab. Wer eine EyeToy-Kamera zur Hand hat, kann wahlweise aber auch diese in den zweiten USB-Port der PS2 einstecken und sich dann selbst auf dem Bildschirm bewundern.

INFO DIE SINGSTAR-SONGLISTE

Jukebox

Diese 30 Lieder machen Ihre PS2 zur Karaoke-Maschine.

Artist	Song
Bananarama	Venus
Culture Club	Do You Really Want to Hurt Me
David Lee Roth	Just a Gigolo
Dieter Thomas Kuhn	Und es war Sommer
Klaus Lage	1000 und 1 Nacht
Rio Reiser	König von Deutschland
Spider Murphy Gang	Skandal (im Sperrbezirk)
New Model Army	51st State
Alicia Keys	Fallin'
Ashford & Simpson	Solid
Bill Withers	Ain't No Sunshine
Bob Marley	No Woman No Cry
Buggles	Video Killed the Radio Star
Cyndi Lauper	Girls Wanna Have Fun
Destiny's Child	Survivor
Dido	White Flag
Duran Duran	Hungry Like the Wolf
Elton John & Kiki Dee	Don't Go Breaking my Heart
Elvis	Way Down
George Michael	Faith
Jamiroquai	Cosmic Girl
Kylie Minogue	I Should Be so Lucky
Little Richard	Tutti Frutti
Maroon 5	This Love
Pink	Just Like a Pill
Sonny & Cher	I Got you Babe
Spandau Ballet	Gold
Spice Girls	Who do you Think you Are
The Foundations	Build me up Buttercup
The Police	Every Breath you Take



SONG IN THE AIR

Besonders mit ein paar Freunden macht das Karaoke-singen tierisch viel Spaß. Vier Mehrspieler-Modi, darunter Duette und Gesangsduelle, sind zwar recht wenig, sorgen aber dank

TEST SINGSTAR PARTY

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Studio London
Genre:	Musikspiel
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	30 Songs
Internet:	www.playstation.de
Spieler:	1-8 Spieler
Termin:	24. November
USK-Freigabe:	Preis: 34,-/60,-
Ohne Beschränkung	Ca. € 30,-/60,-
<ul style="list-style-type: none"> + Gut funktionierende Mikros + Alternativ ohne Mikros erhältlich + Tolle Songauswahl ... - ... aber wieder ersetzte Stücke 	

MULTIPLAYER

GRAFIK | SOUND | EINZEL

88% | 70%

„SingStar schlägt auch beim zweiten Mal voll ein. Die gute Songliste sorgt für Partyspaß erster Güte.“



Get on da Mic

der großen Auswahl an Musiktiteln für hohe Langzeitmotivation. Das Singen ist natürlich auch alleine möglich, der Story-Modus aus dem Vorgänger, in dem Sie sich vom Gelegenheitssänger zum Star mausern, wurde allerdings gestrichen. Das ist jedoch nicht weiter schlimm, da die lahme Story ohnehin nur für wenig Ansporn sorgte. Stattdessen darf man sich jetzt einfach für sein Lieblingsstück entscheiden und direkt loslegen. Wer den Vorgänger, und somit bereits zwei Mikrofone besitzt, kann sich das neue Songpaket übrigens für günstige 30 Euro zulegen. Das Komplettpaket inklusive zweier Mikrofone ist wieder – wie schon der Vorgänger – für 60 Euro erhältlich.

WIR RAPPEN WIE DIE DEPPEN

Da SingStar eine sehr poppige Auswahl an Liedern hat, ist *Get on da Mic* die optimale Alternative für alle Hip-Hop-Fans. Diese bekommen in *Get on da Mic* sogar ganze 40 Songs präsentiert, die allerdings nicht lizenziert sind. Das

bedeutet, das im Spiel Busta Rhymes und Konsorten weder zu hören noch zu sehen sind, sondern deren Songs nur nachgesungen werden können, während gerenderte Figuren auf dem Bildschirm posen. Das ist aber nicht weiter schlimm, schließlich zählen nur die Beats und vor allem das eigene Gesangstalent. Außerdem ist es auch hier möglich, eine EyeToy-Kamera anzuschließen, um sich selbst beim Rappen zu bewundern.

MONOTON?

Beim Hip-Hop kommt es weniger auf eine mächtige, okta-venumfassende Stimme an,

sondern eher auf die Redegewandtheit. *Get on da Mic* wird mit nur einem Mikrofon ausgeliefert (die SingStar-Mirkos werden nicht unterstützt), das nicht die Stimmhöhe registriert, sondern nur wann und in welchem Rhythmus Sie die Reime von sich geben. Da man das eine Mikro stets weiterreichen muss, sinkt leider der Partywert. Gleichzeitige Duell sind ebenfalls nicht drin. Die Möglichkeit, sich in Freestyle-Spielmodi alleine oder mit ein paar Freunden zu messen, macht den Titel aber dennoch gerade für Szene-Fans sehr interessant.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT SPARPAKET

**Christian Schönlein**

wird nicht gecastet.

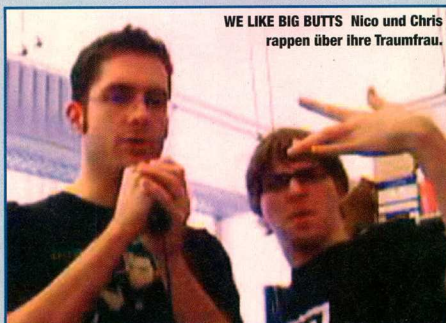
Der Partyspaß leidet bei *Get on da Mic* etwas darunter, dass wegen des monotonen Herumgerappes keine Stimmhöhe erkannt werden muss. Dennoch ist der Titel in den Händen echter Hip-Hop-Fans eine gelungene Alternative zu SingStar. Gerade der Freestyle-Modus kommt dem Rappen zugute. Zwar bietet auch SingStar einen solchen Spielmodus, der ist bei den Popsongs aber lange nicht so spaßig. Trotzdem bleibe ich lieber beim Sony-Produkt. Hier wird durch die Ausreizung der Hardware, also die korrekte Stimmagenerkennung, einfach mehr Partylaune geboten.

INFO DIE GET-ON-DA-MIC-SONGLISTE

Phatte Beats

Get on da Mic hat sogar noch mehr Songs zu bieten.

Artist	Song
Beani Man feat. Ms Thang	Dude
Black Eyed Peas	Hey Mama
Black Rob	Whoa
Clipse	Ma, I don't Love her
David Banner	Crank it up
Digital Underground	Humpty Dance
Dizee Rascal	Fix up
DMX	X Gonna Give it to ya
DMX	Ruff Ryder Anthem
Dr. Dre	Wit Dre Day
Dr. Dre	Nothin but a G Thang
Jean Paul	Get Busy
J-Kwon	Tipsy
Joe Budden	Pump it up
Kanye West	Through the Wire
Kanye West	Jesus Walks
Lil' Kim feat. Mr. Cheeks	The Jump off
Lil' Flip	Game Over
M.O.P. feat. Busta Rhymes	Ante-up „Remix“
Missy Elliott	Get ur Freak on
Missy Elliott	Pass that Dutch
Missy Elliott	Work it
Murphy Lee	Wat da Hook Gon be
Notorious B.I.G.	Hypnotize
NWA	Express Yourself
Panjabi MC feat. Jay Z	Beware of the Boyz
Public Enemy	Don't Believe the Hype
Salt 'n' Peppa	Push it
Sir Mix-A-Lot	Baby Got Back
Sir Mix-A-Lot	Poesse on Broadway
Snoop Dogg	Beautiful
Snoop Dogg	The Next Episode
Snoop Dogg	Gin and Juice
Sugar Hill Gang	Rappers Delight
Talib Kweli	Get by
TI	Rubber Band Man
Tupac Shakur	California Love „Remix“
Tupac Shakur	Sitl Ballin „Nitty Remix“
Tupac Shakur	Dear Mama
Ying Yang Twins	Naggin



TEST GET ON DA MIC

Hersteller:	Eidos
Entwickler:	A2M
Genre:	Musikspiel
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	40 Songs
Internet: www.playstation.de	
Spieler:	Termin:
1-4 Spieler	31. Oktober
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-

- Cooles Freestyling
- Ganze 40 Songs ...
- ... die aber nicht lizenziert sind
- Keine genaue Stimmerkennung

GRAFIK	SOUND	MULTIPLAYER	EINZEL
-	-	80%	75%

„Dank Freestyling für Hip-Hop-Fans eine gute Alternative. Wer Partyspaß sucht, greift zu SingStar.“

Playboy?



PC-Software
10,-€ je Titel

Play
20,-€



Runaway



Der Planer 3



Magic the Gether



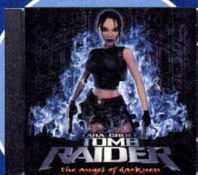
Goofy Skateboardin'



Der Tempel des elein-Bösen



Soul Calibur II



Tomb Raider: The Angel of Darkness



XIII



Splinter Cell

Copyright: eidos, at, tronic Software & Services GmbH. 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!



tion2
Titel

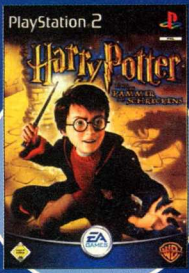
Playstation1
15,-€ je Titel



EA FIFA 2003 PlayStation



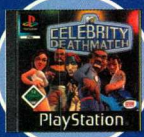
NFS Porsche PlayStation



EA Harry Potter Kammer des S.



THQ Hot Wheels Extreme Bump Racing PlayStation



T2 Celebrity Deathmatch PlayStation



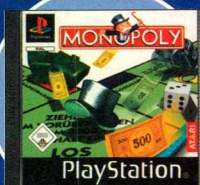
JoMoD YetiSports Deluxe PlayStation



ATARI Monopoly Party



Eidos The Italian Job



ATARI Monopoly



Die Pyramide®
Spiel dir Einen

WRC 4

Mit Vollgas durch die Pampa. WRC-Piloten sind **die wahren Könige des Motorsports!**



WUNDERSCHÖN Die Darstellung des Staubes ist bei WRC 4 exzellent gelungen!



ABFLUG Hier spricht Kapitän Crash. Bitte um Landeertauchnis.

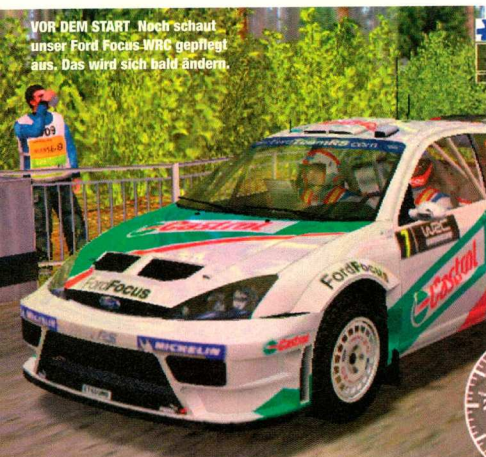


DREHER Nachdem uns unser Heck überholt hat, machen wir Bekanntschaft mit der Leitplanke.

Während andere Hersteller für ihr Rallyespiel gerade mal einen prominenten (Ex-)Fahrer als Namensgeber an den Start bekommen (z. B. Colin McRae oder Richard Burns), gibt Sony mal wieder Vollgas und bietet abermals die komplette WRC-Lizenz von der allmächtigen FIA. Das hat zur Folge, dass man bei WRC 4 nicht nur alle Fahrer der 2004er-WRC-Saison mitsamt deren Dienstfahrzeugen zur Auswahl hat, sondern auch noch über offizielle Strecken der diesjährigen Meisterschaft heizen darf. Insgesamt gibt es bei WRC 4 satte 16 Rallies mit insgesamt 96 einzelnen Etappen zur Auswahl.

EINSTEIGEN, LOSFAHREN, SPASS HABEN

Wer jetzt allerdings die Befürchtung hat, die Entwickler hätten es auch bei der Spielbarkeit mit dem Realitätsgrad sehr genau genommen und WRC 4 wäre deshalb eine knallharte Rennsimulation, die nur Profispieler anspricht, kann beruhigt sein. Trotz der sehr realistischen Aufmachung ist der Titel eher ein arcadelastriges Rallye-Spiel im Stile von Colin McRae. Das liegt vor allem an dem einfachen Handling der Fahrzeuge. Ob man sich nun in ein Einsteigerfahrzeug aus der Super-1600-Klasse setzt oder ein futuristisch aussehendes 650-PS-Monster der Extreme-Klasse (dabei handelt es sich um außerordentlich aufgebohrte WRC-Boliden) über die Kurse scheucht: Jedes der insgesamt 20 Autos lässt sich aufgrund der



VOR DEM START. Noch schaut unser Ford Focus WRC gepflegt aus. Das wird sich bald ändern.

INFO MULTIPLAYER

Umfangreiche Mehrspieler-Modi

Neben dem obligatorischen Splitscreen-Modus bietet Sony dieses Jahr auch einen umfangreichen Online-Modus für bis zu 16 Spieler!

Vor dem heimischen Fernseher können zwei Spieler per Splitscreen-Modus gleichzeitig an den Start gehen. Die Grafik ist dabei stets flüssig, muss aber mit etwas weniger Details auskommen. Daneben gibt es noch den bekannten Hot-Seat-Modus, bei dem bis zu vier Spieler teilnehmen können. Hier wechseln sich die Spieler auf den Strecken ab und der Fahrer mit der besten Zeit gewinnt. Den Online-Modus konnten wir in der uns vorliegenden Testversion leider noch nicht testen, wir werden ihn aber in der nächsten PLAYZONE genauer unter die Lupe nehmen. Immerhin sollen laut Sony bis zu 16 Spieler gleichzeitig an den Start gehen können und lagreies Rennfeeling genießen können – ein ambitioniertes Ziel, das wohl in erster Linie durch den Verzicht auf Kollisionen in die Tat umgesetzt werden dürfte.



LOGISCH Damit es zu keinen Kollisionen kommt, sieht man den Gegner nur als transparentes Ghost-Fahrzeug.



GHOST-CARS So soll der Online-Modus aussehen: Karambolagen gibt es auch hier nicht.

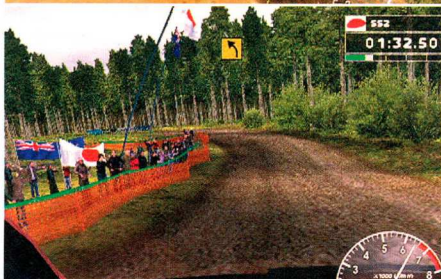
REALISTISCH Viele der Streckenobjekte wie dieser Zaun lassen sich umfahren.



ZU VIEL GEWOLLT
Dieser kleine Ausrutscher kostet unser Team wertvolle Zeit!



FANS Bei den meisten Strecken stehen zahlreiche schaulustige am Fahrbahnrand, die auch ganz gerne mal Fotos schießen.



ACHTUNG Auf den Brücken ist Konzentration angesagt. Berührungen mit der Begrenzung haben fatale Folgen.



QUER Kaum haben wir in der Kurve zu viel Gas gegeben, steht unser Auto quer.



direkten Lenkung und eines sehr geringen Eigengewichts ziemlich einfach über die Pisten manövrieren.

OHNE BREMSEN GEHT GAR NICHTS

Auch wenn das Fahrverhalten der Boliden sehr gutmütig und von fortgeschrittenen Spielern bereits nach wenigen Spielminuten verinnerlicht ist, bedeutet das noch lange nicht, dass WRC 4 eine Vollgasraserei ist. Nur wer gefühlvoll mit dem Bremspedal umgeht und seine Hightech-Schüssel auf den verschiedenen Straßenbelägen auf die passenden Kurvengeschwindigkeiten bringt, wird Erfolg haben. Gelingt dies nicht, droht der Abflug von der Piste, der nicht nur einen bissigen Kommentar des Kopiloten mit sich bringt.

AUTOPFLEGE

Unfälle haben nämlich auch Einfluss auf das Fahrverhalten der Autos. Während leichte Berührungen mit der Umgebung (Leitplanke, Bergwand, Bäume etc.) kaum ein Problem darstellen, bringen stärkere Rempeln auch größere Defekte mit sich. Aussetzende Bremsen, rauchende Motoren, geplatze Reifen: Bei WRC 4 haben Crashpiloten mit einer Vielzahl von möglichen Problemen zu kämpfen, die allesamt eines gemeinsam haben: Bis zum nächsten Servicepunkt behindern sie den Fahrer ungemünzt und kosten wertvolle Sekunden im Kampf um den ersten Platz im Gesamtklassement. Vorsichtige Fahrweise zahlt sich also meistens eher aus als dir kompromisslose Jagd nach der Bestzeit.

DUELL Die bekannten Special-Etappen, bei denen 1 gegen 1 gefahren wird, sind ebenfalls vorhanden.



HÜBSCHE UND REALISTISCHE OPTIK

Auch auf technischer Seite macht *WRC 4* eine vorzügliche Figur und kann mit der grafisch starken Konkurrenz aus dem Rallye-Genre locker mithalten. Die Autos sehen den echten WRC-Boliden dank vieler Details sehr ähnlich und überzeugen mit realistischen Spiegelungseffekten

auf den Karosserien. Die Umgebungsgrafik mit all den Bäumen, Bergen und Savannen sieht ebenfalls sehr natürlich und abwechslungsreich aus. Vor allem die stellenweise extrem scharfen Texturen – eigentlich nicht gerade eine Stärke der PlayStation 2 – sind eine wahre Augenweide. Auch legten die Entwickler viel Wert auf die kleinen Details. Wie

zum Beispiel der Staub und Schnee durch die Radkästen und Felgen gewirbelt wird, ist erstklassig.

KLEINE SCHWÄCHEN IN DER B-NOTE

Kritikpunkte sind bei der Technik nur das wirklich sehr starke Flimmern des Bildes (vor allem im Hintergrund) und das zu

simple Schadensmodell der Autos: Erst nach wirklich üblen Crashes gibt es überhaupt Dellen oder Beulen am Auto zu sehen – davor bekommt man von den Schäden kaum etwas mit. Die Motorengeräusche der Fahrzeuge klingen erfreulich abwechslungsreich und unterscheiden sich von Auto zu Auto deutlich.

MAIK BÜTEFÜR

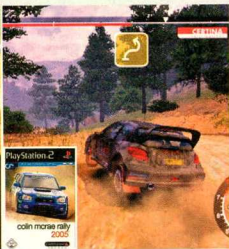
DETAIL-CHECK WRC 4

Dreikampf um die Rallye-Krone

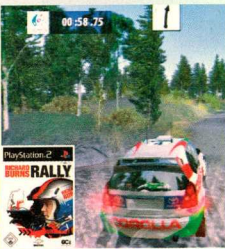
Richard Burns ist aufgrund seines überzogenen Realismusgrades und technischer Schwächen nur die Nummer 3 im Genre. *WRC 4* und *Colin McRae Rally 2005* liefern sich ein heißes Duell, das schließlich der fliegende Schotte für sich entscheiden kann.



WRC 4 ★★★★★
UMFANG Strecken: 96
 Fahrzeuge: 20
Spielmodi: Meisterschafts-Modus, Time-Challenges, Schnellspiel, Spezial-Events, Splitscreen-Modus, Online-Modus.



COLIN MCRÆE RALLY 2005 ★★★★★
UMFANG Strecken: 76
 Fahrzeuge: 36
Spielmodi: Time-Challenges, Meisterschafts-/Karriere-Modus, Multiplayer-Challenges (auch online) für bis zu 8 Spieler



RICHARD BURNS RALLY ★★★★★
UMFANG Strecken: 36
 Fahrzeuge: 8
Spielmodi: Fahrtschule, Einzel-Rallies, RBR-Challenge, Rallye-Saison, Multiplayer-Challenges für bis zu 4 Spieler; kein Splitscreen



GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: Sehr direkte und problemlose Steuerung. Besonders Einsteiger kommen schnell zurecht.
Driftverhalten: Die Autos driften aufgrund des geringen Eigengewichtes gut.
Schadensmodell: Das Schadensmodell ist nicht so ausgereift wie bei der Konkurrenz.



WARTUNGSBEREICH
 FRAGEN • MANUELEINLEITUNG • FAHRZEUGEINSTELLUNGEN • FAHRZEUGEINSTRUMENTE • FAHRZEUGEINSTRUMENTE • FAHRZEUGEINSTRUMENTE
GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: Wie immer eine gute Mischung aus Simulation und Arcade. Die Fahrzeuge lassen sich perfekt steuern.
Driftverhalten: Drifts gehen leicht von der Hand und sind gut kontrollierbar.
Schadensmodell: Äußerst detailreich. Alle Schäden werden gut dargestellt.



GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: Totaler Realismus. Die Wagen sind fast zu empfindlich; sogar das Geradeausfahren ist anstrengend.
Driftverhalten: Ultrarealistisch, schwierig auszuführen.
Schadensmodell: Ganz ordentlich, aber wenig detailreich.

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Flüssige und detaillierte Streckengrafik. Viele sehr scharfe Texturen. Leider stört das starke Flimmern im Hintergrund.
Sound: Die Motorengeräusche klingen satt und abwechslungsreich.
Kamera: 5 verschiedene Perspektiven.

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Stabile Framerate, wunderschöne Landschaften und gelungene Lichteffekte; witzige Details wie ein Benommenheitseffekt.
Sound: Zweckmäßig, aber gut.
Kamera: Zwei Perspektiven von hinten, drei aus der Sicht des Fahrers.

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Umgebungsgrafik ist detailarm und tendiert gegen durchschnittlich; Fahrgefühl bei hohen Geschwindigkeiten extrem träge.
Sound: Motorengelul geht in Ordnung.
Kamera: Eine Perspektive von hinten, zwei aus der Sicht des Fahrers.

GESAMTWERTUNG

GESAMTWERTUNG

GESAMTWERTUNG

★★★★★

★★★★★

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Maik Bütefür
 frisst Staub.

WRC 4 ist unkomplizierter Rallyespaß, der mit einer einfachen, aber gelungenen Steuerung aufwartet. Technisch steht der Titel zwar hervorragend da, das starke Flimmern des Bildes ist aber ein Manko, das viele Spieler stören dürfte.

TEST WRC 4

Hersteller: Sony
Entwickler: Evolution Studios
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Stereo
Umfang: 96 Strecken

Internet: www.playstation2.de

Spieler: 1-4 **Termin:** 27. Oktober
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung **Preis:** Ca. € 60,-

- Tolle Grafik
- Offizielle Lizenz
- Online-Unterstützung
- Starkes Flimmern

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Ohne Funktion	R1: Umschalten	Start: Pause	Steuerkreuz: Lenken
L2: Rückspiegel	R2: Runterschalten	Select: Ohne Funktion	Analogstick L: Lenken
			Analogstick R: Gas & Bremse

„Die Steuerung ist sehr direkt und erfordert Fingeragilität. Die Tasten sind allesamt logisch belegt.“

STEUERUNG
 84%

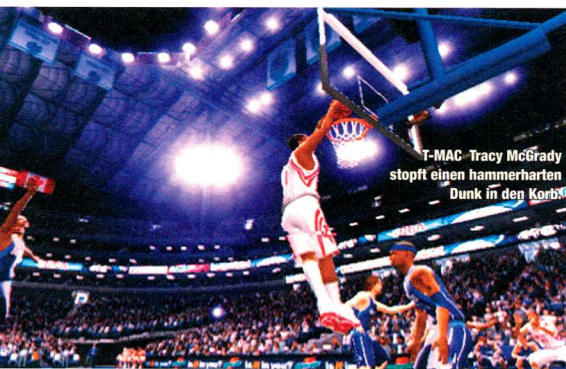
ENFALTSPIELER

GRAFIK | **SOUND** | **MULTI**
 86% | 84% | 85% **85%**

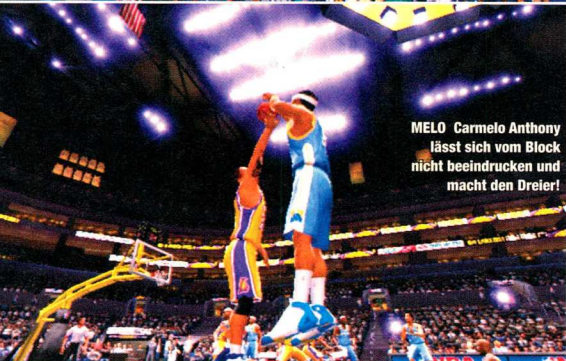
„Hübsches Rallyespiel mit riesigem Umfang, unkomplizierter Steuerung und starker Lizenz.“

NBA Live 2005

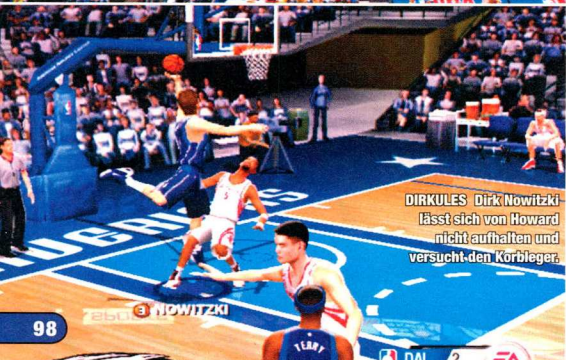
Dunking-Fans aufgepasst:
In keinem anderen Spiel wird
so schön gestopft wie hier!



T-MAC Tracy McGrady stopft einen hammerharten Dunk in den Korb!



MELO Carmelo Anthony lässt sich vom Block nicht beeindrucken und macht den Dreier!



DIRKULES Dirk Nowitzki lässt sich von Howard nicht aufhalten und versucht den Korbleger.

Auch wenn das Basketballteam der USA bei den Olympischen Spielen mit Platz 3 deutlich hinter den Erwartungen zurückblieb, ist und bleibt die NBA das Maß aller Dinge für diesen Sport. Logisch, dass uns EA auch im Jahr 2004 wieder mit einem neuen NBA-Spiel beglückt. Neben aktualisierten Spielerdaten und einem größeren Umfang bietet *NBA Live 2005* eine erweiterte Steuerung. Die schon aus dem Vorgänger bekannte Freestyle-Steuerung wurde um einige Reboundmöglichkeiten ergänzt, die vor allem fortgeschrittenen Spielern viel Spaß bereiten.

DUNKS, DIE DIE WELT BEDEUTEN

Komplett überarbeitet wurde das All-Star Weekend. Neben dem schon bekannten All-Star Game, bei dem die besten Spieler des Westens und Ostens gegeneinander antreten, gibt es auch die Rookie Challenge (die besten Rookies treten gegen die besten Frischlinge der letzten Saison an), den 3 Point Shootout und den Slam Dunk Contest. Vor allem Letzterer ist den Entwicklern hervorragend gelungen: Mit verschiedenen Tastenkombinationen und dem richtigen Timing lassen sich teils völlig

abgedrehte Dunks fabrizieren, ganz zur Begeisterung der Zuschauer und Punktrichter.

GUTE GRAFIK, DEFTIGER SOUND

Technisch hat sich dagegen nicht viel verändert. Die Athleten sehen jetzt zwar noch einen Tick detaillierter aus, leider wirken einige Animationenübergänge (zum Beispiel zwischen Stehen und Laufen oder Rennen und Springen) aber noch immer etwas abgehackt und hektisch. Musikalisch wird wieder massig Hip-Hop-Sound geboten, der zu einem Basketballspiel einfach dazugehört.

WOLFGANG FISCHER

TEST NBA LIVE 2005		
Hersteller:	Electronic Arts	
Entwickler:	Electronic Arts	
Genre:	Sport	
Sprache:	Deutsch, Englisch	
Video:	4:3	
Audio:	Dolby Pro Logic II	
Umfang:	Alle NBA-Teams	
Internet: www.electronicarts.de		
Spieler:	Termin:	
1-4	28. Oktober	
USK-Freigabe:	Preis:	
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-	
<ul style="list-style-type: none"> ● Cooler Dunk Contest ● Riesiger Umfang ● Etwas hakelige Animationen ● Unrealistische Teamwertungen 		
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Aufposten	R1: Sprit	○ Korbleger/Dunks
L2: Schnellpass	R2: Alley-Oop	△ Power Dribbling
Start: Pause	X: Passen	○ Werfen
Select: Auszeit	Analogstick L: Freestyle-Tricks	
Steuerkreuz: Strategie	Analogstick R: Bewegungen	
„Die komplexe Steuerung wirkt anfangs etwas überladen, offenbart nach etwas Einspielzeit aber ihre ganze Stärke.“		STEUERUNG 85% / 10
MULTIPLAYER		
GRAFIK	SOUND	84% EINZEL
85% / 10	83% / 10	83% / 10
„Verbessertes NBA-Titel mit verdammt coolen Spielmodi, sehr guter Grafik und absolut riesigem Umfang.“		

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer

... macht den Monster-Dunk.

Spielerisch bleibt *NBA Live 2005* trotz einiger Verbesserungen bei der Steuerung und einem höherem Realismusgrad hinter *ESPN Basketball* von Sega zurück. Was Electronic Arts dagegen beim Umfang und der Präsentation für ein Feuerwerk abfackelt, ist der Hammer. Vor allem der unheimlich spaßige Dunk Contest und die vielen freispielbaren Goodies sorgen für eine genügende Langzeitmotivation. Eine Online-Unterstützung sucht man leider wieder vergebens.

GRENZENLOSE LEIDENSCHAFT IM CINEMAXX

SCHÜLER- UND
STUDENTEN-
PREISE

Nähere Infos unter
www.cinemaxx.de

TRÄUME soll man leben. Dafür braucht es manchmal MUT, manchmal GEDULD. Aber immer und auf jeden Fall ein WACHES HERZ, damit die eigenen TRÄUME gelebt werden können wie eine GRENZENLOSE LEIDENSCHAFT. Tauchen Sie ein in die FASZINATION CINEMAXX. Dort, wo die GROSSEN GEFÜHLE zu Hause sind.

Einfach buchen unter www.cinemaxx.de oder www.tickets.t-online.de



This is Football

2005 VIDEO

Sony verliert den Anschluss.

TIF 2005 spielt mindestens drei Ligen unter der Konkurrenz.

Was macht ein exzellentes Fußballspiel aus?

Eine gute künstliche Intelligenz, eine realistische Spielbarkeit und vielleicht noch eine schmacke Optik. Was das alles mit *This is Football 2005* zu tun hat? Leider gar nichts. Sonys neuester Fußballstreich aus England lässt einfach alles vermissen, was z. B. ein *Pro Evolution Soccer 4* von Konami zu einem echten Ausnahmestück macht. Die schwammige Steuerung lässt im Zusammenspiel mit den misslungenen Animationen und der katastrophalen KI kaum vernünftige Spielszenen zu. Die Folge ist durchweg uninspirierter

und unrealistischer Kick&Rush-Fußball auf unterstem Niveau.

PEINLICHE ANIMATIONEN UND KOMMENTATOREN

Ebenfalls bitter ist die Tatsache, dass es die Entwickler wieder nicht geschafft haben, die umfangreichen Lizenzen sinnvoll zu nutzen und die virtuellen Kicker nach ihren realen Vorbildern zu gestalten. Ob Roy Makaay vom FC Bayern München, Buffon von Juventus Turin oder Raul von Real Madrid: Die meisten *This is Football*-Kicker sehen den echten Topstars kaum ähnlich. Während die Grafik aufgrund lediglich ordentlicher

ARMER KOLLER Lucio vom FC Bayern München setzt zum ultimativen Foul an.

TOR! Roy Keane von Manchester United schiebt die Kugel locker ein. Der Torwart hat keine Chance.

Texturen und unglaublich peinlicher Animationen insgesamt höchstens durchschnittlich ist, überzeugt das neue Cameo-Feature: Mithilfe der optional erwerblichen Eye-Toy-Kamera kann man sein eigenes Gesicht ins Spiel einbinden und seinen Kicker selber persönlich gestalten. Über die Qualität der Kommentatoren breiten wir aufgrund der unglaublich schlechten, fast schon unverschämten Qualität besser den Mantel des Schweigens.

WOLFGANG FISCHER

TEST THIS IS FOOTBALL 2005

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony
Genre:	Sport
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	900+ Teams
Internet:	www.tif2005.de

Spieler:	1-8	Termin:	Erhältlich
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung	Preis:	Ca. € 60,-

- Cameo-Feature
- Schwache KI
- Schwache Optik
- Schwache Steuerung

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Tricks	R1: Sprint	<input type="checkbox"/> Flanken/Grätsche
L2: Tricks	R2: Schwalbe/harte Grätsche	<input type="checkbox"/> Pass in Lauf/Grätsche
Start: Pause		<input type="checkbox"/> Passen/Spielerwechsel
Select: -		<input type="checkbox"/> Schiedsrichter/Taktik
Steuerkreuz: Bewegungen	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Taktik
„Die Steuerung ist träge und viel zu schwammig. Packende 1:1-Situationen gibt es deswegen fast gar nicht.“		
		STEUERUNG 70%

MEIN FAZIT GEHT SO



Wolfgang Fischer
zückt die rote Karte.

Das neue Cameo-Feature ist wirklich cool. Die Online-Unterstützung für bis zu acht Spieler auch. Das war es dann aber auch schon mit den positiven Eigenschaften von *This is Football 2005*. Das eigentliche Spiel ist nämlich eine ganz bittere Enttäuschung und hat bei der starken Konkurrenz aus dem Hause Konami und Electronic Arts überhaupt nichts zu melden. Deswegen kann das Fazit nur lauten: Finger weg!

MULTIMEDIAVER			
GRAFIK	SOUND	56%	INZEL
60%	57%	56%	54%

„Sowohl PES 4 als auch FIFA 2005 sind diesem **äußerst schwachen Titel** um Lichtjahre voraus!“

NETTE IDEE Das Cameo-Feature ist kinderleicht zu handhaben und funktioniert gut.

Punkte platzieren

Platziere nun die Markierungspunkte auf deiner Einzelaufnahme wie sie im Diagramm angezeigt werden.

Club Football 2005

Billiges Fanprodukt oder doch eine ernst zu nehmende Fußballsimulation?

BVB-, HSV- und FCB-Fans haben zwei Gemeinsamkeiten: Es läuft bei ihrem Verein momentan nicht so, wie man sich das vor der Saison vorgestellt hat, aber sie werden von Codemasters mit einem auf ihren Club zugeschnittenen Fußballspiel beglückt. Je nachdem für welche Vereinsversion man sich im Laden entschieden hat, bekommt man unterschiedlich aufbereitete Menüs

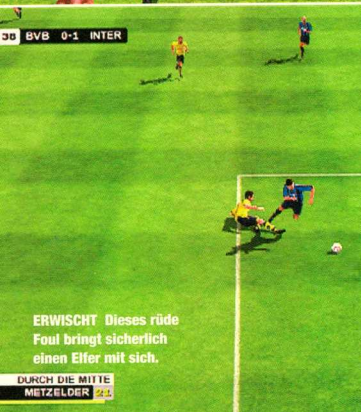
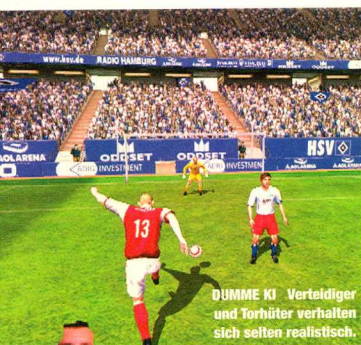
und diverse Szenarien (man spielt bekannte Situationen aus der näheren Vereinsvergangenheit nach) vorgesetzt. Wer jedoch keine Lust hat, ständig nur mit demselben Verein zu spielen, kann natürlich auf andere Teams zurückgreifen. Insgesamt stehen über 250 echte Vereine zur Auswahl – alle sogar mit original Spielernamen. Spielerisch hat sich im Vergleich zum letztjährigen (durchwachsenen) *Club Football* eini-

ges getan. Die Pässe gehen nun deutlich einfacher von der Hand und es lässt sich dadurch ein schönes Kurzpassspiel aufziehen, das meist in packenden Torraumszenen endet. Leider hat der Titel aber noch immer mit derben KI-Problemen zu kämpfen: Vor allem die Torhüter und die eigenen Verteidiger wirken oft geistig abwesend. Auch die viel zu schnell dargestellten Flanken und Schüsse geben Anlass zur Kritik.

HÜBSCHE GRAFIK MIT ANIMATIONSDEFIZITEN
Auf technischer Seite hat man den Titel im Vergleich zum

Vorjahr einer Generalüberholung unterzogen. Die Spielermodelle sehen jetzt deutlich detaillierter aus und ähneln ihren realen Vorbildern wesentlich stärker. Auch die verschiedenen Stadien, allen voran die AOL-Arena, das Westfalen- und das Olympia-Stadion, wurden äußerst exakt nachgebildet. Einzig bei den Animationen besteht noch Verbesserungspotenzial. Während die meisten Aktionen der Athleten schon ziemlich gut aussehen, gibt es hin und wieder sehr unrealistisch wirkende Bewegungsabläufe der Spieler.

WOLFGANG FISCHER



MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
ist durchaus überrascht.

Wenn die Codemasters-Entwickler dieses Tempo bei den Verbesserungen beibehalten und ihren Fußballtitel jedes Jahr so deutlich modifizieren, schaut die Fußballreihe einer guten Zukunft entgegen: Auch wenn *Club Football* im Jahr 2004 (noch) keine Chance gegen die *Pro Evolution-* oder *FIFA*-Reihe hat, sind die Verbesserungen zum Vorgänger erstaunlich. Einzig die KI ist stellenweise noch zu schlecht, um eine höhere Wertung zu rechtfertigen.

TEST CLUB FOOTBALL 2005		
Hersteller:	Codemasters	
Entwickler:	Codemasters	
Genre:	Sport	
Sprache:	Deutsch, Englisch	
Video:	4:3	
Audio:	Stereo	
Umfang:	250+ Teams	
Internet: www.codemasters.de		
Spieler:	1-4	
Termin:	Erhältlich	
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung	
Preis:	Ca. € 60,-	
<ul style="list-style-type: none"> ● Viele Lizenzen ● Ordentliche Grafik ● Schwächelnde KI ● Stellenweise sehr dumme Torhüter 		
CONTROLLER-CHECK STANDARD		
L1: Spielerwechsel	R1: Sprints	<input type="checkbox"/> Schießen/Tackling
L2: Tricks	R2: Pass in Lauf	<input type="checkbox"/> Passen/Tackling
Start: Pause	X: Flanken	<input type="checkbox"/> Grätsche
Select: Bewegen	Steuerkreuz: Analogisch L: Bewegen	Analogisch R: Bewegen
Die Steuerung geht einfach von der Hand, ist aber etwas träge. Die Flanken sind relativ schlecht zu kontrollieren.		
STEUERUNG 70%		
MINUTENLAYER		
GRAFIK	SOUND	EINZEL
76%	71%	75%
„Deutlich überarbeitetes Fußballspiel mit vielen Torraumszenen. Einzig die schwache KI stört noch.“		

Fußball Manager 2005



Wer sind schon Felix Magath, Uli Hoeneß oder Matthias Sammer? **Sie sind der neue Star der Managerszene!**

Bei professionellen Fußballtrainern liegen Freud und Leid oft nah beieinander: Kaum läuft es beim Verein mal nicht so, wie sich das die Fans und das Management vorstellen, hängt ihr Job am seidenen Faden. Feiern sie dagegen Erfolge, dann werden sie von den eigenen Anhängern sprichwörtlich auf Händen getragen. Damit der Spieler beim *Fußball Manager 2005* diese Freuden genießen kann, muss er nicht nur die Traineraufgaben (Aufstellung, Training, Spielergespräche etc.) erfolgreich meistern, sondern auch als Manager tätig sein und den Verein mit viel Verhandlungsgeschick finanziell über Wasser halten.

SPIELERISCH ÜBERRAGEND

Was den *Fußball Manager 2005* zu einem exzellenten Spiel macht, ist die Kombination aus einer hervorragenden KI, einer intuitiven Steuerung und einem unglaublichen Umfang: Mit wenigen Knopfdrücken navigiert man durch die unzähligen Untermenüs, trifft wichtige Entscheidungen rund um die Mannschaft und erlebt meist innerhalb kürzester Zeit die realistischen Auswirkungen seiner Handlungen.

WIEDER KEIN TEXT-MODUS

Die allwöchentlichen Fußballspiele können dabei entweder in einer schmucknen 3D-Darstellung oder anhand von simplen Endergebnissen betrachtet werden. Auch das Football-Fusion-Feature (man kann die Spiele selber in *FIFA Football 2005* spielen) ist wieder mit an Bord. Leider fehlt dagegen auch dieses Jahr der von der PC-Version bekannte Text-Modus – ein Riesenmanko!

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer
hat das goldene Händchen

Das EA-Entwicklerteam rund um die beiden *Anstöß*-Legenden Köhler und Langenberg hat es wieder geschafft: Der hervorragende Vorgänger wurde nochmals verbessert und bietet eine nahezu perfekte Managementsimulation. Einzig der fehlende Text-Modus und die langen Ladezeiten vor den technisch hübschen, inhaltlich aber durchwachsenen 3D-Spielen stören.



VORBEI Wayne Rooney versemfelt den Schuss aus nächster Nähe!



UNFAIR Die Lauterer machen, was sie am besten können: Foulen!



KOMFORTABEL Mit zwei Knopfdrücken gelangt man in alle Untermenüs.

TEST FUSSBALL MANAGER 2005

Hersteller: **Electronic Arts**
Entwickler: **Electronic Arts**
Genre: **Strategie**
Sprache: **Deutsch**
Video: **4:3**
Audio: **Stereo**
Umfang: **Riesig**
Internet: **www.fm2005.de**

Spieler: **Termin:**
Zusatzbew. **28. Oktober**
USK-Freigabe: **Preis:**
Ohne Beschränkung **Ca. € 60,-**

- **Überragende KI**
- **Sehr gute FIFA-Grafik**
- **Kein Text-Modus**
- **Teils lange Ladezeiten**

CONTROLLER-CHECK STANDARD



„Intelligent belegte Steuerung. Bereits nach wenigen Spielminuten navigiert man schnell durch die Menüs.“ **85%**

GRAFIK | SOUND | MULTI **86%**

„Schade! Mit Text-Modus und kürzeren Ladezeiten hätte der Titel an der 90-Prozent-Marke gekratzt!“

© 2004 Universal Studios, Inc. Crash Bandicoot und Dr. Neo Cortex sind die geistigen Eigentümergehörigkeiten von Universal Studios, Inc. All Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und das Xbox Logo sind die USA und anderen Ländern oder entsprechende Marken der Microsoft Corporation. Jährlich ist ein Warenzeichen von Sun Microsystems, Inc. in den USA und anderen Ländern.



Willst du ihm zur Seite stehen in guten wie in schlechten Zeiten?



Crash Bandicoot und Dr. Neo Cortex sind gezwungen, sich zu verbünden und sich dem verrücktesten Crash-Abenteuer aller Zeiten zu stellen!
Steuere die zerstrittenen Protagonisten mit innovativen Team-Moves durch fantastische 3D-Welten. Werden Crash und Dr. Neo Cortex die Welt retten, bevor sie sich gegenseitig an den Kragen gehen?

Hol dir Crash™ Twinsanity aufs Handy
1 Schicke eine SMS mit Bestell-Keyword an 77 9 77
2 Du erhältst eine SMS zum Anklippen, um das Spiel herunterzuladen
3,99 €
Bestell-Keyword:
TWIN
Preis pro Satz 3,99 € zzgl. GPRS-WAP-Verbindungsgebühren je nach Tarif für den Download und die fixierten SMS-Empfänger für den Versand. Bestell-SMS für alle Handy-Modelle. Vodafone, O2, Germany, Telekom Deutschland, E-Plus, Cellnet, F10, viele weitere Mobilfunk-Netze.
Mehr Infos unter www.vodafone-games.de



X-Men Legends

Gelungenes Action-Rollenspiel mit den beliebten Marvel-Superhelden



UNGLEICHER KAMPF?
Wolverine legt sich mit einem Panzer an.



ABWECHSLUNG Zwischen den Hauptmissionen erkundet man als Neumitglied Alison „Magma“ Crestmere die X-Mansion.

[D] mit Storm reden

Bisher boten X-Men-Spiele vor allem eines: simple Haudrauf-Prügel-Action in Standard-Beat-'em-Up-Manier. Nicht gerade innovativ und auch nicht wirklich berauschend. Daher hat sich Activision entschieden – nicht zuletzt, um mit dem jüngsten Ableger der Comic-Umsetzung eine noch breitere Zielgruppe zu erreichen –, aus dem neuesten X-Men-Titel ein Action-Rollenspiel zu machen. Eine, um es vorwegzunehmen, sehr gute Entscheidung.

TEAMWORK IST TRUMPF

Während man bei vergleichbaren Titeln wie *Baldur's Gate: Dark Alliance II* oder *Fallout: Brotherhood of Steel* stets als übermächtige Ein-Mann-Armee unterwegs ist, liegt der Schwerpunkt bei *Legends* ganz klar auf

dem Teamwork-Aspekt. Im Normalfall steuern Sie einen beliebigen Superhelden aus einer Vierergruppe, wobei die Kameraden von der (ordentlich agierenden) KI übernommen werden und selbstständig kämpfen. Sie können aber frei zwischen den einzelnen Helden hin- und herschalten, um im Bedarfsfall die speziellen Fähigkeiten eines X-Men zu nutzen. Wolverine kann mit seinen Adamantium-Klauen praktisch alles zertrümmern, Iceman erschafft Eisbrücken über Abgründe und Jean Grey wirbelt durch Telekinese alles herum, was nicht niest und nagelfest ist. Sollten Sie sich einer Gefahr gegenübersehen, die ein einzelner Held nicht alleine bewältigen kann, ist es jederzeit möglich, die Superkumpels per Knopfdruck zu Hilfe zu rufen. Dank mächtiger Gemeinschafts-Combos können

sich auch härteste Gegner geplättet werden. Gewonnene Erfahrungspunkte dürfen Sie benutzen, um die Fähigkeiten Ihrer Kämpfer zu verbessern. Leider erreicht *X-Men Legends* trotz des komplexeren Gameplay nicht ganz die Klasse der mächtigen Genrekonzurrenz. Dies liegt vor allem an der eher mittelmäßigen Grafik, die zudem noch mit Ruckelanfällen zu kämpfen hat. Wer damit leben kann, wird mit diesem Titel aber durchaus seinen Spaß haben. Vor allem mit ein paar Freunden macht das Spiel richtig Laune. Darüber hinaus bietet der Titel umfangreiches, freischaltbares Bonusmaterial, ordentliche Sprachausgabe (mit Patrick Stewart!) und ein liebevoll gestaltetes X-Men-Hauptquartier, in dem es jede Menge zu erkunden gibt.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
schwärmt für Mystique.

Ich bin von *X-Men Legends* positiv überrascht. Obwohl das Action-RPG in technischer Hinsicht nicht gerade berauschend ist, kann man sich nach einer gewissen Eingewöhnungszeit so schnell nicht mehr davon lösen. Besonders der gut gelöste Team-Aspekt sorgt (vor allem bei Mehrspieler-Matches) für hohe Langzeitmotivation. Dank des gewaltigen Bonusmaterials für X-Men-Fans ein Muss. Alle anderen Rollenspieler mit Hang zur Action sollten aber definitiv auch einmal Probe spielen.

TEST X-MEN LEGENDS

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Raven Software
Genre:	Action-Rollenspiel
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	20+ Stunden
Internet: www.activision.de	

Spieler:	Termin:
1-4	Erhältlich

USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-

- Gute Lizenzumsetzung
- Witziger Mehrspieler-Modus
- Massig Bonusmaterial
- Ruckelige Grafik

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Health-Pack benutzen	R1: Energy-Pack benutzen	Benutzen
L2: Untertan-Eingriff	R2: Multitanenkräfte	▲ Sprung/ Superkraft
Start: Phase	Start: Phase	☞ Schlagkraft 1
Select: Team-Info	Select: Team-Info	☞ Schlagkraft 2
Steuerkreuz: Held auswählen	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Kamera

„Leicht erlernbar und übersichtlich. Für das Ausführen von komplexen Combos fehlt ein wenig die nötige Präzision.“

GRAFIK	SOUND	78%	STEUERUNG	75%
69%	75%	78%	77%	

„Gutes Superheldengekloppe nach Dark-Alliance-Vorbild. Technisch leider nicht ganz auf der Höhe.“



Bruderschafts-Revolutionär
Phobos der Wiedertäter

EISIGES TEAMWORK
Im Gefahrenraum der X-Mansion kann man sich diversen Herausforderungen stellen.



QUAL DER WAHL Vor Missionen und an Speicherpunkten kann man die Teamzusammensetzung ändern.

Cyclops	Level 9	HP: 900	TP: 140/140	EP: 143/143
Iceman	Level 8	HP: 900	TP: 145/145	EP: 139/139
Storm	Level 8	HP: 900	TP: 135/135	EP: 146/146
Wolverine	Level 9	HP: 900	TP: 210/210	EP: 94/94

SPIEL ohne GRENZEN

Wer für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, erhält jetzt den **Multi-Tap-II-Adapter inklusive einem Backlit Buttons Controller gratis!**



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-5061 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

Einfach und bequem
online abonnieren:

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.: 002558) Lieferung, solange Vorrat reicht.

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per **Bankeinzug** (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Banckleitzahl:

Kontoinhaber:

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 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)

PLAYZONE

HARDWARE

Tri-Format Arcade Stick

CONTROLLER Der Prügelspiel-Controller für PS2, Xbox und PC



EINER FÜR ALLE
Der Tri-Format Arcade Stick besitzt zwei praktische Handballenablagen.

Die britischen Controller-Spezialisten von Logi3 bringen in diesen Tagen ein neues Eingabegerät in den Handel, das an alte Spielhallen-Controller erinnert. Der Tri-Format Arcade Stick arbeitet mit einem komplett digitalen Mini-Joystick und ist deshalb besonders für Prügel- und Sports Spiele geeignet. Da sich der Arcade Stick für mehrere Systeme eignet, sind die acht Feuer-tasten verschiedenfarbig markiert, sodass PS2-, Xbox- und PC-Anwender gleich wissen, welche Taste welche Funktion besitzt. Sollte Ihnen die Tasten-Einstellung nicht gefallen, bleibt es Ihnen überlassen, die eingebaute Programmier-Taste einzusetzen, um den Controller nach Ihren Wünschen zu konfigurieren. Im Praxistest mit *Virtua Fighter 4 Evolution* machte das Gerät einen guten Eindruck, offenbart aber auch einige Schwächen. Da der Mini-Joystick nicht mit Mikroschaltern arbeitet, hat er eine geringere Lebenserwartung: Dauerhaft starke Wackel-Attacken wie in *Athen 2004* sollte

man möglichst vermeiden. Ein Lob verdient der Arcade Stick für die gummierten Handballen: Selbst in heißen Mehrspieler-Duellen rutschen die Hände nicht ab. Einen Minuspunkt gibt es für die klapprigen Feuer-tasten, denn jeder Tastendruck ist überdurchschnittlich laut. Etwas geschickter löst man das Anschlussproblem. Die Stecker befinden sich an einer Kabelpeitsche des rund 2,5 Meter langen Kabels: eine gute Idee. (bh)

TEST TRI-FORMAT ARCADE STICK

Typ:	Controller
Hersteller:	Logi3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logi3.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 30,-	Gut
<ul style="list-style-type: none"> ● Geeignet für PS2, PC und Xbox ● Gummierte Handballenablage ● Klapprige Tasten ● Keine Mikroschalter 	

GESAMTWERTUNG			
AUSSTATTUNG	ERGONOMIE	LEBENS-D	73%
72%	82%	71%	



LIZENZ Der iType 2 geht mit Sony-Logo als offizielles Zubehör über den Ladentisch.



Nyko iType 2 H

CONTROLLER Controller und Tastatur in einem – ob das gut geht?

Ein Controller mit eingebauter Tastatur? Das gab es doch schon einmal, oder? Richtig: Logitechs Netplay-Controller erschien vor rund einem Jahr und war das erste Gerät für das Online-Rollenspiel *Everquest Online Adventures*. Der Netplay-Controller hat allerdings einen Nachteil – er ist besonders groß und unhandlich. Die Firma i2Studios bringt mit dem Nyko iType 2 in Deutschland den Controller in den Handel, der für Online-Chats wie gemacht scheint.

OFFIZIELL UND TEUER?

Der Praxistest mit *Everquest Online Adventures* bestätigt es: Das Chatten fällt trotz des amerikanischen Tastatur-Layouts und der fehlenden deutschen Umlaute sehr leicht. Die kleinen Tasten sind gerade so weit voneinander getrennt, dass man niemals zwei gleichzeitig trifft. Außerdem besitzen die Tasten einen spürbaren Druckpunkt und geben dem Schreiber auch ohne den Blick auf den Bildschirm Feedback darüber, ob ein Buchstabe nun gedrückt wurde oder eben nicht. Der Clou ist allerdings die eingebaute Makro-Funktion, durch die

Sie vier Sondertasten mit kurzen Textnachrichten programmieren können. Ein besonderes Lob verdient außerdem das drei Meter lange Kabel. Man merkt, dass sich die Herren der Firma Nyko viele Gedanken gemacht haben – schließlich findet man am Kabel sogar einen Klettverschluss-Kabelbinder: Ein Ausstattungsbonus. Fazit: Der iType 2 ist zwar keine günstigste Anschaffung, für onlinebegeisterte Spieler aber allemal zu empfehlen. Das Sony-Spiel *Everquest Online Adventures* gibt es mittlerweile auch zum Sparpreis von 30 Euro im Onlineversand von www.amazon.de. (bh)

TEST NYKO ITYPE 2

Typ:	Controller
Hersteller:	Nyko
Info-Telefon:	0700-32772357
Internet:	www.i2-studios.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 40,-	Befriedigend
<ul style="list-style-type: none"> ● Sehr langes Kabel (3 Meter) ● Für alle PS2-Spiele geeignet ● Spürbarer Tastenanschlag ● Englischsprachiges Tastaturlayout 	

GESAMTWERTUNG			
AUSSTATTUNG	ERGONOMIE	LEBENS-D	88%
90%	83%	81%	

Nyko Air Flo XL

CONTROLLER Dank eines eingebauten Mini-Ventilators sind Schweißfinger passé.

Die Idee ist nicht neu, denn den Vorgänger-Controller gab es in Deutschland bereits. Mit der deutschen Firma i2Studios im Rücken schickt Nyko nun den Nachfolger des belüfteten PS2-Controllers in den Handel – aber taugt das Ding auch?

DER PRAXISTEST

Neben den üblichen Tasten eines PS2-Controllers finden Sie an der Oberseite des Air Flo XL auch einen blauen Regler, der als Lüftersteuerung fungiert. Damit können Sie also den eingebauten Mini-Ventilator auf volle Leistung stellen, ihn etwas drosseln oder auch ganz abschalten. Beim ersten Einschalten erinnern wir uns an das gleiche Manko, das wir auch vom Air-Flo-Vorgänger kennen: die hohe Lautstärke des Lüfters. Obwohl das Gerät auf höchster Stufe für gute Belüftung sorgt, stört der Lüfterlärm enorm. Erst bei der

Lüftereinstellung „Low“ reduziert sich der Lärm auf ein ignorierbares Niveau. Die Verarbeitung des Gerätes macht einen guten Eindruck, das Kabel ist mit drei Metern angenehm lang und das Steuerkreuz vergleichsweise gut gelungen. Einzig und allein die Feuertasten sowie die L- und R-Tasten hinterlassen einen etwas faden Eindruck – hier scheint man etwas an den Komponenten gespart zu haben. Im Praxistest mit *Burnout 3* hinterließ das Gerät einen sehr guten Eindruck: Die Ministicks arbeiten präzise, die Tasten haben einen spürbaren Druckpunkt und die Lüftung sorgt für ein etwas rasanteres Fahrgefühl. Fazit: Wenn Ihnen die Lautstärke des Air Flo XL nichts ausmacht, bekommen Sie einen optisch gelungenen und technisch aufwendigen Controller, der nicht über einen eingebauten Lüfter und die typischen Wackelmotoren verfügt. (bh)



TEST NYKO AIR FLO XL	
Typ:	Controller
Hersteller:	Nyko
Info-Telefon:	0700-327772357
Internet:	www.trend-express.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 25,-	Gut
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sehr langes Kabel (3 Meter) ✓ Regelbarer Mini-Ventilator und ✓ Wackelmotoren in einem Gerät • Hohe bis mittlere Betriebslautstärke 	
GESAMTWERTUNG	
ANSCHEINUNG	LEISTUNGSFÄHIGKEIT
89%	83%
81%	
82%	

WINDIG
Dank eingebautem Lüfter bekommen Sie nie wieder schwitzige Hände beim Spielen.

UNIKAT ZU GEWINNEN!

Gewinnen Sie dieses Einzelstück des neuen Zubehöherstellers Raptor Gaming Technology!

In diesem Monat können Sie ein exklusives PS2-Surboard der deutschen Zubehöer-Schmiede Raptor Gaming Technology gewinnen. Ob und wann das Gerät in Deutschland erscheint, steht noch nicht fest. Die Firma Raptor Gaming rekrutiert sich aus dem ehemaligen Terratec-Mystify-Team, das sich im PC-Bereich mit hochwertigen Produkten einen Namen gemacht hat. Mit der

neuen Firma und der Pro-Play-Marke fassen die Kollegen auch im Konsolenmarkt Fuß.



RAPTOR-GAMING

Um an der Verlosung für die Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 42“ an folgende länderspezifischen Nummern:

D: 82098; € 0,49*/SMS,
Alle Netze! (* VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS



oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort und dem Lösungsbuchstaben an: PLAYZONE, COMPUTE: MEDIA AG, Kennwort: PZ 42, 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 von Raptor Gaming Technology und Compute Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 17. November 2004.

INFO HARDWARE-LEXIKON DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
CONTROLLER			
Extreme Action Controller	Logitech	Ca. € 25,-	88%
Dual Shock 2	Sony	Ca. € 30,-	87%
Logitech Cordless Controller	Logitech	Ca. € 69,-	86%
LENKRÄDER			
Fanatec Speedster 3	Fanatec	Ca. € 59,-	93%
Fanatec Speedster 2	Fanatec	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%
FORCE-FEEDBACK-LENKRÄDER			
Speedster 3 Force Shock	Fanatec	Ca. € 80,-	94%
GT Force	Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%
FERNBEDIENUNGEN			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	-
DVD-Commander II	Saitek	Ca. € 25,-	-
DVD-Fernbedienung	Madcatz	Ca. € 25,-	-
SONSTIGE CONTROLLER			
Shadowblade Arcade Stick	Jöllenbeck	Ca. € 90,-	90%
Nyko iType	i2Studios	Ca. € 40,-	88%
Netplay Controller	Logitech	Ca. € 80,-	87%
MEMORY CARDS			
Memory Card 8 MB	Sony	Ca. € 30,-	-
Memory Card 8 MB	Madcatz	Ca. € 40,-	-
Memory Card 16 MB Max	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	-
SOUNDSYSTEME			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic3	Ca. € 200,-	89%
SCHUMMELMODULE			
Action Replay V2	Datel	Ca. € 50,-	-
Xploder 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: redaktion@play-zone.de

INFO MEINUNG PER SMS

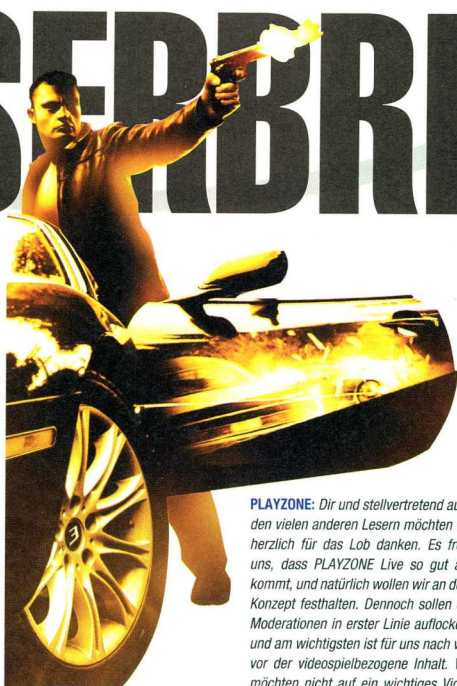
Auf die Schnelle

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 43 Ihre Meinung ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“) an die Nummer.

D: 82098, € 0,49*/SMS
Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900 700800, € 0,50/SMS



LIVE DABEI

Hallo PLAYZONE-Redaktion, seit nunmehr fünf Jahren „regiert“ ihr den Konsolenzeitschriften-Markt, und wenn man gedacht hat, dass man ein perfektes Mag nicht mehr perfekter machen kann, so habt ihr mich mit der Ausgabe 11/04 eines Besseren belehrt. Die PLAYZONE-Show ist der genialste Einfall seit der Erfindung des Rades! Super, echt! Bloß beibehalten! Das monotone Rumklicken durch die einzelnen Beiträge ist Vergangenheit und man bekommt eine echte Show geliefert. Einen Verbesserungsvorschlag habe ich dennoch. Vielleicht könnt ihr mehr auf Leserbriefe eingehen und drei oder vier beantworten. Das würde die Interaktivität steigern. Mit einer Laufzeit von saten 154 Minuten (!!!) ist der Umfang der DVD mehr als ausreichend.

PLAYZONE: Dir und stellvertretend auch den vielen anderen Lesern möchten wir herzlich für das Lob danken. Es freut uns, dass PLAYZONE Live so gut ankommt, und natürlich wollen wir an dem Konzept festhalten. Dennoch sollen die Moderationen in erster Linie auflockern und am wichtigsten ist für uns nach wie vor der videospieldbezogene Inhalt. Wir möchten nicht auf ein wichtiges Video verzichten, um Maik unzählige Briefe vorlesen zu lassen. Deswegen sind mehr Leserbriefe unter Umständen zu langweilig. Was sagen die anderen Leser? Mehr Show, weniger Videos oder die derzeitigen Umfänge beibehalten?

Natürlich, wie sollte es anders sein, habe ich auch ein paar Fragen.

1. *GTA San Andreas* scheint alle Grenzen zu brechen. Mich würde mal interessieren, auf wie viele DVDs das Spiel gepresst wird.

PLAYZONE: Nach unserem derzeitigen Wissensstand wird das Spiel zwar enorm groß, beansprucht aber nur eine DVD.

2. Bestimmt seid ihr das schon oft gefragt worden, aber ich würde sehr gerne wissen, welche Voraussetzun-

gen man haben muss, um Redakteur bei einer Spielzeitschrift zu werden.

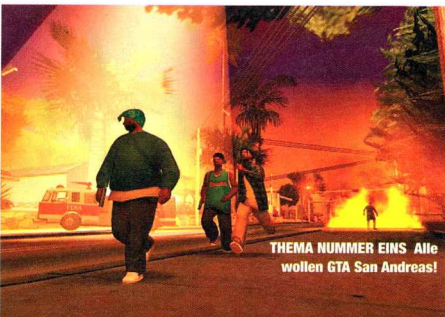
PLAYZONE: Zullererst muss natürlich eine große Begeisterung für Videospiele vorhanden sein. Das alleine reicht aber nicht aus. Eine gute Rechtschreibung ist selbstverständlich ebenso wichtig wie ein gutes Sprachgefühl. Auch Englisch sollte in Wort und Schrift beherrscht werden. Des Weiteren sollte man über eine abgeschlossene Berufsausbildung verfügen und einem stressigen Alltag gegenüber nicht abgeneigt sein. Klar wird in der Redaktion viel gespielt, ein Großteil der Arbeit besteht aber aus anderen Dingen: Recherche, Texte schreiben, Screenshots anfertigen, Videos aufzeichnen, andere Texte gegensehen, Präsentationen beiwohnen, Interviews führen und noch vieles mehr. Das macht zwar alles eine Menge Spaß, bedeutet aber auch viel Arbeit. Davon ~~gesehen~~ herrscht häufig ein nicht zu unterschätzender Zeitdruck, dem man als Redakteur gewachsen sein muss, denn das Magazin soll ja schließlich auf dem aktuellsten Stand erscheinen.

Ich würde mich freuen wie ein kleines Kind, wenn ihr meinen Brief abdruckt und die Fragen beantwortet, schließlich bin ich seit drei Jahren treuer Leser und jetzt endlich auch Abonnent. Kein Monat ohne PLAYZONE mehr, ohne kann ich gar nicht mehr. Ihr seid grandios, macht bloß weiter so!

DANIEL TILLMANN AUS FINNENTROP

ONLINE-FRUST

Hallo PLAYZONE-Team, ich muss als begeisterter Online-Gamer endlich mal meinen Frust loswerden. Ich habe mir kurz nach dem Erscheinen *Burnout 3* gekauft, bei dem der größte Reiz nach dem einmaligen Durchspielen am Online-Modus liegen dürfte. Da das Spiel noch nicht lange auf dem Markt ist, habe ich es in der Rangliste der Top-Fahrer schnell auf einen Platz unter die ersten 200 geschafft. Was mir bis dahin schon aufgefallen war, ist, dass es Top-Fahrer gibt, die angeblich mehr als 2.000.000.000 Punkte haben, die rein rechnerisch gar nicht in einer so kur-



THEMA NUMMER EINS Alle wollen GTA San Andreas!

zen Zeit erreichbar sind, auch wenn man ununterbrochen spielt und bedenkt, dass das Spiel in den USA gegebenenfalls früher erschienen ist. Über Nacht habe ich dann massig Ränge verloren, was natürlich passieren kann. Aber es gibt wohl kaum offensichtlicheres Cheaten als die Tatsache, dass ein bzw. 60 Spieler mit dem Namen „Rankthug ...“ über Nacht auftauchen, ca. 200.000.000 Punkte haben, alle exakt gleich viele Punkte haben und die Plätze 12 bis ca. 70 besetzen. Warum macht keiner auf dieses Problem aufmerksam? Im PC-Sektor gibt es Spiele, in denen monatlich mehrere tausend Accounts gesperrt werden, weil das Cheaten offensichtlich ist. Auf der PS2 scheint es die Hersteller nicht zu interessieren. Ein wesentlicher Reiz, online zu spielen, ist jedoch, sich in der Rangliste hochzuarbeiten. Und dies wird im PS2-Sektor innerhalb weniger Wochen bei jedem Spiel unmöglich, und zwar allein aufgrund irgendwelcher Cheater, die die Ranglisten unbrauchbar machen. Die Hersteller der Spiele sollten doch wenigstens einen Mitarbeiter einstellen, der sich um die Überwachung der Ranglisten und andere Cheat-Aktivitäten kümmert. Sonst ist der Reiz ziemlich schnell weg. Oder ist es tatsächlich so, dass das Hersteller dann nicht mehr interessiert, da das Spiel bereits verkauft ist? Ähnliches habe ich bei THUG und NISU auch erlebt.

MARKO STUHR PER E-MAIL

PLAYZONE: Wir können deinen Frust gut verstehen und haben über derartige Mogelein ja bereits im Fall von Need for Speed Underground berichtet. Demzufolge hatten wir eigentlich gehofft, dass Electronic Arts bei Burnout 3: Takedown noch einmal auf dieses Problem eingeht, aber leider bestehen diese Schwierigkeiten offensichtlich immer noch. Das ist besonders für faire Spieler sehr ärgerlich, denn wie du ja selbst sagst, werden die Ranglisten dadurch vollkommen nutzlos. Derzeit bleibt ehrlichen Zockern lediglich die Teilnahme an privat organisierten Ligen, bei denen gleichgesinnte Spieler aufeinander treffen und sich gegenseitig nicht mit peinlichen Cheats betrügen.

MACHTLOS

Ich habe mir aufgrund Ihres Tests *Star Wars Battlefront* gekauft, weil ich davon ausging, dass dies ein umwerfendes Onlinespiel wird (ich spiele fast nur noch online). Danke für Ihren Test und die guten Bewertungen! 59 Euro voll in den Sand gesetzt. Ich weiß ja nicht, wie und was Sie da so testen, aber so einen Schrott hab ich noch nie gesehen. Als Offlinespiel ist es sicherlich sehr gut, aber zu mehr taugt es überhaupt nicht! Ich finde es schade, dass ich aufgrund Ihres Tests so reingefallen bin. Schauen Sie mal bei Ebay vorbei, jeder will es loswerden! Fazit: Nach über drei Jahren PLAYZONE-Treue finde ich es schade, dass so ein Test in Bezug auf Onlin gaming passieren kann. Die Entwickler sollten sich überlegen, ob nicht bei so gravierenden Mängeln eine Rücknahme des Spiels in Betracht kommen würde. Schließlich kauft man ja die Katze im Sack oder verlässt sich auf PLAYZONE. Trotz alledem machen Sie da eine verdammt gute Zeitschrift, welche wir auch in Zukunft weiter kaufen werden.

ULRICH HENIG

PLAYZONE: Ihr Fehlkaut tut uns Leid. Das Vertrackte an der Situation ist, dass wir die meisten onlinetfähigen Spiele ausgerechnet im Internet nicht vorab testen können. Es gibt Ausnahmen, im Großen und Ganzen können aber auch wir erst nach Verkaufsstart die Online-Fähigkeiten eines Spiels unter die Lupe nehmen. Wir haben *Star Wars Battlefront* demzufolge im Einzelspieler-Modus, im Splitscreen und im Netzwerk gespielt, und dort macht es wirklich viel Spaß. Dass es online eine so schwache Bandbreitennutzung und schon den ersten Patch geben würde, konnten wir beim Test nicht überprüfen. Sie werden dementsprechend im Test auch kein wertendes Wort über den Online-Modus finden. Wir bemühen uns, Online-Spiele in der folgenden Ausgabe noch einmal gesondert vorzustellen, allerdings fehlt uns einerseits manchmal der Platz und andererseits macht es nicht bei jedem Spiel Sinn.



UNFERTIG *Star Wars Battlefront* ist genial, online aber fehlerhaft.

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM



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 Silent Hill 4.

Solidus_Dave	AW: <<< Silent Hill 4: The Room >>>
Rang: - Anmeldedatum: 19.09.01 Datum: 24.09.04 17:01	Leute, SILENT HILL 4 ist drauflin! Warum gibts aber keinen Threat hier? Muss ich eben einen aufmachen, auch wenn SH allgemein hier ja scheinbar wenig Beachtung findet. Oder bin ich hier der einzige, der es sich kaufen darf? Wie dem auch sei, heute morgen um 8:30 kam mir der Post bei mir zuhause an! Habts mir von allen Seiten angeschaut und das Handbuch gelesen. Spielen werd ichs nämlich erst heute abendnach! Wenn könnt ihr euch denken? Freu mich schon auf den 1. Herzinfarkt bei voll aufgedrehter Anlage (propos: Wasso hat SH immer noch nicht Pro-Logic-Sound?!) Meiner Meinung nach ist das Spiel doch geradezu geschaffen dafür... Ich ward aber versuchen morgen darüber zu berichten, obs bessereschlechter ist als die Vorgänger, Grafik, Neugierden usw. Bis jetzt kann ich nur sagen: sieht hübsch aus (leider nicht mal wieder eine Special-Hülle wie bei SH2) und benötigt 751KB auf der MC. Vielleicht hat ja bis morgen noch jemand das Spiel mfG David
Pumpkin04	AW: <<< Silent Hill 4: The Room >>>
Rang: + Anmeldedatum: 05.09.04 Datum: 24.09.04 17:11	Hi, Dave, keine Angst: hier gibt's Silent-Hill-Fans!lich Mich z.B. Habe die Berichterstattung zu The Room in den letzten Monaten mit Spannung verfolgt und freue mich schon sehr auf Deine Erfahrungsberichte hier. Werde mir das Spiel allerdings erst nach Burnout 3 (spiele ich zur Zeit!) und GT4 zulegen ... bis dahin ist es mit Sicherheit auch schon günstiger.
inklered	AW: <<< Silent Hill 4: The Room >>>
Rang: ++ Anmeldedatum: 19.01.02 Datum: 24.09.04 17:16	ja, hab's gestern auch im media markt liegen seh'n... ich überleg die ganze zeit schon: "holstes dir? holstes dir nicht?" teil 1 hat mir super gefallen, teil 2 hat mich nochmal annähernd durchgezogt, teil 3 erst garnicht geholt, und jetzt steht teil 4 im laden... ich wärde mir glaub ich erstmal nicht holen, vielleicht irgendwann wenns billiger wird.
Solidus_Dave	AW: <<< Silent Hill 4: The Room >>>
Rang: - Anmeldedatum: 19.09.01 Datum: 24.09.04 17:24	Zitatz (Original von Junkieeal am 24.09.2004 17:16): ja, hab's gestern auch im media markt liegen seh'n... ich überleg die ganze zeit schon: "holstes dir? holstes dir nicht?" teil 1 hat mir super gefallen, teil 2 hat mich nochmal annähernd durchgezogt, teil 3 erst garnicht geholt, und jetzt steht teil 4 im laden... ich wärde mir glaub ich erstmal nicht holen, vielleicht irgendwann wenns billiger wird. Ja wie? Wieso hat dir der 2. nicht gefallen? und der 3. wäre ja im Prinzip der direkte Nachfolger von Teil 1! Wie gesagt, ich werd mal schauen, wie der 4. Teil so ist. Für dich wärs ja interessant, ob er sich anders spielt als Teil 2 (den du ja nicht weitergespielt hast). Nur mit SH1 kann ichs leider nicht vergleichen, weil ich damals nur die Demo geockt hab.
Spider_Jerusalem	AW: <<< Silent Hill 4: The Room >>>
Rang: + Anmeldedatum: 22.03.01 Datum: 24.09.04 20:01	Mich nicht Rätsel sind überhaupt keine mehr vorhanden (zumindest nichts, was diese Bezeichnung verdient), der Charakter steuert sich wie ein betrunkenes Neuseeländer auf dem Oktoberfest- und was dieser unützige Ego-Modus soll, will sich mir nicht erschliessen. Dazu noch Gegner, die man nicht töten kann (die Idee ist gut, wurde aber schlecht umgesetzt), Ladepausen an den ungünstigsten Stellen und Level-Design von vorgestern.
pur chaser	AW: <<< Silent Hill 4: The Room >>>
Rang: - Anmeldedatum: 01.06.02 Datum: 24.09.04 20:51	Omnieses Game! Habe gerade das Siegel in der Wohnung gebrochen und bin bis jetzt einfach nur fasziniert. Endlich mal wieder ein Game mit einer verdammt guten Story. Und die Atmosphäre stellt wie immer alles in den Schatten. Kauen, spielen... mehr muss man nicht sagen.
Game	there's nothing you can play, that can't be played

Lesefutter für Konsolenfans!



XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Ein namenloser Kopfgeldjäger beehrt die Xbox – Oddworld Stranger sieht fantastisch aus und begeistert schon jetzt mit jeder Menge Witz und coolen Ideen. Ebenfalls vielversprechend: Area 51 und Project: Snowblind. Das viel gerühmte Rollenspielprojekt Fable konnten wir endlich testen, genauso wie den Strategie-Hit Kingdom under Fire und die Automatenumsetzung Outrun 2. Unsere Komplettlösung zu Silent Hill 4 begleitet Sie durch die dunkelsten Ecken des Spiels. Jetzt im Handel!



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Eines der besten Spiele für den GameCube bekommt endlich seinen Nachfolger – Metroid Prime 2: Echoes bietet erneut edle Optik und spielerische Klasse. Weitere Vorschautitel sind Prince of Persia: Warrior Within und Need for Speed Underground 2. Bereits im Test befinden sich Tony Hawk's Underground 2, Def Jam Fight for NY und FIFA 2005. Die Komplettlösung beinhaltet wertvolle Tipps zum Strategie-Hit Pikmin 2. Jetzt im Handel!

DAMENWAHL

Hi ihr, erst einmal das Übliche: fettes Lob an eure Zeitschrift! Nun zu meinen Fragen zu San Andreas:

1. Ihr schreibt im neuen Heft von CJ, dass er sich Ansehen bei der weiblichen Gattung erarbeiten muss. Nun wollte ich fragen, ob es auch möglich ist, eine Frau zu bekommen?

PLAYZONE: Die gleiche Frage hat Robert auch schon mehrfach gestellt, aber eine endgültige Antwort gibt es leider nicht. Bei unserem letzten Besuch bei Rockstar haben wir extra noch einmal danach gefragt, man wollte sich aber nicht dazu äußern.

2. Wie läuft das mit den Diebstählen? Wenn man sich einen Fernseher gekauft hat, wohin damit? Kann man das Ding in den Kofferraum seines Autos packen?

SCHLAFHAIN PER E-MAIL

PLAYZONE: Die Einbrüche sind eine R3-Mission. Hat man einen bestimmten Van mit verdunkelten Scheiben, genügt nachts ein Druck auf R3 und schon werden potenziell lohnende Häuser auf der Karte markiert. Besitzt man dann noch eine Skimasken, kann man einen speziellen Schleich-Modus aktivieren, um noch weniger Aufmerksamkeit zu erregen. Das Diebesgut wird anschließend automatisch im Wagen verstaubt und nur dann wird ein Kofferraum geöffnet.

WIEDERHOLUNG

Hallo! Ich hätte da auch ein paar coole Videos von Driv3r, die bestimmt sehenswert(er) sind, aber wohin und wie soll ich es schicken (schon klar, mit der Post). Ich meine: Soll ich die Memory Card schicken und Geld fürs Rückporto beilegen oder wollt ihr's auf Video?

Bitte seid so nett und gebt mir eure Anschrift, und sagt mir, wie ihr die DRIV3R Videos wollt.

KLAUS WEIGERT PER E-MAIL

PLAYZONE: Wir freuen uns natürlich über jedes Driv3r-Replay, allerdings wäre es uns am liebsten, wenn du uns einen X-Port- oder MAX-Drive-Spielstand schicken könntest. Falls es gar nicht anders geht, lege bitte einen an dich selbst adressierten Rückumschlag bei, damit wir die Memory Card wieder zurücksenden können. Unsere Adresse findest du im Impressum auf Seite 132.

GUTE ABSICHTEN

Hallo PLAYZONE-Team, in der Ausgabe 11/2004 habe ich et-

was Schreckliches bemerkt. Es war alles so weit okay, aber dann ab der Seite 127 stand auf einmal alles über Kopf und zu allem Überflus musste man auch noch rückwärts blättern und die Rückseite des Heftes stand auch auf dem Kopf. Ihr könnt mir über dieses schwere Trauma hinweghelfen, indem ihr eurem Leser (M-I-R-I) vielleicht ein kleines Geschenkmacht, damit ich es nicht zur Anzeige wegen mutwilliger Irreführung kommen lasse!

PLAYZONE: Das wird ja immer besser. Jetzt sollen wir schon Spiele verschenken für Fehler, die gar keine sind. Der Überkopdruck war Absicht, wie man vielleicht am Cover der Rückseite erkennt.

Außerdem könntet ihr mir noch folgende Frage beantworten: Woher bekommt ihr eigentlich die ganzen Testversionen (in dem Fall GTA San Andreas)? Wo bekomme ich als kleiner, unbedeutender Bürger so etwas her und was würde das kosten?

SASCHA MARQUARDT PER E-MAIL

PLAYZONE: Die Hersteller von Videospielen schicken uns meist Vorabversionen zu, im Falle von Grand Theft Auto San Andreas müssen wir allerdings jedes Mal nach London fahren, um uns das Spiel dort zeigen zu lassen. Normalsterbliche kommen im Regelfall gar nicht an solche Versionen, schließlich laufen diese nicht auf handelsüblichen PlayStation-2-Konsolen. Und nein, wir verkaufen auch niemandem solche Spiele – nicht einmal für 12.367 Euro. Das war nur Spaß.

BÖSE JUNGS

Hi liebes PLAYZONE-Team, ich wollte euch erst mal loben für euer neues Heft. Es ist besser denn je. Was ich aber noch genialer fand als euer Heft ist die aktuelle DVD. Ein unglaublicher Umfang und super Sprecher machen die schlechten letzten DVDs wieder vergessen.

PLAYZONE: Hey, das ist ja eine als Kompliment getarnte Kritik. Die letzten DVDs waren schlecht? Wir haben das (und deine Adresse) mal an Robert weitergegeben. Er wird sich der Sache persönlich annehmen und dir dafür danken. Er hat sich jedenfalls seine Baseballschläger-Sammlung geschnappt und meinte, er wolle dir einen Besuch abstatten.

Aber ich habe auch ein paar Fragen: 1. Wie schafft es Mike eigentlich, immer so cool zu sein?

PLAYZONE: Das ist eine ebenso berechtigte wie gute Frage. Vielleicht liegt's einfach daran, dass er Maik und nicht Mike heißt. Ansonsten fällt uns dafür aber auch keine Erklärung ein.

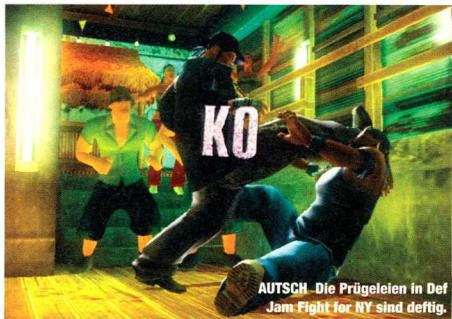
2. Gibt es einen triftigen Grund, warum Def Jam Fight for NY ab 18 Jahren freigegeben ist?

PLAYZONE: Na ja, die massigen Charaktere im Spiel gehen nicht gerade zierlich miteinander um. Die USK hat sich wohl an Aktionen gestört, in denen sich die Kämpfer gegenseitig mit dem Gesicht voran in Mauern drücken oder Aktionen vollführen, die im wahren Leben definitiv für schwerwiegende körperliche Beschwerden sorgen würden. Außerdem bedienen sich die Hauptdarsteller nicht gerade eine gewählten Ausdrucksweise.

Eine Anmerkung habe ich allerdings noch. Ich habe einmal vor ein oder zwei Jahren bei einem Gewinnspiel von euch gewonnen. Im nächsten Heft stand ich bei den Gewinnern, allerdings mit folgendem Namen: Alexander Chudzki, Ekvath. Das hat mir ungläubliche Lacher in meiner Klasse eingefangen und das verfolgt mich noch heute. Eine Entschuldigung wäre toll.

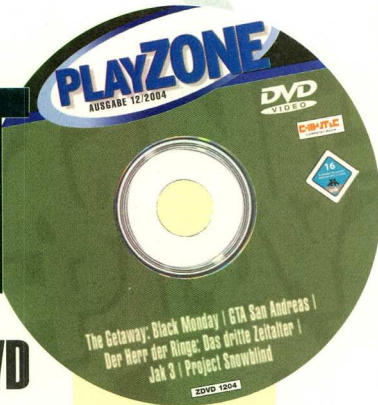
ALEXANDER CHUDZKI, ERKRATH

PLAYZONE: Wir entschuldigen uns in aller Form und empfehlen dir eine ordentlichere Handschrift.



AUSCH Die Prügeleien in Def Jam Fight for NY sind deftig.

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:

Fire Warrior (X-Port V2): Endlich auch als X-Port-Spielstand verfügbar! So wird der Shooter zum Kinderspiel.



Jak II Renegade (X-Port V2): Nicht wenige sind an diesem Edel-Hüpfer verzweifelt – unser Spielstand macht es Ihnen leicht.



Ratchet & Clank (MAX Drive): Unser Spielstand schaltet alle Boni des hervorragenden Jump & Runs frei.



Weitere X-Port-V2-Spielstände:

Spiel	Effekt
Def Jam Vendetta	Alle Kämpfer
Prince of Persia	Bonuslevel
Sly Raccoon	Alle Boni
The Getaway	Freie Levelwahl
MAX-Drive-Spielstände:	
Colin MacRae 2004	Alle Fahrzeuge
Formel Eins 2004	Bonusfahrzeuge
Sally Calibur	Alle Kämpfer

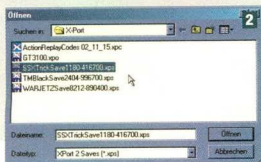
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung Ihrer eigenen Spielstände anfertigen.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spielstände 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.



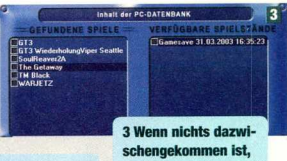
4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



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 gerne tun.



PLAYZONE-DVD
LICHT AUS, SPOT AN!

5% Mehr davon! Dafür verzichte ich auch gerne auf einige Videos.

36% Gefällt mir gut, muss aber nicht sein.

26% Bäh! Ich will wieder nur Menüs und kein Gelaber.

33% Spitze! Bitte genau so weiter machen!

Wie gefällt Ihnen unser neues DVD-Konzept PLAYZONE Live?

Lediglich ein Viertel unserer Leser wünscht sich die Menüs zurück. In Zukunft darf Mailk sich also weiterhin auf der Couch lümmeln und Sie zwischen den Beiträgen mit wissenswerten Informationen versorgen.

Gran Turismo 4
FEHLSTART

20% Frechheit! Damit ist das Spiel für mich gestorben.

40% Ich hab keinen Netzwerkadapter, ist mir also egal.

16% Gran Turismo ist doch sowieso total öde.

24% Schade, das hätte ich gerne gespielt. Ich kaufe es trotzdem.

Gran Turismo 4 wird keinen Online-Modus besitzen.

Die Enttäuschung über den wegrationalisierten Online-Modus ist groß, doch viele Gran Turismo-Fans freuen sich auch weiterhin auf das vermutlich umfangreichste Spiel der Serie. Nur ein Fünftel der Befragten will Teil 4 boykottieren.

Midnight Club 3 DVD-Edition
BESSER ALS DAS ORIGINAL?

34% Midnight was? Ich kenn nur Need for Speed Underground!

66% Schade, da hatte ich mich schon so sehr drauf gefreut.

Midnight Club 3 ist auf nächstes Jahr verschoben worden.

Natürlich ist es sehr bedauerlich, dass wir uns noch etwas länger gedulden müssen, bis Rockstar zum dritten Mal die nächtlichen Straßenrennen eröffnet. Andererseits erhöht diese Maßnahme die Chancen auf den kommerziellen Erfolg des Spiels.



EyeToy Chat
PLAUDERSTÜNDCHEN

Die Begeisterung über das neu erworbene Feature hält sich in Grenzen. Dem Praxisnutzen zum Trotz fühlen sich nur wenige Spieler dazu berufen, zukünftige Familientreffen online mit der PS2 abzuhalten.

26% Ich bin noch unsicher.

16% Klar, das ist eine tolle Idee.

58% Nein, das ist absoluter Blödsinn, den keine Sau braucht!

Werden Sie Ihre PS2 mit EyeToy Chat in ein Bildtelefon verwandeln?

INFO WWW.PLAY-ZONE.DE

Die Leserwertung

Sie möchten selbst ein Spiel bewerten und zur Leserwertung beitragen? Dann mix wie hin auf www.play-zone.de. In unserem Forum können Sie an Umfragen teilnehmen, die sich aktuellen Spielen widmen.

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 Cheatscodes 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 8 MB 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

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 Bankleitzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per **Bankleitzug** (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 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)

Resident Evil Outbreak

Unsere **umfangreiche Lösung** hilft Ihnen dabei, den Horror in Raccoon City zu überleben.

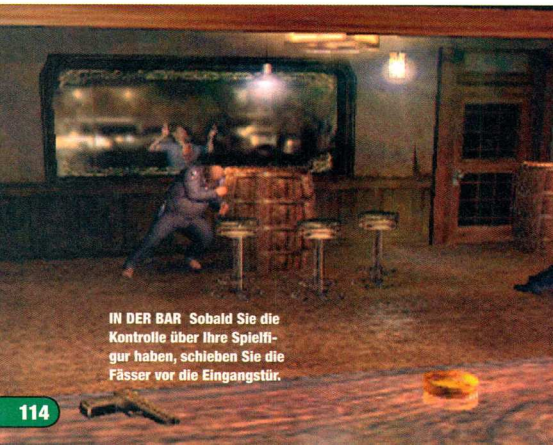
Wir lotsen Sie durch die fünf Szenarien des neuesten *Resident Evil*-Teils. Als Schwierigkeitsgrad haben wir „Normal“ gewählt. Damit aber auch Hardcore-Zocker Grund zur Freude haben, gehen wir am Ende jedes Szenarios auch auf die Besonderheiten des „Schwer“- und des „Sehr schwer“-Modus ein. Die Startpunkte der verschiedenen Figuren, die Aufgabenstellung sowie die Items können variieren. Wir zeigen Ihnen einen nahezu universellen Weg, sodass Sie mit jedem Spielcharakter ans Ziel kommen.

Szenario 1: Outbreak

J's Bar:

Nach dem Intro eilen Sie sofort zu den Fässern und schieben diese vor die Tür. Dann schnappen Sie sich die Pistole von der Bar und begeben sich hinter den Tresen. Dort finden Sie den Aufenthaltsraumschlüssel bei den Zapfhähnen. Im seitlich gelegenen Gang stoßen Sie unter dem Fisch an der Wand auf grüne Kräuter. Am Anfang des Geländers desselben Gangs ent-

decken Sie die Spielanleitung 1. Außerdem gibt's in der Spüle in der Küche ein Fleischermesser. In der Registrierkasse sehen Sie ein Erste-Hilfe-Spray und außerdem finden Sie in der Bar noch ein Insekten-Spray. In der Damentoilette entdecken Sie eine Bürste. Im Herren-WC werden Sie erneut fündig: Im Papierkorb liegt eine Pistole und bei den Waschbecken gibt's grüne Kräuter. Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Tür rechts neben der Küche und entweichen ins Treppenhaus.



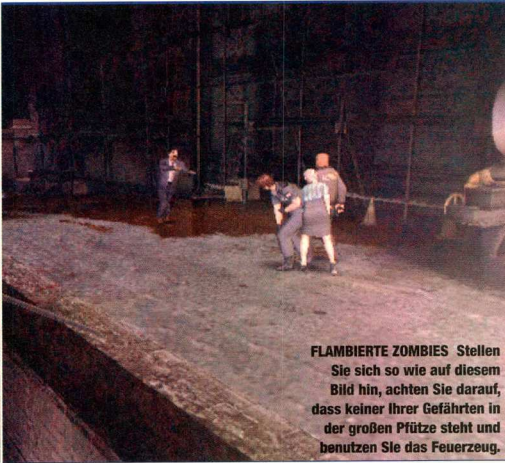
IN DER BAR Sobald Sie die Kontrolle über Ihre Spielfigur haben, schieben Sie die Fässer vor die Eingangstür.



HEIMWERKER Benutzen Sie die Nagelpistole, um diese Tür mit den Brettern an der Wand zu verbarrikadieren.



AUF DEM DACH Drücken Sie hier mehrmals gegen den Zaun, damit dieser umkippt und Sie fliehen können.



FLAMBIERTE ZOMBIES Stellen Sie sich so wie auf diesem Bild hin, achten Sie darauf, dass keiner Ihrer Gefährten in der großen Pfütze steht und benutzen Sie das Feuerzeug.

Treppe vom ersten zum zweiten Obergeschoss:

Am Fuß der Treppe entdecken Sie den zweiten Teil der Spielanleitung. Auf den Stufen müssen Sie aufpassen, dass Sie nicht zu nahe am Fenster vorbeigehen, da dahinter ein Zombie lauert. Neben dem Fenster sehen Sie grüne Kräuter.

Aufenthaltsraum:

Oben angekommen, gehen Sie in den Gang auf der linken Seite. Hinter der verschlossenen Tür (im Pausenraum) entdecken Sie Munition, eine Flasche und eine Karte im Müll. Werfen Sie noch einen Blick unter das Bett, um eine Stange zu erblicken. Im Aufenthaltsraum halten Sie Ausschau nach der Nagelpistole auf dem Schreibtisch und den roten Kräutern in der Nähe des Regals. Unter der Zeitung auf dem Tisch ist der blaue Schlüssel versteckt. In der Umkleide finden Sie in den Schränken eine Holzstange, ein Tagebuch, ein Virus-Gegenmittel, blaue Kräuter und Munition. Benutzen Sie die Nagelpistole, um damit die offene Tür im Gang mit den Brettern zu verbarrikadieren, die an der Wand lehnen. Im Zimmer des Besitzers, in das Sie durch die Tür in der Ecke neben dem Regal gelangen, stoßen Sie auf mehrere Kräuter. Im Salon erblicken Sie einige Krähen. Stecken Sie das Feuerzeug ein.

Getränkelager

Mit dem kleinen, blauen Schlüssel öffnen Sie die Tür gegenüber der Umkleide. Am Ende der Stufen gelangen Sie in das Getränkelager. Dort gehen Sie durch die nächste Tür in den Weinkeller, wo Sie sich den Schlüssel für den Gabelstapler auf dem Tisch unter den Nagel reißen. Außerdem gibt's eine Schreibmaschine zum Speichern, ein Erste-Hilfe-Spray, Magnum-Munition, rotes Kraut und eine Alkoholflasche. Benutzen Sie den Gabelstapler und krabbeln Sie im Anschluss über die Regale. Sie landen auf der Treppe vom

dritten Obergeschoss zum Dach. Wenn Sie die untere Tür öffnen, können eventuelle Überlebende Ihnen folgen. Allerdings werden diese auch von Zombies verfolgt.

Dach der Bar

Oben schnappen Sie sich das Erste-Hilfe-Spray und den Lagerraumschlüssel vom Tisch, bevor Sie sich durch die Tür aufs Dach begeben. Falls Sie Bob mitgeschleppt haben, erwartet Sie eine Zwischensequenz. Schlagen Sie sich bis in den Lagerraum durch und nehmen Sie dort die Munition auf dem Regal und das Erste-Hilfe-Spray. Gehen Sie wieder nach draußen und rammen Sie den kaputten Zaun gegenüber der Tür zum Lagerraum beiseite. Laufen Sie den Steg entlang und springen Sie an dessen Ende über den Abgrund. Helfen Sie Ihren Begleitern und gehen Sie durch die Tür.

Wohnung:

Nachdem Sie die Kräuter eingesammelt haben, fahren Sie mit dem Lift zur ersten Etage. Schnappen Sie sich die grünen Kräuter und biegen Sie im Gang nach links ab. Durch die Tür am Ende des Gangs gelangen Sie vor die Bar, wo Sie nach der Zwischensequenz einen Bauplan und Kräuter bei dem Polizeiwagen finden. Schieben Sie die Polizeiwagen an der linken Wand nun so nach vorne, dass sie die Straße versperren. In der nächsten Gasse folgen Sie dem Cop und halten ihm die Zombies vom Hals, bis er die Tür aufgeschossen hat.

Kanal und Tunnel:

Nach der Zwischensequenz schnappen Sie sich die Schrotflinte und das Feuerzeug des Polizisten. Öffnen Sie das Ventil an dem Tankwagen, rufen Sie Ihre Kollegen zu sich und setzen Sie die ausgelaufene Flüssigkeit in Brand. Springen Sie schnell in den Kanal, bevor die ganze

Straße in die Luft fliegt. Laufen Sie den Gang nach unten entlang, dort entdecken Sie rote und blaue Kräuter. Danach folgen Sie dem Gang zum oberen Bildschirmrand und sammeln dort ebenfalls Kräuter ein. Die Leiter bringt Sie an die Oberfläche zurück.

Straße

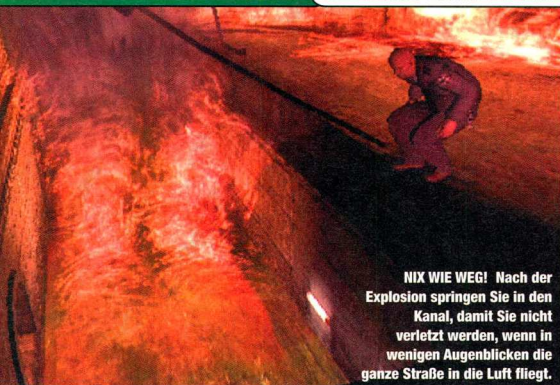
Begeben Sie sich zu den anderen Überlebenden und sprechen Sie den Cop an. Nach der Zwischensequenz decken Sie sich und den Rest Ihres Trupps mit Medikamenten, Waffen und Munition aus dem Lieferwagen ein. Anschließend laufen Sie am Fahrzeug vorbei und die Stufen hinauf. Nach der Zwischensequenz begeben Sie sich nach unten und schlagen sich bis zu den leblosen Polizisten durch. Nehmen Sie den Zündergriff und das Zünderhauptaggregat an sich. Kombinieren Sie die bei-

INFO HEILEN UND KURIEREN

Die Kräuter

Damit Sie Ihre eigene Medizin je nach Bedarf mixen können, haben wir hier eine Tabelle, die Ihnen die Wirkung der verschiedenen Kräutermixturen zeigt:

Kräuter	Wirkung
Grün + Grün	50% Heilung
Grün + Grün+ Grün	100% Heilung
Grün + Blau	25% Heilung, Heilung von Gift
Grün + Grün+ Blau	50% Heilung, Heilung von Gift
Grün + Rot	100% Heilung
Grün + Rot + Blau	100% Heilung, Heilung von Gift
Rot + Blau	Heilung von Gift



NIX WIE WEGI Nach der Explosion springen Sie in den Kanal, damit Sie nicht verletzt werden, wenn in wenigen Augenblicken die ganze Straße in die Luft fliegt.



VOICHT BAHN! Locken Sie diese Bestie auf die Gleise, bevor Sie den Schalter für den Zug umlegen.

den Gegenstände in Ihrem Menü und benutzen Sie diese Sprengvorrichtung bei dem Koffer der Cops. Mit einem gewaltigen Feuerwerk beenden Sie das Szenario.

Besonderheiten und Tipps

- Den Schlüssel für den Aufenthaltsraum entdecken Sie bei dem Kellner, nachdem sich die Zombies über ihn hergemacht haben.
- Lassen Sie Alyssa die Tür zum Treppenhaus mit dem Dietrich öffnen, um Zeit zu sparen.
- Den Gabelstaplenschlüssel erhalten Sie erst, wenn Sie mehrere Flaschen Alkohol über die Bilder im Zimmer des Besitzers gekippt haben. Im Schreibtisch finden Sie den Schlüssel und einige Aufzeichnungen.
- Im „Sehr schwer“-Modus wird der gute Bob zum Zombie, während er in den anderen Spiel-Modi lediglich das Zeitliche segnet.

Szenario 2: Eiseskälte

8. Untergeschoss

Schnappen Sie sich zuerst die Kräuter und das Eisenrohr, bevor Sie den anderen durch das Tor folgen. Neben dem Zug stoßen Sie auf eine Knarre. Über den Aufzug und den Luftschacht erreichen Sie das siebte Untergeschoss.

7. Untergeschoss

Begeben Sie sich zuerst ins Labor und sammeln Sie die grünen Kräuter, die Pistolenmunition, das Erste-Hilfe-Spray und die gelbe Chemikalienflasche ein. Lesen Sie noch sämtliche Notizen und durchforsten Sie die Rechner nach einem Code. Im Chemikalienlager geben Sie den Code im Labor am Terminalrechner in der Ecke ein. Nehmen Sie das VP-017 an sich und gehen Sie vom Labor aus durch den südlichen Korridor in den Entsorgungsraum. Hier stoßen Sie auf rote Kräuter, UMB. No 3 und Pistolenmunition in der Zelle. Kombinieren Sie die beiden Chemikalien in Ihrem Inventar. Zurück im südlichen Korridor, halten Sie sich links und kippen im Luftschacht die Mixtur auf die Pflanze. Über die Leiter erreichen Sie das sechste Untergeschoss.

6. Untergeschoss

Nachdem Sie die Knarre und den vereinten Schraubenschlüssel im Gang an sich genommen haben, betreten Sie die Sicherheitszentrale, wo Sie grüne Kräuter, Erste-Hilfe-Spray und eine Karte vorfinden. Durch den östlichen Korridor, in dem Sie ein Kampfmesser entdecken, gelangen Sie in den Aufenthaltsraum. Hier enteisen Sie den Schraubenschlüssel im warmen Wasser der Spüle und sammeln herumliegende Items wie Erste-Hilfe-Spray, eine Pistole, ein Rohr, Munition und Virus-Gegenmittel ein. Im Labor benutzen Sie den Schraubenschlüssel, um die beiden Metallplatten an der Wand zu entfernen. Mit dem Ventilgriff, den Sie hinter einer der Platten entdecken, öffnen Sie die Tür in der Mitte und klettern in der Kammer dahinter an der Leiter nach unten. Benutzen Sie den Ventilgriff außerdem für die Leiter im Luftschacht.

5. Untergeschoss

Sie finden in dem schmalen Gang außer grünen Kräutern eine Notiz, die Codes beinhaltet. Gehen Sie jetzt kurz in die Sicherheitszentrale und benutzen Sie die Codes, um einige Türen zu öffnen. Zurück im Korridor des fünften Untergeschosses, krabbeln Sie durch den Luftschacht, lesen die Aufzeichnungen im nächsten Gang und robben weiter durch den nächsten Schacht. Im Raum mit dem Bewusstlosen öffnen Sie das Tor, lassen sich nicht von den Larven irritieren und begeben sich in den Computerraum. Hier stoßen Sie auf Munition, Kräuter und einen Computer, an dem Sie sich registrieren. Im Schacht mit dem Efeu klettern Sie nun weiter nach oben ins vierte Untergeschoss.

4. Untergeschoss

Vom Hauptschacht aus betreten Sie den östlichen Korridor, über den Sie in den Kulturenraum gelangen. Dort schnappen Sie sich die Lötlampe und bei Bedarf die Munition und das Erste-Hilfe-Spray. In der Tiefkühlkammer benutzen Sie die Lötlampe an dem gefrorenen

Körper beim Kontrollpult. Lesen Sie die Notizen und speichern Sie den Spielstand. Auf dem Weg zum Hauptschacht stolpern Sie über eine weitere Aufzeichnung. Im Hauptschacht müssen Sie sich vor den Monstern in Acht nehmen und über die weiß beleuchtete Brücke laufen. Bei der Drehscheibe sammeln Sie die Items ein und benutzen den Drehscheibenschlüssel, um einen Countdown zu starten. Verstecken Sie sich hinten auf der Lok und versuchen Sie Ihr Team ebenfalls hierher zu lotsen. Nach der Zwischensequenz bedienen Sie die Drehscheibe ein weiteres Mal, um den Zug zu bewegen. Diesmal befindet sich der Schalter auf der anderen Seite der Lok. Versuchen Sie, das Monster mit der Lok in den Lokschuppen zu rammen.

Besonderheiten und Tipps

- Das Schloss im Aufenthaltsraum kann Alyssa mit dem Dietrich knacken.
- Wenn Sie dem Vervundeten im Luftschacht ein Erste-Hilfe-Spray geben, belohnt er Sie mit der Schrotflinte.
- Falls Sie sich im fünften Untergeschoss zu viel Zeit lassen und einer aus Ihrem Team gefangen genommen wird, befreien Sie ihn aus dem Computerraum.
- Im Hard-Modus sind die Monster im vierten Untergeschoss weitaus aktiver als in den leichteren Spiel-Modi.

Szenario 3: Das Nest

3. Obergeschoss

Begeben Sie sich in Zimmer 302, sammeln Sie die Pistole aus dem Spind und die übrigen Items ein und machen Sie sich aus dem Staub, sobald der Leechman auftaucht. Durch die Tür gegenüber dem Aufzug gelangen Sie in die Schwesternzentrale, wo Sie die verschiedenen Aufzeichnungen lesen. Nach der Zwischensequenz klettern Sie über die Kisten, sammeln das Erste-Hilfe-Spray und die übrigen Items ein und begeben sich zum Aufzug, der Sie ins zweite Obergeschoss transportiert.

2. Obergeschoss

Nachdem Sie das Erste-Hilfe-Spray an sich genommen haben, gehen Sie durch die Tür gegenüber dem Fahrstuhl in die Schwesterstation. Hier finden Sie jede Menge Items, zum Beispiel einen Blutbeutel, eine Pistole, Munition und eine Notiz, die Sie lesen müssen. Platzieren Sie den Blutbeutel in einer Ecke, um den Gegner abzulenken. Als Nächstes knöpfen Sie sich Zimmer 202 vor, wo Sie Munition, eine Krücke, ein Messer und grüne Kräuter entdecken. Über die Stufen im Korridor gehen Sie ins erste Obergeschoss.

1. Obergeschoss

Im Nachtschalter sammeln Sie die Munition ein und benutzen den Computer. Im Umkleideraum finden Sie zahlreiche Items und einen Zombie in den Spinden. Weiter geht's ins Untersuchungs-zimmer, wo Sie sich von dem Fenster an der linken Wand fernhalten. Schnappen Sie sich schnell die Schlüsselkarte Stufe 1 bei dem leblosen Körper auf dem Stuhl. Außerdem entdecken Sie Erste-Hilfe-Sprays und Kräuter. Im Behandlungszimmer können Sie Ihren Spielstand speichern und finden einen Blutstiller. Kehren Sie zum Korridor zurück und öffnen Sie den Rollladen neben dem Nachtschalter. In der Eingangshalle nehmen Sie die Kräuter und gehen weiter ins Büro. Dort stoßen Sie wieder auf Kräuter, Erste-Hilfe-Spray und ein Heilmittel in der Schublade. Lesen Sie unbedingt die Notiz beim Schreibtisch. In der Ärztestation können Sie Heilmittel, Virus-Gegenmittel und Munition einsammeln, bevor Sie den Aufzug nach unten nehmen.

1. Untergeschoss

Im Ruheraum speichern Sie den Spielstand, reißen sich das Erste-Hilfe-Spray und das Spezial-Item unter den Nagel und kehren in den Gang zurück. Warten Sie, bis sich der Zombie am anderen Ende befreit, und benutzen Sie die Schlüsselkarte an dem Lesegerät neben

der Tür. Bevor Sie durch die Tür gehen, begeben Sie sich flott in den Aufzug-Kontrollraum, wo Sie sich die Kräuter und das Spray schnappen und die Notiz lesen. Dann geben Sie am Computer den Code 0930 ein, um den Zugang zum Dach zu ermöglichen. Anschließend müssen Sie einen Code eingeben, der aus sich aus den Unterlagen „Anleitung zur Einstellung“, dem Teil einer Notiz und der Chemikaliencode-Notiz zusammensetzt. Da Sie in das zweite Untergeschoss wollen, addieren Sie die Zahl aus dem Teil der Notiz zu dem passenden Code (Farbel!), um das Passwort zu erhalten. Falls es nicht klappt, probieren Sie herum, indem Sie einfach den Wert aus der Anleitung zu allen Chemikaliencodes addieren. Machen Sie einen kurzen Abstecher auf das Dach, nehmen Sie die Kräuter und Munition mit und überprüfen Sie, ob Sie bei dem Polizisten eventuell ein Gewehr entdecken.

2. Untergeschoss

Im Labor befinden sich ein Blutbeutel und ein Buch. Im nächsten Raum, dem Festtemperaturlabor, entdecken Sie einen Blutstiller auf dem Tisch. Platzieren Sie den Blutbeutel in der Kammer und warten Sie, bis Ihr Verfolger, der Leechman, auftaucht. Dann flitzen Sie aus der Kammer und heizen dem Monster mithilfe der Temperaturregung so richtig ein. Anschließend kühlen Sie die Kammer wieder ab und nehmen die Schlüsselkarte Stufe 2 an sich. Entriegeln Sie damit die Tür auf dem Gang, gehen Sie aber noch nicht hindurch, sondern lesen Sie zuerst die Notiz an der Wand. Anschließend kehren Sie ins erste Untergeschoss zurück.

1. Untergeschoss

Gehen Sie zu der Tür am Ende des Korridors, die Sie vorhin entriegelt haben. Im Gang dahinter finden Sie Kräuter und ein Rohr – allerdings aber auch einige Gegner. Sie landen im Flüssigkeitsentsorgungsraum. Hier packen Sie

die Kräuter ein, bevor Sie die Treppe hinuntergehen. Durchqueren Sie den Kanal und klauen Sie dem Zombie den Schlüssel. Machen Sie sich auf den Weg ins zweite Untergeschoss.

2. Untergeschoss

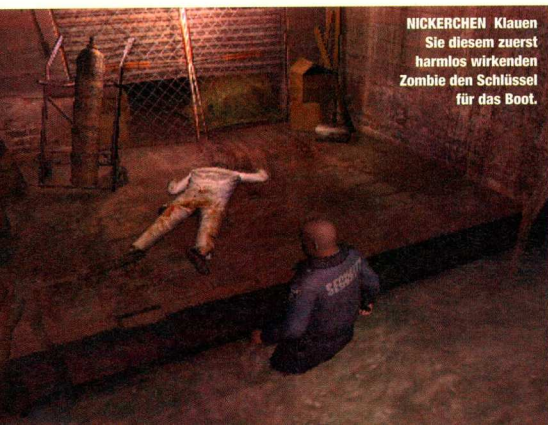
Gehen Sie durch die Tür, die Sie vorhin mit der Karte aufgesperrt haben. Im Eingang zur Unterführung benutzen Sie den Schlüssel, um das Boot loszuketten. Sammeln Sie noch die Items ein, bevor Sie ablegen. Nach einer kurzen Bootsfahrt treffen Sie auf den Endboss dieses Szenarios. Rennen Sie den Kanal dann einfach wieder zurück, laufen Sie dabei dem Monster aber nicht davon. Locken Sie das Biest bis zur Anlegestelle, wo Sie es dann so lange bearbeiten, bis es das Zeitliche segnet. Auf der Brücke können Sie auf die Rohre feuern, um dem Biest mehr Schaden zuzufügen. Abschließend laufen Sie durch den Kanal auf die Flammen zu.

Besonderheiten und Tipps

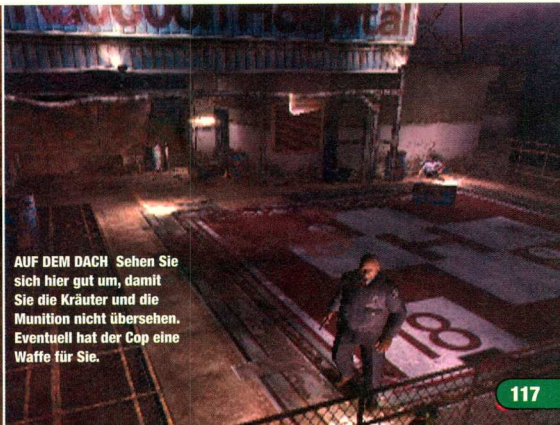
- Auf der „Schwer“- und „Sehr schwer“-Stufe können Sie von mehr als einem Leechman attackiert werden. Sollte einer Ihrer Partner das Zeitliche segnen, wird er zu einem zweiten Leechman.
- Falls Sie beim Endkampf keine beziehungsweise kaum noch Munition haben – was bei den höheren Schwierigkeitsstufen sehr wahrscheinlich ist –, können Sie das Monster dennoch besiegen.
- Locken Sie das Monster zur Anlegestelle des Boots zurück, um es dort mit Tritten zu bearbeiten.
- Achten Sie immer darauf, ob Sie sich in einem Raum befinden, in dem ein Lüftungsschacht ist, durch den Ihnen der Leechman folgen könnte.

Szenario 4: Inferno**1. Obergeschoss**

Schnappen Sie sich die Karte und die Kräuter. Im Heizungskeller untersuchen Sie den leblosen Körper und nehmen das Gewehr, Charles Kennmarke und das Rohr mit und kehren auf den Apple-Inn-Platz zurück. Begeben Sie sich von dort aus in den Korridor. Suchen Sie zuerst links nach Items, bevor Sie das Betonstück



NICKERCHEN Klauen. Sie diesem zuerst harmlos wirkenden Zombie den Schlüssel für das Boot.



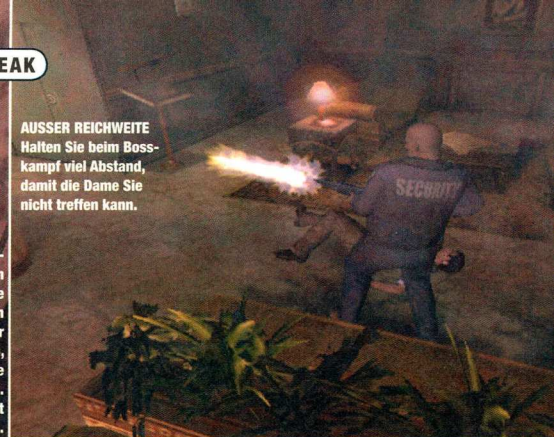
AUF DEM DACH Sehen Sie sich hier gut um, damit Sie die Kräuter und die Munition nicht übersehen. Eventuell hat der Cop eine Waffe für Sie.



Eine Tafel mit einer Karte. Einige Lichter sind aus.

GEOGRAPHIE-STUNDE Kehren Sie in die Räume zurück, in denen die Bilder der Länder hängen, die nicht orange eingefärbt sind. Legen Sie dort die Schalter um.

AUSSER REICHWEITE Halten Sie beim Bosskampf viel Abstand, damit die Dame Sie nicht treffen kann.



bei den Flammen aufheben. Im Raum 102 lesen Sie die Notiz auf dem Tisch und drücken den Knopf bei dem Finnland-Bild. Im benachbarten Raum (103) drücken Sie ebenfalls den Knopf bei dem Bild (Deutschland) und stecken die Kräuter und die Munition ein. Im Zimmer 104 erledigen Sie den Zombie, sammeln herumliegende Items ein und betätigen den Schalter am Bild (Großbritannien). Über die Stufen, wo Sie etwas Munition finden, geht's weiter nach oben.

2. Obergeschoss

Im Zimmer 202 drücken Sie den Schalter in der Nähe des Spanien-Bildes und brechen anschließend Richtung Zimmer 204 auf, wo Sie sich die Europakarte ansehen. Jetzt sind Ihre Geographiekennnisse gefragt: Achten Sie darauf, ob alle Felder orange eingefärbt sind. Wenn nicht, suchen Sie den Raum auf, in dem das Bild von dem Land hängt, das auf der Karte nicht eingefärbt ist, und legen Sie den Schalter um. Der Name des Bildes beginnt zu leuchten, sobald Sie alle Schalter richtig umgelegt haben. Im Raum 204 finden Sie außer dem goldenen Schlüssel zahlreiche weitere mehr oder weniger nützliche Items. Anschließend gehen Sie über die Salontreppe nach oben.

3. Obergeschoss

Im Wäszezimmer lesen Sie die beiden Notizen, nehmen bei Bedarf die Kräuter mit und begeben sich in den Raum 30*. Stecken Sie die Munition und die Kräuter ein, falls Sie dafür Verwendung haben, und suchen Sie die Wand nach einer brüchigen Stelle ab. Rammen oder schießen Sie so lange dagegen, bis die Wand nachgibt. Krabbeln Sie durch das Loch und reißen Sie sich im Nachbarraum den Granatwerfer unter den Nagel, bevor Sie durch die Tür gehen. Geben Sie den Code aus der Notiz des Wachmanns an dem Code Schloss der Tür zum Sicherheitsraum ein. Hier treffen Sie Ihren Partner, von dem Sie den silbernen Schlüssel erhalten. Falls dies nicht der Fall ist, müssen Sie sich selbst darum kümmern. Den folgenden Abschnitt müssen Sie nur beachten, falls Sie im Sicherheitsraum vergebens warten.

3. Obergeschoss

Kehren Sie in den Innenhof zurück und klettern Sie die Leiter im Heizungsraum hinauf. Bei den Überresten des Feuerwehrmanns finden Sie eine Marke. Im Apple-Inn-Square laufen Sie zuerst nach rechts, um bei dem Feuer eine Pistole zu entdecken. Gehen Sie in den Nordwestkorridor und von dort aus durch das offene Fenster. Balancieren Sie auf dem Vorsprung am Haus entlang. Warten Sie an den Fenstern, bis der Zombie und das Feuer keine Gefahr mehr für Sie darstellen. An der Leiter klettern Sie eine Ebene hinab und betreten den Nordwestkorridor des zweiten Obergeschosses.

2. Obergeschoss

Zuerst räumen Sie den Lagerraum aus und lesen Sie die Notiz, die Sie entdecken. Im Zimmer 201 finden Sie weitere nützliche Gegenstände, von denen Sie aber keinen zwingend für das Vorankommen im Spiel benötigen. Im Zimmer des Besitzers speichern Sie Ihren Spielstand, sammeln die Munition ein und schieben die Kiste durch das Loch nach unten.

1. Obergeschoss

Klettern Sie durch das Loch nach unten. Dort lesen Sie die Aufzeichnung und sammeln Sie die Kräuter ein. Im Nordwestkorridor nehmen Sie die Schrotflinte und gehen durch die Tür in Zimmer 101. Dort gibt's eine Notiz, ein Erste-Hilfe-Spray und Kräuter zu entdecken. Den Safe an der Wand müssen Sie jetzt mit einer der folgenden Kombinationen, die Sie den Aufzeichnungen entnehmen können, knacken: JIA, BAE, FBH, IBB, DCH, CJF, oder GGF. Mit dem silbernen Schlüssel machen Sie sich auf den Weg zur Sicherheitszentrale. Am schnellsten gelangen Sie dorthin, wenn Sie im Nordwestkorridor die Tür zum Korridor mit dem Silberschlüssel entriegeln und dann über die Salontreppe nach oben gehen.

2. Obergeschoss

Nachdem Sie sich den silbernen Schlüssel erbeten beziehungsweise ihn sich schwer erkämpft haben, lesen Sie die

Notiz und sammeln Sie das Erste-Hilfe-Spray und die Munition ein. Schieben Sie das Bücherregal neben der Büste bis ganz in die Ecke und gehen Sie dann in den Nordwestkorridor. Durch das Loch im Zimmer des Besitzers klettern Sie nach unten ins erste Obergeschoss.

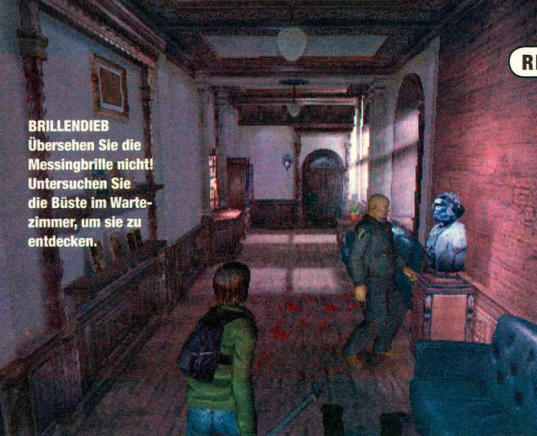
1. Obergeschoss

Lesen Sie im Raum mit den Kisten kurz die Notiz und nehmen Sie bei Bedarf die Kräuter an sich. Öffnen Sie die Tür des Energieversorgungsraumes mit dem goldenen Schlüssel. Das Rätsel an der Maschine müssen Sie durch Probieren lösen. Ziel ist es, alle 16 Felder zum Leuchten zu bringen. Anschließend nehmen Sie wieder die Items, die Sie gebrauchen können, an sich und verlassen den Raum. Benutzen Sie den silbernen Schlüssel, um auf den Korridor zurückzugelangen. Von dort aus geht's ins dritte Stockwerk zurück, wo Sie mit dem Schlüssel die Tür zu Zimmer 306 öffnen können. Hier untersuchen Sie den Bonsai auf dem Schränkchen nach einem roten Juwel und stecken außerdem noch die Munition vom Tisch und die Kräuter aus dem Bad ein. Weiter geht's in den Raum 30*, wo Sie durch das Loch in der Wand krabbeln. Über die Salontreppe geht's in den zweiten Stock zurück.

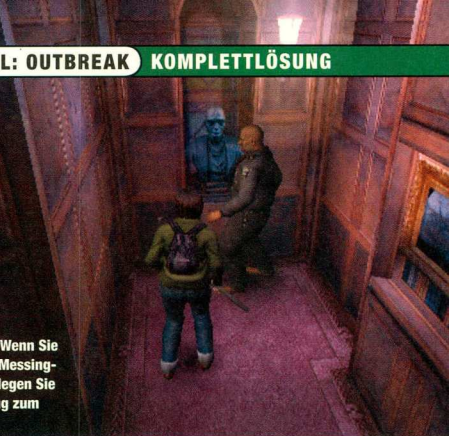
2. Obergeschoss

Im Sicherheitsbüro setzen Sie das Juwel an der Büste ein und gehen durch die Tür, die Sie soeben geöffnet haben. In der Eingangshalle können Sie Munition und grüne Kräuter einsammeln, bevor Sie die Leiter mithilfe der Apparatur in der Mitte hinterlassen. Unten finden Sie in einer Ecke erneut grüne Kräuter. Laufen Sie den Gang entlang, um eine Zwischensequenz einzuleiten. Danach lösen Sie sofort den Alarm an der Rezeption aus, um die beiden kleinen Gegner zu irritieren. Ballern Sie so lange auf das große Biest, das sich an der Decke im Gang festhält, bis es zu Boden stürzt. Gehen Sie durch die Tür am Ende des Gangs, um das Szenario abzuschließen.

BRILLENDIEB
Übersehen Sie die Messingbrille nicht! Untersuchen Sie die Büste im Wartezimmer, um sie zu entdecken.



BRILLENTAUSCH Wenn Sie dieser Büste die Messingbrille aufsetzen, legen Sie einen Geheimgang zum Testkorridor frei.



Besonderheiten und Tipps

- Im Raum 101 erwartet Sie anstelle eines leblosen Körpers ein Zombie.
- Auf der „Schwer“- und „Sehr schwer“-Schwierigkeitsstufe müssen Sie sich davor hüten, durch Türen zu gehen, unter denen grauer Rauch hervor- dringt. Sobald Sie so eine Tür öffnen, erwartet Sie eine Explosion. Zimmer 201 zum Beispiel ist in den leichten Spiel-Modi voller Items, während Ihnen der Raum im „Schwer“- und „Sehr schwer“-Modus um die Ohren fliegt, sobald Sie ihn betreten wollen.

Entscheidungsfragen

1. Obergeschoss

Sie legen in der Eingangshalle los. Im „Aufzug Korridor“, der sich hinter der einzigen Tür auf der linken Seite befindet, sammeln Sie die Items ein und sehen sich die Karte an. Als Nächstes knöpfen Sie sich den Warteraum vor. Packen Sie die grünen Kräuter und die Messingbrille bei der Büste ein und gehen Sie in den nächsten Raum. Schieben Sie die Kommoden beiseite, um Erste-Hilfe-Spray und Munition zu finden. Im Korridor B1 lesen Sie die Aufzeichnungen, reißen sich die blauen und die grünen Kräuter unter den Nagel und kehren in die Eingangshalle zurück. Weiter geht's ins Studentebüro, wo Sie zwei Notizen lesen und auf ein Virus-Gegenmittel stoßen. Als Nächstes durchkämmen Sie das Büro des Verwalters. Werfen Sie einen Blick auf die Notiz und drücken Sie dann den Knopf, der unter dem Bild an der Wand versteckt ist. Anschließend gehen sie zu der Uhr und stellen je nach Schwierigkeitsgrad eine der folgenden Uhrzeiten ein: 03:25 (Leicht), 10:05 (Normal), 7:40 (Schwer), 2:50 (Sehr schwer). Sie erhalten ein rotes Juwel, das Sie in der Eingangshalle in eine der Augenhöhlen des ausgestopften Elchkopfes stecken. Anschließend steigen Sie die Stufen hinauf, schnappen sich das Erste-Hilfe-Spray und gehen über die linke Treppe weiter nach oben.

2. Obergeschoss

Sammeln Sie die Kräuter beim Fenster ein, bevor Sie den Korridor betreten. Hier stoßen Sie auf ein Rohr, wenn Sie die Kom-

mode beiseite schieben. Sammeln Sie die Kräuter ein, bevor Sie der Büste in der Ecke die Brille aufsetzen. Statt durch die soeben freigelegte Tür begeben Sie sich zuerst in den Salon, wo Sie Kräuter, eine Pistole und ein Virus-Gegenmittel finden. Im Dekanzimmer ziehen Sie an einer beliebigen Schnur im Kamin und sammeln die Munition unter dem Tisch ein. Falls Sie mit dem Schwergewicht Mark spielen, müssen Sie darauf leider verzichten. Als Nächstes statten Sie der Galerie einen Besuch ab. Schnappen Sie sich das blaue Juwel bei der Statue und die Munition. Durch die Geheimtür im Gang gelangen Sie auf den Testkorridor A, wo Sie an der Leiter hinabklettern.

1. Obergeschoss

Stecken Sie die Munition ein und gehen Sie in die Eingangshalle, wo Sie das zweite Juwel an dem Elchkopf einsetzen. Im Arbeitsraum nehmen Sie das Virus-Gegenmittel und das große Heilmittel aus den Schränken an sich und lesen die zahlreichen Aufzeichnungen. Machen Sie sich auf den Weg zum „Aufzug Korridor“. Geben Sie den Code am Computer ein, der aus den Zahlenfolgen aus der zerrissenen Notiz und dem Teil einer Notiz besteht. Der Aufzug befördert Sie ins dritte Obergeschoss.

3. Obergeschoss

Laufen Sie den Gang entlang, um auf Munition zu stoßen. Im Vorbereitungsraum

finden Sie ein Virus-Gegenmittel, ein Heilmittel und Kräuter. Im Labor speichern Sie den Spielstand, bevor Sie zum Aufzug zurückkehren, mit dem Sie ins zweite Untergeschoss fahren.

2. Untergeschoss

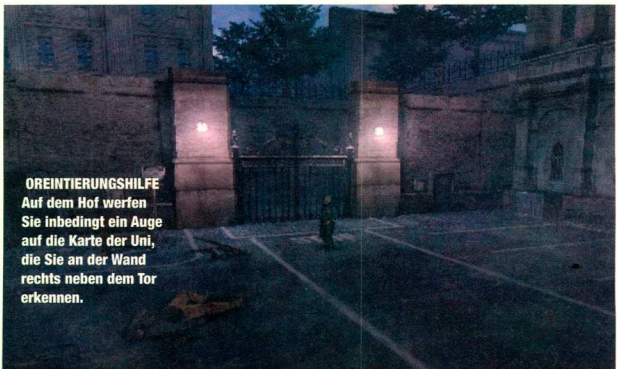
Nehmen Sie das Schädlingsvertilgungsmittel auf den Fässern und das Erste-Hilfe-Spray mit, für das Sie auf die Kiste klettern müssen. Untersuchen Sie den leblosen Körper mehrmals, um mehrere Heil-Items zu erhalten. Weiter geht's zum Anleger.

Außerhalb der Universität

Hüten Sie sich vor den Haien, wenn Sie über den Steg laufen. Falls Sie baden gehen, schwimmen Sie schnell ans Land zurück oder versuchen Sie, auf den Steg zu klettern. Außer der Munition auf der Tonne können Sie auf dem Steg ein Erste-Hilfe-Spray finden. Wenn Sie dem Weg folgen, stoßen Sie auf grüne und rote Kräuter. Gehen Sie durch die Tür in den Hinterhof. Hier können Sie zahlreiche Kräuter einsammeln. Untersuchen Sie die Körper der Soldaten nach einer Notiz und einer Schlüsselkarte, mit der Sie die Doppeltür aufsperrn können, durch die Sie aber vorerst noch nicht hindurchgehen. Lesen Sie noch den Plan der Universität rechts an der Wand neben dem Tor.

Kanalisation

Weiter geht's durch den Kanalzugang in der Ecke des Hinterhofs. In der Wasserfil-



OREIENTIERUNGSHILFE
Auf dem Hof werfen Sie unbedingt ein Auge auf die Karte der Uni, die Sie an der Wand rechts neben dem Tor erkennen.



FITNESSÜBUNG Hangeln Sie an den Rohren durch die Kanalisation. Hüten Sie sich dabei später vor den Echsenwesen!



KEINE ZEIT ZU VERLIEREN Ignorieren Sie hier die Gegner und rennen Sie schnellstmöglich zum Steuerpult. Nachdem Sie den Tank geöffnet haben, machen Sie sich ebenso flott wieder aus dem Staub.

terungsanlage springen Sie auf den roten Kisten nach oben und hangeln an dem Rohr zur anderen Seite. Schnappen Sie sich die Granaten und hangeln Sie an dem anderen Rohr entlang. Nehmen Sie die Munition bei den Kisten an sich und laufen Sie über die kleine Brücke. Nach der Zwischensequenz packen Sie den Schlüssel ein und gehen durch die linke Tür in der Ecke. Dort stoßen Sie auf ein Erste-Hilfe-Spray, Kräuter und den Granatwerfer. Hinter der anderen Tür liegt der unterirdische Tunnel. Falls Sie Interesse an einem Eisenrohr haben, werden Sie hier fündig. Im Korridor B liegt im Regal in der Nische Pistolenmunition. Hinter der nächsten Tür können Sie im Korridor A Kräuter mitnehmen. Laufen Sie geradeaus und durch die Tür. Im Schuppen finden Sie einen Granatwerfer und ein Erste-Hilfe-Spray. Kehren Sie in den Gang zurück und betreten Sie das Wasserwerkverwaltungsbüro. Dort befinden sich eine Pistole, Aufzeichnungen, Kräuter und Reagenzbehälter. Außerdem können Sie Ihren Spielstand hier speichern. Mit dem Schlüssel sperren Sie die Tür auf. Dahinter liegt der Wassertank, wo Sie sich die Kräuter schnappen und das Steuerpult betätigen. Gehen Sie zur Wasserfilterungsanlage zurück. Dort hangeln Sie an den beiden Rohren zurück und gehen durch die Tür in den Qualitätssicherungsraum, wo Sie auf ein Virus-Gegenmittel und Kräuter sto-

ßen. Durch die andere Tür und den Unterwassertunnel, in dem auch Kräuter sind, gelangen Sie erneut in den Tank. Schnappen Sie sich den luftdichten Reagenzbehälter in dem kleinen Raum hinter der Tür und kehren Sie damit ins Wasserwerkverwaltungsbüro zurück. Benutzen Sie den luftdichten Behälter an der Maschine. Durch die Tür im seitlichen Gang des Korridor A geht's in den östlichen Kanal. Klettern Sie die Leiter hinab und gehen Sie durch die Tür in den westlichen Kanal, wo Sie ein Messer und ein Rohr finden. Die nächste Leiter führt zurück ins zweite Untergeschoss der Uni. Mit dem Lift fahren Sie weiter ins vierte Untergeschoss.

4. Untergeschoss.

Ignorieren Sie die Items und gehen Sie gleich in den Zugangskanal. Kümmern Sie sich nicht um die Spinnen, sondern rennen Sie um Ihr Leben. Sobald Sie bei den alten U-Bahn-Gleisen angekommen sind, haben Sie es geschafft. Falls Sie dort Ihren Gefährten antreffen, erbiten Sie sich das V-Gift. Wenn Sie niemanden antreffen, müssen Sie in den sauren Apfel beißen und das Gift selbst aufreiben. Im nächsten Absatz erfahren Sie, wie.

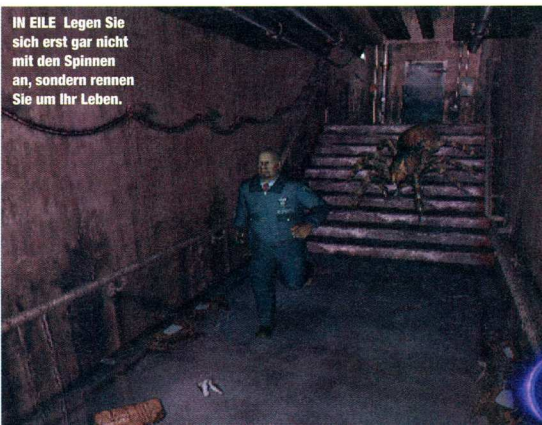
4. Untergeschoss – U-Bahntunnel

Fahren Sie mit dem Lift ganz nach unten ins vierte Untergeschoss. Schnappen Sie sich das Insektenspray, das Gegenmittel

und die Kräuter. Werfen Sie noch einen Blick auf die Karte, bevor Sie den Zugangskanal betreten. Hier finden Sie etwas Munition, ein Rohr und ein Messer. Achten Sie nicht auf die Spinnen, sondern rennen Sie durch die Gänge, bis Sie bei den alten U-Bahn-Gleisen landen. Sie finden mehrere Kräuter und ein Sturmgewehr in der Lore. Danach laufen Sie in den alten U-Bahn-Tunnel, wo Sie in den südlichen Wagen klettern. Dort entdecken Sie ein weiteres Sturmgewehr und ein Erste-Hilfe-Spray. Marschieren Sie weiter in den nächsten Waggon. Außer der Munition auf den Bänken befinden sich hier noch Kräuter im hinteren Teil. Gehen Sie in den Tunnel zurück, wo Sie wiederum auf Kräuter stoßen. Durch die Tür geht's in den abzweigenden Korridor weiter. Schnappen Sie sich das Erste-Hilfe-Spray von dem Wagen und begeben Sie sich als Nächstes in das unterirdische Verwaltungsbüro (erste Tür links), wo Sie zahlreiche Items entdecken und den Spielstand speichern können. Kehren Sie in den Gang zurück und robben Sie an dessen Ende in den Lüftungsschacht. Auch hier gibt's Kräuter. Balancieren Sie an der Wand entlang und krabbeln Sie in den nächsten Lüftungsschacht. Sie landen im Lagerraum. Bei Bedarf packen Sie die Items ein. Auf der Schwierigkeitsstufe „Leicht“ können Sie jetzt einfach durch die nächste Tür gehen. Auf den anderen



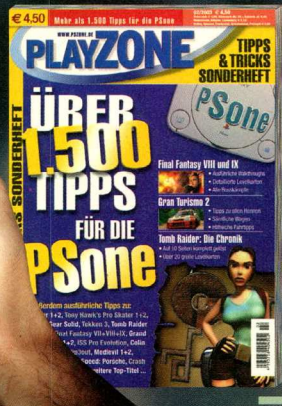
ENDLICH In dem kleinen Kontrollraum stoßen Sie auf den lange gesuchten luftdichten Behälter.



IN EILE Legen Sie sich erst gar nicht mit den Spinnen an, sondern rennen Sie um Ihr Leben.

Abräumen und sparen

Wer jetzt beim PLAYZONE-Miniabo zuschlägt, erhält **drei Ausgaben** der PLAYZONE + ein Sonderheft für nur **9,90 €**.



PLAYZONE: 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.

PLAYZONE: 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.

PLAYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft für PSone

Alte Liebe rostet nicht. Darum haben die Tipps&Tricks-Profis der PLAYZONE dieses Special für Sonys PSone, dem meistverkauften Videospiele-System 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, 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

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 und ein Sonderheft für 9,90 €!

Absender:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir PLAYZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 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 unverzüglich nach Erhalt des dritten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungslaufzeit 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)

Lieferung, solange der Vorrat reicht.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per **Bankinzug** (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

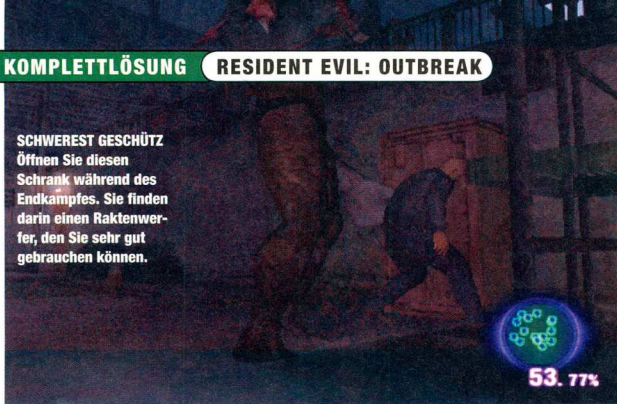
Kontoinhaber: _____

Gegen **Rechnung** (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

SCHWEREST GESCHÜTZ

Öffnen Sie diesen Schrank während des Endkampfes. Sie finden darin einen Raketenwerfer, den Sie sehr gut gebrauchen können.



Schwierigkeitsstufen hingegen müssen Sie den Schrank beiseite schieben und durch das Loch in den Notstrom-Versorgungsraum robben. Hier lösen Sie das Rätsel an der Maschine. Probieren Sie einfach wieder so lange herum, bis alle Felder gleichzeitig leuchten. Kehren Sie in den Gang zurück und klettern Sie die Leiter zum Zugang des Belüftungsturms hinauf. Bei Bedarf können Sie vorher noch die zahlreichen Items im Kontrollraum unter die Lupe nehmen.

Turnm

Sie landen im Zugang zum Belüftungsturm. Sehen Sie sich kurz nach Items um, bevor Sie sich in den unteren Teil des Turms begeben. Hier können Sie nichts außer einem Rohr entdecken. Rennen Sie so schnell wie möglich in den Aufzug und fahren Sie damit nach oben. Während der Fahrt müssen Sie stets in Bewegung bleiben, um nicht von den Wespen verletzt zu werden. Oben angekommen, suchen Sie bei den Waben nach dem V-Gift. Ganz oben gibt's außerdem blaue Kräuter. In der Belüftungsturm-Station packen Sie das Virus-Gegenmittel und das Erste-Hilfe-Spray und gehen Sie in den Hinterhof. Dort können Sie mehrere Kräuter, eine Sicherheitskarte bei den Überresten der Soldaten und eine Karte an der Wand in der Ecke neben

dem Metalltor finden. Gehen Sie durch die Doppeltür in die Uni und begeben Sie sich zum Aufzug.

3. Obergeschoss

Mit dem V-Gift und dem P-Grundstoff begeben Sie sich ins Labor im dritten Obergeschoss. Setzen Sie die beiden Chemikalien in die Maschine ein und gehen Sie dann ins erste Obergeschoss. In der Eingangshalle treffen Sie auf ein Monster. Fliehen Sie in den Warteraum und von dort aus durch den A-Korridor in den B-Korridor. Dort warten Sie an dem Schalter in der Nähe des herabhängenden Kabels. Sobald der Tyrant unter dem Kabel steht, drücken Sie den Schalter und schnappen sich das Blut, das die Bestie verliert. Rennen Sie damit ins Labor zurück und mixen Sie mit der letzten Zutat einen Cocktail namens Daylight im Brutkasten. Im Gerätelagerraum decken Sie sich mit Waffen und Items ein. Sie finden unter anderem ein Sturmgewehr und einen Granatwerfer. Im sich anschließenden Raum können Sie noch eine Pistole mitnehmen. Bedienen Sie die beiden Rechner, um eine Tür zu entriegeln und den Brutkasten wieder zum Laufen zu bringen. Jetzt haben Sie die Wahl, ob Sie das Daylight holen wollen und sich und Ihr Team heilen oder ob Sie ohne das Mittel zum letzten Gefecht antreten.

Finale

Die Helden unter Ihnen kehren ins Labor zurück und schnappen sich das Daylight. Benutzen Sie es an sich selbst und an Ihren Gefährten. Eine Ration heben Sie sich für den Tyrant auf. Über den Testkorridor B erreichen Sie das Dekanzimmer. Sprinten Sie in den Salon und von dort aus in den Korridor und in den Testkorridor A. Klettern Sie an der Leiter hinab und eilen Sie durch den Testkorridor B auf dem Hof. Dort lassen Sie den Countdown ablaufen. Beim Truck finden Sie Sprengmunition. Gehen Sie durch die kleine Tür rechts neben dem großen Metalltor und sammeln Sie im Ladebereich die zahlreichen Items ein. Klettern Sie über den Truck, um nach wenigen Metern auf den Tyrant zu treffen. Ballern Sie mit Ihren besten Waffen auf das Biest. Falls Sie das Daylight nicht mitgenommen haben, sollten Sie sich etwas Munition aufheben. Nachdem das Biest zu Boden gegangen ist, erfolgt eine Zwischensequenz. Danach müssen Sie erneut auf engstem Raum gegen das Monster kämpfen. Wenn Sie das Daylight einstecken haben, suchen Sie in der Nähe des Panzers nach der Ampullenpistole. Laden Sie die Giftspitze mit dem Daylight und feuern Sie. Ein Treffer genügt und Sie können sich den Abspann ansehen.

Besonderheiten und Tipps

- Mit Alyssa können Sie den abgesperrten Spind im Aufzugs-Korridor knacken. Sie finden darin eine Pistole.
- Statt im Warteraum finden Sie die Brille im Korridor A1 im ersten Obergeschoss.
- Im „Schwer“ und „Sehr schwer“-Modus funktioniert das Kabel nicht, mit dem Sie dem Tyrant den Stromschlag verpassen. Stattdessen müssen Sie ihn im benachbarten Korridor A unter das Kabel locken. Hier benötigen Sie ein sehr gutes Timing, eine Portion Glück und am besten einen cleveren Partner, der Ihnen zur Hand geht.
- Auf der „Schwer“- und „Sehr schwer“-Schwierigkeitsstufe finden Sie die Sicherheitskarte im Innenhof nicht bei einem Körper, sondern müssen zum Anleger, den Sie durch die Tür in der Ecke erreichen. Hüten Sie sich vor den Haien!



DER TYRANT Hier ballern Sie ununterbrochen auf den Endboss. Zum Glück finden Sie ausreichend Munition.



UND TSCHÜSS ... Falls Sie das Daylight nicht mitgenommen haben, können Sie den Tyrant trotzdem leicht unschädlich machen. Heben Sie sich einfach Ihren Raketenwerfer für das letzte Gefecht auf.

JETZT MIT KOMPLETTEM FILM AUF DVD

Kompletter Spielfilm auf der Heft-DVD! Tarantinos Kult-Film: JACKIE BROWN

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

NUR € 4,99

Im Heft: Kompletter SPIELFILM AUF DVD!

11/04 € 4,99

Der KULTFILM mit Top-Besetzung!

QUENTIN TARANTINOS GAUNERSTÜCK

Jackie Brown

MIT SAMUEL L. JACKSON, ROBERT DE NIRO, MICHAEL KEATON UND DRÜCKET FONDA

Der KULTFILM mit Top-Besetzung!

Der größte Feldherr aller Zeiten erobert die Kinoleinwand!

COLIN FARRELL IST ALEXANDER

NEU! MEHR TECHNIK!

- ★ PRAXIS
- ★ WISSEN
- ★ KAUFBERATUNG

130 Tests!

DVD-Spieler

Kaufberatung auf 8 Seiten: So finden Sie den richtigen Player!

Workshop

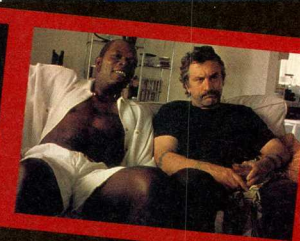
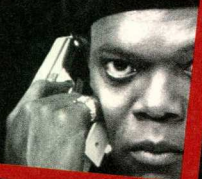
AV-Receiver richtig angeschlossen?

Der Tomorrow

Klima-Thriller im Interview mit Brad Pitt

Der Tomorrow

Klima-Thriller im Interview mit Brad Pitt



„Jackie Brown“ – Der Kultstreifen von Quentin Tarantino 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.

DTM Race Driver 2

Unsere Tipps bringen Sie auf dem Siegertreppchen ganz nach oben!

Holen Sie den alten Mofahelm aus dem Keller und schließen Sie Ihr Lenkrad an. *DTM 2* ist eine perfekte Rennsportsimulation für alle Spieler, die von einem Rennspiel etwas mehr erwarten als „nur“ in Formel-1-Autos zu fahren. Von Truckrennen bis zur Rallye ist bei *DTM* alles dabei. Unsere Tipps begleiten Ihre Rennfahrerkarriere.

Grundlagen

Spät auf der Bremse

Um bei *DTM 2* zum Erfolg zu kommen, gilt es einige Grundregeln zu beachten, die in jeder Fahrzeugklasse und auf jedem Kurs gleich sind. Die KI-Fahrer sind nicht die Hellsten, denn sie haben den Fuß viel zu schnell auf der Bremse. Für Sie bedeutet das, dass Sie vorsichtig an einen Wagen heranfahren sollten, der in Kürze in eine Kurve einbiegen will, da Sie durch sein abruptes und zu frühes Bremsmanöver schnell auf seinem Kofferraum hocken. Genau dieses Fehlverhalten ist aber fast überall Ihre Chance. Versuchen Sie immer als Erstes die Kur-



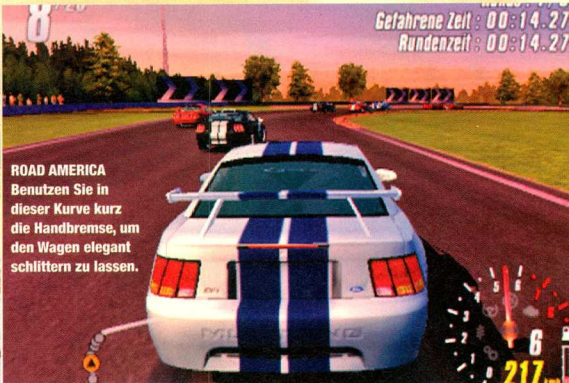
ven innen zu durchfahren, da die Kontrahenten stets auf der Ideallinie kleben. In vielen Rennserien müssen Sie Handbrems-Drifts beherrschen. Dafür drücken Sie den Handbrems-Button komplett durch und lenken voll in die gewünschte Richtung. So lassen sich auch 90-Grad-Kurven bewältigen. Um jeweils den richtigen Zeitpunkt des Einlenkens zu finden, bedarf es einiger Übung.

Früh überholen

Wenn es Ihre Aufgabe ist, eine bestimmte Platzierung herauszufahren, sollten Sie gleich zu Beginn Ihre Chance suchen, um zu überholen, denn da fahren



FAHRENDE LEITPLANKE Anstatt vom Gas zu gehen, schrammen Sie in Kurven lieber an Ihren Gegnern entlang.



ROAD AMERICA Benutzen Sie in dieser Kurve kurz die Handbremse, um den Wagen elegant schlittern zu lassen.

die Autos noch dicht beieinander. Wenn das Feld erst einmal auseinander gezogen ist, müssen Sie schon höllisch schnelle Runden hinlegen, um wieder ins Spiel zu gelangen. Agieren Sie aber niemals überhastet, nachdem Sie einmal die Platzierung herausgefahren haben. Versuchen Sie einen Platz weiter nach vorne zu kommen, um die Qualifikation zu sichern, doch gehen Sie dabei keine unnötigen Risiken ein.

Rempeln Sie sich zum Sieg

Viele Rennen können Sie durch eine ruppige Fahrweise für sich entscheiden. Auch wenn es nicht die feine englische Art ist, können Sie – wenn Ihr fahrerisches Können nicht ausreicht – in vielen Rennen den Gegner durch einen gezielten Crash weit in die hinteren Ränge schicken. Achten Sie dabei aber stets darauf, welchen Wagen Sie fahren, da alle Fahrzeuge unterschiedlich auf Crashes reagieren. Mit einem Formel-1-Auto ist diese Taktik nahezu sinnlos: Sie katapultieren sich durch einen Schaden am Auto selber aus dem Rennen. Die Kontrahenten scheiden nie aus – sie verlieren nur einige Plätze. Mit einem robusten Wagen können Sie andere Autos hervorragend als Bremspfeiler benutzen, wenn es in eine scharfe Kurve geht. Wenn Sie allerdings in Rambo-Manier in eine Kurve crashen und die anderen Autos als „Bremse“ benutzen wollen, sollten Sie immer innen in die Kurve heizen, sodass Autos, die außen fahren, verhindern, dass Sie aus der Kurve getragener werden.

Die Rennen

Convertible World Tour

Auf Strecken wie Surfers Paradise oder AA Kyalami gilt es, im Karriere-Modus einen Podiumsplatz herauszufahren. Als Fahrzeug steht Ihnen ein Volante zur Verfügung. Er ist leicht zu steuern, trägt aber nicht allzu viele Rempeler und Crashes. Schon nach vier, fünf Stößen

wird das Fahrverhalten beeinflusst. Die meisten Kurven auf den Rennstrecken dieser Serie lassen sich drifting ganz hervorragend bewältigen, ohne dass Sie groß in die Eisen gehen müssten.

Mustang Challenge

Mit dem schwerfälligen Mustang fällt auf der Road America und Laguna Seca das Überholen deutlich schwerer, jedoch können Sie die Probleme der KI-Fahrer in puncto spätes Bremsen ausnutzen und in den Kurven innen überholen. Ein Plus des Mustangs ist nämlich, dass er sehr robust ist und Sie damit auch des Öfteren hemmungslos rempeln können, bevor er auseinander fällt. Auf der Strecke Lacuna Seca müssen Sie in der ersten Kurve links innen überholen, indem Sie ganz spät bremsen und notfalls einige andere Autos als Bremse benutzen. Hier sollten Sie schon mindestens Sechster sein, um noch aufs Podium zu kommen. Bei der 90-Grad-Kurve vor Start/Ziel müssen Sie auf 60 km/h herunterbremsen.

Formel Ford

Ein völlig anderes Fahrgefühl vermitteln die federleichteren Formel-Ford-Autos auf Strecken wie Oulton Park oder Vallelunga. Die Boliden sind schnell, leicht und sehr empfindlich. Eine Fahrt über den Grünstreifen bedeutet oft das sichere Aus. Sofern Sie nicht auf der Ideallinie fahren, sind die schnellen Kurven nicht zu schaffen. Wer gleichzeitig bremsst und lenkt, legt eine spektakuläre Pirouette auf den Asphalt.

Pacific American Tour

Der Nissan Skyline GTR steuert sich ähnlich wie der 68er Mustang, ist aber etwas wendiger und beschleunigt schneller. Auch dieses Fahrzeug kann bis zum Ausfall einige Beulen vertragen. Die Handbremse ist Ihr wichtigster Partner auf den kurvigen Kursen Bathurst, Road America oder Laguna Seca. Auch hier kommen Sie oft nur voran, wenn Sie in eine vor Ihnen liegende Gruppe heizen.

Seat Leon Cup

Der Seat beschleunigt enorm und ist einfach zu fahren. Zudem verzeiht er einige Rempeler. Sie fahren den Cup unter anderem in Donington, wo Sie zwar auf Highspeed-Drifts setzen, jedoch Vorsicht beim Einsatz der Handbremse walten lassen sollten. Halten Sie die Bremse aber nicht zu lange fest, sonst schafft der Wagen die Kurven nicht. Neben einem Rennen im Oulton Park steht beim Seat Leon Cup auch die Indy-Strecke von Brands Hatch auf dem Programm. Dieses Rennen beschert Ihnen schnelle Kurven, die Sie zumeist mit Vollgas nehmen können.

Lightning Truck 500

Texas Speedway und Pikes Peak sind ovale Indy-Strecken. Wenden Sie also die schon bekannte Taktik für diese Strecken an (wenig driften, keine Ausbrüche zulassen). Die Autos sind schwerfällig und reagieren sensibel auf Dauervollgas. Der SVT Lightning ist schnell, neigt aber dazu, zu überdrehen, wodurch Sie die Ideallinie verlieren. Geben Sie deshalb behutsam Gas!

Super Truck

Immer wenn Sie ein Truckrennen als Alternativweg im Karriere-Modus vorfinden, sollten Sie diesen unbedingt einschlagen – so kommen Sie in der Handlung am schnellsten voran. Zwar fahren sich die Autos wie eine Rennschildekröte und beschleunigen im Schnecken tempo – nach einem verpatzten Start sollten Sie dennoch nicht neu starten. Die Trucks sind so lahm, dass sich der Führende nicht weit entfernen und jederzeit eingeholt werden kann. Besonders einfach wird es, wenn Sie eine Position nur noch verteidigen müssen, denn die meisten Truck-Strecken sind so eng, dass man kaum an ihnen vorbeikommt. Wenn Sie unbedingt überholen müssen, sollten Sie Tempo aufnehmen und seitlich in den Vordermann preschen.



Vintage Classic

Der Jaguar E Type ist mittelschnell und hat ein angenehmes Handling. Er neigt zum Ausbrechen – nehmen Sie in diesem Fall sofort den Fuß vom Gas. Sie fahren unter anderem in Brands Hatch, dem Nürburgring und dem A1-Ring. Die letzte Kurve vor Start/Ziel auf dem Nürburgring dürfen Sie mit Missachtung strafen und mit Vollgas durchdüsen.

Hella Euro Rallye

Mit dem Lancer Evo VII geht es durch Spanien. Benutzen Sie die Handbremse so oft wie möglich. Die Autos sind sehr sensibel und brechen leicht zur Seite aus. Vertrauen Sie auf die Anweisungen des Beifahrers, da Sie nicht „auf Sicht“ fahren können. Wenn Sie keinen kapitalen Crash bauen, schaffen Sie es, Erster oder Zweiter zu werden. Bei „Flugmanövern“ ist es wichtig, bei der Landung kein Vollgas zu geben, um die Räder nicht durchdrehen zu lassen.

Alp Duez

Ein leichtes Frösteln lässt sich kaum vermeiden, wenn man mit dem Subaru Impreza durch Schnee und Eis in St. Anton braust. Auf diesem Untergrund fährt es sich ähnlich wie bei einer Rallye. Sie driften ohne Ende und der Wagen bricht ständig aus. Achten Sie deshalb auf regelmäßigen Handbremseneinsatz, um keine 180-Grad-Drehungen zu vollführen. Da die Sicht bei Regen oder Schnee stark eingeschränkt ist, empfiehlt es sich, auf die Cockpitansicht zu verzichten.

UK Rallye Cross

Mit dem Bowler Wildcat geht es bei dieser Serie über Stock und Stein. Rempeln ist durchaus erwünscht und nötig, um an die Spitze zu fahren. Wer hier mit Bleifuß fährt, hat schon verloren. Achten Sie immer darauf, nicht zu lange im roten Bereich zu bleiben. Auf den Kurven Loch Rannoch A und B macht es durchaus Sinn, auf manuelle Schaltung zu setzen. Grund: Die Schaltwege wer-

den schneller angenommen. In Loch Rannoch A gibt es einen Alternativweg. Bei der S-Kurve (etwa bei 42 Sekunden) können Sie einfach geradeaus fahren, ebenso bei Loch Rannoch B bei ca. 1:10 Minuten. Die Abkürzungen sind zwar schwer zu fahren, dafür aber ideal, wenn Sie aus dem Verkehr entkommen wollen.

Stockcar League

Die Stockcars sind nervöse Fahrzeuge und überdrehen schnell. Dafür macht ihnen ein Rempler rein gar nichts aus. Wenn Sie einen Boxenstopp einlegen müssen, empfiehlt es sich, dies sehr früh zu erledigen, wenn Sie noch im Verkehr feststecken. Falls Sie jedoch freie Bahn haben (etwa, weil Sie Erster sind), können Sie auch versuchen, einen Vorsprung herauszufahren, um selbst nach einem späten Boxenbesuch noch in Führung zu liegen.

Global GT Lights

Die GT-Autos sind unheimlich schnell und liegen fest am Boden – ein Ausbrechen zur Seite kommt nur sehr selten vor. Sogar ein heißer Ritt übers Gras ist möglich, ohne viel Zeit zu verlieren. Lediglich bei Fahrten im roten Bereich müssen Sie aufpassen.

Mustang Challenge 2000

Der SVT Cobra ist ein Auto, mit dem man perfekt unter Einsatz der Handbremschleuder in die Kurve gehen kann. Obendrein ist er ein echter Panzerwagen, der viel verträgt und extrem ruhig auf der Straße liegt. Die Kurse Road America, Laguna Seca und Southfield Park sowie Southfield Heights sind aufgrund der vielen 90-Grad-Kurven wie geschaffen für dieses Auto. Setzen Sie also immer die Handbremse ein.

DTM

Die DTM-Autos sind rasend schnell, liegen wie ein Brett auf dem Boden und verzeihen einige Fahrfehler. Die Rennen

sind meistens sehr lang, also fahren Sie bedächtig und resignieren Sie nicht, wenn es nach zwei Runden noch nicht läuft. Oft müssen Sie im Karriere-Modus mehrere Rennen fahren, um ein Ziel zu erreichen (zum Beispiel vor einem bestimmten Fahrer anzukommen). Fahren Sie nicht das erste Rennen immer und immer wieder, wenn es nicht gleich klappt, sondern versuchen Sie sich an der ganzen Serie, da auch die KI-Fahrer Formschwankungen aufweisen und möglicherweise im zweiten Rennen völlig versagen, womit Sie wieder im Soll wären. DTM-Autos sind zudem dafür geschaffen, sich in Kurven voller Gegner hineinzudrängen.

Street Series

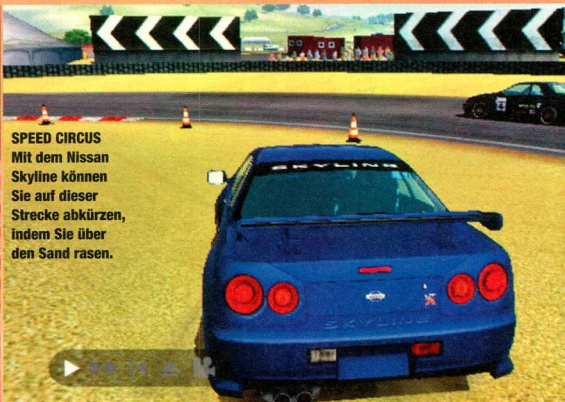
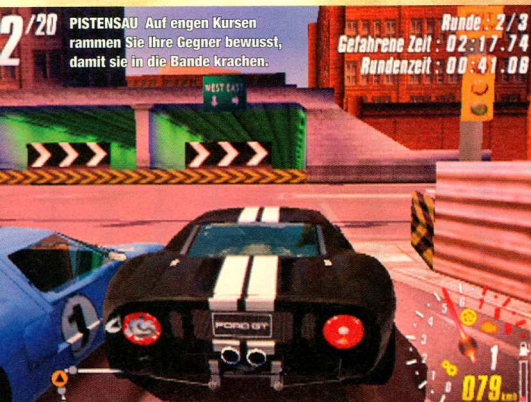
Hier gibt es wieder Handbrems-Action ohne Ende, da es auf den Straßenkursen nur so von 90-Grad-Kurven wimmelt. Diese Serie fährt sich ähnlich wie die Mustang Challenge. Achten Sie darauf, dass auf den Straßen immer wieder Hindernisse wie Brückenpfeiler platziert sind. Wenn Sie mit Vollgas dagegenrasen, ist das Rennen vorbei – es fährt sich nämlich schlecht mit nur drei Reifen.

Koenig Speedfest

Die Koenigs sind sensibel in Sachen Vollgas. Sobald sie im roten Bereich sind, brechen die Wagen aus und werden unfahrbar. Betätigen Sie das Gaspedal dieses eigenwilligen Vehikels nur sehr vorsichtig, um zeitraubende Dreher zu vermeiden. Tipp: Sie können Five-O im Karriere-Modus am A1-Ring in der zweiten Spitzkurve dermaßen ins Kiesbett rammen, dass Sie zwar Letzter werden, er aber auch nur Vorletzter, womit die Aufgabe, nur einen Platz hinter ihm anzukommen, erfüllt wäre.

Excalibur Cup

Mit dem DB Coupe befahren Sie die lange Variante des Nürburgrings. Im Karriere-Modus ist dies ein Alternativweg.



SPEED CIRCUS
Mit dem Nissan Skyline können Sie auf dieser Strecke abkürzen, indem Sie über den Sand rasen.

Wählen Sie unbedingt dieses Rennen, da Sie hier nur einmal antreten müssen, um eine Runde weiterzukommen, während Sie bei DTM wieder eine ganze Rennserie absolvieren müssten. Die Autos brauchen verhältnismäßig lange, um auf Touren zu kommen. Versuchen Sie deshalb auf den Einsatz der Handbremse zu verzichten, da dies die Wagen zu stark abbremst und Sie erneut ewig beschleunigen müssen.

XKR Serie

Mit dem Jaguar, der rund 250 km/h schafft, fahren Sie auf Straßenkursen. Für diese Serie gilt das Gleiche wie für die anderen Straßenrennen: Die schnellen Autos brechen kaum aus – und wenn Sie den Handbrems-Drift nicht beherrschen, brauchen Sie gar nicht erst loszufahren. Achten Sie darauf, dass Sie das richtige Mittelmaß in der Länge der Drifts finden, da Sie ansonsten entweder zu weit herausgetragen werden und gegen eine Mauer driften oder aber gegen die Pfeiler an der Innenseite der Kurve prallen.

V8 Supercars

Die Strecken, darunter Adelaide, Phillip Island und Eastern Creek, sind alle recht geradlinig. Der Ford Falcon oder der Holden Commodore sind mittelschnelle Autos, die Ihnen den Handbremseneinsatz schnell übel nehmen. Nutzen Sie die Curbs ausgiebig auf engen Strecken wie Adelaide. Auch eignen sich die Autos dazu, sich zum Sieg zu rempeln.

American 1000

Ein starker Rempler in die Bande und ein Single Seater Race Car ist hinüber und das Rennen vorbei. Achten Sie darauf, dass Sie sich aus Crashes heraushalten. Aufgrund der immensen Beschleunigung müssen Sie auf den Ovalen zudem darauf achten, dass Sie die Ideallinie halten und die Geschwindigkeit immer unter Kontrolle haben, um nicht aus den Steilkurven getragen zu werden.

Notfalls nehmen Sie Gas weg, wenn Sie merken, dass der Bolide sich Richtung Abflug bewegt. Ausflüge aufs Gras verzeiht der Wagen übrigens nicht.

World GT

Mit dem Jaguar X 220 über Formel-1-Strecken wie den A1-Ring zu jagen, macht höllisch Spaß. Der Wagen bricht zwar relativ leicht aus, verträgt dafür einige Karambolagen und lässt sich auch bei Ausritten aufs Gras noch steuern. Tipp: Wenn Sie auf die Grünanlagen geraten sind, ist es bei den meisten Autos möglich, durch Wegnahme des Gases und geringe Lenkbewegungen wieder auf die Strecke zu gelangen. Zu viel Gas ist gleichbedeutend mit einem Dreher.

Sunshine Series

Der Ford GT erlaubt es Ihnen, auch bei Tempo 210 noch schlingend in eine Kurve zu driften. Der Wagen fährt sich sehr gutmütig – fast wie ein VW Golf. Zum Glück ist er deutlich schneller und darüber hinaus auch noch schöner. Verzichtigen Sie auf Ihre Handbremse und gehen Sie stattdessen vor einer Kurve leicht vom Gas. Driften Sie elegant hinein und geben Sie rechtzeitig Gas zum herausbeschleunigen.

Hotrod

Hier können Sie sich wie Heimwerkerkönig Tim Taylor fühlen. Wie er haben auch Sie kaum Probleme mit dem Handling des Hotrod. Den engen Straßenkurs mit den vielen 90-Grad-Turns bewältigen Sie fast ausschließlich durch Handbremsdrifts. Boxenstopps sollten frühzeitig eingelegt werden.

Pacific Street

Hier sind Sie mit einem Ford Mustang Cobra unterwegs, ein Wagen, der Ihnen auf den Straßenkursen gut liegen sollte – vorausgesetzt, Sie beherrschen die Handbremsdrifts. Der Wagen bricht kaum aus, nach zwei, drei schwereren Crashes ist allerdings definitiv Schluss.

Supercar Cup

Wenn Sie die Auswahl haben, greifen Sie am besten zum Ford GT, da dieser in Sachen Handling dem Koenig um Längen voraus ist (siehe auch Koenig Speedfest). Die Strecken kennen Sie alle schon aus vorigen Rennen. Generell ist es sehr sinnvoll, Rennen auf neuen Strecken immer zu Ende zu fahren, selbst bei aussichtsloser Platzierung. So lernen Sie den Kurs kennen und wissen schnell, wo es Überholmöglichkeiten gibt.

Masters Grand Prix

Auf den F1-Strecken fahren Sie mit F1-Autos. Das heißt: Tempo 320, irre Beschleunigung und enorme Crash-Anfälligkeit. Ein Frontalauffahrunfall, und der Wagen ist hin. Bremsen Sie deshalb etwas früher als in den anderen Rennen, um Unfälle zu vermeiden. Trotzdem können Sie immer noch innen in Kurven rasen und so Plätze gewinnen.

Caliburn Classic

Mit dem Aston Martin geht es durch die Berge. Bei Loch Rannoch haben Sie endlich Gelegenheit, bei entsprechender Geschwindigkeit abzuheben. Achten Sie dabei darauf, dass Sie bei der Landung kein Vollgas geben und das Lenkrad gerade halten, sonst ist ein Crash vorprogrammiert.

Mamba Single Day

Durch den Oulton Park fahren Sie mit dem AC Mamba. Dieser Wagentyp erfordern kein großes Fingerspitzengefühl und sind einfach zu fahren. Achten Sie lediglich darauf, die Handbremse nicht zu lange durchgedrückt zu halten.

Speed Circus

Laguna Seca ist die Strecke, die Sie mit dem Nissan absolvieren. Bei den meisten Kurven müssen Sie nicht einmal vom Gas gehen, wenn Sie die Handbremse leicht anziehen. Die Wagen fahren übrigens auch gut über den Sand am Streckenrand.

CHEATS & CODES



Nico Lindner
27, Redakteur

Außen
Tophits, innen
Geschmack
– diesmal
liefern wir
Ihnen vor
allem **Cheats**
zu aktuellen
Topspielen.

Def Jam: Fight for NY

CHEATCODE Belohnungen für Prügelknaben

Eas Beat 'em Up im Hip-Hop-Style bietet mithilfe des Cheatmenüs einige Überraschungen. Über den Punkt „Extras“ im Hauptmenü gelangen Sie dorthin und geben die unten angegebenen Passwörter dann komfortabel über die Eingabemaske ein. Viel Spaß beim Ausprobieren – sobald wir weitere Codes finden, lesen Sie diese in PLAYZONE.

Passwort	Effekt
NEWJACK	100 Reward-Punkte
THESOURCE	100 Reward-Punkte
CROOKLYN	100 Reward-Punkte
DUCKETS	100 Reward-Punkte
DUCKETS	100 Reward-Punkte

Songs	
LOYALTY	Afterhours by Nyne
MILITAIN	Anything Goes by CNN
BIGBOI	Bust by Outkast
CHOPPER	Blindside by Baxter
CHOCOCITY	Comp by Comp
AKIRA	Dragon House by Chiang
PLATINUMB	Get it Now by Bless
GHOSTSHELL	Koto by Chiang
GONBETRUBL	Lil' Bro by Ric-A-Che
KIRKJONES	Man Up by Sticky Fingaz
RESPECT	Move! by Public Enemy
POWER	Original Gangster by Ice T
ULTRAMAG	Poppa Large by Ultramagnetic MCs
SIEZE	Sieze the day by Bless
CARTAGENA	Take a look at my life by Fat Joe
PUMP	Walk with Me by Joe Budden



STUNK Diesem Mann
gefallen die Bonus-Songs
nicht – Pech für ihn ...

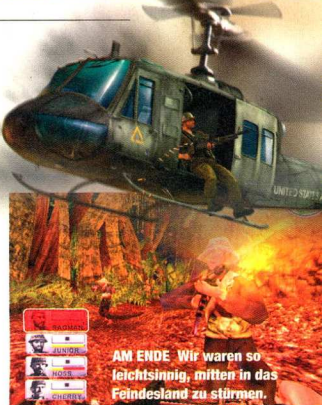


FREIGESCHALTET Das Cheat-
menü finden Sie unter „Extras“

Conflict: Vietnam

CHEATCODE Alle Missionen, unendlich Munition und mehr

Bedenken, dass Ihnen in *Conflict: Vietnam* plötzlich die Munition ausgeht, brauchen Sie nun nicht mehr zu haben. Mit dem folgenden Cheat erhalten Sie unendlich Munition sowie Save-Points, können alle Missionen auswählen und haben Zugriff auf alle Zwischensequenzen. Drücken Sie dafür im Hauptmenü (siehe Screenshot) L1, R1, L1, R1, **■**, **▲**, **●**, **▲**, **■** und **●**. Schon taucht unter „Optionen“ als Unterpunkt das Cheatmenü auf. Dort müssen Sie die Cheats aber erst aktivieren, was Sie allerdings auch während des Spiels noch nachholen können – nach dem Drücken von START finden Sie diesen Punkt im Bereich „Optionen“. Achtung: In Rambo-Manier durch den Urwald zu stapfen, ist Ihnen auch untersagt, wenn Sie Cheats verwenden.



AM ENDE Wir waren so
leichtsinnig, mitten in das
Feindesland zu stürmen.

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, fiesem Endgegner und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Star Wars Battlefront

CHEATCODE So simpel und doch so hilfreich

Wenn Sie im Einzelspieler-Modus erst einmal eine historische Kampagne gestartet haben, ist Durchhaltevermögen angesagt. Bevor Sie das finale Match bestreiten, wollen einige Schlachten geschlagen werden. Dank des folgenden Cheats können Sie den direkten Weg zu den einzelnen Kämpfen nehmen. Wählen Sie dazu „Historische Kampagne“, wählen Sie wie gewohnt Ära und Fraktion aus und drücken Sie dann im Planetenauswahlschirm **■**, **●**, **■** und **●**. Nun können Sie bequem durch die einzelnen Planeten scrollen.



DRÜCKEN SIE JETZT!
In diesem Schirm geben Sie den Cheat ein.

ENDOR

DIE SCHLACHT VON ENDOR

ZURÜCK **ANNEHMEN**

AUF KASHYYYK Zeigen Sie den Wookiees, wo der Blaster hängt!

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
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
Catwoman	11/2004
Champions of Norrath	08/2004
Die Sims	05/2004
Disney's Extreme Skate Adventure	01/2004
Disney's 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
Herr der Ringe: Rückkehr d. Königs	01. 03/2004
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
Medal of Honor: Rising Sun	11/2004
Mission Impossible: Operation Surma	05/2004
MTX Mototrax	06/2004
MX Unleashed	05. 06/2004
NBA Jam	13/2003
NBA Ballers	10. 11/2004
Need for Speed Underground	02. 11/2004
Pitfall: Die verlorene Expedition	05. 06/2004
Prince of Persia: The Sands of Time	01. 07. 08/2004
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	09/2004
Rainbow Six 3	06/2004
Red Faction II	01. 12/2003
Rise to Honour	10/2004
Rogue Ops	04/2004
RPM Tuning	11/2004
RTX Red Rock	12/2003
Samurai Jack: The Shadow of Aku	11/2004
Shrek 2	09/2004
Spawn: Armageddon	03/2004
Spider-Man 2	09/2004
Splashdown 2: Rides Gone Wild	12/2003
Spy Hunter 2	03/2004
SSX 3	02. 10/2004
Starsky & Hutch	01/2004
Star Trek: Shattered Universe	11/2004
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 – Geprengte Ketten	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

Terminator 3: The Redemption

CHEATCODE So kratzt Sie nicht einmal mehr der weibliche Terminator.

Über das Hauptmenü können Sie unter anderem in das Credits-Menü wechseln. Hier geben Sie die Cheats in der unten angeführten Liste ein, um die jeweiligen Effekte zu erzielen. Achtung: Sie müssen die genannten Buttons immer auf einmal drücken, nicht hintereinander. Unter anderem verschaffen Sie Ihrer Spielfigur so eine unverwundliche Außenhaut. Dem erfolgreichen Abschluss der Levels dürfte nun nichts mehr im Weg stehen, oder?



SPECIAL THANKS TO ARNOLD SCHWARZENESSER, JONATHAN MOSTOW, GE PICTURES AND EVERYONE INVOLVED IN THE MAKING OF THE TERMINATOR 3 FILM FOR THEIR SUPPORT.

ATARI DEVELOPMENT
PARADIGM ENTERTAINMENT

SHAWN WRIGHT
JIM GALE

WICHTIG In diesem Credits-Bildschirm, Teil des Hauptmenüs, geben Sie die Cheats ein.

Cheat	Effekt
Kreis, Dreieck, L1	Alle Upgrades
Kreis, R2, R1	Unverwundbarkeit
Kreis, R2, Dreieck	Alle Levels freischalten

VERSCHLUSSELTE ORDNUNG

FILME

PROFIL 01

FILM: INTRO
FILM: HOLLYWOOD HILLS
FILM: SKYNET (AUSSEN)
FILM: SKYNET (INNEN)
FILM: LA WÜSTEN
FILM: LA STADT
FILM: LOS ANGELES
FILM: FREIBOR
FILM: RÜBEL UND HIGHWAY
FILM: PK TITAN
FILM: PK CARRIER
FILM: TUNNEL
FILM: SKYNET
FILM: CBB HANGAR
FILM: CRYSTAL PEAK
FILM: SCHLUSSE

DATEIWAHL: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 EXTRA KOOP MIT

FÜR BESSERESEHER Alle Filmsequenzen sind freigeschaltet.

ZURÜCK **ALLES**

UPGRADES

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

AUPLADEN 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

VISION-ZEIT 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

VISION-SCHADEN 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

VISION-FREI 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

VISION-LADUNG 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

TERABYTES

0 DISPER LEVEL

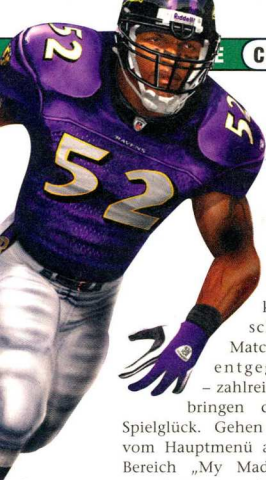
1000 SUMME

1000 VERFÜGBAR

ALLE UPGRADES Gehen Sie gleich ZURÜCK

Beginn gewappnet in die Schlacht.

ANDERN

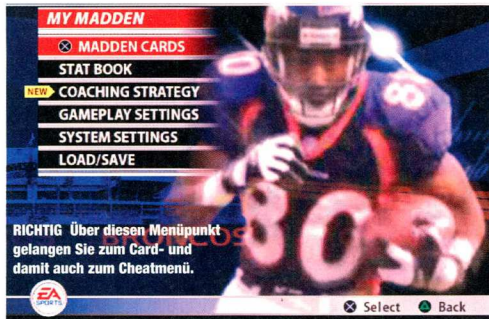


Madden NFL 2005

CHEATCODE Die richtigen Tricks für Freunde von Sacks, Downs und Interceptions

Dank der folgenden Cheatliste können Sie schwierigen Matches ruhiger entgegensehen – zahlreiche Cheats bringen das nötige Spielglück. Gehen Sie dafür vom Hauptmenü aus in den Bereich „My Madden“ und von dort aus zu den Madden Codes. Über einen komfortablen Eingabeschirm können Sie dann die jeweiligen Cheatkarten aktivieren. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Code	Effekt
J3318F	Bingo! – Die Interceptions im Spiel mehren sich um 75 Prozent.
B61A8M	Da Bomb – Passweite ohne Limit
I76X3T	Da Boot – Reichweite für Field Goals ohne Limit
M89S8G	Extra Credit – Award-Punkte für Interceptions und Sacks
V65J8P	First and Fifteen – Der Gegner muss vor dem 1st Down 15 Yards gutmachen.
O72E9B	First and Five – Die für den 1st Down nötigen Yards werden auf 5 festgelegt.
R14B8Z	Fumblitis – Fehlerrate des Gegners steigt um 75 Prozent.
L96J7P	Human Plow – Break Tacklings verstärken sich um 75 Prozent.
D57R5S	Lame Duck – Pässe des Gegners misslingen öfter.
X78P9Z	Mistake Free – Die Fehlerquote der eigenen Spieler nimmt ab.
Y59R8R	Mr. Mobility – Ihr Quarterback kann nicht gesackt werden.
D59K3Y	Super Dive – Die Diving-Entfernung vergrößert sich um 75 Prozent.
V34L6D	Tight Fit – Die Distanz zwischen den gegnerischen Torstangen wird geringer.
L48G1E	Unforced Errors – Bei Jukes verliert der Gegner den Ball.
Z28X8K	3rd Down – Der Gegner muss 3 Downs machen, um einen 1st zu bekommen.
P66CAL	5th Down – Fünf Downs, und Sie bekommen einen 1st Down.
P67E1I	Schalten Sie TJ Duckett frei!



INFO PLATINUM

Hitman: Contracts

CHEATCODE Für das Lied vom Tod braucht der Hitman nicht mehr als eine Klaviertaste.

Wir wollen Sie vorwarnen: Auch wenn Sie mit den folgenden Cheats unter anderem einzelne Spielabschnitte anwählen können, wird das Spiel dadurch nicht leichter. Immerhin können Sie sehen, was später noch an Herausforderungen auf Sie wartet. Ob Sie den Titel des Hitman verdienen? Für die Liste mit allen Levels drücken Sie im Startbildschirm **■, ▲, ●, ←, ↑, →, L2 und R2**. Um einen Level zu überspringen und auch noch eine Extrawaffe zu bekommen, drücken Sie während des Spiels **R2, L2, ↑, ↓, X, L3, ●, X, ● und X**.



DAS ZEUGNIS FINDEN SIE ALS PDF ZUM AUSDRUCKEN IM ROM-BEREICH DER DVD

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 aufklappbare Hefteröffnung zu *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter*?

- Super! Das macht gleich Appetit auf mehr.
- Finde ich ganz in Ordnung.
- Das hätte es wirklich nicht gebraucht.

4. Wir haben unsere PLAYZONE-DVD umgestaltet zur moderierten Show **PLAYZONE Live**. Wie finden Sie dieses Konzept?

- Klasse! Das hätte 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 Game Boy (Advance), der reicht mir.
- Tragbare Konsolen interessieren mich nicht.

6. Was halten Sie von unseren 24-seitigen Sonderheften, wie in diesem Monat dem zu *Killzone*?

- 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
The Getaway: Black Monday	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GTA San Andreas	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Project: Cold Fear	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Project: Snowblind	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Champions: Return to Arms	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prince of Persia: Warrior Within	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DHdR: Das dritte Zeitalter	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Need for Speed Underground 2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung: Resident Evil Outbreak	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung: DTM Race Driver 2	___	<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 12, 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: 12/04)

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

ak tronic	92-93
Atari	19
Activision	31, 89
Cinemaxx	99
Codemasters	13, 49, 73
COMPUTEC MEDIA AG	105, 113, 121, 123, 133
Take 2	7, 34-35
THQ	2
Ubisoft	15, 45
Vivendi Universal	103

SPIELE-HOTLINES

Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari (techn. Betreuung) www.atari.de	0190/771882	Mo.-So. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Atari (spiel. Betreuung) www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/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	€ 0,12/Min.
Take 2 (Express-Hotline) www.take2.de	0190/87326836	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Take 2 (Standard-Hotline) www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Take 2 (Helpline) www.take2.de	0190/87326836	Mo.-So. 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. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games www.vugames.de	0190/151200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

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.-l. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V.-l. S. d. P.)
Redaktion: Maik Bütetür, Nico Lindner
Redaktionelle Mitarbeit (Praktikant): Robert Léval
Freie Mitarbeiter für diese Ausgabe: Alexander Funke,
Winfried Rudrof, Christian Schönlein
Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Redakteurin DVD: Stefanie Schetter
Hardware-Redakteur: Bernd Hoffmann
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Redaktion Tipps & Tricks: Thomas Eder, Michael Meyer
Bildredaktion: Albert Kraus (l.g.), Tobias Zellerhoff
Textchefin: Margit Koch-Weiß
Stellvertretende Textchefin: Claudia Brose
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer, Esther Marsch,
Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: David Mola, Britta Rasp,
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 dieser Zeitschrift 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 Teilausgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:
Anzeigen disposition/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,
Peter Nordhausen

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 Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Szameitat, Anschrift siehe oben

Vorstand:
Christian Galtenpoth (Vorsitzender),
Oliver Menne

Verlag:
Produktionsleitung: Martin Glosmann, Ralf Kutzer
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeannette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

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. A. 5081 Anif
Tel: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schott gruppe
ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugewiesen: WKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



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 12/2004, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

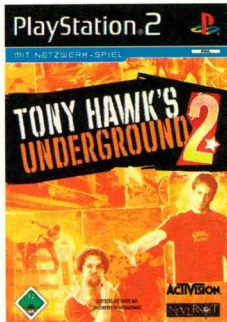
Logo of the Information Society for the Distribution of Carriers e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2004 43.583 Exemplare

ABO-MANIA

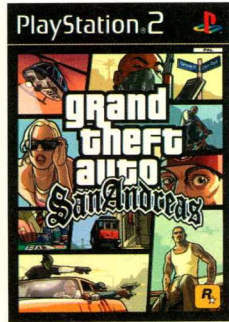
Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, kann unter diesen **drei genialen Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.



Burnout 3
Darauf haben Rennspielfans viel zu lange warten müssen: Der dritte Teil der Rennspielsaga startet endlich durch – und wie. Machen Sie sich gefasst auf geniale Optik, noch spektakulä-rere Crashes und ein fantastisches Geschwindigkeitsgefühl. Eine Vielzahl von Spielmodi und spannende Herausforderungen sorgen dafür, dass man sich von diesem Rennspielerebnis so schnell nicht mehr lösen kann.
Prämien-Nr.: 002550



Tony Hawk's Underground 2
Keine Spur von Altersschwäche: Wo anderen Serien schon ab dem zweiten Teil die Luft ausgeht, präsentiert sich Tony Hawk in seinem sechsten Spiel wieder voller frischer Ideen, die auch Kenner der Vorgänger zum erneuten Zocken einladen. Lassen Sie es nicht entgehen und seien Sie dabei, wenn Team Hawk auf der World Destruction Tour um die Vorherrschaft in sechs Weltstädte gegen Team Margera kämpft!
Prämien-Nr.: 002564



GTA San Andreas
Das womöglich wichtigste und erfolgreichste Spiel des Jahres wirft seinen übergroßen Schatzen 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: 29.10.2004. Ausweis-kopie des Prämienempfängers notwendig*.
Prämien-Nr.: 002554

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.

Einfach und bequem online abonnieren:

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 _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
Prämie _____ Prämien-Nr. _____

*GTA San Andreas: Ausweiskopie zum Nachweis der Volljährigkeit des Prämienempfängers erforderlich.

Bitte beachten: Bei Bankenzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!
Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
 Bequem per Bankenzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)
Kreditinstitut: _____
Konto-Nr.: _____
Bankleitzahl: _____
Kontoinhaber: _____
 Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 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 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 des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)



VORSCHAU

Ausgabe 01/2005 ab **17.11.04** am Kiosk!



**Jetzt immer
mittwochs!**

INFO VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Titel	Termin
.hack//Quarantine (Part 4)	24. Nov.
BDFL Manager 2005	22. Okt.
Call of Duty: Finest Hour	25. Nov.
Crash 'n' Burn	Nov.
Crisis Zone	20. Okt.
Dancing Stage Fusion	Nov.
EyeToy Play 2	10. Nov.
FlatOut	Nov.
The Getaway: Black Monday	17. Nov.
Ghost Recon 2	25. Nov.
Godzilla: Save the Earth	Nov.
GTA San Andreas	25. Nov.
Killzone	24. Nov.
Larry: Magna Cum Laude	25. Okt.
Megaman X Command Mission	19. Nov.
Metal Slug 3	8. Nov.
Mortal Kombat: Deception	Nov.
Outlaw Golf 2	Nov.
Prince of Persia: Warrior Within	Nov.
Syberia II	Okt.
Die Urbz: Sims in the City	11. Nov.
WWE SmackDown! vs. RAW	Mitte Nov.

Metal Gear Solid 3

Deutsche *Metal Gear*-Fans müssen sich noch bis zum nächsten Jahr gedulden, in den USA soll das Spiel aber schon am 17. November erscheinen. Zeit für einen neuen Bericht zu *MGS 3: Snake Eater!*

Gran Turismo 4

Das neue *Gran Turismo* wird nun doch vorerst ohne Online-Features auskommen müssen, dafür sollte das Spiel, wenn alles klappt, so zumindest doch noch dieses Jahr in die Läden kommen.



Grand Theft Auto San Andreas

Wie vermutet werkelt man bei Rockstar bis zur letzten Sekunde am neuen *GTA*, sodass es keine Vorab-Testversionen gab. Im nächsten Heft gibt's endlich den großen Test zu *San Andreas!*



WEITERE THEMEN

- ➔ **Warrior Within**
Teil 2 von *Prince of Persia* im PLAYZONE-Härtetest
- ➔ **The Getaway**
Wird der „Black Monday“ ein Feier- oder ein Trauertag?
- ➔ **SmackDown! vs Raw**
Wir kämpfen uns durch bis an die WWE-Spitze.
- ➔ **Die Pflicht ruft!**
Wird *Call of Duty: Finest Hour* besser als *Medal of Honor*?

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.

KONAMI

alles oder nichts... mach' dein spiel!

*"Das beste Fußballspiel der Welt
bekommt eine würdige Fortsetzung!"*

GamePro10/04

"Die perfekte Simulation"

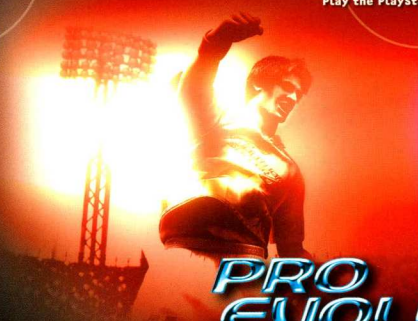
Best of GC 2004

"Unerreicht gutes Gameplay"

PlayZone109/04

"Ein Wahnsinnsspiel!"

Play the PlayStation10/04



PRO EVOLUTION SOCCER™ 4



PlayStation 2



PC
DVD-ROM



"PS" and "playstation" are registered trademarks of Sony computer entertainment inc. all rights reserved. xbox, live, 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.

www.konami-europe.com
www.konamistyle.de

©1999, KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. KONAMI is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. in Japan and other countries. All other trademarks and registered names are the property of their respective owners and are used under license.



TRISH *

SPLATTER!

SCHAU MAL... MEINE WAFFEN HINTERLASSEN KEINE WEIBEN SPUREN!

AUA!

AUTSCH MEIN AUGE

BACKENPUTTER FÜR

MEIN HAAR SIEHT ASSREIN AUS UND JETZT STIRBST DU!

WÜRG

€29.99

JETZT FÜR UVP



PlayStation 2

DEVIL MAY CRY 2



CAPCOM

KLOPPE GIBT'S IM HANDEL

* DIE PlayStation.2 VERSION ENTHÄLT ALS BONUS DIE DEVIL MAY CRY™ CHARAKTERE DANTE UND TRISH