

100% PLAYSTATION 2

06/2004

Dez. '04 - Jan. '05

Luxemburg € 5,90
Österreich € 5,60
Schweiz sfr 9,50



PLAY GAMES

nur € 4,90

GTA SAN ANDREAS

Riesentest & Cheats zum besten
PS2-Spiel überhaupt!

KILLZONE

Endlich! Das Halo
für die PS2!

MORTAL KOMBAT DECEPTION

Das härteste MK aller
Zeiten im Test!

GOLDENEYE ROGUE AGENT

EAs Agenten-Shooter
unter der Lupe!

PRINCE OF PERSIA

WARRIOR WITHIN

Noch viel besser als erwartet: An
diesem Prinzen kommt keiner vorbei!

TOP-SPIELE ZUM FEST!

GTA - San Andreas: 98%
Prince of Persia 2: 93%
Jak 3: 91%
Need for Speed
Underground 2: 90%
Ratchet & Clank 3: 91%

DIES IST... ...DIE STUNDE DER ENTSCHEIDUNG!



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

—Play PlayStation 04/04

CALL OF DUTY FINEST HOUR

BALD ERHÄLTlich!

www.activision.de



Brisante Schladten
versetzen Sie mitten
in die Hitze des
Gefechts.

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



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



XBOX
LIVE



PlayStation.2

ACTIVISION

© 2004 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes 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 DNAS ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Für das Online-Spiel werden eine Internet-Verbindung, ein Netzwerkadapter (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 Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



www.activision.de

Editorial

Goodbye 2004!

Ein für Videospieler großartiges Jahr geht zu Ende und wir verabschieden uns mit den meisten Tests, die je in einer **Play Games** untergekommen sind. Und was für welche! *GTA San Andreas*: 98%, *Prince of Persia*: 93%, *Jak 3*: 91%, *Ratchet & Clank 3*: 91%, *THUG 2*: 91%, *WWE Smackdown vs. Raw*: 90%, *Need for Speed Underground 2*: 90% – dazu Spitzenspiele wie *Killzone*, *Sly 2*, *Mortal Kombat: Deception*, *Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter*, *NBA Live 2005*, *Pro Evolution Soccer 4* und einige mehr, die nur knapp an unserem Award vorbei geschrammt sind. Aber nicht nur im Weihnachtsgeschäft, auch in der Rückblende zeigt sich 2004 als ein mit Neuerscheinungen prall gefülltes Jahr. Damit ihr trotzdem nicht den Überblick verliert, haben wir in unserem beiliegenden Jahrbuch noch einmal alle Tests aus 2004 Revue passieren lassen. Spiele, die es bis zum Redaktionsschluss für das Taschenbuch nicht mehr auf unsere Schreibtische geschafft haben, besprechen wir natürlich im Heft.

Wer sich noch eingehender informieren und auch einmal über den Tellerrand des PlayStation 2-Marktes hinausblicken möchte, sollte sich unbedingt unser **Videospiele Jahrbuch** genauer ansehen. Darin werden sämtliche Konsolenspiele aus 2004 detailliert vorgestellt und alle in Deutschland erhältlichen Videospiele in einer Testübersicht zusammengefasst – und das sind über 1.000! Außerdem findet ihr im **Videospiele Jahrbuch** unter anderem ausführliche Zubehörtests, einen übersichtlichen Genre-Finder und ein großes Gewinnspiel mit einer Riesensmenge toller Preise. Dieses hochwertig ausgestattete Sammelstück sollte in keinem Bücherregal fehlen, findet jedenfalls euer

Martin Mirbach



Ausbruch der Megapreise!

In Zusammenarbeit mit Capcom verlosen wir **8 Pakete** mit je einem PS2-Spiel *Resident Evil Outbreak*, dem offiziellen Lösungsbuch, einem streng limitierten *RE T-Shirt*, einer *Resident Evil Outbreak* PC-Maus, einem Keycord und dem Roman *Resident Evil Apocalypse*.

Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, müsst ihr nur wissen, wie die bereits angekündigte Fortsetzung von *Resident Evil Outbreak* vollständig heißt.

Antwort bitte auf eine Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) an:

BriStein Verlag GmbH
RE Outbreak
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

Oder per E-Mail:
playgames@bristein.com

Einsendeschluss ist der **31.12.2004**. Viel Glück!



Rubriken

Abo-Angebot	98
Charts	36
Gamewatch	12
Impressum	122
Kaufberatung	106
Lesertests	104
Nachbestellung	111
News	6
Vorschau	122
Wertungssystem	37
Service	105

Tipps & Tricks

Cheats	
Diesmal unter anderem mit GTA San Andreas, Burnout 3, Def Jam: Fight for New York und Silent Hill 4	108
Komplett gelöst!	
Silent Hill 4: The Room	112

Feature

EyeToy Mania	16
Ihr werdet assimiliert!	
Widerstand ist zwecklos!	

Previews

Area 51	34
Bard's Tale, The	35
Commandos Strike Force	30
Ghost Recon 2	24
Johnny Whatever	34
Metal Gear Solid 3	35
Rumble Roses	34
Shadow of Rome	32
Stolen	28
Tenchu: Fatal Shadows	35

DVD-Tests

Das geheime Fenster	101
Die Bourne Identität SE	101
Eine schrecklich nette Familie 2	103
Helden-Box	103
Ronin	102
The Day After Tomorrow	100
The Lost Boys	102

Zubehör

Hardware-Tests	96
Head Hunter Gun, Nano Pad, Ultimate Cheats und vieles mehr im Härtestest!	

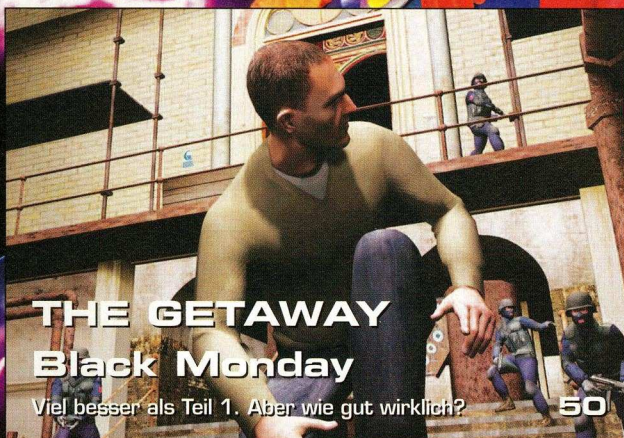
Wettbewerb

Colin McRae Rally 2005	87
Spider-Man 2	83
Kao 2 & Future Tactics	93
Resident Evil Outbreak	3



JAK 3

Sony setzt die Jump'n'Run-Messlatte höher! **54**



THE GETAWAY

Black Monday

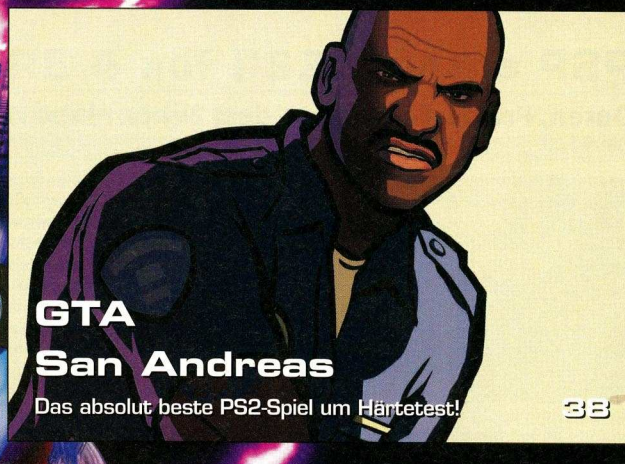
Viel besser als Teil 1. Aber wie gut wirklich? **50**



MORTAL KOMBAT

Deception

Das härteste MK aller Zeiten unter der Lupe! **56**



GTA San Andreas

Das absolut beste PS2-Spiel um Härte-test!

38



PRINCE OF PERSIA Warrior Within

Genial! Des Prinzen Rache ist phänomenal gut!

42



KILLZONE

So gut ist das "Halo für die PS2" wirklich!

52

PS2-Tests

.hack 4: Quarantine	91
Adiboo: Jagd auf Energiepiraten	89
Backyard Wrestling 2: There...	91
BDFL Manager 2005	90
Club Football 2005	90
Crescent Suzuki Racing	94
Crimson Sea 2	95
Dancing Stage Fusion	87
Die Unglaublichen	89
Digimon Rumble Arena 2	92
Disney Move	22
DJ Decks FX	77
Dragon Ball Z: Budokai 3	92
Duel Masters	92
Dukes of Hazzard 2	88
Dynasty Warriors 4: Empires	94
EyeToy Chat	21
EyeToy Play 2	21
Fight Club	75
Flatout	78
Fussball Manager 2005	90
Future Tactics: The Uprising	93
Get On Da Mic	22
Getaway: Black Monday, The	50
Godzilla: Save the Earth	84
Goldeneye: Rogue Agent	46
Gradius V	94
Große Haie, kleine Fische	82
GTA San Andreas	38
Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	58
Hugo: Cannoncruise	95
Jak 3	54
Kao the Kangaroo: Round 2	93
Killzone	52
King Arthur	74
King of Fighters 2000/2001	86
Leisure Suit Larry: Magna Cum...	89
McFarlane's Evil Prophecy	95
Mega Man X: Command Mission	86
Men of Valor	84
Metal Slug 3	86
Mortal Kombat: Deception	56
Motorsiege: Warriors of Primetime	95
NBA Live 2005	85
Need for Speed Underground 2	48
Prince of Persia: Warrior Within	42
Pro Evolution Soccer 4	79
Ratchet & Clank 3	68
Ribbit King	94
Rollercoaster World	94
RPM Tuning	94
Seek & Destroy	95
Sega Superstars	19
Silent Hill 4	81
SingStar Party	18
Sly 2: Band of Thieves	72
Spy Fiction	88
Spyro: A Hero's Tail	80
Syberia 2	82
TIF 2005	88
Ty the Tasmanian Tiger 2	91
THUG 2: World Destruction Tour	85
U-Move Supersports	19
Under the Skin	95
Unglaublichen, Die	89
Urbz: Sims in the City	76
WRC	87
WWE: Smackdown vs. Raw	70
X-Men Legends	83

Newsflash

Acclaim [Ex-Acclaim-Mann Rod Cousins hatte die britischen Studios zusammen mit Europay Capital Advisers gekauft und vorübergehend in Exclaim umbenannt. Der Insolvenzverwalter der Studios in den USA zweifelt jedoch an der Rechtmäßigkeit dieses Verkaufs]

Alice [soll mit Wes Craven als Regisseur verfilmt werden. Vertrieb wird Dimension sein]

Area 51 [bekommt ebenfalls eine Filmumsetzung spendiert. Paramount hat aber noch keine Besetzung und keinen Regisseur]

Bill Gates [hat vor Studenten der Universität von Kalifornien, Berkeley, stolz die Onlinefähigkeiten der kommenden Xbox 2 angesprochen. Damit meinte er speziell den Spectator-Modus und Xbox-TV das zukünftig Spielern erlauben soll, anderen Spielern beim Zocken zuzuschauen. Dieses Feature sei das Produkt seiner Firma, auf das er sich zukünftig am meisten freue]

Bio-DVD [Pioneer hat eine DVD entwickelt, die zu 87 Prozent aus biologisch abbaubarem Material besteht. Sie wird aus Harz und Getreidestärke hergestellt, kann kompostiert werden und verrötet nahezu komplett. Essen möchten wir das Ding aber trotzdem nicht...]

Blood Rayne 2 [erscheint auch in Europa. Ihr werdet das Spiel zumindest als UK-Version im kommenden Frühjahr bestellen können. Eine deutsche Version wird Publisher Vivendi wegen des hohen Gewaltgrades wohl erst nicht anstreben]

Bungle [wird nach Halo 2 (Xbox) erstmal kein weiteres Halo programmieren. Ein Halo 3 ist also in weite Ferne gerückt. Viel mehr will man etwas ganz Neues machen, über dessen Inhalt sich Chef Pete Parsons aber noch ausschweigt]

Capcom [plant eine Collector's Edition zu Resident Evil 4. Inhalt und Preis sind noch unbekannt]

Criterion [arbeitet bereits an Burnout 4 für die PS2. Die aktuelle Version ist bereits spielbar und soll eine enorme technische Weiterentwicklung zum Vorgänger darstellen]

Darkwatch [ist auf dem Sprung nach Hollywood. Das Produzententeam der Final Destination-Filme haben sich die Rechte gesichert]

Def Jam 3 [ist schon in Vorbereitung. Auf der offiziellen Homepage wird schon nach Mitarbeitern gesucht]

PSP enthüllt!

Daten, Preise, Fakten aus dem Nipponland

Preise einfach umrechnen? Kann man eigentlich nicht machen. Dafür sind die Märkte zu verschieden. Dennoch können und wollen wir nicht darauf verzichten, euch über den Verkaufsstart des PSP in Japan zu informieren. Dort geht Sonys Handheld inklusive Steuern für 20.790 Yen an den Start, was umgerechnet etwa 153 Euro entspricht. Als Zubehör stehen ein 32 MB Memory Stick für 2.940 Yen (ca. 21,50 Euro), ein Netzteil für 3.675 Yen (ca. 27 Euro), ein 1.800 mAh Akkupack für 5.040 Yen (ca. 37 Euro), ein Stereo-Kopfhörer für 2.940 Yen (ca. 21,50 Euro) und ein Soft Case mit Handschlaufe für 2.100 Yen (ca. 15,50 Euro) mit im Regal. Alles in allem kann man also knappe 300 Euro loswerden, ohne überhaupt ein Spiel gespielt zu haben. Doch halt! Sony stellt alles zusammen als Value Pack für umgerechnet etwa 195 Euro zur

Kollon (GSK), Need for Speed Underground Rivals (RSP), Tiger Woods PGA Tour (SPS), Armored Core: Formula Front (SIM), Rengoku: The Tower of Purgatory (RPG), Dynasty Warriors (ACT), Mahjong (GSK), Metal Gear Acid (STG), Mah-Jong Fight Club (GSK), AI Go (GSK), AI Mah-Jong (GSK), AI Shogi (GSK), Kotoba No Puzzle Mojipittan Daijiten (GSK), Ridge Racers (RSP), Puya Pop Fever (GSK), Dokodemo Issyo (Sammlung), Hot Shots Golf (SPS) und Puzzle Bobble Pocket (GSK).

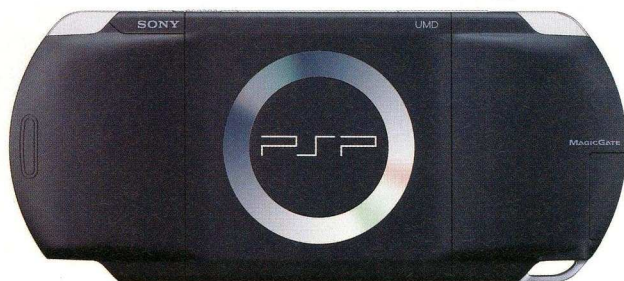
Auch weitere technische Details wurden bekannt. So soll es zwar bei Filmen einen Regionalcode geben, nicht aber bei Spielen. Dennoch warnt Sony ausdrücklich vor Importen, da wegen regionaler Anpassungen bestimmte Features (z.B. der Multiplayer-Modus) nicht lauffähig sein könnten. Die Akkulaufzeit soll beim Spielen vier bis sechs Stunden und beim Abspielen von Filmen zwischen vier und fünf Stunden betragen, jeweils bei abgeschalteten LAN-Modus und dem Gebrauch von Kopfhörern. Mehr zum

PSP und seinem Deutschlandstart in unserer nächsten Ausgabe.



Verfügung, was natürlich unschlagbar günstig ist – und Mitbewerber Nintendo ziemlich kalt erwischen dürfte.

An Spielen werden zum Verkaufsstart am 12. Dezember gleich 21 Titel aller Genres zur Verfügung stehen, und zwar: Lumines (GSK), The Legend of Heroes Gaghavtrilogy White Witch (RPG), Vampire Chronicle: The Chaos Tower (BEU),



RE 4 auf PS2

Nackenschlag für Nintendo

Vertrieb: Capcom Hersteller: Capcom Genre: ADV Erhältlich: Q4/2005

Der vierte Teil der *Resident Evil*-Serie sollte eigentlich GameCube-exklusiv erscheinen und ein "System Seller" werden – ein Kaufgrund für Nintendos Würfel also. Doch nun hat Capcom angekündigt, dass *Resident Evil 4* auch für die PS2 erscheinen wird. Zwar erst Ende 2005 und somit mit fast einem Jahr Verspätung gegenüber der GCN-Version, aber immerhin. Über die Gründe wird viel spekuliert, letztendlich dürften aber die hervorragenden Verkaufsaussichten eine entscheidende Rolle gespielt haben. In unserer nächsten Ausgabe werden wir euch mit einem großen Preview auf den allerneuesten Stand bringen.



▲ Eine Nintendo-Konsole braucht ihr euch wegen RE4 nicht mehr zulegen.

HITMAN Blood Money

47 gibt nicht auf

Vertrieb: Eidos Hersteller: Io Interactive Genre: ACT Erhältlich: Q1/2005

Das geht schnell: Trotz der vergleichsweise schwachen Marktpartenance von *Hitman: Contracts* kehrt Eidos' kahlköpfiger Killer im Maßanzug bereits im Frühjahr auf die PS2 zurück. In *Blood Money* muss 47 mit ansehen, wie seine ebenfalls für die Agentur ICA arbeitenden Killer-Kollegen einer nach dem anderen gemeuchelt werden. Offenbar beansprucht eine andere, weit mächtigere Agentur den Weltmarkt ganz allein für sich. Um dies (und sein eigenes Ableben) zu verhindern, soll 47 von der bislang spannendsten Story und einer deutlich weiterentwickelten Glacier-Engine profitieren, so Entwickler Io Interactive.



▲ In der Glitzermetropole Las Vegas kommt es zum tödlichen Showdown.

CLOSE COMBAT First to Fight

Full Spectrum Warrior aus der Ego-Perspektive

Vertrieb: Take 2 Hersteller: Global Star Genre: EGO Erhältlich: Q2/2005

Statt echtzeitstrategisch zu Werke zu gehen, findet ihr euch in *First to Fight* in einem taktischen Ego-Shooter-Szenario wieder. Selbstverständlich haben auch echte Marines bei der Entwicklung etwas mitzureden gehabt. In einer arabischen Stadt rächt ihr im Häuserkampf mit einer GI-Truppe den Feind aus. Ein Menü erlaubt euch taktische Befehle, die so realitätsnah sein sollen, dass die U.S.-Armee einmal mehr überlegt, *Close Combat: First to Fight* zum offiziellen Trainingsprogramm zu ernennen. Auch wenn militärische Simulationen bei vielen Spielern Gähnen hervorrufen, der Markt dafür ist und bleibt groß genug.



▲ Take 2 setzt auf noch mehr Soldaten...

Newsflash

Dead or Alive: The Movie [lautet das Filmprojekt, das gut gebaute Frauen bei einem Kampfsportturnier zeigen soll]

Deus Ex [soll nach *Tomb Raider* das zweite Eidos-Spiel sein, das verfilmt wird. Columbia hat sich die Rechte gesichert]

Devil May Cry [soll mit einem Budget von 40 Millionen Dollar von dem japanischen Unternehmen Gaga Communications verfilmt werden]

Doom [wird verfilmt. Die Besetzung wird immer konkreter. Dwayne "The Rock" Johnson, Karl Urban und Rosamund Pike werden die Hauptrollen übernehmen]

Driver [saust nach Hollywood. Als Regisseur soll angeblich *Resident Evil*-Veteran Paul W. Anderson agieren]

Electronic Arts [hat ein Vertriebsabkommen mit Buena Vista Games geschlossen. Allerdings verbleibt die Verantwortung für Marketing und PR weiter bei Buena Vista Games. Vier neue Konsolenspiele fallen unter den Vertrag. Unter anderem mit dabei: Disney Interactives erster Eye Toy Titel *Disney Move*]

Electronic Arts (2) [entwickelt *Batman Begins* für sämtliche Konsolensysteme. Release: Sommer 2005]

Electronic Arts (3) [hat in den USA die Preise der bekannten Sportspielreihen gesenkt. *Madden*, *NBA Live*, *NHL* und *NCCA Football* werden künftig nur noch 30 Dollar kosten. Für Europa ist eine solche Preisänderung nicht geplant]

EyeToy [wurde im Zuge des Digital Entertainment Awards des US-Branchenblattes *Billboard* Magazin die Auszeichnung "Innovativstes Produkt des Jahres" verliehen]

Far Cry [wird durch den deutschen Regisseur und Produzenten Uwe Boll auf Zelluloid gebracht]

Gizmondo [hat einen Designerpreis abgeräumt. Das Handheld wurde im Rahmen der renommierten Electronics Industry Design Awards als "Design Solution of the Year" ausgezeichnet]

Ghost in the Shell [das Spiel zur Anime-Serie soll im März 2005 auch in Europa für die PlayStation 2 kommen. Darin übernimmt ihr unter anderem die Rollen von Major Kusanagi und ihrem Kollegen Bateau. Dem Geist der Vorlage entsprechend, könnt ihr euch in Gegner einhacken und diese kontrollieren]

Newsflash

Half-Life 2 [wird zum Retter. Zum einen für Publisher Vivendi, der hofft mit dem Titel die schlechten Quartalszahlen wettmachen zu können und zum anderen für diverse Großhändler, die schon vor dem offiziellen Verkaufsstart die komplette erste Auflage des Spiels als ausverkauft meldeten]

Hunter: The Reckoning [wird ebenfalls durch Uwe Boll verfilmt werden]

Jade Empire [-Charaktere agieren seit Neuestem auf MTV2 in den USA als Musikstars. Während "Dip it Low" von Christina Milian und "It's all downhill from here" von New Found Glory sind etwa Furious Ming und Wu the Lotus Blossom zu sehen]

Koei [castet auf seiner Website Darsteller für das PS3-Spiel On]

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude [darf in Australien nicht verkauft werden. Das Spiel wurde vom Office of Film and Literature Classification, das in Australien die Altersfreigaben für Computer- und Videospiele regelt, auf den Index gesetzt. Begründung: sexuelle Anspielungen und teilweise nackte Spielfiguren]

Metal Gear Solid 3 [der Soundtrack zum Snake Eater umfasst 43 Songs auf zwei CDs und wird am 15.12.2004 in Japan veröffentlicht. Ob und wann die Scheiben auch nach Europa kommen, ist noch unbekannt]

Microsoft [scheut noch immer den Einstieg in den südafrikanischen Markt. Es existiere noch kein geeignetes Geschäftsmodell. In dem afrikanischen Staat seien die Spielepreise noch immer zu hoch, um mit der Konsole dort Gewinn zu machen]

Microsoft (2) [will mit der Xbox 2 laut Peter Moore am Konzept der reinen Spielekonsole festhalten. Allerdings sollen die Onlinefunktionen noch weiter ausgebaut werden. Auch Internettelefonie solle weiter in den Fokus rücken]

Microsoft (3) [sieht Halo 2 als wichtigen Schritt, um im Kampf der nächsten Konsolengeneration endlich die Marktführerschaft zu erringen. Die Ausgangslage sei durch die neuen Kunden, die Halo 2 gewinnen soll, deutlich verbessert]

Midway [hat nach eigenen Angaben rund eine Millionen Mortal Kombat Deception auf den nordamerikanischen Markt ausgeliefert]

12 Volt

Carrera wird lebendig!

Vertrieb: n.n.b.	Hersteller: Sproing	Genre: RSP	Erhältlich: n.n.b.
------------------	---------------------	------------	--------------------

Der oder andere wird den Namen Sproing vielleicht mit den Moorhuhn-Spielen in Verbindung bringen. Demnächst soll er aber in einem Atemzug mit einem Rennspiel genannt werden, das gänzlich untypisches bietet. Statt in PS-Boliden in der coolen Tuningszene oder im Formel 1-Zirkus zu steuern, lasst ihr in 12 Volt die guten alten Carrera-Wagen über schwarze Kunststoffstrecken sausen. Allerdings sollen sich die Wagen völlig frei auf den Strecken bewegen können. Das Ambiente mit Schulranzen und Schreibtischstuhl Umgebungseindrücke ist zwar nicht neu, versprüht aber immer wieder einen eigenen Charme.



▲ Das ist nicht der Nürburgring, sondern das Zimmer eures kleinen Bruders.

JUICED

Rennspiel Juiced hat Publisher gefunden

Vertrieb: THQ	Hersteller: Juice Games	Genre: RSP	Erhältlich: Q3/2005
---------------	-------------------------	------------	---------------------

Lange war das Schicksal des ehemaligen Acclaim Racers Juiced ungewiss. Take 2 und THQ waren die heißesten Anwärter auf die Lizenzrechte des Spiels, nachdem Acclaim Konkurs meldete. Nun haben die Mannen von Toys Headquarter den Zuschlag bekommen, planen die Veröffentlichung des Spiels aber erst im Sommer 2005. Es ist nicht auszuschließen, dass bis zum Sommer 2005 noch diverse Kleinigkeiten verbessert werden, die die Fachpresse in ersten Tests zu bemängeln hatte. Juiced soll auf diesem Wege zu einem der führenden Racing-Brands ausgebaut werden.



▲ Das Raten hat ein Ende: Rennspiel Juiced kommt im Sommer 2005 durch THQ in die Läden.

KING KONG

Spiel zur Neuverfilmung mit dem Riesenaffen

Vertrieb: Ubi Soft	Hersteller: Ubi Soft	Genre: n.b.b	Erhältlich: Q4/2005
--------------------	----------------------	--------------	---------------------

ach dem Herr der Ringe-Erfolg könnte Peter Jackson auch das Paarungsverhalten von Tiefseefischen im Winter verfilmen, ein riesiges Medieninteresse wäre ihm gewiss. So aber hat er sich für King Kong entschieden und Ubi Soft war zur Stelle, um die Spielrechte an dem Streifen zu erwerben. Wie das Spiel letztlich aussieht, weiß man bei den Franzosen selbst noch nicht. Verantwortlich für die Entwicklung des Spiels, das zeitgleich mit dem Film erhältlich sein soll, sind parallel das Beyond Good & Evil-Team in Montpellier und die Studios in Montreal.



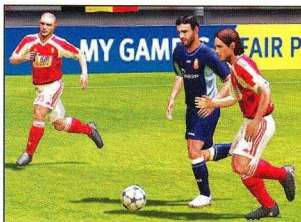
▲ Peter Jackson und das Ubi Soft-Team. Für das Spiel will man eng zusammenarbeiten.

FIFA STREET

Rasen ist für Luschen

Vertrieb: EA	Hersteller: EA	Genre: SPS	Erhältlich: 2005
--------------	----------------	------------	------------------

Jede Bewegung hat eine Gegenbewegung. In Zeiten, in denen wahre Sporttempel aus dem Boden gestampft werden, kehren viele Sportarten auf die Straße zurück. So wie der Fußball und EA programmiert das Unvermeidliche: *FIFA Street*. Die FIFA-Serie wird mit diesem Seitenprojekt von Simulationselementen befreit und konzentriert sich dabei mehr auf Arcade-Action. Dabei sind Eins-gegen-Eins-Spiele ein wichtiger Bestandteil. Um hier erfolgreich zu sein, müssen viele Tricks angewandt werden. So wird Fußball zum HipHop-Sport. Ihr braucht also genug Skills und Special Moves. Yo, kick the ball, man!



▲ Fußball auf Rasen wie hier in *FIFA Football* wird es in der *Street*-Version nicht geben.

SURVIVOR

Geburt eines neuen Genres: Reality Gaming

Vertrieb: n.n.b.	Hersteller: Replay Studios	Genre: ADV	Erhältlich: n.n.b.
------------------	----------------------------	------------	--------------------

Wer nach spielerischen Innovationen schreit, sollte mal einen Blick nach Hamburg werfen. Dort werkeln die Replay Studios an einem neuen Spielkonzept mit Namen *Survivor*. Der Titel ist Programm, denn er versetzt euch mitten in die größten Katastrophen des 20. Jahrhunderts. Euer Spielziel ist es, dort schlicht zu überleben. Ob es nun der Untergang der Titanic ist, Hiroshima nach Abwurf der Atombombe oder die Zwillingsstürme in New York am 11. September – das Spiel soll ein ähnlich freies Gameplay bieten wie die *GTA*-Spiele.



▲ Am 11.9. müsst ihr einen Weg aus den brennenden Türmen finden, bevor sie einstürzen.

WAR DOGS

Trend der Army-Simulationen ungebrochen

Vertrieb: n.n.b.	Hersteller: Quicksilver	Genre: STG	Erhältlich: n.n.b.
------------------	-------------------------	------------	--------------------

Full Spectrum Warrior hat es gezeigt: Der Markt für taktische Militärsimulationen ist auch auf Konsolen vorhanden. Mit *War Dogs* schlägt in die gleiche Kerbe. Doch statt nur acht Soldaten, steuert ihr in *War Dogs* bis zu 30 Kollegen. Dass dieses Programm auch bei der Army selbst zu Trainingszwecken benutzt werden soll, versteht sich von selbst. Seit drei Jahren wird an dem Spiel angeblich schon programmiert. Dass das Spiel aber von den gleichen Leuten designt wurde, die auch für *Full Spectrum Warrior* verantwortlich waren, soll man ihm durchaus anmerken.



▲ Statt nur vier Soldaten wie hier in *FSW*, steuert ihr in *War Dogs* gleich 30.

Newsflash

Midway (2) [übernimmt inevitable Entertainment. Derzeit arbeitet inevitable an *Area 51* für Xbox und PS2, das im ersten Quartal 2005 in den USA erscheinen soll]

Mortal Kombat [wird mit *Shaolin Monks* sein Gameplay erstmals vom Prügelspiel zum Action-Adventure verlagern]

Nintendo [plant ins Zeichentrickfilmgeschäft einzusteigen. Auf einer Pressekonferenz sagte Nintendo Berater Hiroshi Yamauchi, dass er einen Vorschlag für das Projekt auf einem Manager-Treffen noch in diesem Jahr machen wird]

Nintendo (2) [nannte die angepeilten Verkaufszahlen des Handhelds Nintendo DS. Man rechnet damit, dass sich bis Jahresende in Japan 1,35 Millionen Einheiten absetzen lassen. Der japanische Markt hätte Potential für insgesamt sieben Millionen Nintendo DS.

Nintendo (3) [hat mit dem GBA SP einen Rekord zu feiern. Die Preissenkung des GBA SP auf 99,99 Euro war ein voller Erfolg. Von den beiden *Pokémon*-Editionen *Feuerrot* und *Blattgrün* wurden außerdem am ersten Wochenende 50.000 Einheiten verkauft]

Pac-Man [als Film? Die Japaner von Crystal Sky Entertainment lassen sich auf dieses irre Unternehmen ein. Das Resultat soll ein „lebendes Fantasy-Adventure“ werden]

Phantom [ist nun doch auf das nächste Jahr verschoben worden. Bis dahin sollen Handel- und Marketingpartner ihre Werbe- und Merchandising-Aktivitäten besser planen können. Nach Angaben von Kevin Bachus von Infinium Labs, hätte Phantom problemlos im November auf den Markt kommen können]

Resident Evil 4 [soll Gerüchten zu Folge exklusive Spielinhalte bieten, um die Wartezeit gegenüber der GameCube-Version zu entschuldigen]

PlayStation 3 [soll ohne Festplatte auskommen. Laut der Nachrichtenagentur Bloomberg will sich Sony in Zukunft auf eine Onlinestrategie konzentrieren, in der eine Festplatte keinen Platz hat. Die Daten sollen durch eine spezielle Netzwerktechnologie auf großen Servern abgelegt werden]

PlayStation 3 (2) [soll DTS-Sound in Echtzeit bieten. Das hauseigene Soundformat soll also allerdings vorher weiter entwickelt werden]

Newsflash

PSP [soll sich laut Gerüchten aus Entwicklerkreisen neben der PS2 und dem PC auch mit der Xbox verbinden lassen. So sollen etwas Spielstände und andere Daten getauscht werden können]

PSP (2) [soll später auch in anderen Farben als nur in schwarz zu haben sein. Unklar ist immer noch der Preis. Nach Aussage von Izumi Kawanishi von Sony Computer Entertainment soll der Preis des Handhelds „angemessen sein“ und den Kunden überzeugen]

PSP (3) [kann durch Software-Updates ähnlich auf den neuesten Stand gebracht werden, wie es beim DVD-Rekorder PSX möglich ist]

PSX [konnte sich nun endlich nach einer massiven Preissenkung auf dem japanischen Markt etablieren]

Sega [will noch in diesem Jahr eine *Classic Collection* mit zehn Spielen veröffentlichen]

Starbreeze [gab bekannt, dass die hoch gelobte Starbreeze-Engine auch für Spiele der nächsten Konsolengeneration zum Einsatz käme. Sie werde konsequent weiter entwickelt]

Starbreeze (2) [entwickelt für Majesco mehrere Next Generation-Konsolenspiele]

Sony [bietet in Japan eine „*Nike Gran Turismo Limited Edition*“ an. Diese enthält neben dem Spiel ein Paar Nike-Schuhe, sowie ein T-Shirt. Trägt man dieses und stellt sich damit vor eine angeschlossene EyeToy-Camera, erkennt die Linse das Motiv und schaltet einen speziellen Nike-Wagen im Spiel frei. Das Set wird auf 1000 Stück limitiert am 03.12.2004 im Alukoffer für knapp 250 ausgeliefert]

Sony (2) [hat in Japan mit kleineren technischen Defekten der PlayStation Two zu kämpfen und nahm einen Teil der Geräte vom Markt]

Oddworld Stranger [erscheint laut Produzent Lorne Lanning nur für die Xbox. Eine Umsetzung auf die PS2 dauere zu lange und sei zu kostenintensiv]

VUD [gab Mitte Oktober überraschend seine Auflösung bekannt. Der Verband der Unterhaltungsindustrie Deutschland (VUD) gab zur Drucklegung noch keine Gründe für die Auflösung bekannt. Elf Jahre lang vertrat der Verband einen Großteil der in Deutschland aktiven Publisher in ihren Interessen]

FULL SPECTRUM WARRIOR

THQ kämpft bald auch auf der PS2

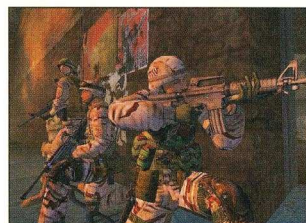
Vertrieb: THQ

Hersteller: Pandemic

Genre: STG

Erhältlich: Q1/2005

Auf der Xbox war es ein voller Erfolg (unser Schwestermagazin *Xbox Games* vergab stolze 87%), nun kündigte THQ die Veröffentlichung von *Full Spectrum Warrior* auch für die PS2 an. Das Action-Strategical entführt euch in fiktive Zekistan, wo ihr euch im Häuserkampf und in unterschiedlichen Missionen beweisen müsst. Der U.S. Army dient eine etwas abgewandelte Version des Spiels übrigens als offizielles Trainingsprogramm. In den USA soll das Spiel bereits im ersten Quartal 2005 erhältlich sein, ein Europatermin ist noch nicht bekannt, dürfte aber nicht weit davon entfernt sein.



▲ Verwickelte Kamera, heisere Schreie, allgemeines Chaos: FSW stürzt euch mitten ins Getümmel.

BROTHERS IN ARMS 2

Nachfolger bereits in Arbeit

Vertrieb: Ubi Soft

Hersteller: Ubi Soft

Genre: EGO

Erhältlich: n.n.b.

Brothers in Arms ist noch nicht einmal erschienen (PS2-Release Q1/2005) da kündigt Ubi Soft schon mal den Nachfolger an. Fest steht, dass es sich dabei wiederum um einen Ego Shooter vor dem Hintergrund eines WWII-Szenarios handeln wird. Auf welchen Konsolensystemen *Brothers in Arms 2* erscheinen wird, wollte Ubi Soft noch nicht verraten, die PS2 ist aber ein sicherer Tipp. Zumindest scheinen die Entwickler jetzt schon vom Erfolg der Serie überzeugt zu sein. Wir werden sie daher Anfang Dezember in Montreal, Kanada, besuchen und euch in der nächsten *Play Games* über alle neuen Projekte informieren.



▲ Teil 2 wird bestimmt schön, aber erstmal freuen wir uns auf Teil 1.

MEDAL OF HONOR
Dogs of War

EA zieht wieder in den Krieg

Vertrieb: EA

Hersteller: EA

Genre: EGO

Erhältlich: Q1/2005

Europa 1942. Die Wehrmacht scheint auf ihrem Siegeszug nicht mehr aufzuhalten, die Sommeroffensive gegen Russland ist gestartet. Großbritannien bereitet die britisch-amerikanischen Luftangriffe und Montgomerys Gegenoffensive in Afrika vor. Vor diesem Hintergrund versucht ihr als OSS-Offizier William Holt allein oder mit eurer Einheit das Blatt in vier entscheidenden Schlachten zu wenden. Unterwegs seid ihr dabei in einem Geheimauftrag des amerikanischen Präsidenten, und das schon im nächsten Frühjahr. Denn so schnell erscheint EAs neues *MoH*, das auf den klassischen Stärken der Reihe aufbauen soll.



▲ PC-Spieler können sich die Wartezeit mit *MoH: Pacific Assault* vertreiben.

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN



DAS SCHICKSAL IST NIEMALS ENDGÜLTIG



PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Brillante Mischung aus facettenreicher Monsterschnitzerei
und anspruchsvollen Geschicklichkeitstest.

Auch erhältlich bei
Media Markt

gameloft WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

XBOX
LIVE

XBOX



PlayStation 2

PC CD-ROM

NINTENDO
GAMECUBE



UBISOFT™

© 2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia created by Jordan Mechner. All rights reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. XBOX and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo GameCube, the Nintendo GameCube logo and the Seal of Quality icon are trademarks of Nintendo.

GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis
der PS2-Spiele von morgen.

Ace Combat 5: The Unsung War
Action Namco 2005

Adventures of Jimmy Neutron: Attack of the Twonkies
Jump'n'Run THQ n.n.b.

Airborne Troops
Action Widescreen Q2/2005

Alien Hominid
Action O3 2005

Altered Beast
Action Sega 2005

Aquanox 2: Revelation
Action JoWood n.n.b.

Arc the Lad Online
Rollenspiel Sony 2005

Astro Boy
Action Sega März 2005

ATV Offroad Fury 3
Rennspiel Sony 2005

Batman Begins
Action Electronic Arts Q2/2005

Battlestations: Midway
Action SCI 2005

Black & White: Next Generation
Strategie Lionhead n.n.b.

Bleach
Action Sony 2005

Blood Will Tell
Action Sega Q1/2005

Burnout 4
Rennspiel Electronic Arts n.n.b.

Charlie und die Schokoladenfabrik
Jump'n'Run Take 2 2005

Chicago Enforcer
Ego-Shooter Kemco Q4/2004

Codename: Avalon
Ego-Shooter Climax Q1/2005

Cold Winter
Ego-Shooter Vivendi Q4/2004

Constantine
Action Bits Studios Q1/2005

Crashday
Rennspiel Moon Byte Studios Q2/2005

Cyclone Circus: Power Sail Racing
Rennspiel Playlogic n.n.b.

Dead to Rights II
Action Electronic Arts 2005

Death by Degrees
Action Namco n.n.b.

Def Jam 3
Beat'em-Up Electronic Arts n.n.b.

Der weiße Hai
Action Appaloosa 2005

Digimon World 4
Beat'em-Up Bandai 2005

Enthusia Professional Racing
Rennspiel Konami Q1/2005



Area 51

Genre: EGO
Erhältlich: Q1/2005

Vertrieb: Konami
Tendenz: ☐



Call of Duty: Finest Hour

Genre: EGO
Erhältlich: Q4/2004

Vertrieb: Activision
Tendenz: ☐



Bard's Tale, The

Genre: RPG
Erhältlich: n.n.b.

Vertrieb: n.n.b.
Tendenz: ☐



Champions: Return to Arms

Genre: RPG
Erhältlich: Q1/2005

Vertrieb: Ubi Soft
Tendenz: ☐



Battlefield: Modern Combat

Genre: ACT
Erhältlich: 2005

Vertrieb: EA
Tendenz: ☐



Cold Fear

Genre: ACT
Erhältlich: Q1/2005

Vertrieb: Ubi Soft
Tendenz: ☐



Brothers in Arms

Genre: EGO
Erhältlich: Q1/2005

Vertrieb: Ubi Soft
Tendenz: ☐



Commandos Strike Force

Genre: EGO
Erhältlich: Q1/2005

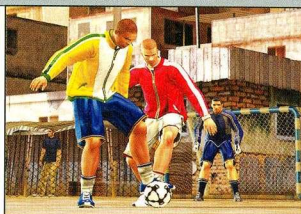
Vertrieb: Eidos
Tendenz: ☐

**Dark Cloud 3**

Genre: RPG

Vertrieb: Sony

Erhältlich: 2005

Tendenz: **FIFA Street**

Genre: SP5

Vertrieb: EA

Erhältlich: 2005

Tendenz: **Darkwatch**

Genre: EGO

Vertrieb: n.n.b.

Erhältlich: 2005

Tendenz: **Final Fantasy XII**

Genre: RPG

Vertrieb: EA

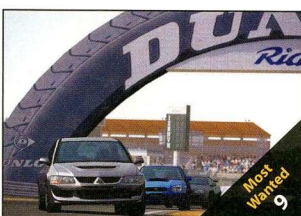
Erhältlich: 2005

Tendenz: **Destroy All Humans!**

Genre: ACT

Vertrieb: THQ

Erhältlich: März 2005

Tendenz: **Gran Turismo 4**

Genre: RSP

Vertrieb: Sony

Erhältlich: 23.02.2005

Tendenz: **Devil May Cry 3**

Genre: ACT

Vertrieb: Capcom

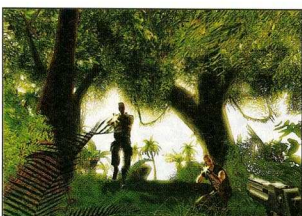
Erhältlich: März 2005

Tendenz: **Haunting Ground**

Genre: ACT

Vertrieb: Capcom

Erhältlich: März 2005

Tendenz: **Far Cry: Instincts**

Genre: EGO

Vertrieb: Ubi Soft

Erhältlich: Q1/2005

Tendenz: **Johnny Whatever**

Genre: ACT

Vertrieb: n.n.b.

Erhältlich: 2006

Tendenz: **EyeToy: AntiGrav**

Geschicklichkeit

Sony

n.n.b.

Fahrenheit

Adventure

Vivendi

2005

Fight Club

Beat'em-Up

Vivendi

10.12.2004

Football Generation

Sportspiel

THQ

März 2005

Ford Mustang: 40 Anniversary Edition

Rennspiel

Take 2

2005

Frogger Umpteen

Jump'n'Run

Konami

2005

Front Mission 4

Rollenspiel

Square-Enix

n.n.b.

Full Metal Alchemist and the Broken Angel

Rollenspiel

Square-Enix

n.n.b.

Full Spectrum Warrior

Action

THQ

2005

Gadget and the Gadgetinis

Adventure

Hip

Q4/2004

Garfield: The Movie

Jump'n'Run

Hip

2005

Get On Da Floor

Geschicklichkeit

Eidos

2004

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

Action

Atari

März 2005

God of War

Action

Sony

2005

Guilty Gear Isuka

Beat'em-Up

Sammy

März 2005

Gundam: Battle Assault 3

Action

Bandai

n.n.b.

Harvest Moon: Oh! Wonderful Life

Strategie

Natsume

2005

Heroes of the Pacific

Action

Encore

n.n.b.

Highlander

Action

SCI

2005

Hot Shots Golf Fore!

Sportspiel

Sony

n.n.b.

Hot Wheels Stunt Track Challenge

Rennspiel

THQ

Q4/2004

Interview with a Made Man

Simulation

n.n.b.

Q4/2005

Juiced

Rennspiel

THQ

Q2/2005

Just Cause

Action

Eidos

Q2/2005

Karaoke Stage

Geschicklichkeit

Konami

2005

Kessen III

Strategie

Koei

Q1/2005

Kid Ninja: Spirit of the Dragon

Jump'n'Run

Asylum Entert.

2005

King Arthur

Action

Konami

Q4/2004

King of Fighters: Maximum Impact

Beat'em-Up

SNK

Q4/2004

Kingdom Hearts II

Rollenspiel

Square-Enix

2005

King Kong

n.n.b.

Ubi Soft

14.12.2005

L.A. Rush

Rennspiel

Midway

Q1/2005

Gamewatch

La Pucelle
Rollenspiel Koel Q2/2005

LEGO Star Wars
Action THQ Q1/2005

Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events
Jump'n Run Activision Q4/2004

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
Simulation Atari 2005

Medal of Honor: Dogs of War
Ego-Shooter Electronic Arts 2005

Mega Man X8
Action Capcom 11.02.2005

Mercenaries
Action LucasArts Q1/2005

Midway Arcade Treasures 2
Action Midway Q4/2004

Monster Hunter
Action Capcom Q1/2005

Namco Vintage
n.n.b. Namco n.n.b.

NanoBreaker
Action Konami Q1/2005

NARC
Action Midway n.n.b.

Ninja Project
Action Spike 2005

NFL Street 2
Sportspiel Electronic Arts Q1/2005

Neo Contra
Action Konami Q1/2005

Notorious: Die to Drive
Rennspiel Ubi Soft Q1/2005

Outlaw Golf 2
Sportspiel Take 2 2005

Phantasy Star Universe
Rollenspiel Sega n.n.b.

Phantom Brave
Rollenspiel Koel Q2/2005

Phantom Crash
Action Konami 2005

Pinball Hall of Fame
Action Crave n.n.b.

Power Rangers: Dino Thunder
Action THQ 2005

Predator
Action Vivendi 2005

Red Ninja: End of Honor
Action Vivendi Q4/2004

Rise of the Kasai
Action Sony 2005

Robots
Adventure Vivendi Q1/2005

Roll Call
Action n.n.b. 2005

Rumble Roses
Sportspiel Konami Q1/2005

Samurai Shodown V
Beat'em-Up SNK 2004

Scarface
Action Vivendi 2005

Sega Ages: Virtua Fighter 2
Beat'em-Up Sega 2005

Sega SuperStars
Geschicklichkeit Sega n.n.b.



Killer 7

Genre: ACT

Erhältlich: März 2005

Vertrieb: Capcom

Tendenz:



Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Genre: ACT

Erhältlich: Q1/2005

Vertrieb: Konami

Tendenz:



Midnight Club 3: DUB Edition

Genre: RSP

Erhältlich: Q4/2004

Vertrieb: Take 2

Tendenz:



Mortal Kombat: Shaolin Monks

Genre: ACT

Erhältlich: 2005

Vertrieb: n.n.b.

Tendenz:



Oddworld - Stranger

Genre: ACT

Erhältlich: Q1/2005

Vertrieb: EA

Tendenz:



Pariah

Genre: EGO

Erhältlich: Q1/2005

Vertrieb: HIP

Tendenz:



Playboy: The Mansion

Genre: SIM

Erhältlich: Q1/2005

Vertrieb: Ubi Soft

Tendenz:



Predator: Concrete Jungle

Genre: ACT

Erhältlich: Q4/2004

Vertrieb: Vivendi

Tendenz:



Resident Evil 4

Genre: ACT

Erhältlich: Q4/2005

Vertrieb: Capcom

Tendenz:



Resident Evil Outbreak File #2

Genre: ACT

Erhältlich: n.n.b.

Vertrieb: Capcom

Tendenz:

**Rogue Trooper**

Genre: ACT

Vertrieb: SCI

Erhältlich: Q3/2005

Tendenz: **Tenchu: Fatal Shadows**

Genre: ACT

Vertrieb: Sega

Erhältlich: Q1/2005

Tendenz: **Snowblind**

Genre: EGO

Vertrieb: Eidios

Erhältlich: Q1/2005

Tendenz: **TimeSplitters: Future Perfect**

Genre: EGO

Vertrieb: EA

Erhältlich: Q4/2004

Tendenz: **StarCraft: Ghost**

Genre: ACT

Vertrieb: Vivendi

Erhältlich: 2005

Tendenz: **Tom Clancy's Ghost Recon 2**

Genre: EGO

Vertrieb: Ubi Soft

Erhältlich: Q1/2005

Tendenz: **Splinter Cell Chaos Theory**

Genre: ACT

Vertrieb: Ubi Soft

Erhältlich: März 2005

Tendenz: **Viewtiful Joe 2**

Genre: ACT

Vertrieb: Capcom

Erhältlich: März 2005

Tendenz: **Tekken 5**

Genre: BEU

Vertrieb: n.b.

Erhältlich: 2005

Tendenz: **World Racing 2**

Genre: RSP

Vertrieb: TDK Mediactive

Erhältlich: Q1/2005

Tendenz: **Serious Sam 2**

Ego-Shooter

Take 2

2005

Shadow Hearts

Rollenspiel

Konami

Q3/2005

Shadow of Rome

Action

Capcom

Februar 2005

Shaman King: Power of Spirit

Rollenspiel

Konami

2005

Shin Megami Tensei: Nocturne

Rollenspiel

Atlus

2005

Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier

Sportspiel

JoWood

Q4/2004

S.L.A.I. Steel Lancer Arena International

Simulation

Konami

2005

Smash Court Tennis Pro Tournament 2

Sportspiel

Namco

n.b.

Steel Dragon Ex

Action

THQ

2005

Street Fighter Anniversary Collection

Beat'em-Up

Capcom

n.b.

Street Racing Syndicate

Rennspiel

Namco

n.b.

Strike Force Bowling

Sportspiel

Crave

2004

Suikoden IV

Rollenspiel

Konami

Q1/2005

Survivor

Action

Replay Studios

2005

Tak 2: The Staff of Dreams

Jump'n'Run

THQ

März 2005

Tales of Symphonia

Rollenspiel

Namco

n.b.

Tales of Rebirth

Rollenspiel

Namco

n.b.

Teenage Mutant Ninja Turtles 2

Action

Konami

n.b.

Test Drive: Eve of Destruction

Rennspiel

Atari

2005

The Movies

Simulation

Activision

2005

The Mummy: The Animated Series

Action

Hip

n.b.

The Punisher

Action

THQ

2005

The Red Star

Action

n.b.

2005

The Regiment

Ego-Shooter

Konami

2005

The Typing of the Dead: Zombie Panic

Action

Sega

n.b.

Tim Burton's The Nightmare Before Christmas

Adventure

Capcom

2004

Trigger Man

Action

Crave

2004

Vampire Chronicle: The Chaos Tower

Beat'em-Up

Capcom

n.b.

Virtua Fighter Quest

Beat'em-Up

Sega

2004

Viva Football

Sportspiel

DC Studios

n.b.

World Championship Poker

Geschicklichkeit

Crave

n.b.

Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse

Rollenspiel

Namco

2005

EYETOY MANIA



Stein auf Stein, Stein auf Stein, das Häuschen wird gleich fertig sein!

Eine Kamera erobert die Welt. Ihr werdet assimiliert. Widerstand ist zwecklos!

TV-Nachrichten im Sommer 2003: Bilder von komischen Gestalten, die im Wohnzimmer vor dem Fernseher noch komischere Bewegungen machten, tauchten im Fernsehen zwischen Bundestags-Debatten und Wetterberichten auf. Und mit ihnen die Botschaft, dass Videospiele fortan nicht nur mehr was für pubertierende, übergewichtige Bubis sind, sondern wirklich jeder mit ihnen Spaß haben kann. Weil es doch so einfach ist: Man braucht keine Vorkenntnisse, keine teuren Geräte (außer einer PS2 und einem Fernseher), es ist leicht zu verstehen und man sieht sich selbst in der Glotze.

Hampelmann

Das Konzept ging auf und Nachfolger ließen nicht lange auf sich warten: Nach dem Erstling *EyeToy Play*, welcher eine Sammlung aus zwölf eher simplen Spielen war, folgte mit *EyeToy Groove* die Tanzschule fürs Wohnzimmer. Für das jüngst erschienene *EyeToy Play 2* veranstaltete Sony sogar einen weltweiten Wettbewerb, bei dem *EyeToy*-Spieler ihre eigenen Spielideen an Sony schicken konnten. Mitte dieses Jahres dann der nächste Kracher: *SingStar* verknüpfte die *EyeToy*-Funktionen mit einer Karaoke-Software, so dass jeder nun zu Hause



Hör' mal, wer da hämmert! Schröder kriegt nicht mal 'nen Nagel gerade reingekloppt.



Schnappt euch das Werkzeug, aber lasst euch nicht von den Überwachungskameras erwischen!

seine eigenes Popstar-Casting veranstalten kann.

Mittlerweile bauen außer Sony auch andere Hersteller EyeToy-Unterstützung in ihre Spiele ein – wenn auch mitunter eher als schmückendes Beiwerk. Die Spielideen und -mechanismen ähneln sich dabei sehr stark, was wohl auf rein technische Gründe zurückzuführen ist: Die Verarbeitung des von der Kamera erzeugten Bildsignale erfordert sehr viel Rechenleistung, die PS2-Hardware ist aber auch nicht mehr die jüngste, so dass für weitere technische Leistungen einfach die Power fehlt. Nichtsdestotrotz bemühen sich die Hersteller, aus den begrenzten Möglichkeiten vielfältige Spielerlebnisse zu schaffen und aus den üblichen Videospiel-Strukturen auszubrechen. Die aktuellsten EyeToy-Spiele schauen wir uns jetzt mal genauer an.

Sega Superstars

Sega Superstars sind zwölf EyeToy-Spiele basierend auf den bekanntesten und erfolgreichsten Titeln der vergangenen Jahre. Im Einzelnen wären das: *Sonic the Hedgehog*, *Virtua Striker*, *Space Channel 5*, *Chu*

Chu Rocket, *Nights into Dreams*, *Crazy Taxi*, *Puyo Pop*, *Super Monkey Ball*, *Billy Hatcher and the Giant Egg*, *Virtua Fighter* und *Samba de Amigo*. Es ist wahrlich erheiternd, wie die jeweilige Spielthematik für die EyeToy-Kamera umgesetzt wurde: In *Crazy Taxi* müsst ihr winken und "Hey Taxi" rufen und verprügelt Zombies in *The House of the Dead*. In *Space Channel 5* tanzt ihr zusammen mit Ulala den Molianern nach und in *Nights into Dreams* steuert ihr mit ausgestreckten Armen die Flugbewegung eurer Spielfigur. Gerade für Sega-Fans eine tolle Sammlung, da hier viele bekannte Charaktere, Musiken und zig weitere Elemente aus den früheren Spielen vorhanden sind. Die Langzeitmotivation hält sich allerdings in Grenzen: Hat man alle elf Spiele (plus den Chao Garden) gesehen, taugt der Titel nur als Pausenfüller und wird hin und wieder mal wieder herausgekratzt, wenn Freunde zu Besuch sind. Aber so ist das halt mit EyeToy-Spielen.

EyeToy Chat

Eigentlich kein richtiges Spiel, sondern eher eine Anwendersoftware. Wenn auch mit rein unterhaltsamem Zweck, denn praktisch ist es nichts anderes als ein Webcam-Chat. Macht

Aaaaaaaahhh!

Zauberei mit Eye Toy: In *Harry Potter und der Gefangene von Askaban* kommt die Kamera für ein paar Minispiele zum Einsatz. Zugegeben, diese sind etwas flach und bestehen meistens aus "Hau drauf" oder "Wedel schnell mit den Händen". Aber zumindest sind sie gut in den *Harry Potter*-Kontext eingefügt. So müsst ihr zum Beispiel den Schnatz fangen oder plötzlich auftauchende Geister mit einem lauten Schrei abwehren.



natürlich nur Sinn, wenn man über eine Internetverbindung, die entsprechende Zusatzhardware (also einen Netzwerkadapter für die PS2) und ein Konto bei Sonys Online-Service Central Station hat (Zugangssoftware liegt jedem Netzwerkadapter bei).

Nachdem ihr online gegangen seid, könnt ihr eure Freunde kontaktieren und drauf los plaudern, sofern diese ebenfalls online sind. Wenn nicht, hinterlasst ihr ihnen eine kleine Video-Botschaft. Der optionale Einsatz von USB-Tastatur und USB-Headset ermöglicht auch andere Kommunikationsformen: In öffentlichen "Text und Audio"-Chat-Räumen können sich bis zu 16 User aufhalten, in den "Nur Text"-Räumen können es sogar 256 sein. Eure eigenen Freunde speichert ihr in einem Adressbuch, für andere User stellt ihr ein Profil von euch selbst zur Verfügung. Als keine Zugabe sind während



Ein Mann und seine Gitarre. Und morgen steig' ich als neues Mitglied bei Metallica ein!



Posen ist immer ganz wichtig! An'ner Gitarre sowieso und erst recht, wenn noch eine Kamera zuschaut.



des Video-Chats noch Schach, Dame und Schiffe versenken als Online-Spiele verfügbar. Größter Pluspunkt des Programms ist wohl seine Einfachheit: Die Bedienung ist kinderleicht und nach bester Konsolen-Manier klappt auch alles problemlos ohne Installationsprobleme oder dergleichen. Und preisgünstig ist das Ganze auch noch: EyeToy Chat selbst kostet nur 20 Euro, für die Online-Nutzung fallen neben den üblichen eigenen Internet-Kosten keine weiteren Gebühren an.

EyeToy Play 2

Wie bereits erwähnt, gab es einen Wettbewerb für neue Spielideen zu EyeToy Play 2. Laut Sony seien diese aber noch nicht integriert worden. Dennoch kann die neue Spielesammlung durch tolle, neue Ideen begeistern. Ein paar Auszüge: Als Heimwerkerkönig greift ihr Steine aus der Luft und mauert mit ihnen eine Wand oder schlägt Nägel möglichst gerade in ein Holzbrett. An anderer Stelle müsst ihr Säge, Seil, Schlüssel und anderes Ausbruchsmaterial

einsammeln, dürft euch aber nicht von einem Suchscheinwerfer erwischen lassen und müsst diesem mit eurem Körper ausweichen. Richtig kultig wird's mit der Luftgitarre: Hier müsst ihr nicht nur in die Saiten schlagen, sondern auch den imaginären Gitarrenhals an der richtigen Position greifen, um die richtigen Akkorde zur Hintergrundmusik zu spielen.

Auch grafisch hat das Spiel einen deutlichen Sprung nach vorn gemacht. Wo ihr im ersten Teil nur ein paar kleine Figuren wegschlagen oder mal eben den Bildschirm frei wischen musstet, gibt es im Zweitling verhältnismäßig viele Polygon-Objekte mit detailliertem Cel Shading-Look zu sehen. Somit ist EyeToy Play 2 inhaltlich und technisch mehr als nur "das Gleiche in grün", sondern ein starker Nachfolger, der den Vorgänger praktisch überflüssig macht!

U-Move Super Sports

Wenn man schon vor der Kamera rumhampelt und dabei so ins Schwitzen kommt, als würde

SINGSTAR PARTY GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sony
Herausgeber: Sony London
Internet: www.singstargame.com
Erhältlich: 24.11.2004 Spieler: 1-8
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + große Songauswahl
- + saubere Gesangsenerkennung
- + lustige Multiplayer-Modi
- Singleplayer etwas vernachlässigt

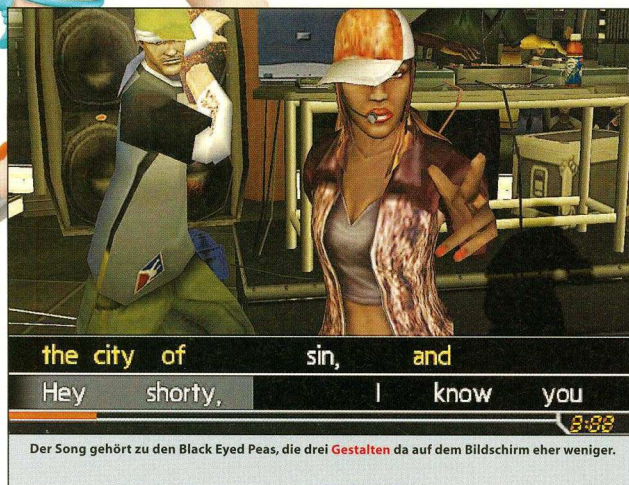
ALTERNATIVE

Get on da Mic Eidos
ca. 60 € Wertung: 51%

FAZIT

Die Partybombe schlechthin – alleine jedoch nicht halb so spaßig.

WERTUNG **82%**



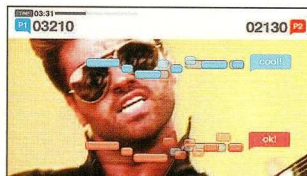


Ihr seid im Spiel!

Manch einer mag ja Wert darauf legen, bei Sportspielen im Allgemeinen und Fußballspielen im Speziellen möglichst originalgetreue Abbilder der echten Stars zu sehen. *This is Football 2005* geht aber noch einen Schritt weiter und lässt euch selbst auf dem Rasen auftauchen! Mit der EyeToy-Kamera nehmt ihr ein Frontal- und Seitenprofil auf. Nachdem ihr euch das beste Bild ausgesucht habt, setzt ihr Markierungspunkte, anhand derer die Software ein Polygonmodell eures Kopfes berechnet. Dieses könnt ihr dann noch mit Schnickschnack wie Brille oder neuer Frisur verzieren.



Zwei Hippies auf Dope. Die **Gesangslinie** sieht dann auch dementsprechend bekifft aus...



Kamerascue Naturen schauen lieber dem **Original-Video** statt sich selbst beim Singen zu.

man Sport treiben, kann man das Ganze ja auch gleich in eine Sport-Thematik verpacken. Dachte sich Konami und bringt mit *U-Move Super Sports* ein EyeToy-Spiel, das die Sportarten Fußball, Rugby, Baseball, Golf, Curling und Pferderennen beinhaltet. Zugegeben, auch hier sind die Ideen der 15 Spiele teilweise recht lustig: Allein in den zehn Fußball-Variationen müsst ihr als Torwart euren Kasten sauber halten, Nach dem Prinzip

der "heißen Kartoffel" einen Bomben-Ball jonglieren oder mit dem Kopf den Ball in der Luft halten. Beim Golf ist der rollende Ball vor Vögeln und Blättern zu schützen, beim Pferderennen treibt ihr euren Gaul durch Schläge auf den Rücken an.

Theoretisch also alles recht abwechslungsreich, spielerisch läuft es aber auf das übliche Winken und Wedeln mit Armen und Händen hinaus. Köpfen gibt es gleich gar in

SEGA SUPERSTARS

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sega
Hersteller: Sega
Internet: www.segasuperstars.net
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + viele Sega-Hits
- + witzige Umsetzungen derselben
- + für Sega-Fans klasse
- nichts von Dauer

ALTERNATIVE

EyeToy Play 2 Wertung: 88%
Sony
ca. 40 €

FAZIT

Witzige Ideen, aber langfristig nur als Gag geeignet.

WERTUNG **82%**

U-MOVE SUPERSPORTS

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + nette Grafik
- + stellenweise witzig, ansonsten aber...
- ...größtenteils einfallslos
- umständliche Menüstruktur

ALTERNATIVE

Sega Superstars Wertung: 82%
Sega
ca. 40 €

FAZIT

Müder EyeToy Play-Abklatsch mit Sport-Thematik.

WERTUNG **62%**



Ein fuchtelnder Schröder beschützt seinen Golfball vor Blättern und Vögeln. Kollege Schmid kann gar nicht fassen, was er sieht.

SingStar Party - Songliste

Alicia Keys	Fallin'
Ashford & Simpson	Solid
Bananarama	Venus
Bill Withers	Ain't No Sunshine
Bob Marley	No Woman No Cry
Buggles	Video Killed The Radio Star
Culture Club	Do You Really Want To Hurt Me
Cyndi Lauper	Girls Wanna Have Fun
David Lee Roth	Just a Gigolo
Destiny's Child	Survivor
Dido	White Flag
Dieter Thomas Kuhn	Und es war Sommer
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
Klaus Lage	1000 und 1 Nacht
Kylie Minogue	I Should Be So Lucky
Little Richard	Tutti Frutti
Maroon 5	This Love
New Model Army	51st State
Pink	Just Like A Pill
Rio Reiser	König Von Deutschland
Sonny & Cher	I Got You Babe
Spendau Ballet	Gold
Spice Girls	Who Do You Think You Are
Spider Murphy Gang	Skandal
The Foundations	Build Me Up Buttercup
The Police	Every Breath You Take

mehrfacher Ausführung. *EyeToy Play 2* hat einfach die pfiffigeren Ideen und *Sega Superstars* punktet durch die gelungene Umsetzung früherer Sega-Hits, aber *U-Move Super Sports* ist auch nur gehobener Standard und bietet im Grunde nicht viel mehr, als ein Aufguss des ersten *EyeToy Play*-Titels. Nur, dass hier der Innovationsbonus weg ist. Stattdessen trübt eine umständliche Menüstruktur den Spielfluss und oft weiß man gar nicht, was man überhaupt machen soll, denn eine Beschreibung wie "Greife die gegnerischen Spieler an" ist nicht unbedingt hilfreich. Zumindest ist die Cel Shading Grafik stellenweise recht hübsch anzusehen. Zwar ist das Spiel recht preisgünstig, aber wer vor einer Kaufentscheidung steht, dem empfehlen wir lieber *EyeToy Play 2* oder *Sega Superstars*.

SingStar Party

Vor der Kamera abzapfeln ist ja schon Spaß genug – richtig trashig wird's, wenn Karaoke dazu kommt. *SingStar* vereint den Karaoke-Spaß mit *EyeToy*-Unterstützung und avancierte schnell zum Partykracher. Da war es nahe liegend, den Nachfolger mit einer Multiplayer-Funktion auszustatten. Das fängt bei simplen Duetten an und reicht bis zum Gruppenauftritt von acht Spielern: Jeder singt ein paar Zeilen und reicht das Mikro an den nächsten weiter. Zudem könnt ihr nicht nur mit sondern auch gegeneinander singen und im Battle-Modus die besten Glockenstimmen unter euch ermitteln.

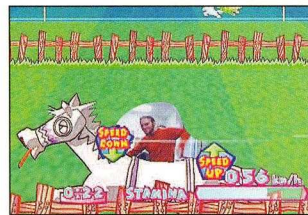
Von der Spielmechanik her gleicht *SingStar Party* dem Vorgänger wie ein Ei dem anderen: Anhand einer grafischen Hilfestellung singt ihr



Nennst mich Olli Kahn, den besten Torwart der Welt! Und schmeißt mir ein paar Bananen zu!



So ist's richtig: Der eine macht sich vor der Kamera zum Honk, der andere schaut nur zu.



Schläge auf den Rücken treiben den Gaul an, doch bald geht Reiter und Ross die Puste aus.



Damit EyeToy Chat noch als Spiel durchgeht, gibt es Online-Brettspiele wie Dame oder Schach.



Das Konsolen-typische "Plug & Play"-Konzept erfährt bei EyeToy Chat volle Gültigkeit.

den eingeblendeten Text im richtigen Takt und idealerweise auch in den richtigen Tonlagen mit. Trällert ihr zu sehr daneben, wird auf dem Bildschirm auch gleich Alarm geschlagen. Dabei verhält sich die Gesangserkennungssoftware sogar einigermaßen "intelligent": Sollte eure tiefe Männerstimme nicht mit dem hohen Kreischen einer Cindy Lauper mithalten können, singt ihr einfach eine Oktave tiefer. Die ultimative Partybombe zündet ihr dann mit angeschlossener EyeToy-Kamera: Sich selbst beim Singen zuzuschauen, mag ja manch einen zu ernsthafteren Übungsstunden herausfordern, in der Gruppe gibt's aber kein Halten mehr: Wenn der ganze Haufen sich ins Bild drängt und lauthals "Das alles und noch viel meeeeeeeeeehr" grölt, stehen zwei Minuten später die Nachbarn vor der Tür.

Get on da Mic

Yo, man, whazzup! Eidos hat da phattes Rap-Spiel am Start. Krasse 40 Songs sind auf die Scheibe geburnt, mit konkrete Logitech-Mic (Singstar-

Rhymes runter. Nicht singen, Alda, rappen! Also nicht so mit hoher und tiefe Töne und so, sondern konkret die Beats treffen. Habt ihr den Flow, gibts von den Homies phatten Respect. Seid ihr noch nicht real genug, checkt ihr erstmal den Freestyle-Modus aus, bis eure Rhymes richtig tight sind, um Credibility einzufahren.

Tja, zumindest ansatzweise hätte *Get on da Mic* ein recht lustiges Spielchen werden können, aber so richtig überzeugen kann das Teil nicht. Die rein amerikanische Tracklist ist ja noch zu verschmerzen (und somit kein "Mein Block" drauf, wääl!), die billige Imitation der Songs



Mit vollem Körpereinsatz (aber ohne Schulterpolster) werft ihr beim Football die Gegner um.



Christian, der Zauberei. Wehrt vor dem Disney-Schloss böse Geister ab. Uh, wie spannend!



Ratlosigkeit: Was soll ich hier tun? Egal, einfach mit den Armen rudern, dann klappt's irgendwie.

EYETOY CHAT

GENRE-CHECKER

SIM 80% GSK 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sony
Hersteller: Sony London
Internet: www.eyetoy.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-...
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 20 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + leichte Bedienung
- + klappt auf Anhieb
- + sinnvolle Ausstattung
- kein wirkliches "Spiel"

ALTERNATIVE

keine

FAZIT

Leicht zu bedienende Webcam-Software - PS2 goes multimedia!

WERTUNG 80%

EYETOY PLAY 2

GENRE-CHECKER

GSK 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sony
Hersteller: Sony London
Internet: www.eyetoy.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 40 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + viele tolle, neue Ideen
- + stark verbesserte Grafik
- + weiterhin sehr innovativ
- + abwechslungsreich

ALTERNATIVE

Sega Superstars Wertung: 82%

FAZIT

DER Kaufgrund für die EyeToy-Kamera. Sollte jeder PS2-Spieler haben!

WERTUNG 88%



Super Monkey Ball XXL: Hier sind kein ruhiger Daumen, sondern starke Arme gefragt.



Das Original von **Samba de Amigo** macht zwar mit den Rasseln mehr Spaß, ist aber auch viel teurer.



Chu Chu Rocket ist gar nicht so einfach, da man viele Fallen gleichzeitig im Auge behalten muss.

Disney Move

Sega Superstars für Sega-Fans, *Disney Move* für Disney-Fans. Mit Donald steht ihr im Tor, saust mit Aladdin auf seinem Teppich durch den Orient oder bekämpft mit Peter Pan eine Horde Piraten. Und wie es bei Disney-Spielen meist so ist, kommt die Präsentation sehr... sagen wir mal "familien-tauglich" daher. Sprachsamples im Teletubby-Stil à la "Kannst du Peter Pan helfen?" sorgen bei allen Spielern außerhalb des Kindergartens für hochgezogene Augenbrauen. Nun ja...

Disney Move krankt aber im Grunde an den gleichen Problemen wie *U-Move Super Sports*. Nicht nur, dass die Aufgabenstellungen und deren Erklärungen recht unzureichend sind ("Du musst Peter Pan helfen!" – Ach, nee! Und WIE, bitteschön?), die sechs Spiele selbst zeugen auch nicht gerade von Einfallsreichtum. Zumal sie auch nicht besonders anspruchsvoll sind, aber das kann man auf die angepeilte Zielgruppe schieben. Ergo: Wer diesen Text lesen und verstehen kann, ist für *Disney Move* schon zu alt. (SRÖ)



Right, left, right, left, chu, chu, chu! Na, Kollegen, wer ist der coolste Tänzer im Haus? Hä?!

Move ya!

Keine Frage, *EyetoY* bringt buchstäblich Bewegung ins Spiel. Nix mehr mit auf der Couch rum-lummeln und ein paar Knöpfe drücken – hier kommt ihr ins Schwitzen! Doch Spiele, die den ganzen Körpereinsatz erfordern, gibt es schon lange. Bekanntester Vertreter dürfte die *Dance Dance Revolution*-Serie (aka *Dancing Stage*) sein. Doch im fernen Japan gibt es noch viel verrücktere Spiele mit noch verrückteren Spezialcontrollern: In *Guitar Freaks* hängt ihr euch eine Klampfe um, drischt in *Drummania* auf ein Schlagzeug ein oder scratcht in *Beatmania* am Plattenteller. Regelerlebnis Kultstatus genießt das Rassel-Spiel *Samba de Amigo* für Segas Dreamcast. Ein Satz Original Sega-Rasseln ist schon als Fernost-Import kaum noch zu bekommen und erreicht selbst auf dem Gebrauchtmarkt dreistellige Preisregionen.



Nicht nur akustisch, sondern auch optisch: Die Polygon-gürchen haben weder mit dem Song noch dem Original-Künstler etwas gemein und werden auch gerne mal kreuz und quer ausgetauscht. Selbst der Zweispielerspaß wird getrübt – zum Battlen muss das Mikro hin- und her gereicht werden.

GET ON DA MIC GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Eidos
Händler: Eidos
Internet: www.eidos.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + 40 Songs
- miese Präsentation
- schlappe Beats
- untaugliches Interface

ALTERNATIVE

Singstar Party Sony
ca. 20 € Wertung: 82%

FAZIT

Doofe Rap-Karaoke, die euch zu gar nichts animiert.

WERTUNG **51%**

DISNEY MOVE GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
Händler: A2M
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: 24.11.2004 Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + für kleine Kinder wohl ganz nett
- + Disney-Charaktere
- karge Ausstattung
- einfallslos

ALTERNATIVE

Sega Superstars Sega
ca. 40 € Wertung: 82%

FAZIT

Nur für Spieler im einstelligen Alter geeignet.

WERTUNG **63%**



**alles
oder
nichts...
mach' dein spiel!**

"Ein Wahnsinnsspiel!"
Play the PlayStation 10/04

PRO EVOLUTION SOCCER 4



PlayStation 2



PC
DVD-ROM



© 1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION © 2002 JFA/MJM | © 2001 Korea Football Association | adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas Salomon group, used with permission. Rasterino is a trade mark of the adidas Salomon group, used with permission | The use of real player names and likenesses is authorised by FIFA/FFO member associations. Officially licensed by L'Espresso TV | Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTE | Il Campionato Nazionale di Liga ADO 2001/02

GHOST RECON 2

Für Kim Jung Il ist es Propaganda, für uns eine gute Weiterentwicklung!

Wer über hohe Rüstungsausgaben des US-Militärs mosert, sollte mehr Tom Clancy lesen. Der Autor beschert uns mit *Ghost Recon 2* einen weiteren Plot über die heldenhafte wie geheime Spezialeinheit der "Ghosts". Heimlich, verdeckt und muckmäuschenstill verhindern diese einmal mehr einen dritten Weltkrieg. Diesmal ist es nicht Georgien und auch nicht der Irak, nein, es ist Nordkorea, das aus heutiger Sicht ein anti-amerikanisches und säbelrasselndes Nest ist.

Clancys Tom versetzt uns in die Zukunft. In Nordkorea wurde das Militär durch den Missbrauch humanitärer Hilfe weiter aufgerüstet. Das Volk leidet Hunger und folgt dem charismatischen General Yung in einen Krieg gegen China. Da der Aggressor Rückendeckung aus Russland bekommt, will man in Peking keinen offenen

Konflikt mit dem Bären riskieren. Also ruft die chinesische Regierung internationale Spezialeinheiten zur Hilfe, die im Grenzgebiet agieren und den Frieden wieder herstellen sollen. Die Speerspitze bilden dabei die Ghosts – also ihr und euer Gamepad.

Ghost-Action

Schon nach wenigen Minuten ist klar, dass sich *Ghost Recon 2* im Vergleich mit dem Vorgänger deutlich steigern konnte. Der Erfolg von *Rainbow Six 3* war daran sicher nicht ganz unbeteiligt. Statt nach Belieben in den Reihen des meist vierköpfigen Teams hin und her springen zu können, steuert ihr in *Ghost Recon 2* nur noch einen "Helden". Mit Captain Scott Mitchell hat Red Storm nun auch eine Ghost-Identifikationsfigur



Die neuen Grafikeffekte umfassen auch Explosionen. Ein Tankkaster in Flammen macht was her.



General Yung hat einen Panzer weniger, wir haben ein Abschuss mehr. So gefällt uns das.



Auf Knopfdruck regelt ihr die Schussfrequenz eurer Waffe. Der Burst ist meist Munitionsverschwendung.

Games als Politikum

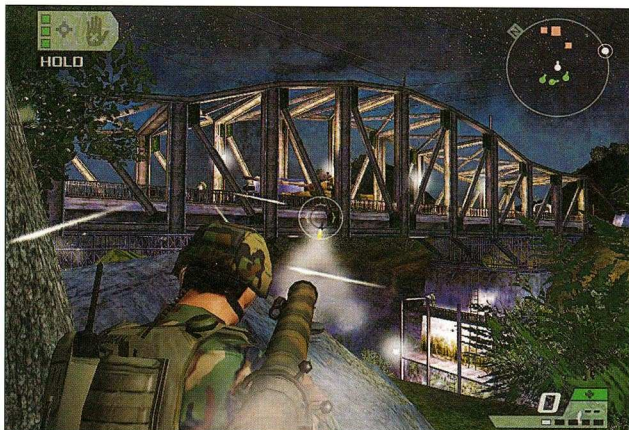
Nord-Korea, ein eigentlich zutiefst kommunistisch-diktatorisches Land, in dem aber dennoch Kolumnen über Videospiele geschrieben werden. Die staatliche Zeitung "Tongil" erhob kurz nach der E3 2004 die Behauptung, *Ghost Recon 2* sei Propaganda der USA, um die Welt gegen Nordkorea aufzuwiegeln. Jetzt sei es nur ein Spiel, später dann werde es aber zur Wirklichkeit, in der die Amerikaner nichts als Tod finden werden, so der Artikel weiter. Red Storm konterte, die Geschichte sei bloß fiktiv, wie alle anderen Clancy-Stories auch. Außerdem handelte es sich bei den Bösewichten nicht um das nordkoreanische Volk, sondern um eine militärische Splittergruppe. Games als Auslöser für internationale Verstimnungen? Wir hoffen, dieses absurde Szenario bleibt uns erspart.



Ob In- oder Ausland – in Nordkorea setzt man stets auf Propaganda.

geschaffen, die ähnlich wie Domingo Chavez in *Rainbow Six 3* durch das Spiel führt.

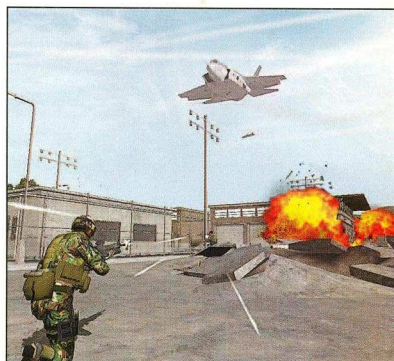
Als Mitchell müsst ihr euch auch so verhalten wie Vorbild Domingo. Ihr steht nicht alleine im Feld, sondern eure drei Kameraden sind im Prinzip eure erweiterten Augen und Ohren; sprich eure Waffe. Per längerem Knopfdruck öffnet ihr ein Menü, das per digitalem Steuerkreuz Befehle verteilen lässt. "Vorrücken", "neue gruppieren" etc. wird auch in *Ghost Recon 2* oft geschrieben. Die "Rainbow Sixisierung" macht auch



Auch die nächtlichen Missionen schaffen eine **dichte Atmosphäre**. Der Panzer auf der Brücke ist dran.

vor dem Gameplay nicht halt. Längst hat auch im letzten echten Konsolen-Taktik-Shooter die Action Einzug gehalten. Schnelle und harte Feuergefechte hauchen dem einst bedächtigen Spielfluss eine Menge Dynamik ein. Da trifft es sich gut, dass *Ghost Recon 2* auch aus der dritten Person gespielt werden kann. Alternativ könnt ihr in die Ego-Ansicht schalten, seht dabei aber nur euer Fadenkreuz. Wo ist also der Realismus geblieben? Der äußert sich noch immer im Szenario, den Befehlen, der Waffenauswahl und Schusstoleranz. Direkte Treffer überlebt ihr nicht. Hat euch ein feindlicher Scharfschütze im Sack, könnt ihr die Mission direkt neu starten. Verletzte Kameraden könnt ihr hingehen lassen.

Die realistische Orientierung des Plots erlaubt inhaltlich keine Überraschungen. Auf dem Plan der Ghosts steht der



Wir haben ein Ziel markiert, nun besorgt die **Luftwaffe** den Rest. Dabei heißt es Kopf einziehen.



Optisch hat sich der zweite Teil um ein **Vielfaches** gesteigert. Die Grafik wirkt viel lebendiger.



Ihr kämpft euch oft durch **nordkoreanisches Hinterland**. Die Pflanzen wirken dabei sehr echt.

Einsamer Wolf

Es ist wie in Beziehungen. Ist man ständig mit jemandem zusammen, kommt einem doch gelegentlich der Wunsch nach Einsamkeit. In *Ghost Recon 2* genügt dafür ein Knopfdruck im Menü und schon seid ihr als einsamer Wolf unterwegs. Als Rambo erwartet euch ein Sammelsurium an Hightech-Ausrüstung, die die Army in den nächsten Jahren produzieren möchte. Darunter die wohl coolste Wumme im Spiel: Die M29. Als Teil des Objective Individual Combat Weapon (OICW)-Programms besitzt die Waffe dank 5.56x45mm Munition und 20mm Granaten enorme Durchschlagskraft. Ein besonderes Gimmick ist die Gun-Camera, die es dem Schützen erlaubt, sicher aus der Deckung heraus zu schießen. Der Laserpointer der Waffe taugt auch nicht nur zum Zielen, sondern markiert auch Objekte für die Artillerie. Euer Outfit entspricht dem des geplanten Future Force Warriors inklusive neuem Tarnanzug und allerlei Hightech-Equipment.



Noch nicht in Serienproduktion: Das Supergewehr M29



Fahrzeuge kommen im Spiel häufig vor, können aber nicht selbst gesteuert werden.



Sonnenuntergang und ein schönes Mündungsfeuer: Der Traum eines jeden Ghosts.



Teamwork: Auch Befehle, wie "rechts umgehen" werden ausgeführt. So flankiert ihr den Gegner.

übliche Spezialeinheitenfirlefnaz: Geiseln befreien, Zielpersonen ausschalten und schlicht gewisse Gebiete einnehmen.

Pflänzchen gießen

Was die technische Seite des Spiels angeht, haben sich Ubi Soft und Red Storm für eine Vorgehensweise entschieden, die man so nicht oft sieht. PlayStation- und Xbox-Version werden voneinander getrennt entwickelt und besitzen beide einen eigenen Code. Dass dieser Umstand vor allem der Optik der Xbox-Fassung zugute kommt, dürfte klar sein. Doch auch die PlayStation-Version glänzt mit einer feinen Umsetzung der Unreal-Engine. Wie im Gameplay ist nun endlich auch in der Grafik Pep drinnen. Statt auf ruhige, karge Umgebungen setzt Red Storm nun auf lebendige, toll texturierte Umgebungen. Viele Grafikeffekte und ein Pro Logic II-Sound lassen *Ghost Recon 2* richtig aufblühen. Fast ist es, als hätte man das ehemals welke Ghost-Pflänzchen mal richtig gegossen.

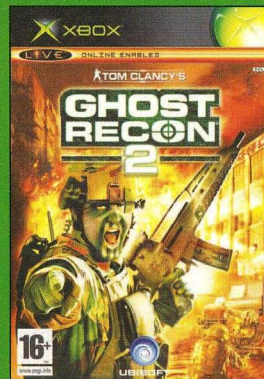
Ghost Recon 2 kann tatsächlich die Serie voranbringen und auch abseits von Taktikfreunden Beachtung finden. Red Storm bedient sich zwar im Grunde nur bewährter Rezepte bei *Rainbow Six 3*, doch vorwerfen kann man das den Jungs nicht. Ungeachtet solcher künstlerischen Kritik wird *Ghost Recon 2* ein rundum guter Taktik-Shooter, der auch in diversen Mehrspielergefechten punkten wird. In der nächsten Ausgabe dürft ihr schon mit einem Test rechnen, dann haben wir auch sicher Handfestes zum Online-Modus. (BS)



Dieser Nordkoreaner wird gleich sein blaues Wunder erleben. Die Ghosts sind erschienen.

Fortsetzung auf der Xbox

Wer wissen will, wie der Einsatz von Mitchells Leuten weitergeht, muss sich eine Xbox samt *Ghost Recon 2* zulegen. Die Einsätze der Xbox-Ghosts spielen sieben Jahre nach denen auf der PS2. Der Konflikt tobt noch immer und Mitchell zieht wieder ins Feld. Beide Versionen unterscheiden sich technisch und auch inhaltlich. Das Gameplay bleibt aber weitgehend gleich. Mehr über die Xbox-Version erfährt ihr in unserem Schwesterntmagazin *Xbox Games*.



Ghost Recon 2 für die Xbox: Inhaltlich und technisch unterschiedlich.



Solche offenen Gefechte sind extrem gefährlich! Direkte Treffer vertragen ihr nicht.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Red Storm Entertainment
Internet:	www.ghostrecon.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	25.11.2004

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

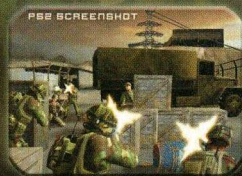
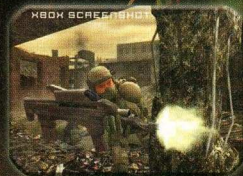
Spannend und hervorragend spielbar – wir freuen uns drauf!

TENDENZ

 **TOM CLANCY'S**

Die letzte Instanz zwischen Ordnung und Chaos:
DIE GHOSTS

GHOST RECON 2



WEIHNACHTEN 2004

WWW.GHOSTRECON.DE

 **XBOX
LIVE**

 **XBOX**

PlayStation.2



UBISOFT

© 2004 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, the Soldier icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox Logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. and "Playstation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

STOLEN



Ein Netz aus Lichtschranken – eine offensichtlichere Einladung kann es für Anya nicht geben.



Eckstein, Eckstein, alles muss versteckt sein!



Solid Snake oder Sam Fisher würden sich an die Stange dranhängen – Anya **balanciert** darauf entlang.

Der Titel tischt es einem ja schon auf, es geht ums Stehlen. Manche Menschen sind darin richtig gut, wie auch Anya Romanov, eine sexy akrobatische Diebin, die nicht einfach Kaugummis beim Aldi kauft, sondern sich auf die ganz großen Einsätze wie zum Beispiel Kunstmuseen spezialisiert hat.

Alles nur geklaut

Oberstes Gebot eines Diebes ist es natürlich, nicht entdeckt zu werden, dementsprechend dreht sich bei *Stolen* alles um Stealth. Und zwar nicht nur als ergänzendes Beiwerk, sondern als zentrales Spielelement. Einfach nur von Schatten zu Schatten huschen und warten, bis die Wache vorbei schlurft, reicht hier nicht aus. Nein, ihr müsst darüber hinaus wirklich jeden Quadratmeter eurer Umgebung ausnützen und

schon tiefer in die Trickkiste greifen, um an euer Zielobjekt zu gelangen – und natürlich auch unentdeckt wieder raus, denn was nützt es, wenn frau auf dem Rückweg mit der Beute unterm Arm ertappt wird?

Wie es sich für eine professionelle Meisterdiebin gehört, ist Anya äußerst beweglich und ihre Fortbewegungsmöglichkeiten stehen denen ihrer entfernten Kollegen aus *Prince of Persia* oder *Catwoman* in Nichts nach. Mit katzenartiger Geschmeidigkeit huscht sie kreuz und quer durch die Räumlichkeiten, klettert an Decken und Wänden entlang und weicht dabei nicht nur den patrouillierenden Wachen, sondern auch allerlei Alarmeinrichtungen aus. Überwachungskameras gehören da noch zu den harmlosen "Fallen" und Drucksensoren auf dem Fußboden zwingen euch geradezu, euch alternative Lösungswege zu suchen.



Solche kleinen **Puzzles** müssen zum Öffnen von Sicherheitstüren überwunden werden.



Die Gegner sind **erst auf der Karte** sichtbar, wenn ihr sie mit einem Peilsender markiert.



Die **Symbole** über den Wachen geben Informationen über ihren Alarmierungszustand.

Filmtipps

Die Kunst des modernen und professionellen Stuns lieferte auch so manchen Regisseuren und Drehbuchautoren den inhaltlichen Stoff. Exemplarisch seien hier einige Empfehlungen genannt: In *Verlockende Falle* spielt Sir Sean Connery einen Meisterdieb im Vorrathshaus, Catherine Zeta-Jones als Kunstdiebin ist seine neue Assistentin. Neben dem üblichen Techtelmechtel zwischen den beiden sind insbesondere die Einbruchsszenen mit vielen technischen Instrumenten und der galanten Akrobatik der rasiernesserscharfen Zeta-Jones sehenswert. Nach ähnlichem Muster ist *Die Thomas Crown Affäre* gestrickt, mit Pierce Brosnan und einer recht freizügigen Rene Russo in den Hauptrollen. Wieder zwei professionelle Diebe, die sich anfangs gegenseitig zu überlisten versuchen, mit der Zeit aber immer mehr zueinander finden.



Panzerknacker

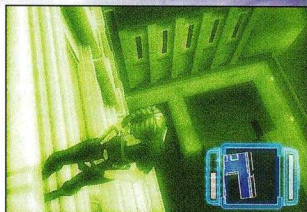
Zwar ist Geschicklichkeit das A und O im Arbeitsalltag einer Diebin, doch ohne ein paar technische Hilfsmittel kommt auch sie nicht aus. Wer jetzt aber ein halbes Waffenlager erwartet, der irrt: Anya ist kein Killer. Sie kann keine Wachen töten, sondern diese nur für ein paar Minuten

ausschalten, bevor sie wieder aufwachen und sich in höchster Alarmbereitschaft befinden. Dann wird's richtig brenzlig, denn das Sicherheitspersonal kann euch, wenn möglich, sogar durch mehrere Räume hindurch verfolgen. Fiersewise werden die Wachen auch erst auf dem Radarschirm angezeigt, wenn ihr sie mit einem kleinen Peilsender "markiert" habt. Zum Überlisten der Wachen kann Anya entweder selbst "Hier bin ich" flüstern oder wie in *Splitter Cell: Pandora Tomorrow* kleine Geräusche erzeugende Geschosse abfeuern, um die Aufmerksamkeit von sich selbst abzulenken.

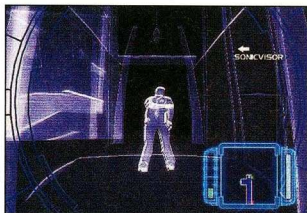
Aber auch tote Objekte halten euch auf Trab: Überwachungskameras können ebenfalls nur vorübergehend deaktiviert werden, in der Zwischenzeit versucht ihr, mit kleinen Rätsel- und Puzzle-Sektionen Hochsicherheitsschlösser zu knacken. High-Tech-Fernglas und Nachtsichtgerät gehören zur üblichen Standardausrüstung, mit einer Art Sonar kann Anya durch verschlossene Türen hindurch "sehen": Das Gerät registriert Schallwellen und kann nur Objekte erfassen, welche selbst Geräusche erzeugen oder diese reflektieren. Ein unbeweglicher Gegner ist praktisch unsichtbar, erst die Laufgeräusche verraten seine Existenz und geben Aufschluss über die Umgebung.

Eindringlingsalarm!

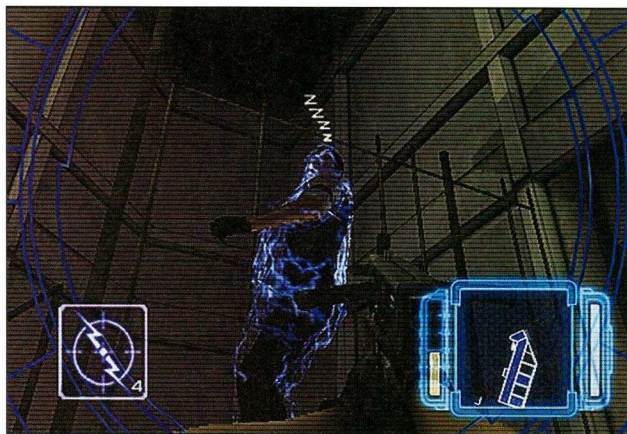
Was *Stolen* neben der viel versprechenden Verknüpfung aus bekannten Spielelementen und neuen Ideen zusätzlich hervorhebt, sind Design und Ambiente. Durch die eher kalte Farbgestaltung sieht das Spiel sehr stylish, elegant und futuristisch aus. Allein Anya selbst ist mit ihrem hautengen, schwarzen Dress und blauer Brille an Coolness kaum zu überbieten. Diese Frau gefällt uns jetzt schon! (SRO)



Ohne **Nachtsichtgerät** geht Anya gar nicht erst aus dem Haus.



Sieht aus wie ein Röntgenbild, basiert aber auf **Schallwellen**.



Ein kleiner **Elektroschock** schickt den Wachmann ins Reich der Träume – aber nur für ein paar Minuten!

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Hip Interactive
Hersteller:	Blue52
Internet:	www.hip-europe.com
Genre:	ADV
Erhältlich:	März 2005

FERTIGGESTELLT**ERSTEINDRUCK**

TENDENZ

COMMANDOS

Strike Force

Strategie als Ego-Shooter? Wäre nicht das erste Mal!



Inmitten einer zerstörten **russischen Stadt** müsst ihr spezielle Aufträge erledigen.



Die Infanterie rückt vor. Ein **Tiger** wälzt hintennach und reißt eine ganze Mauer nieder.



Den Fahrern in diesem **Panzer III** wird es gleich sehr warm werden.



Es wäre doch verwunderlich, wenn wir hier nicht bald eine **Flakbatterie** ausschalten



Es nebelt. Ob das gewollt ist oder **die Hardware** schonst, werden wir bald wissen.

Und wieder bekommt die Wehrmacht auf den Stahlhelm. Die Schläger sind keine Neulinge. Schon einmal haben die PC-Soldaten die PlayStation 2 besucht. Allerdings mit recht bescheidenem Erfolg. Ihr Vorgehen war seinerzeit zu strategisch und *Commandos* für Maus und Tastatur gedacht, weniger für einen Controller. Die Pyro Studios wollen Bedienungsschwierigkeiten aus dem Weg gehen und konzipieren *Commandos Strike Force* als Ego-Shooter. Dass Ego-Shooter auch auf einer Konsole gut funktionieren können, haben diverse Titel in der Vergangenheit oft genug bewiesen.

Frankreich, Norwegen, Russland

Strategietitel in echte Actionkracher zu verwandeln ist ein Unterfangen, das bisher beispielsweise Westwood mit *Command &*



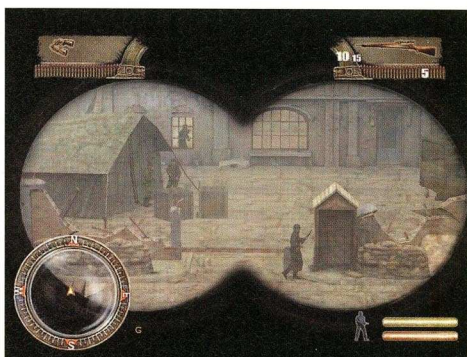
Grafisch macht *Commandos* bisher einen **schönen Eindruck**. Wir hoffen, dieser Trend setzt sich bis zur Testversion fort.



Die **beiden Herren** rechts sehen nicht gerade freundlich aus.



Der Scharfschütze hat es sich in einem zertrümmerten Haus gemütlich gemacht. Hier haben wir alles im Blick.



Erstmal gründlich die Lage sondieren. Das A und O bei einem Commandos-Einsatz. Auch in der Ego-Ansicht.

Conquer recht gut gelungen ist. C&C-Renegade konnte auf dem PC selbst härteste Shooterfreunde begeistern. Ein zweites Großprojekt dieses Kalibers lässt leider noch auf sich warten: Blizzards *StarCraft: Ghost*. Damit *Commandos Strike Force* auch funktioniert, macht Pyro nicht allzu viele Experimente.

Das Szenario von *Commandos Strike Force* setzt jedenfalls auf Altbekanntes. Handlungsort ist der zweite Weltkrieg. 1942 ist Europa weitgehend von den Achsenmächten besetzt. Viel Handlungsspielraum für unser Trio. Das ist übrigens noch aus den Strategieteilen bekannt: Da wäre einmal der Green Beret, ein Experte im Nahkampf und schweren Waffen, dann der Scharfschütze, der mit Nerven aus Stahl und einer todbringenden Präzision gesegnet ist und schließlich der Spion, der sich unauffällig das Vertrauen des Feindes erschleicht. Somit dürft ihr keine harten Infanterieattacken erwarten wie etwa in *Brothers in Arms* oder *Call of Duty: Finest Hour*. Hier müsst ihr subtiler vorgehen. In einer Mission müsst ihr beispielsweise einen deutschen General entführen. Ein Angriff mit Gewehr und Granaten wäre aussichtslos. Stealth und Tücke sind angesagt, um den teutonischen Lamettaträger zu erwischen. Eine Wache nach der anderen muss abgelenkt, ausgeschaltet oder überlistet werden. Ähnliches Vorgehen müssen wir auch

anwenden, wenn wir in Norwegen ein deutsches Schiff infiltrieren. Die engen Gänge machen ein allzu offensives Vorgehen unmöglich. Der Trumpf des Spiels soll die freie Wahl sein, welchen Charaktere ihr in welchem Einsatz wie einsetzt. Ignacio Perez, CEO der

Pyro Studios spricht sogar von der anspruchsvollsten Herangehensweise in Kriegsspielen, die es bisher gegeben hat. Man will hier auch bewusst die taktischen Erfahrungen der Serie mit einbringen.

Ein Trio mit vielen Kniffen



Green Beret

Der im Nahkampf ausgebildete Soldat ist die beste Wahl, wenn ihr euch mal einer größeren Truppe Gegner gegenüber seht.



Scharfschütze

Der treffsichere Sniper versteckt sich gerne im Unterholz oder in Trümmern und erledigt seine Gegner aus der Distanz. Die optimale Rückendeckung.



Spion

Im Prinzip ein echter Schleimer. Auch wenn er gar nicht so aussieht. Der Spion löst Probleme gerne mit Worten. Zumindest zu Beginn. Dann kann er erbittert zuschlagen.

Neue Ansätze

Vor offenen Schusswechseln werdet ihr aber nicht gefeilt sein. Feindliche Soldaten in Hinterhalte zu locken steht genauso auf dem Plan, wie einige Mitglieder der französischen Resistance zu befreien. Dann müsst ihr etwa als Scharfschütze clever die Umgebungen nutzen. Tarnung spielt dabei eine große Rolle. Gerade die Ruinen zerbombter Städte bieten eine Menge Schlupflöcher für den Sniper. Der Spion hingegen agiert völlig anders. Er kann sich verkleiden und das Vertrauen von Wachen gewinnen, um sie dann wieder zu überumpeln. Ihr seht also, *Commandos Strike Force* geht an den zweiten Weltkrieg etwas anders heran als die Kollegen von der Konkurrenz. Sobald wir das Gameplay betreffend neue Infos haben, werden wir wieder über dieses viel versprechende Spiel berichten. (BS)

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Eidos
Hersteller:	Pyro Studios
Internet:	www.commandostrikeforce.com
Genre:	EGO
Erhältlich:	Q1/2005

FERTIGGESTELLT

100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100%

ERSTEINDRUCK

Hat das Potential für einen ordentlichen Shooter.

TENDENZ

100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100%



Commando PlayStation 2

Commandos 2: Men of Courage funktionierte auf dem PC wunderbar. Dank Maus und Tastatur. Die Konsolenversion wurde im Zuge des "PC auf Konsolen-Umsetzungswahns" im Jahr 2002 verheißt. Die Steuerung wurde einfach auf den Controller übertragen, was diesen völlig überforderte. Demzufolge war *Commandos 2* auf der PlayStation 2 nur etwas für Hardcore-Strategen.

SHADOW OF ROME

Capcoms blutige Abhandlung des Römischen Reiches.

Wer tötete Julius Cäsar? Okay, war wohl Brutus, aber wer oder was steckte wirklich hinter dem Mordanschlag? Dieser Frage versucht Capcom in *Shadow of Rome* nachzugehen. In der Handlung des Spiels belasten die Indizien den Vater des Kriegshelden Agrippa, welcher deshalb an Gladiatorenkämpfen teilnimmt, um das Leben seines Vaters zu retten. Gleichzeitig unterstützt ihn sein Freund Octavianus als Undercover-Ermittler zwecks Aufklärung des mysteriösen Attentats. Schauplätze, Personen und Rahmenhandlung sollen dabei größtenteils mit den wahren geschichtlichen Ereignissen übereinstimmen.

Antikes Kripo-Duo

Die beiden Charaktere stehen für die grundlegenden Spielmechaniken: Während Agrippa sich also in den Arenen prügelt und an Wagenrennen teilnimmt, schleicht sich Octavianus durch die Gassen Roms auf der Suche nach Informationen. Die ansonsten übliche High Tech-Ausrüstung der neuzeitlichen Kollegen steht Octavianus natürlich nicht zur Verfügung. Auch Kämpfen

ist nicht seine Sache: Anstelle von Betäubungsgewehren greift er zu einem kurzen Strick, um die Wachposten rücklings zu erdrosseln. Ansonsten versucht er es mit List: Patrouillierende Wachmänner beispielsweise werden durch eine geschickt platzierte Bananenschale(!) aufs Kreuz gelegt.

Ganz anders Agrippa, der in den Gladiatorenkämpfen nicht nur menschlichen Gegnern gegenüber steht, sondern sich auch gegen wilde Tiger und anderes Getier zur Wehr setzt. Dabei kommt es nicht nur aufs nackte Überleben an, denn solche Gladiatorenkämpfe dienten damals hauptsächlich als Massenunterhaltung. Und was mag das johlende Publikum am liebsten? Klar, Blut und Gemetzel. Mit mehr oder weniger authentischen Waffen aller Größen und Variationen zerhackt ihr eure Gegner, um unter dem Jubel der Zuschauere in Blutfontänen zu duschen. Je mehr die Masse tobt, desto besser: Um den Pöbel weiter anzuheizen, könnt ihr

sogar abgetrennte Köpfe in die Menge werfen. Interessanterweise ist es bei *Shadow of Rome* die japanische Version, welche geschnitten ist – die amerikanische und europäische Fassung kommt deutlich brutaler daher und sorgt in Deutschland für eine USK-Einstufung ab 18. (SRÖ)



Uaaah! Hilfe, die Deutschen kommen! Okay, damals nannte man sie noch **Germanen**.



"Okay, Leute! Will hier sonst noch jemand mit mir über **Jugendschutz** diskutieren?"



Auch bei den **Wagenrennen** geht es knallhart zur Sache. Ben Hur ist nichts dagegen!



Weil Stealth-Technik noch nicht erfunden ist, muss sich Octavianus (Mitte) halt **verkleiden**.



Solidus Snakus Otavianus steht nicht so aufs Kämpfen – er zieht es vor, sich zu **verstecken**.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Internet:	www.capcom-europe.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	Februar 2005

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Grafisch beeindruckende Mixtur aus Gemetzel, Ratselspaß und Geschichte.

TENDENZ



**Willst du ihm zur Seite stehen
in guten wie in schlechten Zeiten?**

**CRASH
TWINSANITY**



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 Anklicken, um das Spiel herunterzuladen

3 99 €

Bestell-Keyword:
TWIN

vodafone live!

PlayStation.2

xbox

SIERRA

AREA 51

Er sieht so niedlich aus, der kleine, graue Außerirdische. Doch tief unter der Wüste Nevadas haben die garstigen Aliens einen Militärstützpunkt unter ihre Kontrolle gebracht. Als Mitglied eines HAZMAT-Teams seid ihr einer der ersten, die den Ort von Experimenten an Menschen und Mutanten betreten werden. Mit der Waffe im Anschlag erkundet ihr die Geheimnis umwobene Station. Im

Laufe des Spiels fangt ihr euch einen Virus ein, der euch verrückte Superkräfte verpasst. Das drückt sich in einer Art Dr. Jekyll und Mr. Hyde-Gameplay aus. Alter Ego Ethan Cole kann als Mutant etwa die Lebensenergie von Feinden absaugen. Spielerisch wird Area 51 ein harter Ego-Shooter, der die Hardware der Konsole einmal mehr als Limit bringen soll. **(BS)**



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Inevitable Entertainment
Internet:	www.midway.com
Genre:	EGO
Erhältlich:	Q1/2005

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

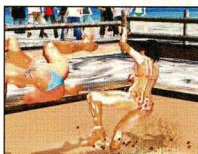
Brutale Jagd auf schaurige Aliens.

TENDENZ

RUMBLE ROSES

Hier ist für jeden ein Körbchen dabei – daraus macht Konami kein Geheimnis und wirbt bei dem Wrestlingspiel nur mit Frauen mit wohlproportionierten Kämpferinnen. Tatsächlich, Dixie, Evil Rose und die anderen Mädels könnten glatt einem *Dead or Alive* entsprungen sein. Geprügelt wird sich wahlweise in einem herkömmlichen Ring oder im Schlamm. Knapp bekledet wackelt es da an

allen Ecken und Enden, so dass die männliche Zielgruppe genug zum Gucken hat. Spielerisch kann *Rumble Roses* bisher mit gängigen Wrestling-Spielen durchaus mithalten. Es gibt Unmengen bestimmter Moves, die bis dato auch gut animiert sind. Hier fehlen eben die Lizenzen bekannter Verbände, doch die Entschädigung durch Polygonfrauen scheint offenbar vom Markt gewünscht zu werden. **(BS)**



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Konami
Internet:	www.konami-europe.com
Genre:	SPS
Erhältlich:	Q1/2005

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Tolle Mädels wälzen sich im Schlamm. Warum nicht?

TENDENZ

JOHNNY WHATEVER

Die Suche nach Innovation treibt mitunter sehr kuriose Blüten. Eine davon schlägt gerade bei Warthog (*Mace Griffin*) aus. Die Texaner stellen euch den Punk-Helden Johnny Whatever vor. Der kämpft mit seiner Gitarre für die Freiheit New Londons. Seine größten Widersacher sind die Iron Royals. Die schicken sich an, in einem futuristischen England die Macht zu übernehmen. Dabei

kämpft Johnny nicht mit herkömmlichen Waffen, sondern mit einer Klampfe, die schwer bewaffnet ist. Außerdem löst das Spielen der Gitarre Aktionen aus, die dabei behilflich sind, die Gegnerschaft zu besiegen. Rockmusik soll ein wichtiger Bestandteil des Spiels sein. Gerade wird mit diversen Musikern verhandelt, die einen dicken Soundtrack beisteuern sollen. Rock on! **(BS)**



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	n.n.b.
Hersteller:	Warthog
Internet:	www.warthogtx.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	2006

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Eine Gitarre mit Kanone und Bajonett – Rock'n'Roll, Baby!

TENDENZ

METAL GEAR SOLID 3

Spiele, die sich in letzterzeit anschicken Genreferenzen zu werden, erklimmen unübersehbar neue Spielelemente. Unser Solid Snake etwa muss Essen und sich die richtige Tarnkleidung überstreifen, um in seinem dritten Abenteuer zu bestehen. Nach den Eindrücken der erhältlichen Demo und der Games Convention, können wir aber sagen, dass MGS 3 der Serie in vielen Hinsichten treu

bleibt. Das Spiel bringt zwar viele leckere Innovationen mit, setzt aber nach wie vor auf extrem lange Dialoge und Sequenzen, die einen Großteil der Spiellänge ausmachen werden. Spieler, die deswegen Teil zwei nicht mochten, werden auch hier Probleme bekommen. Das lange Warten wird sich aber definitiv lohnen, dass können wir euch schon versichern. (BS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Konami
Internet:	www.metalgearsolid.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	2005

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Spielerisch allerhand Neuigkeiten, inhaltlich noch geheimnisvoll.

TENDENZ

TENCHU: Fatal Shadows

Tenchu zu beschreiben ist einfach: Viel Blut bei möglichst wenig Lärm. Eine Art *Splinter Cell* mit schlitzenden Ninjas. Sega möchte Anfang des nächsten Jahres nun die inhaltliche Fortsetzung des ersten, hier zu Lande indizierten Teils wagen. Rikimaru ist tot oder zumindest verschwunden. So spielt ihr anfangs nur mit Ayame, trifft aber später die ebenfalls weibliche Attentäterin Rin. Die kämpft

mit Vorliebe mit bloßen Händen und lässt Genicke krachen. Es wird also wieder viel gekrochen und gehuscht. Neu sind die Möglichkeiten, erledigte Gegner zu tragen und auch zu verstecken. Damit ist ein großer Kritikpunkt der Serie ausgemerzt. Wenn es unter Segas Obhut auch gelingt, die technische Seite aufzumotzen, steht einen *Splinter Cell*-Konkurrenten nichts im Wege. (BS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	K2
Internet:	www.sega.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	Q1/2005

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Hoffentlich wird das Potential der Tenchu-Spiele nun erschöpft...

TENDENZ

THE BARD'S TALE

In xiles etwas anderes Rollenspiel lebt auch nach Acclains Niedergang putzmunter weiter. Die Truppe um Chef Brian Fargo schickt sich an, die Klischees gängiger Rollenspiele im Stile eines *Baldur's Gate* auf die Schippe zu nehmen, ohne jedoch zu vergessen, ein gehaltvolles Gameplay zu bieten. So zieht der Barde durch die Lande und nimmt Aufträge an. Natürlich muss er als erstes einen

Keller von Ratten säubern. Doch wer hat's geahnt: Mehr als einen Nager gibt's dort nicht zu erlegen. Solche Scherze ziehen sich durchs ganze Spiel. Gepaart mit Bierlaune und schottischem Akzent eine nette Alternative zu *Champions of Norrath* und Co. In den USA ist das Spiel bereits erschienen, einen Europatermin gibt's leider immer noch nicht. (BS)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	n.n.b.
Hersteller:	Inxile
Internet:	www.the-bards-tale.com
Genre:	RPG
Erhältlich:	n.n.b.

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

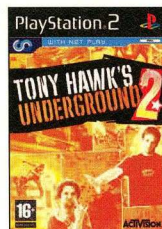
Leutiges Rollenspiel mit vielen Insiderwitzen.

TENDENZ

CHARTS

PS2

Die PS2 wird diesen Monat vom Sport dominiert. Skateboarding und Fußball haben dabei die Nase vorn. Virtuelle Bleifüße kommen aber auch gut weg. Wer in den nächsten Wochen die Spitzenposition innehaben wird, dürfte klar sein: Die Charts warten ehrfurchtsvoll auf GTA San Andreas.



- neu
- ▲ rauf
- ▼ runter
- ◆ gleich

PS2

Diese Ausgabe	Letzte Ausgabe	Titel	Vertrieb	Wertung
● 1	-	Tony Hawk's Underground 2	Activision	91%
● 2	-	DTM Race Driver 2	Codemasters	90%
● 3	-	NHL 2005	EA	89%
● 4	-	Gradius V	Konami	87%
● 5	-	Burnout 3: Takedown	EA	94%
● 6	-	Crash Bandicoot Twinsanity	Vivendi	84%
● 7	-	NFS Underground [PLA]	EA	88%
● 8	-	Star Ocean: Till the End of Time	Ubi Soft	80%
● 9	-	This is Football 2005	Sony	78%
● 10	-	Viewtiful Joe	Capcom	86%
● 11	-	Tony Hawk Underground [PLA]	Activision	91%
▼ 12	2	SingStar inkl. 2 Mikrofone	Sony	86%
▼ 13	7	Final Fantasy X [PLA]	Sony	88%
▲ 14	18	Shrek 2	Activision	76%
● 15	-	Ratchet & Clank 2 [PLA]	Sony	90%
● 16	-	FIFA Football 2004 [PLA]	EA	80%
● 17	-	Colin McRae Rally 2005	Codemasters	91%
▼ 18	15	FIFA Football 2005	EA	84%
● 19	-	Pro Evolution Soccer 4	Konami	89%
● 20	-	Grand Theft Auto: Vice City [PLA] Take 2		90%

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

ALLTIME FAVS

Die besten Spiele aller Zeiten

Lust, mal namentlich in der **Play Games** erwähnt zu werden? Dann zück den Kuli oder hauer in die Tasten und schicke uns deine persönlichen zehn Alltime Favourites. Wer von uns abgedruckt wird, erhält zu Belohnung ein PlayStation 2-Spiel. Ist das nix?

BriStein Verlag GmbH
"Die besten Spiele aller Zeiten"

Kantstr. 5-13
44867 Bochum

oder per e-mail: playgames@bristein.com

Platz	Titel	System	Hersteller
1	Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	PS2	Rockstar
2	Neverwinter Nights	PC	BioWare
3	Splinter Cell	PS2	Ubi Soft
4	Mario 64	N64	Nintendo
5	Devil May Cry	PS2	Capcom
6	Doom 3	PC	id Software
7	Halo	Xbox	Bungie
8	Ratchet & Clank	PS2	Insomniac
9	Monkey Island	PC	LucasArts
10	Tetris DX	GameBoy	Nintendo

Tim Schäfer (18), Unterschleißheim

DVD

Spitzenreiter: Die Rückkehr des Königs

Der König kehrt zurück und mit ihm Spitzenplatzverteidiger Herr der Ringe. Gleich in zwei Ausführungen liegt Peter Jacksons Meisterwerk in der Gunst der Käufer vorn. Insgesamt werden die Charts sehr von Warner dominiert.

Platz	Titel	Vertrieb
1	HdR: Die Rückkehr des Königs (SE)	Warner
2	HdR: Die Rückkehr des Königs (Box)	Warner
3	Fluch der Karibik (2 DVDs)	Buena Vista
4	Last Samurai (2 DVDs)	Warner
5	The Day After Tomorrow (SE)	Fox
6	Harry Potter: Gefangene von Askaban (2 DVDs)	Warner
7	Star Wars Trilogie (4 DVDs)	Fox
8	The Day After Tomorrow	Fox
9	Spacecenter Babylon 5: Staffel 5 (6 DVDs)	Warner
10	Troja (2 DVDs)	Warner

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

US-Bestseller

Nicht daran stören, wenn in den US-Top Ten Spiele auftauchen, die noch nicht im Handel sind. Auch Vorbestellungen zählen mit.

Platz	Titel	Vertrieb
1	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar
2	Madden NFL 2005	EA
3	Tony Hawk's Underground 2	Activision
4	Star Wars Battlefront	LucasArts
5	NBA Live 2005	EA
6	Tiger Woods PGA Tour 2005	EA
7	X-Men Legends	Activision
8	Sly 2: Band of Thieves	Sony
9	Burnout 3: Takedown	EA
10	Tak 2: Staff of Dreams	THQ

RED CHARTS

MARTIN MIRBACH

Spiele Top 3:
 1. **Pop: Warrior Within**
 2. **WWE: Smackdown vs. Raw**
 3. **Jak 3**
 Buch: Videospiele Jahrbuch
 Film: Traffic
 CD: Velvet Revolver: Contraband
 Und sonst? Braucht dringend einen DVB-T Receiver.



BJÖRN SEUM

Spiele Top 3:
 1. **GTA San Andreas**
 2. **Pop: Warrior Within**
 3. **Killzone**
 Buch: King: Der dunkle Turm
 Film: Alien vs. Predator
 CD: GTA SA: Soundtrack
 Und sonst? Freut sich über seine putzige PlayStationTwo.



BENJAMIN KEGEL

Spiele Top 3:
 1. **GTA San Andreas**
 2. **Resident Evil Outbreak**
 3. **Onimusha 3**
 Buch: RE: Apocalypse
 Film: RE: Apocalypse
 CD: Rhapsody: The Dark Secret
 Und sonst? Zieht mitten in den Wald!



STEFAN SCHRÖDER

Spiele Top 3:
 1. **Pop: Warrior Within**
 2. **GTA: San Andreas**
 3. **Metal Slug 3**
 Buch: Hosen: Bis zum bitteren Ende
 Film: Moulin Rouge (DVD)
 CD: Green Day: American Idiot
 Und sonst? Verbringt zu viel Zeit in Wartezimmern.



TOM GERLACH

Spiele Top 3:
 1. **Crash Twinsanity**
 2. **Star Ocean**
 3. **Viewtiful Joe**
 Buch: Das Sommerhaus
 Film: 7 Zwerge: Männer allein im Wald
 CD: Der Zwergermarsch
 Und sonst? Findet Ziplfelmützen sexy!



KARSTEN ROHLF

Spiele Top 3:
 1. **MK: Deception**
 2. **Killzone**
 3. **Fight Club**
 Buch: RE: Apocalypse
 Film: RE: Apocalypse
 CD: Metallica: So What!
 Und sonst? Lässt sich Lidtrich tätowieren.



CHRISTIAN SCHMID

Spiele Top 3:
 1. **GTA San Andreas**
 2. **Killzone**
 3. **Pop: The Warrior Within**
 Buch: David Ferring: Konrad der Krieger
 Film: Body Mett (DVD)
 CD: Feindflug: Himschlacht
 Und sonst? Wurde mit dem Begriff „Kniesackens“ bekannt gemacht. Interessant.



Wie werten wir?

Wir sagen euch mit zwei Ziffern ganz grob, ob sich der Kauf eines Spiels lohnt. Um ganz sicher zu gehen, solltet ihr aber den kompletten Test lesen!

95%+

Ein absolutes Ausnahmispiel. Nur wenn uns ein Titel rundum überzeugen kann, erhält er eine solche Traumwertung.

90%-94%

Nur wer die 90%-Marke erreicht  oder überschreitet, bekommt unseren Award. Diese Spiele sind handwerklich nahezu perfekt und strotzen nur so vor tollen Ideen.

80%-89%

Im 80er-Bereich zählt die solide Umsetzung bekannter Spielideen. Immer wieder fesselnd!

60%-79%

Hier halten sich die Innovationen in Grenzen und die technische Umsetzung kann durchaus gewisse Mängel aufweisen, dennoch sind diese Spiele zumindest kurzzeitig motivierend.

30%-59%

Achtung! Neue Ideen gibt's hier meist keine, und selbst wenn, sind sie so schlecht umgesetzt, dass sich die Programmierer die Arbeit besser gespart hätten.

10%-29%

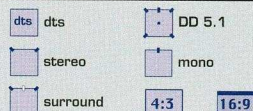
Miese Ideen, dilettantisch umgesetzt. Ab hier verlieren wir den Leser! 

unter 10%

So miese Spiele gibt's für die PS2 nicht? Du kennst vielleicht noch keines, aber wer weiß, was die Zukunft alles bringt...

Ton- und Bildformate

In den Wertungsboxen geben wir nur das jeweils beste Tonformat eines Spiels an. Selbstverständlich lässt sich aber z.B. der Ton eines Spiels mit 5.1-Sound auch in Stereo oder Dolby Surround wiedergeben.



01 Genre-Checker: Damit du stets weißt, was gespielt wird, erklären wir geeignete Spiele mit dem Genre-Checker. An diesem Diagramm erkennst du die einzelnen Genre-Anteile.

02 Vertrieb: Wer bringt das Spiel in den Handel?

03 Hersteller: Wer hat das Spiel programmiert?

04 Internet: Hier findet ihr die neuesten Infos online!

05 Erhältlich: Wann kommt das Spiel in den Handel?

06 Sprache: deutsch, englisch oder japanisch?

07 Eingewöhnung: Wie lange dauert der Spieleinstieg?

08 Spieler: Wie viele Spieler dürfen gleichzeitig oder nacheinander ran?

09 USK: Wer darf das Spiel kaufen?

10 Preis: Was musst du für das Spiel herapapen?

11 Schwierigkeitsgrad: von leicht bis schwer in 10er-Schritten.

12 Einzelwertungen: Die Disziplinen Grafik, Sound, Gameplay, Dauerspaß und Multiplayer werden hier separat auf einer Skala von 1-5 bewertet.

13 Bild, Ton und Online: Welche Qualität hat das Spiel?

14 + Das hat uns besonders gefallen!

15 - Das uns tierisch angernervt!

16 Alternative: Was steht wahlweise im Laden?

17 Fazit: Das gesamte Spiel in einem Satz – für die ganz faulen Leser!

18 Bewertung: Die Gesamtwertung! Sie wird nicht aus den oben beschriebenen vier Kategorien errechnet, sondern nach unserem Geheimrezept gebraut.

GENRE-CHECKER

ACT	70%	STG	30%
KURZ + KNAPP			
02 Vertrieb:	Ubi Soft		
03 Hersteller:	Redstorm		
04 Internet:	www.ghostrecon.com		
05 Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1-8
06 Sprache:	deutsch	USK:	ab 15
07 Eingewöhnung:	15 Min.	Preis:	ca. 30 €

11 SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

13 Bild: 4:3 **Ton:** **Online:** ja

- 14** + leicht verbessert
- + gutes Voice-Feature
- technisch veraltet
- 15** - sehr kurz

ALTERNATIVE

16 Rainbow Six 3 Ubi Soft
ca. 60 € Wertung: 87%

FAZIT

17 Mehr ein Add-On als ein volles Spiel.

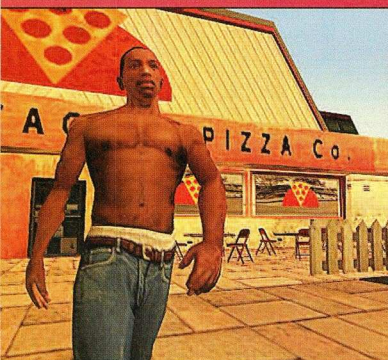
18 WERTUNG 78%



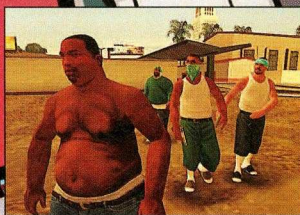
GTA

San Andreas

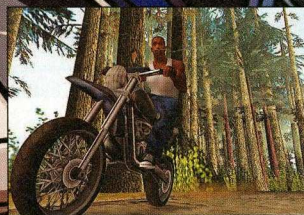
San Andreas lässt selbst VC ganz alt aussehen!



Wer ein **Killer-Sixpack** in die Schlacht führt, darf sich des Respekts seiner Kollegen sicher sein...



...wer dagegen mit einem **Waschbärbauch** antritt hängt bei seinen Brothas unten durch.



Herrgott noch mal, rein grafisch ist dieser Wald echt **sexy!**

Seid ihr religiöse Menschen? Ja? Dann würden wir euch stark empfehlen, euren Glauben vor dem Kauf von **GTA San Andreas** neu zu festigen. Tut ihr es nicht, könnte es gut sein, das ihr schon bald einem neuen Gott huldigt.

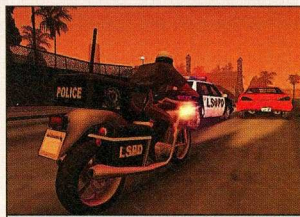
A Thug's Life

Ihr schlüpft in die Haut von Carl Johnson, einem

echten Gangsta aus dem tiefsten Slum von San Andreas. Dabei handelt es sich eigentlich um einen Drei-Städte-Komplex, bestehend aus den perfekt durch die 90er-Jahre inspirierten Metropolen Los Santos, San Fierro und Las Venturas. Eigentlich will Carl mit diesem Höllenloch nichts mehr zu tun haben, nachdem sein Bruder in einer wilden Schießerei ums Leben gekommen ist. Doch da nun auch seine Mom unter mysteriösen Umständen aus dem Leben gerissen wurde, zieht es den Thug zurück in sein altes Hood. Hätte er das mal lieber bleiben lassen. Kaum kommt er an, landet er in einem üblen Krieg zwischen korrupten Bullen und alten Bandenfeinden. Ein Glück, dass Carls alte Jungs noch immer auf seiner Seite sind. Von nun an liegt alles bei euch. Und wir meinen ALLES. Ihr entscheidet euch, was



Keine Frage. San Andreas ist ein echter **Monsterdunk** in die Software-Arena!



Dachtet ihr euch in GTA schon mal: Jetzt käme ein **Turbo** gut? In SA könnt ihr ihn einbauen lassen!

Notenbank

Oh ja! Packt eure Dolby Pro Logic II-Anlage aus und schraubt sie fest an eure PS2, Carl kommt mit einem fetten Bündel für eure Boxen! Elf Radiostationen von Rap über Rock bis Hip-hop und die berühmte-berüchtigte Chatterbox-Nachfahren. Lineups wie Dr. Dre, Snoop Dogg, Guns 'n' Roses und zig andere Stilgrößen der 90er-Jahre feuern den Staub aus euren Subwoofern! Wieder einmal kommt **GTA** mit dem Zertifikat zum Pause drücken und einfach nur den Sound genießen!



Wie üblich ist der Soundtrack dermaßen spitze, dass die **CD** ein Pflichtkauf ist.

Low-ridin' – high flyin' – SOBI!

Was wäre *GTA* ohne eine satte Auswahl an Pimpmobils? Im dritten Teil des PS2-Zeitalters habt ihr so viel Auswahl wie noch nie zuvor! Als da wären:

Autos



Nach wie vor Transport Numero Uno. Die Straßen von San Andreas bieten geschickten Langfahrern reiche Auswahl. Dieser schicke Banshee hier zum Beispiel. Yup, das Teil feiert sein Comeback aus *GTA3* und geht nach wie vor ab wie ein Zapfchen auf Brumf!

Bikes



In *Vice City* durftet ihr schon mal saftige Ausflüge mit Harley & Co. veranstalten (ganz besonders beim Frontalzusammenstoß mit einem Truck bei 250 Sachen). In *San Andreas* stehen euch vom BMX über Offroad-Bikes bis hin zu Renn-Motorrädern alle Möglichkeiten offen.

Boote



Wenn's feucht wird braucht man als Thug mit Stil was Hartes! Auf gut deutsch: Obwohl unser On-Screen-Antiheld nun endlich schwimmen kann, geht nix über ein vernünftiges Boot, wenn ihr schnell über einen Fluss checken müsst. Für aquaphile Gefahrte ist reichlich gesorgt!

Flieger



Was haben die Fans Blut und Mörder geschrien, als der Dodo in *GTA3* trotz Flügel nicht wirklich flog. Rockstar nahm sich die bitteren Tränen der Fans zu Herzen und hatte in *VC* reichlich Helikopter und ein paar Cessnas in petto. Nun stehen daneben sogar echte Jets und (aus Nostalgiegründen) der Old Skool Dodo parat!

Exoten



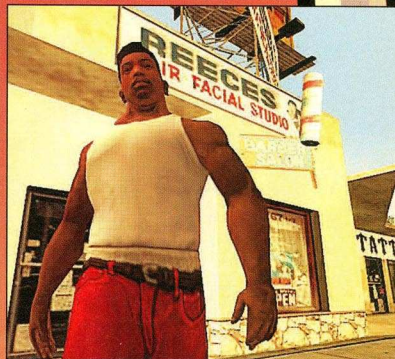
Wo in den beiden letzten Teilen ein Eiswagen noch das höchste der Gefühle war, warten in *San Andreas* einige wirklich abartige Sahneteilen des Motorschlachtsports auf euch. Neben Trucks und dem obligatorischen Panzer werden Thumbthugs diesmal sogar Traktoren, Bulldozer und Mährescher kredenzt!



Gelangweilt? Packt euch ein **BMX**, sucht euch 'ne Pipe und macht einen auf Matt Hoffman.

für Klamotten sich euer Gangsta gönnt. Welchen Wagen ihr als euren Favoriten wählt und wie sehr ihr ihn tunkt. Wie wäre es mit ein paar Tatoos? Und vergesst ja nicht, fleißig Gewichte zu stemmen. Fette SOBs genießen nämlich nicht nur wenig Konstitution im Spiel sondern auch keinen Respekt auf den Straßen. Der Hit dabei: All das hat direkten Einfluss auf das Gameplay. NOS im Auto hilft dabei, den Cops zu entkommen. Benutzt ihr fleißig die UZIs, werdet ihr sie bald beidhändig einsetzen können. Sieht man euch die Bucks an, wollen neue Gangstas in eure Familie. Und dank perfekter Lock-On- und Fahrphysiktechnik kommt auch kein Frust mehr auf.

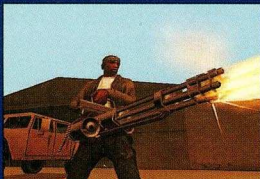
rove St



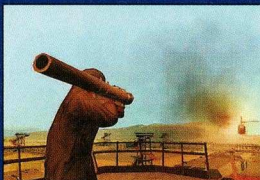
Klamotten und Tattoos könnt ihr euch frei Schnauze auswählen. Ein tighter Look sorgt für **Respekt!**

Schlagendes Material

Natürlich gibt es reichlich Argumentationsverstärker im neuesten Teil der Gangstersaga. Neben den Klassikern wie Shotguns, UZIs und Raketenwerfern dürft ihr euch vor allem über einen satten Vorrat an Nahkampfwaffen freuen. Als da wären: Baseballschläger, Katanas, Ketten-sägen, Schaufeln, Feuerlöscher, Farbspraydosen und ... Blumensträuße! Kein Witz. Echte Flower Power feiert ihre Rückkehr, dank *San Andreas*!



Booya! Das Baby sägt durch Muskeln und (im Fall der GTA-Cops) Fett!



Raketenwerfer gibt es nun auch in der frischen *Hitzesuch-Variante*.

Maltopia

Ihr dachtet, *Vice City* wäre riesig? Könnt ihr gleich wieder vergessen. Die drei Megastädte zusammen mit den Kaffern und Vororten dazwischen sind sechs mal (!) so groß wie der letzte Teil der *GTA*-Saga!

Wie Rockstar diese Unmengen an Platz auf eine einzige Disc



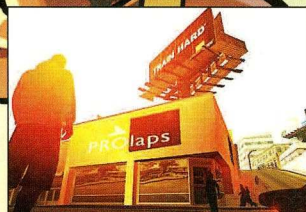
Gefrustet vom Zielsystem in *Vice City*? SA hat ein hochintelligentes *Lock On-Menü* zu bieten!

bekommen hat? Wir können es euch ehrlich gesagt nicht beantworten. Vor allem, weil die Jungs und Mädels wieder einmal einen ratten-gellen Soundtrack mit Stunden feinsten Musik (siehe Box), irrsinnig viel Wortwitz, Situationskomik und astreinem Voice Acting zusammengestellt haben. Sicher, durch die endlosen optischen Daten kommt es dann und wann mal zu einem sanften Slowdown oder Clipping-Fehler, doch wer das ernsthaft kritisiert, hat sich einen Kopfschuss verdient. Die Städte pulsieren vor Leben auf den Straßen! Die Cities atmen! Eure Möglichkeiten sind unbegrenzt! Wollt ihr nur durchrennen und den Abspann sehen, kommt ihr auf gute 60 Stunden. Wollt ihr aber Spraying-Sidequests abschließen, versteckte Items finden, mit Kriegshelikoptern die Strände wegsprengen, Flugzeuge entführen, Fußgängerzonen mit Mähdreschern umpflügen, Bandenkriege anzetteln, Amokläufe mit einem Blumenstrauß abhalten, Züge hijacken oder ganz einfach mal das Militär auf Trab halten – dann könnt ihr wahrscheinlich endlos zocken. Notfalls auch mit einem Kumpel, denn *San Andreas* kommt inklusive Zwei-Spieler-Modus.

Ladies und Gentlemen, wir machen es kurz und schmerzlos: *GTA San Andreas* ist nicht nur einfach das beste Spiel, das es für die PS2 zu haben gibt. Nein. Dieses Spiel ist Gottes erhabene Antwort an einen Konso-

lero, der auf seine Knie fällt und fleht: „Herr, in deiner unendlichen Weisheit, nimm einen Teil deiner himmlischen Schöpfung und presse sie für mich auf Disc!“ Und siehe da, unser Herrgott hat ganz gewaltig geantwortet. Wenn ihr eine

PS2 euer Eigen nennt und *San Andreas* sich nicht in eurem Softwarefundus befindet, dann kann das nur zwei Gründe haben: Entweder es ist kontinentweit ausverkauft oder aber ihr habt ganz gewaltig den (zensiert, Anm. d. Chefreds.) offen. (BK)



Eine *Muckiebude*. Nur wer fleißig trainiert, kann Fastfood-Fett in Muskeln umwandeln.

GENRE-CHECKER

ACT	RSP	GSK	STG
70%	10%	10%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Take2
Hersteller:	Rockstar Games
Internet:	www.sanandreas.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
USK:	ab 12
Eingewöhnung:	30 Min.
Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

Bild: 16:9 Ton: Online: nein

- + Hört dieses Spiel irgendwann auf?
- + Pimpst euch Carl, wie es euch passt
- + getunte Fahrphysik und Angriffstechnik
- + gigantischer Stadtkomplex (6x *Vice City*)

ALTERNATIVE

Drv3r	Atari
ca. 60 €	Wertung: 74%

FAZIT

Wir machen es kurz: Das beste Spiel, das für die PS2 zu haben ist.

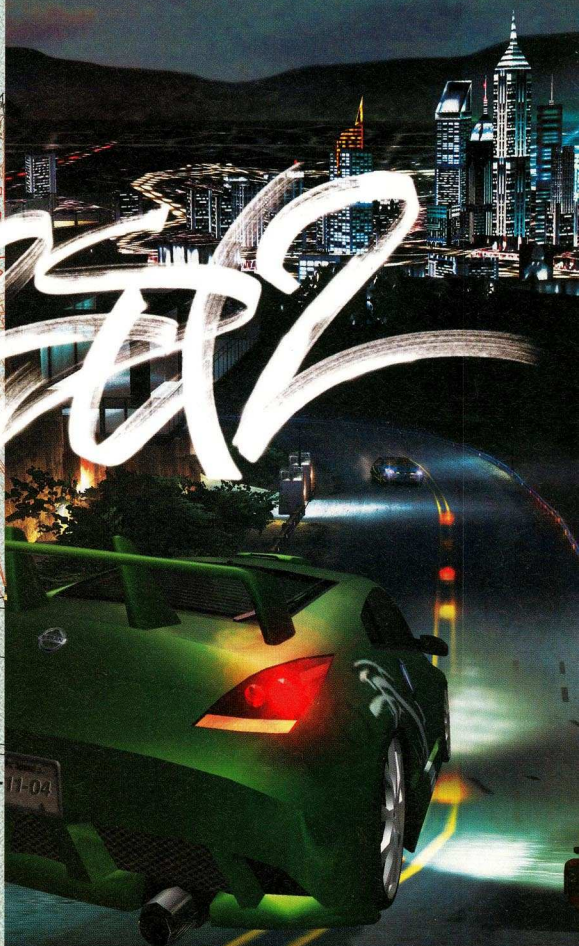
WERTUNG **98%**



**AUGEN AUF
UND FUSS AUF'S GAS.**

18-11-04

*Fahr überall wo du willst.
Fahr überall so schnell du kannst.
Mit dem heißesten Ride der Stadt.*



PlayStation.2

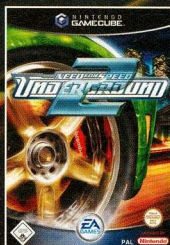


GAME BOY ADVANCE



INTERNET CONNECTION REQUIRED for online play. PlayStation 2 online play requires Internet Connection, Network Adaptor (for PlayStation 2) and Memory Card (BME) (for PlayStation 2) each sold separately. Online play may not be available on all platforms. See product pack for details.

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, EA GAMES logo, and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Mazda RX-8 is used under approval of Mazda Motor Corporation. "NISSAN" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Xbox logo, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. All other trademarks are the property of their respective owners.



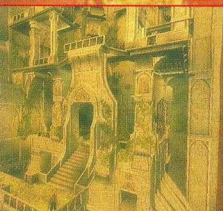
Challenge Everything™



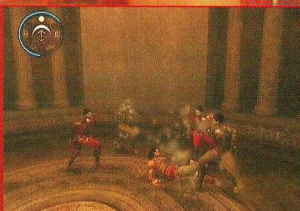
PRINCE OF PERSIA

Warrior Within

Niemand kann seinem Schicksal entkommen. Wehe dem, der es trotzdem versucht...



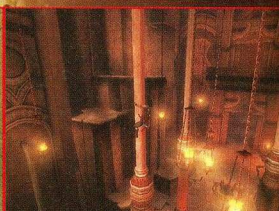
Sieht aus wie gemalt, aber das ist wirklich **Echtzeitgrafik**.



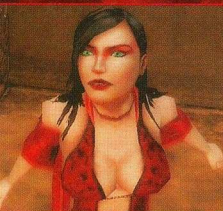
Vier Frauen auf einmal können ja ganz reizvoll sein. Aber nicht, wenn sie einen töten wollen!



Solche Truhen enthalten meistens **Artwork** für die **Galerie**, manchmal aber auch nützliche Sachen.



Wie schon im ersten Teil ist der Prinz ein **zuverlässiger Akrobat**.



Jeder Mann hätte bei dieser Frau nur **EINEN Gedanken**.



Solche Portale schicken euch **mehrere hundert Jahre** durch die Zeit. In beiden Richtungen.



Höhenangst ist hier fehl am Platze. Aber einen Fehltritt kann der Prinz noch abfangen.



In der **Gegenwart** sieht alles sehr düster und ruiniert aus.

Prince of Persia: Warrior Within



Die Gegner tauchen jetzt in **kleineren Gruppen**, dafür aber häufiger auf. Eine gute Entscheidung.

Within wurde dieser Anspruch erfüllt, und zwar auf die einzig richtige Art und Weise: Beseitigung der Kritikpunkte des Vorgängers, spielerische Weiterentwicklung, dabei aber die Haupt-Qualitätsmerkmale beibehalten, und schließlich technischer Fortschritt. Gehen wir der Reihe nach durch: Was bei *The Sands of Time* am meisten nervte, waren die Kämpfe. Das Kampfsystem war zwar an sich gut und die Fights sahen auch sehr stylisch aus, aber immer nur in Horden von zig Gegnern angegriffen zu werden, wurde irgendwann eher lästig denn motivierend. Anders nun in *Warrior Within*: Die Gegner kreuzen häufiger euren Weg, dafür aber nicht mehr ganz so zahlreich. Das kommt dem Spielfluss zugute und macht das Spielerlebnis ausgeglichener. Statt frustrierender Durststrecken ("Mann, wie viele kommen da denn noch?") wird mehr Spannung erzeugt, weil hinter jeder Ecke wieder ein paar Dämonen stecken können. Eine kleine, aber wichtige Änderung wurde auch beim Speichersystem vollzogen: Gespeichert wird nun an den Wasserbecken, an denen ihr auch eure Energie auffüllt. Das hat den unschätzbaren Vorteil, dass man beim Neuladen kerngesund ist.

Spielerische Weiterentwicklung: Neben

Warrior Within – der Krieger in dir. Treffender könnte der Titel nicht sein, denn mit dem zynischen Sonnyboy aus *The Sands of Time* hat der heutige Prinz nicht mehr viel zu tun. Kann man irgendwo auch verstehen: Wenn man ein bisschen an der Zeitlinie herumbiegt, dadurch sein eigenes Schicksal verärgert und daraufhin Jahre lang von dem Dämonen Dahaka gejagt wurde, schlägt sich das irgendwann in der Persönlichkeitsentwicklung nieder. In seiner

misslichen Lage sieht der Prinz nur einen Ausweg: Um die ganzen Zeitspielerien aus *The Sands of Time* ungeschehen zu machen, muss er die Erschaffung des Sandes der Zeit komplett verhindern – und dazu in die Vergangenheit reisen. Ob das so funktionieren wird?

Zeitreisen sind ungesund

Dass ein Nachfolger qualitativ besser wird, ist keine Selbstverständlichkeit. Doch bei *Warrior*



Kopf ab, die erste: Solche Szenen dürften die **Alterfreigabe** durch die USK erklären.



Kopf ab, die Zweite: Mit **zwei Säbeln** köpft es sich doch viel besser als mit nur einem.



Mit einem **gezielten Wurf** lassen sich auch weiter entfernt stehende Gegner töten.



Bewegliche Kreissägen erfordern Timing, um sie zu passieren.



Einfach nur **draufkloppen** reicht oft nicht. Manche Gegner hüpfen über euch hinweg.



Gestatten: Dahaka. Kopfgeldjäger im Auftrag der Zeit. Hat es auf den Prinzen abgesehen.



Sich zum Angriff von der Wand abzustößeln ist zuverlässig, aber **nicht sehr effektiv**.



Immer nur Köpfen. Man kann seine Gegner auch anders **zertellen**.



Vor jeder Szene bekommt ihr einen **Überblick** über die Umgebung. Damit ihr wisst, wo ihr hin müsst.

Prince of Darkness

Qualitätsmerkmale beibehalten: Jau, damit sind natürlich die vielen Rätsel gemeint, die euer Gehirn und eure Fingerfertigkeit gleichermaßen fordern. Nachdem ihr euch in der Näheren Umgebung orientiert habt, geht die Grubelei los. Wo muss ich hin? Wie komm ich da hin? Wo geht es jetzt weiter? Und im gleichen Augenblick springt euch die Lösung entgegen. Ihr

lauft an Wänden entlang (teilweise unter Zuhilfenahme eines Seils), klettert Felsen hinauf, balanciert über hohe Abgründe, schwingt von einer Stange zur nächsten und betätigt hier und da einen Schalter. Zwischendurch weicht ihr tödlichen Fallen wie aus dem Boden hervor schießenden Dolchen oder rotierenden Sägeblättern aus. Sollte mal etwas schief gehen, könnt ihr die Zeit ein paar Sekunden zurückschleichen und es noch mal versuchen. Wieder erweist sich die Steuerung als Hochgenuss. Um Entfernungen, Perspektiven und pixelgenaue Positionierungen braucht ihr euch keine Gedanken machen: Einfach Joystick in die grobe Richtung drücken und springen – passt schon!

dem modifizierten Spielablauf wurde das Kampfsystem deutlich erweitert. Eure Möglichkeiten, die Diener der Finsternis zur Strecke zu bringen, sind ebenso zahlreich wie vielfältig. Allein der Gebrauch von einer oder zwei Waffen birgt unzählige Angriffsformen in sich, für Fernattacken könnt ihr auch mit eurer Sekundärwaffe werfen. Ersatz gibt es von den Gegnern: Entweder steht ihr die Waffe im Kampf oder sammelt sie einfach vom Boden auf. Gerne lässt sich auch die Umgebung mit in die Kämpfe einbeziehen: Ihr stoßt euch von Wänden ab, wirbelt um Stangen herum und aktiviert gezielt tödliche Fallen. Köpfen, werfen, K.o. schlagen, aufspießen, erwürgen, zerteilen – selbst nach Stunden langem Spielen probiert ihr neue Variationen aus, eure Feinde zu beseitigen.

Die deutsche Version

Leider lag uns zu Redaktionsschluss noch kein deutschsprachiges Spiel vor. In unserer Testversion gab es in der Sprachauswahl nur englisch, französisch und spanisch. Für die deutsche Lokalisierung hat man sich bei Ubi Soft aber einiges vorgenommen: Als Synchronsprecher wurden unter anderem Judith Brand und David Nathan ins Studio geholt. Judith Brand ist die deutsche Stimme von Monica Belucci, welche wiederum in der englischen Fassung die Rolle der Kaileena spricht. David Nathan übernimmt den Part des Prinzen und ist u.a. als Synchronstimme von Johnny Depp bekannt. Yeah, Captain Jack Sparrow als Prinz von Persien!



Björn Seum

Die zweite Meinung

Adel verpflichtet: noch immer, war mein erster Gedanke, als ich *Prince of Persia: Warrior Within* spielte. Da springe ich mit einer kinderleichten Steuerung durch grandios aussehende Gewölbe, laufe fiesem Gegnern an der Brust empor, um ihnen schließlich stillvoll hinterrücks den Wanst aufzuschlitzen. Und noch etwas beeindruckt mich: Jump'n'Run-Elemente müssen nicht unweigerlich ein buntes Spiel zur Folge haben. Es macht also richtig Spaß mit dem neuen Prinzen durch die Jahrhunderte zu hüpfen. Trotz des geringen Zeitabstandes hat es das Ubi-Team in Montreal geschafft, nicht bloß einem lauwarmen Aufguss des ersten Teils zu programmieren, sondern eine heiße Fortsetzung.

Technischer Fortschritt: Dieser ist in erster Linie im Leveldesign zu beobachten. Die Texturen sind viel abwechslungsreicher und detaillierter, was der geheimnisvollen Atmosphäre zugute kommt. Damit einher geht die stilistische Entwicklung: *Warrior Within* ist deutlich martialischer und düsterer als *The Sands of Time*. Während des Spiels durchläuft ihr zwei Zeitepochen mit ein paar hundert Jahren Distanz. In der Vergangenheit erstrahlt noch alles in orientalischem Glanz mit stimmungsvoller Beleuchtung, in der Gegenwart schlägt ihr euch durch verfallene und pflanzenüberwucherte Ruinen, die durch den verdreckten Himmel in unheimliches Grau getaucht sind. Die musikalische Untermalung stammt übrigens von der Metal-Band Godsmack, die in den Kämpfen und Zwischensequenzen ihre orientalisch angehauchten Gitarrenriffs erklingen lässt.

Zugegeben, richtig neue Gameplay-Elemente findet man bei *Warrior Within* nicht. Es wurde halt hier und da viel verbessert, verfeinert und nachbearbeitet. Wie ein ungeschliffener Diamant, der jetzt in neuem, aber anderem Glanz erstrahlt. Denn wie auch *The Sands of Time* ist *Prince of Persia: Warrior Within* eine wahre Softwareperle und ein Schmuckstück in jeder Sammlung! (SRÖ)

GENRE-CHECKER

ACT	JNR	GSK
70%	20%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Internet:	www.princeofpersiagame.com
Erhältlich:	02.12.2004
Sprache:	deutsch
USK:	ab 16
Eingewöhnung:	30 Min.
Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	nicht vorhanden

Bild: 4:3 Ton: Online: nein

- + stark verbessertes Kampfsystem
- + sehr dichte Atmosphäre
- + exzellentes Leveldesign
- + perfekte Steuerung

ALTERNATIVE

Shinobi	Sega
ca. 30 €	Wertung: 75%

FAZIT

Die Rache des Prinzen: böse, düster, brutal – und besser!

WERTUNG **93%**

NEUER LESESTOFF ZU EUREN LIEBLINGSGAMES

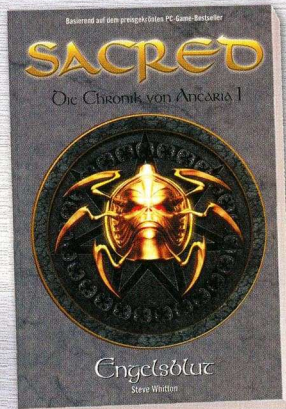
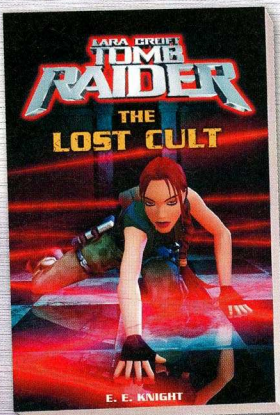


HALO Band 3: Erstschiß

Die Verbindung zwischen den beiden
Hitgames HALO und HALO 2
ISBN 3-8332-1083-4

Lara Croft: Tomb Raider Band 2: Der vergessene Kult

Die Königin der Videogame-Amazonen
in einem brandneuen Abenteuer
ISBN 3-8332-1085-0



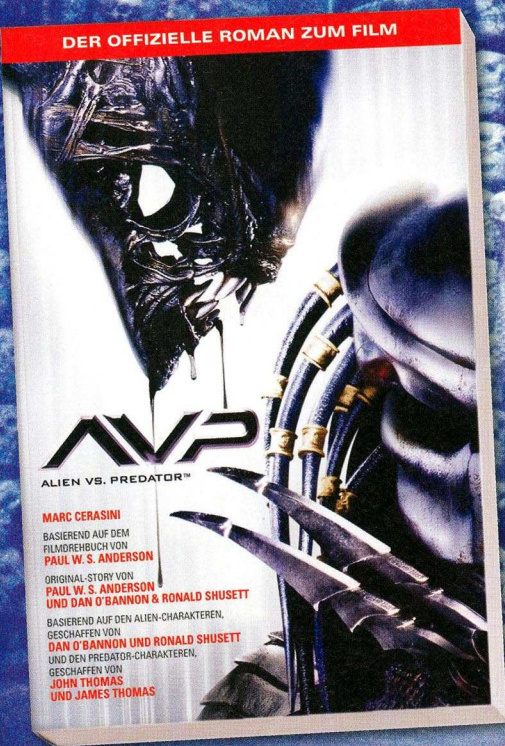
SACRED Band 1: Engelsblut

Ein atemberaubender Fantasy-Roman,
basierend auf dem PC-Game-Bestseller
ISBN 3-8332-1149-0

Lara Croft, Tomb Raider © Eidos Interactive, Inc. All rights reserved.
Sacred © Ascension Entertainment. All rights reserved.
Halo © and TM Microsoft Corporation. All rights reserved.

Im Buch- und gut sortiertem
PC- und Videogame-Handel

Weitere Infos zu Videogame-Romanen unter:
www.paninicomics.de/videogame



Wer auch immer
gewinnt ...
wir verlieren.

Ab 4. Nov.
im Kino

AVP
ALIEN VS. PREDATOR™

Der offizielle Roman zum Film

Ab 13. Oktober im Buchhandel

ISBN 3-8332-1145-8 - € 9,95

Aliens, Predator and Alien vs. Predator © 2004 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.



GOLDENEYE

Rogue Agent

Hier wird nicht gerührt und auch nicht geschüttelt. Ballern ist angesagt!



Verdutzte Gegner lassen sich auf Knopfdruck als **menschliche Schutzschilde** missbrauchen.



Großes Kaliber: Für **den Raketenwerfer** braucht auch Goldeneye zwei Hände. Dafür rummt es ordentlich.



Dr. No versteckt sich gerne **in Hong Kong**. Optisch sind die Level recht ansprechend ausgefallen.



Wie es sich für ein Agentenspiel gehört, treibt ihr euch an **vielen geheimen Orten** herum.

Goldeneye: Rogue Agent

Gefeuert! Wer sich der fahrlässigen Tötung eines MI6-Agenten schuldig macht, darf gehen. Da kennt M keine Gnade. Weil die Arbeitsmarktsituation für in Ungnade gefallene Ex-Agenten nicht gerade rosig aussieht, macht sich euer zukünftiges Alter Ego "Goldeneye" über Alternativen Gedanken. Da war doch was. Ach ja, der Wisch von Bösewicht Goldfinger. "Das Angebot steht noch", stand darauf. Nur wenige Minuten später befindet sich der ehemalige Kollege von James Bond im Dienste von Gerd Fröbes Polygonpendant.

Goldene Trümpele

Electronic Arts zieht mit *Goldeneye: Rogue Agent* gleich zwei Trumpfkarten. Zum einen verführt man den potentiellen Kunden mit dem klangvollen Namen eines berühmten N64-Shooters und zum anderen lockt man damit, einmal als Bösewicht gegen die ewig Guten vom schnöselhaften britischen Geheimdienst zu kämpfen. Doch vorerst gilt es, auf Goldfingers Seite gegen den psychisch mindestens ebenso gestörten Dr. No anzutreten. Stille ist eure Pilotchauffeurin dabei die unnachahmliche Pussy Galore. Überhaupt kann *Goldeneye* mit einer Rundreise durch etliche James Bond-Filme begeistern. Ihr spielt aber nicht deren Story nach, sondern trifft immer wieder auf bekannte Gesichter wie Scaramanga oder Odd Job. Electronic Arts hat die schrägen Typen inhaltlich alle miteinander verknüpft. Der Plot riecht also schon nach Bond, schmeckt aber nach einem strengen Shooter.

Dass hier nicht jeder Bissen eine Delikatesse sein wird, war abzusehen. Ob es eine Ironie des Schicksals ist, dass Electronic Arts' *Goldeneye* dort die größte Schwäche aufweist, wo Rares' gleichnamiges Spiel seinerzeit eine der größten Stärken aufwies? Gemeint ist damit die Steuerung. Trotz maximaler Sensitivity in den Steuerungsoptionen waren wir mit dem Handling nicht zufrieden. Auf Bewegungen reagiert die Steuerung zeitverzögert und darüber hinaus etwas grobmotorisch. Wer einmal *Halo*, *TimeSplitters* oder *Medal of Honor* gespielt hat, wird schnell merken, dass es deutlich besser geht, als es in *Goldeneye* gezeigt wird. Exakte Zielmanöver sind nur schwer möglich. Wer Headshots verteilen will muss ein motorisches Genie sein. Ohne automatische Zielerfassung seid ihr gegen des Doktors Schergen hilflos. Auto-Aiming hilft euch zwar, die in Massen auftretenden Gegner niederzumähen, doch bewegliche Objekte wie etwa Helikopter mit Raketenwerfern vom Himmel zu pusten, wird zur Geduldprobe.

Der Multiplayer-Modus

Goldeneye und Mehrspieler – auf diese klangvolle Kombination setzt auch Electronic Arts. Die über 20 Mehrspielerkarten sind allesamt eine Hommage an James Bond-Filme. Also bekriegt ihr euch beispielsweise an bekannten Orten wie Scaramingas Ferienhaus. Auch Abschnitte, in denen ihr gezwungen seid, bestimmte Waffen zu benutzen, sind enthalten. An Spielmodi wird jede aktuelle Variante geboten.



Doppelt ballert besser

Ebenso gestört haben uns einige Schnitzer im Leveldesign. Kleine Trümmer, die einen Durchgang versperren, da er einfach von den Designern nicht zur Benutzung gedacht wurde, fügen sich nicht wirklich förderlich ins Gameplay ein. Wo normalerweise ein kleiner Hopser genügen würde läuft eurer Recke gegen eine unsichtbare Wand.

Dafür geht *Goldeneye* richtig in die Offensive. Minütlich könnt ihr die Waffen tauschen, sekundlich Gegner niedermähen. Besonders cool: *Goldeneye* kann zwei Waffen gleichzeitig verwenden. Sicher nicht neu, aber auf jeden Fall mächtig elegant. Leider klappt dieses Feature nur bei recht leichten Kalibern. Raketenwerfer und Gatling-Gun werden zusammen nicht glücklich, schließlich ist euer Ex-Agent kein Terminator.

Bleibe noch die Frage, warum euer Polygonfreund eigentlich *Goldeneye* heißt. Ganz einfach, im Einsatz wird ihm ein Auge weggeballert und seitdem trägt er einen Millionen teures Ersatzauge. Dieses hat im Spiel auch einen Sinn und wird des Öfteren aufgerüstet. So könnt ihr mit dem Bionic-Auge etwa Gegner durch Wände hindurch sehen, Schutzschilde um euch auf-

bauen oder elektronische Geräte hacken. Zwar gehen diese Spionanleihen im Kugelhagel des Spiels etwas unter, sind aber ordentliche Spielelemente, die das Ganze etwas auflockern. Grafisch ist der Titel aufgrund seiner Multiplattformbestimmung weit von einer Referenz entfernt, sieht aber gut aus. Lob hingegen für den Sound. Oakenfolds Soundtrack pusht, und die Akustik der Waffen macht einfach Lust zu ballern. (BS)

GENRE-CHECKER

EGO 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	EA
Hersteller:	EA Games
Internet:	www.electronic-arts.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	englisch
USK:	ab 16
Eingewöhnung:	sofort
Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

Bild: 4:3 Ton: Online: ☒

- + Dualwaffensystem
- + treibende Musik
- + mal als Böser spielen
- schlechte Steuerung

ALTERNATIVE

TimeSplitters 2 Eidos
ca. 30 € Wertung: 92%

FAZIT

Keine Goldmedaille. EA muss sich mit Bronze zufrieden geben.

WERTUNG **77%**

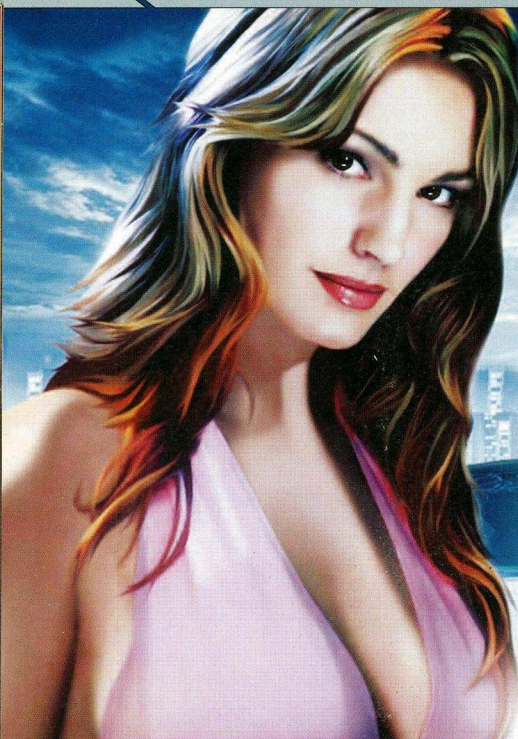


Mit dem Sturmgewehr sind wir in Hong Kong unterwegs, um Dr. No dingfest zu machen.



NEED FOR SPEED

Underground 2



Heiße Reifen, heiße Fackeln, **heiße Miesen** – bei solchen Straßenrennen ist immer was los.

Zu später Stunde geht's auf den Straßen erst so richtig rund!

Die deutlichsten Änderungen gegenüber dem Vorgänger wurden beim Spielablauf vorgenommen: Ihr klappert nun nicht mehr über ein simples Menü ein Rennen nach dem anderen ab, sondern fahrt mit einem eurer Wagen durch die Stadt und werdet per SMS von eurer knackigen Agentin Rachel über anstehende Events informiert. Diese erscheinen auch flugs innerhalb der Stadt als leuchtende Symbole. Fahrt ihr hindurch, könnt ihr mit dem Handy entscheiden, ob ihr teilnehmen wollt. Die Art des Rennens ist dabei von verschiedenen Faktoren abhängig, zum Beispiel mit welchem Wagentyp

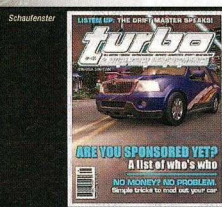
ihr unterwegs seid, was eure Karre überhaupt leistet und wie es um euren Ruf innerhalb der Szene steht. Was zur Folge hat, dass der Spielverlauf absolut nicht vorhersehbar ist – kein Spieldurchgang ist wie der andere.

Zurück auf die Straße

Neben den Renn-Events werden auch Autohändler, Lackierung- und Tuning-Shops auf der Karte angezeigt. Und auch hier ist die Auswahl von der Spielsituation abhängig – ohne harte Währung geht gar nichts, ohne einen bekannten Namen auch nicht. Also erstmal schön die "kleineren" Rennen fahren, bevor ihr



Die Straße **spiegelt** nicht mehr so stark, sieht aber immer noch aus wie frisch lackiert.



Unser Wagen hat es auf das **Titelbild** eines Magazins geschafft. Jetzt werden wir reich!



Das **Wetter** ist wechselhaft: Von einer Sekunde auf die andere geht ein Wolkenbruch nieder.

Need for Speed: Underground 2

euch an die größeren Autos wagt. So klettert ihr also die Erfolgsleiter des Untergrunds hinauf: Siegpriämien und Sponsorengelder steckt ihr in das bekannte optische und technische Tuning (Turbo, Lackierung, Spoiler, Vinyl, Hydraulik und Adiuo-Elemente u.v.m.), was euer Ansehen in der Szene steigert und den Zugang zu lukrativeren Rennen verschafft.

Die neuen Rennen

Rundkurse, Sprints, Drag- und Driftrennen sind ja schon aus dem Vorgänger bekannt. In Teil zwei sind weitere Renntypen hinzu gekommen.

Street X: Sehr kurze und enge Rundkurse auf kleiner Grundfläche mit sehr engen Kurven und "Ecken". Erinnern ein bisschen an Kart-Rennen, nur halt mit richtigen Autos.



Underground Racing League: Die URL-Rennen finden auf abgegrenzten Rennstrecken (GT-Kurse oder Flughäfen) statt. Nur die besten Fahrer werden eingeladen, dementsprechend sind die Rennen auch anspruchsvoller als "normale" Events.



Outrun: Fordert Gegner heraus, indem ihr sie auf der Straße anpölpelt. Ihr fahrt dann ein Rennen kreuz und quer durch die Stadt und müsst zum Sieg einen Vorsprung von 300 Metern herausfahren.

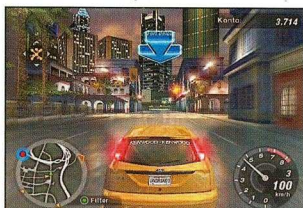


Auf der Piste selbst macht sich das überarbeitete Fahrverhalten der Wägelchen bemerkbar, welches ein bisschen mehr in Richtung Realismus geschoben wurde. Eure Karosserien fühlen sich schwerer und träger an, ein Simulator ist NFSU 2 deswegen aber noch lange nicht. Nach wie vor regiert hier der Bleifuß, doch ab und an solltet ihr auch mal den Weg auf die Bremse finden. Nicht, dass irgendwelche schwerwiegenden Folgen zu befürchten sind – ein Schadensmodell gibt es nicht. Ihr könnt gegen Autos und Wände krachen, wie ihr wollt, dürft euch dann aber nicht über eine schlechte Platzierung wundern.

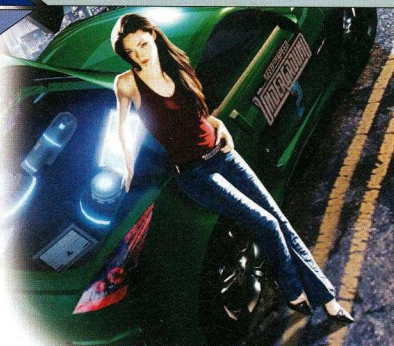
Nachtschwärmer

Noch immer braust ihr zu nächtlicher Stunde durch ein grellbuntes Lichtermeer und noch immer sieht die gesamte Grafik nicht so richtig kristallklar aus. Die Sache relativiert sich aber, wenn man bedenkt, dass man hier während des Rennens durch dieselbe Stadt fährt, die man auch zwischen den Events erkundet und Kilometer weit entfernte Gebäude sieht, an denen man vor zehn Minuten noch vorbei gefahren ist. Das ist nicht nur eine beachtliche technische Leistung, sondern trägt auch zur Atmosphäre bei, da man die Strecken nicht einfach vorgesetzt bekommt, sondern wirklich durch eine zusammenhängendes Gebiet braust und dieses mit weiterem Spielverlauf immer besser kennen lernt. Meine Stadt, mein Viertel, meine Gegend, meine Straße, mein Block! Einziges Problem: Die Namen der Stadtteile sind nicht auf der Karte eingetragen. Wenn ihr also die Meldung "In Beacon Hill steigt ein Rennen" erhaltet, müsst ihr anhand der Verlehrsschilder schon selbst suchen, wo das ist.

Der Soundtrack ist etwas überraschend, da er sich nicht auf ein Genre beschränkt, sondern viele Stile abdeckt. Über HipHop, House, Techno bis Rock und Industrial sind hier mehr oder weniger bekannte Acts wie Helmet, Paul van Dyk, Ministry oder Mudvayne enthalten. Ach ja, falls Snoop Dogg mitliest: Wenn du es noch einmal wagst, ein Stück von The Doors zu verhunzen, schicken wir mal ein paar Ruppott-Homies vorbei! (SRÖ)



Mit dem optionalen GPS-Navigationssystem führt euch ein Pfeil zum nächsten wichtigen Event.



Bei Crashes und Sprüngen gibt es eine Zeitlupen-Wiederholung, die aber wenig spektakulär ist.

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: EA Games
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spielen: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

Bild: 16:9 Ton: Online: ☒

- + wunderschöne Stadtkulisse
- + dichte Atmosphäre
- + "offener" Spielablauf
- u.U. Orientierungsprobleme

ALTERNATIVE

Burnout 3: Takedown Electronic Arts
ca. 80 € Wertung: 94%

FAZIT

Kritiken beherrzt, Fehler beseitigt, neue Features – so muss ein Nachfolger aussehen!

WERTUNG **90%**



Der **Jugendliche** sollte Sgt. Mitchell jetzt lieber nicht den Rücken zudrehen.



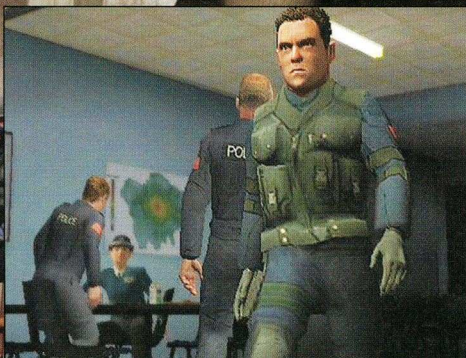
Es geht doch nichts über ein wenig unangebrachte **Polizeigewalt**!



Wow, was ist **DAS** denn? Da wandert jemand für lange Zeit in den Bau.

THE Black Monday GETAWAY

Tour durch London, harte Worte und heißes Blei inklusive.



Die **Synchronisation** ist erstklassig; besonders in den stimmigen Zwischensequenzen.



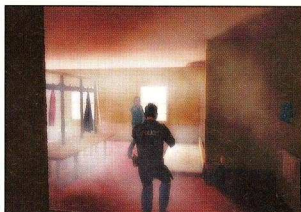
Wer nicht hören will, muss fliegen: Die Schergen aus Lettland machen Bekanntschaft mit unserem **Kühlergrill 1**.

The Getaway: Black Monday

An manchen Tagen sollte man verdammt noch mal im Bett bleiben. Besonders, wenn man Ben Mitchell heißt, bei der Londoner Polizei angestellt ist, einem Eliteinsatzteam angehört und schon mal kleinen Kindern in den Rücken schießt. Diese Aktion kostete Ben damals fast den Job. Nun ist der schießwütige Cop wieder in seinem Revier und muss sich mit allerlei Gespött, Mobbing und rachsüchtigen Gangstern herumschlagen. Was für eine seltsame Wendung des Schicksals, dass gerade zu dieser Zeit der alte Mentor von Boxer Eddie O'Connor und seiner Freundin Sam gewaltsam in den Ruhestand gezwungen wird. Um dem ganzen die Krone aufzusetzen geschieht all das vor dem Hintergrund eines königlich in die Hose gegangenen Banküberfalls...

Einmal Mobbing, bitte!

Gestartet wird in der Rolle von Sgt. Mitchell, der sich gerade auf dem Weg zu einer Drogenrazzia befindet. Die Wohnung im zweiten Stock wird fachmännisch gestürmt, komplett mit Türramme, heiserem Gebrüll und vereinzelt fallenden Schüssen. Doch, oh Schreck und Graus! Ein paar Halunken machen sich über die Feuertreppen aus dem Staub! Mitchell spurtet heldenhaft hinterher und liefert sich auf dem Spielplatz vor dem Haus, auf den Dächern von Mietshäusern und in den Wohnungen unglücklicher alter Frauen energische Feuergefechte, bevor schließlich auch der letzte Ganove dingfest gemacht wurde. Nach einem freundlichen „Verreck, du Kindermörder!“ von einem unserer Kollegen geht es auch direkt ab auf die Straßen von London, mit deren geisteskranken Taxifahrern und todessehnsüchtigen Fußgängern, die wir alle so lieben. Nachdem der durchschnittliche deutsche Spieler erst einmal ein paar Passanten umgèsagt und ein oder zwei katastrophale Karambolagen überstanden hat, gewöhnt man sich auch an den Linksverkehr. Am Tatort angekommen, bleibt den Gesetzeshütern der Mund offen stehen: In einem bekannten Boxclub ist eine regelrechte Feldschlacht entbrannt, überall finden sich Leichen und sterbende oder immer noch



In den **Duschen** des Boxclubs warten die **Dunkelmänner** bereits auf uns.

munter weiterfeuernde Mob-Gangster. Boxer Eddie wird sein Studio später aufsuchen und einen Rundgang starten. Bei jeder Leiche, an der ihr vorübergeht blitzt eine Rückblende auf und zeigt, wie ihr den Gangster mit Mitchell über den Jordan befördert habt. Stylish!

„Ver% * \$# & Cops!!“

Wie ihr jetzt bereits erahnt, macht *Black Monday* vieles richtig, was seinem Vorgänger zum Verhängnis wurde. Die Animationen eurer digitalen Alter-Egos haben ordentlich zugelegt und wirken nun nicht mehr wie in der Augsburger Puppenkiste. Im Gegenteil: Mitchell rollt weich ab, verschanzt sich hinter einer Hecke und sprintet danach erstklassig animiert zur nächsten Deckung. Im Allgemeinen wirkt ganz London irgendwie lebensechter und realistischer als in *The Getaway*. Setzt ihr eure Maschinenpistole an und zielt, habt ihr kein Fadenkreuz, sondern nur Kimme und Korn zur Verfügung. Das klappt, obwohl ihr eurer Figur auch weiterhin über die Schulter schaut, erstaunlicherweise ohne Probleme. Atmosphäre pur wird euch auch in den Videosequenzen geboten. Die Synchronsprecher aus *Black Monday* sind seit langer Zeit die ersten, die mich wieder einmal restlos überzeugen konnten; nicht zuletzt wegen der etwas „eigenwilligen“ Sprache des Londoner Eastends. Was da von Zeit zu Zeit vom Stapel gelassen wird sorgt auf jeden Fall für glühende Ohren und den ein oder anderen Lacher. Bei allem Zuckerbrot kommt jetzt die Peitsche: Warum



Finster ist's: Irgendwo in diesem Raum lauert ein Gangster auf uns. Nur wo?

zeit immer noch der verdammte Blinker an, wohin ich fahren soll? Das wirkt nicht nur lächerlich („Eddie! Die Bullen! Fahr nach Links!“ „Moment, ich muss erst noch den Blinker setzen.“), es ist auch hochgradig ärgerlich, wenn mir mal wieder ein Gangster hinten rein fährt, meine Navigation zum Teufel jagt und mich zwingt, in ein anderes Fahrzeug zu wechseln. Auch die Fußgänger: Es ist zwar Spaß, das neue Ragdoll-System auszu-probieren, aber wenn mir alle zwei Minuten ein Passant vor die Haube springt, hört der Spaß auf. Wer auf Gangsterfilme, eine super Atmosphäre und göttliche Synchronstimmen steht, den sollten diese Mängel allerdings vom Kauf nicht abhalten. London wartet auf euch! (CS)

GENRE-CHECKER

ACT	ADV
90%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sony
Hersteller:	Sony
Internet:	www.sony.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
USK:	ab 16
Eingewöhnung:	15 Min.
Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	nicht vorhanden

Bild:	4:3
Ton:	
Online:	nein

- + bessere Grafik und Animationen
- + **VIEL** bessere Synchronstimmen!
- + Gangster Feeling
- einige leichte Fehler vom Vorgänger

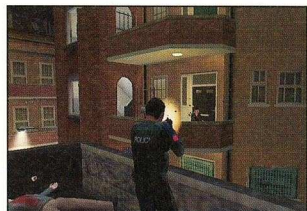
ALTERNATIVE

The Getaway	Sony
ca. 30 €	Wertung: 69%

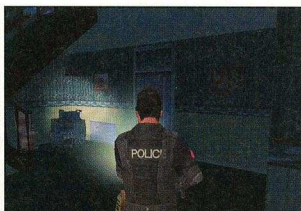
FAZIT

Hey, es geht doch! Trotz Kinderkrankheiten ein klasse Gangsterspiel

WERTUNG 80%



Einer am Boden, einer übrig. Die Polizei liefert sich **Stellungsgefechte**.



Irgendwo in dieser **Wohnung** halten Verbrecher eine arme alte Oma als Geisel.

KILLZONE

Halo-Killer oder ganz normaler Ego-Shooter?

Frühling auf der Erde. Die Bäume des Parks sind mit rosa Blüten überzogen und weiße Pollen tanzen wie Schneeflocken über grünem Gras. Doch statt Vogelgesang liegt das Rattern von Maschinengewehrfeuer in der Luft. Da wo normal verliebte Pärchen im Gras liegen sollen, liefern sich Helghast-Soldaten erbitterte Feuergefechte mit ISA-Truppen. Was ist mit unserem Planeten in der Zukunft bloß geschehen? Die Antwort kommt aus Amsterdam. Dort werkten die Guerilla Studios in den letzten zwei Jahren am inoffiziellen "Halo für die PlayStation 2". Die Entwickler selbst mochten diesen Vergleich weniger, und auch wir können nun sagen, Killzone ist kein Halo, aber auch nicht viel schlechter. Kommt mit in die Killzone...

Frust und Selektion

Die Erde ist hier wie dort das Ziel außerirdischer Aggressoren, doch die "Aliens" haben einen irdischen Ursprung. Einst als Kolonialisten ins All aufgebrochen, siedelten sich menschliche Glücksritter auf dem Planeten Helgan an. Die starke atmosphärische Strahlung des Planeten ließ jedoch viele der Siedler sterben. Ein evolutionäres Auswahlverfahren brachte eine bleiche, glatzköpfige und gefrustete Gattung Mensch hervor. So gefrustet von ihrem Dasein, dass sie einem faschistoiden Diktator bedingungslos in einen Krieg gegen die Erde folgen. Ihr kämpft im Spiel auf Seiten der ISA (Interplanetarische Strategische Allianz). Und zwar in vier Ausführungen. Zu Beginn seht ihr die einführenden Grabenkämpfe auf von Bomben umgepflügtem Gebiet durch die Augen von Captain Jan Templar. Der

junge Allrounder wird nach einigen Levels durch die Attentäterin Luger abgelöst, die eine Art weiblicher Sam Fisher (inklusive Wärmebild und Präzisionsgewehr) ist. Schleichen ist für das Gameplay aber weit weniger wichtig als angenommen. Das Programm stellt euch als Luger immerhin ein paar unvorsichtige Helghast vor eurer Messer, so dass ihr die armen Kerle von hinten aufschlitzen könnt. Stehen die Feinde ungünstig, müsst ihr mit Luger genauso ballern wie mit den anderen Charakteren auch. Der Dritte des finalen Quartetts ist der bullige Rico, dem die Wummen nicht dick genug sein können. Der klemmt sich gleich ein stationäres MG unter den Arm und mährt die Aggressoren im wahrsten Sinne des Wortes nieder. Ist auch Agent Hakah gefunden, habt ihr vor jeder Mission die freie Auswahl, welchen der vier ihr Steuern wollt. Die Talente der nicht gesteuerten anderen drei



Im **Scharfschützenmodus** ist die Steuerung absichtlich schwammig, um die Realität zu simulieren.



Luger besitzt wie Sam Fisher eine **Infrarotsicht**. So kann sie schneller Gegner ausfindig machen.

Schusskräftiges Quartett

**Templar**

Der smarte Jan Templar ist schon Captain und ein Allrounder im Team.

**Luger**

Natürlich ist Luger sexy und an Jan nicht uninteressiert. Sie ist die Schleicherin im Team.

**Rico**

Rico hat Wut auf die Helghast. Sie haben sein Platoon ausgelöscht. Nun will er sie auslöschen.

**Hak**

Halb Mensch, halb Helghast. Kann man dem Doppelagenten wirklich vertrauen?

werden aber automatisch von der KI eingesetzt.

Guerilla hat sich alle Mühe gegeben, sämtliche Einflüsse bekannter Spiele und Filme im Spiel zu integrieren. *Killzone* ist an vielen Stellen ein "Zweiter Weltkrieg in der Zukunft". In bloß aus Ruinen bestehenden Städten kommt es zu Häuserkämpfen, Flakbatterien feuern in den Himmel und Panzer rasseln durch Absperungen. Selbst eine Art D-Day müsst ihr am Strand abwehren. Einen großen Anteil an der "Kriegsatmosphäre" hat der Verzicht auf Strahlenwaffen aller Art. Hier wird nur mit Projektilen, Granaten und Raketen gekämpft. Die BPJM wird es freuen: *Killzone* verzichtet dennoch auf Splatter und Ragdoll-Effekte. Die leichten Blutandeutungen kann man getrost unter den Tisch fallen lassen.

Technikreferenz

Technisch ist *Killzone* im Bereich der Ego-Shooter die neue Referenz. Auch wenn die Steuerung nicht ganz perfekt ist, die Charaktere sind sehr detailliert, die Waffenmodelle superb, die Texturen abwechslungsreich und der Sound



Grasige Flächen am Strand gehören zu den **grafischen Höhepunkten** im Spiel.



Der **Mehrspielermodus** kann online und offline gespielt werden. Die Server laufen stabil.



Ein **Scharfschützengewehr** ist im Einsatz immer vorteilhaft. Spart Munition und erhöht Trefferquoten.

absolut brachial. Auch die Umgebungen haben die Amsterdamer stimmig und vielfältig hinbekommen. Leider hinkt das Spiel bei der Gegnerabwechslung und deren Soundsamples. Immer und immer wieder ähnlich aussehende Gegner mit gleichen Soundsamples umzunieten, ist nicht der Abwechslung letztes Wort. Etwas mehr Phantasie an diesen Stellen und *Killzone* hätte mit allen anderen Shootern den Boden gewischt. (B5)

GENRE-CHECKER

EGO
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sony
Hersteller:	Guerilla Studios
Internet:	www.killzoneps2.com
Erhältlich:	01.12.04
Sprache:	deutsch
USK:	ab 18
Eingewöhnung:	15 Min.
Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

Bild: 16:9 Ton: Online: ja

- + Technisch super
- + fameses Waffenarsenal
- + super Waffen
- abwechslungsarm

ALTERNATIVE

Red Faction 2	THQ
ca. 30 €	88%

FAZIT

Härtester und bisher schönster Shooter für die PS2.

WERTUNG **88%**



JAK 3

Wenn es am Schönsten ist,
soll man aufhören.
Und das gilt auch umgekehrt!



Statt mit dem Hovercraft durch Haven City reist ihr jetzt auf seltsamen **Reittieren** durch die Pampa.

Sony bläst dieser Tage wohl zum Jump'n'Run-Angriff: Neben dem dritten Abenteuer der Genre-Kollegen *Ratchet & Clank* schleicht sich nach einjähriger Pause auch noch *Sly* dazwischen, so dass zusammen mit *Jak 3* nun drei verwandte Top-

Titel aus dem gleichen Hause um die Gunst der Spieler buhlen. Bietet sich ja auch an, wenn man mal auf Konkurrenzsysteme blickt: *Mario* hat gerade Pause, auf der Xbox sind Jump'n'Runs generell nicht so das stark vertreten, also brechen für Hüpfspielfans auf der PS2 zur Weihnachtszeit paradiesische Zeiten an.



Die flapsigen Dialoge zwischen **Jak** und **Daxter** sind immer wieder erheitend.

Wüstling

Wie auch bei *Ratchet & Clank 3* sind im dritten *Jak*-Titel die spielerischen Unterschiede und Neuerungen nicht ganz so offensichtlich, wie noch beim zweiten Teil, der damals ja mit recht deutlichen GTA-Einflüssen daher kam. Nun gut, es hat sich stilistisch einiges getan: Der eher dunklere Look aus Teil zwei ist offenbar an Jak nicht ganz spurlos vorüber gegangen, so dass der Bursche nun erwachsener und auch etwas



Sieht ein bisschen grimmig aus, der gute Jak. Aber die **Wüste** ist halt kein Ort für gute Laune.



Daxter bleibt nicht nur passiver Begleiter, sondern wird ab und zu auch mal selbst aktiv.



Kein Jump'n'Run ohne Sidekick: Daxter und Pecker sorgen für die nötige Prise Humor.

mitgenommener wirkt. Aber wie würdet ihr aussehen, wenn ihr zum Strafaufenthalt in einer endlosen Wüste verurteilt wurdet? Eure beiden Freunde Daxter und Plappermaul Pecker machen die Situation da auch nur bedingt erträglicher...

In so einer Wüste ist bekanntlich viel Platz. Dementsprechend sind die Ausmaße des Spiels auch deutlich großzügiger als beim Vorgänger – schätzungsweise etwa vier- bis fünfmal größer als Haven City aus *Jak 2*. Um die teilweise großen Distanzen zurückzulegen, könnt ihr euch zahlreiche Fortbewegungsmittel technischer und biologischer Art (sprich: Fahrzeuge und Reittiere) zunutze machen, zum Beispiel ein Allrad betriebener Buggy mit gar nicht mal magerer Bewaffnung. Oder ein eisenhartes Getier, das ein bisschen an die Tauntauns aus *Star Wars* erinnert. Wo wir gerade bei Waffen sind: Entgegen den üblichen Erwartungen gibt es kein übermäßig großes Waffenarsenal, sondern generell vier Waffentypen mit Upgrades, wobei ihr mit dem Steuerkreuz die drei Schussmodi auswählt.

Schnelle Wechsel je nach Situation sind also auch während des Fortbewegens kein Problem. Solche Selbstverteidigungshilfen sind auch bitter nötig, denn in der Wüste tummeln sich viele unfreundliche Gesellen und auch Haven City selbst ist nicht mehr so, wie es mal war.

Die Mischung macht's

Der eigentliche Jump'n'Run-Anteil des Spiels macht sich aber mal wieder in den einzelnen Missionen bemerkbar. Hier bekommt ihr gewohnt erstklassige Kost geboten mit cleverem Leveldesign und fordernden, aber niemals wirklich frustrierenden Geschicklichkeitstests. Dank vieler Minigames bleibt es aber nicht beim Laufen und Springen: Reine Shooter-Passagen sind ebenso vorhanden wie

Jedi-Jak

Neben durchschlagenden Ballermännern greift Jak auch zu spirituellen Mitteln: Die seltsamen, leuchtenden "Eco"-Steine sind auch im dritten Teil wieder vorhanden. Mit dem Unterschied, dass sie Jak nicht nur mit negativem Karma ausstatten und er sich in einen Dämonen verwandeln kann, sondern ihm auch positive Energie zufließt und er als Diener des Lichts in engelsgleicher Manier mit kräftigen Schwingen größere Distanzen überfliegen oder sich gar selbst heilen kann.



waschechte Wettrennen. Eben das ist eine ganz große Stärke von *Jak 3*: Viel spielerische Abwechslung, ohne jedoch an Eigenständigkeit zu verlieren.

Selbstredend ist die technische Leistung von *Jak 3* wieder ganz oben in der Wertungsskala anzusiedeln. Witzige Figuren und quirlige Animationen sind der Stoff, aus dem gute Jump'n'Runps sind. Wenn dann auch noch eine hohe Sichtweite (okay, in der Wüste gibt es meist nicht sooo viel zu sehen...), dutzende von Gegnern gleichzeitig, ein Ragdoll-System und ein stets flotter und flüssiger Spielablauf dazu kommen, bleiben keine Wünsche offen. Trotz der Wüstenthematik ist *Jak 3* nicht etwa farbarm oder gar eintönig, nur halt nicht mehr so ganz quietschbunt – wir würden es "stimmungsvoller" bezeichnen. Einziger Wermutstropfen ist höchstens, dass mit *Jak 3* die Trilogie abgeschlossen und somit beendet ist. Nun habt ihr also die Qual der Wahl, welchen der drei aktuellen Sony-Hüpfer denn nun in euren Besitz übergehen sollte. Lasst euch doch dreifach beschenken: Ein Spiel von den Eltern, eins von der Oma und eins vom Weihnachtsmann! (**SRÖ**)



Buahahaha! Jak als dämonischer Krieger der Finsternis. Da freut sich Daxter!



"Auf den Kopf springen" ist was für Klemptner und Igel. Jak und Daxter bevorzugen die grobe Kelle.

GENRE-CHECKER

JNR 80% ACT 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sony
Hersteller: Naughty Dog
Internet: www.playstation2.de
Erhältlich: 01.12.04 Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer: nicht vorhanden

Bild: 16:9 Ton: Online: nein

- + Licht-Kräfte für Jak
- + äußerst abwechslungsreich
- + technisch exzellent
- + niemals langweilig

ALTERNATIVE

Ratchet & Clank 3 Sony
ca. 60 € Wertung: 91%

FAZIT

Toller Trilogie-Abschluss, ein Denkmal für Jak und Daxter!

WERTUNG **91%**

MORTAL KOMBAT

Deception

Auf zur Blutspende.
Bei Konami wird's gebraucht!



Wenn Mortal draufsteht, ist auch Mortal drinnen: Auch **beim Puzzeln** fließt eine Menge Saft.



Mortal Kombat-Schach: Wirklich putzige Idee, die übrigens auch **online spielbar** ist.



In Videospielen werden Frauen plötzlich zu **fielen Kampfmaschinen**. Tragisch? Nicht wirklich.



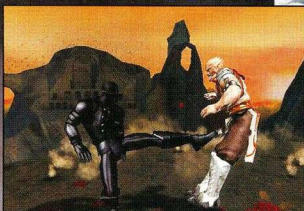
Der **Konquest-Modus** bietet auch kleinere Rollenspielelemente. Spieldauer knapp 30 Stunden.



Im Konquest-Modus gibt es **unterschiedliche Tageszeiten**. Die Uhr zeigt sie an.



Blut spritzt immer in **Kügelchen**. Und davon gibt es im Spiel sehr viel zu bewundern.



Elegant und wirkungsvoll sind **solche Kicks** allemal.



Teilweise wirken die Umgebungen im Konquest-Modus **sehr steril**.



Die **Mini-Spielchen** können das Spiel insgesamt wirklich auflockern. Ein netter Pausensnack.

Mortal Kombat: Deception

Der menschliche Körper verfügt über knapp sechs Liter Blut. Doch sobald die Jungs von Midway ein *Mortal Kombat*-Spiel programmieren, wird dieser Wert wissentlich ignoriert und großzügig aufgerundet. Wenn zwei der virtuellen Streithähne die Arena verlassen, sieht es aus, als sei eine Bombe in der Blutbank detoniert. Doch das Metzelfetzel-Beat'em-Up hat dieses Jahr mehr zu bieten.

Neu trifft alt

Wer die Serie seit 1992 verfolgt hat, darf schon mal Kuchen backen. Ihr werdet alte Bekannte treffen. Etwa den fiesen Bakara aus dem zweiten Teil der Reihe. *Deception* prügelt aber nicht nur auf der Nostalgievielle. Neben einigen Figuren aus dem Vorgänger bietet das Spiel auch viele neue Recken. Viel Neues haben die Frischlinge aber nicht beizutragen, denn *Mortal Kombat: Deception* spielt sich fast genauso wie der Vorgänger. Erneut haben die Charaktere mehrere Kampfstile, zwischen denen sie jederzeit wechseln und sie so zu wuchtigen Angriffen und Combos verbinden können. Und die sind, wie ihr sicher vermutet habt, nicht ohne. Ein kompetenter Kampfstil setzt sich aus überlegten Angriffen, Combos und Breakern zusammen, die diesmal eine starke Rolle spielen. Die Combos sind meist so hart, dass man sich nur mit Breakern im richtigen Augenblick noch wehren kann.

Jetzt können wir unverhohlen sagen, dass *Deception* der wohl brutalste Teil der Serie ist. Die Fatality-Moves sind teilweise an der Grenze des guten Geschmacks. Hinzu kommen noch

die bekannten Fallen, die sich in den meisten Kampfarenen befinden. Mal könnt ihr einen Gegner in ein Säurebecken prügeln, ein anderes Mal in ein Lavaloch werfen, wo er kurz brennt und dann von einem schweren Block zermalmt wird. Auf diese Art und Weise können Kämpfe schneller beendet werden. Wird euch dieses Schicksal zuteil, verliert ihr aber nur die Runde, nicht den ganzen Kampf. Auch viele andere Teile der Kampfschauplätze sind interaktiv. Dort gibt es viele Details, die das Spiel noch ein bisschen blutiger machen. Die eigentlichen Duelle sind also wie gewohnt gut ausgefallen. *Mortal Kombat*, wie man es erwartet.

Für weitere Aufmerksamkeit will man mit dem Konquest-Modus sorgen. Dieser ist ein Pseudo-Adventure-Modus, der euch mit einem der Charaktere eine Art Abenteuer in einer richtigen 3D-Welt erleben lassen will. Einen Genrehöhepunkt solltet ihr hier nicht erwarten. Verbunden durch eine seichte Story, wandelt ihr von diversen Personen zur nächsten und haltet kleine Schwätzchen, bis es wieder zu einem Kampf kommt. Sicher kein Kaufgrund. Eine feinde Sache ist hingegen der Mehrspielermodus, der nun auch Online möglich ist. Für Verfeinerung sorgen zwei Mini-Games, die ebenso online spielbar sind. Dabei handelt es sich um ein Brettspiel im Stil von Schach, das aber mit Actionelementen und, wie es einem *Mortal Kombat* gebührt, mit blutigen Features ausgestattet ist. Das zweite Spiel ist ein Puzzlespiel nach Tetris-Manier. Wer durch schlaues Klötze-Stapeln den Gegner hindert,

sieht seinen Erfolg durch *Mortal Kombat*-Miniaturfikturen bestätigt, die sich während des Spielens kloppen.

Akustische Schlappe

Es ist erstaunlich, dass es auch ein Jahr nach *Soul Calibur 2* kein anderes Beat'em-Up schafft, die optische Brillanz dieses Spiels zu toppen. Die *Deception*-Kämpfer bewegen sich noch immer im letzten Detail zu hölzernen und zu statisch, um absolut glaubhaft zu wirken. Dennoch ist *Deception* ein sehr gelungenes Beat'em-Up, dass mit 24 Charakteren, einem stundenlangen Konquest-Modus, 50 Fatalities und hunderten von freischaltbaren Gegenständen einen enormen Dauerspaß bietet. **(BS)**



Grafische Höhepunkte des Spiels sind Szenen, in denen es auf reflektierenden Boden regnet.

GENRE-CHECKER

BEU	70%	ACT	20%	RPG	10%
-----	-----	-----	-----	-----	-----

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Konami				
Hersteller:	Midway				
Internet:	de.konami-europe.com				
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1-2		
Sprache:	englisch	USK:	ab 18		
Eingewöhnung:	sofort	Preis:	ca. 60 €		

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

Bild:	4:3	Ton:	☐	Online:	☒
-------	-----	------	--------------------------	---------	-------------------------------------

- + viele neue Charaktere
- + Fatalities en masse
- + langer Spielspaß
- unwürdiger Sound

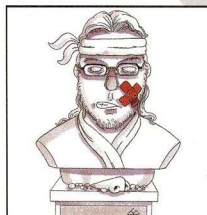
ALTERNATIVE

Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami
ca. 30 €	Wertung: 82%

FAZIT

Hier holt ihr euch sozusagen blutige Hände.

WERTUNG 85%



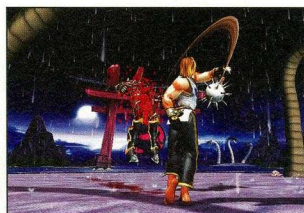
Christian Schmid

Die zweite Meinung

Mortal Kombat – alleine der Name dürfte einem durchschnittlichen Splatter-Fan die Nackenhaare auflichten. *Deception* geht den gleichen Weg wie die Spiele der Reihe zuvor: Von vielen als himmlisch verpönt, von Fans geliebt und vom Spieler mit einem Schmunzeln auf den Lippen geockt. Ich freue mich jedenfalls noch immer diebisch, wenn mein Gegner am Rande der Arena in den Fleischwolf stolpert. Warum die ausgerechnet dort stehen? Wen zur Hölle interessiert das? Solange ich das feindliche Polygonmännchen auf höchst amüsante und zweifelsohne brutale Art und Weise in den Hades befördern kann, bin ich zufrieden. Logik ist was für Weicheier.



Die *Schachvariante* ist auch optisch mit feinen Effekten gespickt.



Auch mit Waffen wird dieses mal gekämpft. Dieser *Morgenstern* reißt tiefe Wunden in den Gegner.

DER HERR DER RINGE

Das dritte Zeitalter

EA zeigt, was Tolkien verschweigt...



Die **trommelnden Trolle** sind harte Brocken. Auch hier ist der volle Einsatz der Party gefragt.



Die **Magieeffekte** sind nicht so opulent wie in japanischen Spielen, aber zeitlich auf erträglichem Level.

Es gibt eine modifizierte Geschichte, frische Charaktere und ein brandneues Spielsystem in Mittelerde.

Wie das in etwa aussieht, können sich *Final Fantasy*-Freunde am besten vorstellen. Feinde teleportieren sich nicht aus dem heiteren Himmel vor eure Nase, sondern werden durch ein „Auge Saurons“ am Bildschirmrand angekündigt. Das hat den Vorteil, seine Party darauf vorbereiten zu können. Denn was die Ausrüstung der Meute angeht, hat *Das dritte Zeitalter* noch viele westliche Elemente beibehalten, die man etwa aus *Baldur's Gate* kennt. Neu gefundene Armschienen, Helme, Rüstungen und Waffen muss man manuell anlegen.

Auch eine Aufstockung der Gesundheits- und Angriffspunkte ist vor einem nahenden Scharmützel ratsam. Denn Kämpfe folgen, wie erwähnt, den Square'schen Gesetzen. Wer wen wann angreifen darf, ist in Reihenfolge festgelegt. Über ein Menü navigiert ihr euch durch die jeweiligen Angriffsmöglichkeiten des gewählten Charakters, die sich auf herkömmliche Angriffe (Schwerter, Bögen etc) und Magie aufteilen. Dass hier einiges an Effekten abgepackt wird, versteht sich von selbst. Doch keine Angriffsart ist den

Charakteren verschlossen. Durch gewonnene Kämpfe erhaltet ihr Erfahrungspunkte, die ihr selbstständig auf die Werte Stärke, Geist, Konstitution, Tempo und Geschick verteilen könnt. Wieder eine Anleihe aus westlichen RPGs. Diese Freiheit macht es möglich, bestimmte Charaktere zu echten Nahkampfberserkern oder Zaubermeistern zu erziehen. Deshalb sollte man möglichst ein ausgewogenes Ensemble um sich scharen. Es kann nämlich vorkommen, dass euch vier Orks an den Kragen wollen, wobei einer mit Pfeil und Bogen auf einer Erhöhung steht. Wer nun keinen guten Fernwaffenkämpfer in seinen Reihen wähnt, guckt dumm aus der Wäsche.

Ost trifft West

Es kämpft sich also recht entspannt in Mittelerde. Hektische Balgereien mit Orkmeuten sucht ihr vergeblich. Je länger ihr durch die faszinierende Welt reist, desto taktischer werden die Kämpfe. Wenn ihr einem Balrog in die feurigen Augen blickt, sollte das Interesse gezielten Attacken gelten. Aus diesem Grund existieren Unmengen Verstärkungszauber, Heilzauber und Spezialattacken.



Berethor, **Wächter der Zitadelle** von Minas Tirith, ist euer Hauptcharakter im Spiel.

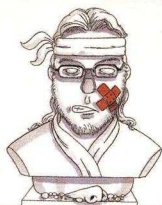


Waldläufer Elegost ist ein sehr guter Schütze und pusht sich **magisch** auf für den Kampf mit Orks.



Idrial inspiziert eine Statue. Die bergen **neue Waffen** oder magische Gegenstände.

Der Herr der Ringe



Christian Schmid

Die zweite Meinung

Nordische Troll-Fantasy in japanischem Rundenrollenspiel? Schmeckt irgendwie nach Jägerschnitzel mit süß-saurer Sauce... und dann auch noch Tolkien! Nach dem ersten Schock beginnt man allerdings schnell damit, sein kleines *Herr der Ringe*-Männchen nach altem Schema aufzuleveln, immer neue, spektakuläre Attacken freizuspüren und nach dickeren Waffen Ausschau zu halten. Solange "Breitschwert" und "Ork" draufsteht kann man mir eigentlich alles versetzen, aber *Das dritte Zeitalter* macht sich da besonders gut. Die typische *Herr der Ringe*-Optik würde super getroffen, die Synchronstimmen sind okay und die Zwerge schnell bei der Axt. Was will man mehr?



Nach einer Zeit rüsst ihr eure Party richtig auf. Gerade die Menschen mutieren zu echten Rittern.



Hokuspukusfidibus – einen Zauberer dabei zu haben, ist nie verkehrt.

Ist eure Party komplett, gibt es trotzdem Ansporn weiterzuspielen. Denn im weiteren Spielverlauf trifft ihr auf Charaktere der Originalgeschichte, die sich dann euch für kurze Zeit anschließen. Einen Wechsel der Perspektive erlaubt der Schattenmodus. Leider ist der nicht so umfangreich wie erhofft. Was die Präsentation und die Technik des Spiels angeht, kann EA das Level der bisherigen *Herr der Ringe*-Spiele locker halten. Die Charaktermodelle sehen durch die Reihe hervorragend aus, die Umgebung ist dank der Filmschauplätze abwechslungsreich und die Animationen sind

nicht so hoffungslos übertrieben wie in den fernöstlichen Genrekollegen.

Offen für Neues

Wer *Das dritte Zeitalter* also kauft, muss sich darüber bewusst sein, einen kulturellen Spagat vor sich zu haben. Allerdings würden wir uns für nächste Mal weniger Beschränkungen von New Line Cinema wünschen. Warum Mittelerde nicht mal mit den Mächten des Bösen den Erdboden gleich machen? Als ob das Tolkien heute noch interessieren würde... (BS)



Wenn es den Nazgul zu bunt wird, schwingen sie sich auf ihre geflügelten Monster und heben ab.

Titelinfo

In Tolkiens Mittelerde existieren vier Zeitalter. Das dritte, das dem Spiel zugrunde liegt, ist identisch mit denen der Bücher und der Filme. Das *dritte Zeitalter* erzählt die Ereignisse, die unmittelbar vor dem großen Ringkrieg stattfinden. Wer weder Bücher noch Filme gesehen hat. Dem empfehlen wir diese schnelligst nachzuholen.



GENRE-CHECKER

RPG
80%

ACT
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: EA Games
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: ☐

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ja

- + starke Lizenz
- + perfekte Präsentation
- + schöne Ost-West-Mischung
- viele inhaltliche Beschränkungen

ALTERNATIVE

Final Fantasy X-2 EA
ca. 60 € Wertung: 90 %

FAZIT

Rundenbasiertes Abenteuer in Mittelerde. Tolle Mischung.

WERTUNG **86%**



RATCHET & CLANK 3

Kleinere Designfehler sind die Krankheit, Insomniac die Medizin!



Online spielt sich der Titel **unheimlich Spaßig**.



Der massive Einsatz **von Fahrzeugen** steht im Mehrspielermodus auf dem Programm.



Darth Ratchet? Nicht ganz, aber das **Energieschwert** reißt Lücken in die Reihen der Gegner.



Das Spiel lebt von **gewaltigen Gefechten** mit verrückten Waffen und unzähligen Gegnern.

Am Erfolg der Solokarrieren gemessen, müsste das Spiel eigentlich *Clank & Ratchet 3* heißen. Denn nach der letzten edlen Tat der beiden Helden badet der kleine Clank im Ruhm, den ihm seine TV-Karriere als "Geheimagent Clank" verschafft. Ratchet wird dagegen zum Statisten degradiert. Viel Zeit darüber nachzudenken bleibt der Ballerratte aber nicht. Der Bösewicht Dr. Nefarius, seines Zeichens egozentrischer Roboter, plant alles Leben zu tilgen. Somit ist der Plot nicht sonderlich originell, aber passend. Denn kurz darauf befindet ihr euch schon in wüsten Hüpf- und Ballerorgien, die wir ja schon von dem ungleichen Paar gewohnt sind. Im Grunde ist Teil drei nichts anderes als die beiden Vorgänger auch. Bloß noch etwas besser. Entwickler Insomniac hat nämlich einige störende Kritikpunkte aus Teil 2 beseitigt.

Qwark? Ein Affe?

Bevor ihr die allerdings zu sehen bekommt, müsst ihr erst einmal den famosen Captain Qwark finden. Der ehemalige Anführer des Q-Teams soll euch gegen den mächtigen Nefarius beistehen. Dummerweise hält sich Qwark gerade im Dschungel auf. Nicht auf Urlaub, sondern auf einem Selbstfindungstrip. Der Held glaubt, er sei ein Affe...

Ihr habt also eine Menge zu tun. Vor allem zu ballern. Damit dieser Umstand nicht allzu schnell langweilig wird, hat Insomniac einige Vorkehrungen getroffen. Zuerst haben die Jungs aus Kalifornien die Steuerung sinnvoll überarbeitet. Da der Shooter-Anteil diesmal noch größer ist als im Vorgänger, trugen die Entwickler dem Rechnung. Insgesamt stehen euch nun drei verschiedene Perspektiven zur Auswahl. Zum besseren



Stefan Schröder

Die zweite Meinung

Ach ja, die übliche Vorgehensweise bei Nachfolgern: Packen wir mal 'nen Multiplayer-Modus – möglichst mit Online-Unterstützung – rein, fertig ist die Wurst. Klappt bei so ziemlich jedem Spiel und wird auch fleißig angewandt, wenn auch oft zulasten spielerischer Fortschritte. Die halten sich nämlich auch bei *Ratchet & Clank 3* in Grenzen. Was soll's, die beiden schrägen Typen rulen trotzdem alles weg. Der Mangel an wirklich innovativen (welch ausgelutschtes Unwort!) und durchschlagenden Spielelementen ist auch das einzige, was man dem Titel vorwerfen kann. Falls es aber einen vierten Teil geben sollte, würde ich da gern mehr Neues sehen.

Zielen schaltet ihr auf Knopfdruck in die Ego-Ansicht. Im Optionsmenü könnt ihr auch komplett auf Ego-Ansicht umstellen, allerdings werden dann die noch immer zahlreichen Hüpfabschnitte zur Tortur. Auch der neue Waffenwechsel geht noch fixer vonstatten. *Ratchet & Clank*-Spiele sind für ihre verrückten Knarren bekannt. Der dritte Teil bildet hier keine Ausnahme. Auch gegenwärtig entwickeln sich die Wummen Rollenspiel-artig weiter. Je öfter ihr der Gegnerschaft mit einer Waffe eins auf den Latz gebt, desto besser wird sie. Wenn Ratchet mit Stufe drei der Shockgun auf garstige Aliens feuert, wird selbst Max Payne neidisch. Der kreischende Mob fliegt durch die Wucht der Energieschleuder gut und gerne fünf Meter durch die Level. Neue Ausrüstung beschafft ihr euch einmal mehr durch das Sammeln von Bolzen, die niedergemachte Gegner zurücklassen.

Jetzt auch online

Doch Teil drei bringt nicht nur Neues, sondern verabschiedet sich auch von Altem. Die Welt-raumorgien und leider auch die Grind-Abschnitte sind nicht mehr enthalten. Euer Schiff ist also

weniger wichtig, kann aber dennoch aufgerüstet werden. Wer das nicht unbedingt machen muss, sollte es bleiben lassen, denn der Spaß kostet wertvolle Bolzen. Bolzen, die ihr angesichts eines herausfordernden Endkampfes lieber in Ausrüstung investieren solltet. *Ratchet & Clank 3* bietet aber noch mehr Langzeitmotivation. Wer ein Level erledigt, ohne nur einen Treffer zu kassieren, erhält dafür Skillpunkte, die sich dann wiederum in Cheats investieren lassen.

Was gibt es an dem Spiel also auszusetzen? Nicht viel. Insomniac hat sehr gute Arbeit geleistet. Abwechslung ist gegeben, schnelle Action vorhanden, der Jump'n'Run-Teil wurde nicht vernachlässigt, die Technik reizt die PS2 nahezu aus und die Charaktere sind sympathisch. Wer nun noch mit dem abgedrehten Design zurechtkommt, hat sein Spiel gefunden. Jetzt übrigens auch online, denn *Ratchet & Clank 3* bietet vom Deathmatch bis hin zu taktischen Duellen für bis zu acht Spieler Multiplayerspaß. (BS)



Solche Widersacher erfordern eine **hohe Aufmerksamkeit** im Kampf. Trotz Feuerkraft kein leichter Job.



Die Serie bedient sich einer **verrückten Story** und noch verrückteren Umgebungen.

GENRE-CHECKER

JNR 50%	ACT 50%
------------	------------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sony
Hersteller:	Insomniac
Internet:	www.ratchetandclank3.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	████████████████████
Sound:	████████████████████
Gameplay:	████████████████████
Dauerspaß:	████████████████████
Multiplayer:	████████████████████

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☒

- + klasse spielbar
- + top Grafik
- + Online-Modus
- + viel Neues

ALTERNATIVE

Jak 3	Sony
ca. 60 €	XX%

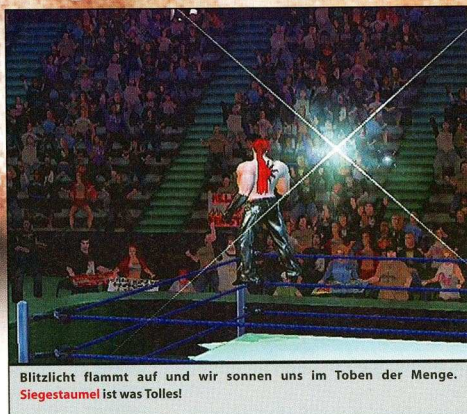
FAZIT

Gewohnt: erstklassige Hüpf-Ballerei, jetzt auch für Multiplayer!

WERTUNG 91%



WWE Smackdown vs. Raw



Chicas, Dresche, harte Mucke: So mögen wir unsere Wrestling-Spiele!

Gleich nach dem Vorspann weiß der vollkommen verzückte Spieler auch schon im Detail, was er von seinem Spiel erwarten darf. Die scharfen Diva-Geschosse Sable oder Tori Wilson wiegen ihre Hüften rhythmisch im Takt zu „When Worlds Collide“ von Powerman 5000. Großer Videospielegott, danke für dieses exorbitante Menü! Nachdem ihr euch dann (nach einer Viertelstunde...) an satt gesehen habt, wird der Rest des Spiels

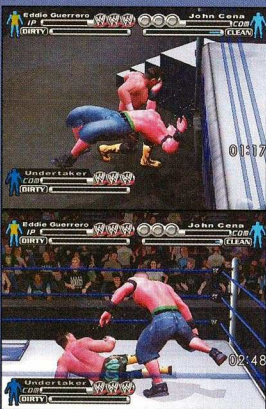
erkundet. Neben Einzelmatches und dem formidablen Story-Mode stehen euch noch ein Einkaufsbereich und diverse Editoren zur freien Verfügung. Die lieben Entwickler haben ganz offensichtlich auf die flehenden Rufe ihrer Fans gehört und ermöglichen euch hier erstmals die Erschaffung eines eigenen Wrestling Stalls oder einer eigenen Show, komplett mit Wahl der Arenen, Kommentatoren, Spezialeffekten und Teilnehmern. Das Kernstück des Spiels ist und

bleibt jedoch die umfangreiche Erstellung eures eigenen Wrestlers, den ihr dann durch eine äußerst turbulente Saison führen dürft. Je nach Geschmack dürft ihr sogar einen bereits existierenden Wrestler rauspicken und die Saison mit eurem Lieblingsschläger in Angriff nehmen. Welcher Wrestling-Fan wollte nicht schon einmal in die Haut des „Deadman“ schlüpfen und ordentlich unter den Ungläubigen austreten?



I lie, I cheat, I steal!

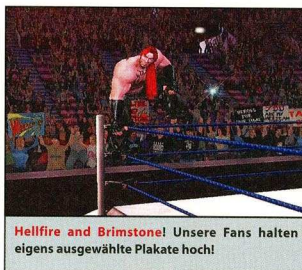
Alle Fans freuen sich zu hören, dass ihr euch endlich für ein „Image“ entscheiden könnt. Böse Wrestler ignorieren den Schiedsrichter und greifen auch empfindlichere Körperteile an, gute Wrestler halten sich an die Regeln und sind fair zu ihrem Gegenüber, neutrale Mattenkrieger machen einfach weiter wie bisher. Werdet ihr euer Image gerecht, baut sich eure Spezialiste schneller auf und ihr werdet für kurze Zeit unverwundbar. Ein Tipp: Das Publikum mag keine Saubermänner. Die Frauen auch nicht...



Chuck Palumbo lernt die handfeste Definition eines „Heumachers“.



Bei Bra's & Panties-Matches geht es schon mal was härter zur Sache.



Bis die Knochen knacken

Die Kämpfe an sich lassen ebenfalls kaum etwas zu wünschen übrig. Vor manchen Matches kriegt ihr die Möglichkeit, ein paar Minispiele wie den „Mach-mich-nich-an-Schubswettbewerb“ oder das berühmte „Abwechselnd-auf-Maul-geben“ zu spielen. Wer gewinnt, hat das Publikum und die größere Spezialiste auf seiner Seite. Gekämpft wird mit einfachen Tastenkombinationen, die nach ein paar Minuten wie von selbst von der Hand gehen: Piledriver, Elbowdrop und anschließender Clotheslinefinisher. Kein Problem, selbst für Genre-Neulinge. Abgesehen von den normalen Arena Matches sind natürlich ebenfalls TLC-, Ironman-, Royal Rumb-, Bras and Panties- und alle anderen altbekannten Match-Favoriten mit von der Partie. Neu ist das so genannte „Parking Lot Match“: Auf einem mit allerlei Luxuskarossen voll gestellten Parkplatz wird hier euer Gegenüber mit allen Mitteln zu



Seht ihr das, was da aus Chucks Gesicht fliegt? Yep, Blut. Schade, Chuck.



Arme Trish! Frau Stratus hat „leider“ ein Bra's & Panties-Match verloren.

Mus gedroschen. Wer einmal versucht, seinen Gegner in Richtung der parkenden Fahrzeuge zu schleudern, findet dann auch schnell heraus, was „mit allen Mitteln“ bedeutet...

„Lass die Finger von meiner Ische!!“

Kein anderes Wrestlingsspiel bietet euch derzeit ein so wohliges Gefühl in der Magengegend wie *Smackdown vs. Raw*. Nach einem unklaren Ringrichterentscheid könnt ihr euch beschweren, während eines Submission-Moves wird euer Sichtfeld unscharf-rot und wenn ihr euren Manager dabei habt, mischt dieser tatkräftig mit. Alles wirkt irgendwie lebhaft, liebevoll designt und... passend! Vor allem der Storymodus macht mit seinen Multiple-Choice-Gesprächen, der Möglichkeit auch nach einer Niederlage weiter zu spielen und der original Sprachausgabe einiges her. Es ist einfach ein diebisches Vergnügen einem Wrestler die Freundin auszuspannen und nachher zu sehen, wie sie euren eigenen Wrestler in den Ring folgt. Allenfalls einige kleinere Clippingfehler und die Tatsache, dass man sich keine weiblichen Superstars im „Create-A-Wrestler“-Modus zusammenbauen kann, trüben das ansonsten erstklassige Bild ein wenig. Gute Arbeit, THQ! (CS)

GENRE-CHECKER

BEU	SPS
80%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Yuke's
Internet:	www.thq.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	15 Min.
Spieler:	1-4
USK:	ab 12
Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

Bild: 16:9 Ton: Online: Ja

- + grafisch Sahnel!
- + super Soundtrack!
- + erstklassiger Storymodus
- + haufenweise Detailverbesserungen

ALTERNATIVE

WWE Smackdown! Here comes ... THQ
ca. 30 € Wertung: 86%

FAZIT

Klasse Grafik, super Sound und krachende Knochen. Wow! Kaufen! Jetzt!!

WERTUNG **90%**



SLY 2

Band of Thieves

Der Robin Hood unter den Waschbären ist wieder da!



Schildkröte **Bentley** ist das Hirn der Truppe. Sämtliche Denkarbeit übernimmt er.



Verdammt! Die **Polizei** ist uns immer knapp auf den Fersen. Zum Glück steckt Sly nun was weg.

Wäre die PS2 eine Fußballmannschaft hätte sie einen Spielerüberschuss. Welcher Toptitel soll im Angriff Rennen und Springen? *Ratchet & Clank*, *Jak* oder doch *Sly*? Im letzten Jahr wurde Gauner Sly auf die Reservebank gesetzt. Mit dem zweiten Teil soll der kriminelle Waschbär endlich seine verdiente Chance bekommen. Sucker Punch hat ihn auf sein Comeback gut vorbereitet. Inhaltlich stark, spielerisch ausdauernd und technisch absolut medien-tauglich.

Alteisen

Sly 2: Band of Thieves beginnt dort, wo Teil eins aufhört. Bösewicht Clockwerk ist besiegt und in zig Einzelteile zersprungen. Der Metallschurke scheint also unschädlich gemacht. Weit gefehlt. Denn während eines Bruchs, der Clockwerks Trümmer bergen soll, kommt die mysteriöse Klaww-Gang unserem Trio Sly, Bentley und Murray zuvor. Das Ende der Welt vor Augen, ist den gerechten Gaunern schnell klar: Clockwerks Überreste müssen sichergestellt werden. Und zwar bevor die Klaww-Gang den Unhold wieder



Wenn Bentley attackiert wird, wehrt er sich mit **seiner Armbrust** oder mit Bomben.



Aufstrebende **Junkkommissare** können mit ihren Laserwaffen auf Dauer ganz schön nerven.

Sly 2: Band of Thieves



Karsten Rohloff

Die zweite Meinung

Jak 3, Ratchet & Clank 3 – auf der PlayStation 2 kann dieser Tage viel gehüpft werden. Zuviel für meinen Geschmack. Wenn ich aber Hüpfen will, greife ich zu Sly 2. Die Inszenierung gefällt mir hier am besten. Normalerweise bin ich kein Fan der Cel-Shading-Grafik, aber hier mache ich eine Ausnahme. Ich gerate beim Spielen zwar nicht in eine derartige Ekstase wie einige meiner Kollegen, weiß die Leistung von Sucker Punch aber durchaus zu schätzen. Selbst ein Gelegenheitshüpfer wie ich hat mit dem diebischen Spiel seinen Spaß. Und das soll schon was heißen. Kaufempfehlung!

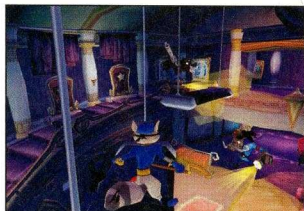
in Gang setzen kann. Diese Aufgabe hält euch mit acht Missionen knapp 20 Stunden auf Trab. Dabei muss man Sucker Punch ein Kompliment aussprechen. Die Inszenierung der Gaunerkomödie ist humorvoll und spannend. Sly Cooper gibt sich ein wenig wie ein familiengerechter Sam Fisher. Stets im Dunkeln unterwegs, wird Sly von Bentley, dem Gehirn, per Computer unterstützt. Die kleine Schildkröte ist dafür verantwortlich, dem Meisterdieb sämtliche elektronischen Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Wenn mal Bits & Bytes versagen, kommt Nilpferd und Kraftprotz Murray zum Einsatz. Der ist zwar nicht besonders helle, hat's aber umso mehr in den Armen.

Sucker Punch schickt euch durch äußerst abwechslungsreiche Umgebungen. Mal schleicht ihr durch eine Burg, mal in einem Dschungeldorf bis hin zu engen Gebirgspässen. Selbstverständlich sind zwischen den Heimlichkeiten genug Sprungpassagen zu finden, die Sly 2: Band of Thieves ganz klar zum Jump'n'Run machen. Von Diskretion, wie sie in Splinter Cell verlangt wird, ist Sly 2 meilenweit entfernt. Ihr könnt lärmend durch die Gegend ziehen und müsst sogar Gegenstände zerschlagen, um die begehrten Münzen einzusammeln. "Richtige" Lautlosigkeit ist nur an bestimmten Stellen nötig, dennoch hat Sly eben diesen typisch geduckten Diebesgang von Haus aus drauf. Habt ihr euch in den Rücken einer Wache geschlichen, könnt ihr diese mit Sly schön ausnehmen. Auf Knopfdruck werden dem armen Kerl dann die Taschen geleert. Wer dabei zu unvorsichtig vorgeht, muss sich der KI-Gegnerschaft auch körperlich erwehren. Dafür trägt Sly sein vielseitig einsetzbares Rundensieb bei sich. Hier, wie auch bei einigen Sprungpassagen, haben die

Entwickler eine der wichtigsten Neuerungen angesetzt. Sly ist etwas zäher geworden. Statt nur einen Treffer, steckt er nun mehrere weg. Einstiegsfreundlich ist auch die Entscheidung, den maskierten Bären nicht gleich abstürzen zu lassen, wenn er mal an einem Sims vorbeihüpft, sondern ihm bloß Energie abzuziehen.

Top Leveldesign

Lob auch für das Leveldesign: Hier erwarten euch keine Hüpfpassagen auf Schienen, sondern teils völlig frei begehbare Missionsgebiete. Verlaufen müsst ihr euch trotzdem nicht. Blinkende Lichter zeigen stets an, wo es den nächsten Auftrag abzuholen gilt. Dabei trifft ihr auf diverse Minispiele, die von Ballereinlagen bis hin zu kleinen Tanzspielen reichen. Übrigens: Detektive können sich auf überall versteckte Flaschen freuen. Die beinhalten Codes für Tresore, die wiederum Upgrades erhalten. Feine Sache. Wenn es etwas zu bemängeln gibt, dann die störrische Kamera. Die müsst ihr ständig nachjustieren, was nach einer gewissen Zeit aufs Gemüt schlagen kann. (BS)



Mit diesen Ebern ist nicht zu spaßen. Entdecken sie euch, kommt es zu harten Kämpfen.



Ein geschicktes Trio: Murray, Sly und Bentley. Kein Bruch ist zu riskant für sie.



Slys Sichel kann ganz schön schmerzhaft für den Gegner sein. Sly kämpft aber nur im Notfall.

GENRE-CHECKER

JNR	ADV	ACT
60%	20%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sony
Hersteller:	Sucker Punch
Internet:	www.playstation2.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ab 6
Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	nicht vorhanden
Bild:	4:3
Ton:	
Online:	nein

- + abwechslungsreich
- + wenig Frust
- + cool inszeniert
- mürrische Kamera

ALTERNATIVE

Ratchet & Clank 3	Sony
ca. 60 €	91%

FAZIT

Ehre, wem Ehre gebührt. Sly legt ein eindrucksvolles Comeback hin.

WERTUNG **89%**

KING ARTHUR

König Artus lädt zu Testrunde. Eine runde Sache?

Disney und Bruckheimer verfilmen eine der größten europäischen Legenden: Man hätte es wissen sollen. Der Kinogang war größtenteils enttäuschend. Gesichtlose Charaktere, theatralisches Gut-Böse-Bild und eine kritische Liebesgeschichte. Das Lizenzspiel zum Hollywoodstreifen hat also eine denkbar schlechte Ausgangslage. Zum Glück gab es da die *Herr der Ringe*-Spiele von Electronic Arts, die so etwas wie ein Referenzmuster für die Versoffung von Ritter/Fantasiefilmen geschaffen haben. *King Arthur* verfolgt diese Ansätze konsequent. Auf eine Einleitung pfeift Kromes Spiel. Gleich zu Beginn verteidigt ihr Bischof Germanicus gegen keltische Pikten. Die greifen in Scharen an und lassen

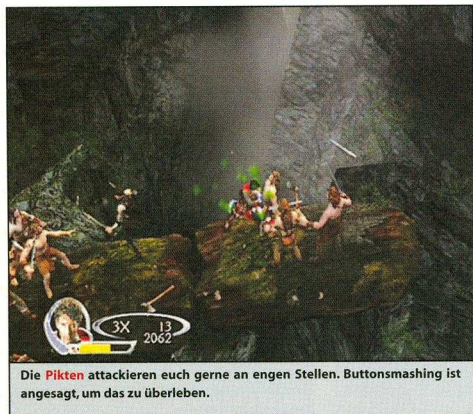
sich durch einen Bogen oder diversen Schwerthiebe niederstrecken. Immer wieder eilen neue Wellen der Ureinwohner Britanniens an. Nach wenigen Minuten ist klar: *King Arthur* ist ein Hack'n'Slay zwischen dessen Leveln ihr erkämpfte Erfahrungspunkte auf fünf Eigenschaften (Stärke, Ausdauer etc.) verteilen könnt.



Durchs wilde England. Überall im Wald lauern die Krieger Merlins. Zu hundertsten macht ihr sie nieder.



Der Bogen visiert die Feinde automatisch an. Eure Fähigkeiten könnt ihr verbessern.



Die Pikten attackieren euch gerne an engen Stellen. Buttonsmashing ist angesagt, um das zu überleben.

Massenschlächterei

Dabei folgt das Spiel strickt den Vorgaben des Films. Nachdem die Kutsche mit dem Mann Roms gerettet wurde, brecht ihr mit der Tafelrunde Richtung Norden, hinter den Hadrianswall auf. Vor jedem Abschnitt habt ihr die Wahl zwischen zwei Rittern der Tafelrunde. Jeder Kämpfer hat unterschiedlich animierte Angriffe und trägt auch andere Waffen bei sich. Im Laufe des Spiels kämpft ihr mal als Lancelot, Arthur, Bors, Tristan oder Guinevere. Der sowieso recht träge Plot des Films dient im Spiel nur als

Zugferd für immer und immer wiederkehrende Metzeleien mit Pikten und Sachsen, bis es am Wall zum finalen Showdown zwischen euch und dem Obersachsen kommt. Zwischendurch kämpft ihr übrigens immer mal wieder gegen Bossgegner, die aber allesamt einfach ins Polygonnirwana zu schicken sind. Die Präsentation, die Technik als auch das Gameplay bewegen sich im

Bereich der Mittelmäßigkeit. Einziges Highlight ist der Co-Op-Modus. Ein *Herr der Ringe*-Titel zum Budgetpreis ist spielerisch die bessere Alternative. (BS)

GENRE-CHECKER

ACT 90% RPG 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Konami
Hersteller: Krome
Internet: www.konami-europe.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 80 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐ Sound: ☐
Gameplay: ☐ Dauerspaß: ☐
Multiplayer: ☐

Bild: 16:9 Ton: ☐ Online: ☐

- + Charaktere unterscheiden sich
- + Kinoplot
- spielerisch ohne Gehalt
- gesichtslos

ALTERNATIVE

Herr der Ringe: Die zwei Türme EA
ca. 30 € Wertung: 84%

FAZIT

Gleiche Qualität wie der Film. Wer den mochte, wird das Spiel auch mögen.

WERTUNG **70%**

FIGHT CLUB

Bare-Knuckle-Gekloppe auf der PlayStation. Schlägt zu!



Armbruch in Zeitlupe und **per Röntgenansicht**. Falls ihr auf so was steht...



Wer's richtig anpackt, kann seinen Widersacher gegen diverse Gegenstände dotzen.



Das schmerzt. Man kann es **dem Polygonrecken** richtig ansehen. Das Bein ist Schrott!



Ich bin's! Schaut her! Wieder einen umgeboxt, aber **keinen Tyler Durden** gefunden. Wo steckt der bloß?

Die erste Regel des Fight Club lautet: Verliert kein Wort über den Fight Club. Regel zwei und drei besagen selbiges. Wir machen eine Ausnahme und schreiben darüber. Dabei ist es uns auch ziemlich schnuppe, ob Tyler Durden uns dafür die Beißerchen ausschlägt, denn gegen den Gründer des Clubs müssen wir so oder so die Fäuste schwingen.

Wer ist Tyler Durden?

Vivendi versoffte die Lizenz des David Fincher-Films mit Brad Pitt in der Hauptrolle zu einem brutalen Beat'em-Up, das lose dem Zelluloid folgt. Euer ausgebranntes Alter Ego ist kurz vor dem Selbstmord, als es von einem gewissen Tyler Durden hört. Der soll irgendetwas erfunden haben, das dem Leben

einen Sinn gibt. Neuen Lebensmut schöpfend sucht ihr also nach diesem Tyler. Doch jeder, den ihr fragt, will sich erstmal mit euch prügeln, bevor er Infos über Tyler und den Club rausrückt. Die Spielmechanik ist nichts weiter als ein durchschnittliches Beat'em-Up. Es wirkt sehr realistisch. Verrückte Aktionen, wie man sie etwa aus Tekken oder Dead or Alive kennt, gibt es hier nicht zu sehen. Die teilweise aus dem

Film stammenden Charaktere prügeln sich sehr ordinär. Schläge, Tritte – das Ganze auch gerne in Combos angelegt. Worin sich *Fight Club* von den genannten Spielen unterscheidet, ist der Brutalitätsgrad. Verpasst ihr einem Gegner einen Kopfstoß spuckt der Blut als hätte ihr ihm die Schlagader aufgeboxt. Dabei fliegt die rote Soße auch gegen die Kameralinse. Brecht ihr einem Kontrahenten durch einen gezielten Schlag einen Knochen im Leib, schaltet das Programm in eine Röntgenansicht. Ein knirschender Arm wird dann nochmals in Zeitlupe gezeigt. Der USK war diese Freizügigkeit sogar eine 18er-Einstufung wert. Zu dumm nur, dass *Mortal Kombat* die Sparte "brutales Beat'em-Up" sehr dominiert. Umfang, Abwechslung und Ideen sind bei Midways Prügler einfach besser. Und zum

Schluss noch eine herbe Nachricht für Brad Pitt-Fans: Durden sieht dem blonden Schauspieler im Spiel kein Stück ähnlich. Außerdem hat er eine völlig andere Stimme. Es steht also *Fight Club* auf der Verpackung, drinnen ist aber nur ein mäßiges Prügelspiel mit viel Blut und wenig Motivation. (B5)

GENRE-CHECKER

BEU
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Genuine Games
Internet: www.fightclub.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch USK: ab 18
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: ☐

Bild: 4/3 Ton: ☐ Online: ☒

- + Bare-Knuckle-Boxing
- + schöne Grafik
- nichts spektakuläres
- kein Pitt-Klon

ALTERNATIVE

Mortal Kombat: Deception Konami
ca. 80 € Wertung: 85%

FAZIT

Ohne Pitt und ohne eine echte Motivation.

WERTUNG **73%**

THE URBZ Sims in the City

Wer braucht schon feste Jobs, wenn er Kohle, Kumpels und Klamotten hat?

Euer unscheinbarer, grauenhaft geschmacklos gekleideter Urb ist zu allem bereit. Je nachdem, in welchem Viertel ihr startet, präsentiert sich auch euer erster Ausflug auf die Straße. Die "Gasoline Row" etwa beherbergt einen Motorradschuppen, einen Haufen Biker und einen ziemlich rauen Umgangston. Wenn das Wort 'Umgangston' völlig fremd ist, der wählt gleich die "Central Station". Dort verständigt man sich eher dadurch, seinem Gegenüber eine Bierdose am Schädel platt zu drücken oder eine Runde im "Kampf-Käfig" zu absolvieren. Im krassen Gegensatz dazu steht beispielsweise die Cosmo Street. Gut gekleidete Hip-Hop Künstler der alten Schule geben hier ihre Verse zum Besten und machen es sich vor Plasmabildschirmen und in verrauchten Clubs gemütlich.

Damit ihr von den jeweiligen Bewohnern akzeptiert, werdet müsst ihr euch dem Zwang

des jeweiligen Styles unterwerfen. Eine Nieten beschlagene Lederjacke wirkt in "Diamond Heights" ebenso fehl am Platz wie ein Armani Anzug unter den Punks der Central Station. Damit ihr euch ein derartiges Outfit erst einmal leisten könnt, braucht es einen Job. Die High Society bietet Arbeit als Barkeeper an, Rocker wollen Motorradteile kaufen und Punks sind ganz wild nach Piercings. Anders als in vorherigen Sims Spielen jedoch, arbeitet ihr hier richtig für euer Geld! Je schneller und präziser ihr verschiedene Tastenkombinationen eingibt, desto höher steigt eure Produktivität.

City Lights

Nachdem ihr bei den zahmen Land-Sims eigentlich nur euer Leben gelebt und Sachen gekauft habt, spielt sich *The Urbz* erheblich schneller und irgendwie ein wenig lebhafter. Auch Grafik, Sound und Gesichtsanimationen haben einen ordentlichen Satz nach vorne gemacht – vor allem im Techno Viertel "Neon East" freut man sich über hübsche Glow-Effekte! Schade nur, dass sich die Urbz immer noch gegenseitig blockieren. Ich meine, wie viel Mühe macht es denn mal eben einen Schritt zur Seite zu tun? Wenn ich verhungern muss, weil ein Bekannter vor dem Kühlschrank in Flammen aufgeht, ist das gelinde gesagt ein wenig ärgerlich. Alles in allem jedoch eine sehr solider Auftakt der Urbz. Und jetzt entschuldigt mich, ich muss noch eine Stereoanlage für mein Penthouse kaufen. Daumen hoch!

(CS)



Geile Party, Geile Mucke - Da darf man doch auch mal den ein oder anderen Drink kippen, oder?



Die Motoren heulen auf, die Zuschauer werden aufmerksam: Straßenrennen in Sim City!



Die Anlage boomt, die Beats fließen: Unsere "Zweitfreundin" tanzt mindestens so gut Street wie wir.



Party! Wer viele Tanzmoves drauf hat, der kann hier ordentlich Reputation abstauben.

GENRE-CHECKER

SIM 70% GSK 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: Maxis
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

Bild: 16:9 Ton: Online: nein

- + stilvolle Grafik
- + sehr viele gute Ideen
- + geniale Gesichtsanimationen
- Urbz stehen einander im Weg.

ALTERNATIVE

Die Sims brechen aus EA
ca. 30 € Wertung: 87%

FAZIT

Citylife, wie es sein könnte. Gute Grafik, gute Ideen, gutes Spiel!

WERTUNG **88%**

DJ DECKS & FX Vol.1 House Edition

Bringt die Meute zum Kochen – mit Controller und USB-Headset

Deutschland sucht alles per Privatfernsehen: Models, Superstars, Komödianten. Ein Format mit Potenzial wie sich herausstellte. Warum nicht mal einen Super-DJ im TV suchen? In der Jury könnte Westbam sitzen. Vielleicht auch K-Paul, Timo Maas oder DJ Thomilla. Denn die sind es auch, die mit Sony zusammenarbeiten und die DJ-Simulation *DJ Decks & FX Vol.1* in die Läden bringen. Die Arbeit eines DJs simulieren? Wie soll das gehen? Sony hat es clever gelöst. Per Controller bedient ihr zwei Plattendecks, ein Vierkanalmischpult, einen Sampler, eine Loop- und eine Effekteinheit – alles virtuell. Auch die Plattenkoffer, versteht sich. Im Grunde ist es damit möglich, alles zu tun, was ein echter DJ auch tun könnte. Ihr sucht euch eine Platte heraus, legt sie auf den ersten Teller. Nun sucht ihr euch eine weitere heraus, möglichst mit einer identischen BPM-Zahl und legt sie auf den zweiten Teller. Mixmeister hantieren nun am Sampler herum, loopen Beats, spielen neue Effekte ein, reißen den

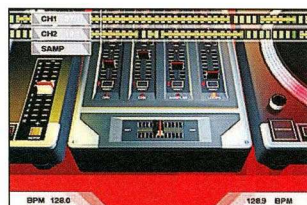
Crossfader hin und her und mischen schließlich die zweite Platte in die erste. Manko: Scratches ist nicht möglich. Übergang geschafft. Wer hier nun eine Bewertung der Mixe durch eine virtuelle Jury erwartet, liegt falsch. *DJ Decks* ist kein *SingStar*. Gewinnen könnt ihr trotzdem was. Im Studio-Modus könnt ihr eure Mixe auf aufnehmen und an Sony schicken. Dort wird der beste Mix prämiert und dessen Schöpfer darf in London am Point Blank-College an einem DJ-Kurs für Fortgeschrittene teilnehmen.

Housemusic

Vol. 1 bietet ausschließlich House- und Elektrotracks. Weit über 100 Platten könnt ihr aufliegen. Die Koffer sind nach den Künstlern getrennt, die die Tracks auch selbst ausgesucht haben. Auch zur Party-Unterhaltung taugt *DJ Decks*. Ein Auto DJ legt eigenständig mehrere Stunden Musik auf. Das Programm ist sicher eine nette Idee, aber dennoch nur eine Simulation. Die Einschränkung, nur die enthaltenen Tracks mixen zu können, nimmt DJ Decks auch den Anspruch als virtueller Allroundmixer dienen zu können. Eine HipHop oder Techno-Edition folgt sicher bald. Leider auch zum Vollpreis. (BS)



Die einzelnen Kanäle werden separat per Pad angewählt und Analog geregelt.



Der Crossfader kann langsam und schnell bewegt werden: Cut oder langsamer Mix möglich.



Glücklicherweise bietet das Spiel *Einstiegern* eine Menge Hilfestellungen.



Hier wird noch mit Vinyl aufgelegt. Auch der 1210er ist nett simuliert. +/-12% Pitch.

GENRE-CHECKER

SIM	GSK
80%	40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sony
Hersteller:	Sony
Internet:	www.playstation.2.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
USK:	ohne
Eingewöhnung:	15 Min.
Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	nicht vorhanden

Bild:	16:9	Ton:		Online:	nein
-------	------	------	--	---------	------

- + gut umgesetzt
- + viele Hilfen
- massig Einschränkungen
- nur Housemusik

ALTERNATIVE

MTV Music Generator 2	Codemasters
ca. 30 €	Wertung: 87%

FAZIT

DJ-Schnupperkurs zum Vollpreis.

WERTUNG **71%**

FLATOUT

Brennende Motoren, verbeultes Blech und fliegende Dummies!



So ein paar gebrauchte **Restbestände** lassen sich noch prima weiterverwenden.



Geordnetes Chaos: Wer am schnellsten alle Kontrahenten **zerstört**, gewinnt den Wettkampf.



Sehr gut, die **Spitzenposition** ist erreicht. Jetzt Nerven bewahren und keinen Fehler machen!



Einmal nicht aufgepasst und schon werdet ihr nach **hinten** durchgereicht.



Rücksichtslos brettern die CPU-Fahrer alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt.

Flatout nimmt die üblichen Spielelemente derzeitiger Rennspiele auf die Schippe: Wo ihr bei anderen Edel-Racern eure Fahrzeuge und deren Einzelteile bei teuren Händlern einkauft, wühlt ihr in Flatout beim Schrotthändler in den Kartons, um alles halbwegs Verwertbare zu recyceln. Denn auf der Rennstrecke herrscht das reinste Chaos: Nicht nur die Wagen werden buchstäblich zu Schrott gefahren, auch die Strecken selbst sehen nach einem Rennen ganz anders aus als vorher. Hier ein Gerüst, dort ein Blechschild, da drüben ein paar Fässer – einen Augenblick später liegt der ganze Krepel auf der Piste verteilt, zusammen mit abgefallenen Türen, Glasscherben und herausgeschleuderten Fahrern.

Das muss kesseln!

Doch braucht ihr euch um eure Piloten keine Sorgen zu machen, da anstelle eines Menschen ein Crash Test Dummy hinter dem Steuer sitzt. Zumindest die meiste Zeit – bei allzu üblen Unfällen wird das Plastikmännchen auch mal durch die Windschutzscheibe geschleudert und von mehreren weiteren Autos erfasst. So habt ihr keine Hemmungen, rücksichtslos auf die Tube zu drücken. Denn das wird belohnt: Je mehr ihr von der Streckenbebauung mitnehmt, desto schneller füllt sich euer Nitro-Boost für kurze Sprints. Dennoch ist etwas Vorsicht geboten, denn trotz äußerst sehenswerter Verformung der Karossen solltet ihr es mit den Unfällen nicht übertreiben. Die Selbstironie des Titels kommt besonders in

den Bonus-Missionen zum Zuge, wo ihr in Destruction Derbys die Konkurrenz zerschrottet oder euren Dummy zwecks Hoch- oder Weitflug gezielt aus dem Auto schleudert.

In den "normalen" Rennen machen sich dann aber doch ein paar Schwächen bemerkbar. Denn zu oft ist man nicht mehr Herr der Lage: Schon ein kleiner Fahrfehler reicht, um die Kontrolle über den Wagen zu verlieren. Wenn einem dann nach dem Rücksetzen auf die Strecke der nächste CPU-Gegner ins Heck kracht und die eigene Karre wieder aufs Dach legt, ist man als Spieler absolut machtlos. Nichts gegen schwere Spiele, aber wenn der Erfolg mehr von Glück als von Können abhängt, ist das für die Dauermotivation nicht gerade förderlich.

(SR0)

GENRE-CHECKER

RSP 70% ACT 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Empire
Hersteller: Bugbear Entertainment
Internet: www.flatoutgame.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: ☐

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☐

- + Klasse Grafik
- + exzellente Schadensphysik
- + lustige Bonus-Missionen
- zu hoher Glücksfaktor

ALTERNATIVE

Burnout 3: Takedown EA
ca. 60 € Wertung: 94%

FAZIT

Nicht ganz ernst zu nehmende Offroad-Raserei mit toller technischer Leistung.

WERTUNG 80%



Solche Szenen werdet ihr häufiger sehen. Oft ist dazu nur ein kleiner **Fahrfehler** nötig.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Baller-Simulator der Extraklasse vs. Synchronverbrecher.



Die **holländische Liga** wurde lizenziert. Toll, vielen Dank auch!



Die **Animationen der Spieler** wirken geschmeidiger als je zuvor.



Die **spanische Liga** sorgt zumindest für ein wenig **Authentizität** im Spiel.

Fußball... Pest und Segen für Millionen Deutsche, vom Amerikaner verpönt und vom Staat mit viel zu viel Steuerkohlte unterstützt. Was gibt es Schöneres, als sich entspannt, mit ein paar Kumpels und einem Kasten Plörre, vor die Konsole zu lümmeln und einen Abend mal selber das Runde in das Eckige zu befördern? Besonders, wenn ein Teil der *Pro Evolution* Serie auf die Scheibe gepresst wurde. Die Reihe zeichnete sich seit jeher durch fast perfekte Steuerung, eine super Atmosphäre und ein Gefühl von „mittendrin statt nur dabei“ aus.

Ne glatte Latte

Zur Beruhigung an alle Fans: Auch Teil vier ist wieder ein überaus gekonnt geschmiedetes

Glanzstück. Die Grafik hat im Vergleich zum Vorgänger sogar noch ein Stück zugelegt und beschert euch nun die bisher realistischsten Fußballer die ihr je bewundert habt. Auch die Animationen haben einen ordentlichen Satz nach vorne getan; besonders die Fouls und Torwartanimationen sind allererste Sahne. Neuerdings begleitet euch sogar ein Schiedsrichter auf den Platz der, ganz wie in Wirklichkeit, auch manchmal im Weg herumsteht oder sich bei der Kartenvergabe ein wenig verzettelt. Wenn ihr dann noch einen Ball ins Abseits schießt und der Schiri-Assistent mit wehender Fahne angelaufen kommt, fühlt ihr euch gleich heimisch auf dem Rasen. Der mitgelieferte Editor ist ebenfalls eine Klasse für sich. Stadionname, Logos, Trikotwerbung und einen Haufen anderer Sachen

dann erst die Kommentatoren... Großer Spiele Gott, mach, dass es aufhört!! Die penetrant säuselnden, leiernden Fiselstimmen erinnern eher an Ennuchen mit Kehlkopfschaden als an erst zu nehmende Sportkommentatoren. Am besten den Kommentar ausschalten und den Rest des Spiels genießen. (CS)



Der Verteidiger patzt, der Torwart hechtet in die falsche Ecke. Ist das die **Vorentscheidung?**

GENRE-CHECKER

SPS 70% SIM 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami
Internet: de.konami-europe.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-8
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

=====

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☐

- + exorbitante Grafik
- + nochmals verbesserte Animationen
- + echte Fußballatmosphäre
- Kommentatoren verursachen Schäden

ALTERNATIVE

Pro Evolution Soccer 3 Konami
ca. 40 € Wertung: 88%

FAZIT

Nur ein paar Lizenzen und grauenhafte Synchro, aber trotzdem aber ein geniales Spiel.

WERTUNG 89%

SPYRO A Hero's Tail

Wer mit dem Feuer spielt,
ist meist leichtsinnig.
Oder ein Drache.

Spyro hat es wahrlich nicht leicht in dieser Welt. Erst werden diese unpraktischen Kristalle aufgestellt und dann will euer Händler-Freund, der auf den klangvollen Namen "Geldsack" hört, auch noch Kohle für die Rettung der Welt von euch! Zum Glück gibt es aber außer dunklen Kristallen auch noch einen Riesenhaufen bunt glitzernder Edelsteine, die sich in Truhen, Körben und dem ganzen Rest der Szenerie verbergen. Einmal aufgesammelt, können diese wertvollen Kleinodien dem schachernden Bären in den Rachen geworfen und gegen so nützliche Dinge wie Dietriche, Teleportschriftrollen oder Angriffsverstärkungen eingetauscht werden. In Sachen Angriff ist der

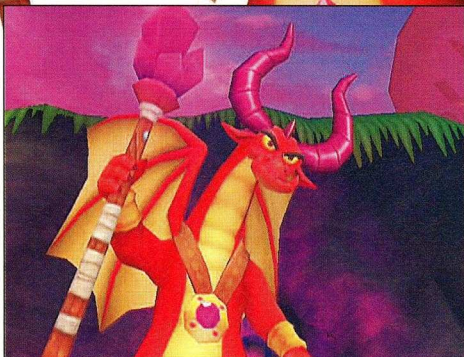
kleine Drache anfangs nämlich nicht gerade wählerisch: Feinde werden entweder umgerannt oder in Brand gesteckt! Damit Spyros Attacken auf Dauer nicht so einseitig bleiben, gibt es die alten und weisen Drachenältesten. Von diesen tatterigen Lehrmeistern lernt der Jungspund, wie er

längere Strecken fliegt, Feinden aufs Dach steigt oder sich an aus der Wand ragenden Holzpöllern nach oben hangelt. Mit der Zeit sammelt Spyro ein

stattliches Arsenal an Fortbewegungs- und Angriffsmethoden an, so dass euch die Erkundung der ausgedehnten Welt etwas leichter fällt.

Arme Gehirnzellen!

Gleich zu Beginn fällt einem die erstaunlich ohrenfreundliche deutsche Synchronisation auf. Außerdem, man höre und lache, sind die Witze die man so von Spyro und seinen Compadres zu hören bekommt, tatsächlich witzig! Die Grafik an sich ist Jump'n/Run-Durchschnitt. Bunte Farben, minimale Texturen und pummelige Gegner sind eben das Markenzeichen der Drachenspiele. Das sieht nicht unbedingt hübsch aus, vermittelt aber den gewollten Stil und geht deshalb in Ordnung. Nicht so erfreulich sind dagegen die etwas zu klein geratenen Areale. Die einzelnen Zonen müssen nicht unbedingt so eng und linear sein, das in meinem Unterbewusstsein die Klaustrophobie fröhliche Umstände feiert. Durch viele Verbesserungen im Detail, super Synchronisation und eine ordentliche Spieldauer schafft Spyro dennoch den Sprung in die höheren Wertungsreihen. Wollen wir nun hoffen, dass diese Tradition fortgeführt wird. (CS)



Ärger im Anmarsch: Der üble Drachenälteste Rot und sein dunkler Zauberstecken.



Garstige Gnorks mit kruden Kristallen in ihren Klauen! Das kann nur Ärger bedeuten.



Schafe leben hier gefährlich, dienen sie dem kleinen Drachen doch als Nahrung.

GENRE-CHECKER

JNR 90% GSK 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Eurocom
Internet: www.vup-interactive.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: ohne Preis: ca. 50 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer: nicht vorhanden

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: nein

- + SEHR erfreuliche Synchronsprecher!
- + gutes Leveldesign...
- ...bei viel zu kleinen Zonen
- zu leicht.

ALTERNATIVE

Sonic Heroes
ca. 30 € Wertung: 90%

FAZIT

Nettes Drachenspielen mit guten Synchronsprechern.

WERTUNG **80%**

SILENT HILL 4 The Room

Faszination des Horrors?

Nachdem in *Silent Hill 3* im letzten Jahr der Ekelfaktor sehr hoch war, spielen die Entwickler von Konami im neuesten Teil der Serie mit einigen Urängsten, z.B. eingeschlossen und völlig von der Außenwelt isoliert zu sein. Ein Alptraum! Die Story ist in sich abgeschlossen, obwohl man durch einige Namen und Ereignisse an die vorherigen Teile erinnert wird. Henry Townshend, der Protagonist ist wieder ein Antiheld, emotionslos, schwerfällig und kein Freund großer Worte, aber er schlägt sich tapfer. Seine spätere Begleiterin Eileen unterstützt ihn, im wahrsten Sinne des Wortes, sehr schlagkräftig. Das Spiel ist insgesamt heller gestaltet, die Grafik wurde deutlich verbessert und der typische Nebel hat sich auch endlich gelichtet. Auch an den Charaktermodellen haben die Entwickler nochmals geschraubt. Wurden die vorherigen Teile von einem eigenwilligen Sound begleitet, fehlt dieser hier fast völlig. Stellenweise herrscht absolute Stille. Neu und positiv ist außerdem,

dass sich Henry während der ersten Hälfte des Spiels keine Gedanken um seine Gesundheit machen muss – er kann sich in seinem Apartment immer wieder erholen. Ab der zweiten Hälfte ist er allerdings wieder auf Nährstoffdrinks und Erste-Hilfe-Kästen angewiesen. Negativ ist, dass man nur acht Items mit sich tragen kann und alle übrigen gefundenen Sachen in einer Truhe im Apartment lagern muss. Darum ist man ständig damit beschäftigt, zwischen Apartment und Level hin- und her zu wechseln.



Rätsel und Monster

Die Rätsel sind logisch und nachvollziehbar, auf teilweise unlösbare Kopfnüsse wurde diesmal verzichtet. Die Anzahl der Monster hält sich im gesamten Spiel in Grenzen, nur die Geister sind sehr aufdringlich und ziehen schon durch ihre Anwesenheit ständig Energie ab. So ist *Silent Hill 4* unterm Strich ein gutes Spiel, aber ganz sicher kein herausragendes. Als Nachfolger erweist es sich der Serie würdig, ohne sie jedoch weiter nach vorne zu bringen. Aber ist das nicht ein Problem des gesamten Survival Horror-Genres? (MB)



GENRE-CHECKER

ADV 70% ACT 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami
Internet: de.konami-europe.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch USK: ab 18
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: nicht vorhanden

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: nein

- + verbesserte Grafik
- + logische Rätsel
- + einfache Steuerung
- zu kleines Inventar

ALTERNATIVE

Forbidden Siren Sony
ca. 60 € Wertung: 90%

FAZIT

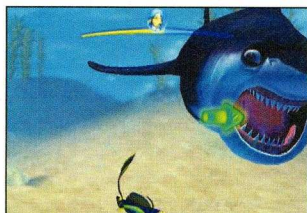
Faszinierendes, subtiles Horrorspektakel mit kleinen Schwächen.

WERTUNG **81%**

GROSSE HAIE - KLEINER FISCHE

Inhaltlich überrascht der Titel mit seiner spielerischen Vielfalt: Schon mal einen Fisch mit seinen Schwanzflossen kämpfen sehen? An anderer Stelle nimmt euer Held Oscar an Wettrennen teil, in denen er einer vorgegebenen Spur aus Luftblasen folgt. Neben vielen freischaltbaren Extras ist sogar eine Tanzmatten-Unterstützung vorhanden. Als Filmumsetzung betrachtet, kann man dem Spiel nur Respekt zollen: Die grafische Leistung ist ordentlich,

sämtliche Original-Synchronsprecher sind auch vorhanden. Der Schwierigkeitsgrad ist eher niedrig, lediglich zum Ende wird's teilweise etwas frustig – bei den extrem schwierigen Tanzeinlagen greifen selbst Dancing Stage-Experten dann doch lieber wieder zum Controller. Geübte Spieler schrecken aber auch davor nicht zurück und haben das Teil in ein paar Stunden durch. Na ja, schieben wir das mal wieder auf die angepeilte Zielgruppe. (SRÖ)



Hilfe! Ein **grosser Hai**! Er will mich freßn!
Dramatische Szenen im tiefen Ozean.



Die **Tanzeinlagen** sind insbesondere mit Matte echt schwer. Der Rest ist kein Problem.

SYBERIA II

Spielerisch ähnelt *Syberia II* dem Vorgänger wie ein Ei dem anderen, die Steuerung wurde unverändert übernommen. Die Rätsel sind aus dem gleichen Holz geschnitzt, nach wie vor äußerst einfallsreich und intelligent, wenn auch etwas schwieriger. Mitunter wurden sie allerdings auf simples Trial & Error reduziert, was dem anspruchsvollen Abenteurer ja gar nicht gefällt. Inhaltlich wird die Story um Hans Voralbergs weiter gesponnen. Sein Lebenstraum von den letzten Mammuts

auf der verlorenen Insel *Syberia* hat auch Kate Walker gepackt, die nun ihr bisheriges Leben komplett hinter sich lässt. Wie der Vorgänger auch, ist *Syberia II* vom Ambiente her sehr melancholisch, romantisch und bedrückend – wenn auch nicht ganz so faszinierend. Wo man im ersten Teil aus dem Staunen über Hans' Wunderwerke gar nicht mehr heraus kommt, ist der Nachfolger ein wenig bodenständiger. Somit ist *Syberia II* eher mit dem zweiten Teil eines Buches vergleichbar. (SRÖ)



Oskar ist und bleibt eine alte Quasselstrippe. Aber irgendwie macht ihn das liebeswert.



Die **Nebengeschichte** um Kates Arbeitgeber will nicht so recht in die Gesamthandlung passen.

GENRE-CHECKER

ACT	GSK	RSP
50%	30%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision		
Hersteller:	Edge of Reality		
Internet:	www.activision.de		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1
Sprache:	deutsch	USK:	ab 6
Eingewöhnung:	sofort	Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	nicht vorhanden

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☐

- + kurzweilig und abwechslungsreich
- + gute Filmumsetzung
- geringer Umfang
- gegen Ende teilweise frustig

ALTERNATIVE

Shrek 2	Activision
ca. 50 €	Wertung: 76%

FAZIT

Unterhaltsame Filmumsetzung, allerdings recht kurz ausgefallen.

WERTUNG **70%**

GENRE-CHECKER

ADV
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Atari		
Hersteller:	Microïds		
Internet:	www.syberia2.info		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1
Sprache:	deutsch	USK:	ohne
Eingewöhnung:	30 Min.	Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	nicht vorhanden

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☐

- + ergreifende Story
- + stimmungsvolle Atmosphäre
- + wunderschönes Design
- Originalität des Neuen fehlt

ALTERNATIVE

Project Zero 2	Ubi Soft
ca. 60 €	Wertung: 93%

FAZIT

Wundiger Nachfolger, nur nicht ganz so originell.

WERTUNG **78%**

X-MEN LEGENDS

Der Tag der X-Men beginnt mit einer Reihe feuriger Explosionen. Unser aller Lieblingsberserker Wolverine muss mit ansehen, wie eine Gruppe böser Mutanten die junge Frau verschleppt. In bester *Baldurs Gate: Dark Alliance*-Manier machen wir uns nun also auf, die bösen Buben in Streifen zu schneiden. Zwischen den Missionen dürft ihr euch mit der kleinen Magma im Anwesen von Professor X umsehen, allerlei Rätsel lösen und mit euren Kumpels plaudern. Der Sound und die Synchronstimmen pendeln dabei zwischen "unangenehm" und "gar nicht so übel". Die Grafik ist eher ein zweischneidiges Schwert. Zwar passen der minimale Textureinsatz und Cel Shading-Look ganz vorzüglich zum Comic Ambiente, aber hey:

Klotzmännchen mit Offenhandschuhen als Hände sind eben nicht jedermanns Geschmack. Auch die KI eurer Mitstreiter ist manchmal störend. Trotzdem können alle Fans der X-Men aufatmen und ruhig mal einen Blick riskieren. (CS)



Zwischen den Missionen dürfen wir uns auch mal in den (unaufgeräumten) Zimmern des Anwesens umsehen.

GENRE-CHECKER

ACT 60% RPG 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Activision
Hersteller: Raven Software
Internet: www.activision.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: 12
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

Bild: 4:3 Ton: Online: ☒ ja

- + interaktive Umgebung
- + ausgefeilte Charakterfertigkeiten
- + sehr schöner Mehrspielermodus
- Kumpel KI = feuchtes Brotchen

ALTERNATIVE

Fallout: Brotherhood of Steel Interplay
ca. 50 € Wertung: 78%

FAZIT

Gutes Action-Rollenspiel mit stellenweise nervigen KI-Schwächen.

WERTUNG 82%



Spider-Man lebt!

Pünktlich zum DVD-Start von Spider-Man 2 verlosen wir in Zusammenarbeit mit Activision eine lebensgroße Spider-Man-Figur, die Gesamthöhe inkl. Sockel beträgt 2,15 Meter! Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, müsst ihr nur wissen, mit welcher Ausgabe der Play Games wir die Lösung zum PS2-Spiel Spider-Man 2 veröffentlicht haben. Aufmerksame Leser finden die Lösung natürlich in dieser Ausgabe.

Die richtige Antwort bitte per Postkarte an

BriStein Verlag GmbH
Spider-Man
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

oder per E-Mail an playgames@bristein.com.
Einsendeschluss ist der 31. Dezember 2004.
Viel Glück!



GODZILLA Save the Earth

Godzilla wütet mal wieder, als ginge es um sein (nach Mutantenechsenmaßstäben) junges Leben. Der Grund ist schnell gefunden: Garstige Außerirdische wollen Mutter Erde an die Wäsche und das perfekte Monster züchten. Blöd nur, dass sie sich ausgerechnet den Planeten ausgesucht haben, auf dem Godzilla sein Unwesen treibt. In diversen Canyons, Küstengebieten, Wüsten und Städten im Kleinform wird so in bester Prügelspielmanier gegeneinander ge-

kloppt, bis eines der Monster umkippt, einen Krater im Boden hinterlässt und ein letztes Mal röchelt. Alles in allem kommt *Godzilla: Save the Earth* so richtig schön trashig rüber. Wenn Megalon gegen Motra und Batra (die „Umwelttrauten“) kämpft und dabei Tokio vernichtet, stellen sich bei Fans sentimentale Gefühle und bei Unwissenden Kopfkrazen ein. Grafisch gesehen nicht schlecht, nur steuerungstechnisch leider Glanzstück. Trotzdem ein schickes Kultspiel. (CS)



Autofahrer, aufgepasst! Wo dieses Viech hintritt, wächst kein Gras mehr!



Godzilla bläst Baragon weg. Oder liegt's am Mundgeruch?

GENRE-CHECKER

BEU 70% ACT 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Atari
Internet: www.atari.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: ab 16
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: ☐

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☐

- + trashiger Kultfaktor
- + ordentliche Grafik
- + Godzilla rockt!
- schwache Steuerung

ALTERNATIVE

Dragon Ball Z: Budokai 2 Atari
ca. 30 € Wertung: 69%

FAZIT

Trashig-kultiger Godzilla Klopfer
Steuerungsprobleme, <

WERTUNG 79%

GENRE-CHECKER

EGO 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: 2015
Internet: www.vugames.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 18
Sprache: deutsch USK: ab 18
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: ☐

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☐

- + schöner Dschungel
- + gelungener Soundtrack
- Gameplay schnell monoton
- strikte Bewegungsgrenzen

ALTERNATIVE

Vietcong: Purple Haze Take 2
ca. 60 € Wertung: 77%

FAZIT

Der optisch wohl schönste Vietnam-Shooter.

WERTUNG 80%

MEN OF VALOR

Inhaltlich wird wieder das volle Vietnam-Programm geboten. Da gibt es Helikoptereinsätze, Gefangenentafelungen, wüste Kämpfe im Busch und Bunkersprengungen. Leider wird das Geballere schnell monoton, da weder taktische Komponenten, noch ein gewisses Teamplay geboten werden. Gefallene Vietcong oder GIs könnt ihr durchsuchen und deren Medipaks aufnehmen. Geht ihr allerdings unvorsichtig vor, beißt ihr flugs ins Gras. Das Spiel ist nicht sonderlich tolerant,

was feindliche Kugeln angeht. Spaßiger wird es, wenn ihr die Solokampagne im Ko-Op per Systemlink spielt. Alternativ dazu könnt ihr euch noch online in diversen Death-matchmodi als Vietcong oder GI bekriegen. Der Soundtrack stammt wieder von Inon Zur, der auch schon die Musik für *SOCOM II: U.S. Navy Seals* schrieb. Dementsprechend gibt es heroisch-militärische Klänge zu hören. Befindet ihr euch im Biwak, dudeln meist zeitgenössische Rockhits aus den Lautsprechern. (BS)



Der Bunker muss dort irgendwo sein: Auf's offene Feld zu laufen ist lebensgefährlich.



Stationäre Geschütze räumen in einem Dorf ordentlich auf.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



Die Zeiten des schlichten COMBO und SKATE-Sammelns sind endgültig vorbei. Diese Relikte aus der Genesis der Serie findet ihr zwar immer noch (im anwählbaren Classic-Modus), doch THUG 2 erzählt eine verrückte Geschichte, hat neue Features, wie die Möglichkeit nach Stürzen durch "Ausflippen" Punkte zu sammeln, die Zeit in Matrix-Manier zu verlangsamen und viele interaktive Levelabschnitte. Mit Hilfe von Transfers könnt ihr in

Scheiben springen, höhere Dächer erreichen, an Dingen hochklettern oder sie in Brand stecken. Gerade letzteres ist ein Paradebeispiel, wie man im Spiel schicke Skripte auslösen kann. Die gestellten Aufgaben unterscheiden sich nur wenig von denen der alten Teile. Allerdings könnt ihr sie mit mehreren Charakteren erfüllen. Besonders cool: Sony-Jünger dürfen per Eye-Toy-Cam ihr eigenes Gesicht auf ihren kreierten Skater pappen. Gewohnt toller Teil der Serie. (BS)



Nicht ganz realistisch, aber mal 'ne Anregung für reale Skater: Natas-Spin, aber bitte 3060°!



Wenn wir eines durch Tony gelernt haben: Alles kann geskatet werden, man muss bloß wissen wie.

NBA LIVE 2005

B-Ball, lasst euch sagen: Was für FIFA Football 2005 die Off the Ball-Control ist, ist für NBA Live 2005 die Freestyle-Control. Die macht den ohnehin Show-lastigen Charakter des Basketballs auch virtuell um einiges spektakulärer. Mit genug Fachwissen kann man diese neue Möglichkeit gut umsetzen. Strategen dürfen sich so über eine bessere Raumaufteilung freuen. Ein Ableger der Freestyle-Control ist der Freestyle Air, der nun unzählige Dunks und Alley-Oops mög-

lich macht. Dennoch wird der Pfad der Simulation nicht verlassen. Sicher, ein wenig Arcade war der Serie immer zu Eigen, doch die Mischung stimmt auch dieses Mal. Schwächen hat die Serie noch immer im schnellen Spiel. Da die Spieler Probleme haben, im Rennen Pässe richtig zu fangen, sind Fastbreaks nur schwer möglich. Wer in einem der höheren Schwierigkeitsgrade spielt, wird ebenso feststellen müssen, dass die Verteidigung des Computers verflucht sicher steht. (BS)



Feine Sache: Mit den besten Europäern gegen die besten Amis der Western Conference.



Freiwurf: Die Kameraperspektiven bieten eine Vielzahl unterschiedlicher Ansichten.

GENRE-CHECKER

SIM 80% SPS 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Activision
Hersteller: Neversoft
Internet: www.thug.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: 12
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 80 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: ☐

Bild: 16:9 Ton: ☐ Online: ja ☐

- + Matrix-Zeile
- + Möglichkeit auszuflippen
- + viele Skripte
- + viel Humor

ALTERNATIVE

Tony Hawk's Underground Activision
ca. 80 € Wertung: 91%

FAZIT

Besten Funsport, voll gestopft mit Jackass-Humor.

WERTUNG **91%**

GENRE-CHECKER

SPS 60% SIM 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: EA Sports
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: ☐

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: nein ☐

- + Freestyle-Steuerung
- + dicker Sound
- + Dynasty-Modus umfangreich
- Probleme beim Fastbreak

ALTERNATIVE

NBA Street Vol. 2 EA
ca. 30 € Wertung: 88%

FAZIT

Kleine Verbesserungen, leider ohne Online-Unterstützung.

WERTUNG **86%**

Metal Slug 3



Mehr Retro geht wohl nicht: *Metal Slug 3* ist auf dem Automaten nicht nur vier Jahre alt, es sieht auch auf Konsole noch genau so alt aus. Aber irgendwie hat es die Serie geschafft, sich einen Sonderstatus zu erarbeiten, der sich nicht in Polygonzahlen messen lässt. Vielleicht liegt es an den witzigen Animationen der putzigen, aber saucollen Figuren. Vielleicht liegt es an der knallharten 2D-Action, die einen trotz nervigem Continue-System nicht loslässt. Vielleicht liegt es auch am schnörkellosen Arcade-Gameplay, das den Spieler gleich ins Spielgeschehen wirft und nicht erst mit einem zähen Tutorial quält. Letztendlich liegt es aber wohl in erster Linie daran, dass *Metal Slug 3* ganz einfach Spaß macht! (SRÖ)



GENRE-CHECKER

ACT 50% JNR 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Flashpoint
Hersteller: SNK
Internet: www.flashpoint.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1,2
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + witzige Figuren und Animationen
- + abgedrehter Humor
- + simples Gameplay
- für manche wohl einfach zu alt

ALTERNATIVE

Gradius V Konami
ca. 30 € Wertung: 87%

FAZIT

Farbenfrohe 2D-Retro-Action – sicher nicht jedermanns Geschmack.

WERTUNG 80%

Mega Man X Command...



Ein alter Hase wie *Mega Man* ist es auch mal leid, nur hüpfend und ballernnd durch die Gegend zu wetzen. Im Rollenspiel-Genre fühlt sich der Held im blauen Kampfanzug genauso wohl und greift hier auf ein ausgeklügeltes und motivierendes Kampfsystem zurück. Was lediglich ein bisschen nervt, ist die pervers hohe Encounter-Rate. Serienfans freuen sich vor allem über die vielen bekannten Charaktere, Waffen und sonstigen Inhalte, alteingesessene Rollenspieler rümpfen eventuell über die eher flache Story und den nicht besonders hohen Schwierigkeitsgrad die Nase. Beide Gruppierungen sollten aber an der hübschen Comic-Grafik gefallen finden, die zwar keine spektakulären Höchstleistungen auf den Bildschirm zaubert, aber prima ins Mega Man-Universum passt. Schönes Spiel, mal was Anderes! (SRÖ)



GENRE-CHECKER

RPG 80% ACT 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Capcom
Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom-europe.com
Erhältlich: 19.11.2004 Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + schicke Comic-Grafik
- + ausgeklügeltes Kampfsystem
- + viel Mega Man-Stuff
- 'ne Spur zu leicht

ALTERNATIVE

hack Vol. 1-4 Atari
ca. 50 € (pro Spiel) Wertung: 75%

FAZIT

Gelungener Ausflug in Rollenspiel-Gefilde. Daran könnte man sich gewöhnen!

WERTUNG 80%

KoF 2000/2001



Deutlicher kann man es wohl kaum machen, dass die beiden Titel nicht mehr so ganz aktuell sind. Dafür kosten sie aber auch zusammen nur 30 Scheine – sehr schön! Entwickler SNK bedient ja ohnehin eher die Retro- und 2D-Fraktion. Für Puristen wurden auch gleich die Analog-Sticks deaktiviert – beide Spiele sind nur mit dem Steuerkreuz zu bedienen, was bei komplexeren Eingaben schon eine Menge Übung erfordert. Aber Hardcore-Prügelfans lassen sich davon nicht abschrecken. Grafisch sieht das Doublepack nicht nur deutlich veraltet aus – auch durch die rosarote 2D-Brille –, beide Spiele sehen sich auch viel zu ähnlich. Aber die *King of Fighters* Serie bestach ja schon immer mehr durch hohe spielerische Qualität als durch Massentauglichkeit. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

BEU 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Flashpoint
Hersteller: SNK
Internet: www.flashpoint.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1,2
Sprache: englisch USK: ab 12
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + zwei Spiele für den halben Preis
- + exzellentes 2D-Gameplay
- grafisch veraltet
- marginale Unterschiede

ALTERNATIVE

Hyper Street Fighter II Capcom
ca. 30 € Wertung: 71%

FAZIT

Schwache Grafik, starkes Spiel – Retro-Prügler schlagen zu.

WERTUNG 74%

Dancing Stage Fusion



Konamis neuester Tanzmatten-Titel beeindruckt vor allem durch den erweiterten Umfang: 21 lizenzierte Songs von The Darkness über DJ Bobo bis zu Kim Wilde stehen zu Beginn zur Wahl, zuzüglich zweier Remixes aus Silent Hill 4. Zusammen mit den freispielfähigen Tracks summiert sich die Gesamtzahl auf 40 Lieder. Neben dem üblichen Arcade-Spielmodi gibt es eine Reihe Minispiele, die für das Fusion im Namen verantwortlich sind und zum Teil gar Sonys EyeToy-Kamera unterstützen: Nach EyeToy Groove-Manier ist nicht nur Beinarbeit, sondern gesamter Körpereinsatz gefragt. Oder ihr müsst den Bildschirm frei wischen, um überhaupt die Pfeile sehen zu können. Das stellt zwar nicht den Haupt-Kaufgrund dar, ist aber eine witzige und gelungene Ergänzung des Spiels. (SRÖ)



WRC 4



Eine Fahrschule bietet zwar auch World Rally Championship 4 nicht, dafür aber ein paar Teststrecken, auf denen einzelne Fahrtechniken gezielt geübt werden können. Interessant ist der Event-Modus, denn hier erwarten euch eine Art "Missionen" mit bestimmten Voraussetzungen und Aufgaben. Auf der Rennstrecke selbst zeigt sich das Fahrverhalten wieder recht arcadeig: Wer nicht gerade völlig untauglich am Gamepad ist, saust mit Dauer-Vollgas über die Piste und muss nur in extremen Kurven mal auf die Bremse treten. Der Copilot mit süddeutschem Akzent könnte ruhig etwas gesprächiger sein: Bei Abzweigungen zum Beispiel verschweigt er die Richtung. Grafisch besticht das Spiel durch sehr detaillierte Texturen und abwechslungsreiche Streckengestaltung, das PS2-typische Flimmern kann aber auch WRC 4 nicht vermeiden. (SRÖ)

Colin kommt!

In Zusammenarbeit mit Codemasters verlosen wir aus Anlass, äh, wegen, also weil... ähem... ohne besonderen Grund ein lustiges Paket aus PlayStation 2 und dem großartigen Rallyekönig Colin McRae Rally 2005. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, müsst ihr nur wissen, wie Colin McRae's Vater, ein fünf-facher britischer Rallyemeister, mit Vornamen heißt. Die richtige Antwort bitte per Postkarte an:

BriStein Verlag GmbH
Colins Vater
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

oder per E-Mail an
playgames@bristein.com.

Einsendeschluss
ist der **31.12.2004**.
Viel Glück!

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + großzügiger Umfang
- + große, bunte Songauswahl
- + witzige EyeToy-Features
- + günstiger Preis

ALTERNATIVE

Dancing Stage Megamix
ca. 30 € Wertung: 79%

FAZIT

Umfangreicher Tanzspaß, jetzt mit lustiger EyeToy-Unterstützung.

WERTUNG 84%

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sony
Hersteller: Evolution Studios
Internet: www.playstation2.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-16
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + schnelle und schöne Grafik
- + einsteigerfreundliches Fahrmodell
- + interessante Spielmodi
- Copilot nicht in Bestform

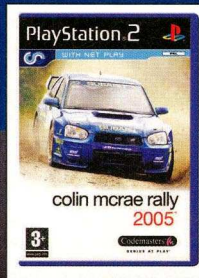
ALTERNATIVE

Colin McRae Rally 2005
ca. 60 € Codemasters
Wertung: 91%

FAZIT

Typischer Nachfolger: Ein bisschen mehr und ein bisschen besser.

WERTUNG 87%



This is Football



Warum legt sich Sony noch immer mit den beiden Fußball-Großmächten FIFA und Pro Evolution Soccer an? Spielerisch als auch technisch ist dieses Unterfangen doch beinahe aussichtslos. Aber in dieser Saison lässt Sony einen neuen Spieler auflaufen: Euch! Per Eyetoy-Kamera könnt ihr euer Antlitz digital konvertieren und auf einen Spielerkörper pappen. Eine Möglichkeit, die nur *This is Football 2005* bietet. Ob euch das genügt, entscheidet ihr. Denn die spielerischen Veränderungen zum Vorgänger sind rein kosmetischer Natur. Solider Fußball, aber gegen *Pro Evolution Soccer 4* wirkt Sonys Gekicke auf weis Kreisklassenfußball. Wer außerdem auf Lizenzen setzt, muss sich hier mit der weniger attraktiven FIFPro-Lizenz zufrieden geben. Vielleicht klappt's mit der 2006er-Version. (BS)



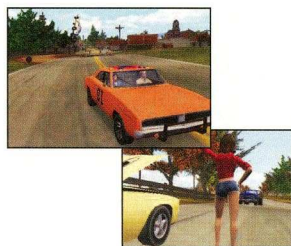
Spy Fiction



Mal wieder ein Stealth-Action-Spiel. Brauchen wir unbedingt, gibt ja so wenige davon... Doch siehe da, *Spy Fiction* beinhaltet ein paar coole Features. Am lässigsten ist eure Tarnfähigkeit: Ihr schießt ein Foto einer anderen Person, versteckt euch irgendwo und, schwupps, seid ihr ein exakter Doppelgänger. Nun könnt ihr mehr oder weniger frei umherlaufen und zwecks Informationsbeschaffung den Gesprächen anderer lauschen. Doch auch in "normaler" Gestalt gibt es viele Rätsel zu lösen, die den geschickten Gebrauch eurer High-Tech-Ausrüstung erfordern. Die Schwächen des Spiels offenbaren sich, sobald ihr doch mal erwischet werdet: Konsequenter Einsatz der Schusswaffe ist der einfachste Weg zum Erfolg, die besiegten Gegner sind sogar so nett und verschwinden von selbst. (SRÖ)



Dukes of Hazzard 2



Ein Duke kommt bekanntlich selten allein. Und die Spiele dazu auch nicht, so dass die beiden Knallköpfe Bo und Luke Duke uns nun auch auf der PS2 nerven. Yeehaw! So ballert ihr also mit eurem Dodge in verschiedenen Fahrmmissionen durch die Botanik: Mal eine Verfolgungsjagd, mal ein Zeitrennen von A nach B. Könnte an sich ein lustiges Bleifuß-Spiel sein, wenn die Rennen nicht furchtbar lahm wären. Die Missionsstruktur ist total mies von GTA abgekupfert, die Fahrphysik entstand wohl unter dem Einfluss von inhalierterem Cowboystiefelinhalt. Ach, und da wäre noch die Gegner-KI: Die Cops sind wirklich so doof, wie sie im Fernsehen immer rüberkommen und würden sich sogar auf einem Parkplatz verfahren. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

SPS 70% SIM 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sony
Hersteller: Sony London
Internet: www.playstation.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + EyeToy-Cam
- + kleine Verbesserungen
- nur FIFPro-Lizenz
- zu schwach für Konkurrenz

ALTERNATIVE

Pro Evolution Soccer 4 Konami
ca. 60 € Wertung: 89%

FAZIT

Wozu noch Stars? Ihr seid im Spiel. Ist allerdings kein PES oder FIFA.

WERTUNG **78%**

GENRE-CHECKER

ACT 70% ADV 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sega
Hersteller: Access Games
Internet: www.sega-europe.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + ein paar gute Ideen
- + cooles Tarn-Feature
- zu viel (schlechte) Action
- alles nur geklaut

ALTERNATIVE

Headhunter: Redemption Sega
ca. 60 € Wertung: 84%

FAZIT

Interessante Ideen, die leider nicht konsequent ausgenutzt werden.

WERTUNG **72%**

GENRE-CHECKER

RSP 70% ACT 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Ratchet
Internet: www.ubisoft.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Grafik & Sound noch erträglich
- viel zu lahm
- Gegner-KI einer Amöbe
- Steuerung? Wo?

ALTERNATIVE

GTA: San Andreas Take 2
ca. 60 € Wertung: 98%

FAZIT

Mit Vollgas vor den Baum gefahren. Pfft, wen kümmert's?

WERTUNG **50%**

Leisure Suit Larry



Magna Cum Laude ist alles andere als ein Adventure, vielmehr eine Mischung aus *Parappa the Rappa*, klassischer *Tapper* und *Space Channel 5*. Mit den früheren Teilen der Serie hat der Titel im Prinzip nur den Hang zu obszönen Dialogen und unsittlichem Humor gemein. Rätsel- oder Kombinationsgabe sind hier so unangebracht wie ein Push-Up-BH bei Michaela Schaffrath. Koordination am Gamepad und Rhythmusgefühl bringen euch deutlich weiter. Das Spiel greift euch übrigens stark unter die Arme. Schafft ihr ein Minispielchen nicht beim ersten Versuch, lockert sich der Schwierigkeitsgrad. Der angesprochene Humor ist auch tatsächlich in weiten Abschnitten des gerade mal rund zwölf Stunden dauernden Spiels so amüsant, dass Larrys deutsche Stimme (Pro 7-Blödel Oliver Pocher) wohl keine Wertungsverbesserung erreichen kann.

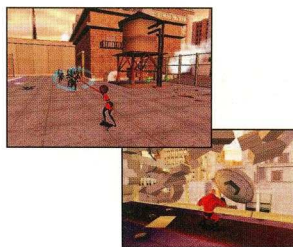
(BS)

Adiboo Energiepiraten



Liebe Eltern! Falls Sie zur Weihnachtszeit auf der Suche nach einem Videospiel für Ihre lieben Kleinen sind, haben wir hier genau das Richtige für Sie. Ein lustiges Hüpf-Abenteuer mit dem kleinen Adiboo in einer kunterbunten Welt. Sie brauchen ihrem Kind noch nicht einmal das Spiel zu erklären, das macht alles Adiboo selbst. Lassen Sie sich nicht von der Wertung abschrecken – ihr Kind wird an Adiboo sicher viel Freude haben. Vielleicht bekommen Sie dadurch auch selbst Lust auf mehr Videospiele? Dann schauen Sie doch auf Seite 52 in dieser Ausgabe. Mit freundlichen Grüßen, Ihre Play Games-Redaktion! (So und jetzt für alle anderen Leser: Macht um Himmels Willen einen großen Bogen um dieses Spiel!) (SRÖ)

Die Unglaublichen



Mit so einem Titel kann man eine Menge Wortschere anfangen: Unglaublich schlecht, unglaublich toll und so weiter. Aber so extrem ist *Die Unglaublichen* nun auch wieder nicht, als dass irgendwas daran unglaublich wäre. Ein recht durchschnittliches Action-Spielchen, das aufgrund der bunten Charaktere theoretisch viel Abwechslung bietet, diese aber nicht in Motivation umwandeln kann. Ein bisschen Jump'n'Run, ein bisschen Kämpfen – nichts Halbes und nichts Ganzes. Und ob der Film gut aufs Spiel übertragen wurde, können wir nicht beurteilen, denn der Streifen kommt ja erst im Dezember in deutsche Kinos. Wir glauben mal an eine glückliche Umsetzung, aber dank schwacher Steuerung und fadem Gameplay wird das Spiel dadurch auch nicht besser. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

GSK
90%

ADV
10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: High Voltage
Internet: www.vugames.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch USK: ab 18
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 70 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + herrlich versauerte Dialoge
- + netter Humor
- + Mäpse
- wo ist das Spiel?

ALTERNATIVE

BMX XXX Acclaim
ca. 20 € Wertung: 67%

FAZIT

Polygon-Erotik ohne Jugendfreigabe. Nicht mehr.

WERTUNG **69%**

GENRE-CHECKER

JNR
70%

GSK
30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Cocktail Studio
Internet: www.vugames.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + kunterbunte Grafik
- + für Kinder sehr schön
- für alle anderen sehr doof
- null Anspruch

ALTERNATIVE

Jimmy Neutron THQ
ca. 30 € Wertung: 50%

FAZIT

Vorsicht! Dieses Spiel gehört ausschließlich in Kinderhand!

WERTUNG **50%**

GENRE-CHECKER

ACT
60%

JNR
40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Heavy Iron Studios
Internet: www.thq.de
Erhältlich: 28.11.2004 Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 50 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Grafik & Sound ordentlich
- + recht abwechslungsreich
- unausgereifte Steuerung
- nicht sehr fesselnd

ALTERNATIVE

Shrek 2 Activision
ca. 80 € Wertung: 78%

FAZIT

Action-Hüpfen von der Stange mit Filmizenz und ohne Höhepunkte.

WERTUNG **64%**

BDFL Manager



Wo EA mit der Football-Fusion auftrumpft, versucht es Codemasters mit „Spielerlaunen“. Da verpflichtet Verein XY einen Brasilianer frisch vom Zuckerhut. Der reist an und wird von den herbstlichen Temperaturen an seinem neuen Arbeitsplatz auf den Boden der Tatsachen geholt. Nix Samba, nix Rio – auf Schalke geht es rauer zur Sache. Heimweh, Leistungsverweigerung – was macht der Manager dann? Neben den bekannten finanziellen, wirtschaftlichen und taktischen Aufgaben ist dieses Jahr also auch Fingerspitzengefühl gefragt. Nun sollte der clevere Manager die Hirngrütze aktivieren. Kauft man einen zweiten Sambakicker, gibt man so zwar wieder eine Menge Geld aus, trägt andererseits aber dazu bei, dass sich die beiden wohler fühlen und besser spielen. (BS)



Fussball Manager



Neu sind etwa die Fernsehshow und ein 3D-Highlights-Modus, der es dem Spieler erlaubt, sich auf die Schlüsselszenen eines Spieles zu konzentrieren. Denn diese sind es, die ein Spiel entscheiden. Außerdem wurden dem Programm eine neue Benutzeroberfläche, ein Spielerstatistik-System und die zentralen Spielmodi wie die „Karriere“ oder „Freie Vereinsauswahl“ spendiert. Fans wissen dies ebenso schnell zu schätzen wie die neue Einteilung der Spielerwerte. Die werden nun zwischen 1 und 10 statt zwischen -1 und +2 angegeben. Der Leistungsstand lässt sich so besser beurteilen. Die Zielgruppe beschränkt sich aber eindeutig auf fachlich fitte Spieler, die sehr gut über den aktuellen Weltfußballmarkt bescheid wissen. Gelegenheitsspielern wird sich das System nicht erschließen. (BS)



Club Football



Was ihr hier geboten bekommt, ist ein normales Arcade-Fußballspiel mit alleiniger Fokussierung auf einen Verein. Neben den drei erwähnten deutschen befinden sich noch 16 weitere, internationale Ausgaben (u.a. Real Madrid, Manchester United) auf dem europäischen Markt. Wir haben uns beim Test für BVB-Ausgabe entschieden. Alle Versionen sind spielerisch aber inhaltsgleich. Mit Club Football 2005 hat man aus Fehlern gelernt und verließ sich nicht auf eine Vereinslizenz. Neben den auf den Verein zugeschnittenen Galerien, Historien, Filmschnipsel und Informationen hat sich spielerisch und auch grafisch etwas getan. Die Veränderungen sind zwar nicht so gravierend, dass Club Football dieses Jahr in die erste Liga aufsteigt, aber eine ordentliche Alternative hat das Team um Chris Coates allemal geschaffen. (BS)

GENRE-CHECKER

SIM 90% SPS 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Internet: www.codemasters.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 60 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + aktuell
- + menschliche Komponente
- + übersichtlich
- sehr fachbezogen

ALTERNATIVE

Fußball Manager 2005 EA
ca. 60 € Wertung: 82%

FAZIT

Zicken managen kann schwer sein.

WERTUNG **84%**

GENRE-CHECKER

SIM 80% SPS 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: EA Sports
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 60 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + top recherchiert
- + neue Funktionen
- + umfangreich
- viel Fachwissen nötig

ALTERNATIVE

BDFL Manager 2005 Codemasters
ca. 60 € Wertung: 84%

FAZIT

Aktuell, umfangreich und mit neuen Funktionen. Manager greift zu.

WERTUNG **82%**

GENRE-CHECKER

SPS 90% SIM 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Internet: www.codemasters.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + neue Gameplay-Funktionen
- + neuer Editor
- + bessere Grafik
- absolutes Fan-Produkt

ALTERNATIVE

FIFA Football 2005 EA
ca. 60 € Wertung: 84%

FAZIT

Für Fans eine kleine Alternative, aber keine echte Konkurrenz für FIFA und Co.

WERTUNG **72%**

.hack Quarantine



Kite und kein Ende? Doch. Mit dem vierten Teil wird die Serie zwar nicht unter Quarantäne gestellt, aber es wird definitiv zum letzten Mal offline online gespielt bei Bandai. Somit klärt sich auf, was es mit dem Programm "The World" auf sich hat. Spielerisch hat sich natürlich nichts geändert. Spieler, die mit .hack bisher nicht warm wurden, werden es auch mit dem letzten Teil nicht werden. Allerdings kann man den letzten Teil getrost auch als den langweiligsten bezeichnen. Das Ende wirkt geschludert und die technische Seite des Spiels, ist, wie schon bei den Vorgängern, absolutes Mittelmaß. Selbst für PS2-Verhältnisse. Von daher: Wer unbedingt wissen will, wie Kites Abenteuer endet, möge zu greifen. (BS)



Ty 2



Die übliche Helden-Story: Irgendein alberner Bösewicht will die Welt beherrschen und ein paar Superfreunde wollen ihn daran hindern. Beim tasmanischen Tiger Ty gibt es aber noch eine Menge sonstigen Kram zu erledigen: Hier ein entlaufendes Kind nach Hause bringen, dort eine Ladung Dynamit mit einem Hubi transportieren. Auf einer recht großflächigen Oberwelt klappert ihr mit dem Auto in freier Reihenfolge die Aufträge ab, zur Gegnerbekämpfung dienen in der Regel zwei Bumerangs. Technisch hat das Spiel nix zu melden: Polygonzahl und Texturen liegen weit unter den Fähigkeiten der Hardware und auch der Sound haut einen nicht vom Hocker. Aber wenigstens läuft alles schön flüssig. Kann man sich kaufen, muss man aber nicht. (SRÖ)



Backyard Wrestling 2



Die Idee des "Hinterhof-Wrestling" zeigt Amateur-Wrestler bei ihren Klopereien in Nachbarn Gärten. Statt Nachbarn balgen sich bei Eidos die Musiker der Insane Clown Posse, und auch Pornosternen Tera Patrick darf mal ran. Das Kampfsystem umfasst leider viel zu wenig Moves. Die Kollisionsabfrage passt sich der Mittelmäßigkeit des Titels konsequent an. Teils greift eurer Kämpfer durch den Gegner hindurch. Nicht sonderlich elegant. Gegenüber ist der Soundtrack, der praktisch auf alles, was auch nur den Anflug von Gnade im Spieler wecken könnte, hinweg dröhnt. Aus jeder aktuellen Musikrichtung gibt's hier harte Töne zu hören. Die Präsentation ist auch ordentlich gelungen, der Nachrichtentend Talkshow-Stil hat Charme. Dennoch: Nichts, was man haben muss. (BS)

GENRE-CHECKER

RPG 80% ACT 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Bandai
Internet: www.atari.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Abschluss der Serie
- + interessantes Konzept
- technisch trocken
- Levelt euch 'nen Wolf

ALTERNATIVE

Dark Chronicles Sony
ca. 60 € Wertung: 90%

FAZIT

Der vierte und langweiligste Teil der Serie.

WERTUNG **69%**

GENRE-CHECKER

JNR 70% ACT 20% RSP 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA
Hersteller: Krome Studios
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + sehr großes Spielareal
- + zum Teil witzige Dialoge
- + abwechslungsreich
- technisch nichts Aufregendes

ALTERNATIVE

Ratchet & Clank 3 Sony
ca. 60 € Wertung: 91%

FAZIT

Kein Pflichtkauf, aber für 30 Euro nicht verkehrt.

WERTUNG **71%**

GENRE-CHECKER

BEU 90% ACT 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Eidos
Hersteller: Paradox Entertainment
Internet: www.eidos.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + teils prominente Charaktere
- + harter Soundtrack
- wenige Moves
- technisch ein Reinfall

ALTERNATIVE

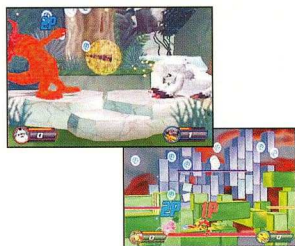
WWE Raw 2 THQ
ca. 40 € Wertung: 80%

FAZIT

Lasst die Nachbarn mal machen. Ihr braucht's nicht.

WERTUNG **63%**

Digimon RA 2



Los! Kloppt Palmon nieder“, ruft Kollege Schröder ironisch als wir Palmon schon die begehrten Digi-Up-Kugeln aus dem quietschbunten Leib geprügelt haben. Unser Digimeter ist voll und wir dürfen nun „digitieren“ – zu einem mächtigeren Digimon. Wer sich nach diesen Worten nachdenklich am Kopf kratzt, sollte davon absehen, *Digimon Rumble Arena 2* käuflich zu erwerben. Man muss schon – auch als Videospieler – eine gewisse Resistenz besitzen, um mit diesem Digi-Overkill fertig zu werden. Die *Pokémon*-Konkurrenz ist so etwas wie eine Mischung aus Beat'em-Up, Rollenspiel und Adventure, ohne jedoch von einem Spieler jenseits der 13 Jahre wahrgenommen zu werden.

Von den präpubertären Käufern dafür umso mehr. Beat'em-Ups gibt's deutlich bessere, nicht wahr? (BS)



Dragon Ball Z Budokai 3



Leider kann auch die beste Lightshow nicht über die Schwächendes Kampfsystems hinwegtäuschen. Da es keine hohen und tiefen Attacken gibt, kloppt man eigentlich nur blindwütig drauf los. Alle Combos sind somit eigentlich überflüssig geworden. Wem die Kämpfe immer noch nicht schnell genug sind, der darf sich auch gerne bei den Super-Spezial-Über-Mega-Turbo-Vernichtungsattacken bedienen. Wer hier nicht rasend schnell auf den Knöpfen herumhämmert, der wird, mitsamt dem Rest der Erdenbevölkerung, in seine Atome zerblasen. Und dann die Weltkarte. Wer hier keinen Doktor in „Dragonball Geographie“ hat, wird nach jedem Kampf erst einmal eine Viertelstunde orientierungslos durch die Gegend fliegen, bis er per Zufall den nächsten Storypunkt findet. Fans sind sicher gespannt darauf. Alle anderen spielen doch bitte die Alternative. (CS)

Duel Masters



Kartenspiele gibt es seit Hunderten von Jahren. Erstaunlicherweise überlebt diese Art des Spielens auch die Ära der Videospiele. *Duel Masters* ist der Beweis, dass sie sich auch auf TV-Serien ausweitet. Millionen von Jugendlichen weltweit spielen *Duel Masters* mit echten Karten, gucken es im Fernsehen und dürfen es nun auch in Deutschland auf der PlayStation 2 nachspielen. Das Spiel, das auf den Regeln von *Magic the Gathering* basiert, setzt auf die Unterstützung durch der Fernsehserie. Für eine wirksame Präsentation ist also gesorgt. Leider ist ein Kartenspiel per Controller verständlicherweise nicht die aufregendste Thematik für einen PlayStation-Titel. Freunde des Kartenspiels werden dennoch sicher daran Spaß haben. (BS)



GENRE-CHECKER

BEU 80% RPG ADV 10 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Bandai
Internet: www.atari.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + 45 verrückte Figuren
- überall wird „digitiert“
- kitschig-infantil
- Digimon-Delirium

ALTERNATIVE

Hyper Street Fighter 2 Capcom
ca. 30 € Wertung: 71%

FAZIT

Es ist ein Phänomen, aber der Konsole aber nur ein Hardcore-Fanprodukt.

WERTUNG **63%**

GENRE-CHECKER

BEU 90% RPG ADV 10 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Dimps
Internet: www.atari.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + bessere Grafik
- mittelmäßiges Kampfsystem
- Dragon Ball-Kenntnisse erforderlich
- keine deutsche Sprachausgabe

ALTERNATIVE

Soul Calibur 2 Namco
ca. 40 € Wertung: 88%

FAZIT

Fazit: Viel Bumm und explodierende Berge. Wenig durchdachte Kämpfe. Blech.

WERTUNG **69%**

GENRE-CHECKER

STG 60% RPG 20% GSK 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: High Voltage
Internet: www.atari.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + akkurate Umsetzung
- + enthält zehn Sammelkarten
- auf dem Schirm eher langweilig
- Fanprodukt

ALTERNATIVE

Yu-Gi-Oh! Duelists... Konami
ca. 50 € Wertung: 57%

FAZIT

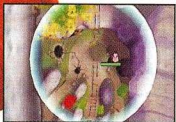
Alles, was das Kartenspiel auch hat, aber eben nur per Controller steuernbar.

WERTUNG **68%**

Future Tactics



Zugegeben: Gute Ideen sind vorhanden. Bei Schusswaffen wechselt das rundenbasierte Kampfsystem in die Ego-Perspektive und zwei Linien müssen so positioniert werden, dass ihr Schnittpunkt das Ziel trifft. Grafik und Sound sind technisch allerhöchstens Mittelmaß, vom Stil her aber ganz lustig. Der Rest des Spiels weist allerdings Mängel auf. So gibt es oft Probleme mit der Übersicht und der ganze Spielablauf wirkt durch überflüssige Eingaben etwas träge. Vor allem aber erhält man als Spieler nicht genug Informationen, z.B. über feindliche Einheiten oder die Wirkungen von Waffen. Wenn dann auch noch laufend neue Gegner aus dem Nichts ins Spiel bebeamt werden, hat das Ganze nicht mehr viel mit Taktik und Strategie zu tun. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

ACT	STG	RPG
40%	40%	20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Koch Media
Hersteller:	JoWood
Internet:	www.kochmedia.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
USK:	ab 12
Eingewöhnung:	30 Min.
Preis:	ca. 35 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + lustiger Grafikstil
- + interessante Ideen im Kampfsystem
- oft sehr unübersichtlich
- trager Spielablauf

ALTERNATIVE

Gladius	Activision
ca. 30 €	Wertung: 88%

FAZIT

Buntes und lustiges Strategiespiel für Einsteiger.

WERTUNG 70%

Kao the Kangaroo 2



Gut geklaut ist halb gewonnen: Kao 2 bedient sich hemmungslos bei bekannten Jump'n'Run-Größen. Eine große Portion Rayman mit einer Prise Crash Bandicoot, fertig. Doppelsprung, Stampfattacke, hier ein Schalter, dort ein Minispielchen – das ist zwar alles weder innovativ noch in irgendeiner Weise originell, aber ganz ordentlich zusammengebastelt. Die Steuerung geht absolut in Ordnung, die Grafik läuft zwar butterweich und ziemlich fehlerfrei, hat aber ansonsten nicht viel zu bieten. Effekte und Texturen aus der frühen Dreamcast-Ära, halt alles eher schlicht und zweckmäßig gehalten – aber hübsch. Ebenso die dezenteste Musik und die deutsche Sprachausgabe. Vor ein paar Jahren wäre das Spiel in dieser Form vielleicht sogar ein Hitkandidat gewesen, aber die Welt dreht sich halt weiter und Kao 2 ist nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Was bleibt, ist ein nettes Hüpfspiel, an dem jüngere Spieler sicher Gefallen finden werden. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

JNR	100%
-----	------

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Koch Media
Hersteller:	JoWood
Internet:	www.kochmedia.de
Erhältlich:	05.11.2004
Sprache:	deutsch
USK:	ohne
Eingewöhnung:	15 Min.
Preis:	ca. 40 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + solide Jump'n'Run-Kost
- + hübsches Leveldesign
- nichts wirklich Neues
- 'ne Spur zu leicht

ALTERNATIVE

Ty 2	EA
ca. 30 €	Wertung: 71%

FAZIT

Lustiges und simples Jump'n'Run für die jüngere Generation.

WERTUNG 70%

Hüpf in die Zukunft!

In Zusammenarbeit mit JoWood verlosen wir drei Pakete mit je einem PS2-Spiel *Future Tactics: The Uprising* und *Kao the Kangaroo: Round 2*. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, müsst ihr nur wissen, welche Wertung beide Spiele in unseren Tests erreicht haben. Aufmerksame Leser finden die Lösung natürlich in dieser Ausgabe (ihr seid sogar gaaaanz nah dran...). Die richtige Antwort bitte per Postkarte an:

BriStein Verlag GmbH
Hüpf in die Zukunft!
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

oder per E-Mail an
playgames@bristein.com.

Einsendeschluss
ist der **31.12.2004**.
Viel Glück!



RPM Tuning

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Wanadoo
Hersteller: Babylon Software
Internet: www.wanadoo.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + umfangreiches Tuning
- + flüssige Grafik
- ... die aber sonst nix taugt
- Mindestausstattung

ALTERNATIVE

Need for Speed: Underground 2 EA
ca. 60 € Wertung: 90%

FAZIT

Fahrt anderen Genre-Vertretern hoffnungslos hinterher.

WERTUNG 67%

Crescent Suzuki Racing

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Kupu
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 20 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Seitenwagen-Motorräder
- + akzeptables Fahrverhalten
- magerer Ausstattung
- fragwürdige Gegner-KI

ALTERNATIVE

Moto GP 3 Sony
ca. 30 € Wertung: 81%

FAZIT

Für ein Budget-Spiel akzeptabel, aber mehr auch nicht.

WERTUNG 61%

Rollercoaster World

GENRE-CHECKER

GSK 50% SIM 50%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Midas
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 60 Min. Preis: ca. 20 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Achterbahnen bauen!
- + ... und selbst mitfahren
- sonst nix außer Achterbahnen
- technisch schwach

ALTERNATIVE

Theme Park World 2 EA
ca. 30 € Wertung: 85%

FAZIT

Achterbahn-Fans haben ihren Spaß, alle anderen schütteln mit dem Kopf.

WERTUNG 60%

Dyn. Warr. 4 Empires

GENRE-CHECKER

ACT 80% STG 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Koel
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 40 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + etwas mehr Strategie
- + gewohnte "Qualität"
- insofern nicht wirklich notwendig
- langsam reicht's auch...

ALTERNATIVE

Dynasty Warriors 4: Extreme Legends THQ
ca. 35 € Wertung: 70%

FAZIT

Das übliche Update. Nichts, was man unbedingt braucht.

WERTUNG 70%

Gradius V

GENRE-CHECKER

ACT 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Konami
Hersteller: Treasure
Internet: www.konami-europe.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + wunderschöne Grafik
- + 2D lebt!
- + forderndes Waffensystem
- + hart, aber fair

ALTERNATIVE

R-Type Final Bigben
ca. 30 € Wertung: 82%

FAZIT

Ohne Frage das schönste und vielleicht beste 2D-Ballerspiel für die PS2.

WERTUNG 87%

Ribbit King

GENRE-CHECKER

GSK 60% SPS 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Bandai
Internet: www.atari.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Frösche klatschen!
- + durchgeknallter Humor
- technisch mau
- (zu) viele Spielunterbrechungen

ALTERNATIVE

Outlaw Golf TDK
ca. 30 € Wertung: 78%

FAZIT

Abgedrehtes und witziges Spiel, aber recht mau umgesetzt.

WERTUNG 58%

Außerdem erschienen

Hugo: Cannoncruise

Evil Prophecy



Crimson Sea 2

GENRE-CHECKER

 ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Koch Media
 Hersteller: ITE Media
 Internet: www.kochmedia.de
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
 Sprache: deutsch USK: ohne
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + akzeptable Grafik
- + kurzzeitig recht spaßig
- auf Dauer hingegen weniger
- ...mangels Abwechslung

ALTERNATIVE

Motorsiege Koch Media
 ca. 20 € Wertung: 61%

FAZIT

Anfangs lustige, später langweilige Boots-Ballerei.

WERTUNG **51%**

GENRE-CHECKER

 ACT
60%

 BEU
40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Konami
 Hersteller: Konami
 Internet: www.konami-europe.com
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
 Sprache: deutsch USK: ab 16
 Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- bitte
- nicht
- darüber
- sprechen

ALTERNATIVE

Onimusha 3 Capcom
 ca. 60 € Wertung: 91%

FAZIT

Kolossaler Tiefschlag. Schlimmer geht's kaum noch.

WERTUNG **27%**

GENRE-CHECKER

 ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
 Hersteller: Koei
 Internet: www.thq.de
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
 Sprache: deutsch USK: ab 12
 Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Dynasty Warriors im Weltraum
- + actionreich und gradlinig
- + coole Poi-Angriffsarten
- schwaches Leveldesign

ALTERNATIVE

Dynasty Warriors 4 THQ
 ca. 60 € Wertung: 72%

FAZIT

Rasantes Action-Spektakel mit ein paar Designschwächen.

WERTUNG **75%**

Motorsiege

Seek & Destroy

Under the Skin

GENRE-CHECKER

 ACT
80%

 RSP
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Koch Media
 Hersteller: Play It
 Internet: www.kochmedia.de
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
 Sprache: deutsch USK: ab 6
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 20 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + schnelle, flüssige Grafik
- + einfache Steuerung
- plummes Spielprinzip
- null Langzeitmotivation

ALTERNATIVE

Seek & Destroy Koch Media
 ca. 20 € Wertung: 40%

FAZIT

Kurzweilige Baller-Action, aber nichts von Dauer.

WERTUNG **61%**

GENRE-CHECKER

 ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Koch Media
 Hersteller: Play It
 Internet: www.kochmedia.de
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
 Sprache: englisch USK: ab 12
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 20 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Panzer fahren!
- eher Spielzeugpanzer
- ...die mit Lasern schießen
- technisch mies

ALTERNATIVE

Motorsiege Koch Media
 ca. 20 € Wertung: 61%

FAZIT

Wer Panzer will, soll zur Bundeswehr gehen!

WERTUNG **40%**

GENRE-CHECKER

 ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Capcom
 Hersteller: Capcom
 Internet: www.capcom-europe.com
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
 Sprache: englisch USK: ab 6
 Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + mit Alien Chaos verursachen
- + schrager Humor
- + lustiger Grafikstil
- nutzt sich schnell ab

ALTERNATIVE

Sly 2: Band of Thieves Sony
 ca. 60 € Wertung: 89%

FAZIT

Durchgeknallte Spaß-Anarchie, die aber nicht allzu lang fesselt.

WERTUNG **64%**

ZUBEHÖR IM TEST

4 in 1 Leather Force Feedback

Die Fußpedaleinheit sieht etwas abenteuerlich aus, ermöglicht aber weniger gleichmäßiges Bedienen, als man beim Anblick der vielen Gelenke glauben mag. Das Lenkrad selbst ist mit Leder überzogen und schick verschnürt – das sieht edel aus und riecht nach Schuhgeschäft. Da es für Xbox, PS2, GC und PC verwendet werden kann, sind die Tasten mehrfach beschriftet, die Belegung kann aber wie üblich verändert werden. Neben der

Tischhalterung gibt es noch zwei Klammern für die Oberschenkel. Die Verarbeitung ist an sich gut, der Force Feedback-Effekt funktioniert allerdings nur am PC. Das macht das Lenkrad für Konsolenspieler natürlich weniger interessant.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Jölleneck
Hersteller:	Speed Link
Internet:	www.speed-link.com
Preis:	79,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG



Speedster Pure

Diese Lenkrad-Reihe hat uns ja schon mit den Modellen Speedster 3 und Speedster 3 Force Shock begeistert. Speedster Pure ist nun die kleinere und abgespeckte Billig-Variante. Zu Gunsten eines Niedrigpreises muss man jedoch Einbußen bei der Verarbeitung in Kauf nehmen: Die Fußpedale sind klein und nicht sehr robust, der Vibrationsmotor ist kaum der Rede wert, die Lenkachse wackelt und generell dominiert hier billig wirkendes Plastik. Nichts mehr zu spüren

von der Top-Qualität der beiden großen Brüder. Aufgrund des Spottpreises mag man ein Auge zudrücken, aber wir würden das Lenkrad wirklich nur Spielern empfehlen, die extrem knapp bei Kasse sind.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Fanatee
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	34,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG



Nano Pad

Mini" oder "Micro" wäre noch zu groß, Madrics geht gleich in den Nano-Bereich. Somit ist das Nano Pad wohl auch der so ziemlich kleinste derzeit erhältliche PS2-Controller, deswegen aber nicht zwangsläufig schlechter als die großen Kollegen: An den Joysticks gibt es ebenso wenig zu bemängeln, wie an den vier Aktionsbuttons. Die Schultertasten sind bei größeren Modellen auch oft deutlich klappriger und schlechter. Die beiden Gummiprofile an den Griffen sind ein

netter Gag und selbst das Steuerkreuz ist ein Kreuz – wenn auch ein eher schwammiges. Um mal das Phrasen-Schwein zu schlachten: Klein, aber fein!

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Madrics
Hersteller:	Madrics
Internet:	www.madrics.de
Preis:	12,90 €
Erhältlich:	Jetzt!

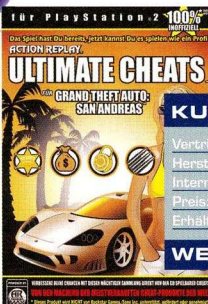
WERTUNG



Ultimate Cheats

Das Action Replay-Cheatsystem ist ja vielen Spielern schon seit Jahren ein Begriff. Aber was soll man mit tausenden Cheats zu hunderten von Spielen, wenn man selbst nur eine Handvoll Titel hat? Daher gibt es von Datel schon seit längerem die Ultimate Cheats-Reihe – eine Art Action Replay für jeweils nur ein Spiel. Ihr Startet also wie üblich die Cheat-DVD, wählt eure Cheats aus (unendlich Munition, alles freigeschaltet etc.) und legt dann das Spiel ein. Natürlich gibt es

nicht zu jedem PS2-Spiel eine eigene Cheats-DVD, aber zumindest zu den "großen", erfolgreichen. Die letzte Version gab es für Final Fantasy X-2, brandaktuell gibt es nun eine Cheat-DVD für GTA: San Andreas.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Datel
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	12,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

RGB Kabel Pro Plus

Man kann es nicht oft genug betonen: Ein RGB-Kabel sollte eigentlich zur Grundausstattung eines jeden Konsolenspielers gehören. Durch die getrennte Übertragung der Farbsignale für Rot, Grün und Blau (die Grundfarben, aus der der Fernseher alle anderen Farben mischt) werden eine deutlich höhere Bildschärfe und kräftigere Farben erzielt. Dabei muss es nicht dieses Kabel von Madrics sein – alle anderen verrichten ihren Dienst genauso gut. Die meisten haben noch einen kleinen Schalter, um bei Konsolen älteren Baujahrs eine Fehlfunktion (Grünstich bei DVD-Wiedergabe) zu umgehen. An diesem Exemplar ist noch ein Video-Ausgang am

Konsolen-Stecker – praktisch für den Anschluss von Lightguns mit GunCon2-Unterstützung.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Madrics
Hersteller:	Madrics
Internet:	www.madrics.de
Preis:	16,90 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

4 Player Multi-Port

Bekannterweise sind die Xbox und der GameCube von Haus aus mit vier Controller-Steckplätzen ausgestattet. Die PlayStation 2 hingegen nur mit zweien – wie soll man da mit vier oder mehr Personen spielen können? Die Antwort lautet "Multiplayer-Adapter" – diese Dingie gibt es im Grunde schon so lang wie die PS2 selbst. Der Adapter wird in einen der beiden Controller-Ports gestöpselt und "teilt" sie durch vier. Mit zwei Multi-Ports können also acht Controller

angeschlossen werden. Zudem werden auch die Steckplätze für Memory Cards durchgeschleift. Hintereinanderschaltung funktioniert übrigens nicht: Man kann nicht vier Multi-Ports an einen fünften anschließen, um daraus dann 16 Steckplätze zu zaubern.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	NBG
Hersteller:	MadCatz
Internet:	www.nbgshop.de
Preis:	24,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

Head Hunter Gun

Trotz der kleinen Ausmaße liegt diese Lightgun auch gut in großen Händen. Von der Ausstattung stimmt auch alles, Autofeuer, Auto-Reload, Nachladetaste am Schaft, Vibrationsfunktion. Eine Buchse zum Anschluss der Fußpedale zum Nachladen ist ebenfalls vorhanden, die Pedale selbst hingegen nicht. Größtes Manko ist allerdings der Abzug: Dieser ist kein Hebel, sondern eher ein "Schieber". Allerdings mit einem etwas zu langen Schiebeweg und auch nicht sonderlich straff,

sondern eher klapprig und lose. Bei Einzelschüssen nicht unbedingt das Problem, für schnelles Dauerfeuer ist der Abzug aber zu unpräzise, da nicht jeder einzelne Schuss registriert wird.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Madrics
Hersteller:	Madrics
Internet:	www.madrics.de
Preis:	24,90 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

Tri Mode Controller

Die Bezeichnung "Tri Mode" beschreibt die drei Betriebsmodi: Digital, Analog und Lenkrad bzw. Negcon-Modus. Letzterer ermöglicht es, mit dem rechten Analogstick Gas und Bremse zu betätigen, falls ein Spiel, das nicht schon von Haus aus bieten sollte. Ältere Titel wie Ridge Racer V wären solche Verteter. WipEout Fusion theoretisch auch, aber das erlaubt keinen Moduswechsel. Ansonsten geht der Controller im Großen und Ganzen in Ordnung. Statt eines ganzteiligen Steuer-

kreuzes gibt es hier vier Einzeltasten. Die Joysticks sind vielleicht etwas zu straff und die Schultertas

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Madrics
Hersteller:	Madrics
Internet:	www.madrics.de
Preis:	8,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

Ich abonniere

Ich erhalte die *Play Games* ein Jahr lang (6 Ausgaben) frei Haus zum Preis von € 29,40, Ausland € 34,40. Kündige ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf, verlängert sich das Abonnement automatisch um ein weiteres Jahr. Die Frist für eine schriftliche Kündigung beträgt danach ebenfalls drei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres.

Persönliche Angaben:

Name, Vorname:

Straße:

PLZ, Ort:

Land:

Geburtsdatum:

E-Mail*:

Telefon*:

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

* nur für Rückfragen, garantiert keine Werbung

Ich weiß, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Play-Games Aboservice, Kantstr. 5-13, 44867 Bochum widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Abo-Nr.:

(wird vom Verlag ausgefüllt)

Ich zahle

- ☐ Geld liegt bei
☐ per beigefügtem Verrechnungsscheck
☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich euch, die Beträge von meinem Konto abzubuchen (nur bei deutschen Girokonten):

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

- ☐ per Vorausüberweisung auf Kto.-Nr.: 132 964 101 bei der Volksbank Gronau (BLZ 401 640 24), bitte als Verwendungszweck den Namen des Bestellers und die gewünschte Abopremie angeben.
 (IBAN DE 90 401 640 240 132 964 101)
 (BIC: GENODEM1GRN)

Ich habe gewonnen

Ich habe den neuen Leser gewonnen und weiß, dass ich mich nicht selbst werben kann und dass der neue Leser weder in den letzten 24 Monaten Abonnent gewesen noch in meinem Haushalt leben darf. Als Vermittlungsprämie wünsche ich mir

- ☐ PS 2 Black Book # 1 & # 2
☐ Resident Evil Buchpaket
☐ Action Replay MAX
☐ Game Talk

Persönliche Angaben:

Name, Vorname:

Straße:

PLZ, Ort:

Land:

Unterschrift:

Leser werben Leser!

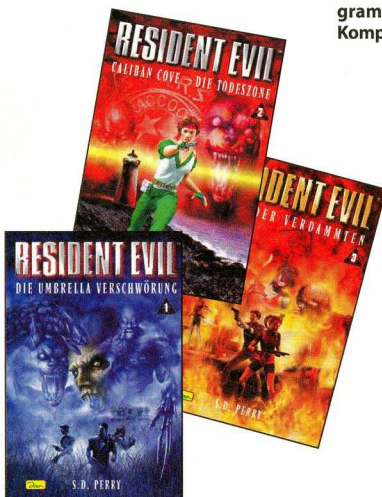
Die Vorteile liegen auf der Hand: Ein Abo spart bares Geld und jede Ausgabe wird pünktlich frei Haus geliefert. Du kannst auch andere von diesen Vorteilen überzeugen? Dann darfst du eine dieser großartigen Vermittlungsprämien einstreichen:



- ▶ **PS2 Black Book # 1 und # 2**
 Beide *PS2 Black Books* und damit ein Wahnsinns-Arsenal an Lösungen, Karten, Secrets und Tipps sowie das mit Abstand umfangreichste Cheats-Lexikon am Markt.



- ▶ **Game Talk**
 Das USB-Headset für Profis, mit programmierbarem Speicher für volle Kompatibilität zu den neuesten Games.

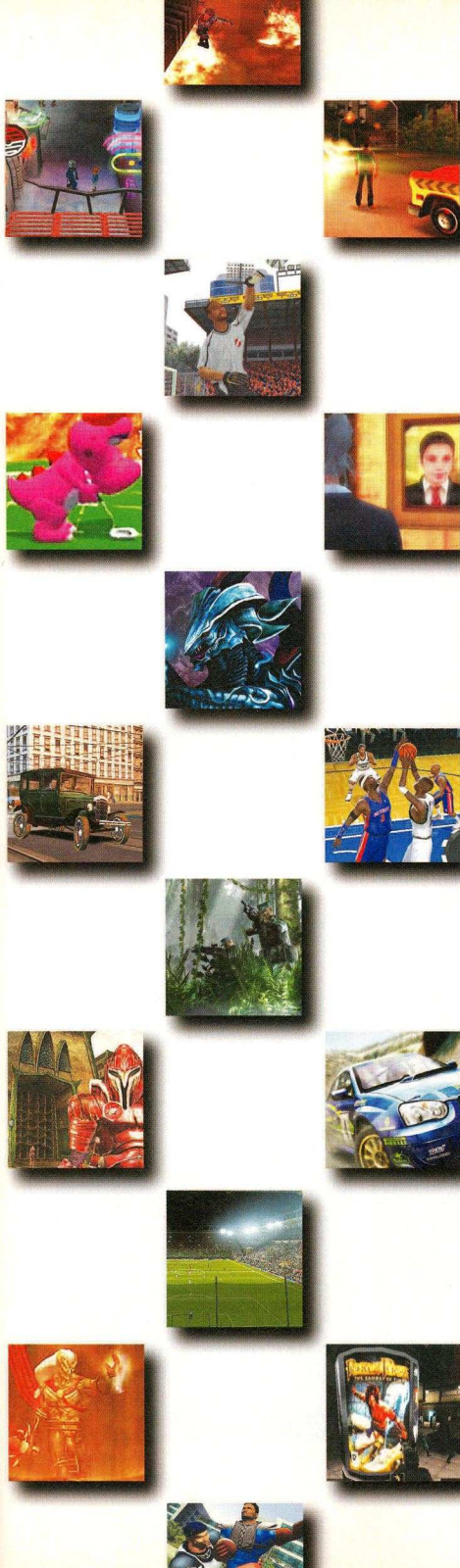


- ▶ **Resident Evil Buchpaket**
 Die ersten drei Bände der *Resident Evil*-Saga als Taschenbuchausgabe aus dem Dino-Verlag. Die ideale Lektüre für alle Horrorfans!



- ▶ **Action Replay MAX**
 Das ultimative Cheatsystem mit über 30.000 mitgelieferten Codes und neuem Interface.

JETZT IM HANDEL



Über **200 Tests** aller PS2-, Xbox- und GameCube-Spiele dieses Jahres!

Außerdem:

Alle deutschen Videospiele (über 1.000!) der aktuellen Konsolengeneration als Testübersicht, das beste Konsolenzubehör aus 2004, übersichtlicher Genre-Finder, Ausblick: Das kommt 2005 und vieles mehr!

Plus:

Großes Gewinnspiel mit sagenhaften Preisen!

Jetzt bestellen und ratz-fatz im Briefkasten haben. Versand- und portokostenfrei für € 6,50!

Bestellcoupon

Bitte ausfüllen

und einsenden an:

Name:

BriStein Verlag GmbH

Straße:

VSJB

PLZ/Ort:

Kantstr. 5-13

Land:

44867 Bochum

Zahlungsweise (nur diese drei Möglichkeiten)

☐ Bargeld liegt bei

☐ V-Scheck liegt bei

☐ Vorausüberweisung an MediaPro,

Konto 132 964 101, BLZ 401 640 24 bei der Volksbank Gronau

(IBAN: DE90401640240132964101 - BIC: GENODEM1GRN).

Bei Vorausüberweisung bitte Ihren Namen und VSJB angeben.

THE DAY AFTER TOMORROW

Der wohl coolste Film des Jahres nun auf DVD!

Es kommt nicht oft vor, dass ein Hollywoodstreifen für ernsthafte Diskussionen unter Wissenschaftlern sorgt. Wenn es im Film faustdick hagelt und in den realen Nachrichten Hurrikan Ivan über die Karibik fegt, regt Emmerichs Katastrophenfilm durchaus zum Nachdenken an. In der Realität als auch im Film werden Warnungen namhafter Klimaforscher ignoriert. Das Ende der Anti-Kyoto-Einstellung ist eine optisch packende Öko-Katastrophe. Wenn schon riesige Vogelschwärme New York verlassen, schleicht sich ein ungutes Gefühl ein. Erst recht, wenn eine gewaltige Flutwelle durch die Stadt rast und alles mit sich reißt. Noch bevor die ganze Chose wegen eines extremen Temperatursturzes zufrüht, bahnt sich zwischen dem in New York feststehenden Filius des klimatologischen Oberwachers Jack Hall (Dennis Quaid) und der hübschen Laura eine Liebesgeschichte an. Diese Mär um Liebe, Väterlichkeit und Freundschaft scheint aber bloß der Kitt, um der Regierung Bush in Form von weiteren Spezialeffekten deren verfehlte Umweltpolitik nahe zu bringen. Und das eiskalt.

Klimaforscher

Soviel optischer Bombast braucht auch ein entsprechendes Bild. Das bekommt ihr hier auch geboten. Besonders gut gefällt uns die Farbsättigung des Films. Da es aber in der zweiten Hälfte des Films sehr weiß zugeht, sind leider gelegentlich einige Unregelmäßigkeiten im bildlichen Schnee und Eis zu sehen. Abseits dessen aber liefert die DVD ein absolut überzeugendes Bild. Etwas schlechter zeigt sich der Ton. In Dolby Digital 5.1, wie auch auf der DTS-Spur lassen es vor allem während der Tornadoszene in Los Angeles und während des Superiesturms in New York ordentlich aus den Surroundboxen krachen. Allerdings ist diesbezüglich doch noch mehr drin, was DVDs wie etwa *Master and Commander* eindrucksvoll beweisen. Was ihr an Zusatzmaterial geboten bekommt, ist davon abhängig, ob ihr euch die Single-Version oder die Special-Edition (zwei Discs) zulegt. Letztere bietet knapp drei Stunden Material.

Hier kommen neben Emmerich auch Produzenten und Techniker zu Wort. Neben gelöschten Szenen gibt es noch acht lange Features, die sich entweder mit dem Klima der Erde befassen oder die vielen Special Effects beleuchten. Die beiden außerdem vorhandenen Audiospecials kann man aber getrost vergessen. (BS)



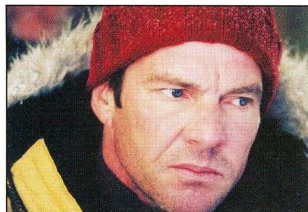
New York wie auch der größte Teil Nordamerikas versinken erst in Wasser, dann in Eis.



Der Superiesturm hat New York in ein friedliches, aber tödliches Weiß getaucht.



Los Angeles bekommt von mehreren Tornos gleichzeitig Besuch. Viel bleibt nicht übrig.



Dennis Quaid als klimatologischer Zeigefinger. Er bleibt aber von seiner Regierung ungehört.



Erst Aliens, dann Gozilla und nun Wasser – New York bekommt es immer hart ab.

KURZ + KNAPP

QT:	The Day After Tomorrow
Vertrieb:	Fox Home
Internet:	www.fox.de
Land:	USA
Jahr:	2004
Genre:	Action
Länge:	119 Min.
Preis:	ca. 20 €
Erhältlich:	Jetzt!

REGIE

Roland Emmerich

DARSTELLER

Dennis Quaid, Jake Gyllenhaal, Emmy Rossum

Bild: 16:9 Ton: dts FSK: 12

Film:	
Bild:	
Ton:	
Extras:	

FAZIT

Die filmische Abrechnung mit allen Luftverschmutzern.

GESAMT

DIE BOURNE-IDENTITÄT Special Edition

In den US-Kinos hat die Fortsetzung des Agententhrillers mit Franka Potente schon Catwomen den kommerziellen Schneid abgekauft. Höchste Zeit, noch vor dem Kinostart in Deutschland eine Special Edition des Originals in die Läden zu stellen. Doch was hat diese zu bieten? Der Film ist selbstredend gleich geblieben. Allerdings kann man ihn nun um genau zehn Minuten und 15 Sekunden verändern. Denn solange dauern der alternative Anfang und das neue alternative Ende zusammen. Die Änderungen

sind über das Play-Menü einstellbar. Ansonsten gibt es aufgestocktes Material, das teilweise dem der Vanilla-Version gleicht. Neu sind die drei Featurettes „Von Identität zu Verschwörung“, „Im Inneren einer Kampf-Szene“ und „Die Bourne-Diagnose: psychologisches Gutachten“. Mit „Der Bourne-Erfinder: Autor Robert Ludlum“ und „Zugang gewährt: Interview mit Drehbuchautor Tony Gilroy“ werden zwei wichtige Köpfe der Filmidee vorgestellt. Entsprechend ist die SE nur was für große Fans der Geschichte. (BS)



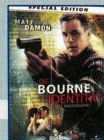
Die Rolle an Matt Damons Seite war **Franka Potente**s Durchbruch in Hollywood.



Wo der Gedächtnislose Jason Bourne auch hingeht, man will **ihn töten**. Weswegen?

KURZ + KNAPP

Original Titel: The Bourne Identity
Vertrieb: Universal
Internet: www.universal.de
Land: USA
Jahr: 2002
Genre: Thriller
Länge: 114 Min.
Preis: ca. 15 €
Erhältlich: Jetzt!



REGIE

Doug Liman

DARSTELLER

Matt Damon, Franka Potente, Chris Cooper

Bild: 16:9 Ton: FSK: 12

Film:
Bild:
Ton:
Extras:

FAZIT

Die neuen Extras lohnen den Aufpreis nicht.

GESAMT

DAS GEHEIME FENSTER

Wie der Buchvorlage geht auch dem Film mit Jonny Depp auf halber Strecke die Puste aus. Dabei beginnt der Psychothriller viel versprechend: Schriftsteller Mort Rainey, zerrüttet durch Scheidung und Antriebslosigkeit, lebt zurückgezogen in den Wäldern New Yorks. Bis plötzlich der Psychopath John Shooter auftaucht und von Rainey verlangt, er solle das Ende einer seiner Bücher ändern. Nachdem erst Rainey's Hund an die Hauswand genagelt wird, fackelt kurz darauf das Haus seiner Ex-Frau ab. Wenn der

Autor nicht bald das tut, was Shooter verlangt, sollen schlimmere Dinge passieren. Das Bild des durchschnittlichen Films ist deutlich besser. Columbia hat eine DVD geschaffen, die vor allem durch eine gute Detailschärfe punkten kann. Der Ton hingegen ist recht unspektakulär. Dialoge prägen die Akustik des Films. Allerdings gibt es auch keine Störeffekte. Regiekommentar, entfallene Szenen, Animationen und Trailer sind Standard. Interessant sind als Bonus nur die Featurettes. (BS)



Verdammt! Seine Ex hat 'nen Neuen. Und **Mort Rainey** deswegen richtig miese Laune.



Wer bekommt das Haus? Das typische **Streitgespräch** gespaltenen Eheleute.

KURZ + KNAPP

Original Titel: Secret Window
Vertrieb: Columbia Home
Internet: www.columbia.de
Land: USA
Jahr: 2003
Genre: Thriller
Länge: 92 Min.
Preis: ca. 20 €
Erhältlich: Jetzt!



REGIE

David Koepp

DARSTELLER

Jonny Depp, John Turturro, Maria Bello

Bild: 16:9 Ton: FSK: 16

Film:
Bild:
Ton:
Extras:

FAZIT

Empfehlung für Depp-Fans, King-Freunde werden enttäuscht.

GESAMT

RONIN Gold Edition

Anfang der 90er Jahre treffen sich fünf ehemalige Klassenfeinde und Agenten in einem Pariser Lagerhaus. Ein höchst lukrativer Job wartet auf die nun arbeitslosen Spione. Ausgerechnet die Irin Deirdre wirbt den Trupp an, um einen mysteriösen Koffer zu beschaffen. Neben der IRA und einem Russenkommando, kommen den fünf Söldnern auch alte Rivalitäten in die Quere. Denn kaum ist der Coup gelungen, macht sich Ex-KGBler Gregor mit dem Koffer aus dem Staub...Glücklicherweise hat man bei der

Gold Edition auf eine französische, spanische und italienische DD 5.1-Spur verzichtet. Somit hat sich auch das Bild im Vergleich zur Standardversion etwas gebessert. Der Ton bietet vor allem in den grandiosen Actionsequenzen eine flotte Dynamik, die leider in den restlichen Szenen gänzlich verschwindet. Das Bonusmaterial umfasst auf der zweiten DVD fast drei Stunden und ist durchweg sehr interessant. Sechs Featurettes, ein Interview und ein alternatives Ende warten auf euch. **(BS)**



So sehen **Kameras** aus, die Actionsequenzen bei Verfolgungsjagden aufnehmen müssen.



Altmeister **Robert DeNiro** spielt den Ex-CIA-Mann Sam. Waffen sind sein Hobby.

KURZ + KNAPP

Original Titel: Ronin
Vertrieb: MGM Home
Internet: www.mgm-home-entertainment.de
Land: USA
Jahr: 1999
Genre: Action
Länge: 117 Min.
Preis: ca. 20 €
Erhältlich: Jetzt!



REGIE

John Frankenheimer

DARSTELLER

Jean Reno, Robert DeNiro,
Natascha McElhone

Bild: **16:9** Ton: **Dolby Digital** FSK: **16**

Film:
Bild:
Ton:
Extras:

FAZIT

Cooler Agentenstory und abgefahrene Verfolgungsjagden.

GESAMT

THE LOST BOYS Special Edition

Wenn man will, kann man *The Lost Boys* als Geburt des modernen Vampirfilms betrachten. Die Blutsauger hausen nicht länger in modrigen Schlössern irgendwo in der tiefsten Einöde, sondern sind Punks, fahren Motorrad und leben mitten unter uns. Genauer im kalifornischen Küstenstädtchen Santa Clara. Dort terrorisiert eine Meute junger Vampire in Lederkluft die Einwohner des Ortes, bis noch jüngere Menschen den Schneid haben, sich den partywütigen Blutsaugern entgegen zu stellen. Regisseur

Joel Schumacher scharrte damals eine Riege Schauspieler um sich, die noch am Anfang ihrer Karriere standen. In Sachen Bild hat Warner erstaunlich viel rausgeholt. Der Film leistet sich nur an wenigen Stellen echte Schwächen. Der Ton wurde weniger gut restauriert. Zwar handelt es sich um einen DD 5.1-Mix, doch der liest sich auf dem Papier besser, als er sich anhört. Neben diversen Audiokommentaren und Dokus ist vor allem das Featurette über die Maske des Films sehenswert. **(BS)**



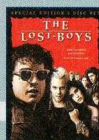
Der Film war von seiner Idee her der **Konkurrenz** um Jahre voraus. Immer noch gut.



Kiefer Sutherland in einer seiner ersten großen Rollen: Als fieser Obervampir.

KURZ + KNAPP

Original Titel: The Passion of the Christ
Vertrieb: Highlight
Internet: www.highlightfilm.de
Land: USA
Jahr: 1987
Genre: Action
Länge: 93 min.
Preis: ca. 20 €
Erhältlich: Jetzt!



REGIE

Joel Schumacher

DARSTELLER

Kiefer Sutherland, Corey Haim,
Corey Feldman

Bild: **16:9** Ton: **Dolby Digital** FSK: **16**

Film:
Bild:
Ton:
Extras:

FAZIT

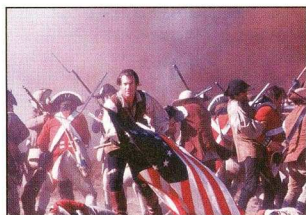
Die Geburt des modernen Vampirfilms, jetzt als SE.

GESAMT

HELDEN-BOX

Schlichter kann man eine Box wohl kaum betiteln. Diese Bundle-Aktion von Columbia beinhaltet die Filme *Der Patriot* mit Mel Gibson, *Johanna von Orleans* mit Milla Jovovich und *Glory* mit Denzel Washington. Alle drei für sich genommen gute Filme, wobei *Der Patriot* (Inhalt: Amerikanischer Unabhängigkeitskrieg) sogar als echte Ton-Referenz durchgeht. Wer seine Heimkinoanlage einmal richtig fordern will, ist hier gut bedient. Die Schlachtszenen des Films haben es in sich. Der inhaltlich stärkste

(vier Oscars) Streifen *Glory* (Inhalt: Amerikanischer Bürgerkrieg) hingegen kann in Deutsch nur 4.1-Sound bieten. Luc Bessons *Johanna von Orleans* leistet sich keine großen Schwächen, sticht aber auch in keiner Kategorie wirklich heraus. Die Extras sind mit denen der Einzelverkaufsversionen weitgehend identisch. Kaufargument für das Bundle ist eindeutig der Preis, der mit knapp 20 Euro auch voll in Ordnung geht. Einzelnen bezahlt man für die drei Historienfilme deutlich mehr. **(BS)**



Mel Gibson als patriotischer Amerikaner in Emmerichs *Der Patriot*.



Von Gott berufen: Milla Jovovich kämpft für Frankreich gegen die englischen Invasoren.

KURZ + KNAPP

Original Titel: Scary Movie 3
Vertrieb: Universal
Internet: www.ulp.de
Land: USA
Jahr: 1999-2000
Genre: Action/Drama
Länge: 428 Min.
Preis: ca. 20 €
Erhältlich: Jetzt!

REGIE

diverse

DARSTELLER

Mel Gibson, Milla Jovovich,
Denzel Washington

Bild: 16:9 Ton: FSK: 16

Film:
Bild:
Ton:
Extras:

FAZIT

Preislich gutes Bundle mit drei sehenswerten Filmen.

GESAMT

KURZ + KNAPP

Original Titel: Married with Children Season 2
Vertrieb: Buena Vista
Internet: www.columbia.de
Land: USA
Jahr: 1987-88
Genre: Komödie
Länge: 510 Min.
Preis: ca. 25 €
Erhältlich: Jetzt!

REGIE

diverse

DARSTELLER

Ed O'Neill, Kaley Sagal,
Christina Applegate

Bild: 4:3 Ton: FSK: 6

Film:
Bild:
Ton:
Extras:

FAZIT

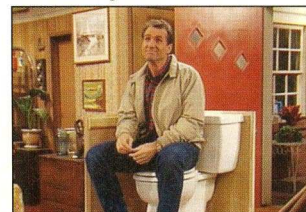
Inhaltlich klar der König des Klos, technisch schwach.

GESAMT

EINE SCHRECKLICH NETTE FAMILIE - Staffel 2

Eines steht fest: Al Bundy, seines Zeichens der wohl erfolgloseste Familienvater der Welt, hat es verdient, auf DVD gebannt zu werden. Columbia tut uns den Gefallen. Allerdings ist die Bild- und Tonqualität der zweiten Staffel wie schon beim Vorgänger recht dürftig ausgefallen. Unschärfe, Überlichtung und Farbmarm bringen auch auf DVD keine sichtbare Qualitätssteigerung im Vergleich zur ausgestrahlten TV-Fassung. Ob hier mehr rauszuholen

wäre, lässt sich schwer sagen. Ob es sich Columbia gar vorbehält, irgendwann eine qualitativ bessere Fassung herauszubringen? Der Ton der Box ist im englischen Original zwar in Stereo aufgenommen, die deutsche Tonspur allerdings nur in Mono. Beide Fassungen klingen aber ähnlich. Auch mit Extras geizt man erneut. Außer einem Trailer findet ihr nichts auf den DVDs. Die 22 Folgen der Jahre 1987-88 sind aber inhaltlich gewohnt humorig. **(BS)**



Hier hockt Al am liebsten. Auf dem Klo nerven weder Frau Peg noch die Kinder.



Der typische Psycho-Dad Gesichtsausdruck, der Ed O'Neill zu bekannt machte.

LESERTESTS

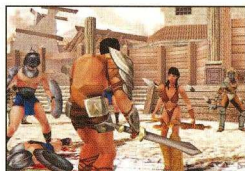
Alle Veröffentlichungen werden mit einer Überraschung belohnt. Einsendungen bitte an playgames@bristein.com.

◀ **WIR MEINTEN / DU MEINST** ▶

GLADIATOR Schwert der Rache

Mit ungezählten Mordwerkzeugen macht sich Gladiator „Invictus“ Thrax auf, der römischen Götterwelt das Fürchten zu lehren. Schmackofatige Grafik geht dabei mit einem klasse Soundtrack einher und versucht, das einfache Spielprinzip zu übertünchen. Für Splatter-Fans definitiv einen Blick wert (oder zwei...oder drei...!)

Christian Schmid, 83 %



Na ja, da hätte man aber mehr draus machen können. Die grafischen Effekte sind zwar nicht schlecht und auch das Spielprinzip weiß zu begeistern, doch die Spieldauer ist vollkommen unzureichend. Da können auch die genialen Endgegnerkämpfe nichts dran ändern.

Hugh Jazz Köln, 68 %

GOBLIN COMMANDER Unleash the Horde

Das Spiel wurde von Grund auf für Videospielkonsolen konzipiert und somit auch für den Controller praktisch maßgeschneidert. *Goblin Commander* versucht gar nicht erst, sich mit *Warcraft III* zu messen. Kein Spiel für PC-Strategen, sondern für Videospieler, die in den Genuss eines tollen Strategiespiels kommen wollen.

Stefan Schröder, 80 %



Wer schon einmal auf dem PC gezockt hat, weiß: Strategiespiele und Konsolen passen einfach nicht zueinander. *Goblin Commander* gibt sich zwar alle Mühe, wirkt aber trotzdem gezwungen und ziemlich hektisch. Kein schlechtes Spiel, doch für Strategen ist der PC die bessere Wahl.

Johannes Meisterscheidt Karlsruhe, 72%

HEADHUNTER Redemption

Jack und Leeza führen den Spieler durch eine dichte und spannend präsentierte Story voll cooler Einfälle und genial präsentierte Gefechte. Leider sind die Kämpfe gleichzeitig die größte Schwäche von *Headhunter*, da es dabei von Zeit zu Zeit doch recht unfair vonstatten geht.

Stefan Schröder, 84 %



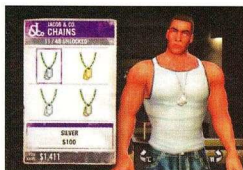
Einfach cool: Jack mit Sonnenbrille und Knarre im Arm gegen den Rest der Welt. Leeza ist eine erfrischende Neuerung für Fans des Vorgängers. Die teilweise unfairen Stellen sind mit einigem Fleiß auch zu schaffen; die Story um die Stadt Above ist einfach zu gut um aufzugeben.

Mark KnisakDortmund, 89 %

DEF JAM Fight for New York

Es macht richtig Spaß, sich mit seinen eigens erstellten Rappern durch die New Yorker Unterwelt zu kloppen! Der coole Storymodus und die abgefahrenen Moves halten euch für einige Zeit gefangen. Leider bewegen sich die Gangstas manchmal im Zeitlupentempo. Etwas mehr Speed hätte hier gut getan.

Björn Seum, 87 %



Nimm das, Busta Rhymes! Und du, Ice-T! Nimm das! Kein anderes Spiel bringt so viel Schadenfreude wie *Def Jam: Fight for NY*! Mit Kumpels kommen die Kämpfe in den interaktiven Arenen noch mal so gut. Wer allerdings ein voll ausgebautes Wrestling-Spiel erwartet wird enttäuscht.

Anne Frese Wetter, 84 %

SERVICE

Accclaim

Leuchtenbergring 20
81677 München
Hotline: 0190/824663
Mo.-Fr. 8-24 Uhr
Website: www.accclaim.de
E-Mail: hilfe@accclaimworld.net

Activision Deutschland GmbH

Brunnfeld 2-6
93133 Burglengenfeld
Hotline: 0190/510055
Mo.-Fr. 14-18 Uhr; Sa. 16-18 Uhr
Website: www.activision.de
E-Mail: info@activision.de

Atari

Hanauer Landstraße 184
60314 Frankfurt/Main
Hotline: 0190/771883
Mo.-Fr. 14-19 Uhr
Website: www.atari.de
E-Mail: Support.auf@Website

Avalon Interactive

Deutschland GmbH
Behringstraße 16b
22765 Hamburg
Hotline: 0190/771888
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.vid.de
E-Mail: Support.auf@Website

Bigben Interactive GmbH

Walter-Gropius-Straße 24
50126 Bergheim/Erft
Hotline: 0700/22787767
Mo.-Fr. 12-16 Uhr
Website: www.bigben-interactive.de
E-Mail: info@bigben-interactive.de

BMS Modern Games

Handelsagentur GmbH
Pascalstraße 17
52076 Aachen
Hotline: 02408/959209
Mo.-Fr. 14-17 Uhr, Di. 9-12 Uhr
Website: www.modern-games.com
E-Mail: info@modern-games.com

Codemasters GmbH

Rosenheimer Straße 139
81671 München
Hotline: 0190/824644
Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr
Website: www.codemasters.de
E-Mail: kundendienst@codemasters.com

Electronic Arts GmbH

Triforum Cologne
Innere Kanalstraße 15
50823 Köln
Hotline: 0190/787906
Mo.-Sa. 9.30-13 und 14-17.30 Uhr
Website: www.electronicarts.de
E-Mail: de-cs@ea.com

Flashpoint AG

Biedenkamp 5 H
21509 Glinde
Hotline: 040/710060
Mo.-Fr. 8-16 Uhr
Website: www.flashpoint.de
E-Mail: info@flashpoint-ag.de

Guillemot GmbH

Bahnhofstraße 85
91233 Neuenkirchen am Sand
Hotline: 0190/662789
Mo.-Fr. 9-19 Uhr
Website: guillemot.cybershops.de
E-Mail: webmaster@guillemot.de

Hasbro Interactive

Max-Planck-Straße 10
63128 Dietzenbach
Hotline: 02921/965343
Mo.-Fr. 7.30-16.15 Uhr
Website: www.hasbro.de
E-Mail: Support.auf@Website

Jöllensbeck GmbH

Kreuzberg 2
27404 Weertzen
Hotline: 0180/5125133
Mo.-Fr. 8-17 Uhr
Website: www.speed-link.de
E-Mail: info@speed-link.de

Koch Media GmbH

Lochamer Straße 9
82152 München/Planegg
Hotline: 089/85795425
Mo.-Do. 13-19 Uhr, Fr. 12-16 Uhr
Website: www.kochmedia.com
E-Mail: Support.auf@Website

Konami of Europe GmbH

Berner Straße 103-105
60437 Frankfurt/Main
Hotline: 0190/824694
Mo.-So. 8-24 Uhr
Website: www.konami-europe.com
E-Mail: europe@konami.com

Lego GmbH

Martin-Kollar-Straße 17
81829 München
Hotline: 0180/2588588
Mo.-Fr. 8-18 Uhr
Website: www.lego.de
E-Mail: Germany@LEGO.com

Logitech

Logitech GmbH
Streifacher Straße 7
82110 Germering
Hotline: 089-894670
Website: www.logitech.de
E-Mail: Support.auf@Website

NBG

NBG Handels- und Verlags-GmbH & Co.
Brunnfeld 2-4
93133 Burglengenfeld
Hotline: 0180/56244533
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.nbgshop.de
E-Mail: nbg@moxsupport.de

Mattel Interactive

Keltenring 12
82041 Oberhaching
Hotline: 0190/87326844
Mo.-Fr. 14-19 Uhr
Website: www.mattelinteractive.de
E-Mail: info@learningcompany.de

Mitsui Deutschland GmbH

Stadthausbrücke 5
20355 Hamburg
Hotline: nein
Website: www.mitsui.de
E-Mail: info@dus.xm.mitsui.co.jp

quasar-x.com

Sebastian Skarubke GbR
Am Lemmchen 8
55120 Mainz
Hotline: nein
Website: www.quasar-x.com
E-Mail: sales@quasar-x.com

Ravensburger AG

Robert-Bosch-Straße 1
88214 Ravensburg
Hotline: 0751/861944
Mo.-Do. 16-19 Uhr
Website: www.ravensburger.de
E-Mail: Support.auf@Website

Saitek Elektronik Vertriebs GmbH

Landsberger Straße 400
81241 München
Hotline: 089/54612710
Mo.-Fr. 16-19 Uhr
Website: www.saitek.de
E-Mail: info@saitek.de

Sony CED GmbH

Frankfurter Str. 233
Triforum-Haus C
63263 Neu-Isenburg
Hotline: 0190/578578
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.playstation.de
E-Mail: playstation_team@scee.net

SWING! Entertainment Media AG

Industriestraße 8
41564 Kaarst
Hotline: 02131/4066499
Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr
Website: www.swing-games.de
E-Mail: info@swing-games.de

Take 2 Interactive GmbH

Agnesstraße 14
80789 München
Hotline: 0190/87326836
Mo.-Fr. 8-24 Uhr
Website: www.take2.de
E-Mail: info@take2.de

TDK Mediative

Halskestraße 38
40880 Ratingen
Hotline: 01805/83542637
Mo.-Sa. 10-20 Uhr
Website: www.tdk-mediactive.com
E-Mail: info@tdk-mediactive.com

THQ Softgold GmbH

Kimplerstraße 278
47807 Krefeld
Hotline: 01805/605511
Mo.-Fr. 16-20 Uhr
Website: www.thq.de
E-Mail: support@thq.de

Ubi Soft

Adlerstraße 74
40211 Düsseldorf
Hotline: 0190/88241210
Mo.-Fr. 10-12 Uhr, 14-18 Uhr
Website: www.ubisoft.de
E-Mail: Support.auf@Website

Vidis Electronic Vertriebs GmbH

Borsteler Chaussee 85-99
22453 Hamburg
Hotline: 040/51484048
Mo.-Fr. 8-18 Uhr
Website: www.vidis.com
E-Mail: info@vidis.com

Vivendi Universal Interactive Publishing

Deutschland GmbH
Paul-Ehrlich-Straße 1
63225 Langen
Hotline: 0190/151200
Mo.-Fr. 9-21 Uhr
Website: www.vugames.de
E-Mail: techsupport@vupinteractive.de

BEST BUY

Die umfassende Kaufberatung für PS2-Spiele.

ACTION

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. GTA: San Andreas	1	16	98%	Amazon: 54,95 €
2. Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1-4	16	94%	Media Markt: 59,99 €
3. Prince of Persia: Warrior Within	1	18	93%	Video & Game: 52,90 €



ADVENTURE

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Project Zero 2: Crimson Butterfly	1	16	93%	Amazon: 45,99 €
2. Forbidden Siren	1	16	90%	Media Markt: 59,99 €
3. Baphomet's Fluch 3: Der schlafende Drache	1	6	86%	Video & Game: 57,95 €



BEAT'EM UP

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Virtua Fighter 4: Evolution	1-2	12	90%	Amazon: 34,95 €
2. Soul Calibur 2	1-2	16	89%	Media Markt: 59,99 €
3. WWE Smackdown! Here comes the Pain	1-4	16	86%	Video & Game: 57,95 €



EGO-SHOOTER

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Killzone	1-8	18	88%	Amazon: n.n.b.
2. Red Faction 2	1-4	16	88%	Media Markt: n.n.b.
3. Medal of Honor: Frontline	1	18	85%	Video & Game: 57,95 €



GESCHICKLICHKEIT

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. EyeToy: Play 2	1	ohne	87%	Amazon: 39,95 €
2. SingStar Party	1-8	ohne	82%	Media Markt: 39,95 €
3. Flipnic	1-2	6	81%	Video & Game: 36,95 €



JUMP'N'RUN

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Ratchet & Clank 3	1-8	12	91%	Amazon: 58,99 €
2. Jak 3	1	6	91%	Media Markt: 59,99 €
3. Sly 2: Band of Thieves	1	6	89%	Video & Game: 57,95 €



RENNSPIEL

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Burnout 3: Takedown	1-2	6	94%	Amazon: 54,99 €
2. Colin McRae Rally 2005	1-4	ohne	91%	Media Markt: 59,99 €
3. Need for Speed: Underground 2	1-4	6	90%	Video & Game: 52,95 €



ROLLENSPIEL

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Champions of Norrath	1-4	12	90%	Amazon: 49,99 €
2. Final Fantasy X 2	1	12	90%	Media Markt: 59,99 €
3. Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	1-2	12	86%	Video & Game: 54,95 €



SIMULATION

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Die Sims brechen aus	1	ohne	87%	Amazon: 26,99 €
2. Theme Park World	1	ohne	85%	Media Markt: 59,99 €
3. BSFL Manager 2005	1	ohne	84%	Video & Game: 54,95 €



SPORTSPIEL

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Tony Hawk's Underground 2	1-2	12	91%	Amazon: 48,99 €
2. Madden NFL 2005	1-4	ohne	91%	Media Markt: 29,99 €
3. Pro Evolution Soccer 3	1-8	6	88%	Video & Game: 49,95 €



STRATEGIE

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Worms: Fort unter Belagerung	1-4	ohne	89%	Amazon: 44,99 €
2. Wrath Unleashed	1	12	80%	Media Markt: 49,99 €
3. Goblin Commander	1-2	12	80%	Video & Game: 49,95 €



GRAFIK

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich
1. Ratchet & Clank 3	1-8	12	91%	Amazon: 58,99 €
2. Kingdom Hearts	1	12	91%	Media Markt: 59,99 €
3. Prince of Persia	1	12	90%	Video&Game: 57,95 €

SOUND

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich
1. GTA: San Andreas	1	16	98%	Amazon: 54,95 €
2. Metal of Honor: Frontline	1-4	18	85%	Media Markt: 59,99 €
3. GTA: Vice City	1	16	90%	Video&Game: 52,90 €

MULTIPLAYER

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich
1. TimeSplitters 2	1-8	16	92%	Amazon: 29,99 €
2. Worms: Fort unter ...	1-4	ohne	89%	Media Markt: 29,99 €
3. Wrath Unleashed	1-2	12	82%	Video&Game: 28,95 €

ONLINE

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich
1. Splinter Cell: Pandora	1-4	16	94%	Amazon: 34,99 €
2. Everquest: Online Adv.	1-...	12	85%	Media Markt: 59,99 €
3. SOCOM II: U.S. Navy SEALs	1-16	16	87%	Video&Game: 28,95 €

ZUBEHÖR

Produkt	Vertrieb	UVP*	Wertung
Controller			
1. Storm Trooper Gamepad	Jöllenbeck	12,99 €	
2. Action Controller	Logitech	17,99 €	
3. Snap Controller	i2studios	12,99 €	
Funkcontroller			
1. Funkcontroller	Vidis	49,99 €	
3. Wireless Controller	Bigben	29,99 €	
3. Cordless Controller	Logitech	54,99 €	
Lenkräder			
1. Speedster 3	Bigben	69,99 €	
2. Brooklyn Booster 2800	Vidis	24,99 €	
3. Logitech Driving Force	Logitech	69,99 €	
Soundanlagen			
1. Medusa 5.1 Surround Headset	Jöllenbeck	79,95 €	
2. Creative Inspire 2.1 Digital 5500	Creative	199,00 €	
3. Logitech Z 680	Logitech	499,99 €	
Lightguns			
1. PP99L Laser Blaster	Ubi Soft	29,95 €	
2. Beretta 52 FS	Guillemot	44,95 €	
3. Wireless Gun	Bigben	59,99 €	
Multimedia			
1. DVD Region X	Bigben	14,99 €	
2. Snap Scart Umschalter	i2studios	12,95 €	
3. Game Talk (USB-Headset)	Bigben	29,99 €	

*Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

CHEATS, TIPPS & TRICKS

Noch Fragen?

Tipps, Tricks und Lösungshilfen gibt es ab sofort bei der Play Games-Hotline:

01908 - 291 701 420 (1,86 € Min.)

Burnout 3: Takedown

Freischaltbare Goodies

Im Spiel erwarten euch Tonnen von freischaltbaren Items und Modi. Zur besseren Übersicht haben wir reichlich Listen im Angebot.

Goldmedaillen

Spielt euch möglichst erfolgreich durch die Welttour, um die verschiedenen Goldmedaillen freizuschalten. Mit einer bestimmten Anzahl an Medaillen bekommt ihr dann neue Goodies freigeschaltet.

Fahrzeug	nötige Medaillen
Compact DX	4 Goldmedaillen
Muscle DX	10 Goldmedaillen
Coupe DX	18 Goldmedaillen
Sports DX	25 Goldmedaillen
Super DX	32 Goldmedaillen
Custom Coupe	
Ultimate	Alle Crash-Goldmedaillen
World Circuit Racer	All Renn-Goldmedaillen

Signature Takedowns

Bei Signature Takedowns handelt es sich um spezielle Takedowns, die, wenn ihr sie im World Tour-Modus performt, ein Foto in der Signature Takedowns-Sparte eurer Fahrerstatistik freischalten. Sobald ihr alle 20 Fotos freigeschaltet habt, wird das Oval Racer Special-Fahrzeug freigeschaltet. Die 20 Signature-Takedowns lauten wie folgt:

Avalanche!

Performt einen Takedown über den Streckenrand des Kurses auf den Alpine Bridges.

Berth Trauma

Lasst einen Takedown mitten rein in den Riviera Marina ab!

Catch the Tour Bus

Sobald ihr in Island Paradise angekommen seid, müsst ihr einen Takedown in die geparkten Tourbusse abfeuern.

Euro Tram Ram

Performt einen Takedown in eine der Winter City Trams.

Gate Crasher

Hierfür ist ein Takedown in die Wand bei Vineyard's Town Gate nötig.

Gone Fishin'

Etwas kompliziert: Performt im Trailer Park einen Takedown über die Klippen mitten rein in den Silver Lake.

Grapes of Wrath

Lasst einen Takedown mitten rein in den Weintransporter ab.

Hit the Split

Fahrt runter nach Downtown. Dort angekommen müsst ihr einen Takedown in die Wand neben dem Tunnaleingang ablassen.

Home Wrecker

Hierfür ist ein Takedown ins Motor Home fällig.

Market-Stalled

Lasst einen Takedown in den Golden City Market ab.

Paid the Price

Performt einen Takedown in die Alpine Toll Booths.

Pillar Driller

Wieder in Downtown: Feuert einen Takedown in die L-förmigen Standpfeiler ab.

Riviera Roustabout

Lasst einen Takedown mitten in das Riviera's Roundabout Monument sehen.

Rumble in the Jungle

Performt einen Takedown in der Offroad-Route von Island Paradise.

Ship Wreck

Hierfür ist ein Takedown im Dockside Tanker Port vonnöten.

Snowed Under

Für diesen Bonus müsst ihr einen Takedown mitten rein in einen Schneepflug starten!

Tram Ram

Performt einen Takedown in eine Waterfront Tram.

Truck Torpedo

Lasst einen Takedown in einen der Big Rigs sehen, die mit den Speed-Booten geladen unterwegs sind.

Tuk-Down

Performt einen Takedown in eines der Tuk-Tuks.

Tunnel of Shove

Zeigt einen Takedown in einen der Tunnel-Standposten in der Dockside.

Takedown-Belohnungen (1)

Auch für Takedowns selbst werdet ihr mit neuen Fahrzeugen belohnt. Diese Takedowns könnt ihr entweder im Rennen, im Elimination-Modus oder im Road Rage-Modus performen.

Fahrzeug	Takedowns
Assassin Compact	15 Takedowns
Assassin Muscle	30 Takedowns
Assassin Coupe	60 Takedowns
Assassin Sports	100 Takedowns
Assassin Super	150 Takedowns

Takedown-Belohnungen (2)

Für den zweiten Teil der Takedown-Belohnungen müsst ihr bestimmte Anforderungen erfüllen. Diese Takedowns könnt ihr ebenfalls entweder im Rennen, im Elimination-Modus oder im Road Rage-Modus performen. Als da wären:

Easy Takedown Trophy

Bewältigt sämtliche Easy Takedown Targets, um euch diese Trophäe zu holen.

Advanced Takedown Trophy

Für die zweite Trophäe müsst ihr dementsprechend alle Advanced Takedown Targets umhauen.

Champion Takedown Trophy

Die nächst höhere Rangtrophäe erhaltet ihr, nachdem ihr alle Champion Takedown Targets umgelenkt habt.

Expert Takedown Trophy

Die letzte der vier Rangtrophäen erhaltet ihr, sobald es euch gelungen ist, alle Expert Takedown Targets auszuschalten.

Euro Circuit Racer

Nachdem ihr alle Takedown-Trophäen erspielt habt, erwartet euch mit dem Euro Circuit Racer schließlich der Lohn all der Mühen.

Crash Mode-Fahrzeuge

Diese Fahrzeuge können nur im Crash-Modus verwendet werden, nicht in den verschiedenen Rennen. Dementsprechend müsst ihr sie euch dann auch im Crash-Modus verdienen, indem ihr eine bestimmte Menge an Schaden verursacht.

Fahrzeug	Schaden
Heavy Pick Up	\$1 000 000 kumulativer Schaden im Crash-Modus
4WD Racer	\$2 000 000 kumulativer Schaden im Crash-Modus
SUV Deluxe	\$5 000 000 kumulativer Schaden im Crash-Modus
4WD Heavy Duty	\$10 000 000 kumulativer Schaden im Crash-Modus

B-Team Van	\$15 000 000 kumulativer Schaden im Crash-Modus
Delivery Truck	\$20 000 000 kumulativer Schaden im Crash-Modus
City Bus	\$70 000 000 kumulativer Schaden im Crash-Modus
Longnose Cab	\$50 000 000 kumulativer Schaden im Crash-Modus
Tractor Cab	\$30 000 000 kumulativer Schaden im Crash-Modus
Trash Truck	\$90 000 000 kumulativer Schaden im Crash-Modus
Fire Truck	Sammelt alle Crash-Headlines ein

Weitere Fahrzeuge freischalten

Noch mehr Fahrzeuge gibt es für allerlei erfüllte Bedingungen. Anbei unsere Liste:

Fahrzeug	Bedingung
Assassin Compact	Perfomrt 15 Takedowns
Assassin Coupe	Perfomrt 60 Takedowns
Assassin Muscle	Perfomrt 30 Takedowns
Assassin Sports	Perfomrt 100 Takedowns
Assassin Super	Perfomrt 150 Takedowns
Classic Hotrod	Sammelt alle Spezialvent-Postkarten
Compact DX	Sammelt 4 Goldmedaillen ein
Compact Prototype	Verdient euch eine Goldmedaille in Lakeside
Coupe DX	Getaway Face-Off 1
Coupe Prototype	Verdient euch 18 Goldmedaillen
Coupe Type 1	Verdient euch eine Goldmedaille in Run Face-Off 1
Coupe Type 2	Schaltet die Coupe Series im World Tour Mode frei
Coupe Type 3	Schaltet die Coupe Series im World Tour Mode frei
Custom Compact	Schaltet die Coupe Series im World Tour Mode frei
Custom Coupe	Verdient euch 10 000 Burnout-Punkte
Custom Coupe Ultimate	Verdient euch 50 000 Burnout-Punkte
Custom Muscle	Verdient euch alle Crash-Goldmedaillen im World Tour-Modus
Custom Sports	Verdient euch 25 000 Burnout-Punkte
Custom Super	Verdient euch 100 000 Burnout-Punkte
Dominator Compact	Verdient euch 200 000 Burnout-Punkte
Dominator Coupe	Verdient euch eine Goldmedaille in Kings of the Road Face-Off
Dominator Muscle	Verdient euch eine Goldmedaille in Frozen Peak Face-Off 1
	Verdient euch eine Goldmedaille in Lakeside

Dominator Sports	Getaway Face-Off 2
Dominator Super	Verdient euch eine Goldmedaille in Alpine Face-Off
Euro-Circuit Racer	Verdient euch eine Goldmedaille in Dockside Face-Off
Modified Compact	Sammelt alle Takedown-Trophäen
Modified Coupe	Verdient euch eine Goldmedaille in Waterfront Face-Off
Modified Muscle	Verdient euch eine Goldmedaille in Alpine Race
Modified Sports	Verdient euch eine Goldmedaille in Mountain Parkway Face-Off 1
Modified Super	Verdient euch eine Goldmedaille in Continental Run Face-Off 2
Muscle DX	Verdient euch eine Goldmedaille in Golden City Face-Off
Muscle Prototype	Verdient euch 10 Goldmedaillen
Muscle Type 1	Verdient euch eine Goldmedaille in Mountain Parkway Face-Off 2
Muscle Type 2	Schaltet die Muscle Series im World Tour-Modus frei
Muscle Type 3	Schaltet die Muscle Series im World Tour-Modus frei
Oval Racer Special	Sammelt alle Signature-Takedowns (siehe oben)
Sports DX	Verdient euch 25 Goldmedaillen
Sports Prototype	Verdient euch eine Goldmedaille in Frozen Peak Face-Off 2
Sports Type 1	Schaltet die Sports Series im World Tour-Modus frei
Sports Type 2	Schaltet die Sports Series im World Tour-Modus frei
Sports Type 3	Schaltet die Sports Series im World Tour-Modus frei
Super DX	Verdient euch 32 Goldmedaillen
Super Prototype	Verdient euch eine Goldmedaille in Gold Medal GP
Super Type 1	Schaltet die Super Series im World Tour-Modus frei
Super Type 2	Schaltet die Super Series im World Tour-Modus frei
Super Type 3	Schaltet die Super Series im World Tour-Modus frei
Tuned Compact	Schaltet die Super Series im World Tour-Modus frei
Tuned Coupe	Verdient euch eine Goldmedaille in Downtown Race 1
Tuned Muscle	Verdient euch eine Goldmedaille in Vineyard Face-Off
Tuned Sports	Verdient euch eine Goldmedaille in Kings of the Road Race
	Verdient euch eine Goldmedaille in Continental

Tuned Super	Run Race 2
US Circuit Racer	Verdient euch eine Goldmedaille in Island Paradise Face-Off
World Circuit Racer	Verdient euch eine Goldmedaille im Super GP
	Verdient euch alle Goldmedaillen im World Tour Mode

Größere Beschleunigung

Wenn ihr euch in einem Event mit einem fliegenden Start befindet, solltet ihr möglichst L triggern und dann R drücken und gedrückt halten. Mit dem richtigen Timing kommt ihr so an eine höhere Anfangsbeschleunigung.

Def Jam: Fight for N.Y.

Passwörter

Die nun folgenden Passwörter müsst ihr im Cheatsmenü eingeben.

Cheats	Wirkung
DUCKETS	100 Reward Points
CROOKLYN	100 Reward Points
THESOURCE	100 Reward Points
GETSTUFF	100 Reward Points
NEWJACK	100 Reward Points

Songs freischalten

Die nun folgenden Passwörter müsst ihr im Cheatsmenü eingeben. Als Bonus erhaltet ihr dann jeweils den angegebenen Song.

Cheat	Song
LOYALT	Afterhours – Nyne
MILITAI	Anything Goes – CNN
BIGBO	Bust – Outkast
CHOPPER	Chopshop – Baxter
CHOCOCITY	Comp – Comp
AKIRA	Dragon House – Chiang
PLATINUMB	Get it Now – Bless
GHOSTSHELL	Koto – Chiang
GONBETRUBLI	Lil' Bro – Ric-o-che
KIRKJONES	Man Up – Sticky Fingaz
RESPECT	Move – Public Enemy
POWER	Original Gangster – Ice T
ULTRAMAG	Poppa Large – Ultramagnetic MCs
SIEZE	Sieze the day – Bless
CARTAGENA	Take a look at my life – Fat Joe
PUMP	Walk with Me – Joe Budden

GTA San Andreas

Cheat	Wirkung
R1, R2, L1	\$250,000
⊗, ⊙, ↩, ↲, ↳, ↴, ↵, ↶, ↷	Aggressiver Verkehr
R2, ⊙, R1, L2, ⊙, R1, L1, R2, L2	Autos fahren auf Wasser
↲, R2, ⊙, R1, L2, ⊙, R1, R2	

→, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1 Selbstmord
R2, L2, R1, L1, L2, R2, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Autoszerstören

→, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1, R1 Schnellere Autos
⊗, ⊗, L1, ⊗, L1, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Uhr läuft schneller

R2, ⊗, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ⊗, ⊗
R1, R2, L1, ⊗, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↑

Fliegende Boote

⊗, ⊗, L1, L1, R2, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗
R1, R1, ⊗, R2, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

Volle Gesundheit

⊗, ⊗, L1, L1, R2, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗
R1, R1, ⊗, R2, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

Fahndungsgrad runter

⊗, L1, ⊗, ↓, L1, R1, ⊗, →, L1, ⊗ Mehr Blut
R2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, ⊗

Overcast

↓, ↑, ↑, ↑, ⊗, R2, R1, L2, L2 Fußgänger greifen an
↓, ←, ↑, ←, ⊗, R2, R1, L2, L1

Fußgänger aufstand

R2, R1, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ↑, ↓ Fußgänger sind bewaffnet
⊗, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1

Perfektes Handling

R2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, ⊗ Regenwetter
R1, R1, ⊗, R2, →, ←, →, ←, →, ←, →

Regenwetter

⊗, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1 Fahndungslevel erhöhen
R1, R2, L1, ⊗, ←, →, ↓, ↑

Respekt erhöhen

⊗, ↑, →, ↓, ⊗, R2, R1 Spiel verlangsamen
⊗, ⊗, L1, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, L1, L2, R1, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Spiel verlangsamen

R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ⊗, ⊗ Panzer
↓, R1, ⊗, L2, L2, ⊗, R1, L1, ←, ←

Strechlimo

⊗, L1, ↑, R1, L2, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗ Bleeding
R2, L1, ⊗, R1, ←, ←, R1, L1, ⊗, ⊗

Bleeding

⊗, L1, ↑, R1, L2, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗ Banger
R2, L1, ⊗, R1, ←, ←, R1, L1, ⊗, ⊗

Banger

⊗, L1, ↑, R1, L2, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗ Caddy
R2, L1, ⊗, R1, ←, ←, R1, L1, ⊗, ⊗

Caddy

⊗, L1, ↑, R1, L2, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗ Hotring Racer
R2, L1, ⊗, R1, ←, ←, R1, L1, ⊗, ⊗

Hotring Racer

⊗, L1, ↑, R1, L2, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗ Rancher
R2, L1, ⊗, R1, ←, ←, R1, L1, ⊗, ⊗

Rancher

⊗, L1, ↑, R1, L2, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗ Sonniges Wetter
R2, L1, ⊗, R1, ←, ←, R1, L1, ⊗, ⊗

Sonniges Wetter

⊗, L1, ↑, R1, L2, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗ Romero
R2, L1, ⊗, R1, ←, ←, R1, L1, ⊗, ⊗

Romero

⊗, L1, ↑, R1, L2, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗ Trashmaster
R2, L1, ⊗, R1, ←, ←, R1, L1, ⊗, ⊗

Trashmaster

⊗, L1, ↑, R1, L2, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗ Waffencode 1
R2, L1, ⊗, R1, ←, ←, R1, L1, ⊗, ⊗

Waffencode 1

⊗, L1, ↑, R1, L2, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗ Waffencode 2
R2, L1, ⊗, R1, ←, ←, R1, L1, ⊗, ⊗

Waffencode 2

⊗, L1, ↑, R1, L2, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗ Waffencode 3
R2, L1, ⊗, R1, ←, ←, R1, L1, ⊗, ⊗

Waffencode 3

Samurai Warriors

Death-Element

Mit einem kleinen Trick könnt ihr das Element des Todes auf eure Waffen anwenden und damit eure Feinde enorm wirksam bekämpfen. Findet dazu im Spiel ganz einfach jede einzelne Ausgabe des Buchs der fünf Ringe.

Goemeon

Bewältigt Okunis Kampagne erfolgreich, um mit Goemon belohnt zu werden-

Keicha Maeda

Die Entscheidung zu seinem Charakter trifft ihr im laufenden Spiel. Sobald ihr im Story-Modus von Kenshin Usugi unterwegs seid, werdet ihr schließlich bei der Belagerung von Gifu ankommen. Hier müsst ihr nun die Finger von Keiji lassen. Tötet ihn also nicht! Spielt danach ganz einfach das Spiel zu Ende und Keicha sollte freigeschaltet werden.

Kunoichi

Bewältigt die Kampagnen von Hanzo Hattori und Shingen, um Kunoichi freizuschalten.

Magoichi

Spielt eine beliebige Kampagne durch, um Magoichi freizuschalten.

Masamune

Spielt zwei beliebige Story-Modi durch. So landet Masamune in euren Händen.

Nobunaga Oda

Für Nobunaga müsst ihr schon ein wenig ackern. Erst, wenn ihr die Kampagnen von Oichi, Noh und Magoichi durchgezockt habt, wird Nobunaga freigeschaltet.

Noh

Bewältigt Ranmarus Kampagne erfolgreich, um Noh freizuschalten.

Okuni

Bewältigt erfolgreich die Kampagne von Keiji Maeda.

Ranmaru Mori

Bewältigt die Kampagne von Mitsuhide Akechi erfolgreich.

Shingen

Bewältigt erfolgreich Sanadas Kampagne.

Gegen Lu Bu antreten

Lu Bu ist eigentlich ein Charakter aus *Dynasty Warriors*. Ihn könnt ihr aber auch hier ins Duell zwingen. Begebt euch dazu in die Abgründe des Survivor Modus. Auf der 30. Subebene erwartet er würdige Gegner. Haltet nach einer blauen, quadratischen Markierung Ausschau.

Charaktere aufwerten

Kreiert einen neuen General und verpasst ihm einen der nun folgenden Namen. Zur Belohnung haltet ihr dann die entsprechenden Boni in den angegebenen Kategorien.

Charaktername	Statistikverbesserung
DAMASCUS	Alle Werte
DOJI	Alle Werte
GUAN YU	Schwert, Naginate, Reiterei und Bogenschießen
HONDA	Angriffskraft im Speerkampf
KABUKI	Speer, Naginata
KATO	Angriffskraft im Speerkampf und Speerkampf
KOJIRO	Waffen
KONDO	Angriffs- und Verteidigungskraft im Speerkampf
KOTAROU	Angriffskraft im Speerkampf und in der Reiterei
MUSASHI	Alle Werte
MUSASIBOU	Schwert, Speer und Reiterei
OKITA	Schwert und Speer
OYU	Speer, Reiterei und Bogenschießen
SAKAMOTO	Schwert und Speer
SAKON	Schwert und Speer
SASAKI	Angriffskraft im Speerkampf sowie Fernkampfalente
SHIZUNA	Sprungkraft, Geschwindigkeit und Bogenschießen
ZHANG FEI	Speer

Second Sight

X-Space 92 Minispiel

Im sechsten Level werdet ihr eine Diskette finden. Haltet als nächstes die Augen offen nach einem dazu passenden Computer. Stopft das Teil rein und schön könnt ihr euch an dem ersten Minispiel erfreuen.

Earth Impact Minispiel

Das zweite Minispiel gibt es in Level acht. Sucht hier das Spielzimmer, da findet ihr auch das Minispiel.

Silent Hill 4: The Room

Alternatives Kostüm für Eileen

Spielt das Spiel einmal komplett durch und speichert das Spiel ab. Fangt über diesen abgespeicherten Spielstand ein neues Spiel an und macht euch auf den Weg. Begebt euch zum Zimmer 302. Schaut euch hier ein wenig um und ihr werdet das geheime Outfit für Eileen finden. Mitnehmen könnt ihr es allerdings erst beim dritten Durchlauf.

Alternatives Kostüm für Cynthia

Hierfür erwartet euch ein gutes Stück Arbeit! Zunächst einmal müsst ihr alle vier Endsequenzen freispielen. Außerdem muss sich Eileens alternati-

ves Kostüm in eurem Besitz befinden. Wenn ihr all diese Dinge einkassiert habt, speichert ihr das Spiel und startet ein neues Spiel von diesem Spielstand aus. Wichtig: Beginnt mit dem alternativen Kostüm für Eileen. Dann wird auch Cynthia ihr alternatives Kostüm tragen.

Brand New Fear-Modus

Bewältigt das Spiel auf einem beliebigen Schwierigkeitsmodus und speichert ab. Gönnst euch die Credits und ihr solltet, nachdem ihr wieder ins Titelbild zurückgebracht werdet, den Brand New Fear-Modus entdecken können.

Kettensäge

Spielt das Spiel ein mal komplett durch und speichert es wie gehabt ab. Benutzt den angelegten Speicherstand, um ein weiteres Spiel zu beginnen. Folgt nun dem Pfad bis in das Waldgebiet hinab und sucht dort nach dem bereits gefällten Baum. Hier sollte nun die Kettensäge einsatzbereit auf blutige Hände warten.

Sub-Machine Gun

Bewältigt das Spiel mit mindestens neun großen Sternen in eurem Abschlussrang. Speichert das Spiel wie üblich ab und beginnt auf dem abgesicherten Spielstand ein neues Spiel im Brand New Fear-Modus. Nun müsst ihr Zimmer 202 im Apartment-Komplex einen Besuch abstatten. Hier wartet nun die Sub-Machine Gun auf euch, ein wirklich bösariges Teilchen!

One Weapon-Modus

Spielt das Spiel auf der schwierigen Stufe durch und holt euch zehn große Sterne in eurer Abschlussbewertung!

Alle Waffen-Modus

Bewältigt den One Weapon-Modus, um den letzten Bonusspielmodus aus den Tiefen der dämonischen Software zu locken.

Tiger Woods PGA Tour 2005

Alle Skills freischalten

Geht folgendes Passwort im Passwort-Bildschirmenü ein: NIGHTGOLFER.

Arnold Palmer freischalten

Geht folgendes Passwort im Passwort-Bildschirmenü ein: THEKING.

Jack Nicklaus freischalten

Geht folgendes Passwort im Passwort-Bildschirmenü ein: GOLDENBEAR.

Justin Timberlake freischalten

Geht folgendes Passwort im Passwort-Bildschirmenü ein: THETENNESSEKID.

Alle Kurse und Golfer freischalten

Geht folgendes Passwort im Passwort-Bildschirmenü ein: THEGIANTOYSTER.

NACHBESTELLUNG



PS 2 Jahrbuch 2001
€ 7,50

198 Spiele des Jahres 2001 ausführlich getestet, die 500 besten DVDs im Überblick, riesiger Zubehörteil, PSone-Gamewatch und vieles mehr. 148 Seiten, Schmuck-Cover, Klebebindung, Sammlerausgabe!



PS 2 Jahrbuch 2002
€ 7,50

Über 200 Spiele aus 2002 im Test, die besten PSone-Spiele als Übersicht, 8 Seiten Zubehörtest, Genre-Überblick und vieles mehr. Wieder als prachtovolle Sammlerausgabe!



PS 2 Black Book #1
€ 9,80

Ausführliche (Karten-) Lösungen zu James Bond 007: Nightfire, The Getaway, Red Faction 2, Tony Hawk 4, Die Sims, Dragon Ball Z: Budokai, Der Schatzplanet, Spyro 2, Rocky, RTL Skipracing und FIFA Football. 48-seitiges Cheats-Lexikon, AR-Codes u.v.m. Exklusive Sammlerausgabe mit 164 Seiten.



PS 2 Black Book #2
€ 9,80

Ausführliche (Karten-) Lösungen zu Need for Speed: Underground 2, Final Fantasy X-2, SOCOM 2: U.S. Navy Seals, Forbidden Siren, Castlevania, Champions of Norrath, Rainbow Six 3, May Payne 2, 48-seitiges Cheat-Lexikon, AR-Codes u.v.m. Exklusive Sammlerausgabe mit 164 Seiten.



Play Games
01/2004
€ 2,90

45 Tests, 4 Seiten Zubehör, 4 Seiten Cheats, True Crime komplett gelöst.

Doppelposter: Driver 3 und Jahreskalender 2004.



Play Games
02/2004
€ 2,90

48 Tests, 4 Seiten Zubehörtest, 4 Seiten Cheats, Max Payne 2 komplett gelöst.

Doppelposter: Champions of Norrath und Rainbow Six 3.



Play Games
03/2004
€ 2,90

40 Tests, 2 Seiten Zubehörtest, 3 Seiten Cheats, James Bond: Alles oder Nichts komplett gelöst.

Doppelposter: Transformers und HACK Part 1.



Play Games
05/2004
€ 4,90

42 Tests, 2 Seiten Zubehörtest, Champions of Norrath, Gran Turismo 4: Prologue komplett gelöst.

Doppelposter: Driver und HACK Part 2.

Plus: 146 Seiten Cheatbook



Play Games 05/2004 € 4,90

53 Tests, 2 Seiten Zubehörtest, Doppelposter: TIF 2005.
Plus: 146 Seiten PS2 Black Book compact mit Lösungen zu:
Spaten Cell: Pandora Tomorrow, Spider-Man 2, Onimusha 3: Demon Siege,
Dino: Harry Potter und der Gefangene von Azkaban

Du willst mehr?

Kannst du haben! Einfach den Coupon ausfüllen, gewünschte Ausgabe ankreuzen und abschicken an die **Brüder Verlag GmbH, Play Games Bestellservice, Kantstr. 5-13, 44867 Bochum**, und schon ist deine Sammlung komplett. Wäre ja auch zu schade, wenn eine Ausgabe fehlen würde...

Bestellcoupon:

Name: _____
 Straße: _____
 PLZ/Ort: _____
 Land: _____
 Unterschrift: _____

Jaah! Ich bestelle

☐ Play Games #1	☐ PS2 Jahrbuch 2001
☐ Play Games #2	☐ PS2 Jahrbuch 2002
☐ Play Games #3	☐ PS2 Black Book #1
☐ Play Games #4	☐ PS2 Black Book #2
☐ Play Games #5	

(Bei Minderjährigen Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

Zu den oben angegebenen Preisen zzgl. € 1,- Porto/Verpackung pro Heft (Austand € 2,-).

Zahlungsweise

☐ Bargeld liegt bei ☐ V-Scheck liegt bei

Vorausüberweisung auf Kto.-Nr. 132 964 101, BLZ 401 640 24 (Volksbank Gronau). Bitte als Verwendungszweck unbedingt den Namen des Bestellers und die gewünschte(n) Ausgabe(n) angeben. (IBAN: DE 90 401 640 240 132 964 101), (BIC: GENODEM33GRN)



SILENT HILL 4

The Room

Wir führen euch durch euren schlimmsten Albtraum!



Henry Townshend erwacht aus einem Albtraum und muss feststellen, dass er seine Wohnung nicht mehr verlassen kann. Schaut euch in der Wohnung alles an. Im Wohnzimmer steht neben dem Fernseher eine Sitztruhe, in der ihr eure Items aufbewahren könnt. Auf dem Beistelltisch zwischen den Sofas liegt ein rotes Buch. An diesem könnt ihr die Spielstände speichern. Lest den Zettel, der hinter dem Bücherregal klemmt. Unter der mit dicken Eisenketten gesicherten Haustür liegt nach einer Sequenz ein roter Zettel. Plötzlich hört ihr ein Geräusch. Geht ins Badezimmer, wo Henry ein Loch in der Wand entdeckt. Untersucht es und ihr erhaltet ein Stahlrohr als Waffe. Steigt nun in das Loch und rutscht hindurch.

Ausgang zu suchen. Betretet nach der Sequenz die Damentoilette, um nach Cynthia zu sehen. Darin entdeckt ihr ein Loch wie ihn eurem Badezimmer. Steigt hinein und Henry erwacht in seinem Schlafzimmer.

Apartment 302

Geht ins Wohnzimmer zu der Kommode, links neben dem Sofa. Sie steht etwas schief. Stellt sie gerade und ihr findet darunter eine Pistole, Schriftzüge an der Wand links und eine Öffnung in der Wand, durch die ihr in den Schlafraum eurer Nachbarin, Eileen schauen könnt. Kurz danach klingelt das Telefon. Cynthia ist dran und fleht um Hilfe. Steigt wieder in das Loch und kehrt zur U-Bahn zurück.

U-Bahn-Welt, 1. Mal

Henry befindet sich auf einer nach unten fahrenden Rolltreppe. Lauft geradeaus und ihr trifft eine junge Frau namens Cynthia, die auch glaubt, zu träumen. Nehmt sie mit, um einen

U-Bahn-Welt, 1. Mal

Auf der Toilette sitzt eine blutverschmierte Schaufensterpuppe, die eine Münze für die Linie Lynch-Street in der Hand hält. Nehmt sie mit, verlässt die Toilette und folgt dem Weg



weiter zum Eingang zur Linie Lynch-Street. Benutzt am Drehkreuz die Münze, läuft die Treppen hinunter und nimmt rechts die nächste Treppe, um auf den Bahnsteig zu gelangen. Hier steht ein Zug und ihr seht Cynthia darin hinter einer geschlossenen Tür stehen. Ihr könnt die Geister, die hier auftauchen nicht vernichten. Weicht ihnen also möglichst aus. Ein Stück weiter geradeaus steht ein Verkaufsautomat, auf dem 1 \$ geschrieben steht. Lauft am Zug entlang zur Fahrerkabine. Betretet sie und drückt drinnen den roten Knopf, wodurch sich einige Abteiltüren öffnen. Verlasst die Kabine und Cynthia kommt euch schon entgegen. Steigt in den Zug durch die Tür, hinter der sie eingeschlossen war und lauft ins nächste Abteil. Hier liegt auf einer Sitzbank eine Spielzeugkiste, die ihr aber noch nicht öffnen könnt.

Neben diesem Zug steht noch ein weiterer. Durchquert durch die offenen Türen beide Züge, um auf den gegenüber liegenden Bahnsteig zu kommen. Geht dort am Ende durch die Tür. Plötzlich ist Cynthia verschwunden. Hinter der Tür befindet sich ein weiteres Loch und eine Leiter, die nach unten führt. Klettert sie hinab und lauft über die Holzplanken, die nach rechts in einen Gang führen. Tretet durch das kaputte Gitter und lauft dahinter die Treppe hinunter. Hinter der nächsten Tür gelangt ihr auf den Bahnsteig der Linie King-Street. Nach einigen Schritten meldet sich Cynthia über Lautsprecher, sie hat angeblich den Ausgang gefunden. Lauft bis fast zum Ende des Bahnsteigs und benutzt dort die Rolltreppe. Achtet dabei auf die Monster, die aus den Wänden herauskommen und euch empfindlich schlagen können. Lauft die nächste Treppe hinauf und vor dem Drehkreuz findet ihr Cynthias Sachen verstreut auf dem Boden. Nehmt von der Tür zum Kassenhäuschen die Tafel „Versuchung“, öffnet die Tür und ihr macht einen grausigen Fund. Nach der Sequenz ist Henry wieder zu Hause.



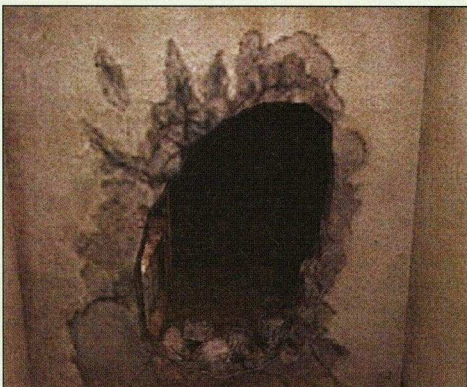
Apartment 302

Kurz nach dem Erwachen hört ihr schon Polizeisirenen. Schaut durch das Fenster und ihr seht am Eingang zur U-Bahn einen Rettungs- und einen Polizeiwagen stehen, also war Cynthias Tod kein Traum. Geht dann zur Haustür und hebt den roten Papierfetzen auf. Nehmt aus dem Kühlschrank eine Flasche Schokoladenmilch und eine Flasche Weißwein, die ihr als Waffe benutzen könnt, und geht wieder durch das Loch im Badezimmer.

Wald-Welt, 1. Mal

Folgt, nach eurer Ankunft im Wald dem Weg und geht am Ende durch das Tor. Der weitere Weg führt euch zu einem Gebäude. Betretet das Haus durch die große Eingangstür, durchquert dieses und das nächste Gebäude, bis ihr am Ende durch ein Gittertor laufen könnt. Auf dem Fahrersitz eines abgestellten Autos liegen ein

rotes Stück Papier mit einer Nachricht und ein Notizbuch. Lauft weiter durch das nächste Gittertor und ihr gelangt in einen Bereich mit großen Felsbrocken. Davor sitzt ein Freak namens Jasper. Hört euch an, was er zu sagen hat und geht zum nächsten Gittertor. Lauft weiter und geht wieder durch ein Tor. Ihr kommt zu einem großen Holztor, hinter dem sich das Waisenhaus „Wish-House“ befindet. Lauft zum Hauptgebäude und geht links daneben durch das Gittertor. Folgt den Wegen, bis zu einem alten Friedhof. Hier trifft ihr einen kleinen Jungen und Jasper. Geht nach dem Gespräch zurück zum Waisenhaus, wo ihr erneut auf Jasper stößt. Redet mit ihm und er sagt, dass er euch etwas geben würde, wenn er nur etwas Süßes zu trinken hätte. Gebt ihm die Schokoladenmilch aus eurem Kühlschrank und ihr erhaltet von ihm einen mit Blut beschriebenen Spaten. Lest die darauf geschriebene Nachricht und geht hinter euch





durch die Tür im Bretterzaun.

Lauf den Weg entlang und durch ein weiteres Tor. Geht weiter, bis ihr auf dem Boden Baumwurzeln bemerkt, die wie große Hände aussehen. Benutzt hier den Spaten und buddelt einen rostigen, blutigen Schlüssel aus. In dem vergitterten Bereich hinter euch findet ihr ein Loch, durch das ihr ins Apartment zurückkehren

müsst, um den Schlüssel kurzzeitig in der Truhe zu lagern. Tragt ihr ihn nämlich weiter mit euch herum, seid ihr in einer Endlosschleife gefangen und könnt laufen wohin ihr wollt, ihr kehrt immer wieder zum gleichen Punkt zurück. Verlasst dann das Apartment wieder, lauft zum Waisenhaus, geht hier durch das Loch und holt euch den Schlüssel wieder aus der Truhe. Verwendet ihn nun an der verschlossenen Eingangstür. Links in dem Raum findet ihr auf einem Stück Teppich einen Fetzen Papier. Geht dann zu der Tür gegenüber, aus der es mächtig qualmt. Entfernt hier die Tafel „Ursprung“ und betretet den Raum dahinter. Seht in einer Sequenz, wie Jasper verbrennt.

Apartment 302

Sobald ihr das Schlafzimmer verlassen habt, klingelt es an der Haustür. Schaut euch durch den Türspion die Sequenz mit dem Hausmeister an und steigt dann wieder in das Loch.

Wasser-Gefängnis 1. Mal

Durchsucht auf dieser Etage alle Zellen. In einer ist in Mann eingeschlossen, der um Hilfe bittet. Geht durch die einzige Tür auf der linken Seite, in

einen Raum mit einem Loch und zwei weiteren Türen. Kehrt erst zurück ins Apartment, wo ihr unter der Haustür einen neuen roten Zettel findet. Wieder zurück, geht ihr durch die Tür vor euch links. Klettert dahinter die rote Leiter hinunter und folgt dem Gang. Auf dem Weg findet ihr noch ein Heiligenmedaillon. Wenn ihr es anlegt, ziehen die Geister keine Energie ab. Betretet am Ende durch die Tür den Wasserradraum. Geht die Rampe hinunter, untersucht am Wasserrad das Schild, und ihr erhaltet den Schlüssel „Wassergefängnis-ausgang“. Lauft zurück in den Raum mit dem Loch und verwendet den Schlüssel nun an der zweiten Tür. Nun befindet ihr euch außerhalb des Gebäudes. Benutzt links die Leiter und oben eine weitere, die euch direkt vor eine Tür führt.

Betretet den nächsten Zellenblock und in einigen der Zellen findet ihr Nachrichten auf dem Tisch und an den Wänden. In einer Zelle, die ihr euch gut merken solltet, stehen auf dem Tisch einige Gefäße mit schwarzem Pulver. Geht wieder nach draußen und klettert die nächste Leiter hinauf zum nächsten Block. In einigen Zellen befinden sich große runde Löcher im Boden und neben einem steht eine blutverschmierte Liege. Benutzt diese Löcher aber noch nicht. In den anderen Zellen findet ihr noch einen Zettel und das Gefängnistagebuch. Geht in die Zelle hinter der zweiten Tür auf der rechten Seite, gegenüber dem Eingangstor und springt hier nacheinander durch drei Löcher im Boden. Geht dann unten durch die Tür und dahinter zu der Leiter. Ihr gelangt in einen runden Raum, in dem ringsum an den Wänden Gucklöcher angebracht sind, durch die man in einige Zellen schauen kann. Nehmt von dem Schreibtisch an der Seite den Bericht „Überwachungsraum Erdgeschoß“ auf.

Schaut ihr gleich rechts neben dem Schatten, den die Leiter an die Wand wirft, durch das Guckloch, seht ihr in die Zelle mit dem Loch und der blutigen Liege. Klettert nun die Leiter weiter nach oben und nehmt hier vom nächsten Schreibtisch den Bericht „Überwachungsraum 1. Stock“. Stellt euch vor das Rad gegenüber der Leiter und dreht es 4x nach rechts. Klettert die Leiter bis ganz nach oben und nehmt von der Wand die Notiz mit der Geheimnummer: 0302 für einen Raum hinter der Küche. Geht auch hier zu dem Rad und dreht es insgesamt 2x nach rechts. (Nach 1x drehen öffnet sich die Zelle mit dem



eingeschlossenen Mann). Nun habt ihr die einzelnen Etagen so gedreht, dass alle drei Zellen mit den Löchern und blutigen Liegen genau untereinander angeordnet sind. Klettert die Leiter nach unten und schaut euch die Sequenz mit Andrew, dem Mann aus der Zelle und Walter Sullivan an. Geht dann am Ende des Ganges durch die Tür und ihr seid wieder auf dem Weg zum Wasserradraum. Lauft zurück in den Raum mit dem Wandloch und geht hier durch die Tür nach draußen. Klettert über die Leitern nach oben bis aufs Dach des Gebäudes und geht dort durch die Tür. Hier oben ist ein Wasserbecken, in dessen Mitte ein kleiner Turm steht. Betätigt an der Rückseite des Beckens das Ventil für die Schleuse. Steigt die Leiter wieder nach unten in den Zellentrakt im 2. Stock. Betretet hier die Zelle mit dem blutigen Bett und lasst euch hintereinander durch drei Löcher fallen. Ihr landet in der Küche. Wendet euch nach links und entfernt von der Tür mit dem Codeschloss die Tafel „Wachsamkeit“, gebt dann den Code: 0302 ein. Im Raum dahinter seht ihr in einer Sequenz, wie Henry die Leiche von Andrew findet.

Apartment 302

Geht, nachdem Henry in seinem Bett aufgewacht ist, auf den Flur hinaus und ihr hört plötzlich die Dusche rauschen. Seht nach, und ihr findet sie voller Blut. Unter der Wohnungstür findet ihr wieder ein Stück rotes Papier. Schaut durch den Türspion und ihr seht eure Nachbarin und den Hausmeister. Dieser schiebt danach einen Zettel unter eurer Tür durch. Hebt die Notiz auf und geht wieder durch das Loch.

Gebäude-Welt, 1. Mal

Lauft den langen Gang entlang und bei dem geparkten Auto die Treppen bis ganz nach unten. Plötzlich fällt Richard Braintree, Henrys Nachbar aus Apartment 207, ihm direkt vor die Füße. Verfolgt das Gespräch und geht danach

durch die Tür, durch die auch Richard gegangen ist. Ihr gelangt in ein Apartment, in dem der Tisch für eine Geburtstagsfeier gedeckt ist. Auf dem Boden liegt ein Geist, der mit einem Schwert buchstäblich angenagelt ist. Es ist das „Schwert des Gehorsams“. Zieht ihr es heraus, wird er nach einiger Zeit wieder fit. Trotzdem solltet ihr es mitnehmen. Nehmt ihm den Geisterschlüssel aus der Hand und verwendet ihn gleich hier an der Tür. Lauft dahinter alle Treppen bis ganz nach unten und geht durch die nächste Tür. Wieder durch eine Tür und ihr steht in einem Lagerraum. Geht hier durch noch eine Tür und ihr befindet euch in einem Sportartikelgeschäft.

Auf dem Boden liegen ein Golfschläger und ein Aluminiumschläger, die ihr beide als Waffe nutzen könnt. Der Schläger aus Aluminium ist





effektiver, denn der Golfschläger zerbricht sehr schnell. Lauft zuerst durch die Tür vor Kopf (die andere ist verschlossen) und geht dahinter die Treppen wieder bis ganz nach unten und am Ende durch die Tür. Ihr steht in einer Tierhandlung. Holt euch aus einem Regal den Schlüssel zu „Albert Sports“, lauft zurück zum Sportartikelgeschäft und öffnet die verschlossene Tür. Geht dahinter auch diese Treppen ganz nach unten und folgt dem Weg an den Gebäuden entlang. Geht durch die letzte Tür auf dieser Seite und ihr steht in einem Fahrstuhl. Nach einer Sequenz stoppt der Lift und vor euch befindet sich nun eine Leiter. Klettert sie hinab und lauft im folgenden Raum in den kurzen Gang und nehmt hier die Leiter nach oben. Steigt am Billardtisch in das Wandloch und schaut im Apartment aus dem Fenster. Ihr seht die Werbetafel der Bar auf dem Gebäude gegenüber, auf der die Telefonnummer 555 – 3750 steht. Kehrt in die Bar zurück und gebt an der Tür mit dem Codeschloss die Nummer 3750 ein. Öffnet sie und rennt die vielen Treppen bis ganz nach oben. Hier findet ihr plötzlich die Tür zu Apartment 207. Entfernt daran die Tafel „Chaos“ und betretet dann die Wohnung, in der ihr Richard Braintree findet.

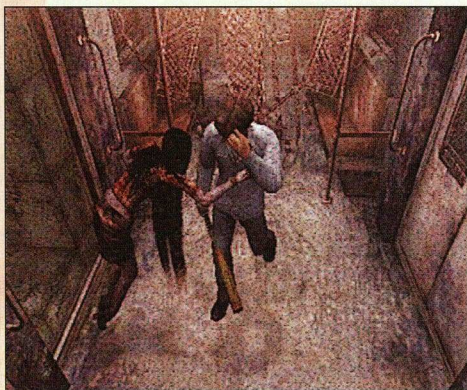


Apartment 302

Ihr wacht wieder im Schlafzimmer auf. Wenn ihr es verlasst, hört ihr noch einen Teil des Polizeiberichtes. Durch das Wohnzimmerfenster könnt ihr in Richards Wohnung einen Mann stehen sehen, der auf das Apartment eurer Nachbarin Eileen, Nr. 303, zeigt. Geht dann wieder durch das Loch im Badezimmer.

Apartment – Welt, 1. Mal

Schaut euch die Sequenz an, lauft danach geradeaus, an eurem eigenen Apartment vorbei, das natürlich verschlossen ist. Unter der Tür liegt ein roter Zettel, den ihr aber nur von innen aufheben könnt. Alle Türen auf dieser Etage sind verschlossen, außer Nr. 301. Geht zuerst am Ende des Ganges durch die Flügeltür ins Treppenhaus. Der Mann, der auf der Treppe sitzt, gibt euch eine schäbige Puppe. Lauft dann in Apartment 301 und holt euch vom Tisch „Mikes Tagebuch“ und einen unbeschriebenen Fetzen rotes Papier. Ihr findet in einigen Wohnungen diese Fetzen. Ihr müsst sie alle mitnehmen und unter eurer Wohnungstür durchschieben. Betretet den Nebenraum, wo an der Wand zwei Bilder hängen. Hinter dem einen Bild klebt der Hausmeisterschlüssel zu 105 und hinter dem anderen der Schließfachschlüssel Nr. 106. Die passenden Schließfächer befinden sich in der Eingangshalle im Erdgeschoß. Auf dem Bett liegt „Josephs Artikel“. Lauft ins Erdgeschoß und geht links durch die Flügeltür ins Apartment 105. Im Wohnzimmer liegen zwei rote Fetzen Papier und an der Wand hängt ein Schlüsselbund für alle Apartments, außer für 303. Jetzt könnt ihr den ganzen Wohnblock durchsuchen. Den letzten roten Zettel findet ihr im Kühlschrank von Apartment 102. Habt ihr alle Zettel unter eure Tür geschoben, kehrt durch ein Loch zurück und lest die nun



beschriebenen Blätter. Danach findet ihr im Schlafzimmer zwischen Bett und Fenster den „Puppenschlüssel“ auf dem Boden. Steigt wieder ins Loch und öffnet nun die Tür zu Nr. 303. Hier findet ihr die schwer verletzte Eileen.

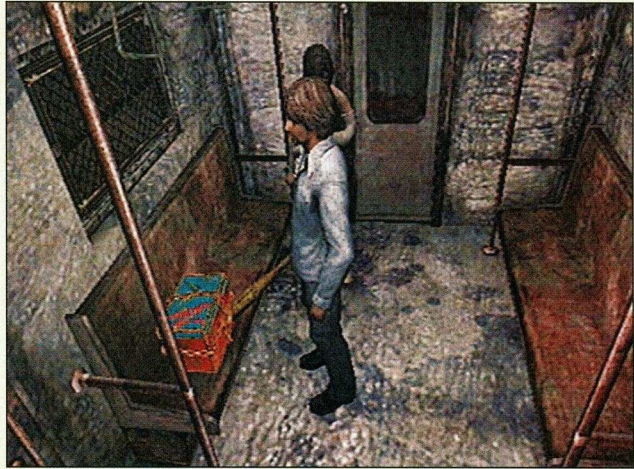
Apartment 302

Durch das Fenster sieht ihr einen Krankenwagen, der Eileen wegbringt. Unter eurer Haustür liegen wieder ein roter Zettel und der „Sukubus – Talisman“. Das Loch im Badezimmer ist nun verschlossen. Geht in die Abstellkammer und benutzt an der Dämonenfratze an der Wand den Talisman. An der Wand erscheinen jetzt Schriftzeichen und vier Vertiefungen. Setzt die vier gefundenen Tafeln in die passenden Öffnungen und es erscheint ein neues Loch. Geht hindurch und ihr findet euch im Krankenhaus wieder.

Krankenhaus – Welt

Henry wacht in einem Raum des Krankenhauses auf und es folgt eine kurze Sequenz. In der Rezeption findet ihr die „Notiz einer Schwester“. Schaut euch die Röntgentafel und die folgende Sequenz an. Draußen auf dem Gang liegt Eileens Handtasche, die ihr mitnehmen solltet. Durchsucht alle Räume um noch einige Items zu finden und lauft dann zu einem nicht funktionierenden Aufzug. Links daneben, etwas versteckt, ist eine Tür, die euch ins Treppenhaus führt. Lauft die Treppen hoch und geht oben durch die Tür. Auf dieser Etage müsst ihr den Amok laufenden Rollstühlen ausweichen. Auf beiden Seiten des langen Ganges befinden sich Krankenzimmer. Im ersten Raum links findet ihr eine „Heilige Kerze“. Wenn ihr sie irgendwo aufstellt, verhindert sie Geistaktivitäten.

In einigen anderen Räumen auf dieser Seite findet ihr noch einige Items. Durchsucht dann die rechte Seite des Ganges von oben nach unten. Im zweiten Zimmer von oben rechts liegt ein Krankenzimmerschlüssel. Sobald ihr ihn nehmt, fällt ein runder Käfig von der Decke und schließt euch ein. Mit dem gefundenen Schlüssel könnt ihr euch befreien. Benutzt den Schlüssel noch an dem sechsten Zimmer und hier drinnen findet ihr Eileen. Nach der Sequenz



begleitet sie euch. Gebt ihr die Handtasche als Waffe. Verlasst den Raum, lauft wieder die Treppe hinunter, betretet unten einen Umkleieraum und steigt hier in das Loch. Unter eurer Haustür liegt ein roter Umschlag mit einem kleinen Schlüssel. Am Bücherregal liegen drei Zettel aus einem roten Tagebuch. Kehrt zurück ins Krankenhaus, wo Eileen auf euch wartet. Verlasst nach der Sequenz den Raum, steigt im Flur in den Fahrstuhl und öffnet darin mit dem Schlüssel das Gittertor. Geht dahinter die Treppe hinunter und durch die Tür. Nun steht ihr in einer nebligen Umgebung auf einem frei schwebenden Gang. Folgt ihm so weit, bis es nicht mehr weitergeht und geht durch die Tür. Laft dahinter in einen Raum in dem eine „Heilige Kerze“ liegt. Geht durch die nächste Tür und ihr befindet euch wieder in der

ihr erst säubern müsst. Kehrt in die Wohnung zurück und wascht sie an der Küchenspüle sauber. Jetzt liegt unter der Tür noch ein roter Zettel. Kehrt auf den Bahnsteig zurück und füttert den Verkaufsautomaten mit der Münze. Dieser spuckt den „Mordszenenschlüssel“ aus. Begebt euch nun über die Bahnsteige (wie beim ersten Mal) zur Linie King – Street. Geht zu dem

U – Bahn – Welt, 2. Mal

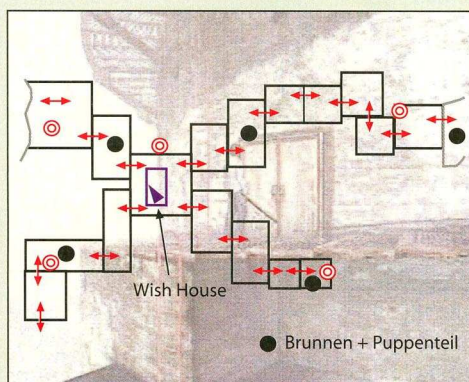
Geht wieder zur Damentoilette und von hier durch das Loch ins Apartment. Unter der Wohnungstür liegen ein roter Zettel und ein Briefumschlag mit einem Spielzeugschlüssel. Kehrt zur U – Bahn zurück, betretet den Zug, geht zu der Spielzeugkiste und öffnet sie mit dem Schlüssel. Darin liegt eine schmutzige Münze, die



Kassenhäuschen am Drehkreuz und hebt vom Boden Cynthias Zeitkarte auf. Öffnet mit dem Schlüssel das Kassenhäuschen. Drinnen findet ihr eine Zugkurbel. Holt Eileen, die ja keine Leitern steigen kann ab, lauft zum Eingang King – Street und benutzt am Drehkreuz die Zeitkarte. Betretet unten den Zug und lauft zur Fahrerkabine. Verwendet die Zugkurbel und der Zug bewegt sich ein paar Meter vorwärts. An der Seite im Abteil hat sich eine Tür geöffnet und ihr könnt eine Treppe hinunter laufen. Geht am Ende durch zwei Türen, um wieder auf den nebligen Gang zu kommen. Folgt ihm und betretet durch die nächste Tür wieder den Wald.

Wald – Welt, 2. Mal

Ihr startet auf dem Friedhof. Links, an der brennenden heiligen Flamme liegt eine Fackel. In der Abstellkammer eures Apartments steht auf dem Boden ein Kanister mit Öl. Tränkt die Fackel darin, hebt noch den Zettel unter der Tür auf und kehrt in den Wald zurück. Lauft zum abgebrannten Waisenhaus, hebt Jaspers Notiz auf und geht zu dem Rollstuhl, in dem ein Puppentorso sitzt. Lest dort die Nachricht, nach der ihr die fünf fehlenden Teile der Puppe finden müsst. Diese findet ihr in fünf Brunnen, die über das Gelände verteilt sind. Zündet an den heiligen Flammen eure Fackel an und beleuchtet die Brunnen damit. Auf der Karte seht ihr die Standorte der Brunnen.



Dort, wo ihr sich das zweite Teil befindet ist ein Stollen. Betretet ihn durch das Gittertor und lauft am Ende durch die Tür zum See. Nehmt dann nach der Sequenz von der Statue das Medaillon mit. Setzt nun alle fünf Teile an der Puppe ein und geht nach der Sequenz durch die entstandene Öffnung im Boden. Unten liegt auf einem Altar eine Bibel. Setzt an der Tür das Medaillon ein und folgt wieder dem nebligen Gang durch die nächste Tür in die

Wassergefängnis – Welt, 2. Mal.

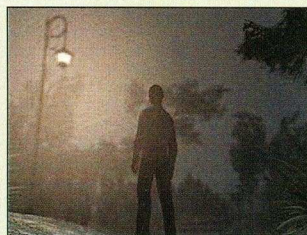
Steigt vor euch in den Lift und fahrt aufs Dach des Gebäudes. Geht in die zweite Etage und springt in die Zelle mit dem blutigen Bett nacheinander durch die drei Löcher. Ihr befindet euch wieder in der Küche. Lauft durch die Tür mit dem Codeschloss und nehmt dahinter das Hemd vom Boden, auf dem eine unleserliche Nachricht steht. Geht ins Apartment und taucht im Badezimmer das Hemd in die blutige Duschwanne. Jetzt könnt ihr die Nachricht entziffern. Unter der Wohnungstür liegt wieder ein Zettel. Kehrt ins Gefängnis zurück und lauft in 2F. Betretet die Zelle, in der das schwarze Pulver auf dem Tisch steht. Unter der Liege liegt ein Schwert des Gehorsams. Kehrt nun zu Eileen zurück, nehmt sie mit und lauft über die Außenrampe ins

Erdgeschoß. Macht euch nun auf den Weg in den Wasserradraum. Auf dem Gang begegnet euch der Geist von Andrew. Nagelt ihn mit dem Schwert am Boden fest und nehmt dann von ihm den Generatorraum-schlüssel. Benutzt im Wasserradraum den Schlüssel an der schmalen Tür, lauft dahinter durch die Symboltür auf den nebligen Freigang und am Ende durch die Tür in die

Gebäude – Welt, 2. Mal

Im Apartment liegt wieder ein Zettel unter der Tür. Kehrt zurück und auf dem Boden vor dem Auto liegt die Notiz „Erinnerungen“. Lest sie durch, denn ihr sollt nun die vier Dinge beschaffen, die dort aufgeschrieben sind. Richtet euch nach der Karte und geht nach B5 ins Sportgeschäft. Auf dem Tresen liegt ein Paket Kuchenkerzen. Geht hoch zur Etage B3 und betretet das Apartment. Neben der Tür steht eine ausgestopfte Katze. Nehmt sie mit und setzt die Kuchenkerzen auf die Geburtstagstorte auf dem Tisch. Lauft dann in die Zoohandlung (B7) und setzt die Katze in den Käfig auf der Theke. Geht zurück durch das Sportgeschäft und fährt mit dem Aufzug nach unten. Nehmt die Leiter im Aufzug nach unten und hebt hier im Gang die Billardkugel auf. Klettert hier die Leiter hoch und lauft zu der Tür, vor der einige Pappkartons liegen. An diesen Kartons findet ihr einen Volleyball.

Geht in die Southfield – Bar, nehmt die Notiz vom Tresen und legt die Billardkugel auf den Billardtisch. Begebt euch dann ins Sportgeschäft und legt den Volleyball in den Korb zu den anderen Bällen. Nun hört ihr eine Uhr schlagen. Nun in die Zoohandlung. Durchquert sie, lauft die Treppen hinunter und betretet den Raum, in dem eine große Wanduhr an einer Tür tickt. Lauft hindurch und folgt den langen Treppen und geht durch die einzelne Tür. Überquert dahinter den Hof, geht durch die nächste Tür und lauft hinunter bis in B12. Betretet wieder die Bar. Der Code für die Tür hier hat sich geändert. Geht ins Apartment, wählt am Telefon die bekannte Nummer: 555 – 3750 und über eine Bandansage wird euch die neue Nummer gesagt: 555 – 4890. Geht nun in der Bar an der Tür den neuen Code: 4890 ein und lauft dahinter nach unten zu B23. Betretet durch die Emblem-tür einen Raum, in dem nacheinander große Platten von der Decke fallen, aus denen Monster hängen. Nur eines der Monster ist das richtige. Wenn ihr dieses schlägt, zucken alle anderen auch zusammen. Nach ein paar Schlägen verschwinden die Platten und die Tür auf der anderen Seite öffnet sich. Ihr steht wieder auf dem Freigang. Am Ende des Weges steht ihr vor der Tür zu Apartment 302. Davor liegt das Tagebuch des Hausmeisters.





Apartment 302, Vergangenheit

Auf dem Wohnzimmer Tisch liegen ein altes Bilderbuch und der blutrote Foliant. Im Schlafzimmer findet ihr vier rote Zettel. Tretet nach der Sequenz vor die Wand zwischen Bade- und Schlafzimmer und nehmt daraus die „Spitzhacke der Hoffnung“. Geht nun im Bad durch das Loch und ihr steht wieder im Apartment der Gegenwart. Geht zu der gleichen Wand und hackt sie mit der Spitzhacke auf. Unter der Wohnungstür liegt auch noch ein Zettel. Klettert durch die aufgehackte Wand und in der Geheimkammer dahinter findet ihr den gekreuzigten Walter. Nehmt aus seiner Manteltasche die „Schlüssel der Befreiung“, benutzt ihn an eurer Wohnungstür und geht hinaus. Draußen trifft ihr wieder Eileen.

Außerhalb von Apartment 302

Euer Ziel ist das Apartment 105 des Hausmeisters. Dessen Tür ist durch sechs Ketten versperrt. Um diese zu entfernen, müsst ihr im Wohnblock sechs Gehenkte finden. Um alle Wohnungen erreichen zu können, sind in Nr. 202 und 206 Risse in der Wand, die ihr als Durchgänge nutzen könnt. Die sechs Gehenkten findet ihr:



Neben der Tür von 101

In 101

Neben der Tür von 104

In 104

In 103

In 102

Betretet nun Apartment 105 und nehmt aus dem Schrank die rote Schachtel mit der Nabelschnur mit. Verlasst die Wohnung, schaut euch die Zeichnung auf dem Boden an und kämpft euch den Weg nach 302 frei. Geht hier in die Geheimkammer, springt unter dem Kreuz in das Loch im Boden und in dem roten Raum in das nächste.

Walter Sullivan

Jetzt beginnt der Endkampf gegen Walter. Eileen steht oben an einer Treppe und geht langsam wie hypnotisiert auf eine Treppe zu, die in einen Blutsee führt. Kümmert euch nicht um Walter, weicht ihm aus und setzt die Nabelschnur an dem riesigen Monster in der Wand ein. Zieht dann nacheinander die Speere aus den Gemälden an der Wand und steckt auch sie in das Monster. Walter wird dadurch sterblich und ihr könnt ihn nun bekämpfen. Schafft ihr es, ihn zu besiegen, bevor Eileen in den Blutsee tritt, seht ihr ein gutes Ende dieses Albtraums.



LANGE WINTERABENDE



CALL OF DUTY Finest Hour

Weihnachten an der Ostfront – kein Spaß. Auf der PS2 will Activision euch dennoch schwitzen lassen. Realistisch und knallhart soll es in dem namhaften Ego-Shooter zur Sache gehen. Wir melden uns freiwillig und ziehen in den Krieg.



COLD WINTER

Passender könnte man einen Titel für diese Jahreszeit kaum benennen. Hinter Vivendis Spiel steckt ein Agenten-Shooter, der einiges verspricht. Also werden wir als MI6-Agent die Flucht aus China antreten. Ob uns das zwischen Plätzchen und Weihnachtsbaum gelingt?



TIMESPLITTERS Future Perfect

Die beiden Vorgänger waren Shooter-Spaß pur. Teil drei will vieles besser machen und als Weihnachtstitel auftreten. Jedoch ohne rote Mütze und Bart, dafür aber mit außergewöhnlichen Waffen und spaßigen Mehrspielerkarten.

Und sonst?

Wir müssen verrückt sein. Dieser Tage sinkt das Thermometer unauffallsam, dennoch steigen wir in THQs **Polarexpress**. Heißer dürfte es in der Versoffenheit des Films **The Punisher** zugehen, die sich hoffentlich noch in diesem Jahr zum Test einfinden wird. Und natürlich freuen wir uns auf die Testversion von **Ghost Recon 2**. Richtig auswirken werden wir auch **SpongeBob – Der Film**. Doch wir testen nicht nur, sondern liefern euch auch brandaktuelle Infos zu Ubis großen Titeln **Cold Fear**, **Brothers in Arms** und **Spinner**. **Call of Chaos Theory**. Der Winter kann kommen!

Die nächste Ausgabe liegt
am **05.01.05** im Handel.

Herausgeber

MEDIA PRO

Media Pro BV
Gronausestraat 32
7533 Enschede
Holland

Redaktionsanschrift

BriStein Verlag GmbH
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
Deutschland
Tel.: 02327 – 32460
Fax.: 02327 – 324699

Geschäftsführer

Michel Kieselstein
E-Mail: michkel@bristein.com

Redaktionsdirektor (V.i.S.d.P.)

Martin Mirbach (MM)
E-Mail: mirbach@bristein.com

Textchef

Titus Funkel (TF)

Redaktion

Tom Gerlach (TG)
Benjamin Kegel (BK)
Karsten Rohloff (KR)
Christian Schmid (CS)
Stefan Schröder (SRÖ)
Björn Seum (BS)

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Mareike Bußmann (MB)

LAYOUT

Michael Fischer
Bettina Steinacker
E-Mail: grafik@bristein.com
ISDN: 02327 – 324651
(Mac Leonardo)

Karikaturen

Glenn M. Bülow

Druck

Druckzentrum Hußmann GmbH
Kantstr. 5-13 · 44867 Bochum

Vertrieb

IPV GmbH
Wendenstr. 27-29
20097 Hamburg
www.ipv-online.de

Anzeigenberatung

Michel Kieselstein
E-Mail: michkel@bristein.com
Tel.: 02327 – 324699

ABO-Service

BriStein Verlag GmbH
Play Games ABO-Service
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
Jahresabo Inland (6 Ausgaben): € 29,40
(inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: € 34,40
Kontakt:
E-Mail: abo@bristein.com
Tel.: 02327 – 32460 (Mo.-Fr. 9-13 Uhr)

Play Games ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Sony-Lizenz Ausgabe. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Sony, ihrer Software-Partner oder die von Drittanbietern von Software wieder. Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ®, und tm geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

BS BriStein
Titel:

Prince of Persia: Warrior Within; Ghost Recon 2 ©
Ubi Soft 2004. All rights reserved.

FÜR ALLE HANDY'S
MIT FARB-DISPLAY

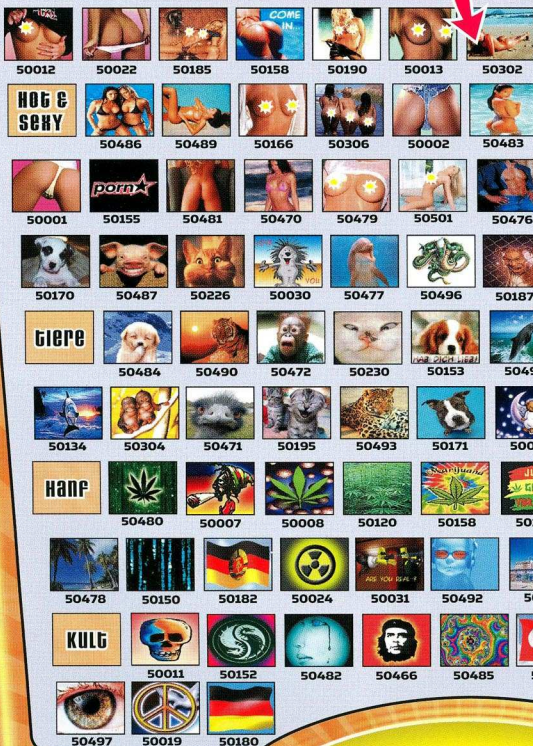
FARBIGE
HINTERGRUNDBILDER

» 8 33 45 *

Einfach eine SMS mit
"WMA" und Best.-Nr.
an die 83345 *
(Bestellbeispiel: WMA 52006)

(01 90)
8 66 28 31
(1,86 €/min)

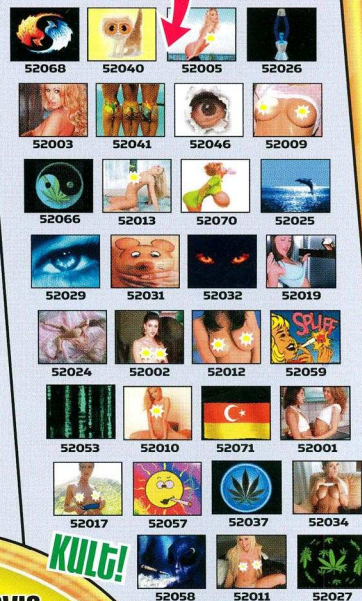
Oder bestelle direkt per Telefon:
(09 01) 59 99 98 (4,25 €/min)
(09 00) 51 51 68 (2,58 €/min)



* 2,99 € / SMS (VFD2 Leistung
0,12 €) Logo, Pix, Sounds &
Movie max. 2 SMS 5,98 €



MEGA-GEILE
DISPLAY-MOVIES



KULT!

FÜR ALLE HANDY'S
MIT FARB-DISPLAY

überfett!

Die deutsche Power für Dein Handy!
WMAWORLD.DE

... top-movie ...



für dieses
Movie

sende **WMA52014**
an die **83345**

mega auswahl!

SOUNDS &
GERÄUSCHE

- 87002 Sexgeräusche
- 87006 Pump Gun
- 87000 Nebelhorn
- 87004 Klospülung
- 87032 Ein altes Telefon
- 87009 Trommelwirbel
- 87040 Babyachen
- 87007 Lauter Rülpsen
- 87042 Flugzeugabsturz
- 87028 Der große Gong
- 87039 Darth Vader
- 87033 Heftiger Aplus
- 87008 Gewitter mit Donner
- 87030 Löwengebrüll
- 87034 Feuerwehrsirene
- 87027 Formel 1 Wagen
- 87023 Affengeschrei
- 87029 Zahnarztbohrer
- 87003 Pferdewiehern

ring
SMS
codes

- 87012 Mann schreit wie Irre
- 87010 Mundharmonika des Todes
- 87041 Furzgeräusch
- 87037 Unheimliche Geisterlache
- 87017 Ein Esel gibt alles
- 87001 Sirene mit Explosion
- 87023 Ein Affe geht voll ab!

SUPERCOOLE SOUNDS UND WITZIGE
GERÄUSCHE DIE DU ALS KLINGELTON
ODER SMS - SIGNAL NUTZEN KANNST.

FÜR ALLE NEUEREN
HANDY'S SIEHE DEINE
BEDIENUNGSANLEITUNG



Sende **SMS** mit
"WMA55000"
an die **83345***

Mit dem LÖSCH-LOGO hast Du endlich freie Sicht auf Dein Nokia Display!

LOGO-KILLER

LOGOS &
BILDMITTEILUNGEN



Für Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens und Sendo-Handy's

Chatten,
flirten,
verlieben...

Sende SMS mit
"PARTY" an
die **84640**

... sms live-chat

1,99 € SMS (davon 12ct VF-D2 Leistung)



Sende eine SMS mit **MOVIE** an die 8 22 22 und wir schicken Dir
regelmäßig geile Movies aufs Handy ODER sende eine SMS mit **BILD**
an die 8 22 22 und wir überraschen Dich regelmäßig mit coolen Bildern!
SUPER-SPAR-ABO: Bild/Movie 1,99 € (davon 12ct VF-D2 Leistung)
schicke „STOP BILD“ oder „STOP MOVIE“, um Dein Abo zu stoppen, max. 2 SMS/Tag

Für Sounds, Movies & Farbbilder muss der Standard Wap-Verbindungstyp eingestellt sein. Bei Unsicherheit bitte vor Bestellung in die Bedienungsanleitung Deines Handys schauen. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

100% PLAYSTATION 2

06/2004

Dez. '04 - Jan. '05

PLAY GAMES

nur € 4,90

JAK 3

Jump'n'Run in Bestform:
Die neue Genre-Referenz!

COMMANDOS STRIKE FORCE

Der Krieg geht weiter: Alles
über Eidos' neuen Ego-Shooter!

THE GETAWAY BLACK MONDAY

Getestet und für gut befunden:
Viel besser als der erste Teil!

HERR DER RINGE DAS DRITTE ZEITALTER

Das wollten wir sehen: Tolle Story,
Spitzengrafik, klasse Gameplay!

GHOST RECON 2

Super spannend und
hervorragend spielbar:
Ubi Soft mischt Nordkorea auf!

TOP-SPIELE ZUM FEST!

GTA - San Andreas: 98%

Prince of Persia 2: 93%

Jak 3: 91%

Need for Speed

Underground 2: 90%

Ratchet & Clank 3: 91%

