

100% PLAYSTATION 2

02/2005

Februar-April 2005

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



PLAY GAMES

nur € 4,90

PSP TOTAL!

Gekauft, gespielt, gefreut:
So geil ist Sonys Handheld!

TEKKEN 5

Das haut rein! Bombastgrafik
und feinstes Gameplay!

GRAN TURISMO 4

Endspurt! Sonys Edel-Racer
gibt auf der Zielgeraden Gas!

RESIDENT EVIL 4

Zum Fürchten schön:
Der beste Teil der Serie!

DEVIL MAY CRY 3

Gameplay, Stimmung, Steuerung:
Hier stimmt einfach alles!

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Fakten, Bilder, Interviews – Riesen-Reportage zu Ubis neuem Superhit!
Plus: Alles über Brothers in Arms: Road to Hill 30, Rainbow Six: Lockdown
und Far Cry: Instincts!

CHEAT-SPECIAL!

10 prallvolle Seiten mit
GTA: San Andreas,
Need for Speed Underground 2,
WWE Smackdown vs. Raw,
Prince of Persia
und vielen mehr!



DIE SPINNEN DIE RÖMER



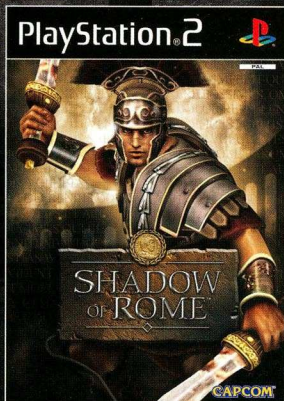
©CAPCOM CO., LTD. 2005. ALL RIGHTS RESERVED. "S" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



CAPCOM
shadowofrome.de

WÄHLE DEINE WAFFEN; Schwerter, Äxte oder abgetrennte Körperteile.
Bähle Dir Deinen Weg durchs alte Rom und kämpfe dabei gegen Soldaten,
Gladiatoren, Elefanten und wilde Tiger. Erlebe dramatische Wagenrennen
und schleiche Dich durch prächtige Paläste. Dein Auftrag: der Gerechtigkeit im
korrupten Römischen Imperium zum Sieg zu verhelfen!

ANFANG FEBRUAR IM HANDEL



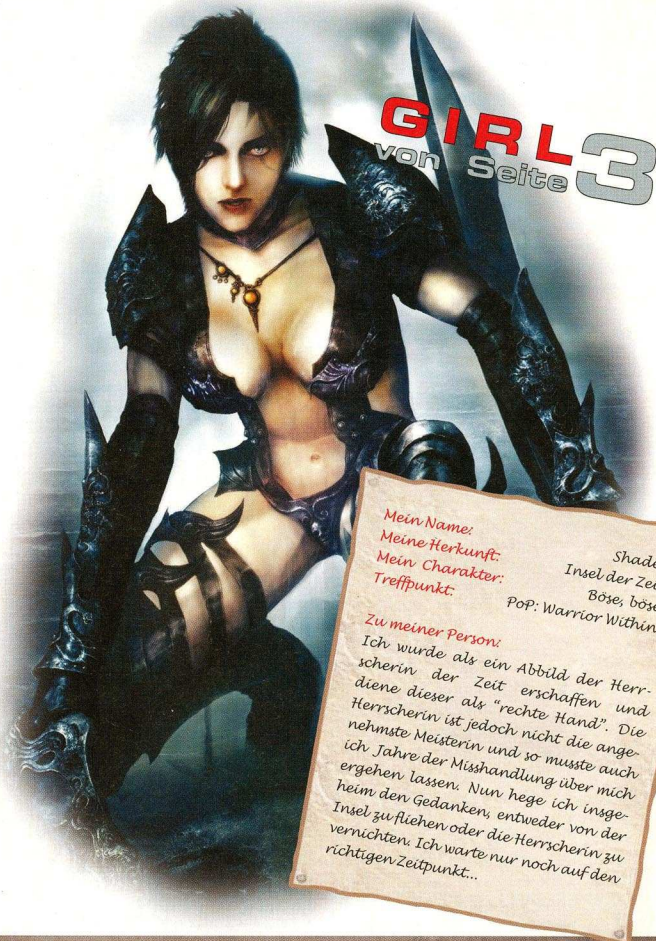
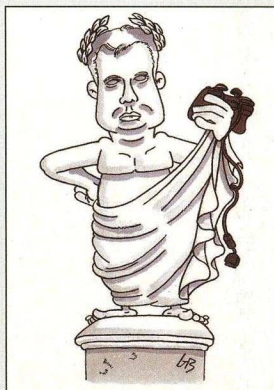
Editorial

Viel und neu!

In englischen Boulevardblättern ist es gute Tradition, dem Auge des Lesers auf der dritten Seite mit einem hübschen Girl zu schmeicheln. Viele Seite 3-Girls haben es sogar zu internationalen Modelkarrieren gebracht. Diesem schönen Brauch wollen wir uns ab sofort anschließen, machen es jedoch genau umgekehrt: Ab sofort erwartet euch auf der dritten Seite jeder **Play Games** ein Seite 3-Girl aus der Welt der Videospiele, das den Durchbruch bereits geschafft hat. Natürlich verraten wir auch alle relevanten Infos – nur die Telefonnummer behalten wir für uns!

Auch sonst vor dem letzten Redaktionsschluss in 2004 noch einmal richtig viel zu tun: Wir haben mit Scott Langteau über Geschichtskittung in Videospielen philosophiert (S. 71), Stéphane Roy über *Splinter Cell: Chaos Theory* ausgefragt (S. 26), uns von Louis Lamarche Details zu *Rainbow Six: Lockdown* erklären lassen (S. 27), mit Brian Martel über Panzerkämpfe in *Brothers in Arms: Road to Hill 30* gefachsimpelt (S. 29) und uns von Jeff Hattum über die Grenzenlosigkeit des Gameplays in *FarCry* aufklären lassen (S. 32). Viel Information aus erster Hand also, und daneben noch einmal eine große Ladung Tests zum Jahreswechsel, ein aus allen Nähten platzendes Cheat-Special sowie natürlich unsere ersten Eindrücke vom japanischen PSP-Start. Das alles sollte reichen, um euch bis zum Frühjahr die Zeit zu vertreiben, dann werden wir uns mit einem besonders coolen Schwerpunktthema zurückmelden.

Euer
Martin Mirbach



Mein Name: Shadee
Meine Herkunft: Insel der Zeit
Mein Charakter: Böse, böse
Treffpunkt: Pop: Warrior Within

Zu meiner Person:
Ich wurde als ein Abbild der Herrscherin der Zeit erschaffen und diene dieser als "rechte Hand". Die Herrscherin ist jedoch nicht die ange-
nehmste Meisterin und so musste auch ich Jahre der Misshandlung über mich ergehen lassen. Nun hege ich insgeheim den Gedanken, entweder von der Insel zu fliehen oder die Herrscherin zu vernichten. Ich warte nur noch auf den richtigen Zeitpunkt...

Vae Victis!

In Zusammenarbeit mit Capcom verlosen wir

**zehn Pakte mit je einem PS2-Spiel Shadow of Rome,
einem Shadow of Rome-Schlüsselanhängen,
einem Shadow of Rome-Poster
und das alles in der passenden Tragetasche.**

Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, müsst ihr nur wissen, welche Wertung wir dem Spiel in dieser Ausgabe gegeben haben. Die Antwort bitte per Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) an:

**BriStein Verlag GmbH
Shadow of Rome
Kantstr. 5-13
44867 Bochum**

Oder per E-Mail an playgames@bristein.com
Einsendeschluss ist der **31.03.2005**.
Viel Glück!



Rubriken

Abo-Angebot	96
Charts	46
Gamewatch	16
Impressum	122
Kaufberatung	108
Leserbriefe	90
Lesertests	92
Nachbestellung	107
News	6
Service	93
Vorschau	122
Wertungssystem	47
PS2-Index	110
Zubehör-Index	120



GRAN TURISMO 4

Das beste Rennspiel der Welt will es noch mal wissen!

34

Tipps & Tricks

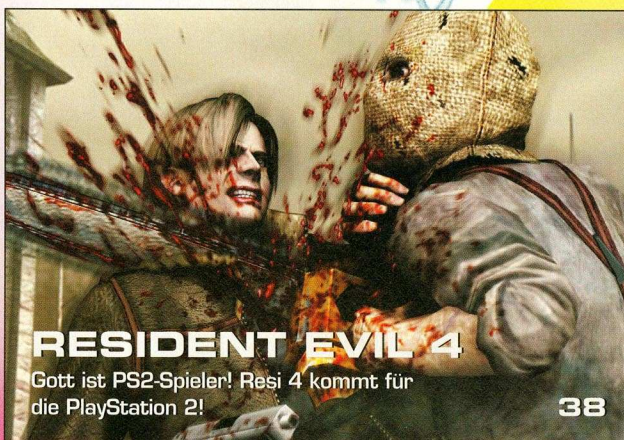
Das große Cheat-Special	98
-------------------------	----

Feature

Erleben statt Spielen	20
Der Guide zum guten Einkauf	
Schleichen, kämpfen und gewinnen	24
Heiße Spiele aus dem kalten Montreal: Zu Besuch im Hauptquartier von Ubi Soft	
News Special PSP	12
Alle Infos zum Japan-Start	

Previews

Ace Combat	45
Devil May Cry 3	40
Enthusia Professional Racing	44
Full Spectrum Warrior	45
Gran Turismo 4	34
ICO 2	44
MX vs. ATV Unleashed	45
Resident Evil 4	38
Shining Tears	44
Tekken 5	42



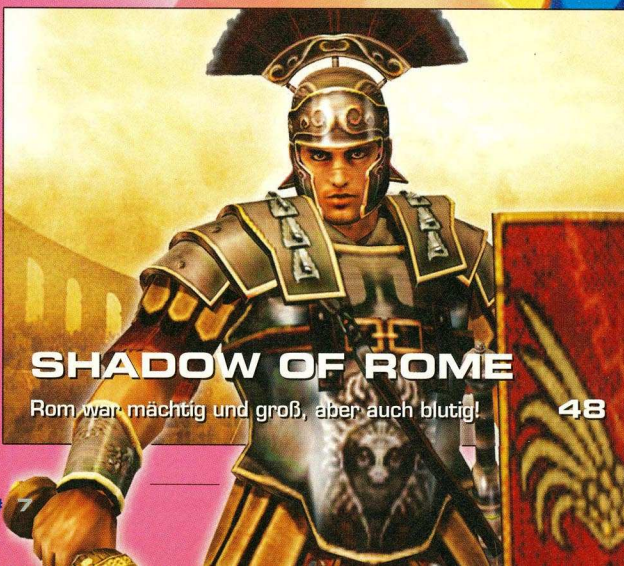
RESIDENT EVIL 4

Gott ist PS2-Spieler! Resi 4 kommt für die PlayStation 2!

38

DVD-Tests

Chronicles of Riddick	86
Herr der Ringe Trilogie, Die	88
I, Robot	87
Matrix Collection	87
Punisher, The	89
Shanghai Knights	88
Spider-Man 2	89



SHADOW OF ROME

Rom war mächtig und groß, aber auch blutig!

48



GHOST RECON 2

Die Welt ist in Gefahr! Da müssen die Ghosts ran!

52



MEGA MAN X 8

Capcoms Supermännchen lädt seinen Akku auf.

54



SKI RACING 2005 feat. Hermann Maier

Was taugt das
Wintersportspektakel mit dem Ski-Ass?

56

PS2-Tests

1945 I&II: The Arcade Games	82
Abenteuer mit SpongeBob...	76
Animaniacs	82
Call of Duty: Finest Hour	70
Capcom Fighting Jam	58
Crash'n'Burn	68
ESPN College Hoops 2005	84
ESPN NBA 2K5	83
ESPN NFL 2K5	83
ESPN NHL 2K5	83
Eternal Quest	75
Ford Racing3	78
Ghost Recon 2	52
Gretzky NHL 2005	84
Growlanser Generations	85
High Rollers Casino	85
Hot Wheels	
Stunt Track Challenge	78
IHRA Professional	
Drag Racing 2005	85
Mega Man X 8	54
Miami Vice	74
NCAA March Madness 2005	84
Outlaw Golf 2	72
Power Rangers: Dino Thunder	81
Robotech: Invasion	80
RTL Skispringen 2005	79
Scaler	77
Shadow of Rome	48
Ski Alpin 2005	79
Ski Racing 2005	
feat. Hermann Maier	56
SpongeBob: Der Film	81
Trivial Pursuit	80
Ultimate Mind Games	82

Zubehör

Hardware-Tests	94
Body Pad, Top Drive GT3, I-Trigue 3400 und mehr!	

Preisauusschreiben

Miami Vice	81
Mega Man X8	55
Shadow of Rome	3



Newsflash

Activision [hat sich mit Nielsen Entertainment zusammengetan, um seine TV-Werbespots in Zukunft besser auf die Zuschauer abstimmen zu können]

Activision (2) [hat nach einem glänzenden Weihnachtsgeschäft die Prognosen für das Gesamtjahr angehoben]

Atari [hat sich mit James Caparro einen neuen Chief Executive Officer an Bord geholt, der Erfahrungen von Musiklabels wie Warner Music's "WEA"; Universal Music's "Island Def Jam Music Group" und PolyGram's "PolyGram Group Distribution" mitbringt]

Atlus [wird das Nippon-RPG *Stella Deus: The Gate of Eternity* in den USA veröffentlichen]

Böse Spiele [die zehn "unangebrachtensten" Spiele der Welt sind laut US-Schutzvereinen *DOOM 3*, *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Gunslinger Girls 2*, *Half-Life 2*, *Halo 2*, *Hitman: Blood Money*, *Manhunt*, *Mortal Kombat: Deception*, *Postal 2* und *Shadow Hearts*]

Climax Group [wird ihre Solent, London und Handheld Studios zu *Climax Action*, dem größten Entwicklerstudio Englands, zusammenfassen. *Climax Action* will sich hauptsächlich auf Multi-Genre-Spiele für PS3 und Xbox2 konzentrieren]

Codemasters [hat seine Club Football-Reihe eingestellt. Das Entwicklerteam wurde aufgelöst]

Data Design Interactive [will mit *Monster Arena* den Erfolg des Monstertruck-Sports auch nach Deutschland bringen. Ein Markenzeichen des Spiels soll die hyperrealistische Physik Engine werden]

Der Pate [wird der PS2 seine Aufwartung machen. EA hat sich vorsorglich die Rechte an Marlon Brandos digitalem Alter Ego gesichert]

Der weiße Hai [die PS2-Verfilmung des Kinoklassikers soll definitiv im Sommer 2005 erscheinen]

Digital Illusions CE (DICE) [der schwedische Entwickler hat seine Version von *Battlefield: Modern Combat* für die PS3 angekündigt]

Drakengard [wird sich wohl eines zweiten Teils erfreuen können. Besonders in Japan ist das Spiel immer noch ein Verkaufsschlager]

BATMAN BEGINS

EA sichert sich die Filmlizenz

Vertrieb: EA

Hersteller: EA

Genre: ACT

Erhältlich: Q3/2005

Es soll das Kinoereignis des Sommers werden. *Batman Begins* ergründet Bruce Waynes Vergangenheit, der nach dem Mord an seinen Eltern die Welt durchstreift, um zu lernen, wie man das Böse bekämpft – und der schließlich als Batman in Gotham City nach dem Rechten sieht. Für die Hauptrolle konnte Christian Bale verpflichtet werden und für die erste Verfilmung eines Batman-Films Electronic Arts. Und wenn die ihren Job ein wenig besser erledigen als zuletzt bei *Catwoman* und *Goldeneye: Rogue Agent*, steht einem faszinierenden Spiel nichts mehr im Wege.



▲ Auch er hat eine **dunkle Seite** – und die wollen Film und Spiel ergründen.

JIMMY NEUTRON Attack of the Twonkies

Es wird Zeit für eine neue Erfindung!

Vertrieb: THQ

Hersteller: n.n.b.

Genre: ACT

Erhältlich: n.n.b.

Es ist mal wieder soweit. Wie jedes Jahr streift der Komet Twonkus 3 die Umlaufbahn der Erde. Natürlich setzen sich die Bewohner des Komets, die so genannten Twonkies, sofort in Jimmy Neutrons Heimatstadt Retroville ab. Und immer wenn sie Musik hören, vermehren sich die Aliens und mutieren zu bedrohlichen Riesenmonstern. Jetzt ist es an Jimmy, aus alltäglichen Gegenständen Abwehrwaffen zu bauen und seine Stadt zu retten. Ihr braucht aber nicht zu basteln, sondern werdet ganz allein mit PS2 und Controller in die Schlacht ziehen können.



▲ Jimmy wird elf Erfindungen und vier **Supererfindungen** schaffen müssen.

CONSTANTINE

Friss Kreuzigungsnägel, Satan!

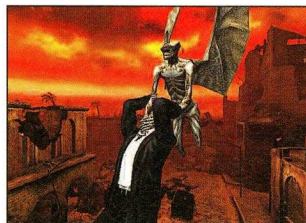
Vertrieb: SCI

Hersteller: Bits Studios

Genre: ACT

Erhältlich: 08.02.05

John Constantine ist, neben seinem Beruf als Privatdetektiv, so etwas wie ein „okkultes Assassine“. Wie es sein Job nun einmal von ihm verlangt, atomisiert Constantine seine Feinde mit Werkzeugen wie der heiligen Pumpgun, welche kreuzförmige Geschosse verballert, oder dem „Crucifactor“, einem schweren Maschinengewehr, das Nägel verschießt die bei Kreuzigungen eingesetzt wurden. Zwischendurch schießt John Satan über den Haufen, stattet dem Spiegelbild von LA einen Besuch ab und schlachtet sich durch das ein oder andere Sanatorium. Der gleichnamige Comic wird zurzeit in Hollywood verfilmt.



▲ Dem Dämonen fehlt nicht nur das **Gesicht**, sondern auch jeglicher Respekt vor Constantine.

PSYCHONAUTS

Wirrköpfe von innen betrachtet

Vertrieb: n.n.b. Hersteller: Double Fine Prod. Genre: ACT Erhältlich: Q1/2005

Raz ist einer der Psychonauten, begabte Kerlchen, die in die Köpfe anderer Leute schauen und dort allerlei Sachen anstellen können. Dummerweise scheint es aber nicht nur freundliche Psychonauten zu geben, was noch zu der Tatsache hinzukommt, dass seit einiger Zeit junge Adepten aus den Psycho-Trainingscamps verschwinden. Die Köpfe der Leute, denen ihr auf eurer Reise begegnet, sehen von innen betrachtet noch gruseliger aus als von außen, was zu einem nicht unerheblichen Teil an dem abgefreakten Design liegen dürfte. Das und einige... "unkonventionelle"... Psycho-Kräfte sollten, wenn alles gut geht, für ein äußerst ungewöhnliches Spielgefühl sorgen.



▲ Die Gehirne von Opfern und Tätern sind von Zeit zu Zeit etwas **verwirrt**.

DEAD TO RIGHTS II

Weniger Story, mehr Geballer und Kung-Fu! Yeah!

Vertrieb: Namco Hersteller: Namco Genre: ACT Erhältlich: 01.03.2005

Genauso wie im ersten Teil von *Dead to Rights* wird Ex-Bulle Jack Slate auch hier wieder einiges zu zerstören und zu verdreschen haben. Im Unterschied zum Vorgänger driftet das Spiel jedoch von tiefgängiger Story und düster brütender Atmosphäre zu einem eher Actionfilm-orientierten Gameplay hin. Vorbei sind die Zeiten der "steuert eure Stripperin"-Minispielchen. Jacks getreuer Hund Shadow bleibt dem knochenbrechenden Raubein jedoch erhalten. Schließlich war der Vierbeiner laut Namco einer der Spielerlieblinge aus dem ersten Teil. Hoffen wir, dass Jack auch im reinen Actionheldengewand eine gute Figur macht!



▲ Keine Ahnung, was der Kerl **verbrochen** hat, aber er hat seine Strafe sicher verdient!

LONDON TAXI

Schwarze Taxis mit komischen Türen...

Vertrieb: n.n.b. Hersteller: Data Design Genre: RSP Erhältlich: Q1/2005

Oh, diese Schlauköpfe von Data Design! Man nehme eine Prise *Crazy Taxi*, mische es mit der stilvollen und vor Dreck starrenden Thememetropole und addiere die eleganten, schwarzen Taxis der Londoner Innenstadt. Noch steht nichts fest, aber das Spielprinzip dürfte sich nur durch Details vom großen Vorbild unterscheiden. Eines der herausragenden Features wird wohl die detailgetreue Umsetzung Londons und die beigelegte Stadtkarte sein, welche bei Orientierungsproblemen studiert und bei angestaumtem Frust über den Linksverkehr auch mal maltriiert werden kann. Hoffen wir nur, dass das Spiel keine aufgebohrte Sightseeing Tour wird.



▲ Taxifahrer im Linksverkehr – wirklich ein **Traumjob**!

Newsflash

Electronic Arts [scheint den Kampf um die Developer von Digital Illusions CE zu verlieren. 28% der Anteilhaber stimmen sich immer noch gegen die Fusion]

Electronic Arts (2) [hat sich mit knapp 20 Prozent an Ubi Soft beteiligt. Ob eine vollständige Übernahme geplant ist, wurde noch nicht bekannt]

Electronic Arts (3) [hat auf die Übernahme-kritiker reagiert und sein Angebot für den Entwickler Digital Illusions nachgebessert]

Electronic Arts (4) [hat sich die begehrte NFL-Lizenz für einen Zeitraum von fünf Jahren exklusiv sichern können – von der NBA dagegen einen Korb bekommen]

George A. Romero, [seines Zeichens Zombie Guru, hat sich bereiterklärt ein *Dawn of the Dead*-Spiel in Angriff zu nehmen]

GTA: San Andreas [wird nach dem Erfolg auf der PlayStation 2 auch für Xbox und PC erscheinen]

IBM [Sony und Toshiba enthüllten vor kurzem ihren neuen Prozessor "Cell". Der Chip soll in den kommenden Next-Generation Konsolen, PCs und selbst Haushaltsgeräten eine wichtige Rolle spielen]

John McAleese [der hoch dekorierte SAS-Veteran konnte von Konami als Berater für den kommenden Ego-Shooter *The Regiment* gewonnen werden]

JoWood [hat die *Stargate*-Lizenzen aufgekauft und arbeitet bereits am ersten Spiel der Serie. *Stargate SG-1: The Alliance* soll im Herbst 2005 auf dem Markt erscheinen]

JoWood (2) [der Aufsichtsrat des börsennotierten Entwicklers ist im Dezember überraschend zurückgetreten]

Just Add Monsters [die Entwickler des Spiels haben nach der Auflösung ihres Studios nun unter dem Label Ninja Theory Ltd. wieder zusammengefunden]

Katamari Damacy 2 [das "Spiel, das jeder liebt", wird wohl erst nächstes Weihnachten bei uns eintreffen. Fans abstruser Japano-Spiele müssen sich bis dahin gedulden]

Kazunori Yamauchi [der GT4-Produzent steigt ins Buchgeschäft ein: *Gran Turismo 4: The Bible* ist in Japan bereits erschienen]

Newsflash

Koreaner [werden leider niemals das Vergnügen haben, *Ghost Recon 2* zu spielen, da die Storyline sowohl den Regierungen von

Nielsen Entertainment [wird ab Mitte 2005 den Wirkungsgrad von In Game-Werbung auswerten]

Martin Edmondson [der *Driver*-Schöpfer und Gründer der Reflections-Studios hat das Unternehmen mit unbekanntem Ziel verlassen]

Megaman X8 [ist zwar hier bereits zu bekommen, ausgerechnet die Japaner werden sich aber noch bis zum PC-Release des Spiels Mitte März gedulden müssen]

Michael Giacchino [der Komponist veröffentlicht nun Alben mit dem Soundtrack zu den *Medal of Honor*- und *Call of Duty*-Spielen. Giacchino leitete auch die Soundarbeit zum Disney-Film *Die Unglaublichen*]

Midnight Club 3: DUB Edition [soll das Rennspiel mit den meisten lizenzierten Fahrzeugen überhaupt werden]

Midway [hat das Entwicklerstudio Paradox Development übernommen, das unter anderem für die *Backyard Wrestling* Spiele verantwortlich ist]

Midway (2) [arbeitet mit *Blitz: Playmakers* an einem Spiel, das hinter die Kulissen einer fiktiven Football-Liga blicken soll]

Neil Young [ehemaliger Leiter von Maxis und einmaliges Mitglied in der Ultima-Truppe von Origin Systems wurde nun von EA angeheuert]

Nintendos [Shigeru Miyamoto und Atari Gründer und Pong-Erfinder Nolan Bushnell wurden vom Komitee des *Walk of Game* mit einer Auszeichnung für ihr Lebenswerk geehrt]

Peter Berg [wird die Regie der Paramount-Filmadaption von *Splinter Cell* übernehmen]

Playboy: The Mansion [nähert sich seiner Fertigstellung. US-Jugendschützer haben bereits damit begonnen, die ansässige Fachpresse mit Briefen und Demonstrationen zum Boykott des Spiels zu bewegen]

Project: Snowblind [wird früher als erwartet in Deutschland ankommen. Der Sci-Fi Thriller soll nun schon im März in den Läden stehen]

KING OF FIGHTERS 02/03

"Nur" 2D, aber Wumms in den Knöcheln.

Vertrieb: Capcom

Hersteller: SNK

Genre: BEU

Erhältlich: 15.03.2005

Die 2D Prügelspiele wollen einfach nicht aussterben. In Anbetracht der nicht nur bei Fans sehr beliebten *King of Fighters*-Serie ist das allerdings gar keine so schlechte Sache. Die 02er- und die 03er-Version wurden dabei einfach zu einer Compilation zusammengefasst, die wohl zum Budgetpreis auf den Markt kommen wird. Herausragende Merkmale der Serie sind unter anderem die extrem verschlungene Steuerung, die Profis ein entzücktes Jauchzen entlocken wird. Neu sind die "Super Cancel"-Moves, einfache Speziallattacken, die mitten in der Bewegung abgebrochen werden können. So lassen sich in der Theorie dreistellige Comboszahlen verwirklichen.



▲ Was auch immer da passiert, es muss unheimlich kompliziert auszuführen sein.

ROLL CALL

We're all livin' in America...

Vertrieb: Ubi Soft

Hersteller: SCI

Genre: ACT

Erhältlich: 01.05.2005

Als Koordinator von Feuerwehrmännern, Sanitätern, Polizisten und Panzerfahrern ist es eure Aufgabe, eure Heimatstadt in der Sondereinheit "G 18 Counter Gang Division" gegen allerlei Übergriffe zu verteidigen. Erwähnenswert ist, dass *Roll Call* die Havok 2-Engine verwendet, wie sie auch im PC-Monsterhit *Half Life 2* zum Einsatz kommt. Ob das seltsame Konzept von Feuerwehrmännern, die Gangmitglieder mit dem Panzer überfahren, aufgeht, wird sich zeigen. Die Bilder von in Echtzeit einstürzenden Gebäuden sehen auf jeden Fall sehr beeindruckend aus.



▲ Ob diese jungen Herren eine Straftat anzeigen möchten?

CONSPIRACY Weapons of Mass Destruction

...America, ist wunderbar...

Vertrieb: n.n.b.

Hersteller: Kuju

Genre: EGO

Erhältlich: 01.03.05

Als Agent "Cole Justice" jagt ihr im Auftrag der amerikanischen Regierung Terroristen. Was machen Terroristen? Genau, Massenvernichtungswaffen sammeln. Allen voran die üble Organisation "Hydra". Cole wird nun also aus dem Ruhestand gerufen, in Tarnklamotten gesteckt und mit einem Sturmgewehr in der Hand auf die Dunkelkammer losgelassen. Dabei stehen euch diverse Flinten, Handfeuerwaffen, Maschinenpistolen und sonstige hochmoderne Bleispritzen zur Verfügung. Und all das vor dem Hintergrund einer Verschwörung auf nationaler Ebene. Na, erwartet da nicht der kleine, amerikanische Patriot in euch?



▲ Da war wohl jemand schneller als ihr! Welche Dokumente nun wohl fehlen?

FURRY TALES

Alle Macht den Schafen!

Vertrieb: n.s.b. Hersteller: Mad Monkey Genre: STG Erhältlich: Q1/2005

Lange Zeit kuschelten die Schafe unter der grausigen Herrschaft der Wölfe. Damit ist es nun vorbei! In *Furry Tales* übernimmt ihr das Kommando über ein Regiment der Schafs-Befreiungsarmee und bringt den Wölfen mit Sturmgewehr und Granate bei, wie es ist, am anderen Ende der Flinte zu stehen. Wie in jedem normalen Strategiespiel werden in Gebäuden Truppen produziert, die dann dem Feind entgegengeschickt werden. Wenn euch der Wunsch überkommt, selbst ein wenig in den putzigen Gefechten mitzumischen, dürft ihr auch eine Kommandoeinheit ins Feld führen, die euren General darstellt. Wenn der ins Gras beißt, ist Krieg allerdings verloren.



▲ Ob sich der Lammbraten von gestern Abend auch so vehement gegen sein Schicksal gestemmt hat?

25 TO LIFE

Deathmatches in da Gettho, Brutha!

Vertrieb: Eidos Hersteller: Avalanche Genre: ACT Erhältlich: 01.3.2005

Shooter in städtischer Umgebung, gewürzt mit einer Prise Hip-Hop – das ist die neue Generation der Shooter. In *25 to Life* spielt ihr wahlweise einen Gangbanger oder einen Cop. Die Gangstas sind mit Mundtüchern, kitschigen Tätowierungen und sehr großkalibrigen Waffen wie der AK-47 ausgestattet. Auf der Seite der Cops verfügt ihr über Scharfschützengewehre und schussichere Westen; die Nahkampfaffen der Staatsgewalt beschränken sich dafür auf Maschinenpistolen und Handfeuerwaffen. Eidos will sich vor allem auf eine gute Story, ein authentisches Bild der Bandenkriege und den Mehrspielermodus konzentrieren. Wir freuen uns schon auf deftige "Turf Wars"!



▲ In *25 to Life* entscheidest du selbst, wohin die Reise deines Lebens geht...

AREA 51

Es sind die Grauen! Die Grauen Kommen!

Vertrieb: Konami Hersteller: Midway Genre: EGO Erhältlich: 01.04.2005

Akte-X Star David Duchovny leiht der Spielfigur aus *Area 51* neben seiner Stimme auch noch das Talent, in haarige Situationen zu geraten. Als Mitglied einer Spezialeinheit schlägt sich unser tapferer Agent durch die verseuchten Gänge der altbekannten Forschungsstation und verschmiert die Nachkommen der verunfallten Weltraumtouristen aus dem Jahre 1942 über die Betonwände. Damals stürzte nämlich tatsächlich ein Ufo in der Wüste von Nevada ab, und US-Militärs züchteten aus den Überlebenden biologische Waffen. Auch Davids Charakter wird durch die Infektion mit einem Aliensymbionten zum Supermenschen.



▲ Halb Mensch, halb Alien? Woher kennen die unseren Chefredakteur?

Newsflash

PS2 Lan Parties [erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Durch den leichten Aufbau lassen sich auch schnelle Matches möglich. Nur die Servergröße wäre immer noch ein Problem]

Rockstar Games [hat durch den Kauf und die Umgestaltung des englischen Entwicklerteams Möbius Ltd. die Gründung von Rockstar Leeds bekannt gegeben. Möbius war allem auf die Entwicklung von Handheld Spielen spezialisiert]

SCI [bringt im Herbst 2005 mit *Conflict: Global Terror* den vierten Teil der Serie]

Sega [arbeitet laut Entwicklungsleiter Toshiro Nagoshi an einem "dramatischen Action-Adventure"]

SF-UR [die Dance-Radiostation aus *GTA: San Andreas* wird auf vielfachen Wunsch der Fans mit einer eigenen Soundtrack CD in die Läden kommen. Besonders Moderator Hans Oberlander ist bei *GTA*-Spielern beliebt]

Sony [konnte noch vor Weihnachten den Durchverkauf der dreimillionsten PS2 bestätigen und hält damit 70% am Konsolenmarkt]

Slinter Cell: Chaos Theory [soll in den USA auch als Limited Edition erscheinen. Welche Extras sich in der Box befinden werden, ist noch nicht bekannt]

Starbreeze [die *Chronicles of Riddick*-Macher haben von Majesco den Auftrag für die Entwicklung *The Darkness* erhalten]

Stubbs: The Zombie [der Soundtrack zum Spiel soll klangvolle Interpreten wie die Dandy Warhols, The Flaming Lips und Phantom Planet enthalten]

Take 2 [hat den Sportspiele-Entwickler Indie Built (u.a. *Amped 2*, *TopSpin*, *Links 2004*) von Microsoft übernommen]

Tales of Rebirth [wird mit einer Stückzahl von einer Million in Japan an den Start gehen. Damit ist die *Tales* Reihe auf Platz drei der meistgekauften Rollenspiele überhaupt]

Tetsuya Mizuguchi [will mit seinem Studio qb (*Space Channel 5*, *Rez*) bis zu vier Spiele pro Jahr ausliefern]

Newsflash

The Guy Game [das nur in den USA vertriebene und recht freizügige PS2-Spiel wurde mit einem Verkaufsverbot belegt, weil ein darin vorkommendes Mädchen zum Zeitpunkt der Aufnahme erst 17 Jahre alt war]

THQ [hat die Veröffentlichung des Rennspiels *Juiced* im Mai 2005 bestätigt]

THQ (2) [wird im ersten Quartal 2005 fünf weitere Koel-Spiele veröffentlichen, darunter eine PSP-Version von *Dynasty Warriors*]

Ubi Soft [hat offiziell den nächsten Teil der *Rainbow Six*-Serie bestätigt. Mehr dazu in unserem Feature ab Seite 20]

Ubi Soft (2) [hat auf ebay eine Wohltätigkeitsauktion gestartet. Drei Konsolen (Xbox, GC, PS2) mit jeweils dreizehn aktuellen Spielen stehen zum Verkauf. Der Erlös wird der San Francisco Food Bank, der größten Organisation zur Unterstützung Obdachloser in San Francisco, zugute kommen]

Universal Pictures [New Line Cinema und Warner Bros. Pictures unterstützen die neue HD DVD-Technologie. Die hohe Auflösung und die 30 Gigabyte-Kapazität seien das beste Argument für das digitale Medium der nahen Zukunft]

US-Kommissionen [versehen nun auch den Profanitätsgrad (Schimpfwörter), den Grad der Nacktheit und den Gewaltgrad von Spielen mit Farbcodes. Fast alle untersuchten Spiele haben übrigens einen „roten“ Gewaltgrad]

Vin Diesels [Tigon Studios und X-Men-Regisseur Bryan Singer arbeiten an einem Spiel um den amerikanischen Secret Service. Das „Taktik-Action-Adventure“ wird euch verschiedene Aufgaben im Dienste des Präsidenten erledigen lassen]

Vivendi [verabschiedet sich von *Fahrenheit*. Entwickler *Qunatic Dreams* hat seine Zusammenarbeit mit Vivendi gekündigt und sucht nun einen neuen Vertriebspartner für den Zukunftsthiller. Gründe hierfür sind nicht bekannt]

Vivendi (2) [stellt bereits im nächsten Sommer einen PS2-Nachfolger zu *The Hulk* in die Läden]

Ys: The Napishtim VI [wird wohl Mitte März in Japan auf den Markt kommen. Die Rollenspielsreihe ist hierzulande fast unbekannt]

LEGO STAR WARS

Stecke die Blöcke zusammen, Luke!

Vertrieb: Eidos Hersteller: Travellers Tales Genre: ACT Erhältlich: 01.05.05

Die lieben Developer haben nicht etwa drauf los programmiert, sondern mussten tatsächlich wirkliche LEGO-Modelle Stein für Stein (digital) nachbauen und ihren Kreationen danach auf dem Computer Leben einhauchen. Abgesehen von dem Spaß der Programmierer ("Das wollte ich als Kind schon machen!") sind dabei flüssige Animationen, ein ganz eigener Stil und natürlich Lichtsäbel schwingende LEGO-Männchen rausgekommen. Das Spiel beginnt am Anfang von Episode 1 und wird die gesamte Story bis zum Ende von Episode 3 beinhalten.



▲ Trotz LEGO: Von Klötzchengrafik keine Spur!

GOD OF WAR

Monster metzeln mit den alten Griechen

Vertrieb: Sony Hersteller: SCE Genre: ACT Erhältlich: Q2/2005

Der griechische Krieger Kratos ist ein wirklich übler Hund. Nachdem er sich jede Menge Feinde und einen Ruf als gnadenloser Schlächter gemacht hat, stürzt er sich an der höchsten Klippe Griechenlands zu Tode – und wird kurz darauf als frisch beliebter Gotteskrieger auf die Suche nach der Büchse der Pandora geschickt. Das Gameplay lässt sich am besten mit einer Mischung aus *Devil May Cry* und *Enter the Matrix* vergleichen – stylisch, hart und schnell. Vor allem die durchgestylten Level haben es uns angetan: Brennende griechische Galeeren in einem schwarzen Meer, Untotenheere und titanische Hydrn. Sieht schon jetzt sehr viel versprechend aus!



▲ Seltsame Mutanten, klassische Locations und harte Fights: Die griechische Mythologie gibt's her!

GHOST IN THE SHELL

Stand Alone Complex

Vertrieb: n.n.b. Hersteller: Caiva Genre: ACT Erhältlich: 14.03.05

Cyborg Major Motoko Kusanagi und ihr Kumpel Bateau müssen sich mit einer fiesen paramilitärischen Gruppe herumkloppen. Dazu bedient ihr euch verschiedenster Hochgeschwindigkeitsknarren und natürlich des Tachikoma-Spinnenpanzers, der den Film so berühmt gemacht hat. Eine weitere "Markenfähigkeit" von Frau Kusanagi ist die Möglichkeit, sich über ein eingebautes Interface in diverse Maschinen einzuklinken. Teuflicherweise funktioniert das auch mit Feinden, die sich eventuell kybernetische Gliedmaßen haben einbauen lassen. Eine spielerische Neuerung, die sich gewaschen hat.



▲ Kinogänger werden viele Filmelemente im Spiel wieder entdecken.

 TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

CHAOS THEORY™

März 2005

www.splintercell.com



PlayStation 2

MIT
NETZWERK - SPIEL



UBISOFT™

PLAYSTATION PORTABLE

Klein, stark, schwarz und sexy!

Hunderter, nein, tausende von Videospielern verbrachten die Nacht zum 12. Dezember 2004 in Tokio unter freiem Himmel. Schon am Vortag platzierte sich der erste PSP-Kunde um 11 Uhr morgens vor der Tür des Videospielshops Yodobashi Camera und verharnte dort 16 Stunden. Um 2:30 Uhr nachts hatten sich bereits 800 Wartende versammelt, um 6 Uhr morgens waren es an die 1.300. Zur Ladenöffnung wurde ein Countdown heruntergezählt, Raketen schossen in die Luft. PlayStation-Erfinder Ken Kutaragi gab sich die Ehre, das erste PSP-Exemplar persönlich an den jungen Mann zu verkaufen, der sogleich von einer Meute Reportern belagert wurde. In anderen Stadtteilen Tokios sah die Situation ähnlich aus, die japanische Videospiel-Fachzeitschrift Famitsu berichtete später von einer Situation ähnlich der Markteinführung der PlayStation 2.

Sony bläst zum Großangriff: Nachdem Mitte 2004 der Preis für Nintendos neues Handheld "Dual Screen" bekannt wurde (ca. 150 Dollar bzw. 15.000 Yen), zog Sony mit einer Sensationsnachricht nach und brachte die PSP zu einem Kampfpfeis von 19.800 Yen (ohne Steuern, umgerechnet etwa 190 Dollar) in japanische Läden. Die Erstauslieferung betrug knapp 200.000 Geräte. Zwar gab es Uneinigkeiten diverser Marktforschungsinstitute, was Auslieferungsmenge und Verkaufszahlen angeht, insgesamt kann man aber von einer Durchverkaufsquote von etwa 85% am ersten Verkaufstag ausgehen. Die extrem hohe Nachfrage bekamen auch viele Import-Fans zu spüren. Unmittelbar nach der Markteinführung schossen die Preise in die Höhe, wer vor Weihnachten bei Ebay noch eine PSP abstauben

wollte, durfte Pi mal Daumen so um die 500 Euro hinblättern.

PSP in der Praxis

Beim Auspacken und Einschalten der PSP fällt neben dem sehr edlen und sauber verarbeiteten Design der erstklassige Bildschirm auf. Strahlend hell und gestochen scharf – damit zieht man in der Öffentlichkeit garantiert die Blicke auf sich!



Die System-Software präsentiert sich in schickem Rot mit weißer Schrift und bietet zahlreiche Grundfunktionen, unter anderem Einstellung der Sprache, Uhrzeit und Datum, Wiedergabelautstärke, Formatieren des Memory Sticks u.v.m. Natürlich sind Spiele viel interessanter, also gleich mal *Ridge Racers* eingeworfen. Was sich dann auf dem Bildschirm präsentiert, übertrifft so ziemlich alles, was man je auf Handhelds gesehen oder für möglich gehalten hat. Sorry, liebe Nintendo-Fans, aber rein technisch rammt die PSP den DS unangespitzt in den Boden! Gut, das war schon vorher klar, aber was *Ridge Racers* für eine Vorstellung liefert, ist wirklich beeindruckend! Die Akkulaufzeit konnten wir aus Zeitmangel leider nicht genauer testen, zumal sie auch von vielen Faktoren wie Bildschirmhelligkeit, Lautstärke, Ladezugriffe und Wi-Fi-Einsatz abhängt, hier kann es also zu großen Schwankungen kommen. Die offizielle Angabe von vier bis sechs Stunden dürfte allerdings als Optimalwert gelten, bei voller Auslastung kann der Akku durchaus nach zwei Stunden in die Knie gehen. Nicht ganz unproblematisch sind auch die Ladezeiten: *Ridge Racers* braucht zum

Laden einer Strecke etwa 13 bis 15 Sekunden – ihr könnt ja mal auf die Uhr schauen, wie lang euch das vorkommt.

Für den europäischen Markt gab es zu Drucklegung noch keine genaueren Angaben. Bezüglich des Preises gab es nur Indizien: Die englische Handelskette Gameplay nimmt Vorbestellungen zum Preis von 180 Pfund entgegen, was umgerechnet etwa 260 Euro sind. Als Starttermin der PSP peilt Sony Ende

März an. Immeihin wurden einige Launch-titel angekündigt, nämlich *Ridge Racers*, *Wipeout Pure*, *WRC*, *Football* (Arbeitstitel), *Everybody's Golf*, *Fired Up*, *Formula One*, *Medi Evil* und *Ape Academy*. Zudem steht bei Capcom bereits das Spiel *Darkstalkers: The Chaos Tower* (siehe Seite 15) für den 24. März in der Release-liste. (KR)



Formula One fährt Schumi den schätzungsweise 127sten Weltmeister-Titel ein.



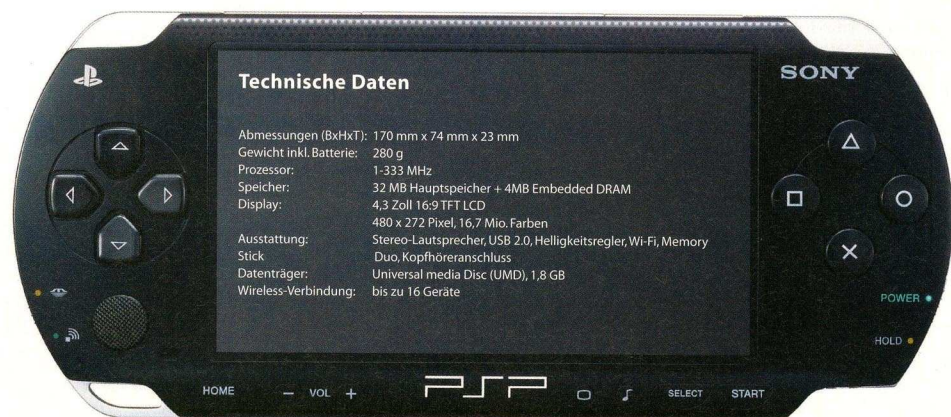
Bei *Wipeout Pure* sind wir mal ganz besonders auf den Soundtrack gespannt.



Ape Escape schickt euch auf die Affenschule. Manch einer war da vielleicht schon.



Feuert sie ab! Bei *Fired Up* fliegen die Blechfetzen im Feuerschein.



PSP-News

10 Millionen PSP [der WLAN-Hersteller CyberTAN gab bekannt, einen Auftrag über 10 Mio WLAN-Module von Sony bekommen zu haben. Außerdem beabsichtigt die Firma Mitach Precision Technology 70% aller PSP-Gehäuse herzustellen und rechnet mit rund 700.000 Gehäusen pro Monat]

Archer McLean [der Schöpfer von *International Karate* und diversen Billard-Simulationen entwickelt ein Spiel namens *Mercury*, in dem ihr einen Quecksilbertropfen mittels Kippbewegungen der PSP durch ein Labyrinth bewegt]

Capcom [möchte wissen, was die Fans wollen. Auf der japanischen Capcom-Homepage gibt es eine Umfrage bezüglich Capcom-Spielen, bevorzugte Genres, Wi-Fi-Features u.v.m.]

Climax [hat die Webseite zu *Tenchji no Mon* eröffnet. Das Action-RPG wird 2005 von Sony vertrieben. <http://www.climax.co.jp/tenchi/>]

Codemasters [arbeitet an PSP-Umsetzungen der bekannten Rennspiele *Colin McRae Rally 2005* und *TOCA Race Driver 2* alias *DTM Race Driver 2*. Beide Spiele sollen im Frühjahr erscheinen]

Connectivity [was Nintendo mit dem GBA und GameCube vormachte, könnten PSP und PS2 nachahmen. Dank USB-Ports lassen sich beide Konsolen miteinander "verlinken". Entsprechende Features sind u.a. für *Metal Gear Acid* in Verbindung mit *MGS3* vorgesehen]

Final Fantasy VII Advent Children [der Animationsfilm wird aller Wahrscheinlichkeit nach nicht vor dem zweiten Quartal 2005 erscheinen]

Formular One [entsteht in den Studios von Traveller's Tales. Das Formel 1-Rennspiel enthält 18 offizielle Strecken, 20 Wagen und 10 Teams. Spielerisch soll es keine Simulation, sondern ein Arcade-Racer werden. Mit dem Memory Stick soll die Einbindung eigener Songs ermöglicht werden]

Mehr Handhelds [der Erfolg der PSP könnte laut Softwareanalysen entscheidend für den Handheldmarkt sein. Schlägt die PSP fehl, würden andere Hersteller, einschließlich Microsoft, nicht wagen, in das von Nintendo dominierte Segment einzusteigen]

METAL GEAR ACID

Solid Snake wird zum Kartenspieler

Vertrieb: Konami | Hersteller: Konami | Genre: STG | Erhältlich: Q2/2005

Radikal geht's wohl nicht mehr: *MGA* ist eine Mischung aus Karten- und Strategiespiel. Statt in Echtzeit bewegen sich Snake und seine Gegner abwechselnd Zug um Zug vorwärts. Jedoch wird jede Bewegung und jede Kampfhandlung erst mit dem Ausspielen einer passenden Karte möglich. Faustkampf, Schusswaffen, Klettern, Kriechen – alles wird über Karten geregelt. Trotzdem ist es ein unverkennbares *Metal Gear*-Spiel, denn Level- und Charakterdesign entsprechen dem bekannten Bild. Sogar Stealth ist möglich, die Blick-

richtung der Charaktere nach jedem Zug spielt dabei eine große Rolle.



▲ Gewagte Richtung, die Konami da einschlägt. Ob's den Fans gefallen wird?

NEED FOR SPEED UNDERGROUND Rivals

Rivalen auf der Rennbahn!

Vertrieb: EA | Hersteller: EA | Genre: RSP | Erhältlich: Q2/2005

Bei EA könnte man ja denken, dass die PSP-Version eine einfache Umsetzung der PS2-Vorlage wird. Nix da, das Spiel umfasst zehn komplett neue Strecken. Auf diesen treffen amerikanische und japanische Wagen aufeinander, was dem Spiel den Beinamen *Rivals* gibt. Selbstredend spielt auch das Tuning wieder eine zentrale Rolle. Über sonstige Details schweigt sich EA bislang aus, deutet aber neue, einzigartige Spielmodi an, die es auf keiner anderen Konsole gibt. Auf jeden Fall kann man sich auf ausgiebige

Multiplayer-Rennen dank Wi-Fi-Unterstützung freuen.



▲ Das starke Display der PSP sollte auch bei Nachtritten keine Probleme bereiten.

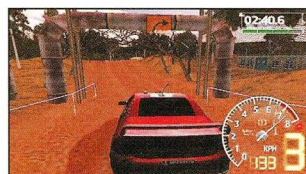
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Mit der PSP raus in die Natur!

Vertrieb: Sony | Hersteller: Traveller's Tales | Genre: RSP | Erhältlich: Q2/2005

Traveller's Tales, unter anderem bekannt durch *Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex*, entwickelt für Sony den ersten WRC-Titel auf der PSP. Wie gewohnt gibt es eine offizielle Lizenz der FIA World Rally Championship und folglich auch wieder offizielle Fahrzeuge und Piloten. Und wie so oft gibt es in erster Linie viele Zahlen: 16 Rallye-Turniere wollen bestritten werden, in denen 17 Fahrer in 30 Rennwagen von sechs Herstellern gegeneinander antreten. 19 Bonus-Rennen sind bislang in Planung, für drahtlose Multiplayer-Rennen können

bis zu acht Spieler in 16 Rennen gegeneinander antreten.



▲ An Rennspielen wird es auf der PSP wohl weniger mangeln.

ARMORED CORE Formula Front

Kampfroboter ohne Kämpfe

Vertrieb: n.n.b.

Hersteller: From Software

Genre: STG

Erhältlich: 2005

Im PSP-Debüt von *Armored Core* seid ihr kein Pilot mehr, sondern eher Mechaniker: Das ganze Spiel ist eine einzige, große Roboter-Werkstatt, in der ihr eure Mechs nach euren Wünschen zusammenstellt - angefangen von Körperteilen wie Rumpf und Arme über Bewaffnung bis zur Sonderausstattung. In den Kämpfen selbst seid ihr dann zum Zuschauen verurteilt: Entweder wählt ihr eine aus 30 vorgegebenen Strategien oder stellt Parameter wie Aggressivität, Laufgeschwindigkeit oder Sprunghöhe ein, um anschließend die Kontrolle der KI zu übergeben

und zu "testen", wie sich eure Kreation im Kampf schlägt.



▲ Kampfroboter bauen, aber nicht mit ihnen kämpfen dürfen - buuuuuuhhh!

RIDGE RACERS

Neue Sony-Konsole ohne Ridge Racer? Niemals!

Vertrieb: Sony

Hersteller: Namco

Genre: STG

Erhältlich: Q2/2005

So ist *Ridge Racer* dann auch der meist-verkaufte Starttitel und räumte in den japanischen Fachmagazinen die höchsten Wertungen ab. Grafisch haut das Teil mächtig rein, auch wenn noch nicht ganz PS2-Qualität erreicht wird. Insgesamt saust ihr über 24 Strecken, welche teilweise aus früheren *RR*-Titeln bekannt sind. Die Steuerung per Control Disc, also dieser Joystick-Verschnitt unterhalb der Richtungstasten, erfordert etwas Eingewöhnung, klappt dann aber auch prima. Als spielerische Neuerung gibt es einen Turbo-Boost - hey,

das ist für ein *Ridge Racer* ein gewaltiger Fortschritt!



▲ Traditioneller Launchtitel aller Sony-Konsolen. Jetzt auch mit **Turboantrieb!**

DARKSTALKERS The Chaos Tower

Drahtlose Prügeleien

Vertrieb: Capcom

Hersteller: Capcom

Genre: BEU

Erhältlich: 24.03.2005

Prügelspiele machen ja erst zu zweit richtig Sinn, ein Handheld mit Wi-Fi-Feature scheint somit wie dafür geschaffen. Neben den üblichen Vs.-Matches gibt es die Limit Battles, in denen die beiden Kämpfer nach dem Zufallsprinzip gehandicapt sind und zum Beispiel keine Tritte einsetzen dürfen. Die anderen Spielmodi umfassen Arcade, Training, Tower und Chronicle: Tower ist ein Survival-Modus, in dem ihr euch mit drei Kämpfern einen Turm hocharbeitet. Eure dortigen Erfolge schalten Einträge im Chronicle-Modus frei: Eine Art Enzyklopädie

mit Artwork, Videos und Sounds aus der *Vampire Chronicle*-Serie.



▲ Außerhalb Japans ist *Vampire Chronicle* unter dem Titel *Darkstalkers* bekannt.

PSP-News

Mirosofts [Robbie Bach kommentiert den PSP-Start folgendermaßen: "Wenn Sony durch einen Krieg mit Nintendo abgelenkt ist, dann ist das gut für uns." Sein Kollege Peter Moore sieht Nintendos Position nicht gefährdet: "Das wäre so, als wenn man sein eigenes kleines Betriebssystem entwickelt und Windows herausfordern will."]

Regionalcodes [wird es laut Sony America für PSP-Spielen definitiv nicht geben. Wohl aber für Filme, ähnlich wie bei DVDs]

Riesen-PSP [in der Zeit vom 28.11.04 bis zum 03.12.04 hing im Hauptbahnhof Tokio zum Werbezwecken eine acht Meter breite PSP-Nachbildung, auf der Videos kommender Spiele zu sehen waren. Wenn das mal kein zielgruppenorientiertes Marketing ist!]

Satoru Iwata [der Nintendo-Präsident glaubt nicht an einen Erfolg der PSP. Seiner Ansicht nach funktioniert die altbewährte Formel, technischen Fortschritt und unglaubliche Grafik zu liefern, nicht mehr]

Sega [spricht in Rätseln: Für die PSP sollen unter anderem ein "Multi-Kampf-Sportspiel", ein Digital Pet, ein Grafikadventure und ein Kommunikationsspiel auf den Markt kommen]

Sony [London entwickelt ein Vehikel-Kampfspiel namens *Fired Up*, welches der *Twisted Metal*-Serie ähnelt. Bis zu acht Spieler können sich drahtlos mit schwer bewaffneten Fahrzeugen bekämpfen. Release unbekannt]

Spendenaktion [Ende November wurden 500 PSP-Geräte mit Namensgravur online versteigert. Die Käufer erhielten ihr Exemplar eine Woche vor dem Release, der Erlös ging an die Erdbebenopfer der Präfektur Niigata. Von den über 5000 Geboten lagen vier oberhalb von 2000 Euro]

Südkorea [soll im Frühjahr 2005 ebenfalls mit der PSP beliefert werden. Außerdem will man Spiele speziell für den koreanischen Markt herstellen]

Ubi Soft [hat sich die Rechte für die Handheld-Versorgung(en) des dritten *Star Wars*-Streifens *Revenge of the Sith* gesichert. Ubi Montreal liefert Umsetzungen für PSP, GBA und Nintendo DS]

Videos [können im MPEG4-Format auf dem Memory Stick gespeichert und von der PSP in astreiner Qualität abgespielt werden. Andere Formate können mit einer Konvertierungssoftware von Sony umgewandelt werden]

12 Volt

Rennspiel	n.n.b.	n.n.b.
Ace Combat 5: Squadron Leader		
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
Automaniacs		
Rennspiel	Pitbull	Q2/2005
Batman Begins		
Action	EA	Q2/2005
Battlestations: Midway		
Action	SCI	2005
Big Mutha Truckers 2 Truck Me Harder		
Rennspiel	Empire	Q2/2005
Black & White: Next Generation		
Strategie	Lionhead	n.n.b.
Bleach		
Action	Sony	2005
Blood Will Tell		
Action	Sega	Q1/2005
Brothers in Arms 2		
Ego-Shooter	Ubi Soft	n.n.b.
Bugs of War		
Action	Strawdog Studios	Q2/2005
Burnout 4		
Rennspiel	EA	n.n.b.
Charlie und die Schokoladenfabrik		
Jump'n'Run	Take 2	2005
Chicago Enforcer		
Ego-Shooter	Kemco	Q1/2005
Close Combat: First to Fight		
Ego-Shooter	Take 2	Q2/2005
Codename: Avalon		
Ego-Shooter	Climax	Q1/2005
Cold Winter		
Ego-Shooter	Vivendi	Q1/2005
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction		
Ego-Shooter	Oxygen	Q2/2005
Constantine		
Action	Birs 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	EA	2005
Death by Degrees		
Action	Namco	n.n.b.
Def Jam 3		
Beat'em-Up	EA	n.n.b.
Der weiße Hai		
Action	Appaloosa	2005
Digimon World 4		
Beat'em-Up	Bandai	2005
EyeToy: AntiGrav		
Geschicklichkeit	Sony	n.n.b.
EyeToy: Kinetic		
Geschicklichkeit	Sony	Q2/2005
Fahrenheit		
Adventure	Vivendi	2005
Fight Night Round 2		
Beat'em-Up	EA	2005

GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der PS2-Spiele von morgen.

**Area 51**

Genre: EGO

Vertrieb: Konami

Erhältlich: Q1/2005

Tendenz: **Cold Fear**

Genre: ACT

Vertrieb: Ubi Soft

Erhältlich: Q1/2005

Tendenz: **Battlefield: Modern Combat**

Genre: ACT

Vertrieb: EA

Erhältlich: 2005

Tendenz: **Commandos Strike Force**

Genre: EGO

Vertrieb: Eidos

Erhältlich: Q1/2005

Tendenz: **Brothers in Arms**

Genre: EGO

Vertrieb: Ubi Soft

Erhältlich: Q1/2005

Tendenz: **Dark Cloud 3**

Genre: RPG

Vertrieb: Sony

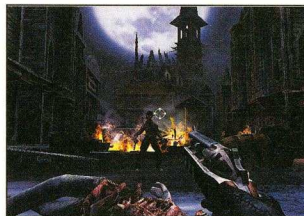
Erhältlich: 2005

Tendenz: **Champions: Return to Arms**

Genre: RPG

Vertrieb: Ubi Soft

Erhältlich: Q1/2005

Tendenz: **Darkwatch**

Genre: EGO

Vertrieb: n.n.b.

Erhältlich: 2005

Tendenz:

**Destroy All Humans!**

Genre: ACT

Vertrieb: THQ

Erhältlich: März 2005

Tendenz: **FIFA Street**

Genre: SP5

Vertrieb: EA

Erhältlich: 2005

Tendenz: **Devil May Cry 3**

Genre: ACT

Vertrieb: Capcom

Erhältlich: März 2005

Tendenz: **Final Fantasy XII**

Genre: RPG

Vertrieb: EA

Erhältlich: 2005

Tendenz: **Enthusia Professional Racing**

Genre: RSP

Vertrieb: Konami

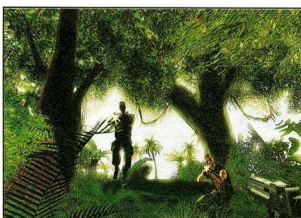
Erhältlich: Q1/2005

Tendenz: **Gran Turismo 4**

Genre: RSP

Vertrieb: Sony

Erhältlich: 23.02.2005

Tendenz: **Far Cry: Instincts**

Genre: EGO

Vertrieb: Ubi Soft

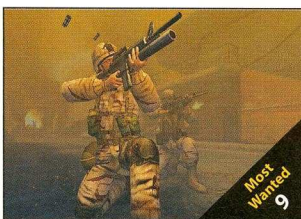
Erhältlich: Q1/2005

Tendenz: **Haunting Ground**

Genre: ACT

Vertrieb: Capcom

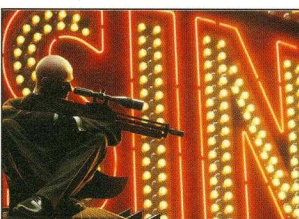
Erhältlich: März 2005

Tendenz: **Full Spectrum Warrior**

Genre: STG

Vertrieb: THQ

Erhältlich: Q1/2005

Tendenz: **Hitman: Blood Money**

Genre: ACT

Vertrieb: Eidos

Erhältlich: Q1/2005

Tendenz: **Football Generations**

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 2005

Garfield: The Movie

Jump'n/Run Hip 2005

Get On Da Floor

Geschicklichkeit Eidos Q1/2005

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

Action Atari März 2005

God of War

Action Sony 2005

GT Racers

Rennspiel Oxygen Q1/2005

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.

Hulk 2, The

Action Radical Q3/2005

Interview with a Mad Man

Simulation n.n.b. Q4/2005

Jugulator Street Luge Skateboarding

Sportspiel Data Design 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

Kids Sports

Sportspiel Data Design 2005

King of Fighters 2002/2003

Beat'em-Up SNK 15.03.2005

King of Fighters: Maximum Impact

Beat'em-Up Ignition Februar 2005

Kingdom Hearts II

Rollenspiel Square-Enix 2005

King Kong

n.n.b. Ubi Soft 14.12.2005

L.A. Rush

Rennspiel Midway Q1/2005

La Pucelle: Tactics

Rollenspiel Koei Q2/2005

Legend of Kay

Jump'n/Run JoWood Q1/2005

LEGO Star Wars

Action THQ Q1/2005

Lemony Snicket: Rätselhaftes Ereignisse

Jump'n/Run Activision Q4/2004

London Taxi

Rennspiel Data Design Q1/2005

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Simulation Atari 2005

Gamewatch

Medal of Honor: Dogs of War	Ego-Shooter	EA	2005
Mega Man X: Command Mission	Rollenspiel	Capcom	Q4/2005
Mercenaries	Action	LucasArts	Q1/2005
Midway Arcade Treasures 2	Action	Midway	Q1/2005
Monster Arenas	Rennspiel	Data Design	Q1/2005
Monster Hunter	Action	Capcom	Q1/2005
MX vs. ATV Unleashed	Rennspiel	THQ	Februar 2005
Namco Vintage	n.n.b.	Namco	n.n.b.
NanoBreaker	Action	Konami	Q1/2005
NARC	Action	Midway	n.n.b.
Neo Contra	Action	Konami	Q1/2005
Ninja Project	Action	Spike	2005
NFL Street 2	Sportspiel	EA	27.01.2005
Notorious: Die to Drive	Rennspiel	Ubi Soft	Q1/2005
Operation Air Assault	Simulation	Midas	11.02.2005
Outlaw Golf 2	Sportspiel	Take 2	2005
Phantasy Star Universe	Rollenspiel	Sega	n.n.b.
Phantom Brave	Rollenspiel	Koei	Q2/2005
Phantom Crash	Action	Konami	2005
Pinball Hall of Fame	Action	Crave	n.n.b.
Playboy: The Mansion	Simulation	Ubi Soft	Q1/2005
Predator: Concrete Jungle	Action	Vivendi	2005
Rainbow Six 4	Action	Ubi Soft	Q1/2005
Red Ninja: End of Honor	Action	Vivendi	Q4/2004
Rise of the Kasai	Action	Sony	2005
Robots	Adventure	Vivendi	Q1/2005
Rogue Trooper	Action	SCI	Q3/2005
Roll Call	Action	n.n.b.	2005
RPM Tuning	Rennspiel	Microids	Februar 2005
Rumble Roses	Sportspiel	Konami	Q1/2005
Samurai Shodown V	Beat'em-Up	SNK	2005
Scarface	Action	Vivendi	2005
Sega Ages: Virtua Fighter 2	Beat'em-Up	Sega	2005
Sega Rally 2005	Rennspiel	Sega	n.n.b.
Serious Sam 2	Ego-Shooter	Take 2	2005
Shadow Hearts: Covenant	Rollenspiel	Konami	Q1/2005
Shadow of Rome	Action	Capcom	Februar 2005
Shaman King: Power of Spirit	Rollenspiel	Konami	2005



Johnny Whatever

Genre: ACT
Erhältlich: 2006

Vertrieb: n.n.b.
Tendenz:



MotoGP 4

Genre: RSP
Erhältlich: Q2/2005

Vertrieb: Sony
Tendenz:



Killer 7

Genre: ACT
Erhältlich: März 2005

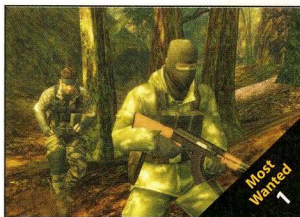
Vertrieb: Capcom
Tendenz:



Pariah

Genre: EGO
Erhältlich: Q1/2005

Vertrieb: HIP
Tendenz:



Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Genre: ACT
Erhältlich: Q1/2005

Vertrieb: Konami
Tendenz:



Project: Snowblind

Genre: EGO
Erhältlich: Q1/2005

Vertrieb: Eidos
Tendenz:



Midnight Club 3: DUB Edition

Genre: RSP
Erhältlich: Q4/2004

Vertrieb: Take 2
Tendenz:



Resident Evil 4

Genre: ACT
Erhältlich: Q4/2005

Vertrieb: Capcom
Tendenz:



Mortal Kombat: Shaolin Monks

Genre: ACT
Erhältlich: 2005

Vertrieb: n.n.b.
Tendenz:



Resident Evil Outbreak File #2

Genre: ACT
Erhältlich: n.n.b.

Vertrieb: Capcom
Tendenz:

**Shining Tears**

Genre: RSP

Vertrieb: Sega

Erhältlich: März 2005

Tendenz: **Tekken 5**

Genre: BEU

Vertrieb: n.n.b.

Erhältlich: 2005

Tendenz: Most
Wanted
8**Splinter Cell Chaos Theory**

Genre: ACT

Vertrieb: Ubi Soft

Erhältlich: März 2005

Tendenz: Most
Wanted
2**Tenchu: Fatal Shadows**

Genre: ACT

Vertrieb: Sega

Erhältlich: Q1/2005

Tendenz: **StarCraft: Ghost**

Genre: ACT

Vertrieb: Vivendi

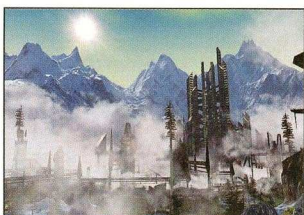
Erhältlich: 2005

Tendenz: **TimeSplitters: Future Perfect**

Genre: EGO

Vertrieb: EA

Erhältlich: Q4/2004

Tendenz: **StarGate: The Alliance**

Genre: ACT

Vertrieb: JoWood

Erhältlich: Q4/2005

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

Genre: EGO

Vertrieb: Ubi Soft

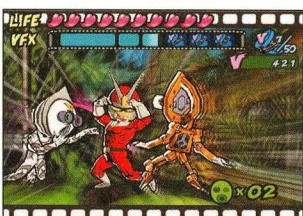
Erhältlich: Q1/2005

Tendenz: **Stella Deus**

Genre: RPG

Vertrieb: n.n.b.

Erhältlich: Q3/2005

Tendenz: **Viewtiful Joe 2**

Genre: ACT

Vertrieb: Capcom

Erhältlich: März 2005

Tendenz: **Shin Megami Tensei: Nocturne**

Rollenspiel Atlus 2005

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

Simulation Konami 2005

Smash Court Tennis Pro Tournament 2

Sportspiel Namco n.n.b.

SNK vs. Capcom: Chaos

Beat'em-Up Flapoint Januar 2005

Stargate & Hatch 2

Action Empire Q1/2005

Steel Dragon Ex

Action THQ 2005

Stolen

Action HIP Interactive März 2005

Street Fighter Anniversary Collection

Beat'em-Up Capcom n.n.b.

Street Racing Syndicate

Rennspiel Namco n.n.b.

Strike Force Bowling

Sportspiel Crave 2005

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.n.b.

Tales of Rebirth

Rollenspiel Namco n.n.b.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Battle Nexus

Action Konami n.n.b.

Test Drive: Eve of Destruction

Rennspiel Atari 2005

The Bard's Tale

Rollenspiel n.n.b. n.n.b.

The Movies

Simulation Activision 2005

The Mummy: The Animated Series

Action Hip n.n.b.

The Punisher

Action THQ 2005

The Red Star

Action n.n.b. 2005

The Regiment

Ego-Shooter Konami 2005

The Typing of the Dead: Zombie Panic

Action Sega n.n.b.

Tim Burton's The Nightmare Before Christmas

Adventure Capcom n.n.b.

Tisch Tennis Pro

Sportspiel Empire Q1/2005

Trigger Man

Action Crave 2005

UEFA Champions League 2004/2005

Sportspiel EA 03.02.2005

Vampire Chronicle: The Chaos Tower

Beat'em-Up Capcom n.n.b.

Virtua Quest

Beat'em-Up Sega 2004

Viva Football

Sportspiel DC Studios n.n.b.

War Dogs

Strategie Quicksilver n.n.b.

Winnie Puuh: Kunterbunte Abenteuer

Adventure Ubi Soft März 2005

World Championship Poker

Geschicklichkeit Crave n.n.b.

World Racing 2

Rennspiel TDK Mediaactive Q1/2005

World Snooker Championship 2005

Simulation Sega 2005

Yui-Gi-Ohi Kapselmonster Kolosseum

Strategie Konami Q1/2005

Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse

Rollenspiel Namco 2005

ERLEBEN STATT SPIELEN

Nie waren Raumklang und
Breitbild so günstig.



AV-Receiver bis 300 €

Pioneer VSX-D514-S



Pioneer VSX-D514-S: Für 180 Euro ein hervorragender Receiver der Einstiegsklasse.

Preis	ca. 180 €
Preis/Leistung	sehr gut
Klang	gut
Ausstattung	gut

Kenwood KRF-5080D



Kenwood KRF-5080D: 250 gut angelegte Euro, wenn es um digitalen Raumklang geht.

Preis	ca. 250 €
Preis/Leistung	sehr gut
Klang	gut
Ausstattung	gut

Denon AVR 1705



Denon AVR 1705: Top Ausstattung zum absoluten Knallerpreis.

Preis	ca. 260 €
Preis/Leistung	hervorragend
Klang	sehr gut
Ausstattung	hervorragend

Als die PlayStation 2 auf den Markt kam, war für viele Käufer gar nicht mal das Spielangebot entscheidend, sondern die DVD-Abspielmöglichkeit. Videospielkonsole und DVD-Player in einem – so etwas gab es vorher noch nicht. Die Stärken einer DVD, nämlich super Bildqualität und druckvoller Raumklang wie im Kino, verpuffen aber, wenn man nur einen kleinen Fernseher mit Mono-Lautsprecher zuhause stehen hat. Mittlerweile haben auch die Spiele audiovisuell ordentlich aufgeholt: Bei Ego-Shootern kracht und wummst es aus allen Richtungen, Rennspiele lassen laute Motoren aufheulen, Horror-Adventures erzeugen mit höllentiefem Bass und geheimnisvollen Klängen eine Gänsehaut – das ganze mittlerweile oft im 16:9-Kinformat. Wobei die PS2 als älteste der drei aktuellen Konsolen allerdings ein bisschen hinterher hinkt: Dolby Digital 5.1 in Echtzeit, also während des Spielens, kriegt bislang nur die Xbox hin. Die PS2 schafft das nur in Videosequenzen oder eben bei DVD-Filmen. Dank des noch jungen Soundformats Dolby ProLogic II mischt die PS2 aber weiter fleißig mit. Zwar erreicht Dolby pro Logic II nicht die Qualität von Dolby Digital 5.1, erzeugt aber auch ein beeindruckendes Raumklang-Erlebnis und kann von der PS2 auch in Echtzeit berechnet werden. Allerdings ist dafür eine entsprechende Soundanlage erforderlich, die das Signal entschlüsselt und korrekt wiedergibt.

Gut gleich teuer?

Wir machen nun Schluss mit der "Voller-

Spielegenuss-ist-teuer-Lüge". Auf dem aktuellen Markt streiten sich immer neue Receiver mit exotischen Fähigkeiten im Highend-Bereich. Die Preise älterer Modelle mit bereits hervorragendem Raumklang purzeln. Gleiches

gilt für den Fernsehermarkt. Bildschirme mit Plasma- und LCD-Technik drängen verstärkt in deutsche Wohnzimmer. Der Röhrenfernseher im 16:9-Format wird auch für schmale Geldbeutel immer erschwinglicher. Von daher

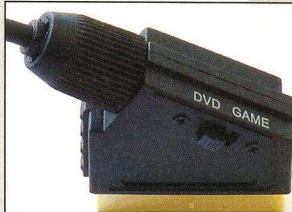
Wichtiges Zubehör für Raumklang mit der PS2



Die PlayStation 2 ist ein wahres **Multitalent**: Spielen, Musik hören und Filme schauen – alles ist möglich!



Der optische Ausgang für digitalen Sound befindet sich auf der **Rückseite der Konsole**. Auch bei der neuen, kleinen PS2.



Die PS2 erzeugt bei DVD-Wiedergabe über **RGB-Kabel** einen Grünstich. Es gibt aber Kabel mit entsprechenden Umschaltern.



Wichtig: Ein **optisches Kabel** überträgt den digitalen Sound von der PlayStation 2 zum Receiver.

Boxensets bis 300 €

Teufel Concept E



Teufel Concept E: Absolutes Einstiegerset zum Freundschaftspreis. Die Ständer sind separat erhältlich.

Preis	ca. 150 €
Preis/Leistung	hervorragend
Klang	gut
Ausstattung	gut

Teufel Concept E Magnum



Teufel Concept E Magnum: Wer es etwas eleganter will, greift zur Magnum-Version.

Preis	ca. 200 €
Preis/Leistung	sehr gut
Klang	gut
Ausstattung	sehr gut

Yamaha NS-P230



Yamaha NS-P230: Mitteklasseset von Yamaha, dass auch im bei lauter Musik überzeugt.

Preis	ca. 300 €
Preis/Leistung	gut
Klang	sehr gut
Ausstattung	sehr gut

richten wir uns mit diesem Feature gezielt an den multimedialen Einsteiger und nicht den Highend-Konsumenten. Vom Gang in den Supermarkt raten wir dennoch ab. Equipment, das zwischen Kaffeebohnen und Milchtüten verkauft wird, ist im Heimkinobereich noch nicht zu gebrauchen. Wer druckvolles Granatkrachen und zischende Blasterschüsse im Wohnzimmer will, sollte ein Minimumbudget aufbringen. Dieses Minimum gilt speziell beim TV-Kauf. Im Schnitt gönnt sich jeder deutsche Haushalt alle sieben bis acht Jahre ein neues Gerät. Keine Investition, um leichtfertig Geld zu verpulvern.

Der richtige Ton

Da die PS2 auch einen wunderbaren DVD-Player abgibt, raten wir euch zum Kauf eines Receivers, der neben Dolby Digital 5.1 und Dolby Pro Logic II auch DTS beherrscht. Im Prinzip ist die Möglichkeit, einen Receiver zu erwischen, der nur DD 5.1 dekodiert, gering, da alle aktuellen Receiver beide Standards beherrschen. Der AV-Receiver stellt zwar den Mittelpunkt der "Heimkinoanlage" dar, doch das beste Produkt taugt nichts ohne ein entsprechendes Boxenset. Die Lautsprecher sind letztlich dafür verantwortlich, wie das dekodierte Material des Receivers klingt. Von daher empfehlen wir, lieber beim Receiver zu sparen als bei den Boxen. Eure Lauscher werden es euch danken. Ein preislich hervorragender Receiver-Kandidat im Einsteiger und Mittelklasse-Segment ist der Kenwood KRF-5080D. Er dekodiert DD 5.1 (EX), DTS (ES) und Dolby ProLogic II. Der

Kenwood, wie auch alle anderen von uns empfohlenen Receiver taugen auch, um Musik zu hören. Ein sehr gutes Einstiegsgerät ist auch der VSX-DS14-S von Pioneer. Der VSX kann zwar in puncto Ausstattung nicht ganz mit dem Kenwood mithalten, ist unter Umständen aber deutlich billiger zu bekommen. Positiv fielen uns beim Pioneer die großformatigen Lautsprecherschraubanschlüsse auf, die auch für Bananenstecker geeignet sind. Unser dritter Preistipp ist zwar der teuerste im Feld, dafür ist das Gerät aber ein absoluter Preis-Leistungsbrucher für etwas gehobene Ansprüche. Der Denon AVR 1705 bringt den Markt gehörig durcheinander. Die Ausstattung des AVR 1705 sucht in dieser Preisklasse ihresgleichen. Er dekodiert neben DD 5.1 und DTS noch DD 5.1 EX, DTS ES Discrete/Matrix 6.1, als auch Dolby ProLogic II und ist somit für Käufer interessant, die ernsthaft mit den Gedanken spielen, ein richtiges Heimkino aufzubauen.

Rundum glücklich

Wie erwähnt, sind die richtigen Lautsprecher ein wichtiger Bestandteil des Systems. Wer dennoch lieber zu diversen Supermarktketten geht und sich dort eindeckt, dem legen wir nahe, wenigstens darauf zu achten, ein Set zu ergattern, das einen aktiven (!) Subwoofer besitzt. Diese Tieftöner haben einen eigenen Verstärker eingebaut, der das Klangbild deutlich verbessert. Wer Markenware zum Spartarif möchte, wird derzeit beim Berliner Internetversender Teufel fündig. Die Concept

E-Serie bietet fünf Boxen plus einen aktiven Subwoofer für unter 150 Euro an. In unserem Test schnitt das Set sehr gut ab. Es eignet sich auch, um mittelgroße Wohnräume zu beschallen. Wer nur unwesentlich mehr ausgeben will, bekommt ein fernbedienbares Set und ein 17 Kilo schweres Submonster mit der Bezeichnung Concept E Magnum. Knapp vor den beiden Teufel-Produkten liegt das NS-P230 von Yamaha. Allerdings müsst ihr hier schon rund 100 Euro mehr berappen. Einsteiger mit schmalen Geldbeutel sind mit den Teufel-Produkten aber bestens bedient.

Ziemlich breit

Die wohl teuerste Komponente im multimedialen Konsolenzuhause ist das Fernsehgerät. War ein 16:9-Gerät vor rund zwei Jahren noch luxuriöser Schabernack, werden qualitativ gute Geräte immer erschwinglicher. Viele TV-Programme senden mittlerweile selbst normale Sendungen in 16:9. Die nächste Spielgeneration wird dieses Format ohnehin durchgängig unterstützen. Richtiger Spielegenuss kommt im 16:9-Format erst ab 82 cm Bildhöhe auf. Von kleineren Geräten raten wir klar ab. Größere 16:9-Geräte bieten zwar noch mehr Spielspaß, räumen aber mit Preisen ab 2000 Euro so manches Konto leer. Verzichtet solltet ihr außerdem auf gewölbte Bildschirme. Eine flache Bildröhre sieht nicht nur besser aus, sondern bietet auch ein besseres Bild. Im Segment bis 1000 Euro haben wir drei Empfehlungen für euch. Alle drei Geräte haben mindestens zwei Scarteingänge, sind RGB tauglich und somit PAL60 fähig.

TV-Geräte 16:9/82 cm bis 1000 €

Panasonic TX-32E40D



Panasonic TX-32E40D: Panasonic überzeugt im Einsteigerbereich gleich mit zwei Modellen.

Preis	ca. 700 €
Preis/Leistung	sehr gut
Klang	gut
Ausstattung	gut

Panasonic TX-32PM11D



Panasonic TX-32PM11D: Aktuelles Modell, das beim Preis/Leistungsverhältnis überzeugt.

Preis	ca. 700 €
Preis/Leistung	sehr gut
Klang	gut
Ausstattung	sehr gut

JVC AV-32H4SU

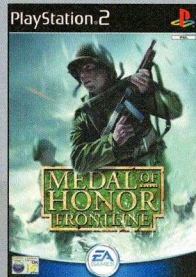


JVC AV-32H4SU: Überzeugt in diesem Preissegment mit guter Technik und tollen Bild.

Preis	ca. 800 €
Preis/Leistung	sehr gut
Klang	gut
Ausstattung	sehr gut

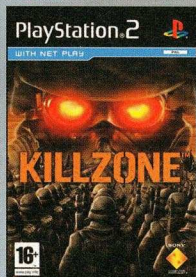
Fünf Spiele, die man audiovisuell genossen haben muss

Medal of Honor: Frontline



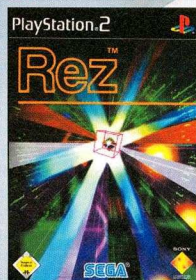
Bei diesem Titel fragt man sich, wie man **vorher** ohne vernünftige Soundanlage auskommen konnte.

Killzone



Brachialer Sound und exzellente Optik schreien geradezu nach **angemessenem** Equipment.

Rez



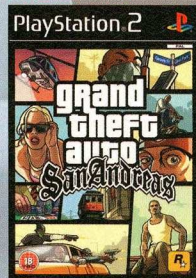
Audiovisuelles **Gesamterlebnis** als Antwort auf die Frage: "Sind Videospiele Kunst?"

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter



EA's **Filmumsetzungen** holen euch das Kinoerlebnis direkt nach Hause!

GTA: San Andreas



Ein Spiel, das vom **Soundtrack** lebt. Prima Beitrag zur musikalischen Allgemeinbildung!

Schnäppchensuche

Wer mit Auslaufmodellen glücklich wird und wirklich auf jegliche neueste Technik verzichten kann, sollte sich unsere Schnäppchentipps ansehen. Bei Ebay und Co. finden sparsame Spieler noch Modelle, die Händler gar nicht mehr führen. Dennoch genügen die von uns gelisteten Produkte den Ansprüchen des Einstiegs in die Heimkinowelt.

AV-Receiver

Tipp: Denon AVR 1601

Der Denon-Klassiker kann nur DD 5.1. und DTS. Für knapp 120 Euro ist er aber unschlagbar günstig.

Boxenset

Tipp: Magnat Symbol 5100A

Klein und kompakt. Hier muss man zwar schon deutliche Abstriche machen, dafür ist das Set aber teils unter 100 Euro zu bekommen.

TV

Tipp: Thomson 32WR25EG

Dieser 82cm 16:9-TV ist kaum noch zu bekommen, konnte aber schon zu seiner Markteinführung mit unter 800 Euro punkten.

Elektrofachmärkten für einen ähnlichen Preis zu haben. Der JVC AV-32H45U ist zwar etwas teuer, hat dafür aber drei Scartanschlüsse. Mit elegantem Design und recht schmalen Abmessungen macht die Glotze über jeder Konsole ein gutes Bild.

Wie ihr seht, muss eine gute Ausrüstung, um die Konsole voll auszureizen, nicht sündhaft teuer sein. Auch wenn die aufgeführten Geldbeträge bei Schülern oder Studenten eine kleine Träne rausdrücken können, der höhere Spielkomfort wird euch nach kleinen Sparorgien wieder dafür entschädigen – das versprechen wir. **(BS)**

Außerdem haben wir darauf geachtet, dass die Produkte ein elegantes Design bieten. Dennoch bitten wir euch darum, die Geräte vor Ort beim Händler nach Möglichkeit anzuschauen, denn nichts wird von Menschen unterschiedlicher wahrgenommen, als die Bildqualität eines Fernsehers. Günstigster Vertreter ist der Panasonic TX-32E40D. Der Fernseher verzichtet auf jeglichen Schnickschnack und beschränkt sich aufs Wesentliche: Top Bild mit 100 Hertz für knapp 700 Euro. Topwerte erzielte auch der Panasonic TX-32PM11D. Dieser ist in großen





SCHLEICHEN, KÄMPFEN UND GEWINNEN

Ubi Soft: Heiße Spiele aus dem kalten Kanada!

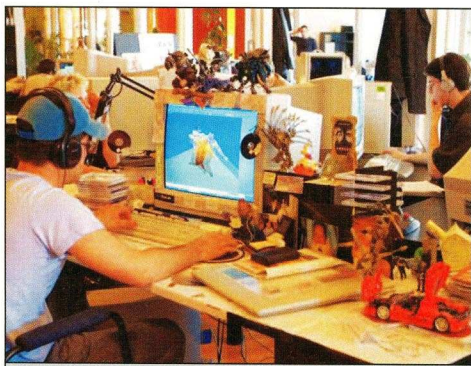
Kurzinfo Ubi Soft

Der französische Konzern wurde 1986 in Frankreich gegründet und hatte 2004 Vertretungen in 21 Ländern. Ubi Softs Produkte werden unterdessen in 50 Ländern auf allen Kontinenten verkauft. 2003/2004 hat man mit Spielesoftware 505 Millionen Euro generiert, im Vergleich zum Vorjahr eine Steigerung um 22,5 Prozent.

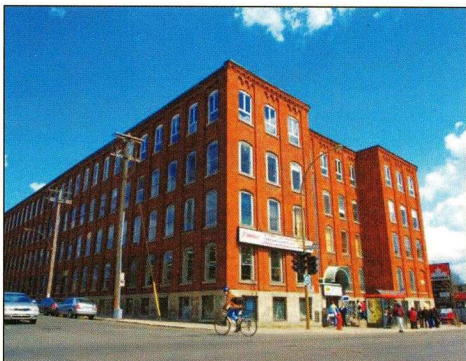
Einer der lustigsten Typen, die man in Ubi Softs kanadischer Zentrale in Montreal treffen kann ist Stéphane Roy. Der kahlköpfige Associate Producer von *Splinter Cell: Chaos Theory* hat immer ein Grinsen im Gesicht und einen coolen Spruch auf Lager. Als wir von ihm wissen wollten, ob er eine Analogie zwischen Ubi Soft und dem mittlerweile zum Firmenmaskottchen aufgestiegen Sam Fisher herstellen kann, überlegte er nicht lange:

„Sam und Ubi haben einen ähnlich schleichenden Aufstieg hinter sich. Ubi war mal deutlich kleiner. Nach und nach kamen dann neue Franchises hinzu und ehe es die meisten bemerkten, war Ubi Soft eine der bedeutendsten Spielefirmen der Welt. Steht Fisher hinter dir, würdest du es auch kaum mitbekommen.“

Wir finden, Stéphane hat Recht. Deshalb gönnen wir euch in dieser Ausgabe ein Ubi-Special, das sich mit den momentan vier größten



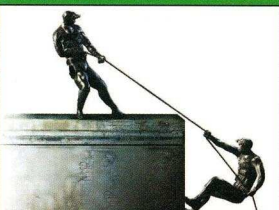
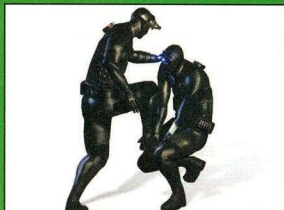
Harte Arbeit: Hier wird mit bis zu 100 Mann ein Spiel fertig gestellt.



Außen unscheinbar, drinnen heiße Spiele in der Mache: Ubi Montreal.

Splinter Cell: Chaos Theory

Bewegungen des Koop-Modus



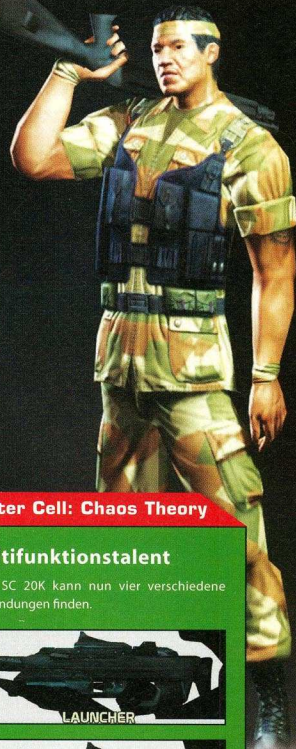
Titeln des französischen Konzerns beschäftigt. Der wichtigste Kracher für Ubis nächstes Geschäftsjahr ist unbestritten Sams neuestes *Splinter Cell*-Abenteuer. Und damit geht es auch los. Bühne frei für den Meisterspion!

Splinter Cell: Chaos Theory

Einmalig sei er, der Sam Fisher. Das unterstrich Ubi Soft noch während der Entwicklung von *Pandora Tomorrow* extradick. Jetzt, da man uns in Ubis kanadischem Hauptquartier in Montreal mit stolz geschwellter Brust den Koop-Modus präsentierte, weicht man der Frage nach Fishers Einzigartigkeit gerne aus. Doch wen kümmert es angesichts des Spielspaßes denn auch? Fakt ist, das kooperative Spielen ist wohl das Element, was *Splinter Cell: Chaos Theory* voran bringt.

Sams Kollegen

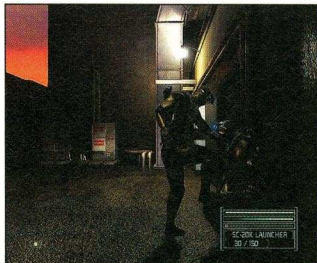
Zur Absicherung spielt ihr dabei aber keinen geklonten Sam Fisher, sondern andere Third Echelon-Kumpanen. Die sehen zwar ähnlich aus, haben am Kopf aber blaue und rote Leuchten montiert. Auch in Sachen Bewegungen unterscheiden sich Sams Kollegen etwas vom großen Star. Spielerisch haben sie dennoch eine Menge auf dem Kasten. Die Missionen für den Koop sind extra designt worden. Die gezeigten und spielbaren Abschnitte sind alleine tatsächlich nicht lösbar. Beispiel: Die schwarz maskierten Spione sehen sich einer Lasersperre gegenüber. Auf Knopfdruck gibt Spion Eins Spion Zwei einen Schubs, so dass der sich grazil wie eine Katze über den roten Lichtbalken hinwegrollen kann. Jetzt schaltet Spion Zwei auch gleich die Schranke ab, damit Spion Eins nachkommen



Splinter Cell: Chaos Theory

Multifunktionaltalent

Sams SC 20K kann nun vier verschiedene Verwendungen finden.



Die Maps, die ihr zu zweit spielen werdet, sind nur **durch Zusammenarbeit** zu lösen. Einzelkämpfer scheitern an der ersten Wand.

Splinter Cell: Chaos Theory

"Ich bin kein Sexist!"

Im Gespräch mit Stéphane Roy, Associate Producer von Chaos Theory



Play Games: Hallo Stéphane. Das Spiel soll der optisch beste Titel werden, den die PlayStation 2 jemals gesehen hat. Habt ihr diese Ziele auch für die anderen Versionen?

Stéphane: Na klar. Die Beweise hast du ja gesehen. Besonders auf das Geotexturing sind wir stolz. Bei einem Bild verwenden wir alleine 30.000 Polygone nur für die Darstellung von Material wie Bambuswände oder Bodenbelag.

Play Games: Es handelt sich ja immer noch um die Unreal-Engine, oder?

Stéphane: Ja, aber um eine mutierte Unreal-Engine.

Play Games: Was ist denn von dem ursprünglichen Code noch übrig?

Stéphane: Nicht mehr allzu viel. Das Grundgerüst existiert noch, aber das meiste ist, wie gesagt, neu. Man könnte fast von einer komplett neuen Engine reden.

Play Games: Wo hat Chaos Theory die größten Fortschritte gemacht? Spielerisch oder technisch?

Stéphane: Ich würde sagen Chaos Theory hat sich in beiden Punkten gleichermaßen verbessert. Vielleicht fallen beide Sachen nicht sofort ins Auge, doch die vielen neuen Effekte und die neuen Gadgets gehen Hand in Hand. Besonders stolz sind wir auf die neuen Mehrspielermodi.

Play Games: Stell dir mal vor, Sam Fisher wäre eine Frau. Wie würde sie denn aussehen?

Stéphane: Das ist eine lustige Frage. Ich bin ja kein Sexist, aber ich glaube, eine Frau würde diesen Job niemals schaffen. Sie müsste auf jeden Fall sexy sein (lacht). Aber für eine genaue Antwort müsste ich jetzt sehr lange nachdenken.

Play Games: Kannst du dir ein Splinter Cell-Spiel in einem völlig unrealistischen Szenario vorstellen?

Stéphane: Ich persönlich schon. So eine Art Metal Gear Solid. Man könnte erklären, wo Fisher herkommt. Aber es gibt da ja die Clancy-Lizenz, die so was ausschließt.

Play Games: Danke für das Gespräch.



Vor allem auf die Details ist Ubi stolz. Das Hitzeflackern über dem Feuer sieht schick aus.



Ablenkungsmanöver geglückt. Herr Fisher nimmt sich seines Opfers lautlos an.

kann. Was folgt, kann ebenfalls nur zu zweit erledigt werden: Zum Entschärfen einer Bombe müssen deren Drähte abwechselnd von zwei Seiten her durchgeschnitten werden. Auch Gegner können taktisch ausgeschaltet werden, zwei Wachen zum Beispiel können per Absprache mit dem Headset "auf eins, zwei, drei". Hört sich nicht nur cool an, sieht auch cool aus.

Der Spielspaß multipliziert sich nochmals, wenn ihr die neuen Gadgets des Einzelspielermodus einsetzen könnt. Und davon bietet Chaos Theory eine ganze Menge. Vor allem Sams SC 20K wurde ordentlich aufgerüstet. Den Launcher kennt ihr schon aus den Vorgängern. Damit feuert Fisher den Elektroschocker, die Überwachungskamera oder die Gasgranaten ab. Brandneu ist der Scharfschützenaufsatz. Um es virtuellen Agenten nicht zu einfach zu machen, gibt es dafür keinen Schalldämpfer. Wenn ihr damit also ballert, werden automatisch Gegner aufmerksam. Fürs andere Extrem ist der Shotgun-Aufsatz gedacht. In Situationen, in denen ein Schusswechsel mit zwei, drei Wachen unvermeidbar wird, ist die neue Flinte erste Wahl.

Leise sein

Aber auch scheinbar kaum verbesserungswürdige Dinge wurden im Spiel auf eine Art und Weise erweitert, die auf den ersten Blick vielleicht nicht auffällt. Wer die Bilder auf diesen Seiten genauer anschaut, wird schnell eine neue Anzeige unter dem Stealth-O-Meter entdecken. Diese zeigt den Lärm an, den ihr

beim Schleichen erzeugt. Das Spiel toleriert je nach Situation eine gewisse Lautstärke. Agiert ihr etwa nahe einem Wasserfall oder auf einem stürmischen Schiff, überdeckt die Akustik dort bis zu einem gewissen Wert eure Laute. Wird dieser Grad überschritten, macht das die Bösewichte auf euch aufmerksam. Also müsst ihr beim Spielen diesmal in doppelter Hinsicht aufpassen. Auch Schatten sind nicht mehr bloße Zierde. Gerade die Einsätze in japanischen Herrenhäusern sind dem dritten Sam wie auf den Leib geschneidert. Dort kann er sich heimlich durch Papierwände schneiden und Gegner durchs Pergament schnappen. Beeindruckend. Natürlich hat Ubi auch Sams Bewegungsrepertoire erneut erweitert. Fisher beherrscht nun weitere Nahkampfangriffe. Dabei fällt auf, dass unser Held deutlich aggressiver vorgehen kann als früher. Schnappt sich der Haudeggen, kopfüber von einem Rohr hängend, eine Wache, knackt deren Genick auffällig laut. Auch per Messer kann er seine Gegner binnen Sekunden aufschlitzen. Wir schreiben aber bewusst, dass Sam es "kann", nicht aber "muss". Denn im Vergleich zu Pandora Tomorrow ist eure Vorgehensweise noch offener. "Multipathing" ist ein wichtiges Element des neuen Splinter Cell. Nahezu jede Mission soll mindestens einen alternativen Lösungsweg haben.

Maximale Optik

Ubi macht aber keinen Hehl daraus, dass man sich neben dem erweiterten Gameplay vor allem um eine maximale Grafik kümmert. Die PS2-



Ein Boot eignet sich herrlich, um Gegner abzumurken und sie über die Reling fallen zu lassen.



Dieser Gegner wird sein blaues Wunder erleben. Unsere Schleichspezialisten sind zu zweit.



Breach & Clear – hier wird gerade ein Raum von **unserem Team** gesäubert.



Hektisch: Ihr müsst den **Kollegen Deckung** geben und der Gegner wuselt herum

Version wird zwar hinter den anderen Versionen zurück stehen, doch das soll nicht heißen, sie sähe nicht gut aus. Ähnliches sucht man auf der PS2 derzeit vergebens. Wenn Mathieu Ferland über die Philosophie des Spiels referiert und die Zahl der Entwickler der PS2-Version mit knapp Hundert angibt, glaubt man ihm das. Wer die geplanten Versionen (PS2, Xbox, GameCube und PC) gesehen hat, weiß, dass man in Montreal nicht einfach eine Version auf die nächste Plattform portiert, sondern den kostspieligeren Weg geht, und jede Version für das jeweilige System optimiert. Taten statt Worte. Wer weniger aufs Schleichen steht und gerne mal eine dicke Wumme aus der Ego-Perspektive abfeuert, ohne dabei auf Taktik zu verzichten, wirft einen Blick auf den neuen *Rainbow Six-Titel*.

Rainbow Six: Lockdown

Wie wichtig etwas ist, merkt man erst, wenn es nicht mehr da ist. Diese alte Weisheit gilt auch für Spezialeinheiten mit Codenamen Rainbow Six. Während eines Einsatzes im Nahen Osten verlieren die wackeren Antiterrororkämpfer um

Ding Chavez den Kontakt zu ihrem Scharfschützen. Clancy-Kenner wissen, dass es sich hierbei um den deutschen Bergführer Dieter Weber handelt. Und das, kurz bevor der seine israelische Teamgefährtin Yacobi ehelichen wollte. Ja, richtig gelesen. Dieter will heiraten und Ubi will mit diesen Verstrickungen mehr Persönlichkeit ins Spiel bringen. Der nunmehr vierte Teil der Serie soll eher Richtung Massenmarkt gehen, was unter anderem durch eine Vertiefung der Charaktere geschehen soll. *Rainbow Six: Lockdown* wird also mehr Tom Clancy und näher am Buch sein als jemals zuvor. Was ist also geschehen, seit ihr in Teil drei die USA und damit die Welt gerettet habt?

Dickes Ding

Zuerst sieht es nach einem normalen Einsatz aus. Bioterroristen bedrohen die Welt mit einer neuen Teufelei und Team Rainbow soll die Sache klären. Doch als Weber auf einen Funkspruch Chavez nicht antwortet, wird klar, dass dem Deutschen etwas zugestoßen ist. Weber wurde gefangen genommen und zwar



Die Spielerei von **Licht** und **Schatten** wird in *Chaos Theory* bis ins letzte Detail zelebriert.

Rainbow Six: Lockdown

„Der spielbare Roman“

Im Gespräch mit Louis Lamarche, Produzent von *Rainbow Six: Lockdown*



Play Games: Louis, du hast schon an *Black Arrow* mitgearbeitet, bist also ein *Rainbow Six*-Kenner. Warum habt ihr euch nun wieder für mehr als vier Charaktere entschieden?

Louis: Wir wollen im Spiel mehr Emotionen wecken und die Geschichte näher an die Bücher heranbringen. Ihr sollt beim Spielen die Charaktere besser kennen lernen. Wir dachten, das ist nun ein logischer Schritt.

Play Games: Verrätst du uns etwas mehr über die Story?

Louis: Weber verschwindet. Für mehr empfehle ich das Buch (grinst).

Play Games: Wenn wir aber lesefaul sind?

Louis: Zum jetzigen Zeitpunkt ungern.

Play Games: Okay, wenden wir uns dem Onlinemodus zu. Wie wollt ihr eigentlich sicherstellen, dass nicht Anfänger auf Profis treffen?

Louis: Der Onlinemodus enthält Einstellungen, die euch die passenden Gegner raussuchen. Aber der Zeitraum, wie lange Spieler schon *Lockdown* online spielen ist meiner Meinung nach weniger ausschlaggebend, als die Fähigkeiten am Controller. Wer den Einzelspieler beherrscht, wird auch online gut zurecht kommen.

Play Games: Die Engine soll neu sein. Was daran ist denn besser als an der alten?

Louis: Der Speicher der Konsole wird noch effizienter genutzt. So war es möglich, zusätzliche Grafikeffekte einzubauen. Achtet vor allem auf die detaillierten Texturen, die bessere KI und die Lichteffekte.

Play Games: Angenommen du hättest genug Geld und Zeit. Wie würde das optimale *Rainbow Six*-Spiel von Louis Lamarche aussehen?

Louis: Genug Zeit und Geld? Ich würde eine Art spielbaren Kinofilm entwickeln. Es wäre die perfekte Umsetzung des Buches. Ja, es wäre der spielbare Roman.

Play Games: Danke für das Gespräch.

Rainbow Six: Lockdown

An die neuen im Team

In Lockdown seid ihr nicht mehr bloß zu viert unterwegs. Ihr bekommt Unterstützung von alten bekannten.

Annika Lofquist

Spezialität: Elektronik
Geburtsdag: 11.02.1966
Größe: 179 cm
Gewicht: 68 kg
Nationalität: Schweden
Augen: Blau
Haare: Blond

Annika ist ein Elektronikgenie mit Universitätsabschluss in Physik. Leider hat sie keine militärische Ausbildung, so dass sie leicht zur Selbstüberschätzung neigt.



Jamal Murad

Spezialität: Angriff
Geburtsdag: 04.03.1971
Größe: 170 cm
Gewicht: 74 kg
Nationalität: Ägypten
Augen: Schwarz
Haare: Schwarz

Stammt aus einem gemäßigt muslimischen Elternhaus. Trat dem ägyptischen Militär bei, vermisste dort aber professionelle Strukturen, die ihn beim britischen SAS anheuern ließen.



Suo-Won Pak

Spezialität: Aufklärung
Geburtsdag: 12.12.1973
Größe: 159 cm
Gewicht: 45 kg
Nationalität: Südkorea
Augen: Braun
Haare: Schwarz

Das schmächtigste Rainbow-Mitglied ist auch gleichzeitig eines der zähesten. Er kommt aus der südkoreanischen Armee und fällt außerdem durch seine besonders gute Laune auf.



Renee Raymond

Spezialität: Angriff
Geburtsdag: 30.03.1968
Größe: 172 cm
Gewicht: 64 kg
Nationalität: USA
Augen: Braun
Haare: Schwarz

Eine Einzelgängerin, die über versierte Psychologiekennntnisse verfügt und eine hervorragende Unterstützung für ein Team ist. Als Führerin aber ungeeignet.



Ayana Yacobi

Spezialität: Aufklärung
Geburtsdag: 03.03.1973
Größe: 163 cm
Gewicht: 57 kg
Nationalität: Israel
Augen: Braun
Haare: Braun

Trat ursprünglich der israelischen Armee bei. Wurde dann aber vom Mossad entdeckt, wo sie auf lautloses Eliminieren des Gegners trainiert wurde. Neigt zur Gewalt und ist Webers Freundin.



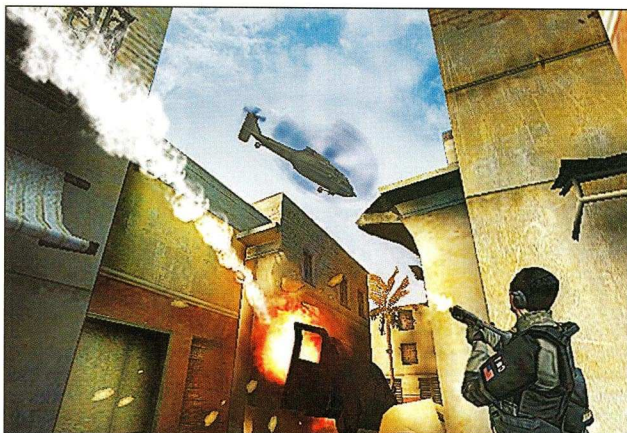
Noch ist Weber dabei, doch bald sucht ihr mit dem ganzen Team nach ihm.

von einer terroristischen Vereinigung, die es diesmal nicht auf die zivilisierte westliche Welt abgesehen hat, sondern auf Team Rainbow direkt. Die Sache wird also persönlich. Die Suche nach Weber ist ganz *Rainbow Six*. Neu ist, dass ihr ähnlich den ersten *Rainbow Six*-Spielen wieder mehrere Charaktere im Team habt. Insgesamt seid ihr zehn Mann, von denen aber immer nur vier in eine Mission geschickt werden können. Neben der Waffenwahl ist nun auch die Wahl der Uniform vor dem Einsatz möglich. Ubi verzichtet aber erneut darauf, die Teamzusammensetzung unnötig kompliziert zu machen.

Weitere Neuerungen bekommt ihr erst im Einsatz zu sehen. Die Optik des Spiels soll einer völlig neuen Grafikengine entspringen, doch wir vermuten, dass man die Engine des dritten Teils lediglich weiter aufgeböhrt hat. Rein optisch ist hier kein großer Schritt nach vorn gemacht worden. Die Verbesserungen finden im Detail statt. Raucheffekte etwa sehen auf der in die Jahre gekommenen PS2 hervorragend aus. Wenn ihr oder einer eurer Gegner mit Raketen feuert, bildet sich eine imposante Rauchsäule. Erwischt das Geschoss einen Gegner, bekommt ihr die neuen Ragdoll-Effekte des Spiels zu sehen. Allerdings sind die Ragdoll-Effekte nicht der Technik letzter Schrei. Noch immer sieht es so aus, als brechen sich die Figuren bei kleinsten Stürzen sämtliche Knochen. Fallen sie eine Treppe herunter, sieht es aus, als rutschen sie. Was sich deutlich verbessert hat, ist das "Drumherum". Jetzt können Unterböden beim darüber Laufen einbrechen, Geiseln betteln um ihr Leben und



Ubi spielt wieder gekonnt mit Licht und Schatten. Der Lichteinfall in diesem Raum sieht fein aus.



Raketen ziehen nach Abschuss **schicke Rauchschwaden** hinter sich her, was sehr schick aussieht.

geben euch Hinweise, was hinter der nächsten Ecke so lauert.

Online

In Bezug auf Onlinefunktionen haben PlayStation 2-Spieler gegenüber den Xbox-Spielern das Nachsehen. Während per Xbox-Live ein innovatives System mit Rollenspielanleihen an den Mann gebracht werden soll, müssen sich PlayStation-Besitzer mit einem guten Rainbow-gegen-Söldner-Spiel begnügen. Tom Clancy ist realistisch. Unbestritten. Doch den absolut realistischen Overkill will euch Ubi in Zusammenarbeit mit Gearbox bereiten.

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Gearbox Software, bisher eigentlich nur mit hervorragender PC-Software aufgefallen, hat sich mit dem Ego-Shooter *Brothers in Arms* eine derzeit sehr beliebte Thematik ausgesucht: den Zweiten Weltkrieg. Allerdings wollen die

Amerikaner um Randy Pitchford nicht bloß einen weiteren Amis gegen Krauts-Shooter abliefern, sondern eine dicke Ladung Authentizität in den Lauf schieben. Dazu sammelten sie sämtliches Material um die legendäre 101st Luftlande-Truppe der US-Armee, befragten Veteranen und verwandten Luftaufnahmen der umkämpften Gebiete. Doch im Spielelager formiert sich derzeit eine richtige Friedensbewegung, die über jedes weitere Militärspiel nur noch stöhnen kann. Warum ist der Markt für diese Titel dennoch so groß? "Der Zweite Weltkrieg weiß eine Menge Geschichten zu erzählen. Vielleicht mehr als jeder andere geschichtliche Hintergrund", so Pitchford. Also lassen wir ihn mal erzählen.

Ihr startet in der Nacht zum 6. Juni 1944. Eure Truppe soll diverse Brücken und Straßenkreuzungen in den Stunden vor der eigentlichen Invasion sichern. Doch Bevölkerung und Abwehrfeuer machen einen koordinierten Absprung unmöglich. Die Meute des real existierenden Sgt. Matt Baker wird, wie auch ihre Kameraden, weiträumig über die Normandie verstreut. So kommt es, dass ihr



Sturmangriff. Dieses Haus muss genommen werden. Noch seid ihr in der Überzahl.

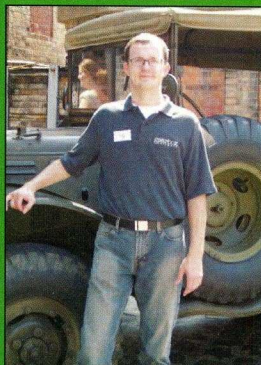


Ein Fadenkreuz besitzt ihr nicht. Ihr feuert per **Kimme und Korn** auf den Gegner.

Brothers in Arms

"Ein Stück Geschichte"

Im Gespräch mit Brian Martel, Vize-Präsident bei Gearbox-Software.



Play Games: Das Spiel ist sehr authentisch. Werden wir denn auch Feindpanzer erobern können?

Brian Martel: Nein. Es geht hier um den bloßen Infanterieeinsatz. Ihr werdet zwar Zeuge von Panzerkämpfen, aber selbst fahren könnt ihr sie nicht.

Play Games: Schade, mit einem Tiger durch Häuser...

Brian Martel: Ja, sicher. Ich persönlich würde das auch gerne tun können, nur würde es das Gameplay wieder völlig auf den Kopf stellen.

Play Games: Soll *Brothers in Arms* den Anspruch eines Anti-Kriegsspiels haben?

Brian Martel: Ich denke, wir haben einen guten Mittelweg gefunden. Ich würde nicht sagen, dass es den Krieg verherrlicht. Sicher, der Spieler wird sich als Held fühlen, auf der anderen Seite wird es ihn schon berühren, wenn Teamkameraden sterben. Letztlich soll es aber doch ein Spiel bleiben, dass ein Stück Geschichte vermittelt.

Play Games: Wie sieht denn die letzte Entwicklungsphase aus?

Brian Martel: Das Spiel wird nun poliert. KI ausbalancieren, Bugs entfernen. Zu schwierige Stellen werden entschärft. Momentan suchen wir Leute, die die Soldaten mitreißend synchronisieren.

Play Games: Werden die Deutschen denn auch eine deutsche Sprachausgabe bekommen?

Brian Martel: Wir planen es jedenfalls. Es wäre der Atmosphäre schon dienlich. Ihr dürft also davon ausgehen.

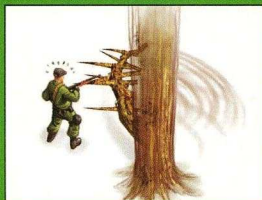
Play Games: Danke für das Gespräch.

Far Cry: Instincts

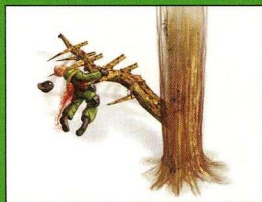
Angreifende Bäume



▲ Dumdidum! Nix los hier? Keiner da?
Laaangweilig!



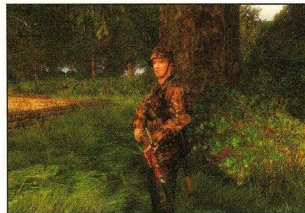
▲ Was zur...! Ein Ast! Aaaaahhhh!



▲ Na toll! Der älteste Trick der Welt, und
ich fall' drauf rein!



Manchmal neigt *Brothers in Arms* dazu, das Bild des Krieges zu erklären.



Von den Amerikanern „Badasses“ genannt: Deutsche Panzergrenadiere waren gefürchtet.

anfangs alleine unterwegs seid und euch in der Dunkelheit erste Scharmützel mit den ebenfalls völlig verwirrten Deutschen liefert. Von nun an stehen euch acht Tage in der Normandie bevor. Nach und nach sammelt ihr eure versprengte Mannschaft ein und beginnt, die ersten Missionen zu erledigen.

Dabei unterscheidet sich *Brothers in Arms* maßgeblich von der bisherigen Referenz *Medal of Honor*. Ihr seid nicht alleine unterwegs, sondern immer mindestens zu fünf. Außerdem sind eure Männer keine bloßen KI-Sklaven, die schießen und sterben, sondern virtuelle Persönlichkeiten, denen man es abnimmt, dass sie tatsächlich jemandes Väter, Brüder und Söhne sind. Ein weiterer Punkt ist der taktische Aspekt des Spiels. Auf Knopfdruck blinkt ein Cursor im Kampfgebiet, das euch eure Angriffe koordinieren lässt. Wie schon in *Full Spectrum Warrior* sind eure Mannen in ein Fire- und ein Assault-Team eingeteilt. Die landschaftlichen und architektonischen Begebenheiten der Normandie bieten viel Deckung. Mauern, Bäume, Schuppen, Häuser – der Feind muss fast immer mit Attacken über die Flanken erledigt werden. Typische Taktik: Das Fire-Team nimmt den Gegner unter Beschuss, während das Assault-Team von der Seite den Sack zuschnürt.

Grüne Wiesen und Bombenhagel

Anfangs genügen noch simple Taktiken. Die an der Küste stationierten Wehrmachtssoldaten waren meist schlecht ausgebildete Truppen aus osteuropäischen Ländern. Das spiegelt leider auch die derzeitige KI des Feindes wieder: strohduhm und völlig seelenlos. Später im Spiel, bekommt ihr es dann mit Fallschirmjägern und Panzergrenadiern zu tun, die euch schon einiges abverlangen. Alles, was wir bisher sehen konnten, deutet auf eine neue Referenz im virtuellen Zweiten Weltkrieg hin. Spielerisch wie technisch ist *Brothers in Arms* absolut auf der Höhe der Zeit. Die normannische Landschaft wurde wunderschön in Szene gesetzt. Heuhaufen fliegen bei Granatbeschuss auseinander, Fachwerkhäuser werden durch Projektile zersiebt, andererseits grasen Kühe auf saftig grünen Wiesen. Fronturlaub wird nächstes Jahr also gestrichen. Dass Ubi es auch richtig abgefahren kann, soll das Projekt einer deutschen Softwareschmiede aus Coburg zeigen. In Montreal werkelt man fleißig an der Konsolenumsetzung von *Far Cry*.



Eine *Bazooka* kann eine Situation schnell für euch entscheiden. Vorausgesetzt, ihr habt Munition.



Endlich trifft ein Panzer zur Verstärkung ein. Ansonsten können Munition und Ausrüstung knapp werden.



Die PC-Version hatte hohe **Hardwareanforderungen**. Ob die PlayStation 2 da mithalten kann?



He, ihr macht mit eurem **Bagger** den ganzen Urwald kaputt! Dafür müsst ihr jetzt leider sterben!

Far Cry: Instincts

Die Zahl der Videospielentwicklungen aus dem deutschsprachigen Raum ist recht überschaubar. Auf der Xbox wäre da wohl Yager aus Berlin zu nennen, in Hamburg wird schon eifrig an *Survivor* gewerkelt und demnächst kommt *Legend of Kay* für die PS2 aus Offenbach. Und dann muss man auch schon nachdenken. Auf dem PC sieht die Sache etwas besser aus, denn Spiele wie *Gothic*, *Die Siedler* und die *Anno*-Serie erfreuen sich großer Beliebtheit. Der richtig große Knall war aber *Far Cry* von Crytek aus dem nordbayrischen Coburg. Dass ein Ego-Shooter aus deutschen Landen selbst in den USA Wertungen jenseits der 90er-Marke kassiert, geschieht halt nicht alle Tage.

Vorsicht, Falle!

Umso mehr freuen sich Xbox- und PS2-Besitzer über eine Umsetzung auf "ihre" Systeme. Dabei handelt es sich mitnichten um eine 1:1-Portierung der PC-Vorlage. Zwar folgt das Spiel im Groben der gleichen Handlung, hat aber spielerisch einige Erweiterungen zu bieten, so dass man schon fast von einem neuen Spiel sprechen könnte. Ein Feature, auf das die Entwickler besonders stolz sind, ist das "Trap System", also der Einsatz von Fallen – welche für das Opfer dann in der Regel auch den sofortigen Tod zur Folge haben...

Nun hat ja nicht jeder in seiner Kindheit diverse Survival-Handbücher verschlungen und

beherrscht das Aufstellen von Fallen. So könnt ihr in *Far Cry: Instincts* also nicht gleich von Beginn an die ganze Gegend mit Bärengruben und Tretninen zuflastern, sondern müsst euer Handwerk erst einmal erlernen. Dabei wird euch durch die Umgebung schon ziemlich vorgeschrieben, welcher Art eure Fallen sein können. Schließlich befindet ihr euch mitten auf einer tropischen Insel und müsst eure Fallen aus dem zusammenbasteln, was die Natur euch zu bieten hat: Bäume, Sträucher, eine Menge Grünzeug. Davon gibt es zum Glück genug, so dass ihr beim Aufstellen kaum eingeschränkt seid: Ein paar Äste liegen ja überall rum, somit könnt ihr allerorts und überall eure Fallen aufbauen.

Duck' dich!

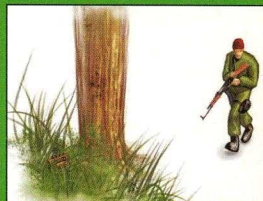
Da wäre zum Beispiel der "Branch Whip", also ein gebogener Ast, der beim Zurückschleudern bis zu vier Feinde auf einmal treffen kann (vorausgesetzt, die Gegner sind so doof und latschen zu viert nebeneinander durch den Dschungel...). Dazu ist natürlich ein geeigneter Baum vonnöten, welchen ihr in ein paar Sekunden entsprechend präpariert. Kommt euer Opfer in die Nähe, wird der primitive Mechanismus ausgelöst und – ZACK – fegt euer Feind der Ast in die Fresse. Wenn's ein paar mehr Leute erwischen soll, bieten sich die "Multi Arrows"

Far Cry: Instincts

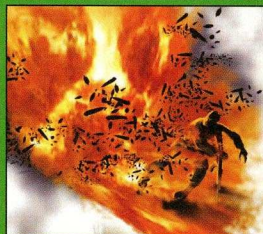
Schilderwald



▲ Das "Vorsicht"-Schild wird geschickt mit Büschen verdeckt...



▲ Aha! Da kommt schon unser ahnungsloses Opfer angetrabt.



▲ KAWUMM! Tja, das war's für ihn. Hätte er mal besser aufgepasst!



Halo hat euch zu wenig **Außenlevel**? Dann ist *Far Cry* sicher das Richtige für euch!

Splinter Cell: Chaos Theory

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Internet:	www.splintercell.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	Q1/2004

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Das wohl schönste PS2-Spiel überhaupt – plus Sam Fisher.

TENDENZ

Rainbow Six: Lockdown

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi Soft
Internet:	www.rainbowsixgame.com
Genre:	EGD
Erhältlich:	Q1/2005

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Rainbow Six mit mehr Umfang, mehr Tiefe und mehr Details.

TENDENZ

Far Cry: Instincts

"Schmerzhafter Tod"

Im Gespräch mit Lead Game Designer Jeff Hatttem.



Play Games: Ein wichtiger Faktor in Far Cry auf dem PC war die unglaubliche Sichtweite. Habt ihr die in Instincts bewahrt?

J.H.: Natürlich! Das Tolle an Far Cry ist das Gefühl, während des Spiels frische Luft zu atmen. Ich persönlich habe die Nase voll davon, in dunklen Korridoren eine 90- Kurve nach der anderen zu passieren.

Play Games: Ist die Kombination von offenem Gefecht mit Stealth ein Versuch, über das Feeling früherer Shooter hinauszuwachsen?

J.H.: Ich würde nicht sagen, dass wir extra eine Art „Doppelgameplay“ erschaffen haben. Nur führt halt ein durchgezogener Abzugsfinger nicht immer zum Erfolg. In einem typischen Far Cry Szenario solltet ihr die Feinde strategisch ausschalten.

Play Games: Welche Umgebungsarten werden wir zu Gesicht bekommen?

J.H.: In Instincts werdet ihr im Paradies ankommen, aber aus der Hölle flüchten. Es wir auch ein paar wirklich originelle Innenlevel geben, zum Beispiel ein Unterwasserlabor. Zudem gibt es einen Mix aus Nacht- und Tagleveln.

Play Games: Könnt ihr ein paar Details über die Fahrzeuge verraten?

J.H.: In Far Cry geht es darum, von einer Insel zur nächsten zu gelangen. Dafür haben wir zum Beispiel den Marauder, ein Luftkissenfahrzeug. Ich kann die Spielerreaktionen auf dieses Baby gar nicht abwarten!

Play Games: Irgendwelche finalen Worte?

J.H.: Haltet euch in Deckung oder macht euch auf ein grauvollen, schmerzhaften Tod bereit.

Play Games: Vielen Dank für das Interview!



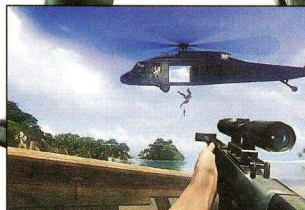
Hih! Da haben die beiden Pappnasen wohl eine unserer **Tretminen** gefunden, was?

an. Eine aus Bambusrohren zusammengesteckte, getarnte Selbstschussanlage. Braucht ein bisschen länger zum Aufbauen, schießt aber mehrere tödliche Pfeile auf einmal ab und hat somit eine höhere Reichweite. Sollte selbst das nicht ausreichen, gibt es immer noch die guten, alten Tretminen, oder "M18A1 Claymore Mines", wie sie im Fachjargon heißen. Bei Auslösung wird innerhalb einer Entfernung von 50 Metern vor und 16 Metern hinter der Mine so ziemlich alles weggefeigt — und zwar nicht nur Fußvolk, sondern auch Fahrzeuge.

Fieserweise sind eure Feinde nicht allesamt totale Hohlbirnen, sondern können genannte Fallen auch selbst aufstellen. Also solltet ihr möglichst vorsichtig voranschreiten und die Umgebung genau beobachten. Das ist natürlich schwierig, wenn ihr euch gerade auf der Flucht befindet. Schlimmer noch, im ungünstigsten Fall könnt ihr sogar in eure eigenen Fallen geraten! Sollte es euch tatsächlich mal erwischen, seid ihr allerdings noch nicht sofort einen Kopf kürzer. Beim versehentlichen Auslösen der Falle ertönt ein charakteristisches Geräusch und ihr habt je nach Falle etwa eine bis drei Sekunden Zeit für entsprechende Gegenmaßnahmen. Also merkt euch gut, wo ihr eure Fallen aufgestellt habt, damit ihr nicht beim Versuch, eure Gegner auszutricksen, selbst hineinschallt! (BS/SRÖ)



Hinter Palmen und dichtem Gestrüpp sucht ihr **Schutz** vor feindlichen Angriffen.



So ein **Zielfernrohr** ist eine feine Sache — für den Helikopter-Insassen aber weniger.

Brothers in Arms

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubi Soft
 Hersteller: Gearbox Software
 Internet: www.brothersinarmsgame.com
 Genre: EGO
 Erhältlich: Q1/2005

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

Eindruckvolles Spiel, das das Leben der Falls realistisch nachstellt.

TENDENZ



Far Cry: Instincts

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubi Soft
 Hersteller: Crytek/Ubi Soft
 Internet: www.farcry.de
 Genre: EGO
 Erhältlich: März 2005

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

Erweiterte Umsetzung eines Edel-Shooters — hoffentlich klappt's!

TENDENZ



PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN™



DAS SCHICKSAL IST NIEMALS ENDGÜLTIG



PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Brillante Mischung aus facettenreicher Monsternetzelei
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. PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo GameCube, the Nintendo GameCube logo and the Seal of Quality are trademarks of Nintendo.

GRAN TURISMO 4



Im **B-Spec Modus** dürft ihr euch mit dem Auswerten von Rennzeiten vergnügen.



Shopping und Tuning bilden wie immer das Rückgrat des Spiels. Ein Paradies für Mechaniker.

"The Real Driving Simulator" fährt in die vierte Runde ein!

Wie muss man sich wohl als Mitarbeiter von Polyphony Digital fühlen? Womöglich noch in einer leitenden, verantwortungsvollen Position – Producer oder Director. Wenn man mit *Gran Turismo* ein überirdisches Rennspiel aus der Taufe hebt und damit einen Meilenstein der Videospielgeschichte erschafft. Wenn man die Messlatte von Null auf astronomische Höhen setzt und später vor der Aufgabe steht, sich selbst noch zu toppen. Ob ihnen das mit *Gran Turismo 2* damals gelang, sei mal dahingestellt, bei *Gran Turismo 3 A-Spec* konnte man immerhin den Vorteil einer neuen Konsolengeneration nutzen. Und nun? Wie geht es nun weiter? Nun kam erst einmal *Gran Turismo 4: Prologue* – und ein paar lange Gesichter. Das ist alles? Das soll der Vorbote von

Gran Turismo 4 sein? Daran haben Polyphony Digital Jahre lang gearbeitet?

Gigantomanie

Nein, natürlich nicht. Und eigentlich war *Gran Turismo 4: Prologue* von den Entwicklern gar nicht beabsichtigt, sondern entstand eher auf Drängen aus Sonys Chefetage. Hinter verschlossenen Türen wurde eifrig weiter am Endprodukt gewerkelt. Zum Beispiel an den über 700 Wagen, die es in *Gran Turismo 4* geben wird. Allein um ein Auto zu erstellen, braucht ein Designer bei Polyphony Digital etwa einen Monat. Bei 30 Designern im Team sind das also etwa 30 Wagen im Monat, und wie lang die dann für 700 Schlitten brauchen, könnt ihr euch ja selbst ausrechnen. Zwar sind das nicht 700



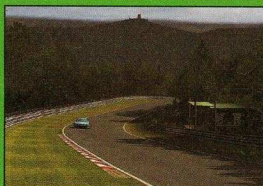
Auch der Halt in der **Boxengasse** will gut geplant sein. Hier dürft ihr keine Sekunde verlieren.



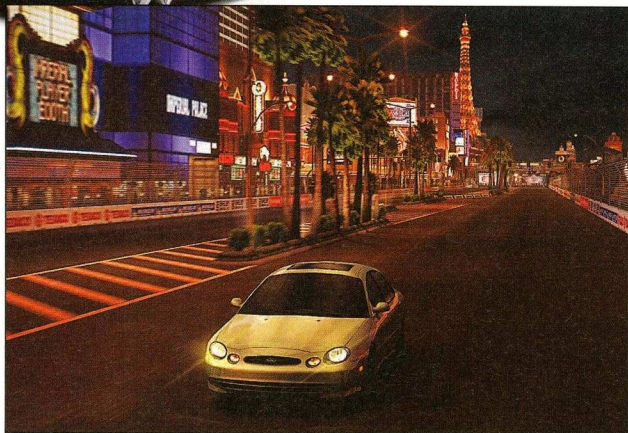
Das kennt man von *Gran Turismo*: Bevor man die dicken Karossen fahren darf, sind erst die **Kleinen** dran.

Erst offline, dann online

Die schlechte Nachricht zuerst: *Gran Turismo 4* wird vorerst keinen Online-Modus haben. Laut Producer Kazunori Yamauchi gibt es dafür zwei Gründe: Zum einen sei Online-Gaming in Japan kein starkes Verkaufsargument. Zum anderen sei in Europa die Infrastruktur noch nicht stark genug, um ein Spiel mit solchen Ausmaßen aushalten zu können. Kleines Trostpflaster: Irgendwann im Laufe des Jahres wird dieses Feature nachgereicht. Doch zunächst wolle man sich auf das Spiel und seine Vermarktung konzentrieren, parallel dazu einen Online-Service weltweit auf die Beine zu stellen, sei einfach eine Nummer zu groß. Oder, wie Yamauchi es ausdrückt: 'Ich glaube nicht, dass zwei Wunder zur gleichen Zeit geschehen können'



So einsam werdet ihr nicht ewig bleiben: Ein Online-Upgrade folgt im **Laufe des Jahres**.



Die **schnurgeraden Straßen** amerikanischer Städte (hier: Las Vegas) sind ideal für Drag-Rennen.



Über 700 Wagen sollen im Spiel sein – wer da nicht seinen Liebling findet, ist selbst Schuld.

komplett neue Modelle – über 200 von ihnen wurden aus den früheren Spielen übernommen, diese aber völlig runderneuert und an den aktuellen Stand der Technik angepasst.

So viele Fahrzeuge stellen auch Anforderungen an die Fahrphysik. Denn einerseits will man nicht 700 Klone auf der Piste rumkurven sehen, andererseits kann man wohl kaum 700 verschiedene Physikmodelle erstellen. Tatsächlich gibt es nur ein Basis-Physikmodell, welches durch die jeweiligen Spezifikationen der Wagen angepasst wird und beispielsweise von Gewicht oder Reifen beeinflusst wird. Ebenfalls überarbeitet wurde die künstliche Intelligenz der Computergegner. Wir erinnern uns: Bis einschließlich der Prologue-Version von *Gran Turismo 4* folgten die CPU-Fahrer ja mehr oder weniger stur ihrer Ideallinie und scheuten sich auch nicht, einem blind ins Heck zu krachen. Von Intelligenz war da nicht viel zu spüren. In der endgültigen Fassung sollen sie hingegen weniger aggressiv, sondern deutlich rücksichtsvoller und



Rennspiel-Pornographie: Mit mehreren **Kameras** könnt ihr euer Baby von allen Seiten bewundern.

realistischer agieren. Wie auch immer das aussehen mag, wir sind sehr gespannt darauf.

B-Spec

Viele neue Autos sind ja schön und gut und wichtig, aber das allein reicht noch nicht für einen guten Nachfolger. Hier kommt der neue B-Spec Modus ins Spiel (und gibt auch eine indirekte Antwort darauf, warum es *Gran Turismo 3 A-Spec* hieß). Etwas deutlicher ist die Bezeichnung "Director Mode" – im Prinzip ein Karriere-Modus, in dem ihr aber nicht die Rolle des Fahrers, sondern die des Managers übernehmt. Und da sind ganz andere Sachen gefragt als fahrerisches Können. Ihr nehmt also eher passiv an den Rennen teil, könnt diese aber genauestens unter die Lupe nehmen. Durch verschiedene Kameraperspektiven entgeht euch als kritischer



Na, das ist doch schon eher **unsere Kragenweite!** Zwar praxisuntauglich, aber Hauptsache schnell!



Xbox-Konkurrenz: Forza Motorsport

Die Xbox hat ja schon ein paar erstklassige Racer, aber ein Pendant zu *Gran Turismo* fehlt ihr noch. Diese Lücke will Microsoft mit *Forza Motorsport* schließen. Großen Wert wird dabei auf Realismus und Fahrphysik gelegt. Von reiner Gewichtsverlagerung bis zu sich ausdehnender Luft in erhitzten Reifen wurde an jedes Detail gedacht. Auch grafisch: Lackkratzer blättern an Wänden ab, Reifenabrieb auf der Straße sorgt für bessere Bodenhaftung. Online-Gaming ist dank Xbox Live kein Problem: Satte 1.700 Ranglisten sind geplant, Spieler können sogar ihre eigenen Autoclubs bilden und eigene Events veranstalten. Mehr Infos gibt's in der Januar-Ausgabe unserer Schwesternzeitschrift *Xbox Games*



Forza: Motorsport soll ebenfalls im **Februar** erscheinen. Das wird ein heißes Rennen!

Beobachter kein Detail. Ein Kontrollmonitor versorgt euch mit wichtigen telemetrischen Daten und zahlreichen Zeitangaben, von den eigenen Rundenzeiten bis zur Aufenthaltsdauer der Gegner in der Boxengasse.

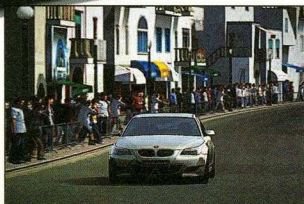
So ganz tatenlos seid ihr aber nicht, denn während des Rennens könnt ihr eurem Fahrer Befehle erteilen. Das "Pace Command" befiehlt



Die **Geschichte des Automobils**: Der Fuhrpark von *Gran Turismo* deckt mehrere Jahrzehnte ab.

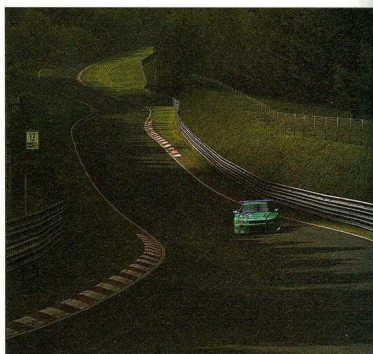
eurem Fahrer, wie aggressiv er fahren soll. Soll er lieber eine konstante Geschwindigkeit halten, Überholmanöver vermeiden und seine Reifen schonen? Oder soll er voll aufs Gas treten, dadurch aber die Reifenabnutzung erhöhen und in Kurven Gefahr laufen, aus der Bahn zu segeln? Als zweites gibt es das "Overtake Command", welches den Fahrer zum sofortigen Überhol-Angriff befiehlt. Sollte man natürlich nur dann einsetzen, wenn es Sinn macht. Schließlich gibt es noch die "Pit Commands": Geht das Benzin zu Neige oder sind die Reifen zu stark abgenutzt, pfeift ihr euren Piloten in die Boxengasse. Hier könnt ihr festlegen, welche Reifen ihr wechseln wollt und wie viel Benzin nachgetankt wird. Doch Vorsicht: Die Füllmenge wirkt sich auf das Gewicht des Wagens und somit auf sein Fahrverhalten aus.

Wenn ihr dieses Heft in den Händen hal-



Absperrungen können die **jubilenden Zuschauer** kaum von der Strecke zurückhalten.

tet, wird *Gran Turismo 4* in Japan schon erhältlich sein. In der letzten Zeit wurde das Spiel immer wieder stückchenweise verschoben, für den europäischen Markt wird es zudem in 13 Sprachen übersetzt. Zu Redaktionsschluss ist der Deutschland-Release mit dem 22. Februar 2005 datiert – hoffen wir, dass es dabei bleibt! **(SRÖ)**



Allein über den **Nürburgring** rasen – der Traum eines jeden Motorsportfans. Oder?



Nachtrennen sind wegen der vielen bunten Lichter und Reflexionen grafisch besonders spektakulär.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sony
Hersteller:	Polyphony Digital
Internet:	www.playstation2.de
Genre:	RSP
Erhältlich:	22.02.2005

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Wenn etwas *Gran Turismo* schlagen kann, dann nur *Gran Turismo* selbst!

TENDENZ

*Preis pro Spiel 3,99€ zzgl. GPRS-WAP-Verbindungskosten je nach Tarif für den Download und die üblichen SMS-Entgelte für den Versand der Bestell-SMS. Für alle Handy-Netze: Vodafone D2, O2 (Germany), T-Mobile Deutschland, E-Plus, Debitel. Für viele Java™-fähige Handys.

RESIDENT EVIL 4

Zwar ohne Zombies, aber Angst einflößend gut!

Wer sagt, in Europa könne man keine Abenteuer mehr erleben, der irrt. Gerade der Osten unseres Kontinents bietet noch eine Menge Einöde und ist, glaubt man Capcom, der ideale Platz für deren neuesten *Resident Evil*-Teil. Sechs Jahre nach der Zerstörung der Umbrella Corp. hat Leon S. Kennedy seinen Job beim Raccoon Police Department gekündigt und ist nun im Dienste des amerikanischen Geheimdienstes unterwegs. Sein Job: Die entführte Tochter des Präsidenten suchen.

Alles neu

"Vergessen Sie alles, was sie über *Resident Evil* wissen", meint Produzent Hiroaki Kobayashi. Da

hat er wohl Recht. Außer dem Helden Leon erinnert nicht viel an die Vorgänger. Die Steuerung wurde völlig entschlackt und machte nun endlich den Schritt in die Moderne. Leon reagiert direkt auf die Steuerungsanweisungen des Analogsticks und kann völlig frei durch die Umgebungen manövriert werden. Auch die starren Kameraperspektiven fielen weg. In Teil vier folgt die Kamera Herrn Kennedy und blickt ihm über seine rechte Schulter, sowohl in der Bewegung, als auch im Kampf. Wie zuvor könnt ihr allerdings nicht gleichzeitig laufen und schießen, sondern seid im Kampf zum Stehen bleiben verurteilt. Eure Lebensenergie wird nun auf dem Bildschirm angezeigt, statt irgendwo versteckt in einem Untermenü. Apropos Menü:

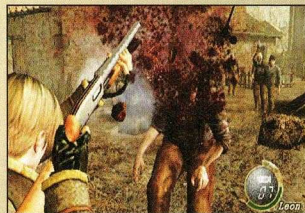
Dieser Senseschir wir gleich Bekanntschaft mit Leons Stiefeln machen. Es gilt, im Kampf Munition zu sparen.



Sonderlich gastfreundlich präsentiert sich der Mob nicht. Leon antwortet mit der Uzi.



Das Spiel begeistert schon jetzt mit einem einmaligen Look. Die Grafik ist tadellos.



Wumms! Ja, das ist *Resident Evil*, wie wir es kennen...

Resident Evil 4



In solchen Situationen ist es zu spät. Leon wird einen Kopf kürzer gemacht.

Das Inventar zeigt sich etwas flexibler, da der "Verbrauch" von freien Inventarplätzen nun von der Größe der Gegenstände anhängt. Ein kleiner Schlüssel nimmt also nicht wie früher genauso viel Platz weg wie ein großes Gewehr.

Ein Laserpointer an der Knarre erlaubt euch, die neuen, variablen Trefferzonen zu nutzen. Damit dürft ihr wählen, ob ihr heranstürmende Gegner lieber nur ins Bein schießt oder ihnen gleich die ganze Rübe vom Kopf ballert. Letzteres ist nie verkehrt, denn die Gegner des vierten Teils sind keine stupiden Zombies, die stöhnend vor eure Kanone laufen oder sich simpel austricksten lassen. Flüchtet ihr in ein Haus, setzen die Dörfler alles daran, euch aus eurem Versteck zu treiben. Sie legen Leitern an die Fenster, versuchen die Tür aufzubrechen und selbst der Einsatz von Kettersägen ist ihnen nicht zu hoch. Insgesamt ist *Resident Evil 4* um ein vielfaches schneller als gewohnt. Mehr Action, weniger Rätsel. Allerdings werdet ihr an manchen Stellen vor Entscheidungen gestellt. Zu Beginn des Spiels dürft ihr beispielsweise wählen, ob ihr einen Hund aus einer Falle befreit. Tut ihr dies, hilft euch der Kläffer. Tut ihr es nicht, könnte euch das Tier später fehlen.

Ein großer Schritt nach vorn

Definitiv zählt *Resident Evil 4* schon jetzt zu den grafisch überzeugenden Spielen –



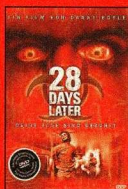
Im Laufe des Spiels muss sich Leon auch als Bötchenfahrer beweisen.

Filmtipp

Wer sich gebührend auf den Trip nach Osteuropa vorbereiten will, dem empfehlen wir einen lauschigen DVD-Abend.

28 Days Later

Hiroyuki Kobayashi sagt selbst, dass die neuen RE-Feinde sich am ehesten mit den Untoten aus *28 Days Later* vergleichen lassen. Danny Boyles Horrormovie ist in der Tat beklemmend, und eignet sich hervorragend für einen netten Filmabend.



Wrong Turn

Blutrünstige Hillbillies oder Waldschrate, die auch recht intelligent agieren? Bei *Wrong Turn* seid ihr da richtig. Wenn ein Trüppchen Teenager in den Wäldern West Virginias einer nach dem anderen dahingemetzelt wird, darf sich die Freundin an euch kuscheln.



wenn auch bislang nur auf dem GameCube. Das Unterholz des Waldes, der den Handlungsort umsäumt, ist wunderschön detailliert, die Animationen von Leon und seinen Widersachern wirken flüssig und realistisch. Ob die PlayStation 2 das auch so hinkriegt? Das zu erfahren, müsst ihr euch noch ein bisschen gedulden: Während die GameCube-Version im Januar in den USA auf den Markt kommt, wird die PlayStation 2-Umsetzung erst gegen Ende des Jahres folgen.

Was bisher bleibt, ist der Eindruck eines wirklich tollen Spiels. Es ist eine Freude zu sehen, dass sich Capcom nicht zu sehr auf alte Elemente versteift, sondern mutig frischen Wind ins muffige Zombiestübchen bläst, ohne damit den Bezug zu den Vorgängern zu verlieren. Capcom schafft mit dem Titel mehr als ein weiteres Horror-Adventure. Die *Resident Evil*-Serie wird mit Teil 4 einen gewaltigen Schritt nach vorn machen, da sind wir uns sicher. (BS/SRÖ)



Etwas mürrisch und desinteressiert: Der typische Osteuropäer?



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Internet:	www.capcom-europe.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	Q4/2004

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Klasse! Das ist die Zukunft einer der erfolgreichsten Serien!

TENDENZ

DEVIL MAY CRY 3



Scharfe Schwerter, pappige Pizza und grollender Goth-Rock. Alle lieben Dante!

Im Hintergrund dudelt eine Musikbox leiernd vor sich hin. Im Vordergrund lümmelt sich eine uns wohlbekannte Gestalt mit schneeweißem Haar auf der Couch und stopft Pizza in sich hinein. Die gemütliche Stimmung schlägt binnen Sekunden um, als umhüllt von Explosionen ein unfreundlicher Geselle mit einem ziemlich großen Schwert in Dantes Wohnzimmer platzt und unverständliche Wortfetzen brüllt. Eine wild schwankende Kamera fährt auf Dantes entsetztes Gesicht, immer noch mit einem lose baumelnden Pizzastück im Mundwinkel. Die Augen unseres Helden verengen sich zu Schlitzen: "Du... stehst... in meiner... PIZZA!" Und schon bricht die Hölle los!

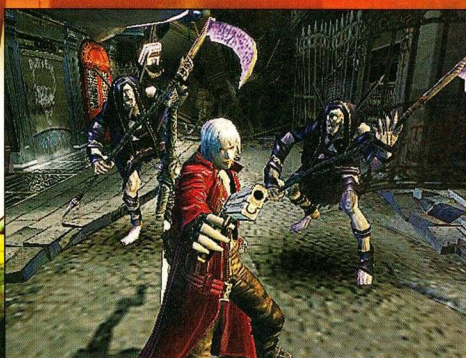
Brüderchen, komm tanz mit mir!

Dante ist einer dieser Jungs, die eine schwere Kindheit hinter sich haben. Kunststück, wenn man ein halber Dämon ist und in direkter Linie vom Höllenritter Sparda abstammt. Aber habt ihr euch eigentlich schon einmal gefragt, ob Dante ein Einzelkind war? Das wäre ja auch zu einfach gewesen, oder? Weil jeder anständige Antiheld einen bösen Zwillingsbruder (mit Ziegenbärtchen!) braucht, um so richtig in Fahrt zu kommen, tritt nun Virgil auf den Plan. Wo Dante allerdings ein zwar sarkastischer, großmäuliger, aber im tiefsten Herzen guter Kerl ist, tendiert sein misstratenes Geschwis-

terteil zur genauen Gegenrichtung. Bei so vielen Unterschieden hat Bruderliebe keinen Platz mehr und es kommt, wie es kommen muss: Dante und Virgil stehen sich eines Tages in der neu gegründeten Detektei *Devil May Cry* gegenüber. Neu gegründet? Ja, denn *Devil May Cry 3* spielt vor allen anderen Teilen der Serie. Sogar so früh, das Dante noch gar keine Ahnung von seiner Abstammung hat. Dementsprechend verwundert reagiert er auf die Tatsache, dass sein Körper sich schlicht und ergreifend weigert, den Betrieb einzustellen, auch wenn drei dutzend Kugeln und diverse scharfe, und aus seiner Brust ragende Gegenstände vehement das Gegenteil vermuten lassen.



Beim gleichzeitigen Angriff von mehreren Gegnern entfaltet die **neue Engine** ihr ganzes Potential.

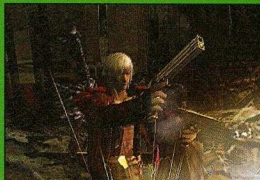


Wer schleicht sich denn da **von hinten** an? Das wird den Kerlen noch Leid tun!

Devil May Cry

Metzeln mit Stil

Dante wird nicht nur, je nach gewähltem Stil, andere Combos lernen, sondern auch viele, viele von Grund auf neue, Bewegungen mit auf den Weg bekommen. Alle "Gunslinger" dürfen z.B., während sie eine Wand aus heißem Blei in Richtung Feind schicken, mit dem rechten C-Stick ihren zweiten Waffenarm steuern; "Sword Masters" halten sich mit riesigen Schwüngen ganze Horden von Gegnern vom Leib.



Ein echter Revolverheld geht nicht mal beidhändig zur Sache!



Mächtiges Schwert, imposante Schwertführung: Als **Sword Master** habt ihr so was drauf!



Abwechslungsreiche Locations sorgen für Action an ungewöhnlichen Orten.



Ist's der **Vollmond**, der unseren Helden vom Schlafen abhält?

Identitätskrise

Da Dante gerade erst am Anfang seiner Karriere als halbdämonischer Krieger steht, dürft ihr euch aussuchen, in welche Richtung sich der gute entwickeln soll. Das Verfahren erinnert ein wenig an diverse Action-RPGs und hört auf den klangvollen Namen "My Dante"; soll aber simpel genug sein, um den Spielfluss nicht zu unterbrechen und so Daueraction garantieren. Zur Auswahl stehen euch die Laufbahnen des Knarren schwingenden "Gunslingers", der sich auf den Kampf über Entfernung spezialisiert hat und dementsprechend ein paar eindrucksvolle Tricks auf Lager hat. Wer seine Gegner lieber im Nahkampf über die Wand verteilt, wählt den Weg des "Sword Masters". Im Zweikampf zählt nicht nur brutale Stärke, sondern auch der geschickte Umgang mit riesigen Mordwerkzeugen aller Art. Sehr interessant ist ebenfalls die Profession des "Trickster". Wer der Meinung ist, dass er in den vorherigen Spielen nicht genug halsbrecherische Akrobatik zu Augen bekommen hat, wird sich freuen, dass sich dieser Skillbaum fast ausschließlich mit Akrobatik, Klettereinlagen und spekta-

kularen Stunts aller Art beschäftigt. Ein Beispiel sind die obligatorischen Wandläufe, aber auch butterweich animierte Ausweichbewegungen während eurer Schwertduelle. Die vierte Laufbahn beschäftigt sich mit Verteidigung, Konterattacken und Blocktechniken. Ein "Royal Guard" wird in seinen Kämpfen sehr viel weniger verletzt und kann durch brutale Konter eine Menge austeilen. Unabhängig von eurem gewählten Pfad werdet ihr zu einigen äußerst coolen Manövern in der Lage sein, wie in etwa auf umgeklappten Feinden eine Treppe hinab zu "surfen". Der stimmige Goth-Metal-Bloodopera Look hat eine komplett neue Grafikengine spendiert bekommen, die Musik-Tracks gehören schon jetzt mit zu den besten auf der PS2 und die Kung-Fu-Monster-Swertaction ist einfach nur fett. Wenn jetzt nichts mehr schief geht, wird Capcom den mageren zweiten Teil mehr als wett zu machen.

(CS)



Dantes **Entwicklung** werdet ihr in verschiedene Richtungen verlaufen lassen können.



Diesem **Stakkato** aus **gegossenem Blei** hat unser Gegner nicht viel entgegensetzen...

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Internet:	www.capcom-europe.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	01.03.2005

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Geniale Steuerung, Charakterentwicklung und Stimmung! Blut! Splatter! Wow!

TENDENZ

TEKKEN

5

Wie bringt man Beat'em-Ups weiter voran? Indem man wieder von vorn anfängt!



Backyard Wrestling: Die Beleuchtung übernehmen zwei Kleinlaster, dazwischen tobt der Mob.



Jack ist nicht kapputzgekriegen. Und wenn doch, wird er wieder **zusammengeschrubt**.



Das **Feuer** im Hintergrund und das dadurch entstehende Hitzeblimmern sieht wirklich heiß aus.



Vorsicht, **Pinguine** kreuzen! Da fragt man sich, wie die beiden Kämpfer an den Südpol gelangten.

Normalerweise geht es bei Videospielfortsetzungen ja oft um "mehr, mehr, mehr": Mehr Strecken, mehr Autos, mehr Umfang, mehr Spielmodi, mehr Level und so weiter. Oder wenn schon nicht "mehr", dann wenigstens "neu": Neue Level, neue Autos, neue Spielmodi... Mit Tekken 5 geht Namco da einen etwas anderen Weg. Zurück zu den Anfängen. Zurück zu den Wurzeln. Back to Basics.

Rückschritt nach vorn

Das soll nicht heißen, dass wir mit Tekken 5 ein Remake des ersten Tekken mit neuer Grafik vorgesetzt bekommen. Vielmehr hat man sich bei Namco zum Ziel gemacht, die besten Grundelemente der Vorgänger herauszupicken, diese

wieder zu vereinfachen und auf ein möglichst simples Gameplay zu reduzieren. Da wären zum Beispiel die Kampfarenen: Seit Tekken Tag Tournament konnten diese aktiv ins Spielgeschehen eingebunden werden, unter Umständen mit drastischen Auswirkungen: Flog ein Kämpfer gegen eine Wand, war er erst einmal benommen und somit ein leichtes, wehrloses Ziel. In Tekken 5 soll es solche Schwierigkeiten nicht mehr geben. Die Umgebung bleibt zwar interaktiv, stellt aber weniger ein Hindernis dar, sondern kann meist nach Lust und Laune zerstört werden, ohne negative Auswirkungen auf Kampf und Kämpfer zu haben – ganz ähnlich wie in den Dead or Alive-Spielen.

Überhaupt will man mit Tekken 5 weg vom Realismus, der sich über die Jahre in die Serie

Tekken 5



Kazuya und Lee sind ja schick angezogen. Haben wohl was **Geschäftliches** zu regeln.



Mit **Realismus** hat Tekken 5 nix am Hut. Jawoll, hier fliegen noch Feuerbälle herum.

eingeschlichen hat. Sowohl, was Gameplay als auch Grafik und Design angeht, *Tekken 5* geht da mehr in Richtung Anime, mit spektakulären Effekten, Meter hohen Sprüngen, überzeichneten Charakteren und extravagantem Schauplatzen. Solche Sachen wie unebene Böden und daraus resultierende Spielsituationen gibt es nicht mehr – wohl aber verschieden große Arenen, die euch unterschiedlich viel Bewegungsfreiheit geben und somit ein gewisses Maß an Anpassung erfordern.

Die drei Neuen

Ganz ohne "mehr" und "neu" kommt aber auch *Tekken 5* nicht aus: 25 Charaktere stehen schon mal fest, wobei die meisten davon aus den früheren Titeln bekannt sind. Unter anderem trifft ihr auf Anna, Bryan, Christie, Craig, Hwoarang, Jack-5, Jin, Julia, Kazuya, King, Law, Lee, Lei, Ling, Nina, Paul, Steve, Xiaoyu und Yoshimitsu. Von den neuen Charakteren sind drei genauer bekannt: Asuka Kazama ist die Cousine von Jun aus *Tekken 2* und beherrscht einen ähnlich "tanzenden" Kampfstil. Feng Wei ist quasi das asiatische Gegenstück zu Paul, ein

Ju-Jutsu-Meister, sehr schnell und sehr stark. Dritter Neuzugang ist Raven, ein saucoler, moderner Ninja mit entsprechender Ninjitsu-Kampftechnik und optischer Ähnlichkeit zu "Blade"-Darsteller Wesley Snipes.

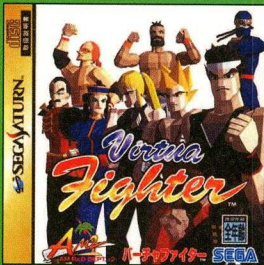
Natürlich muss ein neues *Tekken* auch grafisch einiges zu bieten haben, und so, wie die Sache aussieht, verspricht *Tekken 5* eine ganz große Nummer zu werden. Denn auch ohne Anspruch auf Realismus können sich die Grafiker austoben: Die Kleidung der Kämpfer ist detailliert wie nie zuvor, bewegliche Haare gehören da noch zu den unspektakuläreren Sachen. Eine Feuerwand im Hintergrund lässt die Luft vor Hitze flimmern, am Südpol watscheln Pinguine herum, eine Piratenhöhle ist voll mit Golddublonen, die bei heftigeren Aktionen umherklipern. Über die Spielmodi ist allerdings noch nicht viel bekannt. Höchstwahrscheinlich wird wieder eine Art *Tekken Force* -Modus drin sein, wie er in *Tekken 3* erstmalig auftauchte. Online-Prügeleien scheinen hingegen kein Thema zu sein: Ein paar einfache Netzwerk-Features sind bislang nur für die japanische Spielhallenversion vorgesehen. (SRÖ)



Yoshimitsu sah ja schon immer etwas seltsam aus. Man beachte die **Details** an seinem Hut und an den Knien.

Tekken vs. Virtua Fighter

Mit dem beiden 32 Bit-Konsolen Sony Playstation und Sega Saturn starteten auch zwei starke Prügelspielserien: *Tekken* und *Virtua Fighter*. VF-Anhänger rümpfen gerne mal über *Tekken* die Nase: Erstens war VF ohnehin das erste echte 3D-Beat'em-Up, zweitens sei das Gameplay in VF ja so viel anspruchsvoller. Großes Hassobjekt der VF-Fraktion war *Tekken 3*: Mit geeignetem Charakter (vorrangig Eddie) und wahllosem Herumhämmern auf die Tasten (auch "Buttonsmashing" genannt), könnten selbst absolute Luschen einen fortgeschrittenen Spieler auf die Matte legen. Bei VF hingegen, so die einheilige Meinung der Fans, müsse man seinen Charakter schon richtig beherrschen. Wir halten uns aus diesem Streit mal raus und überlassen euch die Entscheidung, welche Spiele euch besser gefallen.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sony
Hersteller:	Namco
Internet:	www.tekken-official.jp
Genre:	BEU
Erhältlich:	2005

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Bombastgrafik und vereinfachtes Gameplay – das Ding wird reinhauen!

TENDENZ

Shining Tears

2 D-Retro scheint bei japanischen Traditionsherstellern ja momentan schwer angesagt zu sein – siehe Capcom und SNK. Da darf auch Sega nicht fehlen und setzt mit *Shining Tears* die beliebte Rollenspielsreihe fort. Das Kampfsystem trägt die Bezeichnung "Tag Battle", effektiv ist es ein kooperatives Hack'n'Slay gegen endlos herbeistürmende Gegnermassen. Generell kämpft ihr mit

zwei Charakteren: Spielt ihr allein, wird euer Partner von der CPU gesteuert, ihr könnt aber weiterhin mit dem zweiten Analogstick selbst eingreifen. Bei zwei Spielern ist die Sache natürlich klar. In der Tradition der 16 Bit-Rollenspiele bekommt ihr kunterbunte 2D-Grafik im Anime-Stil zu sehen – kristallklar und gestochen scharf mit putzigen Sprites und wunderschön gezeichneten Hintergründen. (SRÖ)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Nextech
Internet:	www.sega.com
Genre:	RPG
Erhältlich:	März 2004

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Farbenfrohes Multiplayer-Rollenspiel in modernem Retro-Look.

TENDENZ

Enthusia Professional Racing

Auf der Suche nach Innovationen im Rennspielbereich präsentiert Konami das Virtual Gravity System – oder kurz VGS. Dabei handelt es sich um eine 3D-Kugel am unteren Bildschirmrand, die sich in Kurven und bei Beschleunigungen von der Mittelposition aus bewegt, um so die G-Kräfte darzustellen, die auf das Fahrzeug wirken. Außerdem gibt es eine

Anzeige für den Druck, der auf den Reifen lastet, den daraus resultierenden Grip auf der Straße und sogar Informationen über die Winkelstellung der Räder. Jetzt stellt sich die Frage, ob diese Anzeigen auch einen brauchbaren Nutzen haben und das Gameplay bereichern. Die Antwort darauf und viele weitere Infos gibt es in einem großen Preview in der nächsten *PlayGames!* (SRÖ)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Konami
Internet:	www.konami-europe.com
Genre:	RSP
Erhältlich:	2005

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Interessante Features und starker Hang zum Realismus.

TENDENZ

Ico 2

Beziehungsweise *Wanda To Kyoza*, was übersetzt soviel wie *Wanda and Colossus* heißt. Wanda ist eure Spielfigur, die auf einem Pferd durch die Lande reitet – eine schutzbedürftige Yorda wie im ersten Teil gibt es nicht mehr. Stattdessen wird das Spiel deutlich actionlastiger. Colossus ist Gegner und Level in einem, und zwar nicht nur einer,

sondern etwa 20: Turmhohe Steinriesen, die ihr bekämpft und an denen ihr heraufklettert. Doch auch in ruhender Position müsst ihr euch immer neuen Situationen stellen, denn eure Umgebung ist ein lebendes Wesen, das sich bewegt und verändert. Stellt euch einfach vor, das Schloss aus dem ersten Teil würde plötzlich aufstehen und durch die Gegend laufen! (SRÖ)



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sony
Hersteller:	SCEI
Internet:	www.playstation2.de
Genre:	ACT
Erhältlich:	2005

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

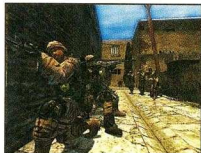
"Lebende" Level und die Magie von Ico – her damit!

TENDENZ

Full Spectrum Warrior

Hier stürmt ihr nicht als Einzelkämpfer mit Dauerfeuer ins Schlachtfeld, sondern kommandiert zwei Teams mit jeweils vier Soldaten. Zug um Zug bewegt ihr eure Mannen vorwärts. Mit einem Cursor sucht ihr die nächste Zielposition aus, auf Knopfdruck setzt sich euer Trupp in Bewegung. Basierend auf einem Übungsprogramm der US-Army, ist hier viel taktisches Geschick gefordert.

Einem Versteckspiel gleich, huscht ihr von einer schützenden Mauer zur anderen, denn auf offenem Feld verkürzt sich eure Lebenserwartung dramatisch. Sollte einer eurer Kameraden getroffen werden, dürft ihr einen Verwundeten mitschleifen und müsst die Sanitäter aufsuchen. Denn merke: Ein guter Kommandant führt seine Männer nicht zum Sieg, er führt sie wieder heil nach Hause. **(SRÖ)**



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Pandemic
Internet:	www.fullspectrumwarrior.com
Genre:	STG
Erhältlich:	2005

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Action, Strategie und Militär – schon die Xbox-Version war klasse!

TENDENZ

Ace Combat 5

Der fünfte Teil von Namcos Kampfflight-Simulation steckt euch – wie der Titel schon sagt – in die Rolle des *Squadron Leaders*. Als solcher könnt ihr Befehle an eure drei Flügel-männer erteilen. Diese werden mit den Richtungstasten des Steuerkreuzes auferufen: "Attack" lässt eure Kollegen zum direkten Angriff übergehen – nützlich, wenn sich viele Ziele direkt

vor euch befinden. Zur "Deckung" ruft ihr, wenn ihr selbst von einem Feind bedroht werdet. Eure Kollegen nehmen dann den Verfolger aufs Korn. Mit "Verteilen" schwärmen eure Flügel-männer aus und operieren eigenmächtig. Als viertes Kommando könnt ihr ihnen anweisen, ihre Spezialwaffen (z.B. Bomben) statt der üblichen Maschinengewehre und Raketen einzusetzen. **(SRÖ)**



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sony
Hersteller:	Namco
Internet:	www.playstation2.de
Genre:	ACT
Erhältlich:	Februar 2005

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Gewohnte Qualität mit ein paar neuen Features.

TENDENZ

MX vs. ATV Unleashed

In dieser Offroad-Mischung könnt ihr sowohl mit Motocross-Rädern als auch mit All-Terrain-Vehicles gegeneinander durch die Pampa brettern. 24 professionelle Fahrer brettern mit 50 lizenzierten Fahrzeugen zu 20 Soundtrack-Songs über 50 riesige Strecken. Neben zahlreichen Spielmodus-Varianten nehmen wieder die Tricks und Stunts eine wichtige Rolle ein. Halsbrecherische Manöver

wie eine 360 Grad-Umdrehung sind sowohl auf zwei als auch auf vier Rädern möglich. Als Einzelspieler düst ihr dabei über die weitläufige Landschaft und fahrt die einzelnen Rennen an: Combo Attacks, Free Ride, Hill Climbing, um nur einige zu nennen. Ein ausgewachsener Karriere-Modus ist natürlich ebenso dabei wie mehrere Multiplayer-Varianten online und offline. **(SRÖ)**



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Rainbow Studios
Internet:	www.thq.de
Genre:	RSP
Erhältlich:	2005

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Alle gegen alle – viel versprechende Offroad-Mixtur der Oberklasse.

TENDENZ

CHARTS

Need for Speed Underground 2

Noch geht Tunen über Bandenkriege. Doch GTA ist eines dieser Spiele, die wir wahrscheinlich noch einige Monate in den Charts sehen werden. Die dickste Überraschung spielt sich jedoch am unteren Ende der Charts ab. *Athens 2004*? Wo kommt denn das wieder her?



- neu
- ▲ rauf
- ▼ runter
- ◆ gleich

PS2

Diese Ausgabe	Letzte Ausgabe	Titel	Vertrieb	Wertung
● 1	-	Need for Speed Underground 2 EA		90%
● 2	-	WWE Smackdown vs. Raw THQ		90%
● 3	-	Grand Theft Auto: San Andreas Take 2		98%
● 4	-	Ratchet&Clank 3: Up Your Arsenal Sony		91%
● 5	-	FIFA Football 2005 EA		84%
● 6	-	Spyro: A Hero's Tail Vivendi		80%
● 7	-	Pro Evolution Soccer 4 Konami		89%
● 8	-	Die Urbz: Sims in the City EA		88%
▼ 9	1	Tony Hawk's Underground 2 Activision		91%
● 10	-	HdR: Das dritte Zeitalter EA		86%
▼ 11	5	Burnout 3 - Takedown EA		94%
● 12	-	NBA Ballers Konami		89%
● 13	-	Metal Slug 3 Flashpoint		80%
● 14	-	Fussball Manager 2005 EA		82%
▼ 15	14	Shrek 2 Activision		76%
▼ 16	-	Final Fantasy X (PLA) Sony		88%
● 17	-	EyeToy U Move Super Sports Konami		62%
● 18	-	Star Wars: Battlefront Activision		87%
● 19	-	Athens 2004 Sony		63%
● 20	-	EyeToy Sega Superstars Sega		82%

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

ALLTIME FAVS

Die besten Spiele aller Zeiten

Lust, mal namentlich in der *Play Games* erwähnt zu werden? Dann haut in die Tasten und schick uns eure persönlichen Top Ten auf allen Systemen. Wer von uns abgedruckt wird, erhält als Belohnung ein PS2-Spiel.

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	Dead or Alive 3	Xbox	Tecmo
2	Legend of Zelda: Wind Waker	GameCube	Nintendo
3	Starfox Adventures	GameCube	Rare
4	Splinter Cell	PlayStation 2	Ubi Soft
5	Halo	Xbox	Bungie
6	Final Fantasy Anthology	PlayStation 2	Square Enix
7	GTA: Vice City (dt. Version)	PlayStation 2	Rockstar
8	Grandia	PlayStation	Game Arts
9	Half-Life 2	PC	Valve
10	Doom 3	PC	id Software

Michael Kowalsky (20), Altenburg

DVD

Spitzenreiter: Die Rückkehr des Königs

Die großen Kino-Blockbuster halten auch in den DVD-Charts die Stellung. Allen voran *Die Rückkehr des Königs* als Extended Edition. Warner dürfte sich ohnehin über die Vertretung in den Charts freuen.

Platz	Titel	Vertrieb
1	Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs (SE)	Warner
2	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Warner
3	Fluch der Karibik	Buena Vista
4	Live Aid: Live Aid	Warner Music
5	Last Samurai	Warner
6	HdR: Die Spielfilm Trilogie (Extended Versions)	Warner
7	HdR: Die Rückkehr des Königs (Sammlerbox)	Warner
8	The Day After Tomorrow (Special Edition)	Fox
9	Matrix Revolutions	Warner
10	Shrek 2: Der tollkühne Held kehrt zurück	Universal

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	DDR Max Dance Dance Revolution	Konami
4	Need for Speed Underground 2	EA
5	Jak 3	Sony
6	Tony Hawk's Underground 2	Activision
7	The Incredibles	THQ
8	Call of Duty: Finest Hour	Activision
9	NBA Live 2005	EA
10	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami

RED CHARTS

MARTIN MIRBACH

Spiele Top 3:
 1 Shadow of Rome
 2 Killzone
 3 Outlaw Golf 2
Buch: Schätzing: Der Schwarm
Film: Die Unglaublichen
CD: Rock Hard: Unerhört 13
Und sonst? Muss!



BJÖRN SEUM

Spiele Top 3:
 1 Shadow of Rome
 2 Call of Duty: Finest Hour
 3 GTA: San Andreas
Buch: Pörksen: Trendbuch Journalismus
Film: Bridget Jones: Am Rande des Wahnsinns
CD: Green Day: American Idiot
Und sonst? Will ohne Vorsätze ins Jahr 2005.



BENJAMIN KEGEL

Spiele Top 3:
 1 WWE Smackdown vs. Raw
 2 GTA: San Andreas
 3 Mortal Kombat: Deception
Buch: Slick: Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod
Film: Herr der Ringe Box
CD: Stratovarius: Hunting High & Low
Und sonst? Steckt bis zum Skalp im Stress



STEFAN SCHRÖDER

Spiele Top 3:
 1 Shadow of Rome
 2 PoP: The Warrior Within
 3 Ultimate Mind Games
Buch: Lovecraft: Der Flüsterer im Dunkeln
Film: Oceans 12
CD: Hosen: Zurück zum Glück
Und sonst? Will wieder Sommer haben. Viel zu kalt!



TOM GERLACH

Spiele Top 3:
 1 Jak 3
 2 Ratchet & Clank 3
 3 Scaler
Buch: Dickens: A Christmas Carol
Film: Die Unglaublichen
CD: Robbie Williams: Greatest Hits
Und sonst? Kämpft sich noch immer durch die GTA-Post.



KARSTEN ROHLOFF

Spiele Top 3:
 1 Shadow of Rome
 2 Killzone
 3 Ghost Recon 2
Buch: Schätzing: Tod und Teufel
Film: Bad Santa
CD: Regicide: Vlorus
Und sonst? Erwägt ernsthaft ein weiteres Branding.



CHRISTIAN SCHMID

Spiele Top 3:
 1 GTA: San Andreas
 2 Champions of Norrath
 3 Killzone
Buch: Richard A. Knaak: Das Ehrenwort
Film: Chronicles of Riddick (DVD)
CD: Rammstein: Reise, Reise
Und sonst? Raketenkrater im heimischen Garten sind ganz was Feines!



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 Losen!

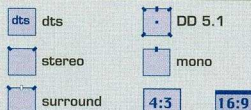


unter 10%

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 berappen?

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 angereizt!

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

01	ACT 70%	STG 30%
02	Vertrieb:	Ubi Soft
03	Hersteller:	Redstorm
04	Internet:	www.ghostrecon.com
05	Erhältlich:	Jetzt! Spielern: 1-8
06	Sprache:	deutsch USK: ab 16
07	Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 30 €

11 SCHWIERIGKEITSGRAD



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 Wertung: 87%
ca. 60 €

FAZIT

17 Mehr ein Add-On als ein volles Spiel.

18 WERTUNG **78%**

SHADOW OF ROME

Zeigt kein Erbarmen,
denn ihr werden auch
keines erfahren!



Wie war das noch damals? "Werft ihn den Tigern zum Fraß vor!" Das wird hier wörtlich genommen.



Agrippa ist ein ganzer Kerl. Sein Gegner hingegen nur noch eine halbe Portion. Pech für ihn.



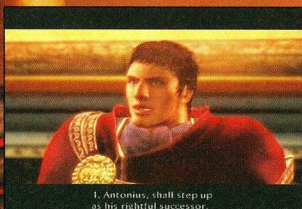
Atmosphärisch ist das Spiel besonders gelungen. Man fühlt sich wirklich ins antike Rom versetzt.



So ein Katapult muss erst mit einem Stein beladen werden, damit ihr es im Kampf benutzen könnt.



Kleine Rätselein gibt es auch: Brennt die tragenden Seile durch, damit die Brücke herunterklappt.



Ich bin so schön, ich bin so toll, ich bin Antonius aus Tirol! Und jetzt herrsche ich über Rom!



Die Mauern sind die Bühne der Gladiatoren. Ein Spektakel für die Zuschauer!

Gladiatoren sind die niedrigste Lebensform auf Erden. Noch wertloser als Sklaven. Eigentlich noch nicht einmal vollwertige Menschen. Soldaten kämpfen für ihr Land, Sklaven kämpfen vielleicht mal um die Freiheit. Gladiatoren kämpfen nur zur Belustigung.

Wer ein solches Schicksal auf sich nimmt, wird schon seinen Grund dafür haben. Im Falle von Agrippa, eigentlich Soldat im antiken Rom, sind familiäre Interessen im Spiel: Sein Vater wurde des Mordes an Julius Cäsar beschuldigt und zum Tode verurteilt. Der Sieger eines Gladiatorenwettkampfes hat die zweifelhafte Ehre, die Vollstreckung durchzuführen. Also heuert Agrippa als Gladiator an, um in die Nähe seines Vaters zu kommen und dessen Unschuld beweisen zu können. Unterstützt wird er dabei von Octavianus – der spielt Detektiv und schleicht sich in die römischen Regierungsgebäude ein, um die korrupten Machenschaften des Senats aufzuklären.

So treffen in *Shadow of Rome* also blutige Kämpfe auf Schleich-Abschnitte. Im Spielverlauf wechseln sich die beiden Handlungsstränge ab – wie in einem Film, der alle paar Minuten hin

Gladiatorenkämpfe

Ein Gladiatorenkampf (auch Gladiatur genannt) war mitnichten ein wildes Gemetzel, sondern ein nach strengen Regeln folgender Kampfsport unter der Aufsicht von zwei Schiedsrichtern. Diese unterbrachen den Kampf, wenn sich zum Beispiel die Rüstungen der Kämpfer lösten oder die Gladiatoren zu erschöpft waren. In gewisser Weise waren die Kämpfe also schon "fair". Ein Kampf endete auf drei Weisen: 1. Durch den Tod. 2. Entscheidung auf "unentschieden". 3. Aufgabe des Untergebenen. Der "Verlierer" bat um Gnade, die Entscheidung lag beim Veranstalter (meist der Kaiser), dieser übertrug die Urteilsfällung aber gewöhnlich ans Publikum. Bei einem Todesurteil wurde der Verlierer noch in der Arena von seinem Gegner hingerichtet.



Das **Kolosseum** in Rom war Schauplatz der Gladiatorenkämpfe.



Ein beherzter **Schlag mit dem Krug** auf den Kopf schickt den Wachmann ins Reich der Träume.



Das **Überraschungsmoment** ist eure größte Stärke. Nu so könnt ihr die Wachen erfolgreich strangulieren.

und her springt. Überhaupt hat *Shadow of Rome* eine ziemlich cineastische Präsentation: Zahlreiche Videosequenzen werden alle Nase lang eingespielt, so dass man den Eindruck gewinnt, die Macher hätten sich nicht nur spielerisch von *Metal Gear Solid* inspirieren lassen.

Film ab!

Mit Schwert, Keule, Hellebarde oder anderen sehr schmerzhaften Spielzeugen bewaffnet, betretet ihr das Kolosseum und richtet buchstäblich ein Blutbad an. Je brutaler das Gemetzel, desto mehr freuen sich die Zuschauer, was wiederum wichtig für euch ist. Denn eure Waffen nutzen sich sehr schnell ab und sind schon nach wenigen Schlägen unbrauchbar. Entweder bedient ihr euch bei den getöteten Gegnern oder bettelt das Publikum an, indem ihr eine Siegerpose einlegt und mit Essen (füllt eure Lebensenergie auf), Rosen (sind hübsch) oder weiteren Waffen belohnt werdet. Erfreulicherweise sind die Kämpfe ziemlich abwechslungsreich: Ihr kämpft auf aufgebauten Mauern gegen Bogenschützen, zerstört große Tore mit Katapulten oder kämpft sogar nach "sportlichen" Regeln: Zwei Mannschaften mit je drei Kämpfern müssen drei Statuen der gegnerischen Mannschaft zerstören, wobei diese allerdings erst durch Schalter freigegeben werden müssen. Sogar Wagenrennen à la Ben Hur sind mit dabei.

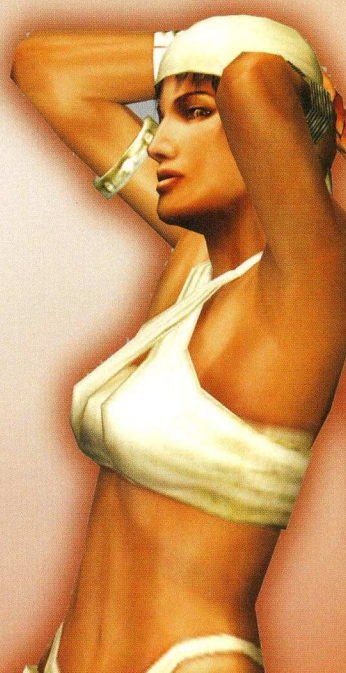
Ganz anders Octavianus. Er zieht es vor, nicht entdeckt zu werden. In typischer Stealth-Manier schleicht ihr euch an patrouillierenden Wachen vorbei und versteckt euch duckend hinter Kisten und Hecken. Gewalt kommt nur zum Einsatz, um den Gegnern eine Vase über die Rübe zu ziehen oder sie mit einem Seil zu



Der Weg an die Spitze ist nicht nur lang und steinig, sondern auch **blutig und voller Leichen**.



Die albernern **Federn** kennzeichnen die Mannschaftszugehörigkeit. Auch bei Gladiatoren gibt es Regeln.



164.000 Sandalen

Im heutigen Computerzeitalter ist der Begriff Monumentalfilm nichts mehr wert. Wo William Wyler 1959 für *Ben Hur* noch 50.000 Statisten antreten ließ, bekam Ridley Scott dank moderner Technik das Kolosseum in *Gladiator* mit nur 2.000 Mann voll. Dafür bekam Ben Hur dann auch elf Oscars und *Gladiator* "nur" sechs. *Spartacus* immerhin noch vier, dafür trommelten Kirk Douglas und Stanley Kubrick dann auch 30.000 Leute zusammen. Und heute? Na gut, Herr der Ringe hatte auch seine 20.000 Statisten, für hunderttausende von Orks zum Sturm auf Minas Tirith ging es dann aber ohne Computer auch nicht mehr.



erwürgen. Dann könnt ihr euch deren Kleidung nehmen und euch darin etwas freier bewegen. Aber möglichst unauffällig: Verkleidet ihr euch zum Beispiel mit einer Toga und mimt den Politiker, ist es wenig sinnvoll, umher zu rennen und auf Schränken herumzuklettern. Also ganz ruhig an den Wachen vorbeimarschieren und den skeptischen Blicken standhalten. Eventuell werdet ihr auch gefragt, wer ihr seid und was ihr tut – eine falsche Antwort lässt dann eure Tarnung auffliegen. Zum Kampf kommt es allerdings nicht, euer Auftrag gilt augenblicklich als gescheitert und ihr dürft bzw. müsst den letzten Abschnitt erneut versuchen.



Typische **Stealth-Situation**: Um die Ecke linsen und warten, bis die Wache abgezogen ist.

Keule macht Beule

Bereiche, in denen *Shadow of Rome* wirklich punktet, sind Handlung, Präsentation und Abwechslung. Richtige Durststrecken gibt es eigentlich keine, wenn man mal von den vielen Neustarts mit Octavianus absieht. Mit etwa 15 Stunden ist das Spiel zwar nicht gerade gigantisch, aber während dieser Zeit werdet ihr kontinuierlich und kurzweilig unterhalten. Ein paar spielerische Macken hier und da sollen aber nicht unerwähnt bleiben: Die Stealth-Einlagen mit Octavianus sind ganz ordentlich gemacht, bieten aber nun wirklich gar nichts, was man nicht schon gesehen hätte. Zwar gibt es hier und da verschiedene Lösungsmethoden, die meiste Zeit geht es aber ausschließlich ums Schleichen und Verstecken. In den Kämpfen mit Agrippa geht es zwar sehr blutig, aber auch sehr träge zur Sache. Sind halt keine Ninjas, sondern Gladiatoren, und die sind eher schwerfällig – besonders, wenn sie schwere Waffen tragen. Oder wenn sie Leitern benutzen. Oder wenn sie sich nach einem



Leitern sind der Horror, weil Agrippa sie quälend langsam besteigt und dabei völlig wehrlos ist.

Sturz wieder aufrappeln wollen. Da möchte man doch schon öfter mal ein "Jetzt mach endlich, du lahme Krücke!" in Richtung Bildschirm brüllen. Und die Kameraführung... tja, das ist wohl ein generelles Problem, das uns noch lange begleiten wird. Nur soviel: Auch *Shadow of Rome* hat keine Patentlösung parat.

Trotz aller Mängel sei aber für *Shadow of Rome* eine ausdrückliche Kaufempfehlung ausgesprochen. Die straffe Handlung hält einen bei der Stange, die strikte Trennung von Action und Stealth ist im Großen und Ganzen gut gelungen. Inhaltlich ist es sowieso schon mal deutlich origineller als jeder Weltkriegs-/Vietnam-Shooter oder dieser ganze High-Tech-Spionage-Kram. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

ACT	ADV
70%	30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Internet:	www.capcom-europe.com
Erhältlich:	04.02.2005 Spieler: 1
Sprache:	deutsch USK: ab 18
Eingewöhnung:	45 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: 4:3 Ton: Online: nein

- + filmreife Handlung und Präsentation
- + super Grafik und Sound
- + abwechslungsreiche Kämpfe
- Stealth-Passagen nicht ganz erstklassig

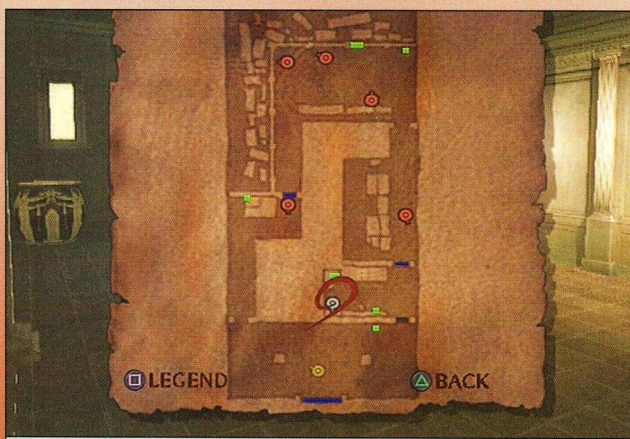
ALTERNATIVE

Champions of Norrath	Ubi Soft
ca. 60 €	Wertung: 90%

FAZIT

Origineller und abwechslungsreicher Stealth/Action-Mix im alten Rom. Großes Kino!

WERTUNG **86%**



Einen Radarschirm gibt es natürlich nicht. Aber eine **Karte**, auf der sich die Wachen bewegen. Sehr wichtig!

Deine Zeit
ist gekommen!

Zieh' Dein Schwert,

befreie Dein Volk

und werde unsterblich!



LEGEND OF KAY

Die Legende beginnt am
4. Februar 2005



www.legendofkay.de



2 GHOST RECON

Geisterstunde auf der PS2, denn Nordkorea rüstet auf!

Fast ist es wie damals in Vietnam. Gut getarnt krazelt eine US-Spezialeinheit durch dichte Vegetation. Auslöser des verdeckten Einsatzes ist General Yung, der Kopf eines militärischen Putsches im vor Armut schreienden Nordkorea. Seit Jahr und Tag flossen Entwicklungshilfen und Steuergelder der kleinen Diktatur in die Rüstung. Yung will das angestaute Equipment nun endlich abfackeln und ehe sich die Amerikaner versehen, säuft ein US Schiff im japanischen Meer ab. Ratlos schicken die Amis erstmal die Ghosts nach Nordkorea womit wir wieder bei unserer Eingangsszene sind.

Aus alt mach neu

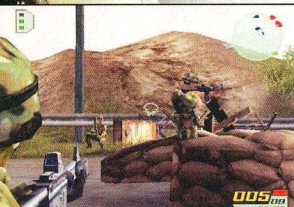
Alte Ghost Recon-Spieler werden sich umgucken. Wo ist die Ego-Ansicht, wo der taktische Schnickschnack? Weg! Über Bord geworfen. Auf der PlayStation 2 ist Ghost Recon 2 mehr Arcade-Shooter als je zuvor. Die inhaltlich nach der PlayStation 2-Version angesiedelte Xbox-Version hat diesen Wechsel deutlich besser verkraftet. Es scheint, als sei die PlayStation 2 auf ihre alten Tage mit all den Bäumen und künstlichen Intelligenzen überfordert. Nun gut, die nordko-



Der **Kommandobildschirm** ist recht einfach zu handhaben.



Leider ist die **Optik** auf der PlayStation 2 etwas matschig, was an N64-Zeiten erinnert.



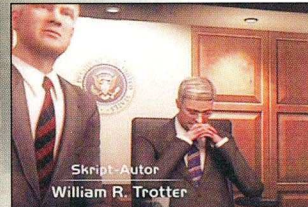
Ihr kämpft oftmals zusammen mit **südkoreanischen Truppen** gegen die bösen Nordkoreaner.



Der **Pilot** dieses abgeschossenen US-Hubschraubers muss hier noch irgendwo sein.



In schicken Rendersequenzen werden **Schlüsselereignisse** dargestellt.



Skript-Autor
William R. Trotter

Der **Präsident** muss die Entscheidung treffen: Ghosts einsetzen oder nicht? Er sagt Ja.

53

MEGA MAN X8

Wie lange hält Mega Mans Energiezelle wohl noch durch?



Teamwork: Wenn ihr den **Kombo-Angriff** aufruft, geht's auf dem Bildschirm heftig zur Sache.



Vor jedem Level sucht ihr **zwei** von euren drei Helden aus, der dritte hat dann eine Runde Pause.



So eine **übersteile Wand** sieht einfach aus, kann einen aber vor scheinbar unlösbare Probleme stellen.



Hier ist X. Auf Patrouille am Lift bin ich auf einen Unfall gestoßen...

Sämtliche Bildschirmtexte und Untertitel sind deutschsprachig, die Sprachausgabe bleibt englisch.

Schuster, bleib bei deinen Leisten", dachte man sich wohl bei Capcom. Nachdem der 3D-Ausflug in *Mega Man X7* ja als weniger gelungen betrachtet werden kann, ballern die Roboter in *X8* halt wieder in zweidimensionalen Welten weiter. Neben Mega Man – oder X, wie er hier genannt wird – kämpfen seine beiden Kumpels Zero und Axl an seiner Seite. Wobei in der Regel nur jeweils zwei als Team agieren, fliegender Wechsel ist jederzeit mit Tastendruck möglich. Wie üblich, bringt jeder seine eigenen Stärken und Schwächen mit: X und Axl haben Schusswaffen, wobei X nur geradeaus ballern und Axl nicht gleichzeitig laufen und schießen kann. Zero ist da schon beweglicher, durch sein Schwert aber nur im Nahkampf zu gebrauchen.

Zwei aus drei

Das Gameplay ist also wieder typisches Jump'n'Shoot, wobei es zwischendurch ein paar mehr oder weniger gelungene Zwischenspielen gibt. Die Kameraprobleme des Vorgängers fallen aufgrund der 2D-Darstellung natürlich weg. Was eher für Kopfschmerzen sorgt, ist das Leveldesign. Zugegeben, ansatzweise sind schon ein paar ganz clevere Ideen dabei. Der Level "Schlüsselblume" zum Beispiel (über die teilweise ziemlich hohlen Levelbezeichnungen sehen wir jetzt mal hinweg) ist ein Labyrinth mit Schaltern, die den ganzen Raum drehen. Dadurch entstehen ein paar pfiffige Rätsel, allerdings muss man schon aufpassen, dass man nicht von herunterfallenden Kisten zerquetscht wird oder

GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit unseren großzügigen Freunden von Capcom Deutschland (yep, du bist gemeint, Kail!) verlosen fünf PS2-Versionen von Mega Man X8. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen müsst ihr nur wissen, welches Mega Man-Spiel wir in der letzten Play Games (Ausgabe 06/2004) getestet haben. Ganz gewiefte Leser finden die Lösung aber auch in dieser Ausgabe.

Die richtige Antwort bitte per Postkarte an

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

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

Einsendeschluss ist der 28. Februar 2005.
Viel Glück!



Mega Man steht Kopf! Durch Drehen des Raumes ergibt sich dann eine neue Spielsituation.

getrimmt, aber das ist bei diesen Anime-Sachen ja nicht ganz unüblich und eigentlich auch recht witzig. Insgesamt weiß die *Mega Man*-Serie mit X8 wohl nicht ganz, wo sie hin will. Einerseits Retro-Gameplay, andererseits halbwegs aktuelle Technik, dazu aber Fehler, die einfach nicht sein dürfen. Bei so einer Fließbandproduktion, wie Capcom sie an den Tag legt, kann halt nicht jedes Spiel ein Hit sein.

(SRÖ)

bei einer versehentlichen 180°-Drehung in ein paar tödliche Stacheln fällt. Und damit wären wir auch schon beim größten Problem, denn das Leveldesign läuft oft aus Trial & Error, also reines Ausprobieren, hinaus. Viele Passagen sind beim ersten Mal gar nicht zu schaffen, da man irgendwelche Gemeinheiten oder Überraschungen nicht voraussehen kann. Wenn man zum Beispiel blind ins Leere springen muss und nicht weiß, ob und wo man sicher landet.

In Verbindung damit macht sich der doch etwas eingeschränkte Bewegungsapparat der drei Blechbüchsen bemerkbar. Ist nicht unbedingt nachvollziehbar, warum der eine nur geradeaus und der andere nur im Stehen schießen kann. Wenn das ein taktisches Element sein soll, ist es nur begrenzt gelungen. Solche völlig banalen Sachen, die in anderen Spielen selbstverständlich sind (siehe *Metal Slug*), sind in einem *Mega Man*-Spiel wohl immer noch tabu. Warum? Dann lieber nur einen Helden, der dafür

alles kann. Übel wird's, wenn missglücktes Leveldesign und eingeschränkte Mobilität aufeinander treffen. Besonders gut klettern können die drei nämlich auch nicht, nur langsam an Wänden herabrutschen und sich von ihnen abstoßen. Wird dann besonders spaßig, wenn man eine Wand mit Überhang erklimmen soll...

Viel Bekanntes

Was die optische Seite angeht: Wir haben es hier mit einem *Mega Man*-Titel zu tun und damit ist die Sache eigentlich klar. Kunterbunte Grafik in futuristischem Design, putzige Roboter-Gegner, stellenweise dick aufgetragene Effekte, insgesamt aber keine technischen Höchstleistungen. Wie man sich ein *Mega Man*-Spiel halt so vorstellt. Der Sound entspricht ebenfalls den Erwartungen: Fetziges Musik treibt die Baller-Action voran, die Sprachausgabe ist vielleicht ein bisschen sehr auf "coole Superhelden"



Freunde fürs Leben: X wurde vom Endgegner in die Zange genommen, Zero eilt zur Hilfe.



Mit eingesammelten Kristallen könnt ihr mehr oder weniger nützliche Upgrades kaufen.

GENRE-CHECKER

JNR	ACT
60%	40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Herstalter:	Capcom
Internet:	www.capcom-europe.com
Erhältlich:	11.02.2005
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 Min.
Spieler:	1
USK:	ab 6
Preis:	ca. 45 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

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

- + schnörkellose Action
- + ansatzweise gute Ideen
- viele kleine Ärgernisse
- hier und da ziemlich frustig

ALTERNATIVE

Mega Man X: Command Mission	Capcom
ca. 50 €	Wertung: 80%

FAZIT

Bunt, kurzweilig und manchmal ganz schön gemein.

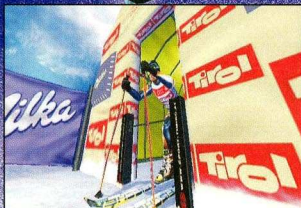
WERTUNG **72%**

SKI RACING

featuring Hermann Maier



Wusch! Solche Videos bekommt ihr zwar nicht oft zu sehen – hübsch sind sie aber trotzdem.



Ah, da ist er ja; unser **Ski-Künstler**! Leider gab es keine schwarzen Overalls mit Totenköpfen drauf...



Könnte auch am Kamerawinkel liegen... Aber etwas **einschüchternd** sieht's schon aus.



Nur so zur Veranschaulichung:
Diese **Flugeinlage** war **NICHT** geplant!

Blitzschnelle Bretter, schreckliche Stürze und pochende Schläfenadern. Lasst uns Ski fahren!

Viele von euch haben sich bestimmt schon einmal ein paar Bretter unter die Quanten geschnallt und sind damit verschneite Pisten heruntergeflitzt, oder? Links und rechts rauschen die Bäume an einem vorbei und leises Gegröle aus der Apres Skihütte legt sich beruhigend über ein Szenario aus laut-

stark stürzenden Anfängern und einem vollkommen überfüllten Idioten-Hügel. Herrlich! Wer bislang noch nicht die Freuden des Abfahrtskis genießen konnte, hat jetzt mit *Ski Racing 2005* Gelegenheit dazu. Sogar Ski-Ass Hermann Maier steht mit seinem guten Namen dafür gerade!



Wer sich bei **133 Km/h** aufs Maul legt, dem hilft auch kein Helm mehr.



Hey, wir haben doch tatsächlich eine **Platzierung** ergattert! So was ist leider sehr selten.

Rote Pinne, blaue Pinne, rote...

Die Sache mit dem Skifahren ist gar nicht mal so leicht, wie uns auch die Profis im Fernsehen alle Nase lang beweisen. Da legen sich die Besten der Besten reihenweise aufs Kreuz, nur weil sie eine blaue Markierung nicht im richtigen Winkel umfahren haben. Strecken wie Kitzbühel, Wengen, Garmisch Partenkirchen oder Schladming sind eben kein Zuckerschlecken; und über 30 der berühmten Skiparadiese stellt euch JoWood zu Verfügung. Kenner freuen sich über charakteris-

Ski Racing feat. Hermann Maier



In den Videos wird euch die **Geschwindigkeit** des Sports klasser vermittelt...

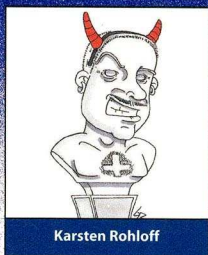


...und auch im Spiel geht's oft geradezu **halsbrecherisch** ab.

Product Placement

In-Game Werbung und Product Placement sind sicher lukrative Einnahmequellen für Publisher, man kann es aber auch übertreiben. Gleich 18 Werbe- und Kooperationspartner hat JoWood für Ski Racing 2005 finden können, darunter

- Atomic
- Bludan
- Cordial Hotels
- Emedia
- Fischer
- Intersport
- Milka
- ORF
- PRO 7
- Ski Data
- Sport Timing Austria
- Sportmagazin/ Sportwoche
- Tirol Werbung
- Ultimate Grip



Karsten Rohloff

Die zweite Meinung

Für alle Unwissenden: Die meiste Zeit werdet ihr einen Hang runter brettern und dabei verschiedenfarbige Tore durchfahren, so ähnlich wie Checkpoints in diversen Racen. Wichtig sind nicht nur die Geschwindigkeit und das Kurvenverhalten, sondern auch, Sprünge frühzeitig zu erkennen und abzufallen, eure Ausdauer, die richtige Portion Carving und, und, und... Das ist natürlich alles ziemlich schwer, aber demmaßen verzweifeln wie der Kollege Schmid braucht man auch wieder nicht. Trotzdem: Auch wer schon reichlich Erfahrung am Controller mitbringt, sollte *Ski Racing 2005* vor dem Kaufen unbedingt mal anspielen. Sonst geht's euch tatsächlich wie dem Kollegen Schmid. Der dachte bis gerade auch immer, er wäre eine Sportskanone...



Mit ordentlich **Schwung** bricht man sich noch mal so schnell die Knochen.

tische Streckenmerkmale wie Mausefallen, Kamelbuckel oder auch den ein oder anderen Hundsschopf. WIRKLICHE Kenner, die die Strecken schon einmal mit eigenen Augen gesehen oder sogar befahren haben, werden ob der Genauigkeit der Umsetzung große Augen machen. Jede der Pisten wurde per GPS penibel vermessen und eingelesen. Realismus Purl! Dementsprechend wurden natürlich auch alle Original-Disziplinen des Weltcups mitgeliefert. Ob Super-G, Slalom oder Downhill: Wenn es mit Skiern und einem Berghang zu tun hat, ist es vermutlich mit dabei.

kommt. Schluck. Okay, weiter im Text: Wir nehmen die Kurve einen Hauch zu spät – Tod auf der Piste. Die Skier stehen ein klein wenig zu schräg – Überschlag und krachende Knochen. Beschleunigungsknopf ein wenig zu lange gedrückt – Kollision mit dem Pistenrand. Als wäre das noch nicht genug, bedeutet das Verfehlen eines Tores ebenfalls die Disqualifikation. Sicher, das ist realistisch... Aber, liebe Entwickler... Habt ihr euer Spiel schon mal selbst gespielt? Bei aller Simulationswut sollte es doch zumindest die Möglichkeit geben, auch mal einen Fehler zu machen, ohne direkt mit dem Leben dafür zu bezahlen. Okay, okay, die Möglichkeit gibt es beim "echten" Abfahrtskii auch nicht, aber – Sondermeldung – Spiele sollten eigentlich Spaß machen! Durch den grauenhaften Schwierigkeitsgrad stellt sich dieser bei *Ski Racing 2005* allerdings nur selten ein. Der Fairness halber sollte gesagt werden, dass, wenn man denn einmal eine Platzierung ergattert, die Freude natürlich umso größer ist. Definitiv nur für den Ski-Auserwählten und Folterknechte geeignet. Sehr Schade! (CS)

AaaAAaArGh!!

Sound und Grafik sind sehr solide geraten, vor allem der nette "Glow" Effekt sorgt für ausnehmend schöne Replays. Super Animationen, Skifahrer zum Selberbasteln und die Möglichkeit sich seine eigenen Shows zu erstellen. Was will man mehr?

Kein Problem, das kann ich euch sagen: ein SPIELBARES SPIEL! Skisimulation schön und gut, aber auch Simulationen müssen nicht so verflucht-verdammlich höllisch schwer sein, dass der durchschnittliche Spieler 30 Versuche braucht, um überhaupt unten anzukommen! Beispiel: Wir holen beim Start ordentlich Schwung und düsen den Hang hinab. Zwei Sekunden vorbei und schon brettern wir in einen der roten oder blauen Pöller und fliegen über die halbe Strecke, während unser kleines Männchen, brüllend und mit den Armen rudern, die Skier explosionsartig verliert und mit einem knochenbrecherischen Knirschen und verdrehten Gliedern zum Liegen



Bloß heil unten ankommen. Mehr will der **geneigte Abfahrer** doch gar nicht!

GENRE-CHECKER

SIM 90% SPS 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: JoWood
Hersteller: Coldwood Interactive
Internet: www.jowood.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 24 Std. Preis: ca. 50 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: 16:9 Ton: ☐ Online: ☒

- + hoher Realitätsgrad
- + gelungene Grafik und guter Sound
- gottloser Schwierigkeitsgrad. Glaubt mir: warum hassen uns die Entwickler? Hm?

ALTERNATIVE

ESPN Int. Winter Sports 2002 Konami
ca. 30 € Werbung: 54%

FAZIT

Für Hardcore-Skisportler sicher ganz toll. Alle anderen holen die Herzknochen raus.

WERTUNG **68%**

CAPCOM FIGHTING JAM

Bühne frei, Vorhang auf – hier kommt Capcoms Kämpfer-Elite!

Über Capcoms Prügelspiele könnte man ja mittlerweile eine ganze Diplomarbeit schreiben. Die Hälfte davon würde allein für die Aufzählung aller Spieltitel und Charaktere verwendet werden. Genug Stoff, um uns für die nächsten fünf Jahre mit Retro-Compilations, Anniversary-Collections und weiteren Namenskreationen à la *Street Fighter III Hyper Ultra EX Cosmo KO Battle Special Edition* zu beliefern.

Hadoken!

Den Erwartungen entsprechend, ist *Capcom Fighting Jam* ein klassisches 2D-Prügelspiel. Die Steuerung wurde aus der *Street Fighter*-Serie übernommen und basiert auf

Schlägen und Tritten in jeweils drei Stärkegraden. Vor dem Kampf wählt ihr euch jedoch nicht nur einen Kämpfer aus, sondern zwei. Ab der zweiten Runde könnt ihr dann entscheiden, welcher von den beiden in den Ring steigen soll. Wenn euch also kein zweiter Kämpfer gefällt, könnt ihr auch nur einen allein die ganze Arbeit machen lassen. Dass ihr zwei Kämpfer auswählen könnt, hat schon seinen Grund, denn die Auswahl der Charaktere ist ein bunter Haufen aus früheren Capcom-Prügelspielen. Zwei Dutzend haben sich zusammengerottet, mit Delegationen aus *Street Fighter II*, *Street Fighter III*, *Street Fighter Alpha*, *DarkStalkers* und *Red Earth*. Wobei die letzten beiden eher unbekannt sein dürften: *Red Earth* gibt es nicht auf Konsole, sondern nur auf dem Automaten, *DarkStalkers* kennen manche vielleicht noch von der "alten" PlayStation.

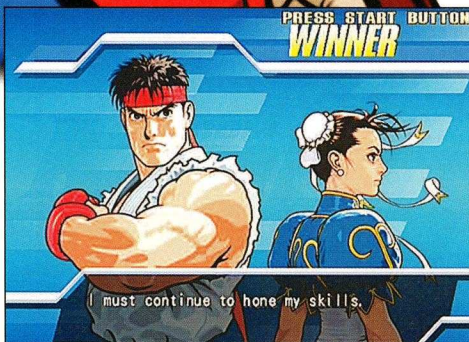
Der Gedanke hinter dieser Mixtur von



Oberste Grundregel in jedem Kampf: **Raus aus der Ecke!** Sonst kriegt man böse Haare!



Während Ryu und Zangief sich prügeln, schaut Sagat **tatenlos** zu. Keinen Bock mehr, was?



Ryu, der unermüdliche Kämpfer. Er wird noch in 20 Jahren weiter seine **Skills verbessern**.



Der wohl berühmteste Move der Welt: Ryus **Dragon Punch**. Darauf ein dreifaches "Shoryuken!"

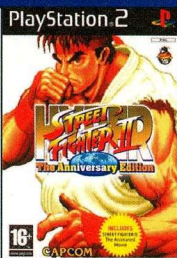
DER RIVALE

Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition

Kein Mix mit anderen Spielen, sondern zu hundert Prozent *Street Fighter* – wenn auch schon über ein Jahrzehnt alt. Umfasst so ziemlich alle *Street Fighter* II Varianten: *World Warrior*, *Hyper Fighting*, *Championship Edition*, *Super Turbo* und *Super Turbo*. Außerdem ist noch der komplette Animationsfilm von 1994 mit drauf, allerdings in eher bescheidener Qualität und komplett auf englisch. Kleine Anekdote am Rande: Das Combo-System von *Street Fighter II* war eigentlich nie geplant, sondern eher ein „Unfall“ in der Entwicklung und wurde in der Testphase entdeckt. Letztendlich machte man ein Feature draus und es wurde zu einem zentralen Spielelement im gesamten Prügelspiel-Genre.

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

71%



Für Fans gar nicht mal so übel, für andere ein Griff in den Fleischwolf.

verschiedenen Fightern aus verschiedenen Spielen ist, unterschiedliche Kampfstile aufeinander treffen zu lassen. Das macht vor allem dann Sinn, wenn zwei Prügelspiel-Veteranen gegeneinander antreten und jeder schon im jeweiligen Spiel recht gut ist. Also zum Beispiel ein *Street Fighter II*-Experte gegen einen *Darkstalkers*-Kenner. Aufgrund der geringen Verbreitung von *Darkstalkers* und *Red Earth* dürfte eine solche Konstellation schwer zu bilden sein – die meisten werden sich wohl auf die *Street Fighter*-Charaktere stützen.

Shoryuken!

Für Einzelspieler hat *Capcom Fighting Jam* wenig zu bieten. Die Spielmodi sind äußerst mager und die Charakterauswahl beschränkt: Arcade-Modus ist klar, Versus auch, im Training prügelt ihr auf einen Dummy ein, dessen Aktionsgrad ihr selbst bestimmen könnt: Soll er nur rumstehen oder sich ducken oder auch kontern? Ansonsten – nix. Willkommen im 20. Jahrhundert. Viele bekannte Figuren tauchen auch nur als Hintergrundgrafik auf. Das ist schon ein bisschen gemein, wenn man seine Lieblingsfigur nur als passiven Zuschauer sieht. Da schmettert einem das Spiel geradezu ein "Haha, deine Helden sind zwar dabei, aber du kannst nicht mit ihnen spielen" entgegen. Was soll man davon halten? Die Nicht-SF-Charaktere

sind dann doch zu unbekannt und exotisch, um sich jetzt noch genauer mit ihnen zu beschäftigen.

2D-Grafik ist ja an sich nicht verkehrt, aber auch hier hätte mehr drin sein können. Okay, die Animationen gehen in Ordnung und an Effekten soll es auch nicht mangeln. Wenn sich die Recken gegenseitig ihre Special Moves um die Ohren hauen, geht's auf dem Bildschirm schon gut zur Sache. Ein paar Charaktere hätten aber ruhig ein Face-Lifting verdient und bei den Hintergrundgrafiken gibt es auch nur ein paar kurze, sich ständig wiederholende Animationssequenzen zu sehen. Na, Capcom, das könnt ihr aber besser, hm? Also, wer sich schon auf dem Sega Saturn für 2D-Prügler begeistern konnte und den "passenden" Freundeskreis hat, kann an *Capcom Fighting Jam* vielleicht Gefallen finden, aber für Normalsterbliche ist das nix. (SRÖ)



Warum nicht mal gegen einen **Sauroir** kämpfen? Ist gar nicht so stark, wie er aussieht.

GENRE-CHECKER

BEU
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Internet:	www.capcom-europe.com
Erhältlich:	28.02.2005
Sprache:	englisch
USK:	ab 12
Eingewöhnung:	15 Min.
Preis:	ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☐

- + schöne 2D-Grafik
- + als reine Mixtur schon gelungen
- magerer Spielmodus
- fragwürdige Charakterauswahl

ALTERNATIVE

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

FAZIT

Bunter Mischmasch aus alten Spielen. Nur für beinaharte 2D-Prügel fans interessant.

WERTUNG **66%**



Da stehen sie! Ken! Und Birdie! Und Dee Jay! Aber man darf **nicht** mit ihnen spielen, menno!



Tja, nix zu machen: Wenn die Mumie den **Deckel** zuklappt, hilft auch Ryus "Hadoken" nicht mehr.



CRASH'N'BURN

Einsatz für die Feuerwehr, mehrere Fahrzeugbrände auf der Fahrbahn!

Manchmal passen die Spieltitel zum Inhalt wie die Faust aufs Auge: *Crash'n'Burn* beschreibt ziemlich genau, worum es in dem Spiel geht, nämlich um crashen und brennen. Wäre es ein Ego-Shooter, würde es wahrscheinlich *Shoot'n'Die* heißen. Und wäre es ein Jump'n'Run, hieße es *Jump'n'Run*, haha! Aber mal im Ernst: Außer Unfällen und Bränden hat das Teil wirklich nicht viel zu bieten.

Erst Crash, dann Burn

Bevor es aber crasht und burnt, wird erstmal geracet. Dank *Gran Turismo* zählt technisches Tuning zum guten Ton eines jeden Rennspiels, spätestens seit *Need For Speed: Underground* gehört auch der ganze optische Firlefanz zur

Standardausstattung. Das kennt man ja mittlerweile: Rennsiege bringen Preisgelder, damit latscht man dann zum Händler und pappt sich ein paar hübsche Vinyl-Aufkleber auf die Haube oder lässt sich ein neues Getriebe anlöten.

Das meiste davon hat aber kaum spielerischen Wert, denn bei *Crash'n'Burn* stehen nicht Geschwindigkeit oder gar Fahrgefühl im Vordergrund, sondern eben Crashes und deren Folgen. Dass sieht dann so aus, dass sich schon auf den ersten zehn Metern alle 16 Rennteilnehmer gegenseitig über den Haufen fahren und für den einen oder anderen das Rennen damit bereits beendet ist. Nicht selten kommt es vor, dass mehrere Wagen schon in Flammen aufgehen, bevor sie überhaupt die erste Kurve erreicht haben.

Fliegendes Blech

Als Spieler sollte man dieses Chaos unbedingt vermeiden, denn wer einmal im Pulk steckt, kommt da so schnell nicht wieder raus. Frontal schiebt ihr einen Kontrahenten quer vor euch her, hinter euch drängeln fünf andere, zwei weitere kommen von den Seiten reingekracht und vielleicht fällt auch mal einer von oben. Meistens ist das Rennen dadurch schon gelaufen, denn selbst wenn ihr euch auf die Strecke retten solltet, liegt eure Chance auf einen Sieg nahe bei Null.

Somit hängt also alles von einem vernünftigen Start ab, bei dem ihr euch schnell an den Crashes vorbei an die Spitze setzt. Doch damit ist die Katze noch nicht im Sack. Nach wenigen Augenblicken kommt ihr an die gleiche Stelle zurück, wo sich die brennenden



Nach einem Crash auf die Strecke zu kommen, ist nicht leicht. Da hilft oft nur ein **Neustart**.



Juhu! Bekloppte **Geisterfahrer**, die voll auf einen zu halten! Da kommt Freude auf!



So ist's recht. Fahrt ihr euch ruhig **gegenseitig** zu Klump, ich mach mich derweil vom Acker...

DER RIVALE

Flatout

Eigentlich müsste man hier ja *Burnout 3* nennen, aber das lebt eh auf einem anderen Stern. Auch *Flatout* zelebriert Crashes bis ins Extremum, was sich besonders an den hübschen Demolierungen der Fahrzeuge zeigt. Mit fliegenden Dummies statt echten Piloten steht man moralisch auch auf der sicheren Seite. Spielerisch wird einem gehobene Rennspielkost geboten, leider mit teilweise recht hohem Glücksfaktor. Die Rücksetzpunkte nach einem Crash sind eine reine Lotterie, so dass ein Sieg nicht nur vom Können abhängt. Dafür unterhält das Spiel aber mit schicker Grafik, coolen Schrottautos und lustigen Spielmodi, bei denen die armen Dummies ganz schön was aushalten müssen.

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

80%



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



Tja, das war's dann wohl. Ohne **vordere Hälfte** fährt die Karre keinen Meter mehr.



Allein **an der Spitze** lässt es sich aushalten. Aber immer schön auf brennende Wrackteile achten!

Überreste der Massenkarambolage befinden. Denen auszuweichen wäre an sich auch nicht das Problem, wenn da nicht die strunzdoofe Gegner-KI wäre. Denn die übrigen Fahrer haben sich wohl zum Ziel gemacht, alles zu rammen, was ihnen ins Blickfeld kommt. Glaubt ja nicht, dass sie nach einem Unfall eurerseits bremsen oder gar ausweichen. Nix da, die bretttern einfach über euch drüber, als wäht ihr gar nicht da.

Geisterfahrer

Richtig spaßig wird es, wenn solche Situationen auch noch von der Streckenführung provoziert werden. Da gibt es dann so lustige Kurse, die eine Acht beschreiben. Und nein, an der Kreuzung gibt es keine Brücken. Da kann man nur aufs Gas treten und hoffen, dass von der Seite gerade keiner kommt. Die Krönung sind dann die Kamikaze-Rennen, bei denen die Hälfte der Teilnehmer auf derselben Strecke als

Geisterfahrer in entgegen gesetzter Richtung unterwegs ist. Bei allem Respekt vor den Spieldesignern: Wie kann man glauben, dass so etwas Spaß machen könnte? Haben die das Ding selbst mal gespielt? Oder haben die keine Beta-Tester, denen so was auffällt?

Zur Ehrenrettung des Spiels sei gesagt, dass zumindest die optische Streckengestaltung im akzeptablen Rahmen liegt. Zwar nicht sonderlich aufwändig, aber immerhin recht flüssig und stellenweise hübsch anzusehen. Wobei das Spieltempo generell nicht sehr hoch ist. Die Wagenmodelle können da nicht mithalten, lediglich die brennenden Blechhaufen sind ein schicker Effekt. An Musik gibt es Rock der härteren Gangart zu hören, welcher durch den Lärm der ununterbrochenen Crashes zersiebt wird. So bleibt unter Strich ein äußerst mäßiges Stück Software, bei dem man es nicht geschafft hat, zwischen dem ganzen Crash und Burn ein gutes Rennspiel einzubauen. (SRÖ)



Zack! Und wieder einer weniger! In *Crash'n'Burn* **zerschellen** die Wagen wie am Fließband!

GENRE-CHECKER

RSP	60%
ACT	40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Eidos
Hersteller:	Climax
Internet:	www.eidos.de
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1-16
Sprache:	deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 40 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

Bild: 4:3 Ton: Online: ☒

- + günstiger Preis
- + online ganz okay
- doofe Gegner-KI
- nervig und frustrierend

ALTERNATIVE

Flatout	Empire
ca. 60 €	Wertung: 80%

FAZIT

Chaos auf vier Rädern – und der Spaß bleibt auf der Strecke.

WERTUNG **65%**

CALL OF DUTY

Finest Hour



Die Missionen in Afrika gehören zu den besseren im Spiel, sind auch optisch sehr ansprechend.



Die amerikanische Kampagne umfasst auch die berühmten "Black Panther".

Großes Kriegsspiel oder Stunde der Enttäuschung?

Um mal im militärischen Jargon zu bleiben: Ist *Call of Duty* auf dem PC ein Major, würde man auf der PlayStation 2 vor einem Staff Sergeant salutieren. Für alle, die mit militärischen Rängen nichts am Hut haben: Das Konsolen-*Call of Duty* ist deutlich schwächer als das PC-Original. Wir wollen es uns aber nicht so einfach machen, und alles auf Entwickler Spark Unlimited schieben. Doch die Jungs um Scott Langteau müssen sich dafür rügen lassen, das Spiel zum Fließband-Shooter gemacht zu haben. Die Weltkriegsballerei ist zwar immer noch authentisch, bietet mit Stalingrad, Nord-Afrika und diversen Kämpfen an der Westgrenze des Deutschen Reichs auch Schlüsselgefechte des Zweiten Weltkriegs, doch spielerische Höhepunkte sind rar gesät. Ihr werdet von einer Mission zur nächsten geschickt und bekommt Unmengen an Feinden vor die Flinte gekarrt. Ein spannendes Missionsdesign taucht dabei aber nur selten auf.

Ostfront

Zunächst spielen wir auf russischer Seite. Sturm Lauf gegen die deutschen Stellungen in Stalingrad. Die Genossen fallen wie die Fliegen. Wer türmt, wird von den eigenen Politkommissaren erschossen. In diesem Moment ist noch Feuer drin. Man zieht den Kopf ein, lauscht fasziniert dem Stahlgewitter und feuert entschlossen auf den Feind, doch schon kurze Zeit später irren wir durch grausig braun-graue Abwasserkanäle. Als wäre die Rennerei auf Gutglück noch nicht genug, will man uns noch mit stillstehendem Abwasser aus Rohren bezirzen. Optisch und inhaltlich beileibe nicht sonderlich fesselnd. Aus Stalingrad heraus sollen wir ein Flugfeld mit einem T34 vernichten und finden uns nach einer Stunde Spielzeit schon in der Haut des dritten Charakters. Kaum beginnt man sich mit einer



Als Scharfschützin Tanya müssen wir die Wehrmacht davon abhalten, eine Fabrik zu stürmen.



Der Landser ist im Spiel nicht zu beneiden. Gegen euch steht er stets auf verlorenem Posten.



Wenn man schon auf einem Panzer auf sitzt, sollte man sich vor Snipern in Acht nehmen.

Call of Duty: Finest Hour

"Historisch nicht korrekt."

Im Gespräch mit Scott Langteau, dem Produzenten von *Call of Duty: Finest Hour*.



Play Games: Die letzte Zeit waren ein *El Dorado* für Spiele mit WWII-Setting. Warum ist dieser Markt so groß?

Langteau: Der Zweite Weltkrieg ist für Gamedesigner ein dankbares Setting. Zum einen gab es noch ein klares Gut-gegen-Böse-Bild, das den Spieler motiviert, die Gegenseite mit ihrem Hass spuckenden Diktator zu besiegen, und zum anderen war die Kriegführung im Zweiten Weltkrieg an einem interessanten Wendepunkt. Zwar wurde der Kampf noch mit Infanterie ausgetragen, doch es tauchten auch eine Menge technische Innovationen auf.

Play Games: *Finest Hour* hat eine amerikanische, eine russische und eine britische Kampagne. Wird es irgendwann moralisch vertretbar sein, auf japanischer oder deutscher Seite zu spielen? In Strategiespielen und im Mehrspieler-Modus ist das schon der Fall.

Langteau: Eine Ego-Shooter-Kampagne ist da noch immer was Besonderes. Der Frage haben wir uns auch schon gestellt: Wir müssten aber lange drüber nachdenken, wie wir das machen würden. Aber derzeit ist nichts in diese Richtung geplant. Eine sehr heikle Sache.

Play Games: Sind Kriegsspiele denn ein guter Geschichtsunterricht?

Langteau: Niemand! Niemand sollte einem Unterhaltungsprodukt insoweit trauen, dass es historische Gegebenheiten korrekt wiedergibt. Und Spiele sind Unterhaltung. Dennoch versuchen wir, es besser zu machen als Hollywood (lacht). Wir können behaupten, wir sind authentisch, haben viel recherchiert, aber historisch korrekt sind wir keinesfalls.

Play Games: Vielen Dank für das Gespräch!



Rums! Das saust wieder eine Panzerfaustgranate an unserem Sherman vorbei. Ging noch mal gut.

Person zu identifizieren, spielt man schon eine andere.

Ein spielerisches Hoch erfährt *Finest Hour* in Tunesien. Die Scharmützel gegen Rommels Afrika Korps bieten nette Abwechslung, sind aber noch immer Mittelmaß. Der finale Niedergang des klangvollen Namens *Call of Duty* findet dann schließlich mit der ersten US-Mission statt. Dort knattern wir mit dem mobilen M12-Geschütz durch das vom Krieg gezeichnete Aachen und müssen die letzten Widerstände der Wehrmacht brechen. Der Mangel an Checkpoints lässt die Mission zum Spießrutenlauf werden. Als wäre Silvester, feuern die Deutschen mit Panzerfausten auf den M12, den wir ja beschützen sollen. Wieder und wieder geht unser Vehikel in Flammen auf.

Degradiert

Wer die PC-Version nicht kennt, wird vielleicht mit diesen Kritikpunkten leben können, doch auch *Call of Duty: Finest Hour* muss sich an aktuellen Ego-Shooter-Standards messen lassen. Es fehlt dem Titel einfach an fesselnden Spielmomenten und Dauerspaß. Online spielt sich *Finest Hour* auf der PS2 aufgrund des weniger guten Service nicht ganz so gut. Hier dürfen bis zu 16 Spieler auf der Seite der Achse oder den Alliierten antreten. Auch grafisch ist *Finest Hour* keinesfalls ein *Killzone*. Den Multiplattformkompromiss sieht man dem Spiel an vielen Stellen deutlich an. Brachial hingegen der Sound. Wer hier richtig aufdreht, darf sich einen Stahlhelm aufsetzen. (BS)



Ups, der Panzer IV will direkt in Tanyas Richtung schießen. Jetzt aber raus da.

GENRE-CHECKER

EGO 80% ACT 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Activision
Hersteller: Spark Unlimited
Internet: www.callofduty.com
Erhältlich: Jetzt! Spielen: 1-16
Sprache: deutsch USK: ab 18
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:
Bild: 4:3 Ton: Online: ja

- + verschiedene Fronten
- + online spielbar
- spielerisch unter Möglichkeiten
- teils sehr frustig

ALTERNATIVE

Killzone Sony
ca. 60 € Wertung: 88%

FAZIT

Auf der Konsole bleibt das Spiel klar unter den Möglichkeiten

WERTUNG 75%



Damit haben die Landsr nicht gerechnet: So werden deutsche Häuser Ende 1944 geräumt.



Das zerbombte Stalingrad wirkt überzeugend, leider sind die Missionen etwas langweilig.

OUTLAW GOLF 2

Golf ist nur was für Rentner und Millionäre? Von wegen!

Spätestens seit dem ersten *Outlaw Golf* wissen wir ja, dass Golf nicht unbedingt ein dröger Sport sein muss. Teil zwei setzt die Golf-Rüpelei fort, mit den üblichen Eigenschaften eines Nachfolgers: Im Grunde dasselbe in Grün, nur von allem etwas mehr und mit ein paar neuen Features.

Wer also den Vorgänger kannte, fühlt sich gleich auf heimischem Rasen – zumal drei der acht Golfkurse auch direkt übernommen wurden. Der Abschlag erfolgt durch die bekannte Runter-Rauf-Bewegung des Analogsticks. Dabei ist das Spiel bei seitlichen Ausrutschen deutlich toleranter als beispielsweise *Tiger Woods*, was Golf-Einsteigern zugute kommt. Beim Putten ist gutes Augenmaß gefordert, wobei euch das Spiel ein wenig hilft: Auf Knopfdruck wird angezeigt, wie der Ball rollen wird, allerdings könnt ihr diese Hilfestellung nur maximal dreimal pro Schlag aufrufen.

Golf-Schlägerei

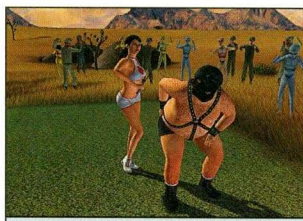
Besonders gelungene oder völlig versemelte Schläge wirken sich auf den Gemütszustand eures Spielers aus. Je nach Qualität des Schlages fühlt sich eine "Selbstbeherrschungs-Leiste" nach links oder rechts, was direkte Auswirkungen auf die Schlagkraft hat: Je verärgelter ihr seid, desto schwächer der nächste Schlag. Ist die Leiste am linken Rand angekommen, platzt euch der Kragen und ihr könnt ihn einem Rhythmus-Mini-Spiel euren Caddy verprügeln, was euer seelisches Gleichgewicht wieder ausbalanciert.

Das Besondere an *Outlaw Golf 2* ist sicher das Charakterdesign. Da haben wir ein paar knackige Mädels mit eindeutig zweideutigen

Bewegungen, einen talentlosen Rapper, einen Möchtegern-Gigolo oder eine Domina, die ihren dicken Gummimasken-Sklaven mit der Peitsche zügelt. Die Animationen und Sprachsamples sind anfangs zwar noch recht witzig, können nach der zigsten Wiederholung aber doch etwas nerven. Von den neuen Spielmodi sticht der Online-Modus heraus: Hier können bis zu vier Spieler nicht nur nacheinander, sondern gleichzeitig auf einem Golfplatz gegeneinander antreten. Erfreulicherweise kostet *Outlaw Golf 2* nur 20 Euro, so dass selbst Golf-Muffel eine Anschaffung in Erwägung ziehen könnten. (SRÖ)



Hey, hau ab da, doofe Gans! Nein, nicht die Tussi, sondern das Geflügel da hinten!



Schwester, würden Sie bitte mal nachsehen, ich hab da was am... okay, lassen wir das.



Blondinen Summer freut sich übers erfolgreiche Einlochen. Schön, dass wir dabei helfen konnten.



Die Gitternetzlinien zeigen Unebenheiten im Boden an. Sehr wichtig beim Putten.

GENRE-CHECKER

SPS	SIM	GSK
70%	20%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Take 2
Hersteller:	Hypnotix
Internet:	www.outlawgolf2.de
Erhältlich:	14.01.2005
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	15 Min.
Preis:	ca. 20 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☒

- + spaßiger Online-Modus
- + preisgünstig
- + einsteigerfreundlich
- Gags nutzen schnell ab

ALTERNATIVE

Outlaw Volleyball	TDK
ca. 30 €	Wertung: 82%

FAZIT

Spaßige Golf-Anarchie – jetzt auch online und zum Schnäppchenpreis!

WERTUNG 79%

VIDEO & GAME

Berliner Allee 106
13088 Berlin
Tel. 030 962777 77

Spieleberater

Lösungsbücher

www.videogame.de

Ladenöffnungszeiten täglich von 10-22 Uhr

 Spiel: 54,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: 49,95€ Lösungsb.: 14,95€	 Spiel: 49,95€ Lösungsb.: 14,95€	 Spiel: 29,95€ Lösungsb.: 14,95€
 Spiel: 49,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: auf anfrage Lösungsb.: 14,95€	 Spiel: 49,95€ Lösungsb.: 14,95€	 Spiel: 54,95€ Lösungsb.: 14,95€
 Spiel: 19,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: 54,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: 29,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: 29,95€ Lösungsb.: 4,95€
 Spiel: 39,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: 57,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: 54,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: 49,95€ Lösungsb.: 4,95€
 Spiel: 29,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: auf anfrage Lösungsb.: 14,95€	 Spiel: 49,95€ Lösungsb.: 14,95€	 Spiel: auf anfrage Lösungsb.: 12,95€

Händleranfragen erwünscht!

! Über 700 Lösungsbücher für alle Systeme ständig auf Lager !
!!! Lösungen ab 4,95€ !!!

Nachfolgend eine kleine Auswahl aus unserem Angebot:

- Final Fantasy X 2
- Final Fantasy 10
- Kingdom Hearts
- Zelda - The Windwaker
- Grand Theft Auto: Vice City
- Dark Chronicle
- Silent Hill 3
- Baphomets Fluch 3
- Baldurs Gate Dark Alliance 1 oder 2
- Ratchet & Clank 2
- Legacy of Kain Defiance
- Final Fantasy Origins
- Resident Evil Outbreak
- Project Zero
- Zelda Majors Mask
- Summoner 2
- Jak 2 Renegade
- Zelda Ocarina of Time
- Ratchet & Clank 1+2
- Rayman 3
- Champions of Norrath
- Myst 3
- Onimusha 2
- Doom 3

Donkey Konga

inclusive Bongas



! NEU NEU - ab sofort - NEU NEU !
Schummelmodule
Cheat CDs
englische Lösungsbücher

Versand- und Zahlungsbedingungen:
Lieferung innerhalb Deutschlands zzgl. 20% Versandkosten (Sendungsort: Bonn, 53096 Heil (D)). Lieferung per Versand (Überweisung, Banküberweisung oder Barzahlung) versicherungslos.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorzahlung zzgl. 40% Porto. Ausgenommen die besonders gekennzeichneten, internen und Preisänderungen vorbehalten.

! Über 700 Lösungsbücher für alle Systeme ständig auf Lager !
!!! Lösungen ab 4,95€ !!!

Nachfolgend eine kleine Auswahl aus unserem Angebot:

- Final Fantasy X 2
- Final Fantasy 10
- Kingdom Hearts
- Zelda - The Windwaker
- Grand Theft Auto: Vice City
- Dark Chronicle
- Silent Hill 3
- Baphomets Fluch 3
- Baldurs Gate Dark Alliance 1 oder 2
- Ratchet & Clank 2
- Legacy of Kain Defiance
- Final Fantasy Origins
- Resident Evil Outbreak
- Project Zero
- Zelda Majors Mask
- Summoner 2
- Jak 2 Renegade
- Zelda Ocarina of Time
- Ratchet & Clank 1+2
- Rayman 3
- Champions of Norrath
- Myst 3
- Onimusha 2
- Doom 3

Donkey Konga

inclusive Bongas



! NEU NEU - ab sofort - NEU NEU !
Schummelmodule
Cheat CDs
englische Lösungsbücher

VIDEO & GAME

Berliner Allee 106
13088 Berlin
Tel. 030 962777 77

Ladenöffnungszeiten täglich von 10-22 Uhr

Spieleberater

Lösungsbücher

www.videogame.de

 Spiel: 54,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: 49,95€ Lösungsb.: 14,95€	 Spiel: 49,95€ Lösungsb.: 14,95€	 Spiel: 29,95€ Lösungsb.: 14,95€
 Spiel: 49,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: auf anfrage Lösungsb.: 14,95€	 Spiel: 49,95€ Lösungsb.: 14,95€	 Spiel: 54,95€ Lösungsb.: 14,95€
 Spiel: 19,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: 54,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: 29,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: 29,95€ Lösungsb.: 4,95€
 Spiel: 39,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: 57,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: 54,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: 49,95€ Lösungsb.: 4,95€
 Spiel: 29,95€ Lösungsb.: 4,95€	 Spiel: auf anfrage Lösungsb.: 14,95€	 Spiel: 49,95€ Lösungsb.: 14,95€	 Spiel: auf anfrage Lösungsb.: 12,95€

Händleranfragen erwünscht!

Versand- und Zahlungsbedingungen:
Lieferung innerhalb Deutschlands zzgl. 20% Versandkosten (Sendungsort: Bonn, 53096 Heil (D)). Lieferung per Versand (Überweisung, Banküberweisung oder Barzahlung) versicherungslos.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorzahlung zzgl. 40% Porto. Ausgenommen die besonders gekennzeichneten, internen und Preisänderungen vorbehalten.

MIAMI VICE

Lasst die Hawaii-Hemden besser im Schrank!

Sea, Sun and Crime prangt auf der Packung des Spiels. Von Meer und Sonne ist nichts zu sehen, aber Verbrechen gibt es im virtuellen Miami soweit das Auge reicht. Gegen die Umsetzung der 80er Jahre-Serie mit Don Johnson ist der Spielgegner und Drogenbaron Ortega ein echter Waisenknabe. Beginnt man, *Miami Vice* zu spielen, würde man am liebsten in die Plesmanstraat nach Veenendaal/Holland gurken und Hersteller Davilex in bester Crockett & Tubbs-Manier die Meinung geigen. Wer sich davon locken lässt, dass heute zugegebener Maßen eher komödiantisch anmutende Flair der Serie in Form eines

Videospiels zu genießen, wird bitter enttäuscht werden. Da hampelt ein mies modellierter Charakter, der offensichtlich so was wie Sonny Crockett darstellen soll, durch noch schlechter texturierte Level und gibt Sätze von sich, die wohl im Delirium ähnlichen Halbschlaf aufgenommen wurden. Türen eintreten, Beweise sammeln, Rätsel lösen und Verdächtige festnehmen – das sind die Features mit denen Davilex auf dieses Spiel aufmerksam machen will.

Des Rätsels Lösung

Im Prinzip versuchen wir nur ein Rätsel zu lösen:

Was könnte man über dieses Werk Positives schreiben? Vielleicht, dass es bloß 30 Euro kosten soll? Nicht wirklich, denn in Anbetracht der Produktqualität ist dieser Preis deutlich zu hoch. Dass die Originalmusik enthalten ist? Kunststück, das setzen wir mal voraus. Das wohl schlagendste Argument ist eher die Spieldauer. Mit knapp drei Stunden angenehm kurz. Im Prinzip ist es aber unfair, den Entwicklern den schwarzen Peter zuzuschreiben, Kritik haben eher die Leute verdient, die solche Spiele ohne ein gewisses Maß an Produktqualität in die Läden stellen. *Miami Vice* ist ein Titel, der gerade noch so die Kurve bekommt, bevor er ins Lächerliche abdriftet – sogar der Name Crockett wurde auf der Verpackung falsch geschrieben. Sozusagen das klassische Beispiel, wie versucht wird, mit einer alten Lizenz den maximalen Reibach zu machen. Den Kunden gegenüber eigentlich unverschämte. Für 30 Euro bekommt man woanders locker das Dreifache an Spielspaß. Auch Fans der Serie lassen die Finger davon. (BS)



gäh Hände.....hoch....du....Bösewicht.
schnarch Wo sind die Drogen?



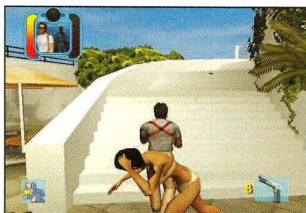
Eigentlich sind **Gewehre** nicht die Sache des virtuellen Don Johnson, aber sei's drum.



Höhepunkt: Tubbs nimmt **den Schurken** hoch, Crockett gibt Deckung. Yeah!



Ihr dürft im Spiel zwischen **Crockett** und **Tubbs** wählen. Unterscheide? Kaum.



Chicks in Bikinis dürfen nicht fehlen. **Bouncing-Boobs-Technologie** gibt's hier aber nicht.



Schau, was man mit dir gemacht hat. Hat **Ricardo Tubbs** das verdient?

GENRE-CHECKER

ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Koch Media
Hersteller: Davilex
Internet: www.davilex.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: ab 16
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: ☒ Ton: ☐ Online: ☐

- unfertig
- Sprachausgabe Absurdistan
- grafisch PSone-Niveau
- zu teuer

ALTERNATIVE

Starsky & Hutch Empire
ca. 30 € Wertung: 70%

FAZIT

Lieber mal gut essen gehen,
als Miami Vice spielen.

WERTUNG **30%**

ETERNAL QUEST



Sensation! Midas' Antwort auf *Champions of Norrath* stürmt die Regale!

Wow. Ich... wow! Wie teile ich euch das jetzt mit? Also: Es war einmal das Dorf Jinuma, welches von einem üblen Dämonenherren angegriffen wurde. Shogun Kategoria ist sauer und schickt Gyokuro, seinen besten Krieger los, um die Sache zu erledigen. Im Dorf angekommen lächelt Gyokuro jedoch nur und macht einen Schritt in den Schrein. Schnitt. Wer Shogun Kategoria ist? Keine Ahnung. Was für ein Schrein? Keine Ahnung. Ob dieses unverständliche Gensuchel auch nur entfernt etwas mit dem Spiel an sich zu tun hat? Nö – steht aber trotzdem so in der Anleitung. Doch, oh holde Freude, oh ausgleichende Gerechtigkeit; hinten auf der Packung steht ein Satz, der wie kein anderer diese abysische Metastase eines brennenden Softwarewracks beschreibt: "Bereiten sie sich auf ihren schlimmsten Albtraum vor!"

Mein Gehirn juckt!

Eternal Quest hat tatsächlich geschafft, was nur wenige "...Spiele" ...vor ihm vermocht haben. Und zwar die Frage in den Raum zu werfen, wo eigentlich die Definition von einem "Videospiel" anfängt. Nach einem hübschen Intro, das aus einem seitwärts scrollendem Bild mit fast zwei ganzen Farben besteht, startet ihr in einem kleinen viereckigen Raum. Stellt euch einfach *Baldur's Gate: Dark Alliance II* vor, nur dass ihr euch Weltkarte, Stadt, Läden, Spaß, andere NPCs und irgendwelche unnützen und sowieso weit überschätzten Features wegdenkt. Der kleine Gyokuro besteht aus ungefähr dreieinhalb Polygonen die bei sanftem Druck auf den Joystick anfangen, unkontrolliert in der Gegend herumzuschlittern. Sollte euch ein Feind, wie etwa der gefürchtete Haufen fliegender Stäbe oder der eiförmige Schaufelbagger-

mann, zu nahe kommen, dürft ihr euch treffen lassen, bis ihr sterbt. Und, dem fehlerhaften Speichersystem sei Dank, wieder ganz von vorne anfangt. Ansonsten haut euer rechtwinkliger Verkehrsunfall mit seinem Stock um sich; natürlich immer abwechselnd mit dem Gegner. Nachdem ihr dann ungefähr 629.513.408 Dungeonlevel hinter euch habt, wisst ihr, wie ein Schlachthaus nach einem Bogen LSD aussieht, wie es sich anhört wenn ein Rave-DJ mit einer Salami zu Tode geprügelt wird und warum dieses unheilige Relikt *Eternal Quest* genannt wird. *Der Antichrist* wäre passender gewesen. Viel passender. (CS)



GENRE-CHECKER

RPG 50% ACT 50%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vitrex
Hersteller: Midas
Internet: www.vitrex.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch USK: ab 6
Eingewöhnung: ohne Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

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

- wer hasst uns? Midas hasst uns!
- hier ist nicht genug Platz für alle Fehler!
- bitte kauft dieses Spiel NICHT!
- meine es Ernst! Finger weg!

ALTERNATIVE

Baldur's Gate: DA 2 Avalon
ca. 60 € Wertung: 85%

FAZIT

Ich habe Angst. Mir ist kalt. Mama?

WERTUNG

9%

ACTION MIT SPONGEBOB...



Was haben ein Schwamm, ein Neutron und eine Videokamera gemeinsam?

Der Preis für den längsten und dämlichsten Spielertitel geht in dieser Ausgabe an THQ. Zu deren Verteidigung muss man sagen, dass der amerikanische Titel *Nicktoons: Movin'* inhaltlich zwar passender, aber in Deutschland taktisch unklüger wäre. Denn den Sender Nickelodeon gibt es im deutschen Fernsehprogramm derzeit so ja nicht und SpongeBob ist dann wohl doch deutlich bekannter. Aber stellt euch mal vor, ihr geht in einen Laden und sagt: "Hallo, ich hätte gerne *Action mit SpongeBob Schwammkopf und seinen Freunden!*" Okay, genug gelästert...

Badespaß

So ist SpongeBob nicht der einzige Held im Spiel, sondern die ganze Nickelodeon-Sippschaft, einschließlich Jimmy Neutron, Danny Phantom und wie sie alle heißen. Wie alle anderen EyeToy-Spiele auch, ist *Action mit SpongeBob Schw...* argl, verdammt! Jetzt reicht's, das Spiel heißt ab sofort nur noch *A!* Also, *A* ist eine Sammlung aus 13 Minispielchen, wie man sie so oder in ähnlicher Form von den anderen

EyeToy-Spielen her kennt. Meistens geht es auch hier darum, mit den Händen über irgendwelche Objekte zu reiben oder böse Gesellen wegzuboxen. Trotzdem muss man dem Spiel ein paar witzige Ideen zustehen, denn das typische *EyeToy*-Gameplay wurde prima in den Nickelodeon-Kontext eingefügt. So müsst ihr zum Beispiel in einem Goldfischglas Risse reparieren, mit einem Unterwasser-Fahrzeug auf dem Meeresboden fahren oder mit einer lebensgroßen Kugel Roboter plattwalzen. Grafisch sieht das Ganze für *EyeToy*-Verhältnisse auch ganz gut aus, die häufig eingeworfenen Sprachsamples wirken zwar etwas dämlich ("Ich habe eine Idee! Warte, sie ist weg!"), haben aber irgendwie einen amüsanten Trash-Faktor. *SpongeBob*-Humor halt...

Für Kinder ist *A* bestimmt eine coole Sache, denn die Spielchen sind *EyeToy*-typisch recht schnell zu erlernen, dank dreier Schwierigkeitsgrade aber auch nicht zu leicht. Und weil's mit mehreren ja noch mehr Spaß macht, können bis zu acht Gören nacheinander um die Wette zappeln. Na, da ist der Kindergeburtstag ja gerettet! *EyeToy* ist eben ein Partykracher, egal in welchem Alter!

(SRÖ)



Mit einem "Regler" an der rechten Seite gebt ihr die Tauchtiefe an. Links ist ein Turboantrieb.

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Mass Media
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-8
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: nein

- + ein paar witzige Ideen
- + gelungene Nickelodeon-Einbindung
- + für Kinder klasse
- im Grunde nicht viel Neues

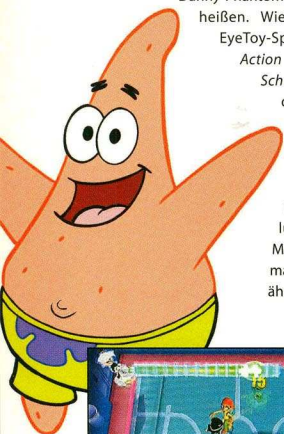
ALTERNATIVE

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

FAZIT

Witziger *EyeToy*-Spaß für den Kindergeburtstag.

WERTUNG **71%**



Dort, wo ihr die Wand berührt, erscheint ein Geisterjäger und schießt seine Kanone ab.



Kein Schiebepuzzle: Jeweils zwei Felder werden getauscht.

SCALER

Mit Echsenaugen sieht die Welt gleich viel bunter aus!



Zeit für ein neues Weltbild: Es gibt nicht nur ein Universum, sondern mehrere, zusammengefasst in einem Multiversum. Portale verbinden die einzelnen Universen und eben diese Portale will der böse Looger unter Kontrolle bringen, um das Multiversum zu beherrschen. Durch einen unglücklichen Zufall wird Bobby Jenkins in eine andere Dimension verfrachtet, verwandelt sich dabei in eine Echse und sieht seine einzige Möglichkeit zur Rückkehr darin, Looger das Handwerk zu legen.

Echsenmensch

Spielerisch folgt *Scaler* den üblichen Jump'n'Run-Prinzipien: Mit Doppelsprung hüpfst ihr von einer Plattform zur anderen, sammelt glühende Kügelchen ("Klookies") ein und gleitet in bester Sonic-Manier auf Ranken entlang. Zur Gegnerbekämpfung teilt ihr ein paar Hiebe mit den Klauen aus, die peitschende Echsenzunge nimmt eher die Rolle der Distanzwaffe ein. Die beiden Angriffsformen sind gut ausbalanciert: Gegen kleinere

Gegner ist die schwächere, aber sehr schnelle Zunge zu bevorzugen, bei größeren Brocken kommen dann die deutlich kräftigeren Klauen zum Einsatz. Im Laufe des Spiels könnt ihr euch mit den eingesammelten Klookies Upgrades eurer "Waffen" erkaufen.

Tja, und im Grunde ist das auch schon alles, was es über das Spiel zu berichten lohnt. Wirklich innovativ ist *Scaler* nicht, denn eigentlich bietet es nichts, was andere Hüftspiele von *Rayman* bis *Tak* nicht auch haben. *Scaler* deswegen zu ignorieren, wäre nicht fair, denn Spaß macht das Spiel trotzdem. Vor allem ist es ein hübsches Spiel: Das Leveldesign besticht zwar nicht unbedingt durch besonders cleveren Aufbau, aber durch sehr schöne optische Gestaltung. Okay, Jump'n'Runs sind schon von Natur aus sehr farbenfroh, aber *Scaler* ist so dermaßen bunt, so was sieht man

sonst nur unter Zuhilfenahme illegaler Substanzen. Humor kommt auch nicht zu kurz, denn die coolen Figuren agieren in witzigen Dialogen miteinander. Dabei beließ man es bei deutschen Untertiteln und englischer Sprachausgabe. Letztendlich steht das Spiel dann auch noch zu attraktiven 30 Euro im Laden – diese Investition werden zumindest Jump'n'Run-Fans sicher nicht bereuen. (SRÖ)



Cooler Sprüche, coole Frisur – Bobby Jenkins fühlt sich als Echse gar nicht mal so unwohl.



Trotz hoher Sichtweite und detaillierter Umgebung läuft das Spiel stets schnell und flüssig.



Seltene Gestalten kreuzen Scalers Weg. Auch sonst ist das Leveldesign schon fast psychedelisch.

GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Take 2
Hersteller: A2M
Internet: www.take2.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: 4:3 Ton: Online: nein

- + bunter geht's nicht
- + coole Charaktere
- + preisgünstig
- nichts wirklich Neues

ALTERNATIVE

Jak 3 Sony
ca. 60 € Wertung: 91%

FAZIT

Solides Hüftspiel im Farbrausch – für Genre-Freunde ein Schnäppchen.

WERTUNG **76%**

FORD RACING 3

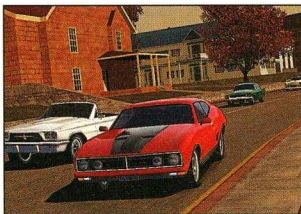
Ford Racing ist unter den Rennspielen, was Club Football unter den Fußballspielen ist. Wir sind uns nicht sicher, ob wir diese Entwicklung gut heißen sollen. Wie der Titel verrät, fährt ihr in Ford Racing 3 nur Vehikel des alten Henry. Wir hoffen inständig, dass diese Art Spiel keine Schule macht, denn ein Nissan Racing, Opel Rennen oder Renault Course wollen wir weniger. Vor allem nicht, wenn sich die Spiele inhaltlich auf gleichen Niveau wie Ford Racing bewegen.



Lediglich drei Spielmodi und eine kaum bessere Technik als beim Vorgänger bekommt ihr hier geboten. PS-Armut auch beim Sound. Wo sind denn die röhrenden Motoren? Nicht wirklich anwesend, würden wir sagen. Am schwersten wiegt aber das lasche Geschwindigkeitsgefühl. Ford Racing 3 fährt wie schon Teil zwei einfach so am Spieler vorbei, ohne einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen. Was den Tank einigermaßen voll hält ist der Budgetpreis von knapp 30 Euro. (BS)



Von einem **aktuellen Rennspiel** erwarten wir optisch etwas mehr Raffinesse.



Das Spiel wirkt leider **viel zu steril** und schnell hingeschludert. Potential wäre da.

HOT WHEELS Stunt Track Challenge

Wie der Name sagt, kurvt ihr mit Hot Wheels-Spielzeugautos herum, und zwar auf Fantasiekursen, die durch so illustre Umgebungen wie Spinnennest, Piratenbuch oder Weltraum führen. Zwischendurch könnt ihr eure Autos "tunen", allerdings nur mit neuen Rädern und Aufklebern – sind ja schließlich nur Spielzeugautos. Neben den Standard-Rennen gibt es Stunt Challenges, in denen ihr dank zahlreicher Sprungschancen möglichst viele Schrauben und

Überschläge hinlegen müsst. Zwar gibt es keine besonderen Highlights zu sehen, aber immerhin ist alles schön bunt und flüssig. Die einzelnen Events sind ziemlich kurz, wiederholen sich oft und ähneln sich auch sehr, wodurch das Spiel recht schnell etwas langweilig wird. Die Präsentation könnte direkt aus dem Vormittagsprogramm von RTL2 stammen und spricht daher eher junge Teenager an, allerdings sehen die sich mit einem komplett englischen Spiel konfrontiert. (SRÖ)



Schlagt dem Saurier die **Zähne** aus! Mit einem Überschlag erwischt ihr vielleicht zwei auf einmal.



Eins muss man den HotWheels ja lassen: Einige davon sehen verdammt **heiß** aus...

GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Empire
Hersteller: Razorworks
Internet: www.empireinteractive.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-6
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

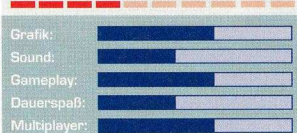


Bild: 16:9 Ton: ☐ Online: ☒

- + 55 Fahrzeuge
- + Sparpreis...
- ...der gerechtfertigt ist
- technisch marode

ALTERNATIVE

GT4 Prologue Sony
ca. 40 € Wertung: 83%

FAZIT

Fährt immer noch dem Spieler hinterher.

WERTUNG 65%

GENRE-CHECKER

RSP
90%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Climax
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-6
Sprache: englisch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 20 €

SCHWIERIGKEITSGRAD



Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☒

- + preisgünstig
- + ordentlicher Umfang
- alles recht oberflächlich
- keine wirklichen Kaufgründe

ALTERNATIVE

Mashed Empire Interactive
ca. 60 € Wertung: 70%

FAZIT

Nicht wirklich schlecht, aber es gibt zu viele bessere Spiele.

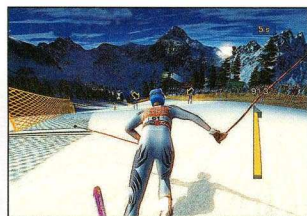
WERTUNG 62%

SKI ALPIN 2005

Kuhglockengeläut, süddeutsche Dialekte und viiiel Schnee – liebe es oder hasse es. Wer's liebt und gerne mal 'nen "Subber Tschile" im Fernsehen schaut, hat auf der PS2 keine Alternative zum Zauber des Abfahrtsports mit *Ski Alpin 2005* virtuell zu erleben. Das Hamburger Studio 49Games macht im Grunde auch alles richtig. Das Geschwindigkeitsgefühl stimmt und der Karriere-Modus ist umfassend und motivierend. Selbst die Wachsung der Skier verkommt nicht zur Farce. Optisch sticht



Ski Alpin auch *Hermann Maier* aus. Die Strecken sind schön anzuschauen und bieten verschiedene Wettereffekte. Wie auch *Maier's Ski Racing* ist *Ski Alpin* nicht wirklich leicht. Das Controllergewedel muss schon sehr genau abgepasst werden, um die 48 Strecken heil herunter zu kommen. Alpin kennt kein Pardon: Ein Tor verpasst, war es das. Sieht man mal über die Macken der Sprachausgabe (Fake-Bayrisch) weg, bekommt man ein wirklich brauchbares Ski-Spiel geboten. (BS)



Weiter geht's im Sauschritt: Das **Abfahrtsgefühl** wird im Spiel gut vermittelt.



Wichtig! Die Bretter müssen gut gewachst sein, um **Topzeiten** zu erzielen.

GENRE-CHECKER

SIM 60% SPS 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: 49Games
Hersteller: 49Games
Internet: www.49games.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☐ nein

- + netter Karriere-Modus
- + optisch schön
- böse Kommentare
- leider nur alleine spielbar

ALTERNATIVE

RTL Skispringen 49Games
ca. 20 € Wertung: 75%

FAZIT

Gelungene Sportsim mit wenigen Macken.

WERTUNG **75%**

GENRE-CHECKER

SIM 60% SPS 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: 49Games
Hersteller: 49Games
Internet: www.49games.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-8
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 40 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer:

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☐ nein

- + Skispringer werden glücklich
- + motiviert zu neuen Sprüngen
- Präsentation müsste besser sein
- wo sind Hanni und Schmitt?

ALTERNATIVE

Ski Alpin 49Games
ca. 20 € Wertung: 75%

FAZIT

Gute Simulation des einstigen Wintersportieblings.

WERTUNG **75%**

RTL SKISPRINGEN 2005

Das Jahr 2004 war aus deutscher Sicht so kein richtiges Fliegerjahr. Alles Milka, oder was? Nicht ganz, denn immerhin gibt's ein solides Update der RTL-Produktion *Skispringen*. Allerdings sucht ihr auch hier vergeblich nach Schmidt und Hannawald. Das Reizvollste an *RTL Skispringen* ist auch 2005 die leichte Zugänglichkeit und das herrlich flott zu begreifende Spielziel: Drücke im richtigen Moment den richtigen Knopf und springe so weiter als der

Rest. Wer dennoch Hilfe benötigt, wird von einem Tutorial an die Hand genommen. Garniert ist das Ganze mit der gewohnt gelungenen Steuerung. Spieler, die nach Details lechzen, feiern die 49 Originalschanzen. Die wirken nun dank herumwuselnden Personals viel lebendiger als früher. Insgesamt bekommt ihr aber in der 2005er-Ausgabe nicht viel mehr geboten, als schon 2004. Der Preis von rund 40 Euro geht aber in Ordnung. Dann lasst die Adler mal fliegen. (BS)



Es bläst von links, also muss **dieser Umstand** beim nächsten Sprung beachtet werden.



Neben der **Weite** kommt es noch auf die Haltungsnoten an. Es wird stillvoll geflogen.

TRIVIAL PURSUIT Unlimited

Ah, Trivial Pursuit! Kein anderes Spiel eignet sich so gut dazu, sich in seinem überlegenen Intellekt zu sonnen und die Unwissenden mit Spott und Schande zu strafen! Und außerdem ist es eines der erfolgreichsten Gesellschaftsspiele überhaupt. Auch auf der Konsole hat sich das Urkonzept diverser Fernseh-Quizshows einen Platz unter den erfolgreicheren Party-Spielen gesichert. Der Klassikmodus bietet altbekanntes, mit Wissensfeldern, Wagenradlayout und Multiple Choice- oder „Shout“-Antwortmöglichkeiten. Der neue Flashmodus bringt mit nur sechs Frageebenen schnelle Unterhaltung für zwischendurch und der Unlimited-Modus bedient sich vom Prinzip her bei diversen anderen Partyspielen: Hier darf man Gegner eine Runde aussetzen lassen, 50/50 Joker einsetzen oder einen Mitspieler solange auf einem Wissensfeld

festhalten, bis dieser eine Frage aus der jeweiligen Kategorie richtig beantwortet. Nimmt man noch die Möglichkeit der einen oder anderen Onlinerunde hinzu bekommt man ein feines Spiel für zwischendurch, das allerdings nicht gerade mit Grafik oder Soundeffekten protzt. (CS)



Je nach Würfelergebnis werden euch die möglichen Felder angezeigt.

ROBOTECH Invasion

Glaubt man der herkömmlichen Sciencefiction, wird die Entdeckung des Weltalls große Parallelen zur Entdeckung unserer Welt aufweisen. Kaum haben die Menschen Kontakt mit einer fremden Zivilisation, hagelt es den ersten interstellaren Krieg. Indirekt Schuld ist daran eine Alientechnologie namens Robotech mit der die Menschen erst interstellar reisen konnten. Nun haben die außerirdischen Invid die Erde erobert und ihr kehrt gerade als wackerer Robotecher von einer Weltraumexpedition zurück. Klar, dass ihr nun den Job habt, die Erde zu entsetzen. Was dabei herauskommt, ist eine Art Halo-Light (für die Xbox). Aber sehr leicht, wohlgeordnet. In der Ego-Ansicht könnt ihr maximal zwei Knarren rumtragen und verwandelt euch per Knopfdruck in ein Motorrad. Waffen und Level-

design erinnern an Bungies Werk, erreichen aber in keiner Weise dessen spielerische Qualität. Die größten Schwächen sind wenig abwechslungsreiche Gegner und die Linearität der Missionen. Fans warten weiter auf eine gute Robotech-Umsetzung. (BS)



Ein Druck auf die Aktionstaste und eurer Krieger verwandelt seine Rüstung in ein Motorrad.

GENRE-CHECKER

STG 40% SIM 30% GSK 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Artech Studios
Internet: www.atari.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-6
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☒

- + beliebtes Spielprinzip
- + sinnvolle Erweiterungen
- + ordentliche Konsolenumsetzung
- technisch kein Überflieger

ALTERNATIVE

Risiko: Weltherrschaft Atari
ca. 30 € Wertung: 28%

FAZIT

Gelungene Konsolenumsetzung mit durchdachten neuen Spielmodi.

WERTUNG **75%**

GENRE-CHECKER

EGO 80% RSP 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Take 2
Hersteller: Vicious Cycle
Internet: www.take2.de
Erhältlich: 14.01.2005 Spieler: 1-16
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 20 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☒

- + gute Shooter-Ansätze
- + coole Verwandlungsfeatures
- technische Mängel
- abwechslungsarm

ALTERNATIVE

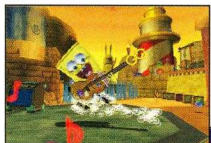
Robotech: Battlecry TDK
ca. 60 € Wertung: 74%

FAZIT

Abgeschaut und abgepeckt
- Gameplay light!

WERTUNG **70%**

SpongeBob Der Film



Videospielumsetzungen zu Cartoon-Serien oder Kinofilmen gehen ja gerne mal in die Hose. Die Versetzung des *SpongeBob*-Filmes gehört zum Glück nicht dazu, sondern ist ein grundsolides Jump'n'Run, das das Genre zwar nicht revolutioniert, aber das Meiste richtig macht. Um nicht in der Belanglosigkeit zu versinken, gibt es Rennspielabschnitte – und siehe da, die machen teilweise sogar mehr Spaß als der restliche Hüpfspielkrimi. In beiden Fällen haben die Programmierer ihre Hausaufgaben gemacht und leisten bei Steuerung und Kameraführung saubere Arbeit. Ganz wichtig bei einem *SpongeBob*-Produkt ist natürlich der Humor. Der ist zwar Geschmacksache, wurde in diesem Fall aber gut ins Spiel übertragen. (SRÖ)



Power Rangers Dino Thunder



Okay, unser Erwartungslevel bei einem *Power Rangers*-Spiel ist ohnehin schon so niedrig, dass es guten Gewissens als unterirdisch eingestuft werden könnte. In diesem Fall gleicht das Ergebnis allerdings mehr einem kräftigem Nieser: Es ist kurz, lenkt ab und wenn es vorbei ist, kann man sich wieder wichtigeren Dingen zuwenden. 50 Missionen scheinen eine ganze Menge zu sein... Wenn man aber nach einer Viertelstunde bereits bei Mission 20 ankommt, kratzt man sich doch am Kopf. Die Spezialfähigkeiten eurer Dino-Zords braucht ihr nur, wenn gerade mal ein Felsbrocken im Weg liegt, drei der vier Power Ups sind eigentlich nutzlos und die Möglichkeit, quasi im Fluge euren Zord zu wechseln, wird auch nicht im Ansatz ausgeschöpft. (CS)



Back to the 80s!

In Zusammenarbeit mit der Koch Media Deutschland GmbH verlosen wir

**fünf Pakete
mit jeweils
einem Originalspiel
Miami Vice für die PS2**

**und
einem Miami Vice
T-Shirt.**

Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, müsst ihr nur wissen,

**welcher Schauspieler in der
Fernsehserie den
Drogenfahnder Sonny
Crockett verkörperte?**

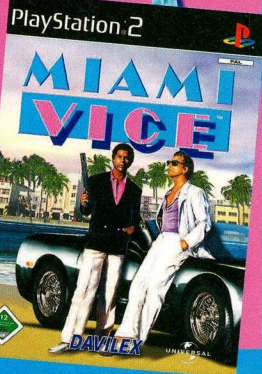
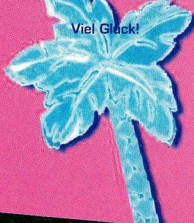
Die richtige Antwort bitte per
Postkarte an

BriStein Verlag GmbH
Miami Vice
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

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

Einsendeschluss ist der
28. Februar 2005.

Viel Glück!



GENRE-CHECKER

JNR	RSP
70%	30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Heavy Iron Studios
Internet:	www.thq.de
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1
Sprache:	deutsch USK: ohne
Eingewöhnung:	15 Min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

LEICHT SCHWIERIG SEHR SCHWIERIG UNMÖGLICH

- + gelungene Filmumsetzung
- + solides Gameplay
- + leicht erlernbare Steuerung
- reiner Fan-Humor

ALTERNATIVE

Grosse Haie, kleine Fische	Activision
ca. 60 €	Wertung: 70%

FAZIT

Umsetzung gelungen, Mission erfüllt, alles paletti!

WERTUNG 78%

GENRE-CHECKER

ACT	JNR	ADV
70%	20%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	THQ
Hersteller:	Pacific Coast Power & Light
Internet:	www.thq.de
Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 4
Sprache:	englisch USK: ohne
Eingewöhnung:	sofort Preis: ca. 20 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

LEICHT SCHWIERIG SEHR SCHWIERIG UNMÖGLICH

- + ideal für Ranger-Fans
- sehr kurze Spielzeit
- nutzlose Power Ups
- verschenkte Ideen

ALTERNATIVE

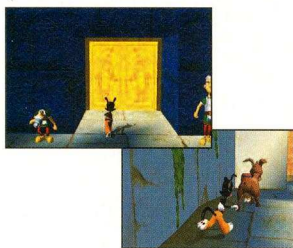
Die Unglaublichen	THQ
ca. 50 €	Wertung: 64%

FAZIT

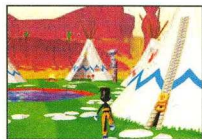
Wie gemacht für kleine Dino-Zord-Fans. Leider nur für sie!

WERTUNG 49%

Animaniacs: Edgar Hunt



Alarm in Hollywood! Bösewicht Cyril Coupe Deville erpresst die Filmindustrie! Die von Warner Bros. und Spielberg erfundenen *Animaniacs* Wakko, Yakko und Dot springen also für ihre Schöpfer durch sechs bunte Welten. Was sich so spielt und auch so aussieht wie ein Spiel für Kinder, ist aber gefüllt mit derbem Humor, der auch Seitenhiebe auf die Filmkonkurrenz verteilt. Selbst Serienkollegen wie *Pinky and the Brain* haben einen Gastauftritt. Das Gameplay erinnert an *Crash*, die gestellten Aufgaben sind teils sehr witzig, erfinden die digitale Hüpferei aber nicht neu. Dennoch müssen sich die *Animaniacs* gerade mit Hochkarättern wie *Sly 2* messen



lassen und hier erlassen sie doch vor allem vor dessen Technik und Spielwitz. (BS)

1945 I & II Arcade



Damals, als die Achsenmächte ihre Schlachtschiffe gegen die USA in See stechen ließen, machten sich ein paar mutige Piloten auf, diesen mit jeder Menge Blei und Bomben zu begegnen. Damit auch die heutige Generation den Kampf nicht verlernt, haben die Jungs von Midas die Spielhallenklassiker *1945 I & II* nun auch für die PlayStation 2 zugänglich gemacht. Bei aller Nostalgie und einem Hauch von "damals waren Shooter noch Shooter" kommt man nicht umhin, die kurz gefasste Spieldauer von ungefähr fünfzehn Minuten zu bemerken, von der ebenfalls in die Jahre gekommene Grafik ganz zu schweigen. Sentimentale Joystick-



Akrobaten freuen sich über den niedrigen Preis, alle anderen zucken mit den Schultern. (CS)

Ultimate Mind Games



Früher nannte man so was "Spielesammlung" und es war in einem großen Karton untergebracht. 15 Brettspiele umfasst die Software, von Schach und Dame über Backgammon und Kalaha bis Domination und Ponnuki Go (äh, watt?). Leider sind sämtliche Bildschirmtexte englisch, in der Bedienungsanleitung gibt's aber auch deutsche Spielregeln. Erwähnenswert wäre der Story-Modus, in dem ihr von einer Stadt zur anderen zieht, die Bewohner zu Spielen herausfordert, an Turnieren teilnimmt und so zu Reichtum, Ruhm und Ehre kommt. Im Grunde sind die Spiele alle recht ordentlich umgesetzt, spielen sich vielleicht stellenweise etwas zäh, aber irgendwelche groben Schnitzer waren



keine zu finden. Ob man dafür 20 Euro locker machen soll, muss jeder selbst wissen. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

JNR 70% ADV 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Flashpoint AG
Hersteller: Warthog
Internet: www.warthog.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + klasse Humor
- + coole Gastauftritte
- spielerisch zu plump
- technisch 2. Liga

ALTERNATIVE

Sly 2: Band of Thieves Sony
ca. 60 € Wertung: 89%

FAZIT

Humoriges Hüpfspiel mit den Warner-Charakteren.

WERTUNG **70%**

GENRE-CHECKER

ACT 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Midas
Internet: www.midasinteractive.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 20 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Nostalgiegefühl
- veraltete Technik
- zu kurze Spielzeit
- schlechte PAL-Anpassung

ALTERNATIVE

Seek & Destroy Koch Media
ca. 20 € Wertung: 41%

FAZIT

Zu kurz und nur für Nostalgiker geeignet.

WERTUNG **47%**

GENRE-CHECKER

STG 80% SIM 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Midas
Internet: www.midasinteractive.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 20 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + ordentliche Umsetzung
- + Story-Modus
- komplett englisch
- wer braucht so was?

ALTERNATIVE

Wer wird Millionär 2. Edition Eidos
ca. 40 € Wertung: 51%

FAZIT

Wenn man sonst nicht weiß, wohin mit seinem Geld...

WERTUNG **55%**

ESPN NFL 2K5

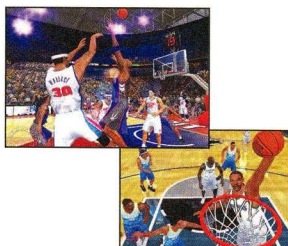


Traditionell hat es die Football ESPN-Ausgabe am schwersten sich gegen die EA-Konkurrenz durchzusetzen. Das Spiel mit John Maddens Name ist wie der Fels in der Brandung. Zumindest in den USA. Doch auch dort reagiert EA schon aufs Segas Preispolitik. Der Großkonzern aus Kanada kaufte sich prompt einen fünfjährigen Exklusivvertrag mit der NFL. Das heißt dieses ESPN NFL wird vorläufig das letzte sein, das mit der vollen NFL-Lizenz in die Läden kommt. Spätere Titel werden ihr von Hand editieren müssen, wenn ihr die Originalnamen im Spiel haben wollt. Inhaltlich und spielerisch ist an ESPN NFL 2K5 nichts auszusetzen.

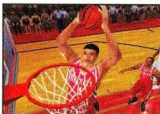


Wer also Update-Football zum gemäßigten Preis will, schlägt zu. (BS)

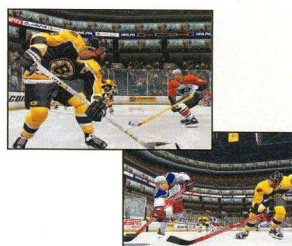
ESPN NBA 2K5



Es ist kein Geheimnis dass sich Electronic Arts beim jährlichen Neuauflegen der hauseigenen Sportspiele kein Bein ausreißt: Datenbank aktualisieren, Kosmetik am Erscheinungsbild und kleine Innovationen einbauen. Diesseits und jenseits der Industrie wurde schon länger darüber diskutiert, ob diese alljährlichen Updates ein Vollpreiskontext rechtfertigen. Sega, die es mit der ESPN-Serie kaum anders handhaben, handeln nun. In den Staaten steht die 2005er Reihe für 19 Dollar in den Regalen, in Deutschland durch Take 2 in vielen Läden für maximal 30 Euro. Wir empfehlen auf den Geldbeutel zu hören, denn ESPN NBA 2005 bietet absolut großartigen Basketball zum Budgetpreis. Der Titel ist das komplette Basketballpaket, nur dass nicht Electronic Arts darauf steht. (BS)



ESPN NHL 2K5



Wie ESPN NBA und NFL reiht sich auch die Eishockey-Ausgabe in den Club der verbilligten Sega-Sportspiele ein. Wir sagen es noch einmal: Ihr müsst deswegen auf nichts verzichten. Im Gegenteil. Viele Details sind neu. Prügeln auf dem Eis macht 2005 noch mehr Spaß als zuvor, da Visual Concepts das Kampfsystem erweitert hat. Was da abgeht, ist schon ein vollwertiges Beat'em-Up. Ebenfalls sehr interessant ist der neue Party-Modus, der 15 Minispielen rund ums Eishockey bietet. Hier heißt es Controller und die Hand nehmen und gleich verstehen, was zu tun ist. Leider wird dieser Modus in Europa nicht online spielbar sein. Änderungen



im Gameplay werden übrigens nur den absoluten ESPN-Fans auf-fallen. (BS)

GENRE-CHECKER

SPS
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Take 2
Hersteller: Visual Concepts
Internet: www.espn-games.de
Erhältlich: 14.01.2005 Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + volles NFL-Programm
- + top spielbar
- + gewohnt gute Präsentation
- + NFL-Gefühl

ALTERNATIVE

Madden NFL 2005 EA
ca. 60 € Wertung: 91%

FAZIT

Die günstige Alternative zu Madden.

WERTUNG **88%**

GENRE-CHECKER

SPS
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Take 2
Hersteller: Visual Concepts
Internet: www.espn-games.de
Erhältlich: 14.01.2005 Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + physikalisch korrekte Spieler
- + volle Lizenz
- + schneller Einstieg
- + günstig

ALTERNATIVE

NBA Live 2005 EA
ca. 60 € Wertung: 86%

FAZIT

Viel NBA zum angemessenen Preis.

WERTUNG **87%**

GENRE-CHECKER

SPS
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Take 2
Hersteller: Visual Concepts
Internet: www.espn-games.de
Erhältlich: 14.01.2005 Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 Min Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Party-Modus
- + günstig
- + vollwertiges Produkt
- nicht online spielbar

ALTERNATIVE

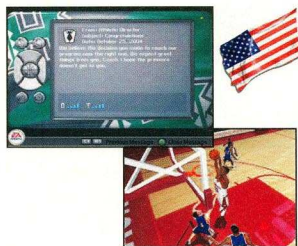
NHL 2005 EA
ca. 60 € Wertung: 89%

FAZIT

So spaßig war die NHL lange nicht mehr.

WERTUNG **88%**

NCAA March Madness '05



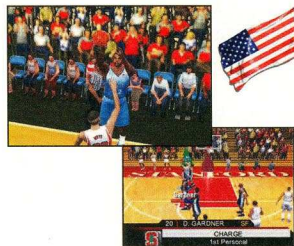
Nachdem wir schon ein paar Mal mit College-Football beglückt worden sind, kommt nun auch der College-Basketball an die Reihe. Hier wird in den USA ein Großteil der späteren Spieler für die NBA herantrainiert, gewissermaßen also die Schauspielschule zur großen Profi-Basketballbühne. Bis auf das Setting gleicht *March Madness* so ziemlich jedem anderen auf Simulation ausgelegten Basketballspiel. Dank einer simplen und durchdachten Steuerung gelingt euch schon nach kurzer Zeit ein sauberes Spiel mit viel Technik und Taktik. Schade nur, dass der SIM-Aspekt des Spiels, in dem ihr als College-Trainer eure Mannschaft diszipliniert und stets auf Top-Level halten müsst, ein wenig aus dem Ruder läuft. Leicht angestaubte Optik zieht die Wertung ebenfalls noch einmal nach unten. (BK)

Gretzky NHL 2005



Reichlich spät im Vergleich zur Konkurrenz versorgt uns nun auch die Spiele-schmiede 989 nach recht langer Abstinenz vom Puck mit einem Eishockeyspiel zur Saison 2005. Prominente Lizenz-Unterstützung fanden die Jungs und Mädels beim NHL-Veteranen Wayne Gretzky. Die eigentliche Programmierung hat 989 allerdings den Page 44 Studios überlassen, die zwar vor einigen Jahren bereits Hockeyspiele kreierte, sich seitdem aber vom Eis zurückgezogen haben. Und das merkt man dem Titel auch an. Trotz einiger spaßiger Spielmodi wie der Gretzky-Challenge mit ihrem kleinen Situationsherausforderungen oder auch dem EyeToy-Modus, in dem ihr euer eigenes Foto über das Gesicht eines Spielers legen könnt, wirkt das Gameplay einfach veraltet, angestaubt und zu grob. (BK)

ESPN College Hoops 2005



College-Ligen scheinen momentan auf den Zeitgeist der Zockkultur zu passen wie die Faust aufs Auge. Vor allem die NBA-Talentschmiede der USA kommt bei den Softwareentwicklern so richtig in die Gänge. Der neueste Teil aus dem Hause Visual Concepts ist *College Hoops 2005*. Besonders gut gefällt uns hier die enorm realistische Spielphysik. Eure virtuellen Athleten haben spürbare Masse. Das bedeutet, wenn sie mitten im Spurt liegen, könnt ihr nicht einfach so eine 180-Grad-Wende hinlegen. Auch das Freiwurfsystem des Spiels versucht, eure Sinne ganz aufs Fingerspitzengefühl statt auf eingelebende Timing-Leisten zu eichen. Das bedarf ein wenig der Übung, kommt aber gut rüber. Zusammen mit einem breit ausgebauten Coach-Modus und einer sehr modernen, spritzigen Engine könne wir getrost sagen: Mehr davon! (BK)

GENRE-CHECKER

SPS
90%

SIM
10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: EA Sports
Internet: www.ea.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 15 Min Preis: ca. 80 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + vernünftige Steuerung
- + stylische Animationen...
- ...leider ohne vernünftige Modelle
- erhebliche Featureschwächen

ALTERNATIVE

NBA Live 2005 EA
ca. 60 € Wertung: 86%

FAZIT

Schwache NBA Live 2005-Nachgeburt.

WERTUNG **74%**

GENRE-CHECKER

SPS
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Page 44 Studios
Internet: www.page44.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 30 Min Preis: ca. 80 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + solider Arcade-Hockeyspaß
- zu alt, zu spät, zu grob
- mittelschwere Clipping-Bugs
- zu lasche Defence-KI auf beiden Seiten

ALTERNATIVE

NHL 2005 EA
ca. 60 € Wertung: 89%

FAZIT

Geht ganz einfach zwischen den Alternativen unter.

WERTUNG **68%**

GENRE-CHECKER

SPS
70%

SIM
30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import
Hersteller: Visual Concepts
Internet: www.sega.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 30 Min Preis: ca. 80 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + realistische Basketball-Engine
- + gut ausgebauter Coach-Modus
- + tolles Freiwurfsystem
- Balanceprobleme zwischen Star-Spielern

ALTERNATIVE

NBA Live 2005 EA
ca. 60 € Wertung: 86%

FAZIT

Jung. Schnell. Wendig. Macht richtig Laune!

WERTUNG **87%**

Growlanser Generations



O oooold Skool! Und wie alt! Meine Herren, die Grafik erinnert uns rübit an die Anfänge der PSOne-Zeiten. Natürlich weiß jeder RPG-Feinschmecker da draußen, dass der Anbeginn der PSOne-Zeiten ein wahres Festmahl für Rollenspieler war. *Growlanser: Generations* ist ein Doppelpack bestehend aus den bisher nur in Japan verfügbaren Taktik-RPG-Titeln *Growlanser II* und *Growlanser III*. Yup, zwei Spiele zum Preis von einem. Schon mal eine feine Sache, die evtl. auch den teuren Import lohnt. Man muss allerdings zugeben, dass die Storyline beider Spielen zusammen immer noch schlechter ist als der zum dritten Mal aufgeführte Plot der lokalen Seifenoper im offenen Kanal

Brunzschwitz Mitte. Hier geht es allein um durchaus unterhaltsame RPG-Kampfstrategie. (BK)

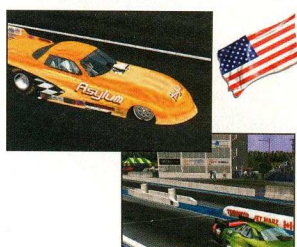
High Rollers Casino



O h...mein...Gott. Als ich hier vor fünf Jahren angefangen habe, war eines der ersten Spiele, das ich zu testen hatte, *Jodas Story* für den Uralt-Gameboy. Damals dachte ich, es kann nicht mehr schlechter werden. Heute muss ich gestehen: Es kann! Ich weiß nicht was für einen schlechten Baum die Entwickler hier geraucht haben, aber es muss ein saftiges Kraut gewesen sein! So einen Haufen absolut sinnfreier Bits & Bytes haben wir selten gesehen. Die unwahrscheinliche Blödsinnigkeit, mit der die KI in dieser extrem mageren Las Vegas-Casino-Spielesammlung gegen euch im Poker, Black Jack & Co. zu Felde zieht, lässt einen wirklich nur noch auf die

Knie fallen und um eine Tasse Zyankali biten. Absoluter Totalausfall! (BK)

IHRA Pro. Drag Racing



W er öfters mal bei DSF oder Euro-Sport reinschaut, hatte vielleicht schon die Gelegenheit, Drag Racing kennen zu lernen. Unterm Strich treffen sich in diesem Rennsport zwei brutal hoch gezüchtete PS-Raketen, um nebeneinander einen puren Sprint-Wettbewerb über eine urgerade Strecke hinzulegen. Ein solches Drag-Rennen dauert gerade mal einige Sekunden. Und genau an diesem Detail beginnt auch hier unsere Tour in den Brechreiz. Das Spiel hat ganz einfach null Gehalt. Zwar lassen sich Autos tunen und frisieren, aber das war's dann auch schon. Haut vier Sekunden aufs Gas, Rennen vorbei. Noch dazu ist dieser Nitroklumpen armselig zusammengeschustert worden.

Nicht einmal Pause drücken geht ohne Zehn-Sekunden-Ladezeit ab. Lieblos, substanzlos, nervig. (BK)

GENRE-CHECKER

RPG 70% STG 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import.
Hersteller: Atlus Software
Internet: www.atlus.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch, USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 45 Min Preis: ca. 80 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

+++ ++++ +++++

- + sehr sauberes, kurzweiliges
- + Kampfsystem
- Erstspiel plus Gratisnachschat
- Großmütters Grafik

ALTERNATIVE

Der Herr der Ringe: 3. Zeitalter EA
ca. 60 € Wertung: 86%

FAZIT

Schonkost für FF Tactics-Fans.

WERTUNG **73%**

GENRE-CHECKER

Schmarrn 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import.
Hersteller: Bethesda Softworks
Internet: www.bethsoft.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch, USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 5 Min Preis: ca. 80 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

+++ ++++ +++++

- taugt noch nicht mal als Minispiel
- Aus dem Amiga-Zeitalter sind wir raus
- KI = komplette Idiotie
- kein Eimer dabei zum Reinkubeln...

ALTERNATIVE

Leisure Suit Larry Vivendi
ca. 60 € Wertung: 86%

FAZIT

Da gehört wirklich die Bank gesprengt.

WERTUNG **19%**

GENRE-CHECKER

RSP 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import.
Hersteller: Bethesda Softworks
Internet: www.bethsoft.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch, USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 10 Min Preis: ca. 80 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

+++ ++++ +++++

- + Ausflug in neue Genrebereiche
- zusammengeflacktes Ladezeiten-Festival
- Dauerspaaipotential einer Grippempfung
- Tuning ein heiteres 50-50-Ratespiel

ALTERNATIVE

Flatout Empire
ca. 60 € Wertung: 80%

FAZIT

Ohne Bremsschirm mit Mach 1 gegen die Wand.

WERTUNG **36%**

RIDDICK

Chroniken eines Kriegers

Größerer Bizeps als Wortschatz oder gutes Sci-Fi-Kino?

Sbox-Spieler wissen mehr. Während der gemeine Kinogänger dem Inhalt des Vin Diesel-Streifens meist skeptisch gegenüberstand und über massive Logikfehler und Plotlücken moserte, haben Bewältiger des Xbox-Überraschungshit 2004 *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* etwas mehr Durchblick. Erst recht jene, die sich an unsere Liste in Ausgabe 5/04 hielten. Deshalb vorweg: Wer nicht im Wust der Inhaltslücken untergehen will, sollte erst das Spiel zocken, dann *Pitch Black: Planet der Finsternis* schauen, als nächstes die Anime *Dark Fury* in den Player schieben und letztlich die *Chroniken eines Kriegers* ins Auge fassen.

Diesel Power

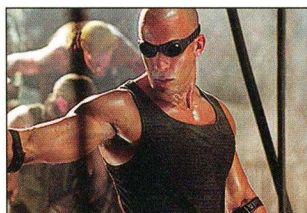
Auf der Flucht vor den Söldnern, die das auf Riddick ausgesetzte Kopfgeld kassieren wollen, kehrt Riddick (Vin Diesel) nach Neu Mekka auf Helios zurück. Dort findet er sich ahnungslos inmitten eines intergalaktischen Krieges wieder. Die Sekte der Necromonger

ist auf einem Kreuzzug durch das Universum und hat dabei nur das Ziel der Vernichtung. Klar, dass es nun alleine an Anti-Held Riddick liegt, das Schicksal der Menschheit noch zum Guten zu wenden. Eine simple Story, mag man denken, dennoch leidet der Kampf Riddicks unter teils haarstäubenden Drehbuchschwächen. Im Prinzip war es aber immer schon en vogue, opulente Sciencefiction-Produktionen mit einem schwachen Plot auszustatten. Bei *Riddick* soll dieser Umstand also nicht überproportional bewertet werden. Was bleibt, ist ein herrlich grummelnder Vin Diesel und teils schon als episch zu bezeichnende Schlachten im *Star Wars*-Stil. Glücklicherweise hat es Universal geschafft, den Film in einer würdigen Bildqualität zu präsentieren. Vor allem die farblichen Extreme sind sehr sauber. Das viele Tiefschwarz und Blütenweiß kommt nahezu ohne Artefakte aus. Auch der Detailgrad ist absolut gelungen. Großes Lob auch für den 5.1.-Mix. *Riddick* leistet sich auch

hier keine Schwächen. Die Extras beziehen sich mehr auf die Vorgesichte des Films. Sicher auch eine gute Idee, um vor allem den Kinokritiken entgegen zu wirken. Übrigens befindet sich auf der DVD noch eine Demo des Xbox-Spiels. Wer *Riddick* also noch nicht gespielt hat, sollte es sich spätestens dann einmal gönnen. (BS)



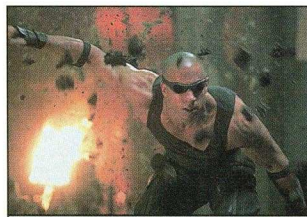
Komisch: Im Film ändern sich die Lichtverhältnisse nicht wirklich stark. Dennoch



Tanktop und Schutzbrille: So sehen moderne Helden aus. Diesel ist einfach cool.



Ja, die eine oder andere Hantel hat Diesel sicher bewegt. Dicke Oberarme als Markenzeichen.



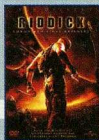
Es explodiert nicht bloß einmal etwas im Film. Und das ist gut so. Popcornkino at it's best.



Keine Pupillen. Riddick ist lichtempfindlich, was seine starke Schutzbrille erklärt.

KURZ + KNAPP

OT: Chronicles of Riddick
Vertrieb: Universal
Internet: www.universal.de
Land: USA
Jahr: 2004
Genre: Action
Länge: ca. 114 Min.
Preis: ca. 20 €
Erhältlich: Jetzt!



REGIE

David Twohy

DARSTELLER

Vin Diesel, Alexa Davalos, Karl Urban

Bild: 16:9 Ton: FSK: 12

Film:
Bild:
Ton:
Extras:

FAZIT

Diesel in seiner Paraderolle, plus dicke Effekte. Hirn aus, Film ab!

GESAMT

MATRIX COLLECTION

Das ist ja ein dickes Ding, diese Collection. Auf zehn DVDs gibt's das volle Matrix-Programm. Neben dem wegweisenden ersten Teil der Trilogie sind noch die beiden Fortsetzungen, der Animafilm *Animatrix* und Footage von den Aufnahmen zum Videospiel *Enter the Matrix* zu sehen. Die restlichen Scheiben werden von einer Armada an Zusatzmaterial belegt. Vieles davon ist natürlich nicht wirklich sinnvoll, doch als Ganzes ist diese Collection ein gelungenes Werk. Man muss vor allem Teil zwei und drei nicht mögen, doch die Collection ist derzeit die einzige Möglichkeit um an die remasterte Version des Originalfilms zu kommen. Der sieht auch im direkten Vergleich viel schärfer aus, als die zu Budget-

preisen erhältliche Vanilla-DVD. Auch der Soundmix wurde aktuellen Standards angepasst. *The Matrix* hatte zwar schon 1999 einen tollen Sound, doch nun ist er noch besser. Wer ein paar Euro drauflegt, bekommt die Limited Edition mit Neo-Figur und dickem Booklet. **(BS)**



Da hat Mr. Anderson alias Neo aber mächtig aufgeräumt. Leider ist **Matrix Reloaded** deutlich schwächer als der erste Teil.

KURZ + KNAPP

OT: The Ultimate Matrix Collection
Vertrieb: Warner Home
Internet: www.warnerhome.de
Land: USA
Jahr: diverse
Genre: Sciencefiction
Länge: ca. 398 Min.
Preis: ca. 60 €
Erhältlich: Jetzt!



REGIE

Andy & Larry Wachowski

DARSTELLER

Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Ann Moss

Bild: 16:9 Ton: FSK: 16

Film:
Bild:
Ton:
Extras:

FAZIT

Dicker Umfang und ein revolutionärer Film. Fans haben keine Alternative.

GESAMT

I, Robot (Special Edition)

In der Zukunft hat die Robotik mehrere gewaltige Vorwärtssätze getan, so dass die Maschinen in praktisch jeden Aspekt des menschlichen Lebens integriert wurden. Besonders das brandneue Modell der Nestor 5-Serie scheint alles bisher da gewesene in den Schatten zu stellen. Detective Del Spooner (Will Smith) vertraut der neuen Roboter-generation nicht, was ihm seinen Job als Polizist nicht gerade erleichtert. Durch den Tod eines Freundes wird er in einen Fall hineingezogen, bei dem es um die Verletzung eines der unversellen Gesetze der Robotik geht: Du sollst nicht töten...

Die technische Seite des Films überzeugt tadellos, doch sind es vor allem die

packende Story und die teils geradezu unheimlichen Bilder die den Zuschauer bis zum Ende an den Fernsehsessel fesseln. Gleiches gilt auch für Bild, Ton und Zusatzmaterial, dass gerade die SE liefert. Absolut empfehlenswerte DVD. **(CS/BS)**



Will Smith als **Zukunftsskeptiker**. Der einstige Komiker ist zum Charaktertermin geworden.

KURZ + KNAPP

Original Titel: I, Robot
Vertrieb: Fox Home
Internet: www.fox.de
Land: USA
Jahr: diverse
Genre: Science Fiction
Länge: ca. 398 Min.
Preis: ca. 23 €
Erhältlich: Jetzt!



REGIE

Alex Proyas

DARSTELLER

Will Smith, Bruce Greenwood, Bridget Moynahan

Bild: 16:9 Ton: dts FSK: 12

Film:
Bild:
Ton:
Extras:

FAZIT

Tolle Optik mit Message – unbedingt zumindest ansehen.

GESAMT

SHANGHAI KNIGHTS

Wo Jackie Chan draufsteht, ist auch Jackie Chan drinnen. Schon seit den 70ern prügelt sich der chinesische Kampfsportspezialist mit einer dicken Portion Humor durch diverse Eastern und Komödien. Mit Owen Wilson als Partner verschlägt es Chan alias Chon

Wang erst in den wilden Westen und dann ins viktorianische London. Dass die beiden die Schwester Wangs suchen, die den Mörder ihres Vaters jagt, wird fast zur Nebensächlichkeit. Der Film lebt von Chans verrückten Kampfsequenzen und dem gelungenen Humor der beiden

Hauptakteure. Vor allem Wilsons Auftritt als Gigolo-Kellner sorgt für Lacher. Dennoch, hat man einen Chan-Film gesehen, kennt man sie alle. Liebt man diesen, liebt man alle. Technisch ist die DVD keine Referenz. Bild und Ton sind ordentlich, können aber kaum mit einer Spitzenproduktion mithalten. Was die Boni angeht, müssen sich Chan-Fans mit Standardbeigaben begnügen. Das Making-of ist dabei leider der Höhepunkt. (BS)



Vom Duo zum Trio: Die beiden Chaoten haben Wangs Schwester endlich gefunden.

KURZ + KNAPP

Original Titel: Shanghai Knights
Vertrieb: Universum
Internet: www.universum-film.de
Land: USA
Jahr: 2003
Genre: Komödie
Länge: ca. 110 Min.
Preis: ca. 15 €
Erhältlich: Jetzt!



REGIE

David Dobkin

DARSTELLER

Jackie Chan, Owen Wilson

Bild: 16:9 Ton: FSK: 12

Film:

Bild:

Ton:

Extras:

FAZIT

Chans Verrenkungen genießen und mal herzlich lachen – gute Unterhaltung.

GESAMT

DER HERR DER RINGE Trilogie

Eigentlich mögt ihr die Herr der Ringe-Trilogie und seid Sparfüchse? Falls das zutrifft und ihr darüber hinaus noch keine DVD der Reihe habt, dann unbedingt weiter lesen. Warner bietet nun alle drei Filme in den Langfassungen in einer Box an. Sage und schreibe zwölf DVDs beinhaltet dieses Set. Sechs der Scheiben werden von den Filmen verschlungen. Je zwei DVDs pro Film, die jeweils in DD 5.1. EX und DTS ES vorliegen. Das Bild der Langfassungen

ist trotz der Verteilungen auf je zwei DVDs leider nie perfekt gewesen, aber auch Lichtjahre von der Mittelmäßigkeit entfernt. Der Ton hingegen ist durchgehend Referenz. Neues Bonusmaterial gibt es nicht. Diese Box ist im Prinzip nur eine Zusammenfassung der drei im Handel befindlichen Extended Versions. Bei einem durchschnittlichen Verkaufspreis des Sets von rund 80 Euro ergibt sich eine Ersparnis von etwa 30 Prozent. (BS)



Auch das Bonusmaterial der Herr der Ringe-Reihe ist enorm umfangreich.



Sehr aufgeräumt und schlicht präsentieren sich die Menüs der Box.

KURZ + KNAPP

Original Titel: The Lord of the Rings-Trilogie
Vertrieb: Warner Home
Internet: www.warnerhome.de
Land: USA
Jahr: diverse
Genre: Fantasy
Länge: ca. 672 Min.
Preis: ca. 80 €
Erhältlich: Jetzt!



REGIE

Peter Jackson

DARSTELLER

Elijah Wood, Sir Ian McKellen, Viggo Mortensen

Bild: 16:9 Ton: dts FSK: 16

Film:

Bild:

Ton:

Extras:

FAZIT

Filmgeschichte, in einer Box zusammengefasst.

GESAMT

SPIDER-MAN 2

Neben dicken Spezialeffekten war Regisseur Sam Raimi auch ein guter Storyschreiber wichtig. Diesen Job übernahm Comicbuch-Experte Michael Chabon, der dem Charakter des Spinnenmanns viel emotionalen Tiefgang verpasst. So ist *Spider-Man 2* nicht nur großes Kino fürs Auge, sondern bietet auch eine Menge Inhalt. *Spider-Man 2* ist außerdem durch eine riesige Marketingmaschine gefördert worden. Der Einsatz soll auch bei Columbia TriStar nicht enden, was die DVD angeht. Hier müssen wir euch aber etwas enttäuschen. Das Bild ist leider nur unwesentlich besser als das des ersten Teils. Dieses war sicher nicht schlecht, konnte aber nicht mit den Besten der Besten

mithalten. Akustisch geht es auch in Teil zwei weniger zur Sache als erwartet. Dialoglastigkeit geht auch hier vor krachendem Sound. Bei den Boni gibt's wieder eine Menge PR-Material zu sehen, das aber auch schon vor dem Film bekannt war. (BS)



Peter Parker erscheint öfters in Montur als in Teil eins, doch sein Auftritt in zivil kommt nicht zu kurz.

KURZ + KNAPP

Original Titel: Scary Movie 3
Vertrieb: Columbia TriStar
Internet: www.cthe.de
Land: USA
Jahr: 2004
Genre: Action
Länge: ca. 122 Min.
Preis: ca. 20 €
Erhältlich: Jetzt!

REGIE

Sam Raimiller

DARSTELLER

Tobey Maguire, Kirsten Dunst,
Alfred Molina

Bild: 16:9 Ton: FSK: 12

Film:
Bild:
Ton:
Extras:

FAZIT

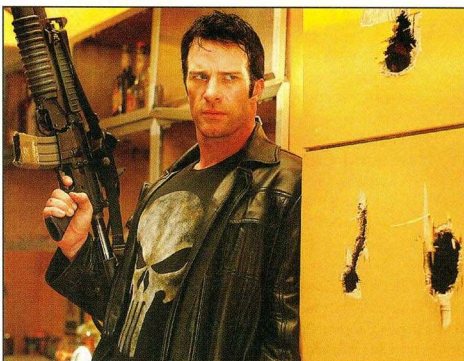
Sehr gute Comicumsetzung, die leider nicht die perfekte DVD bekommen hat.

GESAMT

THE PUNISHER

Die anderen Marvel-Kollegen haben es da deutlich leichter. Als einer der wenigen Comichelden muss Frank Castle als Punisher völlig ohne Superkräfte auskommen. Sein Kampf gegen Verbrecher aller Art beginnt mit dem Mord an seiner gesamten Familie. Auftraggeber war der Unterweltboss Howard Saint, der durch Ex-Cop Castle einen seiner Söhne verlor. Schwer bewaffnet verfolgt Castle einen cleveren Plan, um Saint alles zu nehmen, was er liebt, bis er ihn schließlich selbst zur Strecke bringt. Diese Comicverfilmung unterscheidet sich deutlich von X-Men und Co. *Punisher* ist ein düsterer, knallharter Racheakt, der auf DVD noch einige Minuten länger ist. Vor allem die Tötungssequenzen werden auf der Exten-

ded Version komplett gezeigt. Das Bild offenbart geringe Schwächen, wie Kratzer oder kurzzeitige Unterbelichtungen. Da der Film aber sehr dunkel ist, ist das zu verschmerzen. Der Ton ist hervorragend abgemischt und nutzt alle Kanäle voll aus. Die Boni sind leider recht uninteressant. (BS)



Das T-Shirt mit dem Totenkopf ist des Punishers Markenzeichen im Kampf gegen das Böse.

KURZ + KNAPP

Original Titel: The Punisher
Vertrieb: Columbia TriStar
Internet: www.cthe.de
Land: USA
Jahr: 2004
Genre: Action
Länge: ca. 118 Min.
Preis: ca. 25 €
Erhältlich: Jetzt!

REGIE

Jonathan Hensleigh

DARSTELLER

Tom Jane, John Travolta, John Pinette

Bild: 16:9 Ton: FSK: 18

Film:
Bild:
Ton:
Extras:

FAZIT

Comicverfilmung mal anderes: Duster und völlig ohne Superkräfte.

GESAMT

POSTHÜTTE

Yooahoo

Die letzten paar Wochen standen voll und ganz im Zeichen von *GTA*. Wie ihr euch sicher vorstellen könnt, hatten wir keine Chance, diesem Thema auch nur halbwegs zu entgehen. Meine Posthütte wurde praktisch mit Gangsta-Stuff überflutet. Ich konnte noch nicht mal das sichere Redaktionsgebäude verlassen, um eine Pizza für die Kollegen abzuholen, ohne auf meiner Tour Briefe hinterher geschmissen zu bekommen. Einem besonders bössartigen Paket, das auf mein Nasenbein ausgerichtet war, konnte ich gerade noch so ausweichen. Als ich dann endlich mein scheinbar sicheres Hood erreichte und erleichtert vor meinen Computer sackte, erwarten mich dort – na ratet mal – eine ganze Gang von Emails aus San Andreas. Angesichts der Tatsache, dass ich diese Zeilen hier gerade mit einer Hand schreibe (da ich meine zweite bisher noch nicht aus dem Hügel an Take 2-Lobeshymen befreien konnte), würde ich einfach mal sagen: Noch nie zuvor hat euch ein Spiel mehr begeistert. Nehmt es mir also bitte nicht krumm, wenn ich aus dem eben angesprochenen Hügel nur einen Brief herausgepickt habe, der hier im Namen aller CJ-Homies seinen Ehrenplatz findet. Ich bin ja jetzt nicht sooooo der Fan von Spielen mit diesem garstigen, roten Glibber an jeder Ecke, aber selbst ich muss zugeben, dass ich vom neuesten Teil der Gangstersaga schwer beeindruckt bin. Die Dimensionen des Spiels allein machen mich schon kirre. Ich meine, wer kann so etwas überhaupt gestalten? Wie lange dauert es, um eine Welt wie San Andreas von der Landkarte bis zur atmenden, lebenden, virtuellen Realität zu basteln? Da kann selbst einem sonst eher ruhigen Posthüttenonkel vor Ehrfurcht die Salamipizza in den Schoß fallen. Bleibt nur eine Frage: Was, bitte, soll da im nächsten Teil noch kommen?

Euer Homeboy Onkel Tom

100% für CJ!

Servus Onkelchen!

Eigentlich wollte ich dir diesen Brief ja schon vor 2 Wochen schreiben. Aber ich konnte nicht. Es ging nicht. Ich meine, ich hab es echt versucht, aber ich kam nicht von der PS2 weg. Dieses Wochenende habe ich doch glatt eine Nacht durchgemacht und nur gezockt. Mein Computer steht nur einen Tisch weiter, aber den habe ich seit langem nicht mehr aus der Nähe gesehen. Warum? Ganz einfach, in meiner PS2 rotiert gerade *GTA: San Andreas*. Dieses Spiel ist ja wohl so was von hammergeil! Man kann ja hier echt alles machen, was man will. Ich spiele es jetzt seit drei Wochen nonstop und finde immer noch neues Zeug, obwohl ich es eigentlich schon längst durch hab. Das Rennfahren und die Freundinnen zum Beispiel. Das ist ein echtes Minispiel im Spiel. Und die Welt ist dermaßen fett, dass man, wenn man an einem Ende der Karte angekommen ist, den Anfang schon wieder vergessen hat. Manchmal leihe ich mir nur ganz einfach einen Banshee oder einen anderen Flitzer aus, lasse ihn

auftunen (mit 10x Nitro, versteht sich) und heize quer durch die Straßen und Highways von San Andreas. Und obwohl ich das jetzt schon seit drei Wochen mache, hab ich immer noch nicht alles gesehen. Die illegalen Straßenrennen sind da ja auch absolute Spitze! Deswegen allein ist das Spiel schon einen Award wert! Man findet an jeder Straßenecke wieder ein neues Minispiel oder einen neuen Job. Und wenn man darauf mal keinen Bock hat, kann man sich einfach in einen Panzer oder in einen Kampfflieger setzen und damit die halbe Stadt zerlegen. Jetzt muss ich aber mal fragen: Warum bekommt ein dermaßen geiles Spiel von euch keine 100%? Es kann doch echt nicht mehr besser werden!

Fabian Kerlitz

Onkel Tom: Ich erinnere mich noch gut, als damals in Japan *Zelda: Ocarina of Time* für das N64 in die Läden theken wanderte. Die Schulen waren wie ausgestorben. Man konnte meinen, ganz Nippon wäre von



einer Grippewelle überschwemmt worden. Das war das letzte Spiel, das es fertig gebracht hat, uns so dermaßen mit einem blanken Gesichtsausdruck vor unsere Konsolen zu fesseln. Es braucht schon einiges, um einen eingefleischten Redakteur in ein solch nachhaltiges Delirium zu schicken, wie *GTA: SA* das mit unseren Kollegen geschafft hat. Ich hätte Schröder & Co. am ersten Tag in San Andreas mit einer Stricknadel einen Arm abstechen können, ich glaube, das hätten die gar nicht mitbekommen. Wahrscheinlich hätten die nicht mal geblinzelt. Man könnte ja einen Frame verpassen auf dem Bildschirm. 100% bekommt kein Spiel. Das Statement hab ich neulich erst in unserer Schwesterzeitschrift *Xbox Games* abgefeuert, da gab es eine ähnliche Frage. 100% ist nur ein theoretischer Wert. Das perfekte Spiel gibt es nicht, denn wenn ein perfektes Spiel auf dem Markt wäre, bräuhete man keine anderen Spiele mehr, da es unter anderem über unendlich viel Dauerspaß verfügen müsste. Und dazu müsste es sich schon in eurer PS2 von selbst ständig neu programmieren und weiterentwickeln. Was aber tatsächlich stattgefunden hat, war eine Diskussion an unserem Konferenztisch (der Kaffeemaschine) über die höchste Wertung, die es im Hause Brästein jemals gegeben hat. Ben hat das Spiel offiziell getestet und stand zwischen einer Endwertung von endgeilen 98% und sagenhaften 99%. Das muss man sich mal vorstellen. 99%. Das ist der höchste Wert, den wir praktisch vergeben können. Leider haben es dann einige Grafikfehler nicht zugelassen, die 99% unter den Test zu setzen. Trotzdem ist *San Andreas* jetzt bereits eine lebende Legende. Was da noch kommen soll? Wir können es euch ehrlich gesagt nicht verraten. Aber gespannt drauf sind wir trotzdem!





Brief des Monats

Hirnaufsatz

Hi,

Als ich neulich wieder mal über Gott, die Welt und die Zukunft der Videospielindustrie nachdachte, kam ich bei letzterem zu einigen sehr interessanten Überlegungen, die ich mal kurz zusammenfasse: Da die Grafik sich unaufhaltsam der Fotorealität nähert, wäre der nächste logische Schritt, das Userinterface weiter zu entwickeln. Man stelle sich mal folgende Konsole vor: Videoanschluss an den normalen Fernseher oder alternativ zu einer Videobrille – diese reagiert auf die Kopfbewegungen (integrierter Sensor oder mittels Infrarotreflektoren) und ermöglicht so vollkommen freie Sicht im 3D-Spiel – außerdem können beide Augen getrennt angesprochen und somit echtes 3D erzeugt werden, so real wie die Realität. Der (Funk-) Controller kann konventionell zum normalen Spielen verwendet, oder in der Mitte getrennt werden. Dann hat man in jeder Hand eine „Halbte“, die natürlich über Bewegungssensoren verfügt. Man stelle sich vor: Freies Zielen mit beiden Händen in Shootern, ...zusammen mit der 3D-Sicht ein noch nie da gewesenes Spielgefühl. Abgerundet mit 3D-Sound würde dieses System sowohl den gewöhnlichen Spieler am Fernseher, als auch den Hi-Tech-Begeisterten mit Videobrille und Sensoren ansprechen. Es wäre nicht nur das Traum-System für Gamer, sondern auch technisch in näherer Zukunft realisierbar. Was haltet ihr in der Redaktion bzw. eure Leser von diesen Prognosen/Gedankenspielen? Sonst noch alles Gute und viel Spaß bei der Arbeit wünscht,

Franz Petritsch

Onkel Tom: Yep, das ist mit Sicherheit ein verdammt interessanter Ansatz. Innovation muss ja nicht immer nur in der Software selbst stattfinden, auch die Eingabe und Ausgabe hat da noch reichlich Platz für neue Ideen. Übrigens sind deine Einfälle in sanften Ansätzen auch schon vorhanden. Denke doch nur mal an die EyeToy-Software hier in Sonyland. Die kleine Kamera hat über Nacht der gesamten Industrie völlig neue Möglichkeiten eröffnet! Oder an Dance Dance Revolution mit seiner Tanzmatte. Oder meinetwegen auch an den zarten Ansatz der Spielebrillen mit dem Virtual Boy drüben in Nintendo-land. Nachdem in den 90ern Virtual Reality-Brillen generell die hippe Idee der Unterhaltungselektronik war, hat man sich im 21. Jahrhundert von dem Einfall eines solchen Klumpchens auf den Augen ziemlich verabschiedet. Locker und frei fangen heute die Sensoren der Konsolen die Bewegungen eures Körpers ein. Trotzdem steckt die Peripherie der neuen Generation noch in den Kinderschuhen und man kann gespannt sein, was da in den nächsten Jahren noch so alles auf uns zukommt. Vor allem in Japan haben wir da schon einige revolutionäre Dinge gesehen. Unter anderem ein Spiel, das ihr nur mit purem Blickkontakt steuert. Sogar erste Sensoren, die allein auf Hirnströme reagieren, gibt es schon. Wer weiß, vielleicht spielen wir ja in 20 Jahren allein mit unseren Gedanken!

Smackdown vs. Raw. Ist ein saustarkes Spiel und der Karrieremodus taugt auch endlich mal wieder was. Auch, wenn natürlich nix so gut ist, wie der Season-Mode in Smackdown 2. Wie gefällt dir eigentlich Wrestling? Übrigens, weißt du vielleicht, ob man das hier irgendwo noch sehen kann? Als ich zum letzten Mal WWE gesehen hab, lief das noch auf TM3, aber den Sender gibt's ja nicht mal mehr.

Edlef Fabian

Onkel Tom: Ich muss zugeben, ich hab das Spiel noch nie gesehen. Ich kenne freilich den Namen und ich kenne auch den Test, aber das Game selbst habe ich bei uns nicht in Aktion erlebt. Ich meine, ich könnte jetzt natürlich in unser Archiv dackeln, die Disc auspacken und vielleicht mal eine halbe Stunde reinzocken, aber da kommen wir gleich mal zu deiner nächsten Frage: Mag ich Wrestling? Neeeee... ist nicht so mein Ding. Ich mag Boxen schon nicht und da werden 80% aller Kämpfe immerhin nicht abgesprochen, hehehe. Aber zu deinem Fernsehproblem kann ich dir helfen. Smackdown läuft jeden Freitag Abend auf Tele 5 (mein Gott, den Sender gibt es echt wieder! Zombie-TV! Die wieder Auferstanden sind unter uns!) und der Rest der Show läuft die ganze Woche über auf Premiere. Da kommen auch die PPVs, glaub ich.



MG Fotos?!?

Sag mal,

hattet ihr letztes ein paar eurer Bilder in eurem Magazin? Bei einigen Tests zu Spielen und EyeToy und so? Oder spinne ich jetzt? Oder war das gefäkt und ich hab irgendwas nicht mitbekommen??? Habt ihr etwa eure heilige Fotoabwehr etwas runtergeschraubt? So long,

Jo

Monate aufmerksam alle unsere Magazine gelesen und dabei auf die Kleinigkeiten geachtet hat, konnte sich von den schrecklichen Konterfeis so manch eines Kollegen selbst überzeugen. Habt ihr's verpasst? Na, dann schlägt die letzten paar Hefte doch noch mal durch und sperrt die Augen auf:)

T riple ?

Onkel Tom: Oho! Hat's doch noch einer gemerkt! Ich sage dazu jetzt mal gar nichts, sondern gebe an dieser Stelle nur einen winzigen Tipp ab: Wer die letzten zwei, drei

Hallo, ihr Lettersklaven!

Ich hab mir eben erst das neuste Wrestlingspiel aus dem Hause THQ gegönnt: WWE:

BriStein Verlag GmbH
Posthütte PlayGames
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

E-Mail

playgames@bristein.com

LESERTESTS

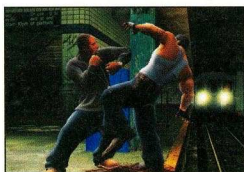
Alle Veröffentlichungen werden mit einer Überraschung belohnt. Einsendungen bitte an playgames@bristein.com.

◀ **WIR MEINTEN / DU MEINST** ▶

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 abgefahrenden Moves halten euch für einige Zeit gefangen. Leider bewegen sich die Gangstas manchmal im Zeitlupentempo. Etwas mehr Speed hätte hier gutgetan.

Björn Seum, 87 %



Na ja. Die ganzen Outfits sind zwar nicht schlecht, aber irgendwie habe ich oft das Gefühl, mein Rapper würde sich nur widerwillig meiner Steuerung beugen. Auch die Arenen: Die Interaktivität ist ja schön und gut. Aber ein wenig größer hätten die Areale schon sein dürfen.

Aaron Schweter, Erenkal, 73 %

THE URBZ Sims in the City

Stilvolle Grafik und sehr viele gute Ideen zeichnen das Stadtdébüt der Sims aus. Vor allem die einfallsreichen Arbeiten, das neue "Action Job" System und die grandiosen Gesichtsanimationen sorgen für erstklassige Unterhaltung. Nicht so gut ist die immer noch nicht verbesserte Wegfindungsroutine. Aber man kann ja immer noch die Möbel umstellen...

Christian Schmid, 88 %



Es macht Spaß, mit einem eigenen Urb durch die Clubs zu ziehen oder auf einer Parkbank zu schlafen. Jeder nach Lust und Laune! Leider ist es sehr schwierig, ein funktionierendes Appartement auf die Beine zu stellen. Man verdient einfach nicht genug Geld, es gibt zu wenig Platz und der Hund pinkelt alles voll. Trotzdem sehr lustig!

Willhelm Kessler, Schwarza, 79 %

FIGHT CLUB

Schade dass wir keinen Pitt-Klon bekommen, um dem mal so richtig das Brett zu bügeln. Trotzdem überzeugt die Grafik, die auch mit seltsamen Schmankerln wie "Knochenbruch-Zooms" aufwartet. Der Bare Knuckle-Stil kommt sehr gut rüber und auch die übrigen Filmrollen wurden überzeugend implementiert. Trotzdem... so richtig Stimmung will nicht aufkommen.

Björn Seum, 73 %



Wo ist der Film, den ich so lieben gelernt habe?! *Fight Club* ist mit dem Blockbuster nicht mehr zu vergleichen. Tyler Durden sieht seinem Alter Ego kein Stück ähnlich, die Knochenbrecher-Szenen sind einfach nur lächerlich und die Story nebensächlich. Man kann eben doch nicht Story mit Blut ersetzen. Leider.

Cian O'Brien, Langenfeld, 49 %

WWE Smackdown vs. Raw

Grafisch erste Sahne! Genialer Soundtrack! Ein erstklassiger Storymodus und Tonnen von Feintuning, Details, eingebauten Videos und Sprachsamples... Was will man mehr? Wer immer noch nicht überzeugt ist: Spielt online gegen eure Kumpels und lauscht dabei den Klängen von Powerman 5000. Während ihr Autos demoliert. Na?

Christian Schmid, 90 %



Gar nicht übel! Ich bin kein Wrestling-Fan, aber dieses Spiel sollte ein jeder PS2 Besitzer sein eigen nennen. Was hier an Prominenz aufgeboten wird sucht sicherlich seinesgleichen. Außerdem macht es wahnsinnigen Spaß mit seinen Kollegen eine Runde zu viert zu starten

Stephan Schmid, Duisburg, 80 %

SERVICE

Acclaim

Leuchtenbergstr. 20
81677 München
Hotline: 0190/824663
Mo.-Fr. 8-24 Uhr
Website: www.acclaim.de
E-Mail: hilfe@acclaimworld.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

Capcom CEG Interactive Entertainment GmbH

Barmbeker Str. 4b
22303 Hamburg
Hotline: 01805/766977
Mo.-Fr. 10-16 Uhr
Website: www.capcom-europe.com
E-Mail: Über Webformular

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

i2 studios

i2 studios GmbH
Vinckestraße 10
58636 Iserlohn
Hotline: 02371/78830
Mo.-Fr. 9-17 Uhr
Website: www.i2studios.de
E-Mail: infos@i2studios.com

Jölleneck 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@maxsupport.de

Madrics

Madrics Media GmbH
Speyerer Straße 50
69242 Mühlhausen
Hotline: 06222/93580
Mo.-Fr. 8.30-17.30 Uhr
Website: www.madrics.de
E-Mail: Support auf Website

Mitsui Deutschland GmbH

Stadthausbrücke 5
20355 Hamburg
Hotline: nein
Website: www.mitsui.de
E-Mail: info@dus.xm.mitsui.co.jp

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

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 Mediactive

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

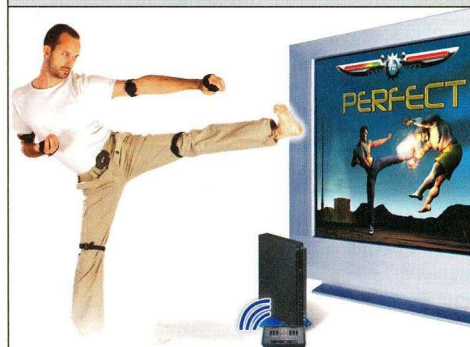
ZUBEHÖR IM TEST

BODY PAD

Entdeckt den Jean-Claude van Damme in euch!



Ausstattung des Body Pads: Vier Taster, zwei Handcontroller, ein Funksender und eine Basiseinheit.



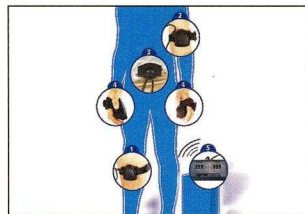
Na ja, zum **Kampfsportler** werdet ihr damit nicht, aber die Idee ist schon witzig...



Die **Kabel** sind kein allzu großes Problem, aber man sollte beim Kämpfen schon ein wenig aufpassen.

Eigentlich funktioniert das *Body Pad* ganz simpel, klingt aber vielleicht komplizierter, als es ist. Es besteht aus vier Tastschaltern, die mit kleinen Gurten an die Extremitäten geschnallt werden: Zwei an die Oberarme nahe den Ellenbogen, zwei direkt über die Kniekehlen. Wenn man nun also in "Kampfhaltung" mit angewinkelten Armen steht, werden die beiden Taster an den Armen gedrückt. Beim Zuschlagen streckt sich der Arm, was einem Loslassen des Tasters gleichkommt. Umgekehrt ist es bei den Beinen: In der Grundstellung sind die Taster noch nicht gedrückt, sondern erst beim Hochziehen des Knies, um einen Kick anzudeuten. Daher ist es wichtig, die Taster nicht zu vertauschen und falsch anzubringen, da sonst die Eingaben fehlerhaft registriert werden können.

Und siehe da, es funktioniert! Hat man das *Body Pad* richtig auf das Prügelspiel konfiguriert, macht der Fighter auf dem Schirm brav die eigenen Bewegungen nach. Mehr aber auch nicht. Denn viele Beat'em-Ups erfordern ja schon etwas komplexere Eingaben und Kombos, und da stößt das *Body Pad* an seine Grenzen. Einfache Schlag-Tritt-Kombinationen lassen sich damit aber prima ausführen. Spielerische Vorteile erlangt ihr dadurch garantiert nicht (eher im Gegenteil, mit Controller seid ihr natürlich schneller), aber es ist eine lustige Kuriosität.



Diese Grafik veranschaulicht, wo die Einzelteile **angebracht** werden.

Kick it!

Ein Funksender wird an Gürtel oder Hosensbund befestigt, dort werden die vier Taster mit Kabeln angeschlossen. Von den Arm-Tastern aus führen noch zwei weitere

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Bigben
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	59,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG



SmartJoy FRAG

Dieser Adapter ermöglicht den Anschluss von PS/2-Maus und -Tastatur an die PS2. Für acht Spiele sind bereits Konfigurationen gespeichert (u.a. für *SOCOM II*, *Ghost Recon: Jungle Storm*), die Vor-einstellungen lassen sich aber den eigenen Vorlieben anpassen. Und siehe da, es funktioniert tatsächlich: Wenn auch mit starken Einschränkungen: Da die Spiele ja nicht auf schnelle Mausbewegungen ausgelegt sind, hat man dadurch auch keinen wirklichen Vorteil. Zu schnelle Bewegungen werden mitunter auch gar nicht registriert. Damit lassen sich wohl kaum skeptische PC-Spieler zur Konsole "bekehren" und Controller-



Puristen brauchen auch nicht befürchten, dass sie jetzt irgendwie benachteiligt wären. Erhältlich über www.lik-sang.com

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Lik-Sang
Hersteller:	SmartJoy
Internet:	www.lik-sang.com
Preis:	28,90 US-\$
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

I-Trigue 3400

Das Auge hört mit, wirbt Hersteller Creative für dieses 2.1-Boxenset. Dem kann man beim Anblick dieser schicken, kleinen Boxen schon zustimmen. Aber wie bei allen Lautsprechersystemen, die eigentlich für PCs konzipiert sind, gibt es auch hier Einschränkungen: Die Bedienung erfolgt über eine Kabelfernbedienung mit Kopfhöreranschluss und Regler für Lautstärke und Bass. Die Klangqualität entspricht dem, was man in dieser Preisklasse erwarten kann: Besser als

ein Fernseher kling'ts allemal, für kleinere Räumlichkeiten reicht es wohl auch aus, aber wer nicht unbedingt auf jeden Euro schauen muss, den verweisen wir mal lieber auf Seite 16 in dieser Ausgabe.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Creative Labs
Hersteller:	Creative Labs
Internet:	de.europe.creative.com
Preis:	99,90 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

TopDrive GT3

Eine Tischhalterung gibt es nicht, dafür aber sieben(!) Saugnäpfe. Das Lenkrad an sich liegt gut in den Händen, allerdings läuft es nicht ganz glatt und "rastet" in der Mittelstellung zu stark ein, was bei Hin- und Herbewegen auf Dauer nervt. Der Vibrationsmotor ist sehr ruhig, allerdings auch etwas schwach auf der Brust. Durch eine Programmierfunktion kann die Buttonbelegung euren eigenen Wünschen angepasst werden. Der Schaltknüppel ist zwar wirklich schnell und



präzise, jedoch viel zu weit vom Lenkrad entfernt und zu weit vorne montiert. Für schnelle Gangwechsel wäre eine nähere Position weiter rechts sinnvoller gewesen.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Logic 3
Internet:	www.spectravideo.com
Preis:	44,95 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

Inferno Pad

Pimp my Joypad! Das Inferno Pad ist komplett transparent und mit wahlweise roten oder blauen Leuchtdioden ausgestattet, was für ein hübsches "Glowen" sorgt. Die Vibrationsmotoren machen sich eher durch Geräuschentwicklung als durch starke Vibrationen bemerkbar. Interessant ist die Buttonanordnung: R2 und L2 liegen deutlich tiefer auf der Rückseite des Controllers. Von der eher mittelpfächtigen Verarbeitung mal abgesehen (etwas klapprig), gibt es Schwierigkeiten, wenn man sich angewöhnt hat,

sie nicht mit den Mittel-, sondern nur mit den Zeigefingern zu bedienen. Denn so oft kommt es ja nun nicht vor, dass man L1 und L2 gleichzeitig drücken muss. Insgesamt überwiegen dann doch mehr die rein optischen Pluspunkte.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Logic 3
Internet:	www.spectravideo.com
Preis:	24,99 €
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 Verrechnungs-/ Eurocheck
☐ 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 24 132 964 101)
 (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!

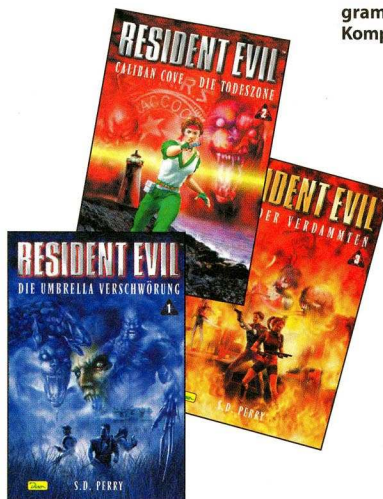
Die Vorteile liegen auf der Hand: Ein Abo spart bares Geld und jede Ausgabe wird pünktlich frei Haus geliefert. Du kannst auch andere von diesen Vorteilen überzeugen? Dann darfst du eine dieser großartigen Vermittlungsprämien einstreichen:



- ▶ **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.

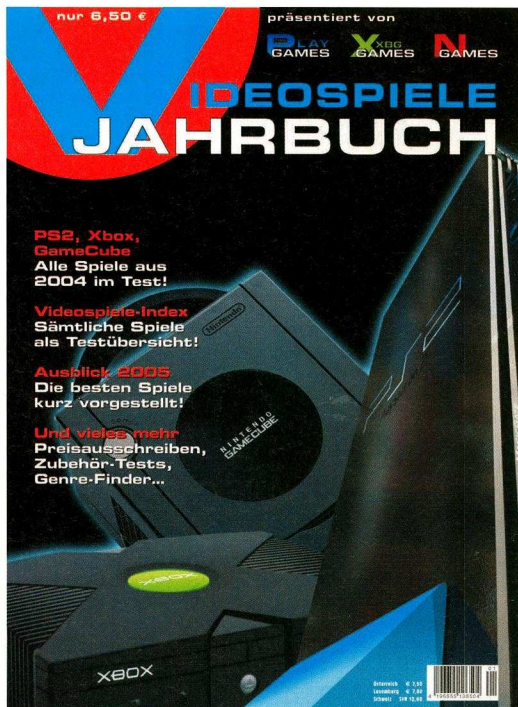
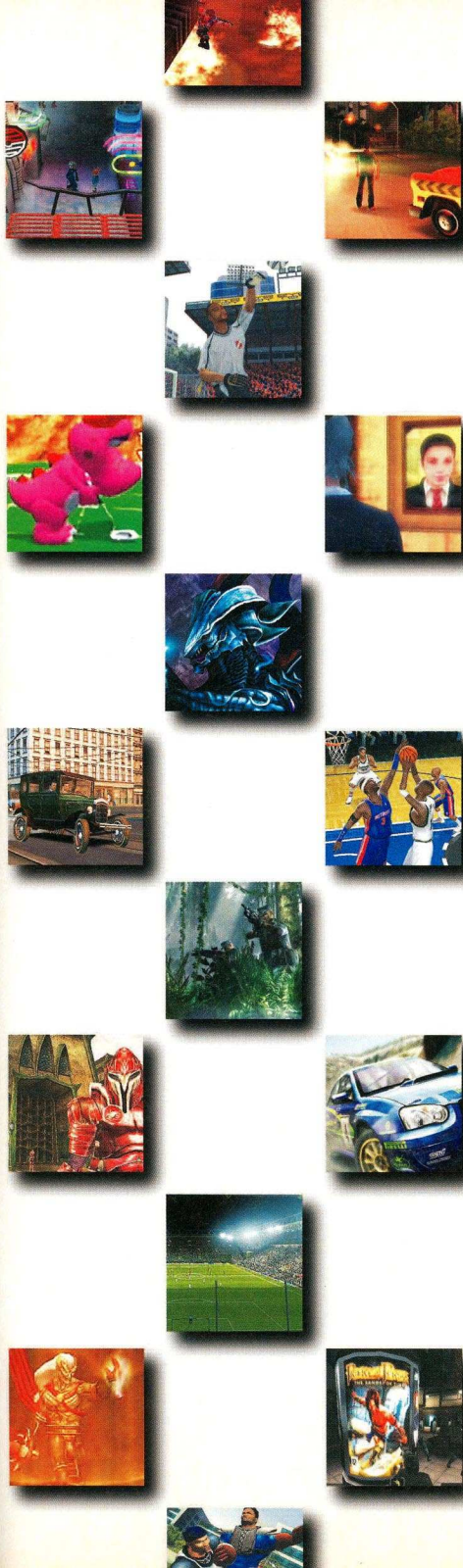


- ▶ **Resident Evil Buchpaket**
 Die ersten drei Bände der *Resident Evil*-Saga als Taschenbuchausgabe aus dem Dino-Verlag. Die ideale Lektüre für alle Horrorfans!



- ▶ **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.

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.)

Dragon Ball Z: Budokai 3

Bardock-Kapsel

Beginnt ein neues Spiel mit einem Speicherstand von DBZ Budokai 2 auf eurer Memory Card.

Bibidi-Kapsel

Beginnt ein neues Spiel mit einem Speicherstand von DBZ Budokai 2 auf eurer Memory Card.

Silver Membership Card-Kapsel

Beginnt ein neues Spiel mit einem Speicherstand von DBZ Budokai 2 auf eurer Memory Card.

Z-Modus (Gokus Wunsch)

Bewältigt Dragon Universe auf dem sehr schweren Modus.

Z2-Modus (Der Pfad der Kraft)

Bewältigt Dragon Universe auf dem Z-Modus.

Z3-Modus (Der endlose Pfad zur Kraft)

Bewältigt Dragon Universe auf dem Z2-Modus.

Mitgliedskarten

Im Spiel gibt es drei Mitgliedskarten, die ihr allesamt auf einer Insel nördlicher der Brücke ähnlich der Golden Gate Bridge finden und einkassieren könnt. Nachdem ihr ein paar mal Son Gokus Dragon Universe gezockt habt, werden alle drei freigeschaltet und können von euch eingesammelt werden. Ab Level 2/15/30 könnt ihr die Karten übrigens auch für einen richtig dicken Batzen an Punkten im Skill Shop einkaufen, wenn euch die Sucherei auf den Zeiger gehen sollte.

Ultimate Skills

Diese heftigen Movesets könnt ihr euch im Skill Shop gönnen

Baba Crystal Balls Film No. 1

Diesen Streifen könnt ihr euch aus dem Skill Shop kaufen, nachdem ihr euch alle Ultimate Move Skills gegönnt habt.

Baba Crystal Balls Film No. 2

Diesen Streifen könnt ihr euch aus dem Skill Shop kaufen, nachdem ihr euch bereits Film No. 1 einkassiert habt.

Breakthrough

Breakthrough könnt ihr für alle Charaktere einkaufen. Und zwar im Skill Shop für 75.000 Punkte je Charakter. Zunächst braucht ihr dafür allerdings die Baba Crystal Balls-Filme. Im Dragon Universe erledigt ihr dann den Rest.

Stärkster des Universums-Kapsel

Bewältigt das Dragon Universe erfolgreich mit einem der elf Charaktere auf der Z3-Schwierigkeitsstufe.

Cell Ring

Spielt die Cell-Saga erfolgreich bis zu ihrem Ende durch.

Dragon Arena

Bewältigt Dragon Universe erfolgreich mit allen elf Charakteren.

Boos Inneres

Besiegt Super Boo in seinem Inneren mit Goku oder Vegeta.

Planet Namek

Zockt erfolgreich die Namek-Saga durch.

Basis der Red Ribbon Armee

Nachdem ihr den Dragon Arena-Modus freigespielt habt, könnt ihr ab sofort auch in der Basis der Red Ribbon-Armee kämpfen.

C16

Ihn findet ihr auf dem Feld zwischen den südlichen Inseln. Packt ihn euch und bringt ihn zu Bulma in die Weststadt.

C17

Bezwingt C17 im Dragon Universe-Modus mit Piccolo als eurem Kämpfer.

C18

Bewältigt den Dragon Universe-Modus mit Kuririn.

Bardok

Zu Beginn von Dragon Universe müsst ihr rüber zu Raditz' Raumschiff fliegen, wo ihr an einem ???-Symbol vorbeikommen solltet. Begeht euch hier hinein und ihr solltet Bardok erhalten. Bei ihm handelt es sich übrigens um Son Gokus Vater, wenn ihr mit dem Namen nix anzufangen wisst.

Brolly

Besiegt Brolly beim zweiten Mal als Goku anstelle von Kid Boo.

Captain Ginyu

Den Chef des Ginyu-Sonderkommandos könnt

ihr freispielen, indem ihr ihm im Dragon Universe-Modus mit Goku niederringt.

Cell

Cell kann freigespielt werden, indem ihr ihm mit Teen Gohan im Dragon Universe-Modus besiegt.

Cell Jr.

Besiegt Piccolo in der Dragon Arena, wenn er euch in eurem Kampf unterbricht. Dazu muss euer Level zwischen 20 und 40 liegen.

Cooler

Nachdem ihr Freezer bezwungen habt, solltet ihr unter der Stelle, wo ihr ihn zur Strecke gebracht habt, auf Vegeta im SSJ2-Status treffen. Besiegt auch ihn und er wird euch Bericht über Cooler erstatten. Nun müsst ihr euch nur noch zu dessen roter Markierung begeben und Cooler in die Knie zwingen. Cooler ist übrigens Freezers Vater.

Dabura

Kassiert ihn im Story-Modus mit Teen Gohan ein.

Dr. Gero

Bezwingt Dr. Gero im Dragon Universe-Modus mit Yamchu.

Fetter Boo

Spielt euch erfolgreich als Son Goku durch das Dragon Universe.

Freezer

Zwingt Freezer im Dragon Universe-Modus mit Son Goku in die Knie.

Gogeta SSJ2

Zunächst mal müsst ihr Brolly im Dragon Universe-Modus besiegen. Danach gilt es dann noch, Gotenks in der World Tournament-Arena niederzuringen.

Gogeta SSJ4

In Vegetas Dragon Universe müsst ihr statt gegen Kid Boo gegen Son Goku antreten. Der hat mittlerweile den vierten SSJ-Grad erreicht und es damit wirklich in sich. Wenn ihr ihn aber dennoch besiegen könnt, steht euch ab sofort die SSJ4-Fusion zur Verfügung.

Son Gohan

Spielt den Dragon Universe-Modus mit Teen Gohan erfolgreich durch.

Son Goku SSJ4

Vernichtet Kid Boo mit einer Super Spirit Bomb. Dadurch wird die Dragon Universe-Saga

fortgesetzt. Begebt euch nun allerdings nicht zu der markierten Stelle. Stattdessen müsst ihr euch auf die Inseln neben der Markierung begeben. Dort solltet ihr ein ???-Symbol entdecken können. Seht es euch näher an.

Son Goten

Besiegt Son Goten im Dragon Universe-Modus mit Son Gohan.

Gotenks

Den Kollegen könnt ihr euch im Kapsel-Shop einkaufen.

Der große Saiyaman

Besiegt Cell im Story Modus entweder mit Teen Gohan oder Kid Gohan.

Mr. Satan

Gaaah... muss der Typ sein? Na ja, wenn ihr eure Sammlung komplettieren wollt, müsst ihr ihn als Piccolo im Dragon Universe-Modus bei der Wüste zu Hilfe kommen und danach mit Videl in der Zentralstadt sprechen.

Kid Boo

Besiegt Kid Boo mit Son Goku im Dragon Universe-Modus.

Kid Goku

Bewältigt den Dragon Universe-Modus mit Brolly. Es geht aber auch anders: Spielt mit Son Goku den Dragon Universe-Modus durch. Kurz, bevor ein Kampf mit Nappa ansteht, müsst ihr euch das Wasser rechts vom Haus von Son Gokus Großvater ansehen. So kommt ihr schneller an den jungen Goku. Hin und wieder funktioniert das übrigens erst bei zweiten Durchspielen des Dragon Universe-Modus mit Son Goku.

Kid Trunks

Besiegt Majin Boo im Dragon Universe-Modus mit Vegeta.

Majin Boo

Besiegt Majin Boo im Dragon Universe-Modus mit Son Goku.

Omega Shenron

Sobald ihr dazu eingeladen werdet, gegen Gotenks im Turnier anzutreten, müsst ihr Bulma in der Weststadt einen Besuch abstatten. Danach müsst ihr nur noch Gotenks besiegen und Omega Shenron wird für euch freigeschaltet.

Rikoom

Besiegt Rikoom im Dragon Universe-Modus mit Son Goku.

Saibaman

Besiegt Nappa in der Dragon Arena, nachdem er euch zu einem Kampf herausgefordert hat. Dazu muss euer Level zwischen 10 und 20 liegen.

Super Boo

Besiegt Super Boo im Dragon Universe-Modus mit Son Goku und Super Boo wird für euch freigeschaltet.

Kaioшин

Kurz vor dem letzten Kampf Gohan im Dragon Universe-Modus werdet ihr den Gott der Kaios auf dem Feld vor dem letzten Kampf finden können.

Teen Gohan

Bewältigt den Dragon Universe-Modus mit Kid Gohan.

Trunks

Bewältigt den Dragon Universe-Modus mit Vegeta.

Junger Trunks

Besiegt Majin Boo im Dragon Universe-Modus mit Vegeta.

Oob

Wenn ihr gegen Kid Boo kämpft müsst ihr die Spirit Ball-Technik anwenden und gewinnen.

Vegeta

Besiegt Vegeta im Dragon Universe-Modus mit Son Goku.

Vegeta SSJ4

Nachdem ihr die Black Membership-Karte eingekauft oder gefunden habt, taucht der Kollege hin und wieder in einem Skill Shop auf. Ein wenig Glück ist hier gefragt.

Videl

Begebt euch als Son Gohan auf das Feld (Punkt Nummer 4 auf eurer Karte).

Neues Outfit für eure Charaktere

Bevor ihr euch euren Charakter aussucht, müsst ihr auf dem digitalen Steuerkreuz betätigen. Dadurch wechselt euer Kollege seine Klamotten.

Zerstörte Levelvariante

Betätigt  statt , um in der zerstörten Version eines Levels zu spielen. So könnt ihr euch eine Menge Arbeit sparen.)

GTA Double Pack

Hier alle Cheats zu GTA 3. Alle diese Cheats müssen während des Spiels eingegeben werden. Eure Spielfigur wird dann zwar die jeweilige Aktion ausführen, die auf der Taste liegt, aber das ist nicht weiter problematisch. Ach ja, eine Kleinigkeit noch: Manche der Cheats lassen sich nicht wieder abstellen. Ihr

solltet also erst einmal speichern, bevor ihr einen Cheat verwendet.

Alle Waffen

Geht R2, R2, L1, R2, , , , , ,  ein, um an alle Waffen zu kommen. Gebt ihr den Cheat noch einmal ein, bekommt ihr mehr Munition.

Volle Gesundheit

Geht R2, R2, L1, R1, , , , , ,  ein, um an 100% Gesundheit zu kommen.

Voller Armor

Geht R2, R2, L1, R2, , , , , ,  ein, um an 100% Armor zu kommen.

Viel Bares

Geht R2, R2, L1, R1, , , , , ,  ein, um an jede Menge Bargeld zu kommen.

Absolute Kurvenkontrolle

Geht R1, L1, R2, L1, , R1, R1,  ein, um jedem Auto im Spiel das Handling eines F1-Rennwagens zu geben. Wenn ihr L3 oder R3 drückt, wird euer Auto durch die Luft springen.

Fliegende Autos

Um allen Autos das Fliegen beizubringen, müsst ihr , R2, , R1, L2, , L1, R1 eingeben.

Gore Game

Um mehr Blut ins Spiel zu bringen, müsst ihr , L1, , , L1, R1, , , L1,  eingeben (funktioniert in der deutschen Version erst im Uncut-Modus).

Alle Autos hochjagen

Wenn ihr L2, R2, L1, R1, L2, R2, , , , , L1 eingibt, werden alle Autos in eurem Blickfeld gesprengt. Das Beste: Das geht auch mehrmals. Wenn ihr den Cheat noch einmal eingibt, explodieren die Autowracks noch einmal usw.

Fußgänger kämpfen gegen euch

Um von sämtlichen Passanten in ganz Liberty City verprügelt zu werden, müsst ihr , , , , R1, R2, L1, L2 eingeben. Ein sehr interessanter Cheat, vor allem in Verbindung mit...

Alle Fußgänger sind bewaffnet

Um sämtliche Passanten mit Flammenwerfern, UZIs, Raketenwerfern usw. auszustatten, müsst ihr , R2, R1, , , L2, L1, ,  eingeben.

Fußgänger bekämpfen sich

Wenn ihr wollt, dass die Passanten sich gegenseitig bekämpfen, gebt , , , , R1, R2, L2, L1 ein. Dieser Cheat kommt vor allem gut mit seinem obigen Kollegen...

Andere Outfit

Um eurem Charakter einen anderen Look zu verpassen, müsst ihr $\uparrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow, \uparrow, L1, L2, \uparrow, \leftarrow, \downarrow, \rightarrow$ eingeben. Das funktioniert auch mehrmals. Gebt den Cheat also so oft ein, bis ihr ein Outfit tragt, das euch gefällt. Aber Vorsicht: Ihr könnt nie wieder zu eurem Originalcharakter zurückkehren.

Zeit vergeht schneller

Der Cheat $\odot, \odot, \odot, \odot, \odot, \odot, \odot, \odot, L1, \odot, \odot, \odot$ lässt die Tage schneller vergehen.

Sonniges Wetter

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, $\odot$

Nebliches Wetter

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, $\otimes$

Bewölktetes Wetter

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, $\boxtimes$

Regnerisches Wetter

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, $\ominus$

Niedriger Wanted-Level

Der Cheat R2, R2, L1, R2, $\uparrow, \downarrow, \uparrow, \downarrow, \uparrow, \downarrow$ senkt euer Wanted-Level auf Null.

Hoher Wanted-Level

Der Cheat R2, R2, L1, R2, $\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow$ erhöht euer Wanted-Level um zwei Sterne.

Rhino

Um einen Rhino-Panzer vor euch vom Himmel fallen zu lassen, müsst ihr $\odot, \odot, \odot, \odot, \odot, \odot, R1, L2, L1, \odot, \odot$ betätigen. Tja, alles Gute kommt von oben...

Uncut-Modus

Wenn ihr statt der geschnittenen deutschen Version lieber die Uncut-Version (Blut, Amokläufe usw.) spielen möchtet, müsst ihr die Sprache eurer PS2 in der Systemkonfiguration auf "Englisch" stellen (siehe Betriebsanleitung). Dann müsst ihr noch die Sprache von GTA 3 im Pausenmenü ebenfalls auf "Englisch" stellen.

Die nun folgenden Cheats gelten für GTA Vice City. Sie müssen genau wie ihre Artgenossen aus GTA 3 im laufenden Spiel eingegeben werden, ohne in den Pausen-Modus zu wechseln.

Cheat

Wirkung

$\odot, L1, \odot, R2, \odot, L1, L1$ Alle Fahrzeuge außer Motorräder werden unsichtbar
 R1, R2, L1, R2, $\leftarrow, \downarrow, \uparrow, \leftarrow, \downarrow, \uparrow$
 Alle Waffen aus Set 1 freischalten
 R1, R2, L1, R2, $\leftarrow, \downarrow, \uparrow, \leftarrow, \downarrow, \uparrow$
 Alle Waffen aus Set 2 freischalten
 R1, R2, L1, R2, $\leftarrow, \downarrow, \uparrow, \leftarrow, \downarrow, \uparrow$
 Alle Waffen aus Set 3 freischalten
 R1, R2, L1, $\otimes, \leftarrow, \downarrow, \uparrow, \leftarrow, \downarrow, \uparrow$
 Mehr Armor

$\odot, L2, \uparrow, R1, \leftarrow, \otimes, R1, L1, \leftarrow, \odot$

Alle Autos tragen schwarze Lackierungen

R2, L2, R1, L1, L2, R2, S, T, $\odot, \odot, L2, L1$

Alle Fahrzeuge hochjagen (klappt auch mehrmals)

R1, R2, L1, L1, $\leftarrow, \downarrow, \uparrow, \leftarrow, \downarrow, \uparrow$

verdoppelt die Geschwindigkeit eures Fahrzeugs

$\rightarrow, \rightarrow, \leftarrow, \uparrow, L1, L2, \leftarrow, \downarrow, \uparrow$

Klamotten wechseln

$\rightarrow, L1, \odot, L2, \leftarrow, \otimes, R1, L1, L1, \otimes$

Alle Frauen tragen Waffen mit sich

R2, $\otimes, L1, L1, L2, L2, L2, \odot$ Bewölktetes Wetter

$\rightarrow, L2, \downarrow, R1, \leftarrow, \leftarrow, R1, L1, L2, L1$

Selbstmord begehen

$\odot, \otimes, L1, L1, R2, \otimes, \otimes, \odot, \odot$ Die Ladies im

Spiel folgen Tommy durch Vice City

$\odot, \uparrow, \rightarrow, \downarrow, L2, L1, \odot$ Alle Bewegungen

werden beschleunigt

$\rightarrow, R2, \odot, R1, L2, \downarrow, L1, R1$ Autos können fliegen

R2, $\otimes, L1, L1, L2, L2, \otimes$ Nebliches Wetter

$\rightarrow, L1, \odot, L2, \leftarrow, \otimes, R1, L1, L1, \otimes$ Waffen-Cheat

R1, R2, L1, $\odot, \leftarrow, \downarrow, \uparrow, \leftarrow, \downarrow, \uparrow$

Mehr Lebensenergie

R2, $\odot, \uparrow, L1, \rightarrow, R1, \rightarrow, \uparrow, \odot, \odot$

Charaktere können schweben

$\rightarrow, R2, \odot, R1, L2, \odot, R1, R2$

Autos können schweben

R1, R1, $\odot, R2, \uparrow, \downarrow, \uparrow, \downarrow, \uparrow, \downarrow$

Euer Wanted-Level wird gesenkt

R2, $\odot, R1, L2, \leftarrow, R1, L1, R2, L2$

Alle Autos drehen durch

R2, $\odot, \uparrow, L1, \rightarrow, R1, \rightarrow, \uparrow, \odot, \odot$

Media-Level-Cheat

$\downarrow, \uparrow, \uparrow, \otimes, R2, R1, L2, L2$ Alle Fußgänger

greifen euch an (NICHT abspeichern)

$\downarrow, \leftarrow, \uparrow, \leftarrow, \otimes, R2, R1, L2, L1$ Alle Fußgänger

attackieren sich gegenseitig

(NICHT abspeichern)

R2, R1, $\otimes, \otimes, \otimes, \otimes, \uparrow, \downarrow$ Alle Fußgänger

tragen Waffen (NICHT abspeichern)

$\odot, R1, R1, \leftarrow, R1, L1, R2, L1$ Perfektes Handling

$\odot, L1, \downarrow, L2, \leftarrow, \otimes, R1, L1, \rightarrow, \odot$

Alle Autos sind rosa lackiert

$\odot, R2, \downarrow, R1, \leftarrow, \rightarrow, R1, L1, \otimes, L2$

Als Candy Suxxx spielen

R1, $\odot, R2, L1, \rightarrow, R1, L1, \odot, R2$

Als Hilary King spielen

$\rightarrow, L1, \uparrow, L2, L1, \rightarrow, R1, L1, \otimes, R1$

Als Ken Rosenberg spielen

$\odot, L2, L1, \otimes, R1, L1, \otimes, L1$

Als Lance Vance spielen

$\downarrow, L1, \downarrow, L2, \leftarrow, \otimes, R1, L1, \otimes, \otimes$ Play

Als Love Fist Typ Nr. 1 spielen

R1, L2, R2, L1, $\rightarrow, R2, \leftarrow, \otimes, \odot, L1$

Als Love Fist Typ Nr. 2 spielen

R2, L1, $\uparrow, L1, \rightarrow, R1, \rightarrow, \uparrow, \odot, \odot$

Als Mercedes spielen

$\rightarrow, R1, \uparrow, R2, L1, \rightarrow, R1, L1, \rightarrow, \odot$

Als Phil Cassidy spielen

L1, L2, R1, R2, $\downarrow, L1, R2, L2$

Als Ricardo Diaz spielen

$\odot, L1, \odot, L2, L1, \otimes, R1, L1, \otimes, \otimes$

Als Sonny Forelli spielen

R1, R1, $\odot, R2, \leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow$

Wanted-Level erhöhen

$\odot, L1, \downarrow, L2, \leftarrow, \otimes, R1, L1, \rightarrow, \otimes$ Robo-Cops

$\odot, \uparrow, \rightarrow, \downarrow, \odot, R2, R1$ Zeit verlangsamen

$\odot, \uparrow, \rightarrow, \downarrow, \odot, R2, R1$ Bewegungen

verlangsamen

$\uparrow, \rightarrow, \rightarrow, L1, \rightarrow, \uparrow, \odot, L2$ Einen Bloodring

Banger vom Himmel fallen lassen

$\downarrow, R1, \odot, L2, L2, \otimes, R1, L1, \leftarrow, \leftarrow$ Einen Bloodring

Racer vom Himmel fallen lassen

$\odot, L1, \uparrow, R1, L2, \otimes, R1, L1, \otimes, \otimes$ Einen Caddie

vom Himmel fallen lassen

R1, $\odot, R2, \rightarrow, L1, L2, \otimes, \otimes, \odot, R1$ Einen Hotring

Racer Nr. 1 vom Himmel fallen lassen

R2, L1, $\odot, \rightarrow, L1, R1, \rightarrow, \uparrow, \odot, R2$ Einen Hotring

Racer Nr. 2 vom Himmel fallen lassen

R2, $\uparrow, L2, \leftarrow, \leftarrow, R1, L1, \odot, \rightarrow$ Eine Love Fist-

Limo vom Himmel fallen lassen

$\odot, \odot, L1, \odot, \odot, \odot, L1, L2, R1, \odot, \odot, \odot$ Einen

Rhino vom Himmel fallen lassen

$\downarrow, R2, \downarrow, R1, L2, \leftarrow, R1, L1, \leftarrow, \rightarrow$ Einen

Romero's Hearse vom Himmel fallen lassen

$\rightarrow, L2, \downarrow, L2, L2, \otimes, R1, L1, \odot, \rightarrow$ Einen Sabre

Turbo vom Himmel fallen lassen

$\odot, R1, \odot, R1, \leftarrow, \leftarrow, R1, L1, \odot, \rightarrow$ Einen

Trashmaster vom Himmel fallen lassen

R2, L1, $\odot, \rightarrow, L1, R1, \rightarrow, \uparrow, \odot, R1$ Einen Hotring

Racer vom Himmel fallen lassen

R2, L1, $\odot, \rightarrow, L1, R1, \rightarrow, \uparrow, \odot, R2$ Einen Hotring

Racer vom Himmel fallen lassen

$\odot, \odot, L1, \odot, L1, \odot, \odot, L1, \odot, \odot, \odot$ Timer

beschleunigen

R2, $\otimes, L1, L1, L2, L2, L2, \odot$ Stürmisches Wetter

R2, $\otimes, L1, L1, L2, L2, L2, \odot$ Sonniges Wetter

R2, $\otimes, L1, L1, L2, L2, L2, S$ Stark bewölktetes Wetter

R1, $\otimes, \otimes, \rightarrow, R2, \odot, \uparrow, \downarrow, \odot$ Verbogene Räder

Bester Schütze-Trophäe

Um euch diese Trophäe ins Ocean View Hotel stellen zu können, müsst ihr Phils Rekord in der Schützen-Mission schlagen.

357-Magnum in Vercetti Estate

Über die Magnum in eurer Villa könnt ihr euch freuen, sobald ihr die Mission "Halte deine Freunde nahe" abgeschlossen habt.

Bankräuber-Maske

Bewältigt die Mission "Der Job" und die Maske wartet in der Villa Vercetti Estate auf euch.

Auf den Mond schießen

Kralt euch eines der beiden Sniper-Rifle im Spiel und wartet, bis die Nacht über Vice City hereingebrochen ist. Zielt nun auf den Mond und feuert. Der wird daraufhin seine Größe ein wenig verändert. Ihr könnt diesen kleinen Spaß so oft wiederholen, wie ihr wollt, insgesamt wächst der Mond bis zu sieben Mal.

Ran an die Rhinos

Um ohne Cheats an einen Rhino-Panzer zu kommen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Erstens:

Mehr Glück

In Las Venturas liegen 50 Hufeisen in der Gegend herum. Sammelt ihr sie alle ein, wird sich euer Glück im Spiel erhöhen. Außerdem könnt ihr euch dann auch im Four Dragons-Casino mit M4s, MP5s, Combat-Schrotflinten und Plastiksprengstoff versorgen lassen, so oft ihr wollt.

Lungenkapazität erhöhen

Sucht die 50 Austern in den Flüssen und Seen von San Andreas. Sie erhöhen nicht nur eure Lungenkapazität, sondern auch euren Sexappeal.

Autos umsonst reparieren

Wenn ihr euer Fahrzeug dringend umlackieren müsst, weil euch die Cops am Auspuff hängen, oder eine Reparatur angesagt ist, weil euer Auspuff an den Cops hängt, dann dated fleißig Melissa. Wenn ihr das Statuslevel mit diesem Girl anständig nach oben treibt, könnt ihr in ihrem Haus euer Auto umsonst in die Werkstatt stellen.

Waffen behalten nach Arrest

Normalerweise verliert ihr euer gesamtes Equipment, nachdem euch die Cops einkassiert haben. Wenn ihr fleißig Dates mit Barbara abhaltet, nehmen euch die Cops aber ab einem gewissen Status mit diesem Girl eure Waffen nicht länger ab, nachdem sie euch in Arrest genommen haben.

Waffen behalten nach Tod

Wenn euch die Sanitäter vom Asphalt kratzen müssen, wacht ihr am nächsten Tag ebenfalls ohne eure Waffen und Schutzwesten auf. Nicht verzagen, Katie fragen! Wenn ihr die Lady regelmäßig dated, könnt ihr euch ab einem gewissen Status auch noch nach einem Krankenhausaufenthalt eurer Bewaffnung erfreuen.

Beidhändige Waffen

Einige Waffen lassen sich beidhändig führen, sobald ihr das Hitman-Level mit ihnen erreicht habt. Um euer Waffenlevel zu verbessern, müsst ihr den entsprechenden Waffentyp ganz einfach möglichst häufig benutzen. Das funktioniert mit der kleinen SMG, mit der Tec9, natürlich mit Pistolen und sogar mit abgesägten Schrotflinten! Und glaubt uns, in der Nahkampfdistanz rockt nichts so sehr die Hütte wie eine beidhändige, abgesägte Schrotflinte!

1.000.000 Dollar

Wenn euch der Sinn nach ein wenig Bargeld steht, müsst ihr im Spiel in allen vier Rennveranstaltungen quer über San Andreas jeweils den ersten Platz einfahren. Rennveranstaltungen erkennt ihr an der schwarz/weiß-karierten Fahne auf der Karte.

Beischlafsbonus

Nachdem ihr Level 10 der Pimp-Missionen erfolgreich eingefahren habt... ahem... werden

euch ab sofort die Nuten für Beischlaf bezahlen anstatt anders herum.

Feuerfeste Haut

Nachdem ihr alle 12 Levels der Feuerwehr-Missionen bewältigt habt, erhält CJ eine feuerfeste Haut. Flammen und Hitze können ihm dann nichts mehr anhaben. Feuerwehr-Missionen könnt ihr immer dann starten, wenn ihr euch im Inneren eines Löschwagens befindet. Verursacht schwere Autounfälle mit explodierenden Fahrzeugen, um die Feuerwehr anzulocken.

Mike Torenos Kabine

Nachdem ihr alle Missionen von Mike Toreno erfolgreich beendet habt, könnt ihr euch in dessen Kabine frei Schnauze mit Flammenwerfern, Miniguns, Raketenwerfern und Hitzesuch-Raketenwerfern eindecken.

Lebensenergie auf maximal 150 erhöhen

Erledigt erfolgreich alle 12 Levels der Krankenhaus-Missionen, um eure Lebensenergie auf neue Höhen zu katapultieren. Um diese Missionen starten zu können, müsst ihr euch einfach in einen Krankenwagen setzen.

Schutzweste auf maximal 150 erhöhen

Funktioniert im Grunde genauso wie die Krankenhaus-Missionen, nur dass ihr hier als Bürgerwehr-Kämpfer in die Bresche springen müsst. Setzt euch in einen Polizeiwagen oder auf ein Polizeimotorrad und ab dafür.

Waffen für die Homies

Wenn ihr wollt, dass alle Gangster der Grove Street mit Desert Eagles und Uzis in die Schlacht ziehen, müsst ihr alle 100 Spray-Tags der Stadt für die Grove Street in Beschlag nehmen. Außerdem werden dann auch noch reichlich Waffen in CJs Haus geparkt. Und nicht gerade die schlechtesten Kaliber!

Turbotaxis

Wenn ihr als Taxifahrer 50 Fahrgäste erfolgreich an ihrem Zielort abliefert, kommen alle Taxis im Spiel von da ab mit eingebauten Turbos in euren Händen an.

Neue Outfits

Im Spiel könnt ihr neue Klamotten nicht nur einkaufen, sondern euch auch verdienen. Als da wären:

Outfit	Bedingung
Croupier-Outfit	Bewältigt die Mission: "Breaking the Bank at Caligula's"
Gimp Suit	Bewältigt die Mission: "The Key to her Heart"
Sanitärer Outfit	Dated Katie Zhan, bis eure Beziehung 100% erreicht hat.

Overalls-Outfit	Dated Helena, bis eure Beziehung 100% erreicht hat.
Pimp-Outfit	Dated Denise Robinson, bis eure Beziehung 100% erreicht hat.
Cop-Outfit	Dated Barbara, bis eure Beziehung 100% erreicht hat.
Racing-Outfit	Dated Michelle, bis eure Beziehung 100% erreicht hat.
Page-Ofit	Bewältigt die Mission: "555 We Tip"

Arcade Games

Wenn ihr im Spiel an einer alten Arcade-Dadeldmaschine vorbeikommt, dann geht doch mal hin und betätigt **A**. Jetzt könnt ihr einige leicht frisierte Klassiker aus den 90ern zocken!

Houston, wir haben ein Problem

Packt das Scharfschützengewehr aus und feuert auf den Mond. Wartet mal ab, was dann passiert.

Handy-Schütze

Packt euer Handy aus, sobald ihr angerufen werdet. Nun müsst ihr schnell mit **A** das Gespräch beenden und ratzfatz die Tec9 auspacken. Wenn ihr schnell reagiert habt, liegt nun ein Handy in euren Händen, das schießen kann. Sinnlos, aber witzig.

Permanenter Nitro

Wenn ihr ein Auto in eurer Garage hochjagt während der Turbo noch zieht, könnt ihr, nachdem die Garagentore sich geschlossen und damit das Fahrzeug automatisch wieder repariert haben, erneut in das Auto einsteigen. Es sollte jetzt über einen unbegrenzten Turbo verfügen.

Nitro erneut zünden

Wenn ihr euch in eure Fahrzeuge schon einmal einen Nitro eingebaut habt, wisst ihr, dass nach dem Zünden einer NOS-Portion der Turbo abrennt und ihr dann die Rohre eures Fahrzeuges etwa zwei Minuten lang abkühlen lassen müsst, bevor ihr den nächsten Nitro zünden könnt. Wenn ihr auf diese Pause keine Lust habt, steigt einfach aus eurem Auto aus und direkt wieder ein. Das sollte den Nitro-Timer resettet.

Territorium bewahren

Wenn eines eurer Hoods von einer rivalisierenden Bande attackiert wird, könnt ihr diesen Angriff ganz einfach abwehren, indem ihr ein Speicherhaus betretet und dort euer Spiel speichert. Der Angriff eurer Gegner wird damit automatisch gecancelt.

Kostenlose Munition

Normalerweise müsst ihr euch im Ammo-Nation-Laden für zusätzliche Munition dieselbe Waffe noch einmal kaufen. Eine sehr hässliche Geldverschwendung! Besser ist es, ihr sucht euch einen Ammo-Nation-Shop mit Schieß-

stand. Wenn ihr diesen mit der passenden Waffe betretet und gleich wieder verlasst, erhaltet ihr ein kostenloses Pack an Munition. Das lässt sich beliebig oft wiederholen.

Geheimes Videospiel

CJ ist ein alter Zocker! Begebt euch in sein Haus und dann rechts rüber zum Fernseher. Betätigt dort , um eine Runde "They came from Uranus" zu daddeln. Wir wetten einen Nickel, der gute Mann hat auch irgendwo eine Ausgabe der **Play Games** bei sich rumliegen :). Übrigens ist das auch ein wichtiger Trick für alle, die gern über Nacht ihre PS2 laufen lassen, um Kohle vor den Speicherhäusern aufzubauen. Lasst ihr die PS2 sonst laufen, ohne euch um CJ zu kümmern, wird er verhungern. Nicht so allerdings, wenn ihr euch im Spielmenü des Uranus-Games befindet. Dann wird sich immer noch Bares vor euren Speicherhäusern aufbauen, ohne dass ihr von Hunger geplagt werdet.

Doppelgirl

Für CJ ist es genau so wie im wahren Leben: Je mehr Girls er an den Fingern hat, desto stressiger wird sein Leben. Wenn ihr mit einem eurer Girls unterwegs seid und ihr neben ihr noch mindestens eine weitere Freundin habt, werdet ihr dann und wann ein Auto bemerken, das euch verfolgt. Darin sitzt eines eurer geprellten Girls. Lasst euch jetzt tunlichst nicht erwischen, sonst könnt ihr euch von einem gewaltigen Brocken Status bei beiden Ladies verabschieden.

Jak 3

Freischaltbare Goodies

Die neuen Items und Boni könnt ihr im Secret-Menü freischalten.

Goodie

Bedingung

Audio-Kommentar 5 Precursor Orbs nachdem ihr Scene-Player 1-3 gekauft habt
Schlechtes Wetter 5 Precursor Orbs nach Act 1-1
Große Köpfe 3 Precursor Orbs nach Act 1-1
Blaster Damage Upgrade 6 Precursor Orbs nach Act 1-9
Dark Jak-Unsichtbarkeit 25 Precursor Orbs nach Act 3-11
Schnelle FMVs 5 Precursor Orbs nach Act 1-1
Helden-Modus 5 Precursor Orbs nachdem ihr das Spiel bewältigt habt
Erhöhte Blaster Gun Ammo-Munition 4 Precursor Orbs nach Act 1-17
Erhöhte Peace Maker Ammo-Munition 4 Precursor Orbs nach Act 2-19
Erhöhte Scatter Gun Ammo-Munition 4 Precursor Orbs nach Act 1-17
Erhöhte Vulcan Fury Ammo-Munition 4 Precursor Orbs nach Act 1-24
Unverwundbarkeit 100 Precursor Orbs nach Act 3-11

Jak And Daxter Model Viewer 2 Precursor Orbs nach Act 1-24
Jak 2 Model Viewer 2 Precursor Orbs nach Act 2-25
Jak 3 Model Viewer 2 Precursor Orbs nach Act 3-11
Levelanwahl: ACT 1 5 Precursor Orbs nachdem ihr Act 1 bewältigt habt
Levelanwahl: ACT 2 5 Precursor Orbs nachdem ihr Act 2 bewältigt habt
Levelanwahl: ACT 3 5 Precursor Orbs nachdem ihr Act 3 bewältigt habt
Scrap Book 2 Precursor Orbs nach Act 1-24
Mega Scrap Book 2 Precursor Orbs nach Act 3-11
Spiegelwelt 5 Precursor Orbs nach Act 1-1
Höherer Wirkungsradius für Peace Maker 6 Precursor Orbs nach Act 2-19
Rachet And Clank-Boni 6 Precursor Orbs nach Act 2-12
Scatter Gun Rate-Of-Fire Upgrade 6 Precursor Orbs nach Act 1-9
Scene Player Act 1 2 Precursor Orbs nach Act 1
Scene Player Act 2 2 Precursor Orbs nach Act 2
Scene Player Act 3 2 Precursor Orbs nach Act 3
Langsame FMVs 5 Precursor Orbs nach Act 1-1
Kleine Köpfe 3 Precursor Orbs nach Act 1-1
Jaks Bart verändern 2 Precursor Orbs nach Act 1-1
Unbegrenzt Munition 50 Precursor Orbs nach Act 3-11
Unbegrenzt Dark Jak 50 Precursor Orbs nach Act 3-11
Unbegrenzt Light Jak 50 Precursor Orbs nach Act 3-11
Unbegrenzt Fahrzeugnitro 30 Precursor Orbs nach Act 2-25
Stabilere Fahrzeuge 15 Precursor Orbs nach Act 2-14
Vulcan Fury-Schadensupgrade 6 Precursor Orbs nach Act 1-17

Neue Klamotten für Jak

Nachdem ihr alle 600 Orbs im gesamten Spiel einkassiert habt, werden für euch einige neue Klamotten freigeschaltet. Ihr erhaltet dann eine entsprechende Glückwunschnachricht auf dem Screen.

Madden NFL 2005

Madden Codes

Wählt im Optionsmenü den Unterpunkt Madden Cards aus und gebt dann einen der nun folgenden Madden Codes ein.

Code Wirkung

Z28XBK 3rd Down, Euer Gegner bekommt nur drei Downs für ein 1. Down
P66C4L 5th Down, Ihr erhaltet fünf Downs, um euch ein 1. Down zu erspielen

G67F5X Aloha Stadium freischalten
J3318F Bingo, Die Interceptions in der Defensive erhöhen sich während des Spiels um 75%
B61A8M Da Bomb, Unbegrenzt große Passreichweite
I76X3T Da Boot, Unbegrenzt Reichweite für ein Field Goal
M89S8G Extra Credit, Ihr erhaltet zusätzliche Punkte für Interceptions und Sacks
V65J8P First and Fifteen, Euer Gegner muss mindestens 15 Yards erbeuten, um ein 1. Down zu bekommen
O72E9B First and Five, Ihr müsst euch 5 Yards erbeuten, bevor ihr ein 1. Down zugesprochen bekommt
R148BZ Fumbilitis, Die Fumblereutes eures Gegners erhöht sich im Spiel um 75%
L96J7P Human Plow, Die Wahrscheinlichkeit für ein Break Tackle im Spiel erhöht sich um 75%
D57R5S Lame Duck, Euer Gegner wird nun Lob-Pässe verwenden
X78P9Z Mistake Free, Es finden im Spiel keine Fumbles und keine Interceptions mehr statt
Y59R8R Mr. Mobility, Euer Quarterback kann nicht mehr gesack werden (Gott, klingt das politisch inkorrekt...)
O85P6I Super Bowl XL freischalten
P48Z4D Super Bowl XLI freischalten
T67R1O Super Bowl XLII freischalten
D58F1B Super Bowl XXXIX freischalten
D59K3Y Super Dive, Die Maximaldistanz für Dives erhöht sich um 75%
V34L6D Tight Fit, Die Uprights eures Gegners werden gewaltig verengt
L48G1E Unforced Errors, Bei einem Juke eures Gegners entsteht ihm automatisch ein Fumble

Classic Codes

Neben den oben angegebenen Gameplay-Cheats könnt ihr im selben Cheatmenü auch einige **Madden-Codes** zum Freischalten von Klassik-Mannschaften eingeben. Anbei eine Liste zur besseren Übersicht:

Code	Team
P74X8J	1958 Colts
G49P7W	1966 Packers
C24W2A	1968 Jets
G12N1I	1970 Browns
R79W6W	1972 Dolphins
R12D9B	1974 Steelers
P96Q8M	1976 Raiders
O18T2A	1977 Broncos
G97U5X	1978 Dolphins
K71K4E	1980 Raiders
Y27N9A	1981 Chargers
F56D6V	1982 Redskins
D23T8S	1983 Raiders
X23Z8H	1984 Dolphins

F92M8M 1985 Bears
K44F2Y 1986 Giants
F77R8H 1988 49ers
G95F2Q 1990 Eagles
I89F4I 1991 Lions
I44A1O 1992 Cowboys
Y66K3O 1993 Bills

Player Card 52 Holt euch Gold im Swat Ball
im Mini Camp-Drill
(Stufe: All-Madden)
Player Card 99 Holt euch Gold im Trench
Fight im Mini Camp-Drill
(Stufe: All-Madden)

Street Car Magazin 9 Siege in Level 5
Street Tuner 34 Siege in Level 5
Stuff Magazine 20 Siege in Level 4
Super Street 28 Siege in Level 5
Swiss Tuner Magazin 25 Siege in Level 5
Turbo 4 Siege in Level 2

Freischaltbare Karten

Im Spiel könnt ihr an einem ganzen Rudel von Mini-Camps teilnehmen. Wenn ihr hier Top-Resultate einfahrt, erhaltet ihr zur Belohnung Madden-Karten. Die schalten neue Cheats, Spieler und andere Goodies frei. Als da wären:

Karte	Bedingung
Cheat Card 195	Holt euch Gold im Ground Attack Mini Camp-Drill
Cheat Card 197	Holt euch Gold im Clutch Kicking Mini Camp-Drill
Cheat Card 199	Holt euch Gold im Swat Ball Mini Camp-Drill
Cheat Card 208	Holt euch Gold im Pocket Presence Mini Camp-Drill
Cheat Card 209	Holt euch Gold im Trench Fight Mini Camp-Drill
Cheat Card 210	Holt euch Gold im Precision Passing Mini Camp-Drill
Cheat Card 211	Holt euch Gold im Coffin Corner Mini Camp-Drill
Cheerleader Card 251	Bewältigt die Cincinnati Bengals-Spielsituation im Mini Camp
Cheerleader Card 260	Bewältigt die Dallas Cowboys-Spielsituation im Mini Camp
Cheerleader Card 264	Bewältigt die San Francisco 49ers-Spielsituation im Mini Camp
Cheerleader Card 273	Bewältigt die St. Louis Rams-Spielsituation im Mini Camp
Player Card 104	Holt euch Gold im Clutch Kicking im Mini Camp-Drill (Stufe: All-Madden)
Player Card 147	Holt euch Gold im Pocket Presence im Mini Camp-Drill (Stufe: All-Madden)
Player Card 2	Holt euch Gold im Chase and Tackle im Mini Camp-Drill (Stufe: All-Madden)
Player Card 30	Holt euch Gold im Coffin Corner im Mini Camp-Drill (Stufe: All-Madden)
Player Card 38	Holt euch Gold im Ground Attack im Mini Camp-Drill (Stufe: All-Madden)
Player Card 42	Holt euch Gold im Precision Passing im Mini Camp-Drill (Stufe: All-Madden)

Zusatzkarte

Eine weitere Karte wartet auf euch, wenn ihr euch in das Code-Menü begeben und dort folgendes Passwort eingibt: P67E11T.J. Dadurch wird eine spezielle Gold-Maddenkarte für euch freigeschaltet.

Need for Speed Underground 2

Codes freischalten

Sobald ihr vom Spiel dazu aufgefordert werdet, Start zu drücken, müsst ihr die nun folgenden Codes eingeben. Die Annahme der kleinen Beschriftungen funktioniert ein wenig gnädiger als noch in Teil 1, trotzdem kommt es dann und wann vor, dass ein Code kurz hängt.

Code	Wirkung
←, →, ↑, ↓, ⊕, ⊗, L1, R1	\$1000 in Cash
↑, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, ↓	\$200 auf der Bank
↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓	Best Buy Car
↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓	Burger King Vinyl

Goodies freispielen

Anders als die Cheats müsst ihr euch die Goodies sauber und ehrlich auf dem Asphalt verdienen. Dazu müsst ihr in den Outrun-Rennlevels eine bestimmte Anzahl an Siegen einfahren. Anbei eine kleine Liste:

Goodie	Anzahl der nötigen Siege in...
Hoods	4 Siege in Level 2
Performance Choice	9 Siege in Level 4
Performance Choice	6 Siege in Level 5
Performance Choice	3 Siege in Level 3
Rims	6 Siege in Level 3
Spoiler	4 Siege in Level 4
Vinyl	6 Siege in Level 4
Widebody Kit	11 Siege in Level 5
Auto Motor	20 Siege in Level 5
AutoMaxx Magazin	16 Siege in Level 4
Car Audio und Electronics	6 Siege in Level 3
Chrom und Flammen	27 Siege in Level 4
Elaborare	3 Siege in Level 4
GTI Magazin	11 Siege in Level 3
GTI Magazin	16 Siege in Level 5
Hot 4's	18 Siege in Level 3
Import Tuner	4 Siege in Level 5
Maxi Tuning	7 Siege in Level 4
Power Magazine	32 Siege in Level 5
Spoiler	11 Siege in Level 4
Sports Compact Car	8 Siege in Level 2
Street Car Magazin	2 Siege in Level 3

Prince of Persia: Warrior Within

Alternatives Ende

Beendet das Spiel erfolgreich mit allen neun Lebens-Upgrades.

Das glühende Schwert

Um überhaupt an diese Waffe heranzukommen, braucht ihr erst mal ein Schwert, das Wände zerschlagen kann. Begebt euch nun in die mystischen Höhlen. Nach dem ersten Tor, das ihr aufschließen musset, werdet ihr eine Passage erreichen, die von einem Abgrund getrennt wird. Auf dem Fußboden gibt es hier außerdem einen Schalter. Springt runter in den Graben. An einem Ende werdet ihr einen Teil der Wand entdecken können, den ihr mit eurem Schwert in Trümmer schlagen könnt. Lasst euch nur nicht aufhalten und lasst eurer Zerstörungswut freien Lauf. Hinter der Wand könnt ihr einen Waffenständer finden. Schlagt aus diesen entzwei und ihr werdet das glühende Schwert entdecken, eine unzerstörbare Sekundärwaffe, die außerdem noch herben Schaden anrichtet. Allerdings ist die Klinge verflucht und wird euch nach und nach üblere Treffer zufügen. Also seid vorsichtig, wenn ihr sie in eurem aktiven Inventar führt.

Hockeyschläger

Wollt ihr ein wenig Sport ins Spiel bringen? Dann braucht ihr zunächst mal das Skorpionsschwert. Wenn ihr wieder in die zentrale Halle im Level "Der Thron und die Maske" zurückgekehrt seid, müsst ihr den Hebel so umlegen, dass das Loch im Erdgeschoss bedeckt ist. Dann müsst ihr euch den Pfad hinab begeben, ziemlich genau dort hin, wo ihr vorhin das Lebenskraft-Upgrade abgegriffen habt. Diesmal müsst ihr allerdings nicht durch die Türe gehen, sondern euch vorher nach rechts wenden und den Teil der Wand einschlagen, von dem Sand hinabrieselt. Dahinter erwartet euch erneut ein Waffenständer, diesmal allerdings mit Hockeyschläger.

Pink Flamingo

Wieder einmal braucht ihr eine Waffe, die Wände zerstören kann. Begebt euch in die Gartenhalle der Gegenwart. Ganz oben in der Halle müsst ihr vom mittleren Durchgang aus einen Wandlauf zum Seil hinlegen, dann einen Wandlauf rüber zu der zentralen Plattform. Weiter geht es nach links durch die Kieselwand.

Folgt dem Weg weiter und ihr werdet euch an der Plattform festhalten können, auf der ihr eben noch gestanden habt. Springt über den Graben weiter zur nächsten Plattform. Links solltet ihr nun eine weitere Plattform erkennen können, diesmal mit einem Schalter. Den müsst ihr jetzt umlegen und euch dann sofort wieder auf die Plattform davor zurückbegeben. Dort solltet ihr jetzt einen Felsblock finden, den ihr erklimmen könnt. Von hier aus müsst ihr jetzt einen vertikalen Wandlauf hinlegen und exakt im richtigen Moment abspringen, um den Strahl über euch zu erreichen. Lauft auf den Strahl weiter nach rechts und springt dann rüber zu dem Mauervorsprung der weit entfernten Wand. Von dort geht es weiter zu einem Alkoven. Springt hinein und zerstört die hintere Wand nahe der rechten Seite. Dort erwartet euch wieder einmal ein Waffenstein. Schlacht ihn in Trümmer. Nun könnt ihr euch das Pink Flamingo-Schwert greifen. Genau wie auch das glühende Schwert ist dies eine Sekundärklinge. Unzerstörbar, richtet nur mittelpfächtigen Schaden an, schleudert normale Gegner mit einem Treffer zu Boden und, ganz besonders wichtig, ist dabei nicht verflucht!

Rayman-Handschuh

Im Hauptgrab der Katakomben müsst ihr durch den Ausgang gehen, um eine Dahaka-Verfolgungsjagd auszulösen. Während der zweiten und der dritten Verfolgungsjagd werdet ihr an einer Abzweigung vorbei kommen. Begebt euch hier nach links und ihr werdet sofort an einem Waffenständer vorbeikommen. Haut ihn um, um Raymans Handschuh einzukassieren. Bei ihm handelt es sich wieder einmal um eine unzerstörbare Sekundärwaffe, die zwar nur minimalen Schaden anrichtet, dafür aber alle normalen Gegner mit einem einzigen Schlag zu Boden befördert.

Der Teddybär der Verdammnis

Und wieder einmal braucht ihr eine Waffe, die Wände niederreißen kann. In der Mechanikergrube (in der Gegenwart) müsst ihr euch in den Raum mit der Feuerstelle auf der Oberseite der Grube begeben. Den Ort dürft ihr noch von einem eurer Kämpfe kennen. An der Hinterseite des Raumes gibt es einen Durchgang, der sich nach rechts verbündet und an einer mit Wasser gefüllten Grube endet. Nur immer rein in die kühle Nass. Seht ihr das Stück der Wand, durch das ganz leicht das Licht scheint? Schlagt auf diese Wand ein und ihr werdet erneut einen Waffenständer entdecken. Krallt euch den Teddybär. Der ist unzerstörbar, füllt eure Sekundärwaffe aus, richtet so gut wie keinen Schaden an, heilt dafür aber für jeden Treffer, den ihr bei einem Gegner anbringen könnt, einen gewissen Teil eurer Lebensenergie.

Ratchet & Clank 3: Up Your Arsenal

Laserschwert

Pausiert das Spiel und betätigt dann folgende
 Tastenkombination:        .
 Dadurch aktiviert ihr ein Laserschwert.

Sly 2-Demo

Begeht euch zum Titelschirm und haltet dort alle vier Schultertasten gleichzeitig gedrückt. Dadurch schaltet ihr eine Demo zu Sly 2 frei.

Squat Stats

Begeht euch zum Titelfeldschirm und highlighted dort den Menüpunkt "Stats." Betätigt nun folgende Tastenkombination: **↑, ↓, ←, →, [OK]**.

Skill Point-Goodies

Für eine bestimmte Menge an Skill Points könnt ihr im Laufe des Spiels neue Items freischalten. Als da wären:

Goodie	Skill Points
Große Köpfe für die Gegner	20 Skill Points
Große Köpfe für Ratchet & Clank	5 Skill Points
Spiegelwelten	30 Skill Points
Secret Agent Clank	15 Skill Points
Ships to Ducks	25 Skill Points
Zeit anhalten	10 Skill Points

Altes Outfit

Wenn ihr einen Spielstand von Ratchet und Clank 1 auf eurer Memory Card habt, könnt ihr den Old Skool-Skin auf dem Pheonix Starship bei einem Händler freischalten lassen.

Noch mehr Outfits

Für eine bestimmte Menge and Titanbolzen kommt ihr an noch mehr Outfits! Die funktionieren allerdings nur im Einzelspielermodus.

Outfit	Bolzen
Brainius	6 Bolzen
Bugnoid	6 Bolzen
Robo	5 Bolzen
Robo Rooster	6 Bolzen
Snowman Skin	6 Bolzen
Trooper	5 Bolzen
Tuxido Ratchet	6 Bolzen

Ultimative Waffen

Spielt das Spiel wenigstens einmal erfolgreich durch. Begebt euch danach in den Challenge-Modus. Bei einem Händler könnt ihr nun diese Mega-Waffen einkaufen.

Sketchbook

Bewältigt das Spiel mindestens einmal erfolgreich, dann findet ihr dieses Untermenü in den FMV-Menüs.

Star Wars: Battlefront

Alle Planeten auswählen

Begeht euch zum Menüpunkt "Historical Campaign" und wählt die Epoche aus, in der ihr spielen wollt. Gebt dann folgenden Code ein:    . Zur Belohnung dürft ihr euch nun direkt den Planeten aussuchen, auf dem ihr spielen wollt.

Goodies freischalten

Um die verschiedenen Goodies im Spiel freizuschalten müssen verschiedene Bedingungen erfüllt werden. Im Einzelnen wären das:

Goodie	Bedingung
Bespin Concept Art	Bewältigt "The Liberation of Cloud City" in der Galactic Civil War Ära
Endor Art	Bewältigt "Battle in the Clouds" in der Galactic Civil War Ära
Geonosis Art	Bewältigt "The Battle of Geonosis" in der Clone Wars Ära
Hoth Concept Art	Bewältigt "The Battle of Hoth" in der Galactic Civil War Ära
Kamino Storyboards	Bewältigt "The Assault on Kamino" in der Clone Wars Ära
Naboo Art	Bewältigt "Rebellion on Theed" in der Clone Wars Ära
Star Wars:Battlefront Art	Bewältigt "Aggressive Negotiations" in der Clone Wars Ära
Tatooine Concept Art	Bewältigt "Siege of Mos Eisley" in der Galactic Civil War Ära
Weapons and Unit Art	Bewältigt "Mountaintop Defenses" in der Clone Wars Ära
Yavin Concept Art	Bewältigt "The Fall of Yavin 4" in der Galactic Civil War Ära

Charaktere in Ewok-Größe

Geht ganz einfach euren Namen als Jub Jub ein. Und zwar exakt in dieser Schreibweise und inklusive dem Leerzeichen. Zur Belohnung treten nun alle eure Charaktere in Schrumfgröße an.

Tony Hawk's Underground 2

Codes

Begeht euch ins Optionsmenü und von dort weiter in Richtung Cheats. Hier könnt ihr nun frei Schnauze die verschiedenen Codes eingeben.

Code	Wirkung
Oldskool	Natas Kaupas freischalten
4wheeler	Paulie auf dem Skateboard
straightedge	Perfekte Rails
sellout	Nigel Beaverhausen freischalten

Freischaltbare Goodies

Für die Goodies im Spiel ist wieder mal mehr Arbeit angesagt als für die billigen Cheats. Anbei eine Liste samt Freischalttabelle.

Goodie	Bedingung
Ben Franklin	Bewältigt Boston im Story Mode
Bull Fighter	Bewältigt Barcelona im Story Mode
Graffiti Tagger	Bewältigt Berlin im Story Mode
Jester	Bewältigt New Orleans im Story Mode
Peds Group F, Probails 2 Video	Bewältigt den Story Mode mit 100%
Peds Group G, Neversoft Skates Video	Bewältigt den Classic Mode with 100%
Peds Group H, Cheat Codes	Kassiert sämtliche Gaps in allen 15 Levels ein
Pro Skater Level, Call of Duty Soldier, Nigel, Peds Group C, World Destruction Tour Video	Bewältigt den Story Mode auf der normalen Stufe
Pro Skater Level, Shrek, Phil Margera, Peds Group A, World Destruction Tour Video	Bewältigt den Story Mode auf der einfachen Stufe
Pro Skater Level, The Hand, Paulie, Peds Group B, World Destruction Tour Video	Bewältigt den Story Mode auf der normalen Stufe
Ryan Sheckler	Bewältigt Skateopia im Story Mode
Shrimp Vendor	Bewältigt Australia im Story Mode
Jesse James, Natas Kaupas, Peds Group E, Pro Bails 1 Video	Bewältigt den Classic Mode auf der normalen Stufe
Steve-O, THPS Tony, Peds Group D, Pro Bails 1 Video	Bewältigt den Classic Mode auf der normalen Stufe

Fahrzeugmodelle aus THUG1

Begebt euch nach LA und dort auf den Highway, ohne dabei jedoch das Erdbeben bereits ausgelöst zu haben. Die Fahrzeuge, die hier in der Gegend herumstehen, kommen euch aus dem ersten THUG-Teil vielleicht noch bekannt vor.

Star Wars Kid

Ja, die Gerüchte stimmen. Das berühmte-berühmte Star Wars-Kid wartet tatsächlich darauf, von euch in THUG2 entdeckt zu werden. Es zeigt seine Performance in einem kleinen Raum in Boston, auf der rechten Seite des Levels in einer Pipe die Straße runter bei Jeers. Schaut euch in der Gegend ein wenig nach

Fenstern um, durch die ihr in die Appartements hineinspringen könnt.

WRC 4

Wir haben für euch ohne Rücksicht auf Verluste die Cheats zu WRC4 aus der Sony-Hochburg geklaut und geben sie jetzt eiskalt an euch weiter. Zunächst einmal müsst ihr euch in den Cheat-Modus begeben. Dazu müsst ihr ganz einfach ein Profil mit Namen "SECRETS" anlegen. Dadurch sollte nun die Cheats-Option vom Hauptmenü aus verfügbar sein, so dass ihr einen der folgenden Codes eingeben könnt:

Alle Autos freischalten

gimmiecars

Alle Tracks freischalten

gimmieworlds

Alles freischalten

gimmiethelet

WWE SmackDown! vs. Raw

Freischaltbare Goodies

Im Spiel warten natürlich wie gewohnt Tönnen von freischaltbaren Goodies auf euch. Für jeden der Boni müsst ihr bestimmte Bedingungen erfüllen. Als da wären:

Goodie	Bedingung
10.000 EXP	Bewältigt sämtliche Legend-Challenges
Alternative Outfits	für Shawn Michales und Kurt Angle
Bewältigt sämtliche Rising Star Challenges	
Heat/Velocity Arenas	Bewältigt sämtliche Amateur-Challenges
Alternative Outfits für die komplette Ex-Evolution-Riege (noch inklusive Randy)	Bewältigt sämtliche Superstar-Challenges
Alternatives Outfit für The Rock	Bewältigt sämtliche Challenges
WWE Legend Movesets	Bewältigt sämtliche Legend-Challenges

Zusätzliche EXP-Punkte

Zunächst einmal müsst ihr euch ein Bündel Bares verdienen. Das könnt ihr entweder im Season-Modus erledigen oder indem ihr Challenges bewältigt. Mit dieser Kohle könnt ihr dann in der Shopzone zusätzliche EXP-Punkte für euren Fighter einkaufen. Das funktioniert so

oft ihr wollt, ihr braucht eben nur entsprechend Kohle.

EXP	nötige Kohle
150 EXP	In der Shopzone für \$1.200
1.500 EXP	In der Shopzone für \$11.000
3.000 EXP	In der Shopzone für \$20.000
5.000 EXP	In der Shopzone für \$32.000
10.000 EXP	In der Shopzone für \$60.000

Paul Heyman freischalten

Den Ex-Chef der leee Sihi Daaab bekommt ihr vom Spiel frei Haus geliefert, nachdem ihr mit Kane den Undertaker bei Wrestlemania XX bezwungen habt. Das geht zur Not auch im Exhibition-Modus. Paul Heyman steht euch dann zur Verfügung, allerdings nur als Manager.

Items in der Shopzone

Neben den zusätzlichen Erfahrungspunkten gibt es auch noch andere Sahneteilchen, die in der Shop Zone auf neue Eigentümer warten. Hier eine Liste zur besseren Übersicht.

Item	Preis
Armageddon Arena	Für \$6.000 in der ShopZone
Bra and Panties 1 (Molly Holly)	Für \$8.000 in der ShopZone
Bra and Panties 2 (Sable)	Für \$8.000 in der ShopZone
Bra and Panties 3 (Stacy Keibler)	Für \$8.000 in der ShopZone
Bra and Panties 4 (Torrie Wilson)	Für \$8.000 in der ShopZone
Bra and Panties 5 (Trish Stratus)	Für \$8.000 in der ShopZone
Bra and Panties 6 (Victoria)	Für \$8.000 in der ShopZone
Diva Loading Screen 1 (Torrie Wilson)	Für \$4.000 in der ShopZone
Diva Loading Screen 2 (Sable)	Für \$4.000 in der ShopZone
Diva Loading Screen 3 (Stacy Keibler)	Für \$4.000 in der ShopZone
Diva Loading Screen 4 (Trish Stratus)	Für \$4.000 in der ShopZone
Diva Loading Screen 5 (Victoria)	Für \$4.000 in der ShopZone
Diva Loading Screen 6 (Molly Holly)	Für \$4.000 in der ShopZone
Diva Menu Model 1 (Torrie Wilson)	Für \$4.000 in der ShopZone
Diva Menu Model 2 (Sable)	Für \$4.000 in der ShopZone
Diva Menu Model 3 (Stacy Keibler)	Für \$4.000 in der ShopZone
Diva Menu Model 4 (Trish Stratus)	Für \$4.000 in der ShopZone
John Cenass Outfit	Für \$4.000 in der ShopZone
Survivor Series Arena	Für \$6.000 in der ShopZone

WrestleMania XX Arena	Für \$8.000 in der ShopZone
WWE Move Sets 1	Für \$3.000 in der ShopZone
WWE Move Sets 2	Für \$3.000 in der ShopZone
WWE Move Sets 3	Für \$3.000 in der ShopZone
WWE Move Sets 4	Für \$3.000 in der ShopZone
Andre the Giant	Für \$20.000 in der ShopZone
Bret "Hitman" Hart	Für \$20.000 in der ShopZone
Brutus "The Barber" Beefcake	Für \$20.000 in der ShopZone
Legend Undertaker	Für \$20.000 in der ShopZone
Legion of Doom (Animal and Hawk)	Für \$35.000 in der ShopZone
Mankind	Für \$20.000 in der ShopZone

Kane mit Maske (Old Skool)
Für \$18.000 in der ShopZone
The Rock
Für \$20.000 in der ShopZone

Credits freischalten

Nachdem ihr den Season-Modus erfolgreich gedaddelt habt, werden für euch die Credits im Optionsmenü freigeschaltet. Von hier aus könnt ihr sie euch dann so oft ansehen, wie ihr wollt.

Special Soda

Ein ziemlich böser kleiner Trick. Begeht euch in der Backstage-Area in einem Hardcore-Match in die Nähe eine der Getränkemaschinen. Schleudert euren Gegner per Irish Whip mitten rein in den Apparat und wartet ab, ob eine Dose Cola aus dem Automat katapultiert wird. Wenn ja, rennt zu

ihr, packt sie euch und euer Wrestler wird sich einen Drink genehmigen und dadurch sofort einen Special-Move zugesprochen bekommen!

Automatisch den Titel gewinnen

Jagt in der ersten Augustwoche einem beliebigen Titel hinterher. Mr. McMahon wird zu euch kommen und mit euch sprechen wollen. Gebt ihm folgende Antwort: "I like your style, Mr. McMahon, and you've obviously got good taste. I'm interested, tell me more." Sobald euer Match startet, könnt ihr es skippen und ihr werdet automatisch den ersehnten Titel gewinnen. Wenn ihr Mr. McMahon übrigens die falsche Antwort gegeben haben solltet, seid ihr für den Rest der Woche bis zum Summerslam ganz schön auf der Loserstraße geparkt.

NACHBESTELLUNG



PS 2 Jahrbuch 2001 € 7,50

198 Spiele des Jahres 2001 ausführlich getestet, die 500 besten DVDs im Überblick, riesiger Zubehörtest, PSone-Gamewatch und vieles mehr. 148 Seiten, Schmuck-Cover, Kiebbeindung Sammlerausgabe!



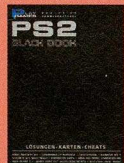
PS 2 Jahrbuch 2002 € 7,50

Über 200 Spiele aus 2002 im Test, die besten PSone-Spiele als Übersicht, 8 Seiten Zubehörtest, Genre-Überblick und vieles mehr. Wieder als prachtvolle 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 Schatzplaner, Spyro 2, Rocky, RTL Skippern 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 Zubehörtest, 4 Seiten Cheats, True Crime komplett gelöst.

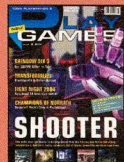
Doppelposter: Driver 3 und Jahreskalender 2004.



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 04/2004 € 4,90

42 Tests, 2 Seiten Zubehörtest, Champions of Norrath, Gran Turismo 4: Prologue komplett gelöst.

Doppelposter: Driv3r 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: Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Spider-Man 2, Onimusha 3: Demon Siege, Driv3r, Harry Potter und der Gefangene von Azkaban



Play Games 06/2004 € 4,90

69 Tests, 2 Seiten Zubehörtest, Doppelposter: Prince of Persia: Warrior Within und Ghost Recon 2, Lösung: Silent Hill 4: The Room. Plus: 146 Seiten PS2 Jahrbuch 2004 mit über 200 detaillierten Tests, einer Testübersicht aller PS2-Spiele und einem kompletten Zubehörtest-Index.

Du willst mehr?

Kannst du haben! Einfach den Coupon ausfüllen, gewünschte Ausgabe ankreuzen und abschicken an die **BriStein 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: _____

Jaaa! Ich bestelle

☐ Play Games #1	☐ Play Games #6
☐ Play Games #2	☐ PS2 Jahrbuch 2001
☐ Play Games #3	☐ PS2 Jahrbuch 2002
☐ Play Games #4	☐ PS2 Black Book #1
☐ Play Games #5	☐ PS2 Black Book #2

(Bei Minderjährigen Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

Zu den oben angegebenen Preisen zzgl. € 1,- Porto/Verpackung pro Heft (Ausland € 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)

BEST BUY

Die umfassende Kaufberatung für PS2-Spiele.

ACTION

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. GTA: San Andreas	1	16	98%	Amazon: 49,99 €
1. Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1-4	16	94%	Media Markt: 59,99 €
3. Prince of Persia: Warrior Within	1	18	93%	Video & Game: 54,90 €



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. Baphomets 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 Platinum	1-2	12	90%	Amazon: 27,45 €
2. Soul Calibur 2	1-2	16	89%	Media Markt: 29,99 €
3. WWE Smackdown! Here comes the Pain	1-4	16	86%	Video & Game: 29,95 €



EGO-SHOOTER

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Killzone	1-8	18	89%	Amazon: n.v.
2. Red Faction 2	1-4	16	88%	Media Markt: 59,99 €
3. Medal of Honor: Frontline	1	18	85%	Video & Game: 49,95 €



GESCHICKLICHKEIT

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. EyeToy: Play 2	1	ohne	87%	Amazon: 38,99 €
2. Singstar Party	1-8	ohne	87%	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: 54,99 €
2. Jak 3	1	6	91%	Media Markt: 59,99 €
3. Sly 2: Band of Thieves	1	6	89%	Video & Game: 54,95 €



RENNSPIEL

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Burnout 3: Takedown	1-2	6	94%	Amazon: 49,99 €
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: 27,99 €
2. Theme Park World	1	ohne	85%	Media Markt: 29,99 €
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: 59,99 €
3. Pro Evolution Soccer 3	1-8	6	88%	Video & Game: 49,95 €



STRATEGIE

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich Platz 1
1. Worms: Forts 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: 54,99 €
2. Kingdom Hearts	1	12	91%	Media Markt: 59,99 €
3. Prince of Persia	1	12	90%	Video & Game: 54,95 €

SOUND

Titel	Spieler USK Wertung			Preisvergleich	
1. GTA: San Andreas	1	16	98%	Amazon:	49,99€
2. Metal of Honor: Frontline 1-4	18	85%		Media Markt:	59,99€
3. GTA: Vice City	1	16	90%	Video & Game:	54,90€

MULTIPLAYER

Titel	Spieler	USK	Wertung	Preisvergleich
1. TimeSplitters 2	1-8	16	92%	Amazon: 29,99 €
2. Worms: Forts 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: 27,99€
2. Everquest: Online Adv.	1-...	12	85%	Media Markt: 29,99€
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	p.o.s.	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 Start Umschalter	i2studios	12,95 €	
3. Game Talk (USB-Headset)	Bigben	29,99 €	

*Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

PS2-INDEX

Eine komplette Übersicht aller deutschen PS2-Spiele.

Action = **ACT** Jump'n'Run = **JNR**
 Adventure = **ADV** Rennspiel = **RSP**
 Beat'em-Up = **BEU** Rollenspiel = **RP**
 Ego-Shooter = **EGO** Simulation = **SIM**
 Geschicklichkeit = **GSK** Sportspiel = **SPS**
 Strategie = **STG**

Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung
.HACK:Infection	1	RP	2004	12	77%
.HACK 2: Mutation	1	RP	2004	12	77%
.HACK 3: Outbreak	1	RP	2004	12	77%
.HACK 4: Quarantine	1	RP	2004	12	69%
18 Wheeler American Pro Truck	1	RP	2001	6	74%
3 Engel für Charlie: Volle Power	1	BEU	2003	6	27%
4x4 Evolution	1-4	ACT	2002	12	69%
Ace Combat 04	1-2	ACT	2002	12	82%
Activation Anthology	1-2	ACT	2003	ohne	85%
Adiboo: Jagd auf die Energiepiraten	1-2	JNR	2004	ohne	50%
AFL Live 2004	1	SPS	2004	ohne	58%
Agassi Tennis Generation	1-2	SPS	2003	ohne	55%
Age of Empires 2	1-2	STG	2001	12	90%
Aggressive Inline	1-2	SPS	2002	6	91%
Air Ranger Rescue Helicopter	1	SIM	2004	6	56%
Airblade	1-2	GSK	2001	6	86%
Akira Psycho Ball	1-2	SIM	2002	ohne	71%
Akte X: Resist or Serve	1	ADV	2004	16	70%
Alarm für Cobra 11	1-2	RP	2004	12	65%
Alias	1-2	ACT	2004	12	76%
Alien vs. Predator Extinction	1	STG	2003	16	77%
All-Star Baseball 2002	1-4	SPS	2001	ohne	79%
All-Star Baseball 2003	1-4	SPS	2002	ohne	86%
All-Star Baseball 2004	1-4	SPS	2003	ohne	79%
Alone in the Dark: The New Nightmare	1	ADV	2001	12	84%
Alpine Racer 3	1-2	RP	2003	ohne	75%
Alter Echo	1-2	ACT	2003	12	70%
Amplitude	1-4	GSK	2003	ohne	87%
Anschlag, Der	1	EGO	2002	16	70%
Antz Extreme Racing	1-4	RP	2002	ohne	39%
Ape Escape 2	1	ACT	2002	ohne	81%
Aqua Aqua Wetrix 2	1-2	GSK	2001	ohne	71%
Arct: Twilight of the Spirits	1	RP	2004	6	85%
Armored Core 2: Another Age	1-2	ACT	2002	12	75%
Armored Core 3	1-2	ACT	2003	12	70%
Armored Core	1-2	ACT	2001	12	80%
Army Men Air Attack: Blade's Revenge	1	ACT	2001	12	78%
Army Men Green Rogue	1-2	ACT	2001	12	53%
Army Men Sarge's Heroes 2	1-4	ACT	2001	16	59%
Army Men: Sarge's War	1-4	ACT	2004	16	43%
Artic Thunder	1-2	RP	2001	12	41%
Asterix & Obelix XXL	1	ACT	2003	6	65%
Asterix & Obelix XXL	1	ACT	2004	6	68%
Athens 2004	1-4	SPS	2004	ohne	60%
Atlantis 3	1	ADV	2001	12	47%
ATV Offroad Fury 2	1-4	RP	2003	6	75%
ATV Quad Power Racing 2	1-2	RP	2003	6	81%
Auto Modellista	1-2	RP	2002	ohne	75%
Autobahn Raser IV	1-2	RP	2002	6	35%
Autobahn Raser World Challenge	1-2	RP	2003	6	36%
Backyard Wrestling 2	1-2	BEU	2004	16	63%
Backyard Wrestling	1-2	ACT	2004	16	62%
Bad Boys II	1	ACT	2004	16	78%
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	1-2	ACT	2003	12	85%
Baldur's Gate: Dark Alliance	1-2	ACT	2001	12	91%
Baphomets Fluch: Der schlafende Drache	1	ADV	2003	6	86%
Barbarian	1-4	BEU	2003	12	71%
Barbie: Rettet die Wildpferde	1	ADV	2004	ohne	59%
Bass Master Fishing	1	SIM	2004	ohne	25%
Bass Strike	1	SIM	2001	ohne	61%
Batman Vengeance	1	ACT	2001	6	78%
Batman: Dark Tomorrow	1	ACT	2003	12	60%
Batman: Rise of Sin Tzu	1-2	ACT	2003	6	70%
Battle Engine Aquila	1-2	ACT	2003	12	85%
Battlestar Galactica	1	ACT	2003	12	77%
BDFL Manager 2002	1-2	SIM	2001	ohne	75%
BDFL Manager 2003	1-2	SIM	2002	ohne	82%
BDFL Manager 2004	1-2	SIM	2004	ohne	84%
BDFL Manager 2005	1	SIM	2004	ohne	84%
Beach King Stunt Racer	1	SPS	2003	ohne	40%
Ben Hur	1-2	RP	2003	12	29%

Wir sagen...

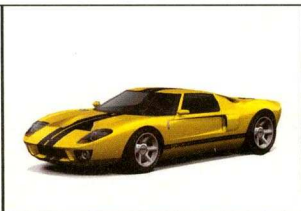
Offline online spielen, das geht nur hier.
 Wer den ersten Teil mochte, macht hier nichts verkehrt.
 Erst die Vorgänger spielen, dann zugreifen!
 Der vierte und langweiligste Teil der Serie.
 Sieht gut aus, ist aber schwer.
 Unterirdisch übles Prügelspiel ohne Sinn und Verstand.
 Zu schwer und zu wenig motivierend.
 Ein gelungenes Sequel der Erfolgsreihe.
 Runherum gelungene Klassiker-Sammlung.
 Vorsicht! Dieses Spiel gehört ausschließlich in Kinderhände!
 Eine grobe Sportart muss nicht unbedingt grob programmiert werden.
 Macht dem weißen Sport leider keine Ehre.
 Der König der Echtzeit-Strategie.
 Auf einer Höhe mit Tonys Leuten.
 Rettungshubi-Simulation mit anspruchsvoller Steuerung.
 Tony Hawk bekommt Konkurrenz.
 Futuristisch und durchgestylt, knapper Umfang.
 Teils ungewollt lustiges Horror-Adventures für Fans der Serie.
 Inhaltslos, aber kurzweiliges Rennspiel für zwischendurch.
 Knackig und hübsch, leider mit Mängeln im Detail.
 Atmosphärisches, aber viel zu kurzes Strategical.
 Gute und anspruchsvolle Baseball-Sim.
 Kein Homerun, aber wirklich gelungen.
 Wenig Neuerungen, aber immer noch gut.
 Die Gänsehaut ist vorprogramm.
 Kurzer Spielspaß für zwischendurch.
 Schillernde Action in poppiger Grafik.
 Tolles Musikspiel für angenehme Superstars.
 Die KI ist ein Anschlag auf die Spieler.
 Klarer Fall für den Kammerjäger.
 Kurzweiliges Geschicklichkeitsspiel mit viel Witz.
 Innovativ, aber frustrierend schwer.
 Tiefschürfende Story mit entspannendem Kampfsystem.
 Schnelle Mech-Action für bis zu vier Spieler.
 Und wo, bitte, sind die Neuerungen?
 Die Steuerung reißt's runter.
 Na bitte, es geht doch!
 Immer noch ein dummes Spiel.
 Schade, hätte wirklich gut werden können
 Schon doof, dass Plastik wiederverwertet wird.
 Verursacht Frostbeulen, sonst nix.
 Leichte Action-Adventure-Kost ohne Anspruch.
 Leichte Action-Adventure-Kost. Ganz lustig, aber wenig anspruchsvoll.
 Bitte dopen: Präsentationshormone wären klasse!
 Gähnend langweilig!
 Mäßiger Allrad-Racer zum kleinen Preis.
 Spannendes Offroad-Rennen.
 Originelle Optik, aber technisch mau.
 Schlechtes Spiel ohne jeden Kaufanreiz.
 Wird seinem schlechten Ruf gerecht.
 Lässt die Nachbarn mal machen. Ihr braucht's nicht.
 Viel Blut, harte Musik und wenig Spiel.
 Hart, ehrlich und intensiv.
 Herrliches Gemetzel voller Kurzweil.
 Grafisch brillantes D&D-Rollenspiel.
 Ein Leckerbissen für Adventure-Fans!
 Altbakenes Beat'em-Up ohne Stärken.
 Noch Milchzähne in der Kaulleiste? Sofort kaufen!
 Gibt nix Langweiligeres auf der Welt...
 Aufregend wie die Abenteuer des Kapitäns Iglo.
 Gute Umsetzung der Zeichentrickserei.
 Fans drücken beide Augen zu!
 Wird dem Superhelden nicht wirklich gerecht.
 Dauerfeuer trifft auf Taktik. Nett.
 Gelungenes Weltraumspektakel mit frustigem Speichersystem.
 Die perfekte SIM für Fußballfreunde.
 Wenn eine Management-Sim, dann BDFL!
 Hier können sich Hobby-Manager so richtig austoben.
 Zicken managen kann schwer sein.
 In jeder Hinsicht einfach gestrickter Racer.
 Der Film kriegte Oscars, das Spiel dies hier:



Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung
Beyond Good & Evil	1	ACT	2003	12	88%
Big Mutha Truckerz	1	RSP	2002	ohne	77%
Bionicle: The Game	1	JNR	2003	6	79%
Black & Bruised	1-2	SPS	2003	6	62%
Blade 2	1	ACT	2002	18	71%
Bloody Roar 3	1-2	BEU	2001	12	79%
Bloody Roar 4	1-2	BEU	2003	16	63%
Blowout	1	ACT	2004	12	65%
BMX XXX	1-2	SPS	2002	16	71%
Bombastic	1-2	GSK	2004	6	76%
Bombberman Kart	1-4	RSP	2003	ohne	55%
Bouncer: The	1	BEU	2001	12	67%
Breath of Fire: Dragon Quarter	1	RPQ	2003	6	79%
Brutal: Dance Beat	1-2	GSK	2002	ohne	74%
Butchy: Chaos Bleeds	1-4	ACT	2003	12	82%
Burnout 2: Point of Impact	1-2	RSP	2002	6	91%
Burnout 3: Takedown	1-8	RSP	2004	16	94%
Burnout	1-2	RSP	2001	ohne	84%
Bust-A-Bloc	1-2	GSK	2004	ohne	70%
Butt Ugly Martians: Zoom or Doom	1-2	RSP	2003	6	23%
C.A.R.T. Fury	1-2	RSP	2001	12	65%
Capcom vs. SNK 2	1-2	BEU	2001	12	79%
Carmen Sandiego	1	JNR	2004	6	51%
Casper Spirit Dimension	1	ADV	2001	6	62%
Castlevania: Lament of Innocence	1	ACT	2004	12	89%
Castleween	1	JNR	2002	6	64%
Catwoman	1	JNR	2004	12	70%
Center Court Hard Hitter	1-4	SPS	2002	ohne	62%
Champions of Nitro	1-4	RPQ	2004	12	90%
Chaos Legion	1	ACT	2003	12	78%
Circus Maximus	1-2	ACT	2002	12	63%
City Crisis	1	ACT	2001	6	69%
Clock Tower 3	1	ACT	2003	16	59%
Club Football 2005	1	SPS	2004	ohne	72%
Club Football	1-4	SPS	2003	ohne	72%
Colin McRae Rally 04	1-4	RSP	2003	ohne	89%
Colin McRae Rally 2005	1-8	RSP	2004	ohne	91%
Colin McRae Rally 3	1-2	RSP	2002	ohne	88%
Combat Elite: WWII Paratroopers	1-2	ACT	2004	16	76%
Commandos 2	1	STG	2002	16	77%
Conan	1-2	ACT	2004	16	79%
Conflict Zone	1	STG	2002	16	70%
Conflict: Desert Storm 2	1-2	ACT	2003	16	80%
Conflict: Desert Storm	1-2	ACT	2002	16	80%
Conflict: Vietnam	1-4	ACT	2004	16	80%
Contra: Shattered Soldier	1-2	ACT	2003	16	75%
Crash Bandicoot: Zorn des Cortex	1	JNR	2001	6	84%
Crash Nitro Kart	1-4	RSP	2003	ohne	82%
Crash Twinsanity	1	JNR	2004	6	84%
Crash	1-4	RSP	2002	6	68%
Crazy Taxi	1	RSP	2001	12	89%
Crescent Suzuki Racing	1-2	RSP	2004	ohne	61%
Crimson Sea 2	1-2	ACT	2004	12	75%
Crimson Tears	1	ACT	2004	12	72%
Crisis Zone	1-2	ACT	2004	16	78%
Curse: The Eye of Isis	1	ADV	2003	18	81%
Cy Girls	1	ACT	2004	16	61%
D.N.A. - Dark Native Apostle	1	ACT	2002	12	56%
Dakar 2	1-2	RSP	2003	ohne	68%
Dance Europe	1-8	GSK	2004	ohne	68%
Dancing Stage Fever	1-2	GSK	2003	ohne	75%
Dancing Stage Fusion	1-2	GSK	2004	ohne	84%
Dancing Stage Megamix	1-2	GSK	2003	ohne	79%
Dark Angel: Vampire Apocalypse	1	RPQ	2001	12	44%
Dark Chronicle	1	RPQ	2003	6	90%
Dark Cloud	1	RPQ	2001	6	79%
Dark Summit	1-2	SPS	2002	6	65%
Dark Wind	1-2	BEU	2004	12	76%
Dave Mirza Freestyle BMX 2	1-2	SPS	2002	ohne	78%
David Beckham Soccer	1-4	SPS	2002	ohne	71%
Dead or Alive 2: Hardcore	1-4	BEU	2001	16	89%
Deadly Skies 3	1-2	SIM	2004	12	66%
Def Jam Vendetta	1-2	BEU	2003	16	85%
Def Jam: Fight for New York	1-4	BEU	2004	18	87%
Defender	1-2	EGO	2002	6	71%
Destruction Derby Arenas	1-4	RSP	2004	6	77%
Deus Ex	1	ACT	2002	18	86%
Deutschland sucht den Superstar	1-4	GSK	2003	ohne	64%
Devil May Cry 2	1	ACT	2003	16	74%
Devil May Cry	1	ACT	2001	16	80%
Die Hard Vendetta	1-4	EGO	2003	16	78%
Digimon Rumble Arena 2	1-4	BEU	2004	6	63%
Ding Das	1	ADV	2002	16	77%
Dino Stalker	1	EGO	2002	16	70%

Wir sagen...

Knallbunter Genremix, der in jede Sammlung gehört.
 Rennen mit dicken Trucks. Macht Spaß!
 Solides Jump'n'Run mit Kameraproblemen.
 Lustiges Boxspiel ohne jeden Tiefgang.
 Spaßige Massenschlägerei, aber nichts Besonderes.
 Platz 3 hinter Tekken und DoA2.
 Aufgrund viel besserer Alternativen überflüssig.
 Ballerl in 2D, nicht jedermanns Geschmack.
 Wenig Grafik, etwas Gameplay und viel nackte Haut.
 Kniffliges Knobelspiel für Freunde des abstrakten Denkens.
 Veraltetes Rennspiel zum Schnäppchenpreis.
 Hammergrafik, aber wo ist das Spiel?
 Düsteres Rollenspiel mit gutem Kampfsystem.
 Gutes Spiel, aber viel zu wenig Songs.
 Ordentliche Action für Vampiäger.
 Rasend schnelle Stadtdrennen mit Hammergrafik.
 Der helle Wahnsinn! Dieses Baby brennt euch die Haare weg!
 Highspeed-Racer für Adrenalin-Junkies.
 Gelungener Breakout-Klon in 3D mit vielen Extras.
 Aaaaargh! (Redakteur beging Sepuku)
 Durchschnittsracer für Grobmotoriker.
 Spielerisch exzellent, grafisch enttäuschend.
 Wer smart ist, spart das Geld.
 Casper für die Kleinen: leicht und lustig!
 Geglückte, wenn auch nicht ganz fehlerfreie 3D-Umsetzung.
 Dunkles JNR-Vergnügen mit Patzern.
 Halle Berry. Und ihr Hintern. Und ein ordentliches Spiel.
 Dünne Sportsuppe mit ein, zwei guten Beilagen.
 Perfekter genre-Mix mit toller Story.
 Deftige und ziemlich schwere Schlachtplatte.
 Im Ansatz ganz gut, im Resultat lasch.
 Guter Ansatz, aber viel zu kurz.
 Insgesamt enttäuschendes Action-Adventure.
 Für Fans eine kleine Alternative, aber keine Konkurrenz für FIFA und Co.
 Durchschnittliches Game mit Fan-Bonus.
 Erste Wahl für Rally-Fans.
 Wird immer besser, aber der große Sprung bleibt noch aus.
 Grandioser Fahrspaß mit Grafikschwächen.
 Hack'n'Slay im Zweiten Weltkrieg. Sehr arische Synchronsprecher.
 Nur für Hardcore-Strategen zu empfehlen.
 Klapp- und Comicfans haben ihre Freude.
 Durchschnittliches Strategiespiel mit Steuerungsproblemen.
 Gelungener Taktik-Shooter mit Wüstenthema.
 Actionfreunde sollten mal Probe spielen.
 Ordentlicher Taktik-Shooter in der guten Hölle.
 Gut, aber für Normals viel zu schwer.
 Auch auf der PS2 ein Kracher.
 Hat alles, was ein Fun-Kart-Racer braucht!
 Buntes Jump'n'Run mit dem ehemaligen PlayStation-Maskottchen.
 Viel Blech um nichts.
 Crazy Taxi sorgt für gute Laune.
 Für ein Budget-Spiel akzeptabel, mehr auch nicht.
 Rasantes Action-Spektakel mit ein paar Designschwächen.
 Actiongeladener Sci-Fi-Smashhit mit strukturellen Schwächen.
 Spaßiges, actionreiches und viel zu kurzes Dauerfeuerfest.
 Körperloser Terror in feinstem Grafikgewand.
 Einfallloser Metal Gear-Abklatsch aus der Retorte.
 Halbgarber Bombberman-Abklatsch im Anime-Look.
 Es gibt deutlich bessere Rennspiele!
 Passabiles Tanzspiel mit untauglicher "Steuerung".
 Altkannte Songs, mäßiger Sound.
 Umfangreicher Tanzspaß mit lustiger EyeToy-Unterstützung.
 Nettes Tänzenchen mit belangloser Grafik.
 Eintöniges Gemetzel.
 Riesiges Rollenspiel in Cel Shading-Optik.
 Bunter Mix mit technischen Schwächen.
 Standard-Gameplay mit schwacher Grafik.
 Spaßiger Gametrak-Einstand, leider nicht von langer Dauer.
 Ordentliches BMX-Spiel mit Mängeln.
 Leider nur ein Schnellschuss ins Mittelfeld.
 Das schönste Beat'em-Up für die PS2.
 Hübsche Flugzeuge fliegen in Zeitlupe durch zu lange Missionen.
 Wrestling- und Prügelfans greifen zu!
 Spielerisch spaßig und verdammt cool.
 Recht ordentliches Remake eines Klassikers.
 Trotz vollkommen verblödeter KI recht spaßig.
 Fantastische Storyline trifft absolute Handlungsfreiheit.
 Gute Atmosphäre, wenig Gameplay, kaum Spielzeit.
 Zu kurz, grafisch zu schwach und sehr unambitioniert.
 Action, Action, Action - was will man mehr?
 Ordentlicher Shooter mit Willis-Charme.
 Es ist ein Phänomen, aber auf der Konsole nur ein Hardcore-Produkt.
 Grusel-Fans kommen auf ihre Kosten.
 Kurzes Spektakel mit Lightgun-Unterstützung.



PS2-Index

Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung	Wir sagen...
Dirt Track Devils	1	RSP	2004	ohne	25%	Über Stock und Stein in die Tonne rein.
Disney Golf	1-2	SPS	2002	ohne	70%	Nicht nur für Disney-Fans ein gelungenes Golfabenteuer.
Disney's Dinosaurier	1	ACT	2001	ohne	50%	Eine Enttäuschung auf der PS2.
Disney's Dschungelbuch Groove Party	1-2	GSK	2001	ohne	78%	Auch Tanzmuffel werden ihre Freude haben.
Disney's Tarzan Freeride	1	ACT	2001	6	69%	Genre-Mix mit wenig Anspruch.
Disney's Donald Duck Phantasies	1	JNR	2002	6	66%	Nur für Donald-Fans geeignet.
Disney's Extreme Skate Adventure	1-2	SPS	2003	ohne	82%	Tony Hawk für die Kleinen.
Disney's Peter Pan: Nimmerland	1	ACT	2002	ohne	62%	Nett anzusehen, aber viel zu simpel.
Disney's Stitch Experiment 626	1	JNR	2002	6	61%	Belangloses Jump'n'Run ohne Langzeitmotivation.
DJ Decks & FX Vol. 1: House Edition	1	SIM	2004	ohne	71%	DJ-Schnupperkurs zum Vollpreis.
Dog's Life	1	ADV	2003	ohne	83%	Kindgerechtes Gameplay aus der Hundeperspektive.
Donald Duck: Quack Attack	1	JNR	2001	ohne	83%	Zwar einfach, aber spaßig.
Downforce	1-2	RSP	2002	ohne	68%	Formel 1-Arcade ohne Höhepunkte.
Downhill Domination	1-4	RSP	2004	ohne	82%	Ungewöhnliche Idee, aber dennoch gut.
Downtown Run	1-2	RSP	2003	6	60%	Ausgebremst von Steuerung und Grafik.
Dr. Muto	1	JNR	2003	ohne	80%	Erfrischendes Spiel mit technischen Schwächen.
Dragon Ball Z: Budokai 2	1-2	BEU	2003	6	69%	Wer DBZ nicht kennt, lässt bitte die Finger davon.
Dragon Ball Z: Budokai 3	1-4	BEU	2004	6	69%	Viel Bumm und explodierende Berge. Wenig durchdachte Kämpfe.
Dragon Ball Z: Budokai	1-2	BEU	2002	6	69%	Für Fans interessant, für andere gibt's Besseres.
Dragon Rage	1	ACT	2002	18	48%	Lächerlicher Shooter ohne Sinn und Verstand.
Dragon's Lair 3D	1	JNR	2002	ohne	70%	Auch ein Ritter wird mal älter.
Drakan: The Ancient's Gates	1	ACT	2002	12	84%	Klassisches Fantasy-Epos mit schöner Optik.
Drakengard	1	ACT	2004	16	78%	Schlachten bis zum Exzess mit einigen nervigen Macken.
Driv3r	1	ACT	2004	16	74%	Verpasster Top-Title: Gute Ansätze, aber Schwächen im Abschluss.
Driven	1-2	RSP	2001	ohne	35%	Teure Lizenz, aber einfach nur schlecht.
Driving Emotion Type-5	1	RSP	2001	ohne	43%	Gute Grafik, grausame Steuerung.
Drome Racers	1-4	RSP	2002	ohne	74%	Schönes Rennspiel mit unreifer Steuerung.
Droptop	1	ACT	2002	12	83%	Ein Spiel der alten Schule: mörderischer schwer, aber solide.
DSF Fußball Manager	1	SIM	2002	ohne	43%	Langweilige Pseudo-Simulation. Nicht kaufen!
DTM Race Driver 2	1-12	RSP	2004	ohne	90%	Erstklassige Rennsimulation, abwechslungsreich und fordernd.
DTM Race Driver	1-4	RSP	2002	6	68%	Ein neuer Meilenstein im Racing-Genre.
Duel Masters	1-2	STG	2004	ohne	68%	Alles, was das Kartenspiel auch hat, aber eben nur per Controller...
Dukes of Hazzard 2	1	RSP	2004	ohne	50%	Mit Vollgas vor den Baum gefahren. Pfiff, wen kümmert's?
Dynasty Tactics 2	1-2	STG	2004	12	83%	Wer den Einstieg schafft, hat lange Spaß.
Dynasty Tactics	1	STG	2002	12	80%	Erstklassiges Strategiespiel, erfordert aber Geduld.
Dynasty Warriors 2	1-2	ACT	2002	6	78%	Umfangreiches und sauber inszeniertes Gemetzel.
Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends	1-2	ACT	2002	12	70%	Gleiches Spiel mit ein paar Erweiterungen. Wer's braucht...
Dynasty Warriors 3	1-2	ACT	2002	12	74%	Nicht viel Neues, aber immer noch unterhaltsam.
Dynasty Warriors 4	1-2	ACT	2004	12	70%	Das übliche Update. Nichts, was man unbedingt braucht.
Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends	1-2	ACT	2003	12	72%	Alles beim Alten. Wird langsam etwas eintönig.
Ecco the Dolphin	1-2	ACT	2002	12	70%	Für Fans ein nettes Mission-Update, für Neulinge uninteressant.
Ecco the Dolphin	1	ADV	2002	6	69%	Gepflegte Langeweile in atemberaubender Umgebung.
Eggo Mania	1-2	GSK	2002	ohne	81%	Genialer Mix aus Puzzlespiel und Jump'n'Run.
eJay ClubWorld	1-4	GSK	2002	ohne	88%	Ein kleines Paradies für kreative Liebhaber elektronischer Musik.
Endgame	1-2	ACT	2002	16	45%	Schludrige und überflüssige Time Crisis 2-Kopie.
Energy Airforce	1	SIM	2003	12	39%	Grafisch mau und schlecht zu steuern.
Enter the Matrix	1	ACT	2003	16	82%	So machen Filmversoffungen Spaß. Mehr davon!
Ephemeral Fantasia	1	RPG	2001	12	63%	Und wieder nix. Rollenspieler haben es schwer!
ESPN International Track & Field	1-4	SPS	2001	ohne	65%	Technischer Blender, spielerischer Versager.
ESPN International Track & Field	1-4	SPS	2002	ohne	54%	Als Multiplayer-Spiel gerade noch erträglich.
ESPN National Hockey Night	1-2	SPS	2001	ohne	32%	Schon wieder ein Blender von Konami.
ESPN NBA 2 Night	1-4	SPS	2001	ohne	75%	In der zweiten Liga ein Spitzentitel.
ESPN NBA 2 Night 2002	1-4	SPS	2002	ohne	64%	Durchschnitt + Durchschnitt macht noch kein gutes Spiel.
ESPN NFL Football	1-4	SPS	2003	ohne	92%	Ist Madden jetzt ein paar Yards voraus!
ESPN NHL Hockey	1-4	SPS	2003	ohne	90%	Gelungene Fortsetzung der 2K-Reihe.
ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	1-2	SIM	2002	ohne	70%	Schwere Simulation für Leuten mit Nerven.
ESPN X Games Skateboarding	1-2	SPS	2002	ohne	65%	Da gibt's doch deutlich bessere Alternativen.
Eternal Ring	1	RPG	2001	12	64%	Leider nur Durchschnitt.
European Tennis Pro	1-4	SPS	2004	ohne	63%	Nettes, aber belangloses Tennis-Spiel. Es gibt bessere.
Eve of Extinction	1	BEU	2002	12	52%	Stumpfes Hau-drauf-Prügelspiel mit dümmlicher KI.
Everblue 2	1	ADV	2003	ohne	65%	Tauchspiel, noch immer ohne Tiefgang.
Everblue	1	ADV	2002	ohne	68%	Für dieses Spiel braucht man nicht tief zu tauchen.
Evergrace	1	RPG	2001	12	65%	Sogar auf der PSone gibt es bessere Spiele.
Everquest Online Adventures	1-...	RPG	2004	12	85%	Für Online-Spieler sicher die Erfüllung...
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	1	ACT	2003	18	75%	Bluttriefender Splatter in coolem Ambiente.
Evil Twin Cyprien's Chronicles	1	JNR	2001	12	80%	Düsteres JNR mit sympathischem Protagonisten.
Evolution Skateboarding	1-2	SPS	2003	6	39%	Eher Stagnation als Evolution.
Evolution Snowboarding	1-2	SPS	2003	12	38%	Technisch mies, inhaltlich öde, spielerisch schlecht.
Extermination	1	ACT	2001	12	83%	Horror pur, im Dunkeln fast unspielbar.
F1 Career Challenge	1-4	RSP	2003	ohne	69%	Leider nicht der erhoffte F1-Hit.
F1 Championship Season 2000	1-4	RSP	2001	ohne	79%	Gutes F1-Spiel mit Mängeln.
F1 Racing Championship	1-4	RSP	2001	ohne	86%	Versprüht jede Menge F1-Atmosphäre.
F1 2001	1-4	RSP	2001	ohne	87%	Super umgesetzte F1-Lizenz.
F1 2002	1-4	RSP	2002	ohne	79%	Für ein F1-Spiel eher lahm.
Fallout: Brotherhood of Steel	1-2	ACT	2004	16	78%	Akzeptabler Mix aus Action und Rollenspiel.
Fame Academy	1-2	GSK	2004	ohne	62%	Mäßig motivierendes Mottogetanze.
Fantavision	1-2	GSK	2001	ohne	82%	Perfekt für Puzzelfans.
Ferkels großes Abenteuer-Spiel	1	GSK	2003	ohne	73%	Pädagogisch sinnvolles Kinderspiel.
Ferrari F355 Challenge	1-2	RSP	2002	ohne	78%	Penibel realistisch, aber ein paar Jahre zu spät.
FIFA 2001	1-8	SPS	2001	ohne	85%	Der Ball ist EAs Freund - Fußball vom Feinsten.
FIFA Football 2002	1-8	SPS	2001	ohne	86%	Exzellente Wahl für Fußballfans.
FIFA Football 2003	1-4	SPS	2002	ohne	87%	Mit jedem Jahr ein klein wenig besser.
FIFA Football 2005	1-4	SPS	2004	ohne	84%	Detailliertes FIFA 2004 mit Aktualitätsbonus.



Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung	Wir sagen...
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002	1-8	SPS	2002	ohne	78%	Viel Glanz, viel Gloria, viel Party, wenig Spiel.
Fight Club	1-2	BEU	2004	18	73%	Ohne Pitt und ohne echte Motivation.
Fight Night 2004	1-2	SPS	2004	6	85%	Wilde Kloperei mit abenteuerlicher Steuerungsmethode.
Final Fantasy X	1-2	RPQ	2002	12	88%	Technisch und grafisch exzellent, aber sehr linear.
Final Fantasy X-2	1	RPQ	2004	12	90%	Ein Muss für jeden Final Fantasy-Fan!
Final Fantasy XI *	1-...	RPQ	2004	n.n.b.	87%	Hervorragender Einstieg der Kult-Serie in die Online-Welt!
Findet Nemo	1	ADV	2003	ohne	70%	Schönes Spiel, wenn auch ziemlich anspruchsvoll.
Fire Blade	1	ACT	2002	16	72%	Leicht verdäuliche Hubschrauber-Ballerorgie.
Fire Warrior	1	EGO	2003	18	84%	Abwechslungsreicher Ego-Shooter mit toller Grafik.
Firefighter: F.D. 18	1-2	ACT	2004	12	70%	Flammendes Ambiente mit talentoson Sprechern und netten Effekten.
Fisherman's Challenge	1-2	SIM	2003	ohne	78%	Gute Angel-Sim mit großer Spieliefe.
Flatout	1-4	RSP	2004	12	80%	Nicht ganz ernst zu nehmende Offroad-Racer mit toller Technik.
Flintstones in Viva Rock Vegas	1	RSP	2001	ohne	60%	Leicht überdurchschnittlich.
Flôpic	1-2	OSK	2004	6	81%	Na schön, ein Flipper – aber was für einer!
Fluch von Monkey Island	1	ADV	2001	ohne	88%	So macht Softwarepiraterie Spaß.
Forbidden Siren	1	ADV	2004	16	90%	Brillant inszenierter, knallharter Horror. Zuschlagen!
Ford Racing 2	1-2	RSP	2003	ohne	69%	Durchschnittliches Rennspiel mit Ford-Lizenzen.
Forgotten Realms: Demon Stone	1	RPQ	2004	16	80%	Wer auf westliche Fantasy steht, ist in Forgotten Realms genau richtig.
Formel 1 2001	1	RSP	2001	ohne	80%	Rundum gelungene F1-Sim.
Formel 1 2002	1-4	RSP	2002	ohne	78%	Bis auf die Steuerung ein richtig gutes Spiel.
Formel 1 2003	1-4	RSP	2003	ohne	74%	Diese Karriere scheint sich dem Ende zuzuneigen.
Formel Eins 2004	1-4	RSP	2004	ohne	76%	Ein paar PS mehr hätten Wunder gewirkt.
Freak Out	1	ACT	2001	6	62%	Keine Macht den Drogen.
Freaky Flyers	1-2	RSP	2003	6	69%	Will hoch hinaus, kommt aber nicht weit.
Freedom Fighters	1-4	ACT	2003	16	83%	Gutes Actionspiel mit einer Prise Taktik.
Freestyle	1-2	SPS	2002	ohne	75%	Bewährtes Spielkonzept mit beachtlichem Speed.
Freestyle Metal X	1	SPS	2003	ohne	72%	Fader Funspot für Fortgeschrittene.
Frequency	1	OSK	2002	ohne	90%	Ein Muss, nicht nur für Musikfans.
Frogger Beyond	1	ACT	2003	ohne	64%	Nicht mehr als ein nettes Retro-Spielchen.
Frogger: The Great Quest	1	OSK	2002	ohne	35%	Wieder einen großen Namen in die Tonne gehauen!
Fur Fighters: Viggos Revenge	1-4	ACT	2001	12	87%	Schön brutale Tierchen, zum Liebhaben.
Fussball Manager 2004	1	SIM	2003	ohne	80%	Hübsches Managerepektakel mit FIFA-Unterstützung.
Fussball Manager 2005	1	SIM	2004	ohne	82%	Aktuell, umfangreich und mit neuen Funktionen.
Futurama	1	SIM	2003	6	70%	Klassische Umsetzung, aber spielerisch nichts Besonderes.
Future Tactics: The Uprising	1-2	ACT	2002	ohne	70%	Buntes und lustiges Strategiespiel für Einsteiger.
G.I. Jockey 3	1-2	SIM	2003	ohne	62%	Auf dieses Spiel solltet ihr nicht wetten.
G.I. Jockey	1-2	SIM	2002	ohne	68%	Nur für Pferdefreunde empfehlenswert.
Galerians: Ash	1	ACT	2003	12	64%	Viel schwächer als das PSone-Sequel.
Gallor: Defenders of the Outer Dimension	1	JNR	2003	6	47%	Technisch leider ein Totalreinfall.
Galloo Racer 2001	1	SIM	2001	ohne	63%	"Wendy" Leser werden ihre Freude haben.
Gauntlet: Dark Legacy	1-4	ACT	2001	12	67%	Uralt und nur mit Mitspielern erträglich.
Geistervilla, Die	1	ADV	2004	ohne	71%	Für die Kleinen gar nicht mal so übel.
Getaway, The	1	ACT	2002	16	69%	Erstklassig präsentiert, aber mit groben Designmängeln.
Getaway, The: Black Monday	1	ACT	2004	16	80%	Trotz Kinderkrankheiten ein klasse Gangsterspiel.
Ghost Master: The Graveyard Chronicles	1	STG	2004	6	73%	Ziemlich langsame Geisterstrategie. Ganz okay.
Ghost Recon	1-2	ACT	2002	16	78%	Nicht optimal für Konsolen, aber trotzdem spannend und gut.
Ghost Recon: Jungle Storm	1-8	ACT	2004	16	78%	Mehr ein Add-On, als ein volles Spiel.
Ghost Vibration	1	ACT	2003	12	55%	Der Leveledaufbau verhindert das Gruseln.
Ghoshunter	1	ACT	2003	16	82%	Geisterjagd mit verrückten Gegnern. Gespenstisch!
Giants: Citizen Kabuto	1	ACT	2003	84%	16	Innovativ und gewöhnungsbedürftig.
Gitty	1	JNR	2001	ohne	68%	Die Kameraführung nervt unendlich.
Gitaroo Man	1-4	GSK	2002	6	82%	Kultspiel oder Dümppfiff? Auf jeden Fall der Genrekönig!
Gladiator: Schwert der Rache	1	ACT	2003	16	83%	Exekutionspektakel mit schneider Grafik.
Gladius	1-2	RPQ	2003	12	88%	Rollenspiel-Strategie-Bombe von LucasArts.
Goblin Rose	1	ADV	2004	6	57%	Point'n'Click-Fans im Wunderland, alle anderen im Tiefschlaf.
Goblin Commander	1-2	STG	2004	12	80%	So müssen Echtzeitstrategiespiele auf Konsole aussehen!
GoDai Elemental Force	1-2	ACT	2002	12	36%	Hirn- und sinnloses Gemetzel in überstarker Qualität.
Godzilla: Save the Earth	1-4	BEU	2004	16	79%	Trashig-kultiger Godzilla-Klopfer mit Steuerungsproblemen.
Goldeneye: Rogue Agent	1-8	EGO	2004	16	77%	Keine Goldmedaille. EA muss sich mit Bronze zufrieden geben.
Gradius III & IV	1-2	ACT	2001	6	59%	Altes Spiel, alte Grafik.
Gradius V	1-2	ACT	2004	6	87%	Ohne Frage das schönste und vielleicht beste 2D-Ballerspiel für die PS2.
Gran Turismo 3: A-spec	1-6	RSP	2001	ohne	96%	Uneingeschränkter Champion.
Gran Turismo 4 Prologue	1	RSP	2004	ohne	83%	Vorbote des kommenden Over-Rennspiels.
Grand Prix Challenge	1-2	RSP	2002	ohne	80%	Weniger Sim, mehr Fahrspaß – gut!
Grand Tour Racing 400	1-2	RSP	2004	ohne	68%	Rennspiel ohne Höhen und Tiefen.
Grandia II	1	RPQ	2002	6	74%	Schlechte Konvertierung eines guten Rollenspiels.
Gravity Games Bike	1-2	SPS	2002	6	40%	Mieser Klon – Finger weg!
Great Escape: Gesprengte Ketten	1	ADV	2003	16	56%	Schwache Umsetzung eines Filmklassikers.
Gregory Horror Show	1	ADV	2003	12	77%	Lustiges Adventure für Einsteiger.
Grosse Haie, kleine Fische	1	ACT	2004	6	70%	Unterhaltsame Filmumsetzung, allerdings recht kurz.
G-Surfers	1	RSP	2001	6	68%	Innovativ, aber technisch misslungen.
G.T. Concept	1-6	RSP	2002	ohne	78%	Für Anfänger und Süchtige durchaus empfehlenswert.
GTA III	1	ACT	2001	18	92%	Eines der besten PS2-Spiele überhaupt.
GTA Vice City (dt.)	1	ACT	2002	16	90%	Toller Nachfolger mit wenig Neuerungen.
GTA: San Andreas	1-2	ACT	2004	16	98%	Das beste Spiel, das für die PS2 zu haben ist.
GTC Africa	1-2	RSP	2002	12	74%	Nette Abwechslung zu Gran Turismo.
Guitar Hero X	1-2	BEU	2001	12	78%	Durchaus eine Überlegung wert.
Guitar Hero X2	1-2	BEU	2003	12	81%	Klassischer Prügler (nicht nur) für Anime-Fans.
Gumball 3000	1-2	RSP	2002	6	65%	Spaßiges Arcade-Rennen, das aber nicht lange motiviert.
Gun Griffon Blaze	1	ACT	2001	12	85%	Sehr gute Fortsetzung.
Gundem: Federation vs. Zion	1-2	ACT	2002	ohne	80%	Spaßige Action mit Anime-Touch.
Gungfrighter 2	1-2	ACT	2003	16	59%	In jeder Hinsicht unterdurchschnittlich. Leider!
Gungrave	1	ACT	2002	16	70%	Unauffälliges Geballer der alten Schule.
Half-Life (dt.)	1-2	EGO	2001	16	87%	Klassiker mit fesselndem Gameplay.
Hardware Online Arena	1-8	RSP	2003	12	65%	Wenig umfangreicher Online-Racer.
Harry Potter: Gefangen von Askaban	1	ADV	2004	79%	6	Gutes Adventure mit netten Ideen und Eye Toy-Unterstützung.
Harry Potter: Kammer des Schreckens	1	ADV	2002	6	81%	Schönes Adventure mit Potter-Charme.
Harry Potter: Quidditch WM	1-2	SPS	2003	6	78%	Für Potter-Fans ein sicherer Tipp!
Harry Potter: Stein der Weisen	1	ACT	2003	6	78%	Klasse Umsetzung, nur nicht sehr anspruchsvoll.
Haven: Call of the King	1	ACT	2002	6	79%	Viel gewalt, leider nicht alles erreicht.
Head Hunter: Redemption	1	ACT	2004	16	84%	Packender Zukunftsschiller mit nicht immer gelungenen Ideen.
Headhunter	1	ACT	2002	16	84%	Nicht ganz ausgereifte Alternative zu MGS2.
Herdly Herdy	1	ADV	2002	ohne	75%	Klasse Spiel, leider mit technischen Problemen.
Heroes of Might & Magic	1	STG	2001	12	71%	Nur für Fans der Serie richtig gut.
Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	1-2	RPQ	2002	12	86%	Rundenbasiertes Abenteuer in Mittelerde. Tolle Mischung!
Herr der Ringe: Die Gefährten	1	RPQ	2003	12	57%	Wahrscheinlich ein Spiel, sie zu knechten.
Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	1-2	ACT	2003	16	83%	EA hat viel investiert und liefert ein würdiges Spiel.
Herr der Ringe: Die zwei Türme	1	ACT	2002	16	84%	Hochkarigste Fantasy in Reinform.
Herrschaft des Feuers, Die	1	ACT	2003	16	65%	Gut präsentiert, aber leider zu stumpf.
Hidden Invasion	1-2	ACT	2001	16	57%	Langweilige Trigger-Orgie.
High Heat Major League Baseball 2002	1-2	SPS	2001	ohne	74%	Für Baseball-Einsteiger geeignet.
Hitman 2	1	ACT	2002	18	87%	Spannende Action, die auch technisch überzeugt.

PS2-Index

Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung
Hitman: Contracts	1	ACT	2004	18	90%
Hobbit, Der	1	ACT	2003	12	76%
Homerun	1-2	SPS	2004	ohne	40%
Hot Wheels Highway 35	1-2	RSP	2003	ohne	69%
Hot Wheels Velocity X	1-2	ACT	2002	6	72%
Hresvelgr	1	RSP	2001	18	37%
Hugo: Bukkazo	1-2	RSP	2004	6	79%
Hugo: Cannoncrise	1-2	ACT	2004	ohne	51%
Hulk, The	1	ACT	2003	12	76%
Hunter: The Reckoning Wayward	1-2	ACT	2003	16	72%
Hype - The Time Quest	1	BEU	2001	6	45%
Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition	1-2	BEU	2004	16	71%
ICO	1	ADV	2002	12	85%
Indiana Jones: Kaisergruft	1	ACT	2003	12	79%
Indy Car Series	1-2	RSP	2003	ohne	80%
IndyCar Series 2005	1-2	RSP	2004	ohne	74%
I-Ninja	1	JNR	2004	6	77%
Inspector Gadget: Mad Robots Invasion	1	JNR	2003	ohne	44%
International Golf Pro	1-2	SPS	2004	ohne	70%
International League Soccer	1-2	SPS	2001	ohne	65%
International Superstar Soccer 2	1-8	SPS	2002	ohne	76%
International Superstar Soccer 3	1-8	SPS	2003	ohne	74%
International Superstar Soccer	1-8	SPS	2001	ohne	73%
Iron Aces 2	1	ACT	2002	12	58%
Island Extreme Stunts	1	ACT	2003	ohne	55%
Jackie Chan Adventures	1	ACT	2001	6	62%
Jade Cocoon 2	1	RPG	2002	6	72%
Jak & Daxter	1	JNR	2001	ohne	91%
Jak 2 Renegade	1	JNR	2003	6	91%
Jak 3	1	JNR	2004	6	91%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	1-4	EGO	2001	16	79%
James Bond 007: Alles oder Nichts	1	ACT	2004	16	84%
James Bond 007: Nightfire	1-4	EGO	2002	16	80%
James Cameron's Dark Angel	1	ACT	2003	12	61%
Jeremy McGrath Supercross World	1-2	SPS	2002	ohne	35%
Jet Jet GP	1-2	RSP	2002	ohne	55%
Jet Ski Riders	1	JNR	2003	ohne	50%
Jimmy Neutron, der mutige Erfinder	1-2	SPS	2002	ohne	30%
Jonny Moseley Mad Trux	1-4	EGO	2003	12	61%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	1	STG	2003	12	87%
Jurassic Park: Operation Genesis	1	ACT	2002	12	77%
Kaan: Schwert des Barbaren	1	JNR	2004	ohne	70%
Kao the Kangaroo: Round 2	1	JNR	2004	ohne	59%
Kater macht Theater, Dr. Seuss'	1	JNR	2004	ohne	70%
Kelly Slater's Pro Surfer	1-2	SPS	2002	ohne	80%
Kengo Master of Bushido	1-2	BEU	2001	12	68%
Kessen 2	1	STG	2001	12	74%
Kessen	1	STG	2001	12	70%
kill.switch	1	ACT	2004	16	78%
Killzone	1-8	EGO	2004	18	88%
King Arthur	1-2	ACT	2004	12	70%
King of Fighters 200/2001	1-2	BEU	2004	12	74%
King of Route 66	1-2	RSP	2003	12	60%
Kingdom Hearts	1	ADV	2002	6	91%
Klonoa 2 Lunata's Veil	1	JNR	2001	ohne	86%
Knight Rider	1	ACT	2002	6	40%
Knights of the Temple	1	ACT	2004	16	90%
Knockout Kings 2001	1-2	SPS	2001	ohne	73%
Knockout Kings 2002	1-2	SPS	2002	ohne	83%
Kuri Kuri Mix	1-4	ACT	2001	ohne	80%
Kya: The Dark Lineage	1	ACT	2003	6	85%
Lake Masters EX	1	SPS	2002	ohne	49%
Largo Winch	1	ADV	2002	12	69%
Le Mans, Die 24 Stunden von	1-2	RSP	2001	ohne	85%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	1	ACT	2001	16	81%
Legacy of Kain: Defiance	1	ADV	2004	16	83%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	1	ADV	2001	16	89%
Legia 2: Duel Saga	1	RPG	2002	12	75%
Legends of Wrestling	1-4	SPS	2002	12	57%
Legion: Legend of Excalibur	1	RPG	2002	12	54%
Lego Football Mania	1-4	SPS	2002	ohne	47%
Lego Racers 2	1-2	RSP	2001	ohne	60%
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	1	GSK	2004	18	69%
Lethal Skies 2	1-2	ACT	2004	12	68%
Lethal Skies	1-2	ACT	2002	12	69%
Looney Tunes Space Race	1-4	RPG	2002	ohne	69%
Looney Tunes Back in Action	1-2	JNR	2003	ohne	91%
Lotus Challenge	1-2	RSP	2001	ohne	73%
Mace Griffin Bounty Hunter	1	EGO	2003	16	56%
Mad Maestro	1	GSK	2002	ohne	60%
Madden NFL 2001	1-8	SPS	2001	ohne	90%
Madden NFL 2002	1-8	SPS	2002	ohne	89%
Madden NFL 2003	1-8	SPS	2002	ohne	89%
Madden NFL 2004	1-8	SPS	2003	ohne	90%

Wir sagen...

Die dunkle Seite der menschlichen Seele Klasse!

Kindlich präzisiertes Abenteuer des Herrn Bilbo.

Ziemlich unbrauchbares Baseball-Spiel. Sinnlos.

Unauffälliger Racer mit schwammiger Steuerung.

Ordentliches Gameplay, aber Vorsicht bei der Steuerung!

So dünnlich wie der Titel.

Lustiges, buntes Rennspiel für zwischendurch.

Anfangs lustig, später langweilige Boots-Ballerei.

Amok laufen mit dem Hulk. Das macht Spaß!

Geradeaus und ohne Abwechslung. Hunter, eben.

Wieder für Kinder noch Erwachsene geeignet.

Für Fans gar nicht mal so übel, für alle anderen ein Griff in den Fleischwolf.

Diesem Spiel sollte man eine Chance geben!

Gutes Indy-Spiel mit leichten Aussetzern.

Interessantes Rennspiel für Vielfahrer.

Die Konkurrenz ist eben superhart. Da sieht IndyCar alt aus.

Lustiges Jump'n Run mit außergewöhnlichem Helden.

Der Inspector ist im TV besser aufgehoben.

Gabe es da keinen Tiger Woods...

Einfach im Regal stehen lassen.

Nicht schlecht, aber wir hatten mehr erwartet.

Da hätten wir aber mehr erwartet!

Fußballerisches Mittelmaß für die PS2.

Spar dir dieses Erlebnis!

Gute Lego-Spiele - gibt's die eigentlich?

Gelungene Zeichentrick-Übersetzung, vermurkstes Spiel.

Für Hobbyzüchter ein Genuss, für Rollenspieler lau.

Furioses JNR voll abgefahrter Ideen.

Grandioses Jump'n Run mit Action-Elementen.

Toller Trilogie-Abschluss! Ein Denkmal für Jak und Daxter!

007 wie er lebt und leidet!

Tolle Bond-Spiele, leider teils zu hektisch.

Keine Filmgrundlage, aber gelungen.

Schwächelndes Gameplay mit starker Lizenz.

Unterirdisch schlechtes Motocross-Spiel.

Spielerisch und technisch vermurkte Wipeout-Kopie.

Schickes Wasserrennspiel mit misstrauender Steuerung.

Langweilig und schwach. Nur für die ganz Kleinen.

Ohne Plastiksoldaten, aber trotzdem schlecht.

Spaffiger Ausflug in eine vollkommen skurrile Welt.

Baut euren eigenen Jurassic Park - ja ja...

Für den günstigen Preis absolut spielerisch.

Lustiges und simples Jump'n Run für die jüngere Generation.

Da hilft auch kein Whiskas mehr.

Kein zweiter Tony Hawk, aber für Fans ein Muss.

Am Realismus scheitern sich die Geister.

Tolle Sequenzen, aber immer noch ohne Spieltiefe.

Tolle Atmosphäre, aber zu wenig Spieltiefe.

Hier fliegt das Blei tonnenweise durch die Gegend.

Härtester und bisher schönster Shooter für die PS2.

Wer den Film mochte, wird auch das Spiel mögen...

Schwache Grafik, starkes Spiel - Retro-Prüfer schlagen zu!

Lieber selber durch die Staaten touren!

Exotische Früchte sind meistens die besten.

Herrlich altmodische JNR-Perle.

Wir lieben lieber bei der TV-Serie.

Mittelalterliche Metzerei ohne überflüssigen Ballast.

Sieht gut aus, könnte spielerisch besser sein.

Motivierend, aber mit kleineren Schwächen.

Macht mit Freunden am meisten Spaß.

Motivierendes Action-Adventure mit schöner Spielwelt.

Da hat der Hersteller im Trüben gefischt.

Solides Adventure. Leider ziemlich einfach.

Hervorragender Highspeed-Marathon.

Blutige Action mit bösem Helden.

Leckerer Blutcocktail mit wenigen trüben Klumpen.

Eistklassisches Action-Adventure.

Grafisch schlicht, aber spielerisch überzeugend.

Selbst für Hardcore-Fans nicht zu empfehlen.

Technisch mieses Gemetzel ohne Mehrspieler-Modus.

So wird Nachwuchs nicht gefördert!

Nur für Lego-Fans ganz spaßig.

Polygon-Erotik ohne Jugendfreigabe. Nicht mehr.

Trotz Mach 2 kein Überflieger.

Klasse Grafik, aber einige Mängel beim Gameplay.

Standard-Racer mit Looney-Bonus.

Hübsches Spiel mit brutalen Clipping-Fehlern.

Gutes Rennspiel, technisch schwach.

Tolle Grafik, miese Steuerung.

Gewöhnungsbedürftiger Einblick in die klassische Musik.

Optisch tolles Football-Spektakel

Leicht verbesserte Fortsetzung!

Immer noch ein Muss für "virtuelle" Sportler.

Nicht mehr ganz die Nummer eins!



Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung	Wir sagen...	
Madden NFL 2005	1-4	SPS	2004	ohne	91%	In Sachen Gameplay führt kein Weg an Madden vorbei.	USK 12
Mafia	1	ACT	2004	16	71%	Hätte mit besserer Anpassung super werden können.	
Magix Music Maker	1	GSK	2001	ohne	78%	MTV Music Generator 2 "Light".	USK 12
Maken Shao: Demon Sword	1	ACT	2003	12	27%	Billingschrott am Rande der Lächerlichkeit.	
Malice	1	ACT	2004	12	72%	Vom potentiellen Megahit zum Budget-Spiel. Schadel	USK 12
Marvel vs. Capcom 2	1-2	BEU	2002	12	68%	Wiederbelebung eines (untoten) Klassikers.	
Mashed	1-4	RSP	2004	12	79%	Bist du allein, lass es sein. Mit mehreren Spaßig.	USK 12
Master Rally	1-2	RSP	2002	ohne	28%	Unterirdisch schlechtes Rennspiel, Totalversager!	
Matt Hoffman's Pro BMX 2	1-2	SPS	2002	6	80%	In Ordnung, aber für Anfänger zu schwer.	USK 12
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	1	ACT	2004	18	86%	Action satt, konzentriert und mit viel Flair.	
Maximo vs. The Army of Zin	1	ACT	2004	12	84%	Hammerhartes Hüpf-Gemetzel im Cartoon-Look.	USK 12
Maximo: Ghosts to Glory	1	ACT	2002	6	79%	Würdiger Nachfolger eines Kultspiels.	
Maxed Out Racing	1-2	RSP	2004	ohne	26%	Weg damit! Ab in die Schrottspresse!	USK 12
McFarlane's Evil Prophecy	1-4	ACT	2004	16	27%	Kolossaler Tiefschlag. Schlimmer geht's kaum noch.	
MDK 2: Armageddon	1	RSP	2002	12	86%	Beinhardt Actionfans greifen zu.	USK 12
Medal of Honor: Frontline	1	EGO	2002	18	85%	Beinhardt Shooter mit durchschnittlicher Grafik.	
Medal of Honor: Rising Sun	1-2	EGO	2003	18	84%	Guter Ego-Shooter mit durchwachsender Optik.	USK 12
Mega Man X: Command Mission	1	RPQ	2004	6	80%	Gelungener Ausflug in Rollenspielgefilde. Daran könnte man sich gewöhnen.	
Mega Man 7	1	JNR	2004	ohne	66%	Mittelmäßiges Hüpfspiel mit gruseliger Kameraführung.	USK 12
Mega Race 3: Nanotech Desaster	1	RSP	2002	ohne	68%	Keine neuen Ideen und schnell langweilig.	
Men in Black 2	1	ACT	2002	ohne	45%	Missionärer Versuch, sich an den MIB-Hype anzuhängen.	USK 12
Men of Valor	1-8	EGO	2004	18	80%	Der optisch wohl schönste Vietnam-Shooter.	
Metal Arms: Glitch in the System	1-4	ACT	2003	12	83%	Späßige Baller-Action mit einer Prise Humor.	USK 12
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	1	ADV	2002	16	91%	Top inszeniert, spannend, atmosphärisch. Einfach klasse!	
Metal Gear Solid 2: Substance	1	ADV	2003	16	88%	Nicht mehr so frisch und inhaltlich zusammenhanglos.	USK 12
Metal Slug 3	1-2	ACT	2004	16	80%	Farbenfrohe 2D-Retro-Action – sicher nicht jedermanns Geschmack.	
Metropolismania	1	SIM	2002	ohne	67%	Nichts Außergewöhnliches, aber für Genre-Fans interessant.	USK 12
Micro Machines	1-4	RSP	2002	ohne	66%	Abgefahrenes Rennspiel mit schlechter Steuerung.	
Midnight Club 2	1-4	RSP	2003	12	84%	Schnell, grell, originell!	USK 12
Midnight Club Street Racing	1-2	RSP	2001	16	85%	Einer der besten Racer.	
Midway Arcade Classics	1-2	ACT	2004	6	66%	Teils gut, teils Müll. Der alten Zeiten wegen noch okay.	USK 12
Mike Tyson Heavy Weight Boxing	1-2	SPS	2002	6	66%	Unausgeglichenes Experiment, kurzfristig unterhaltsam.	
Minority Report	1	ACT	2003	12	54%	Weggeworfene Lizenz und kein Tom Cruise.	USK 12
Mission Impossible: Operation Surma	1	ACT	2003	12	80%	Ohne Tom Cruise, aber ordentlich.	
Modernogroove: Ministry of Sound Edition	1	SIM	2003	ohne	80%	Wer's mag, bekommt viel geboten.	USK 12
Mojo!	1-4	GSK	2003	ohne	63%	Interessante Spielidee mit verkorkter Steuerung.	
Monopoly Party	1-4	GSK	2002	ohne	60%	Schummeln entfällt, ansonsten in Ordnung.	USK 12
Monster Jam: Die	1	JNR	2002	ohne	72%	Typisches Jump'n'Run ohne Höhepunkte.	
Monster Jam Maximum Destruction	1-4	ACT	2002	ohne	39%	Nur Trucks zu zerpedern, macht keinen Spaß.	USK 12
Mortal Kombat: DA	1-2	BEU	2003	18	82%	Blutig, schnell und abwechslungsreich.	
Mortal Kombat: Deception	1-2	BEU	2004	18	85%	Hier holt ihr euch sozusagen blutige Hände.	USK 12
Moto GP 2	1-2	RSP	2002	ohne	81%	Hilft die Motorradsimulation. Nur für Pros.	
Moto GP 3	1-4	RSP	2003	ohne	81%	Leider keine erwähnenswerten Verbesserungen.	USK 12
Moto GP	1-2	RSP	2001	ohne	75%	Optisch tolles Spiel ohne Dauerspaß.	
Motor Mayhem	1-4	RSP	2001	12	67%	Grafik Hull: Gameplay: Nicht so toll.	USK 12
Motorcycle: Warriors of Primitime	1-4	ACT	2004	16	61%	Kurzweilige Baller-Action, aber Nichts von Dauer.	
Mr. Golf	1-4	SPS	2004	ohne	74%	Erfischende Abwechslung für Freunde des Golfports.	USK 12
Mr. Moskeeto	1	ACT	2002	ohne	75%	Harmlose und lustige Unterhaltung aus neuer Perspektive.	
MTV Celebrity Deathmatch	1-2	BEU	2004	16	43%	Kein Stil. Kein Sound: kein gute Wertung.	USK 12
MTV Music Generator 2	1-4	ACT	2001	ohne	87%	Gelungener Einstand der Music-Serie.	
MTV Music Generator 3	1	GSK	2004	ohne	79%	Super für Einsteiger, aber im Umfang deutlich reduziert.	USK 12
MTX Motocross	1-4	RSP	2004	ohne	82%	Schnelles und gut präsentiertes Motocross-Spiel.	
Mumie kehrt zurück, Die	1	ADV	2001	12	56%	Diese Mumie gehört eingesargt!	USK 12
Music 3000	1-2	GSK	2004	ohne	83%	Kreativ sein und Spaß dabei haben. Klasse!	
MX Rider	1-2	RSP	2001	ohne	65%	Guter Ansatz, doch es fehlt die Würze.	USK 12
MX Superfly	1-2	RSP	2002	ohne	75%	Ordentlich, aber mit technischen Schätzern.	
MX Unleashed	1-2	RSP	2004	ohne	83%	Im Motocross-Bereich ganz klar die erste Wahl.	USK 12
MX2002 feat. Ricky Carmichael	1-2	RSP	2001	6	73%	Motocross-Fans können es sich mal ansehen.	
My Street	1-4	GSK	2003	ohne	73%	Handvoll Minispiele für die Kleinen.	USK 12
Myx 3	1	ADV	2002	ohne	50%	Grafisch exzellent, spielerisch daneben.	
NBA 2K3	1-4	SPS	2003	ohne	89%	Wer Basketball Mag, braucht dieses Spiel.	USK 12
NBA Ballers	1-2	SPS	2004	ohne	89%	Basketball in seiner Urform: schnell, witzig und unglaublich Spaßig.	
NBA Hoopz	1-6	SPS	2001	ohne	61%	Hat auf der PS nicht verloren.	USK 12
NBA Jam	1-6	SPS	2003	ohne	72%	Einfache Basketball-Stuntshow.	
NBA Live 2001	1-8	SPS	2001	ohne	80%	Gut, aber nicht ohne Fehler.	USK 12
NBA Live 2002	1-8	SPS	2001	ohne	81%	Kaum besser als der Vorgänger.	
NBA Live 2003	1-8	SPS	2002	ohne	85%	Wer die 2002er-Version ausgelassen hat, greift nun zu.	USK 12
NBA Live 2004	1-4	SPS	2003	ohne	83%	Gelungenes Update der bekannten Serie.	
NBA Live 2005	1-4	SPS	2004	ohne	86%	Kleine Verbesserungen, leider ohne Online-Unterstützung.	USK 12
NBA Shootout 2001	1-8	SPS	2001	ohne	60%	Es gibt bessere Basketball-Titel.	
NBA Street Vol. 2	1-4	SPS	2003	ohne	88%	So muss Streetball aussehen: cool und schnell!	USK 12
NBA Street	1-2	SPS	2001	ohne	90%	NBA ganz anders – simpel und Spaßig.	
Need for Speed: Hot Pursuit 2	1-2	RSP	2002	ohne	84%	Wie gewohnt, ein tolles Rennspiel.	USK 12
Need for Speed: Underground 2	1-4	RSP	2004	6	90%	Kritiken beherzigt, Fehler beseitigt, neue Features. Gut gemacht!	
Need for Speed: Underground	1-4	RSP	2003	ohne	88%	Schnelles, packendes Rennspiel mit Proli-Faktor.	USK 12
Next Generation Tennis	1-4	SPS	2002	ohne	70%	Für Wäre Tennisfans eine Anschaffung wert.	
NFL 2K3	1-4	SPS	2003	ohne	90%	Football perfekt! Wer oder was ist Madden?	USK 12
NFL Quarterback Club 2002	1-4	SPS	2001	ohne	67%	Viele kleine Fehler nerven.	
NFL Street	1-4	SPS	2004	ohne	84%	Ohne Protektoren, aber mit Sprachhülle.	USK 12
NHL 2001	1-4	SPS	2001	ohne	82%	Der Nachfolger ist die bessere Wahl.	
NHL 2002	1-4	SPS	2002	ohne	88%	Die bisher packendste Eishockeyschlacht.	USK 12
NHL 2003	1-4	SPS	2003	ohne	88%	So Klasse wie der Vorgänger, leider nicht viel Neues.	
NHL 2004	1-4	SPS	2003	ohne	88%	Bekannte Qualität mit satter Frischfleischbelag.	USK 12
NHL 2005	1-4	SPS	2004	ohne	89%	Durch Verbesserungen im Detail schon wieder etwas besser.	



Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung	Wir sagen...
NHL 2K3	1-4	SPS	2003	ohne	85%	DAS Eishockeyspiel für Realisten.
NHL Face Off 2001	1-4	SPS	2001	ohne	62%	Kommt ganz schön ins Rutschen.
NHL Hitz 2002	1-4	SPS	2001	12	80%	Knallharter Eishockey-Spaß für mehrere Spieler.
NHL Hitz 2003	1-4	SPS	2002	12	82%	Eishockey ohne Regeln – für Anarchisten!
NHL Hitz Pro	1-4	SPS	2003	12	80%	Immer noch chaotisch, aber nicht unsympathisch.
Nightshade	1	BEU	2004	16	71%	Sexy Ninja schneuzt für eine gute Sache.
Ninja Assault	1-2	EGO	2002	12	58%	Lahmes Shoot'em-Up mit schlechter Grafik.
No One Lives Forever	1	EGO	2002	16	80%	Intelligente Action, technisch leider nicht auf der Höhe.
ObsCure	1-2	ADV	2004	16	86%	Schule kann Spaß machen. Schule kann grausam sein. Oder beides.
Off-Road Wide Open	1-2	RSP	2001	ohne	68%	Kurzweilig, simpel und ohne Besonderheiten.
Oni	1	ACT	2001	16	70%	Netter Versuch, leider technisch nicht einwandfrei.
Onimusha 2	1	ACT	2002	16	90%	Ein würdiger Nachfolger, fesselnd bis zuletzt.
Onimusha 3: Demon Siege	1	ACT	2004	16	91%	Und wieder einen Tick besser. Krönender Abschluss (?) der Serie?
Onimusha Blade Warriors	1-4	BEU	2004	16	76%	Ordentliches Beat'em-up für onimusha-Fans.
Onimusha Warlords	1	ACT	2001	16	85%	Erstklassig, aber zu kurz.
Operation Winback	1	ACT	2001	18	74%	Die Zeiten ändern sich, dieses Spiel hinkt hinterher.
Orphen: Scion of Sorcery	1	RPG	2001	12	57%	Gute Ideen, schlecht umgesetzt.
Outlaw Golf	1-4	SPS	2003	12	78%	Golfspiel ohne Gesetze – sehr komisch!
Outlaw Volleyball	1-4	SPS	2004	6	82%	Sexy, spielbar und humorig. Sonntags Teill!
Pac Man World 2	1	JNR	2003	ohne	74%	Für Retro-Feinschmecker und Jump'n'Run-Freunde.
Parappa The Rapper 2	1-2	GSK	2002	ohne	53%	Vor dem Spielen bitte das Gehirn rausnehmen!
Paris-Dakar Rally	1	RSP	2001	ohne	44%	Totalschaden auf ganzer Linie.
Penny Racers	1-4	RSP	2001	ohne	70%	Nicht der Oberhammer, aber lustig.
Perfect Ace Pro	1-4	SPS	2003	ohne	35%	Überflüssiges und technisch schlechtes Tennispiel.
Pirates: The Legend of Black Kat	1	ADV	2002	12	77%	Filmreifer Freibeuter-Spaß mit einigen Durststrecken.
Pitfall: Die verlorene Expedition	1	JNR	2004	6	81%	Der Dschungel-Charmer weiß noch immer zu gefallen.
Polaroid Pete	1	GSK	2002	ohne	63%	Kurzweilig und spaßig, aber auf Dauer zu einölig.
Police 24/7	1	ACT	2002	16	61%	Läge die Kamera dem Spiel bei, würde es interessanter.
Pool Paradise	1-2	SIM	2004	ohne	74%	Nicht ganz einsteigerfreundliche Pool-Sim zum Dumpingpreis.
Portal Runner	1	ACT	2001	6	64%	Reizt das Hitpotential nicht aus.
Powerpuff Girls: Relish Rampage	1	ACT	2002	6	55%	Nur für Anfänger und Fans der Serie okay.
Premier Manager 2002	1	SIM	2001	ohne	71%	Überzeugende und gut spielbare Fußballmanager-Simulation.
Primal	1	ACT	2003	16	81%	Tolle Ideen, leider nicht konsequent umgesetzt.
Prince of Persia: The Sands of Time	1	ACT	2003	12	90%	Wunderschönes Abenteuer im virtuellen Orient.
Prince of Persia: Warrior Within	1	ACT	2004	16	93%	Die Rache des Prinzen: böser, düsterer, brutaler – und besser!
Prisoner of War	1	ADV	2002	12	70%	Das erste gewaltlose Kriegsspiel. Leider grobe technische Schnitzer.
Pro Beach Soccer	1-4	SPS	2003	ohne	55%	Müßiges Gekick am Strand.
Pro Evolution Soccer 2	1-8	SPS	2002	ohne	88%	Etwas Feinschliff, sonst wie gehabt.
Pro Evolution Soccer 3	1-8	SPS	2003	ohne	88%	Leicht verbessert, aber noch immer ohne komplette Lizenzen.
Pro Evolution Soccer 4	1-8	SPS	2004	ohne	89%	Nur ein paar Lizenzen und grausige Synchro – aber ein geniales Spiel!
Pro Evolution Soccer	1-8	SPS	2001	ohne	88%	Ein Großler unter den Freizeitkickern.
Pro Rally 2002	1-2	RSP	2002	ohne	75%	Akzeptable Rallye-Sim mit eigenwilligem Fahrverhalten.
Pro Tennis WTA Tour	1-4	SPS	2002	ohne	63%	Beim Zuschauen ordentlich, beim Spielen nervtötend.
Project Eden	1	ACT	2001	12	74%	Viele Rätsel und schlechte Technik.
Project Zero 2: Crimson Butterfly	1	ADV	2004	16	93%	Ein Augen-, ohren- und Gänsehautfest!
Project Zero	1	ADV	2002	16	92%	Erschreckend intensiv und intensiv erschreckend.
Pyrim	1	ACT	2002	12	57%	Gute Story, miese technische Leistung.
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	1-2	ACT	2004	18	87%	Altes Prinzip mit neuen Features – so einfach geht das!
Puyo Pop Fever	1-2	GSK	2004	ohne	75%	Klassisches Geschicklichkeitsspiel. Sicher kein Pflichtkauf.
R: Racing Evolution	1-2	RSP	2004	ohne	70%	Gran Turismo für Arme. Nichts Halbes und nichts Ganzes.
Racing Simulation 3	1-2	RSP	2003	ohne	29%	Dieses Rennspiel braucht kein Mensch.
Raging Blades	1-4	BEU	2003	12	68%	Old School-Prigler mit zu wenig Moves.
Rainbow Six 3	1-8	EGO	2004	16	87%	Der härteste Konkurrent der S.O.C.O.M.-Truppe.
Rally Championship	1-4	RSP	2002	ohne	58%	Ein in jeder Hinsicht durchschnittliches Rallye-Spiel.
Rally Fusion	1-2	RSP	2002	ohne	73%	Tolle Grafik, viel Spielspaß, lange Ladezeiten.
Ratchet & Clank 2	1	JNR	2003	12	90%	Diese beiden sind kaum zu schlagen!
Ratchet & Clank 3	1-2	JNR	2004	12	91%	Gewohnt erstklassige Hüpf-Ballerei, jetzt auch für Multiplayer.
Ratchet & Clank	1	JNR	2002	6	85%	Liebevoll designeder Genremix, der sich sehen lassen kann.
Rayman 3: Hoodlum Havoc	1	JNR	2003	ohne	88%	Großartiges Rayman-Spiel mit viel Esprit.
Rayman M	1-4	JNR	2001	ohne	82%	Zu viert ein großer Spaß, alleine schnell öde.
Rayman Revolution	1	JNR	2001	ohne	90%	Rayman sah noch nie so gut aus.
RC Revenge Pro	1	RSP	2001	ohne	65%	Echte ferngesteuerte Autos machen mehr Spaß.
RC Sports: Copter Challenge	1	SIM	2003	ohne	44%	Grafik schlecht, alles andere gerade noch Durchschnitt.
Reckless 2 Rumble Round 2	1-2	SPS	2001	6	82%	Endlich Michael Jackson vermöbele!
Red Card	1-2	SPS	2002	6	67%	Kurzweilig und brutal, aber nicht wirklich gut.
Red Dead Revolver	1	ACT	2004	16	74%	Zu langsam gezogen, Gringol!
Red Faction 2	1-4	EGO	2002	16	88%	Lauter, schöner, besser – eine tolle Fortsetzung.
Reel Fishing	1	SIM	2003	ohne	64%	Schlichte Angel-Sim, nur für Hardcore-Fans.
Resident Evil Outbreak	1	ADV	2004	18	79%	Guter Horror, leider ohne den Online-Modus. Verflucht!
Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica	1	ACT	2002	16	56%	Der blanke Horror, aber im negativen Sinne!
Resident Evil: Dead Aim	1	EGO	2003	16	77%	Kurzer, aber atmosphärischer Lightgun-Shooter.
Rez	1	ACT	2002	6	74%	Etwas kurzer Ballerspaß mit interessanter Atmosphäre.
Ribbit King	1-4	GSK	2004	ohne	58%	Abgedrehtes und witziges Spiel, aber recht mau umgesetzt.
Richard Burns Rally	1-4	RSP	2004	ohne	77%	Wir haben Colin McRae...
Ridge Racer V	1-2	RSP	2001	ohne	82%	Optisch beeindruckende Neuauflage.
Riding Spirits 2	1-2	RSP	2004	ohne	74%	Aufgehorchte Version des Vorgängers ohne großen Durchbruch.
Riding Spirits	1-2	RSP	2002	ohne	65%	Die Steuerung ist jedenfalls uninspiriert...
Ring of Red	1	STG	2001	16	79%	Langatmig, aber trotzdem fesselnd.
Rise to Honour	1	BEU	2004	12	75%	Schnelles Actionspektakel mit Jet Li.
Risiko: Weltherrschaft	1-6	STG	2004	ohne	28%	Diese Versoffung hätte die Welt nicht gebracht.
Road Rage 3	1	RSP	2004	ohne	36%	Bekäme von uns keine TÜV-Plakette!
Robin Hood: Defender of the Crown	1	STG	2003	6	69%	Die Strumpfhose will nicht so recht passen.
Robocop	1	EGO	2004	16	71%	Unspektakuläres Actionspiel von der Stange.
Robot Warlords	1	STG	2001	12	43%	Hässliche und nervige Roboterschlacht.



	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung	Wir sagen...
Robotech: Battletory	1-2	ACT	2003	6	74%	Ballern und Anime: Das trifft den Zeitgeist.
Rocky Legends	1-2	SPS	2004	12	83%	Das volle Balboa-Paket. Wer ein Rocky-Spiel will, sollte dieses nehmen.
Rocky	1-2	SPS	2002	6	83%	Gute Präsentation mit Rocky-Bonus. Für Fans Pflicht.
Rogue Ops	1	ACT	2004	16	80%	Die PAL-Nikki ist einfach besser!
Rollercoaster World	1	GSK	2004	ohne	60%	Achterbahnfans haben ihren Spaß, alle anderen schütteln mit dem Kopf.
Rolling	1-2	SPS	2003	12	70%	Skateboarding ohne Innovation und Kaufanreiz.
RPM Tuning	1-2	RSP	2004	12	67%	Fahrt anderen Rennspielen hoffnungslos hinterher.
RTL Skispringen 2004	1-8	SIM	2003	ohne	75%	Für Freunde des Skisprungs DAS Spiel.
RTL Red Rock	1	ACT	2003	12	75%	Innovativ, aber mit zu vielen Technikpatern.
R-Type Final	1	ACT	2004	6	82%	Würdiger Abschluss der legendären Shooter-Serie
Rumble Racing	1-2	RSP	2001	6	81%	Guter Fun-Racer mit biederer Optik.
Run Like Hell	1	ACT	2002	16	65%	Was lange währt, wird noch lange nicht gut.
Rune Viking Warlord	1-4	ACT	2001	16	72%	Ein durchwachsener Actiontitel.
Rygar	1-4	ACT	2002	16	80%	Kurzes Spektakel mit kleineren Schwächen.
Salt Lake2002	1-4	SPS	2002	ohne	59%	Hierfür gibt es nicht einmal 'ne Blechmedaille!
Samurai Jack	1	ACT	2004	6	62%	Nicht überall, wo Sega draufsteht, ist Top-Gameplay drin...
Samurai Warriors	1-2	ACT	2004	12	75%	Mega-Meuchel-Massaker mit fehlender Gegnerintelligenz.
Schatzplanet, Der	1	JNR	2002	6	71%	Kein Schatz, aber auch kein komplettes Armutszeugnis.
Scoby Doo 2: Fluch der Folianten	1-2	JNR	2004	ohne	48%	Wir warten weiter auf ein gutes Scoby Doo-Spiel.
Scoby Doo	1	JNR	2002	ohne	67%	Trashiges Spiel zu der Kult-Serie.
Scorpion King, The	1	ACT	2002	12	53%	Keine Ansichtssache: billiges Lizenzspiel.
Second Sight	1	ACT	2004	16	85%	Tolles Spiel, kleine Schwächen nur beim Stealth.
Secret Weapons over Normandy	1-2	ACT	2003	16	85%	Soundgewaltige Flug-Action mit Schnelleinstieg.
Seek & Destroy	1-2	ACT	2003	12	40%	Wer Panzer will, soll zur Bundeswehr gehen!
Sega Bass Fishing Duel	1	SIM	2003	ohne	82%	Dreamcast-Umsetzung mit vielen Extras.
Sega Soccer Slam	1-4	SPS	2002	12	72%	Witziges Fußball-Gekloppe mit Multiplayer-Bonus.
Serious Sam: The Next Encounter	1-4	EGO	2004	16	70%	Oldie-Gameplay für zwischendurch.
Seven Blades	1	ACT	2001	18	70%	Hack'n'Slay in hübschem Gewand.
Seven Samurai 20XX	1	BEU	2004	12	70%	Schnell, laut, bunt und nach 30 min. ziemlich langweilig.
Shadow Hearts	1	RPG	2002	12	76%	Einsteigerfreundliches Rollenspiel, innovatives Kampfsystem.
Shadow of Memories	1	ADV	2001	12	76%	Tolle Geschichte, die unter technischen Mängeln leidet.
Shadowman: 2second Coming	1	ACT	2002	16	79%	Düsteres Action-Adventure mit großem Spielumfang.
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	1-2	SPS	2001	ohne	82%	Anspruchsvolles Snowboardspiel.
Shinobi	1	ACT	2003	12	75%	Technischer Durchschnitt mit mäßigem Gameplay.
Showdown: Legends of Wrestling	1-4	BEU	2004	12	56%	Viele Kultfiguren, aber spielerisch nicht halb so gut.
Shox	1-4	RSP	2002	6	87%	Kunterbunt und rasend schnell – genau richtig!
Shrek 2	1	ACT	2004	6	76%	Gelungene Filmumsetzung, wenn auch nicht ganz fehlerfrei.
Silent Hill 2	1	ADV	2001	18	89%	Schocker mit wegweisender Soundkulisse.
Silent Hill 2: Director's Cut	1	ADV	2003	18	81%	Als Update zu schwach, auch wenn's billig ist.
Silent Hill 3	1	ADV	2003	16	89%	Für Neueinsteiger und SH-Fans gleichermaßen toll.
Silent Hill 4: The Room	1	ADV	2004	18	81%	Faszinierendes Horrorspektakel mit kleinen Schwächen.
Silpheed	1	ACT	2001	6	65%	Veraltetes Gameplay, optisch aufgemotzt.
Simpsons: Hit & Run	1	RSP	2003	6	76%	Für Simpsons-Fans ein klasse Zeitvertreib.
Simpsons: Road Rage	1-2	RSP	2001	ohne	63%	Nur für eingeeifelte Simpsons-Fans.
Simpsons: Skateboarding	1-2	SPS	2003	ohne	44%	Technisch erschreckendes Funspot-Spiel.
Sims brechen aus, Die	1	SIM	2003	ohne	87%	Spielerisch nichts Neues, aber von allem deutlich mehr.
Sims, Die	1	SIM	2003	6	86%	Mit den Sims kann man viel Zeit verbringen.
Singstar	1-2	GSK	2004	ohne	86%	Im Duett oder auf Partys der absolute Spaß!
Sitting Ducks	1-2	ACT	2004	ohne	56%	Wenn, dann nur für Milchzahnträger zu gebrauchen.
Sky Odyssey	1-2	SIM	2001	ohne	83%	Gute Simulation mit staubiger Grafik.
Sky Surfer	1-2	ACT	2001	ohne	39%	Ein Sturzflug in unterste Wertungsregionen.
Slam Tennis	1-2	SPS	2002	ohne	64%	Mittelmäßiges Tennisspiel ohne Lizenz und Highlights.
Sled Storm	1-2	ACT	2002	6	78%	Kein SSX, aber ein guter Fun-Racer.
Sly 2: Band of Thieves	1	JNR	2004	6	89%	Sly legt ein eindrucksvolles Comeback hin!
Sly Raccoon	1	JNR	2003	ohne	87%	Originelles Jump'n Run im Cel Shading-Look.
Smash Cars	1-2	RSP	2004	6	71%	Klasse Kurse, nicht so klasse Grafik.
Smash Court Tennis Pro Tournament 2	1-2	SPS	2004	ohne	80%	Einsteigerfreundlich, aber könnte ruhig etwas dicker auftragen.
Smash Court Tennis Pro Tournament	1-2	SPS	2002	ohne	73%	Mittelprächtiges Sportspiel mit gutem Multiplayer-Modus.
Smuggler's Run 2: Hostile Territory	1-2	RSP	2001	12	83%	Und das Leben wird nicht leichter!
Smuggler's Run	1-2	RSP	2001	16	83%	So hart wie das Leben eines Schmugglers.
Sniper 2, The	1	SIM	2004	16	10%	Jede Kirmes-Schießbude ist lustiger.
Snowboard Race 2	1-2	SPS	2004	ohne	28%	Lawine drüber und schnell vergessen!
SOCOM II: U.S. Navy Seals	1-16	ACT	2004	16	87%	Ordentliche Fortsetzung des Online-Shooters.
SOCOM U.S. Navy Seals	1-16	ACT	2003	16	86%	Online-Action mit recht schlichten Missionen.
Sonic Heroes	1-2	JNR	2004	ohne	90%	Trotz technischer Schwächen der beste Sonic, den es je gab!
SOS: The Final Escape	1	ACT	2002	12	74%	Klasse Idee, technisch zu schwach umgesetzt.
Soul Calibur 2	1-2	BEU	2003	16	89%	Grafikprozer mit tollen Kämpfen.
Space Channel 5 Part 2	1-2	GSK	2003	6	74%	Fortsetzung ohne irgendwelche Innovationen.
Space Channel 5	1-2	GSK	2002	6	78%	Einfaches Knopfdrücken, aber durchgestylt ohne Ende!
Space Invaders: Invasion Day	1-2	ACT	2003	12	29%	Dafür muss man kein Geld bezahlen.
Spawn: Armageddon	1	ACT	2004	16	65%	Mäßig umgesetzte Comiclizenz.
Speed Challenge	1-2	RSP	2002	ohne	62%	Grafikwürdige Zukunftsvision eines Ex-Weltmeisters.
Speed Kings	1-2	RSP	2003	6	68%	Mittelprächtiger Burnout-Klon mit guten Ansätzen.
Sphinx und die verfluchte Mumie	1	ADV	2004	12	86%	Hochwertiges Action-Adventure mit frischen Ideen.
Spider-Man 2	1	ACT	2004	12	84%	Erstklassige Filmumsetzung, welche Fans trotz einiger Schwächen begeistern wird.
Spider-Man: The Movie	1	ACT	2002	12	82%	Spielerisch gute und technisch gelungene Filmumsetzung.
Splashdown 2	1-2	SPS	2003	ohne	86%	Umfangreicher Wasser-Racer mit tollen Strecken.
Splashdown	1-2	RSP	2001	ohne	84%	Rennspiel für Wasserratten.
Splinter Cell	1	ACT	2003	16	92%	Tolles Agentenspiel mit Edelgrafik.
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1-4	ACT	2004	16	94%	Auch auf der PS2 glänzt die Fortsetzung des Topspiels!
Sponge Bob: Bikini Bottom	1	JNR	2004	ohne	69%	Liebe den Schwamm oder hasse ihn.
Sponge Bob: Flying Dutchman	1	JNR	2003	ohne	61%	Billig – und zwar in jeder Hinsicht.
Sponge Bob: Squarepants	1	JNR	2003	ohne	38%	Noch nicht einmal für Kids geeignet.
Sprint Cars	1-2	RSP	2004	ohne	72%	Späßige Offroad-Raserei. Für 20 Euro okay.



PS2-Index

Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung	Wir sagen...
Spy Fiction	1	ACT	2004	12	72%	Interessante Ideen, die leider nicht konsequent genutzt wurden.
Spy Hunter 2	1	ACT	2004	12	70%	Deutlich schlechter als der Vorgänger.
Spy Hunter	1-2	ACT	2001	12	83%	Vorbildlicher Action-Kracher.
Spyro: A Hero's Tail	1	JNR	2004	6	80%	Nettes Drachemärchen mit guten Synchronsprechern.
Spyro: Enter the Dragonfly	1	JNR	2002	76	78%	Harmloses Jump'n'Run mit einem gut aufgelegten Spyro.
SSX 3	1-2	SPS	2003	ohne	89%	Belebend wie die kühle Winterluft.
SSX Tricky	1-2	SPS	2001	ohne	92%	Heiße Rennaction vor traumhafter Kulisse.
SSX	1-2	SPS	2001	ohne	91%	Ein Highlight nicht nur für Wintersportler.
Star Ocean: Till the End of Time	1	RPG	2004	6	80%	Hübsches Japano-Rollenspiel, das sehr viel Zeit und Geduld erfordert.
Star Trek: Elite Force	1-4	ACT	2002	16	60%	Technisch unwürdiger Shooter, garantiert ohne Warp-Antrieb.
Star Trek: Shattered Universe	1	ACT	2004	12	36%	Frei nach dem Motto: Feuert sie ins All!
Star Wars: Battlefront	1-16	ACT	2004	16	87%	Schnelle Shooter-Kost mit vollem Star Wars-Programm.
Star Wars: Bounty Hunter	1	EGO	2002	16	78%	Wenig Abwechslung und stellenweise viel zu schwer.
Star Wars: Jedi Starfighter	1-2	ACT	2002	12	84%	Nicht mehr so faszinierend wie der Vorgänger.
Star Wars: Racer Revenge	1-2	RSP	2002	6	76%	Schicker Highspeed-Racer, leider viel zu kurz.
Star Wars: Starfighter	1	ACT	2001	12	88%	Kurze Action-Unterhaltung.
Star Wars: Super Bombad Racing	1-4	RSP	2001	ohne	76%	Spaßiges Rennspiel für Star Wars-Fans.
Star Wars: The Clone Wars	1-2	ACT	2003	12	75%	Geradlinig und ohne besonderen Spielwitz.
Star Wars: Jedi Starfighter	1	RSP	2003	12	70%	Für Star Wars & Hutts-Fans sicher einen Blick wert.
Street Fighter EX 3	1-4	BEU	2001	12	67%	Wird sich der Konkurrenz ergeben müssen.
Street Hoops	1-8	SPS	2002	ohne	69%	Lässiges Streetballspiel mit extrem unausgewogener KI.
Stunt GP	1-2	RSP	2001	ohne	68%	Ordentlich umgesetzt, aber nicht aufregend.
Stuntman	1	ACT	2002	6	72%	Saushere Symbiose aus Rennspiel und Action.
Sub Rebellion	1	ACT	2002	12	55%	Zu schwer und grafisch zu schlecht.
Suffering, The	1	ACT	2004	18	84%	Krank, einfach nur krank. Aber verdammt gut.
Summer Heat Beach Volleyball	1-4	SPS	2003	6	82%	Funsport-Spaß für Multiplayer.
Summer 2	1	RPG	2002	12	81%	Ausgezeichnet und enorm umfangreiches Rollenspiel.
Summer	1	RPG	2001	12	81%	Gutes Spiel, aber nicht der erhoffte Knüller.
Sunny Garcia Surfing	1-2	SPS	2001	ohne	67%	Ganz nett, aber mehr auch nicht.
Super Bust-A-Move 2	1-2	GSK	2002	ohne	81%	Für Neulinge kultig und fesselnd.
Super Bust-A-Move	1-2	GSK	2001	ohne	82%	Zeitloser Klassiker ohne Neuerungen.
Super Farm	1-4	GSK	2004	6	65%	Chaos auf dem Bauernhof, aber zu viert ganz witzig.
Super Trucks	1-2	RSP	2002	ohne	78%	Ziemlich realistische LKW-Rennen.
Supercar Street Challenge	1	RSP	2001	ohne	59%	Könnte eine Parodie auf Arcade-Racer sein.
Superman: Shadow of Apokolips	1	ACT	2002	12	64%	"Mäßig-Mann" käme der Wahrheit näher.
Surfing H3O	1-2	SPS	2001	ohne	45%	Schlechte Surf-Spiele brauchen kein Geschick.
SWAT Global Strike Team	1-4	EGO	2003	16	80%	Spaßig und innovativ, aber nicht von langer Dauer.
Swing Away Golf	1-4	SPS	2001	ohne	71%	Optisch ausgezeichnet, leider zu einfach.
Sword of the Samurai	1-2	BEU	2003	16	70%	Schwieriges Prügelspiel für Japanfans.
SX Superstar	1-2	RSP	2003	ohne	78%	Gelungenes Motorcross-Rennen mit Frustmomenten.
Syberia II	1	ADV	2004	ohne	78%	Wüßiger Nachfolger, nur nicht ganz so originell.
Syberia	1	ADV	2003	ohne	67%	Langatmig Grafikadventure mit Bedienungsproblemen.
Syphon Filter: The Omega Strain	1-4	ACT	2004	16	64%	Der einstige Top-Titel sackt in die Mittelmäßigkeit ab.
Tak und die Macht des Juju	1	JNR	2004	6	77%	Lustiges und buntes J'n'R für Liebhaber.
Taz Wanted	1	JNR	2002	ohne	66%	Buntes Jump'n'Run mit katastrophaler Technik.
TD Overdrive	1-2	RSP	2002	ohne	79%	Cooler Anarcho-Renner, solide gemacht.
Teenage Mutant Ninja Turtles	1-2	ACT	2004	12	61%	Lieblose Wiederbelebung eines Kultspiels.
Tekken 4	1-4	BEU	2002	12	88%	An Tekken kommt man nicht vorbei.
Tekken Tag Tournament	1-4	BEU	2001	16	93%	Nicht viel Neues, aber immer noch spitze.
Tenchu: Wrath of Heaven	1-2	ACT	2003	16	87%	Cooler Atmosphäre mit grafischen Abstrichen.
Tennis Court Smash	1-4	SPS	2004	ohne	26%	Ping-pong-ping-pong... Spannend, was?
Tennis Masters Series 2003	1-4	SPS	2003	ohne	68%	Keine echten Spieler und nicht originell.
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	1	ACT	2003	16	62%	Leider mit typischen Lizenzmacken behaftet.
Terminator 3: The Redemption	1-2	ACT	2004	12	76%	Wer unbedingt ein Terminator-Spiel braucht, sollte dieses nehmen.
Terminator: Dawn of Fate	1	ACT	2002	16	62%	Viel Potenzial, aber grauenhafte Steuerung.
Tetris Worlds	1-4	GSK	2002	ohne	49%	Miese Umsetzung des genialen Klassikers.
Theme Park World	1	SIM	2001	ohne	85%	Verbesserte PSOne-Version.
This is Football 2003	1-8	SPS	2002	ohne	79%	Solide Fußballsimulation mit umfangreicher Lizenz.
This is Football 2004	1-8	SPS	2004	ohne	73%	Eine gute Serie mit absolutem Formtief.
This is Football 2005	1-2	SPS	2004	ohne	78%	Wozu noch Stars? Ihr seid im Spiel. Allerdings kein FIFA oder PES...
This is Football	1-2	SPS	2001	ohne	71%	Zahlreiche Fehler, gute Präsentation.
Thunderhawk 3 Operation Phoenix	1	ACT	2003	16	71%	Großartiger Mix aus Action und Strategie.
Tiger & Dragon	1	ACT	2003	12	49%	Ente süß-sauer beim Chinesen ist spannender.
Tiger Woods PGA Tour 2001	1-4	SPS	2001	ohne	55%	Nur für eingefleischte Golf-Freaks.
Tiger Woods PGA Tour 2002	1-4	SPS	2002	ohne	79%	Optisch ansprechendes, rundum gelungenes Golfspiel.
Tiger Woods PGA Tour 2003	1-4	SPS	2002	ohne	83%	Jedes Jahr ein bisschen besser.
Tiger Woods PGA Tour 2004	1-2	SPS	2003	ohne	86%	Yep, in der Rangliste schon wieder etwas höher!
Tiger Woods PGA Tour 2005	1-4	SPS	2004	ohne	88%	Noch ein Stück besser als der Vorgänger.
Time Crisis 2	1-2	ACT	2001	16	78%	Kurze, aber heiße Baller-Action.
Time Crisis 3	1-2	ACT	2003	16	80%	Besser als Teil 1, aber noch zu kurz.
Time Splitters 2	1-4	ACT	2002	16	92%	Einer der besten Shooter überhaupt.
Time Splitters	1-4	ACT	2001	ohne	75%	Erst mit vier Spielern richtig gut.
Tokyo Xtreme Racer	1-2	RSP	2001	ohne	65%	Gerade mal leicht überdurchschnittlich.
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	1-4	BEU	2003	6	70%	Die sympathischen Protagonisten hauen's raus.
Tomb Raider: Enter of Darkness	1	ACT	2003	12	81%	Ordentliches Comeback mit zu kurzen Leveln.
Tony Hawk's Pro Skater 3	1-2	SPS	2001	6	90%	Wer dieses Spiel verpasst, ist selber schuld.
Tony Hawk's Pro Skater 4	1-2	SPS	2002	6	91%	Funsport am Rande der Perfektion.
Tony Hawk's Underground 2	1-2	SIM	2004	12	91%	Bester Funsport, voll gestopft mit Jackass-Humor.
Tony Hawk's Underground	1-4	SPS	2003	6	91%	Auch im fünften Anlauf ein Überflieger.
Top Angler	1	SPS	2002	ohne	41%	Hier langweilen sich sogar die Fische.
Top Gear Dare Devil	1-2	RSP	2001	6	61%	Kein guter Start für Namco.
Top Gun Combat Zones	1-2	ACT	2002	12	72%	ArCADE-Shooter mit eigenwilliger Steuerung.
Total Immersion Racing	1-2	RSP	2002	ohne	78%	Solider Racer mit interessantem KI-Feature.
Tour de France Centenary Edition	1-2	SPS	2003	ohne	29%	Da hilft noch nicht mal Blutdoping!



Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung	Wir sagen...
Tour de France	1-2	SPS	2002	ohne	56%	Diese (Tor)Tour macht keinen Spaß!
Transformers	1	ACT	2004	12	83%	Knallharte Action-Balleri mit bombastischer Grafik!
Transworld Surf	1-2	SPS	2002	ohne	76%	Kein schlechter Surf-Einstand, aber nicht ganz ausgereift.
Tribes: Aerial Assault	1-2	ACT	2003	12	74%	Großer Spielumfang, null Kommunikation.
True Crime: Streets of L.A.	1	ACT	2003	18	87%	Kein Verbrechen, sondern eine wirklich gute Tat!
Turok: Evolution	1-2	EGO	2002	16	75%	Trotz des Hypes nur ein solider Shooter.
Twin Calliber	1-2	ACT	2002	16	36%	Mieses Gameplay mit ebensolcher Technik.
Twisted Metal: Black Online	1-8	ACT	2003	16	80%	Online-Spaß für LAN und Internet.
Twisted Metal: Black	1-4	ACT	2001	16	85%	Knallharte Action in Reinkultur.
Ty the Tasmanian Tiger	1	JNJR	2002	ohne	63%	08/15 Jump'n Run ohne Besonderheiten.
Ty, der tasmanische Tiger 2	1-2	JNJR	2004	6	71%	Kein Pflichtkauf, aber für 30 Euro nicht verkehrt.
UEFA Challenge	1-2	SPS	2001	ohne	75%	Annehmbarer Kicker mit ordentlicher Ausstattung.
UEFA Champions League Season 2001/2002	1-4	SPS	2002	ohne	69%	Chancenlos gegen die starke Konkurrenz.
UEFA Euro 2004	1-4	SPS	2004	ohne	94%	Solides Fußballspiel mit mauer Präsentation.
UFC Throwdown	1-2	BEU	2002	16	76%	Schnelles und knallhartes Kämpf-Beat'em-Up.
Under the Skin	1-2	ACT	2004	6	64%	Durchgeknallte Spaß-Anarchie, die aber nicht allzu lang fesselt.
Underworld: Eternal War	1-2	ACT	2004	16	62%	Ver spätete Filmumsetzung für Hardcore-Fans des Streifens.
Unglaublichen, Die	1	ACT	2004	12	64%	Action-Hüpfen von der Stange mit Filmlizenz und ohne Höhepunkte.
Unlimited Saga	1	RPG	2003	6	65%	Viel erwartet, schwer enttäuscht. Schmelz!
Urban Freestyle Soccer	1-4	SPS	2004	ohne	68%	Ohne Absenks und Co, dafür mit mauer Präsentation.
Urbz: The Sims in the City	1-2	SIM	2004	6	88%	Gute Grafik, gute Ideen, gutes Spiel.
USA Racer	1	RSP	2002	6	71%	Ansehnliches Rennspiel von der Stange.
Vampire Night	1-2	ACT	2002	16	68%	Gute Ansätze, aber insgesamt ziemlich blutleer.
Van Helsing	1	ACT	2004	16	81%	So einen coolen Van Helsing gab es noch nie!
Vexx	1	JNJR	2003	6	84%	Gutes Jump'n Run mit originellen Ideen.
Victorious Boxers	1	SPS	2001	ohne	79%	Etwas schwierig, aber trotzdem fesselnd.
Vietcong: Purple Haze	1-16	EGO	2004	16	77%	Vietcong-Schlachtplatte aus der Ego-Perspektive.
Virtuafight Joe	1	ACT	2004	16	86%	Cooler 2D-Prügler mit Raffinesse – auch auf der PS2!
VIP	1	ACT	2002	12	34%	Anspruchlos, primitiv, überflüssig. Was für ein Murks!
Virtua Fighter 4 Evolution	1-2	BEU	2002	12	90%	Aufgebohrtes Hitzspiel mit kleinen Abstrichen.
Virtua Fighter 4	1-2	BEU	2002	12	93%	Grafischer unsauber, aber ein erstklassiges Prügelspiel.
Virtua Tennis 2	1-4	SPS	2002	ohne	80%	Gutes Tennispiel, nicht ohne technische Mängel.
V-Rally 3	1-4	RSP	2002	ohne	90%	Umfangreiche, realistische Rallye-Simulation.
Wacky Races	1-4	RSP	2001	ohne	89%	So müssen Fun-Racer aussehen.
Wakeboarding Unleashed	1-2	SPS	2002	12	79%	Typisch O2! Motivierender Funsport.
War of the Monsters	1-2	ACT	2003	12	82%	Der hohe Schwierigkeitsgrad verhindert eine höhere Wertung.
Warriors of Might & Magic	1	ACT	2001	12	57%	Technisch anses Action-RPG.
Way of the Samurai 2	1	ACT	2004	16	78%	Rollenspiel-Schlitzer mit offener Handlung im alten Japan.
Way of the Samurai	1	ACT	2002	16	71%	Interessantes Samurai-Abenteuer mit tödlicher Kameraführung.
Wer wird Millionär 2. Edition	1-4	SIM	2002	ohne	51%	Wie wird man Millionär? Durch Sparen!
Whiplash	1	JNJR	2004	6	73%	Moralisch Toll, spielerisch in Ordnung.
Whirl Tour	1-2	SPS	2003	ohne	66%	Durchschnittlicher Funsport mit punktigem Soundtrack.
Whiteout	1-2	RSP	2003	ohne	59%	Schneemobilrennen – sagt das nicht alles?
Wild Arms 3	1	RPG	2003	12	81%	Und wieder ein guter Teil der Serie.
Wild Wild Racing	1-2	RSP	2001	ohne	80%	Überzeugender Start der Buggys.
Wipeout Fusion	1-2	RSP	2002	6	86%	Wipeout meldet sich imposant zurück.
Wizardry: Tales of the Forsaken Land	1	RPG	2002	12	64%	Gutes, aber anstrengendes RPG der alten Schule. Nur für Fans.
WM Nationalspieler	1-4	SPS	2002	ohne	62%	Das ist doch kein Fußball!
Woody Woodpecker	1	JNJR	2002	ohne	65%	Simpel, geradlinig und mit hübscher Optik.
World Championship Pool 2004	1-2	SIM	2004	ohne	79%	Für echte Freunde des Pool-Sports ein Tipp.
World Championship Rugby	1-2	SPS	2004	ohne	76%	Wenn schon Rugby, dann auf Acclaims Art.
World Championship Snooker 2002	1	SIM	2001	ohne	60%	Macht "in echt" mehr Spaß.
World Championship Snooker 2003	1-16	SIM	2003	ohne	67%	Schöne Sim, aber zu bleiern präsentiert.
World Championship Snooker 2004	1-2	SIM	2004	ohne	69%	Virtueller Kneipsport. Kein Ersatz, aber spaßig.
World Destruction League Thunder Tanks	1	ACT	2001	12	68%	Brachiale Action mit schwacher Präsentation.
World Destruction League War Jetz	1-2	ACT	2001	12	58%	Macht sogar Spaß... für zehn Minuten.
World Racing	1-2	RSP	2003	ohne	74%	Tolle Lizenz mit technischen Tücken.
World Rally Championship	1-2	RSP	2001	ohne	89%	Technisch hervorragende Rallye-Sim.
World War Zero: Ironstorm	1-4	EGO	2004	16	68%	Freiartige Hintergrundgeschichte, aber kein besonderes Spielerlebnis.
Worms 3D	1-4	STG	2003	ohne	89%	Worms. Nicht mehr und nicht weniger. Aber klasse!
Worms Blast	1-2	GSK	2002	ohne	74%	Diese Würmer retten so manche Party.
Worms Forts: Unter Belagerung	1-2	STG	2004	6	89%	Anders, aber genauso genial wie Worms 3D!
Wrath Unleashed	1-4	STG	2004	12	82%	Großvater Archon wäre sehr zufrieden.
WRC 2 Extreme	1-4	RSP	2002	ohne	85%	Tolles Rallyespiel mit vielen Möglichkeiten.
WRC 3	1-4	RSP	2003	ohne	85%	Nachwuchsfahrer sollten sich ans Lenkrad setzen.
WRC 4	1-16	RSP	2004	ohne	87%	Typischer Nachfolger: Ein bisschen mehr und ein bisschen besser.
Wreckless: The Yakuza Misilons	1-2	ACT	2002	12	72%	Grafisch top, spielerisch hop.
WWE Crush Hour	1-2	ACT	2003	6	61%	Oberflächliche Action im WWE-Design.
WWE Smackdown vs. Raw	1-4	BEU	2004	12	90%	Klasse Grafik, super Sound und krachende Knochen. Wow!
WWE Smackdown! Here comes the Pain	1-4	BEU	2003	16	86%	HCTP pinnt euch vor dem Bildschirm fest!
WWE Smackdown! Shut Your Mouth	1-6	SPS	2002	12	84%	Tatsächlich viel besser als der Vorgänger.
WWE Smackdown! Just bring it	1-4	SPS	2001	16	75%	Verbesserungsbedürftiger Wrestling-Klassiker.
XG 3: Extreme-G Racing	1-2	RSP	2001	6	88%	Schnell, schneller, XG3.
XGRA	1-2	RSP	2003	6	73%	Mit Vollgas an einer Top-Wertung vorbei.
XIII	1-4	EGO	2003	16	92%	Fantastischer Shooter im Comic-Look.
X-Men 2: Wolverine's Revenge	1-4	ACT	2003	12	80%	Solides X-Men-Spiel mit fetter Action.
X-Men Legends	1-4	ACT	2004	12	82%	Gutes Action-Rollenspiel mit stelenweise nervigen KI-Schwächen.
X-Men: Next Dimension	1-2	BEU	2002	12	54%	Über 3D-Auftritt der beliebten Mutanten.
X-Squad	1	ACT	2001	16	69%	Gute Ansätze, aber schlecht umgesetzt.
Yu-Gi-Oh! Duelist of the Roses	1-4	ACT	2003	ohne	57%	Fans der Serie werden ihren Spaß haben.
Zapper	1-4	JNJR	2002	ohne	60%	Simplex Gameplay, simples Spiel – nur für zwischendurch.
Zone of the Enders	1-2	ACT	2001	12	82%	Spannende, geistreiche Action mit kleineren Mängeln.
Zone of the Enders: Second Runner SE	1-2	ACT	2003	12	83%	Erweitert, aber mit Schwächen bei Kamera und Steuerung.
Zorro: Der Schatten	1	JNJR	2002	12	56%	Sehr maßiges Action-Adventure mit cooler Hauptfigur.

 Alle Spiele mit einer Wertung von 90% oder höher bekommen unseren "Winner"-Award.

 Alle Spiele mit einer Wertung unter 30% bekommen unseren "Loser"-Award.

ZUBEHÖR-INDEX

Controller Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis	Test in	Wertung	
Analog Controller	Bigben	Bigben	7,99 €	4/04	★★★★★	
Storm Trooper Gamepad	Jöllenbeck	Speed Link	12,99 €	4/04	★★★★★	
Nano Pad	Madrics	Madrics	12,90 €	6/04	★★★★★	
VR12 Analog Gamepad	Ubi Soft	Logic 3	12,95 €	2/04	★★★★★	
Backlit Buttons Controller	Bigben	Bigben	12,99 €	5/04	★★★★★	
Controller	i2 Studios	Snap	12,99 €	1/04	★★★★★	
Tri Mode Controller	Madrics	Madrics	16,90 €	6/04	★★★★★	
Action Controller	Logitech	Logitech	17,99 €	1/04	★★★★★	
PX 5000	Saitek	Saitek	24,99 €	1/04	★★★★★	
Airflo Controller	i2 Studios	Nyko	34,95 €	1/04	★★★★★	
Silver Blue Game Pad	Jöllenbeck	Speed Link	12,99 €	3/04	★★★★	
Bullfrog Pad	Jöllenbeck	Speed Link	19,99 €	1/04	★★★	

Funkcontroller Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis	Test in	Wertung	
X2 Wireless Controller	Madrics	Madrics	44,90 €	5/04	★★★★	
Freewave Wireless Adapter	Saitek	Saitek	49,99 €	1/04	★★★★	
Funkcontroller	Vidis	Brooklyn	49,99 €	1/04	★★★★	
Wireless Controller	Bigben	Bigben	29,99 €	4/04	★★★★	
Cordless Controller	Logitech	Logitech	54,99 €	3/04	★★★★	
Wireless RF Controller	i2 Studios	Snakebyte	39,95 €	5/04	★★★	
DVD Wireless Gamepad	Guillemot	Thrustmaster	49,95 €	2/04	★★	

Lenkräder Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis	Test in	Wertung	
Brooklyn Booster 2800	Vidis	Brooklyn	24,99 €	1/04	★★★★★	
Speedster 3	Bigben	Fanatec	69,99 €	2/04	★★★★★	
Speedster 3 Force Shock	Bigben	Fanatec	79,99 €	3/04	★★★★★	
Cruiser Quattro 4 in 1 Racing Wheel	Madrics	Madrics	34,95 €	5/04	★★★★★	
4 in 1 Blue Lightning Wheel	Jöllenbeck	Speed Link	39,99 €	2/04	★★★★★	
MC2 MicroCon Lenkrad	NBG	MadCatz	39,99 €	4/04	★★★★★	
Driving Force	Logitech	Logitech	69,99 €	3/04	★★★★★	
Driving Force Pro	Logitech	Logitech	139,99 €	3/04	★★★★★	
Racing Wheel	i2 Studios	Snap	24,99 €	3/04	★★★★	
Speedster Pure	Bigben	Bigben	34,99 €	6/04	★★★★	
4 in 1 Leather Force Feedback	Jöllenbeck	Speed Link	79,99 €	6/04	★★★	

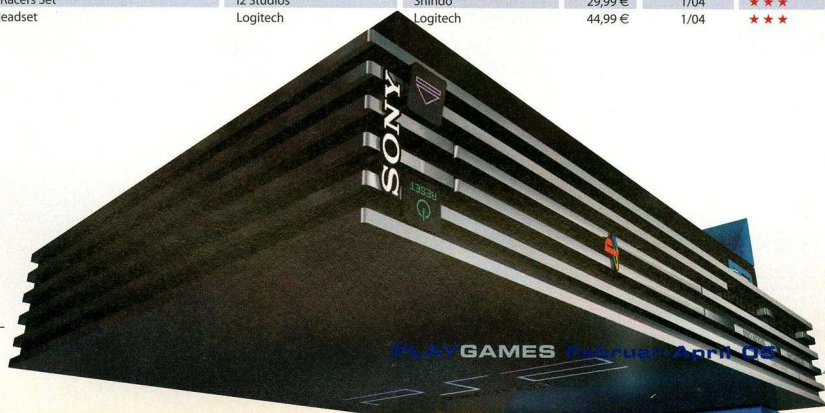
Lightguns Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis	Test in	Wertung	
P99L Laser Blaster	Ubi Soft	Logic 3	29,95 €	2/04	★★★★★	
XK9 Lightgun	Bigben	4Gamers	19,99 €	2/04	★★★★★	
Colt Python 357 Magnum	Bigben	4Gamers	34,99 €	1/04	★★★★★	
Beretta 92FS	Guillemot	Thrustmaster	44,95 €	2/04	★★★★★	
Wireless Gun	Bigben	Bigben	59,99 €	3/04	★★★★★	
Head Hunter Gun	Madrics	Madrics	24,90 €	6/04	★★★★	
Light Gun	i2 Studios	Snap	25,99 €	2/04	★★★★	
Light Blaster	NBG	MadCatz	39,99 €	2/04	★★★★	
Walther P99	Bigben	4Gamers	44,99 €	1/04	★★★	

Spezialcontroller Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis	Test in	Wertung
Dance Mat	Bigben	4Gamers	19,99 €	2/04	★★★★★
Dance Europe Tanzmatte	Bigben	4Gamers	24,99 €	2/04	★★★★★
Soft Touch Keyboard Controller	Ubi Soft	Logic 3	24,99 €	2/04	★★★★
Keyboard Controller	i2 Studios	Nyko	39,95 €	5/04	★★★★
Gameboard	Bigben	Fanatec	69,99 €	1/04	★★★

Soundanlagen Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis	Test in	Wertung
Medusa 5.1 Surround Headset	Jöllenbeck	Speed Link	79,99 €	4/04	★★★★★
Inspire GD580	Creative Labs	Creative Labs	199,00 €	4/04	★★★★★
Z680	Logitech	Logitech	499,00 €	1/04	★★★★
Inspire G380	Creative Labs	Creative Labs	49,90 €	1/04	★★★

Multimedia Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis	Test in	Wertung
RGB Kabel pro Plus	Madrics	Madrics	8,99 €	6/04	★★★★★
Scart-Umschalter	i2 Studios	Snap	12,99 €	3/04	★★★★★
DVD Region X	Bigben	Datel	14,99 €	1/04	★★★★★
Scartbox inkl. S-Video	Bigben	Bigben	19,99 €	3/04	★★★★★
Universal AV-Kabel	Jöllenbeck	Speed Link	19,99 €	3/04	★★★★★
Audio Optical Switch	Bigben	Bigben	9,99 €	4/04	★★★★★
DVD Fernbedienung	Bigben	4Gamers	14,99 €	2/04	★★★★★
Universal Remote Control 2	Bigben	Bigben	14,99 €	5/04	★★★★★
Karaoke Party	Bigben	Datel	39,90 €	2/04	★★★★
Dance Europe Karaoke Mikrofon	Bigben	4Gamers	49,99 €	2/04	★★★

Sonstiges Produktbezeichnung	Vertrieb	Hersteller	Preis	Test in	Wertung
Action Replay Max	Bigben	Datel	39,99 €	2/04	★★★★★
Action Replay Max Evo	Bigben	Datel	49,99 €	5/04	★★★★★
Junk TV	Bigben	Datel	12,99 €	4/04	★★★★★
Ultimate Cheats	Bigben	Datel	12,99 €	6/04	★★★★★
Multi-Port	NBG	MadCatz	24,99 €	6/04	★★★★★
GameTalk	Bigben	Datel	29,99 €	3/04	★★★★★
Starter Pack	Bigben	Bigben	19,99 €	3/04	★★★★
Crazy Racers Set	i2 Studios	Shindo	29,99 €	1/04	★★★★
USB Headset	Logitech	Logitech	44,99 €	1/04	★★★



VIVA 2005!



GRAN TURISMO 4

In der nächsten Ausgabe soll es soweit sein. *Gran Turismo 4* schickt sich an, allen Rennspielen zu zeigen, wer die meiste Power unter der Haube hat. Wenn nichts mehr schief geht, steht uns nach *GTA: San Andreas* der nächste System-Seller ins Haus.



BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

Auch wenn der Titel noch kleine Mängel aufweist, werden wir hier absolut packende Weltkriegsatmosphäre geboten bekommen. Inwieweit *Brothers in Arms* Referenzpotential hat, werden wir bei einem Fronteinsatz herausfinden.



AREA 51

Wir glauben, Midways Sci-Fi-Shooter kann ein echter Überraschungshit werden. Aliens, Soldaten und Verschwörungen – interessanter Stoff für einen Ego-Shooter. Vor allem in technischer Hinsicht erwarten wir einiges davon.

Und sonst?

Wir werden einen genauen Blick auf **Champions of Norrath: Return to Arms** werfen. Interessant dürfte auch das ambitionierte Jump'n'Run-Projekt **Legend of Kay** der Neon Studios aus Offenbach werden. Weitere namhafte Testkandidaten sind außerdem **Devil May Cry 3**, **Metal Gear Solid: Snake Eater**, **TimeSplitters: Future Perfect**, **Midnight Club 3** Dub-Edition, **Splinter Cell Chaos Theory** und **Hitman: Blood Money**.

Dreh es um und fang von vorne an.
Hier ist das Heft zu Ende.



Die nächste Ausgabe liegt
am **08.04.05** 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: michelk@bristein.com

Redaktionsdirektor (V.i.S.d.P.)

Martin Mirbach (MM)
E-Mail: mirbach@bristein.com

Textchef

Titus Funkel (TF)

Redaktion

Tom Garlach (TG)
Benjamin Kegel (BK)
Karsten Rohloff (KR)
Christian Schmid (CS)
Stefan Schröder (SRO)
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: michelk@bristein.com
Tel.: 02327 – 324669

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-Lizenzausgabe. 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:
Splinter Cell: Chaos Theory © Ubi Soft 2004.
All rights reserved.

für alle Handys
mit Farb-Display

FARBIGE
HINTERGRUNDBILDER

» 8 33 45 *

Einfach eine SMS mit
AME und Best.-Nr.
an die 83345*
(Bestellbeispiel: AME 52026)

(01 90)
8 66 28 31
(1,66 €/min)

Oder bestelle direkt per Telefon:
(09 01) 59 99 08 (2,35 €/min)
(09 00) 51 51 68 (2,36 €/min)



* 2,99 € / SMS (VFD2 Leistung
0,12 €) Logo, Pix, Sounds &
Movie max. 2 SMS 5,98 €

die einzige Plattform für Dein Handy!

LOGOWORLD.DE

... TOP-MOVIE ...



für alle Handys
mit Farb-Display

OBERFETT!

mega auswahl!

SOUNDS &
GERÄUSCHE

- 87002 Sexgeräusche
- 87006 Pump Gun
- 87000 Nebelhorn
- 87004 Klospülung
- 87032 Ein altes Telefon
- 87009 Trommelwirbel
- 87040 Babyklachen
- 87007 Lauter Rülpsen
- 87042 Flugzeugabsturz
- 87028 Der große Gong
- 87039 Darth Vader
- 87033 Heftiger Aplaus
- 87008 Gewitter mit Donner
- 87030 Löwenbrüll
- 87034 Feuerwehirsirene
- 87027 Formel 1 Wagen
- 87023 Affengeschrei
- 87029 Zahnarztbohrer
- 87003 Pferdewiehren

**ring
sms
tones**

- 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



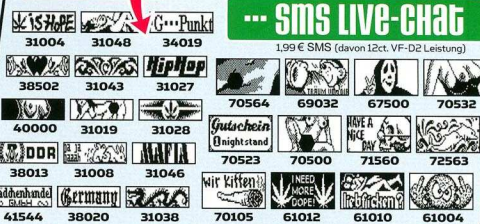
Sende SMS mit
"AME 55000"
an die 8 33 45*

für dieses
Movie
sende AME 52014
an die 83345

erhalten.
FLIPPEN.
VERLIEBEN...

Sende SMS mit
"PARTY" an
die 84640

LOGOS &
BILDMITTEILUNGEN



... SMS LIVE-CHAT

1,99 € SMS (davon 12ct. VF-D2 Leistung)

Für Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens und Sendo-Handy's

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-Verbindungsstyp eingestellt sein. Bei Unsicherheit bitte vor Bestellung in die Bedienungsanleitung Deines Handys schauen. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

LOGO-KILLER



LOGO-KILLER



100% PLAYSTATION 2

02/2005

Februar-April 2005

PLAY GAMES

nur € 4,90

PSP TOTAL!

Gekauft, gespielt, gefreut:
So geil ist Sonys Handheld!

GRAN TURISMO 4

Endspurt! Sonys Edel-Racer
gibt auf der Zielgeraden Gas!

DEVIL MAY CRY 3

Gameplay, Stimmung, Steuerung:
Hier stimmt einfach alles!

RESIDENT EVIL 4

Zum Fürchten schön:
Der beste Teil der Serie!

TEKKEN 5

Das haut rein! Bombastgrafik
und feinstes Gameplay!

BROTHERS IN ARMS

Hier kommt die neue Genre-Referenz! Plus: Alles über
Splinter Cell: Chaos Theory, Rainbow Six: Lockdown und Far Cry: Instincts!

CHEAT-SPECIAL!

10 prallvolle Seiten mit
GTA: San Andreas,
Need for Speed Underground 2,
WWE Smackdown vs. Raw,
Prince of Persia
und vielen mehr!