

100% PLAYSTATION 2

03/2005

Mai-Juni 2005

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



# PLAY GAMES

nur € 4,90

## TEKKEN 5

Gekauft, gespielt und  
für genial befunden!

## GRAN TURISMO 4

Riesentest!  
So genial ist Sonys Edel-Racer!

## SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Endlich da! Gameplay  
nahe der Perfektion!

## DESTROY ALL HUMANS

Trash-Kult, klasse spielbar.  
Hitpotential!

## FULL SPECTRUM WARRIOR

THQs Taktik-Shooter  
im Härtest!

### MASSIG NEUE SPIELE

24,

James Bond:  
Liebesgrüsse aus Moskau,  
Matrix: Path of Neo,  
50 Cent: Bulletproof,  
Fear & Respect,  
God of War  
und viele, viele mehr!

# Wired

Besser als Need for Speed Underground 2, World Racing 2, Enthusia und  
Midnight Club DUB Edition? Wir haben alle Infos, Fakten, Fahreindrücke!



TOM CLANCY'S

# SPLINTER CELL CHAOS THEORY

DER FEIND IST STÄRKER GEWORDEN. DU AUCH?



PlayStation 2

NETWORK PLAY



N-GAGE  
NOKIA



31. MÄRZ 2005

WWW.SPLINTERCELL.COM



UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox Logos and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved. Nokia, N-Gage, N-Gage QD, and N-Gage Arena are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. \*Nicht verfügbar auf Nintendo GAMECUBE.



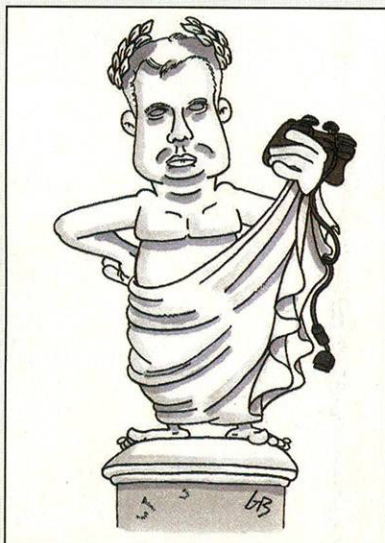
## Editorial

### Next Generation

Bis zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe war ein europäischer Erscheinungstermin für Sonys heiß ersehntes Handheld PSP nicht in Erfahrung zu bringen. Da sprach der Geschäftsführer der französischen SCE-Niederlassung von September, während man hier zu Lande noch vom Frühjahr ausging. Von Produktionsengpässen war die Rede, während gleichzeitig der US-Start mit über einer Million an den Handel gelieferter Geräte über die Bühne ging. Und Electronic Arts präsentierte auf einem zünftigen Event schon mal haufenweise tolle Spiele – von denen niemand weiß, wann wir sie endlich spielen dürfen. Außerdem bittet Sony (verständlicherweise), auf Importtests der eigenen Spiele zu verzichten und kann derzeit auch keine Möglichkeit zur Aufnahme dringend benötigter Screenshots anbieten. Was für ein Eiertanz! Bei allem Respekt, aber da hat Nintendo den Launch des Nintendo DS um Längen professioneller hinbekommen.

Verdächtig ruhig geworden ist es auch um die PS3. Während Microsoft den Xbox-Nachfolger wohl noch in diesem Jahr an den Mann bringen wird und Nintendo ein "revolutionäres" Gesamtkonzept für seine nächste Konsole in petto hat, blieb es nach der Präsentation des Cell-Chips verdächtig still im Hause Sony. Immerhin soll die PS3 aber noch vor der E3 auf einer eigenen Veranstaltung vorgestellt werden. Und wenn wir uns bis dahin auch eine PSP kaufen dürfen, sind wir sogar richtig glücklich. Meint jedenfalls

Euer  
Martin Mirbach



## GIRL3

von Seite 3

**Mein Name:**  
**Meine Herkunft:**  
**Mein Charakter:**

**Treffpunkt:**

**Zu meiner Person:**  
Eigentlich bin ich ja nur ein Logo, entwickelt vom ersten Art Director des Playboy Magazins, Art Paul. Er und sein Boss, der Playboy-Chef Hugh Hefner, haben sich für mich entschieden, weil ein Häschen so lustige sexuelle Konnotationen weckt. Und weil die Konkurrenzmagazine *New Yorker* und *Esquire* damals Männer als Symbole verwendeten. So ziere ich also seit der zweiten Ausgabe das Cover jedes Playboy Magazins und stehe stellvertretend für all die echten Bunnys wie Dolly Parton, Goldie Hawn, Cher, Annie Lennox, Kylie Minogue, Renee Zellweger und viele andere. Oder für das deutsche Playmate des Jahres 2003, Melanie Eder, die *Playboy: The Mansion* so sexy supported hat. Mehr zum Spiel gibt's auf Seite 85 oder unter [www.unleashyourbunny.com](http://www.unleashyourbunny.com)...

**Bunny USA**  
anschiessam  
und kuschelig  
**Playboy: The Mansion**

## Hol's der Teufel!

In Zusammenarbeit mit Capcom verlosen wir

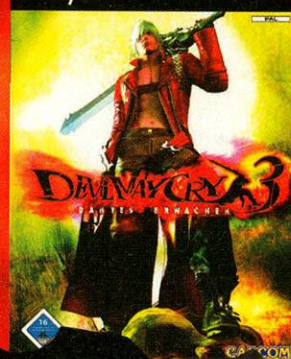
8 Devil May Cry 3-Fanpakete,  
jeweils bestehend aus dem PS2-Spiel,  
einem DMC 3-T-Shirt  
und einem DMC 3-Gürtel

Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, musst du nur den Untertitel des Spiels auf eine Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) schreiben und einsenden an:

BriStein Verlag GmbH  
DMC 3  
Kantstr. 5-13  
44867 Bochum

Oder per E-Mail an [posthuetten@bristein.com](mailto:posthuetten@bristein.com)  
Einsendeschluss ist der 10. Juni 2005.  
Viel Glück!

PlayStation 2





## Rubriken

|                |     |
|----------------|-----|
| Abo-Angebot    | 106 |
| Charts         | 36  |
| Gamewatch      | 10  |
| Impressum      | 122 |
| Kaufberatung   | 108 |
| Leserbriefe    | 98  |
| Lesertests     | 100 |
| Nachbestellung | 105 |
| News           | 6   |
| Service        | 101 |
| Vorschau       | 122 |
| Wertungssystem | 37  |
| PS2-Index      | 110 |
| Zubehör-Index  | 120 |

## Feature

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| Gamer's Day                                        | 14 |
| Atari und Midway im<br>Schaulaufen der Spielehits: |    |

Area 51  
Fahrenheit  
Fear & Respect  
Gauntlet: Seven Sorrows  
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex  
L.A. Rush  
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under...  
Matrix, The: Path of Neo  
Midway Arcade Treasures  
Mortal Kombat: Shaolin Monks  
NARC  
Suffering, The: Thies That Bind

## Previews

|                              |    |
|------------------------------|----|
| 50 Cent: Bulletproof         | 34 |
| Batman Begins                | 30 |
| Darkwatch: Curse of the West | 34 |
| Delta Force: Black Hawk Down | 28 |
| Destroy All Humans           | 20 |
| God of War                   | 32 |
| Juiced                       | 24 |
| Pate, Der                    | 34 |
| Samurai Western              | 35 |
| Scarface                     | 35 |
| SOCOM 3                      | 35 |
| Tekken 5                     | 31 |
| World Racing 2               | 26 |

## DVD-Tests

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Alien vs. Predator                    | 94 |
| Collateral                            | 96 |
| Ocean's Twelve                        | 96 |
| Shaun of the Dead                     | 97 |
| Sky Captain and the World of Tomorrow | 95 |
| Unglaublichen, Die                    | 97 |
| Untergang, Der                        | 95 |

## Zubehör

|                                                                                                                     |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Hardware-Tests                                                                                                      | 102 |
| Cruiser Quinto Racing Wheel, MAX<br>Memory, Glowing Pad, PS2 Lightgung,<br>Multi Media Box und vieles, vieles mehr! |     |



### FULL SPECTRUM WARRIOR

Häuserkampf auf zwei Seiten.  
THQs Einsatz detoniert schon jetzt!

56



### SPLINTER CELL Chaos Theory

Ubisoft kennt die PS2 aus dem FF.  
Diese Grafik... irre!

42



### BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30

Bis Hügel 30 ist's ein langer und  
verlustreicher Weg!

46





## GRAN TURISMO 4

GT4 ist das Rennspielgenre und das Rennspielgenre ist GT4!

38

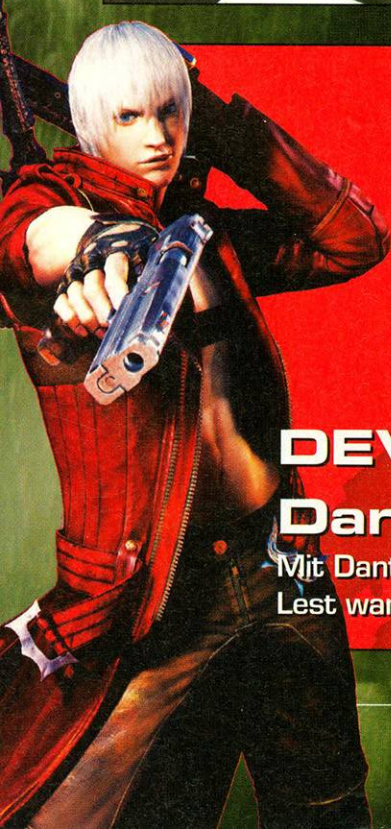


## METAL GEAR SOLID 3

### SNAKE EATER

Spielerisches Festdinner statt magerem Schlangenfress!

54



## DEVIL MAY CRY 3

### Dantes Erwachen

Mit Dante erwacht auch der Spielspaß. Lest warum!

50

## PS2-Tests

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Ace Combat: Squadron Leader       | 84 |
| Altered Beast                     | 90 |
| Alarm für Cobra 11 Vol. 2         | 90 |
| Astroboy                          | 90 |
| Atari Anthology                   | 88 |
| Bard's Tale, The                  | 58 |
| BCV: Battle Construction Vehicles | 90 |
| Blood Will Tell                   | 89 |
| Brothers in Arms: Road to Hill 30 | 46 |
| Champions: Return to Arms         | 75 |
| Cold Fear                         | 76 |
| Constantine                       | 86 |
| Death by Degrees                  | 90 |
| Devil May Cry 3:                  |    |
| Dantes Erwachen                   | 50 |
| EyeToy: AntiGrav                  | 87 |
| EyeToy: MonkeyMania               | 87 |
| Fight Night Round 2               | 77 |
| FIFA Street                       | 83 |
| Full Spectrum Warrior             | 56 |
| Gadget & the Gadgetinis           | 90 |
| Garfield: Der Film                | 91 |
| Gran Turismo 4                    | 38 |
| Haunting Ground                   | 74 |
| Junior Board Games                | 91 |
| King Of Fighters: Maxium Impact   | 88 |
| Legend of Kay                     | 86 |
| Lego Star Wars                    | 73 |
| Lemony Snicket:                   |    |
| Rätselhafte Ereignisse            | 91 |
| Mercenaries                       | 79 |
| Metal Gear Solid 3: Snake Eater   | 54 |
| MX vs. ATV Unleashed              | 72 |
| Nanobreaker                       | 91 |
| NBA Street V3                     | 82 |
| Neo Contra                        | 91 |
| NFL Street                        | 82 |
| Phantom Brave                     | 84 |
| Playboy: The Mansion              | 85 |
| Project: Snowblind                | 78 |
| Robots                            | 81 |
| Rumble Roses                      | 88 |
| Samurai Warriors Xtreme Legends   | 91 |
| Seed, The: War Zone               | 92 |
| Shadow Hearts                     | 85 |
| SNK vs. Capcom: SVC Chaos         | 89 |
| Sonic Mega Collection             | 89 |
| Splinter Cell: Chaos Theory       | 42 |
| Stolen                            | 70 |
| Suikoden 4                        | 80 |
| Spy vs. Spy                       | 81 |
| Tak 2: Der Stab der Träume        | 85 |
| Teenage Mutant Ninja Turtles 2:   |    |
| Battle Nexus                      | 92 |
| TimeSplitters: Future Perfect     | 68 |
| UEFA Champions League 2004/05     | 92 |
| Viewtiful Joe 2                   | 86 |
| War Chess                         | 92 |
| Winnie Puuh:                      |    |
| Kunterbunte Abenteuer             | 92 |
| World Championship Snooker 2005   | 83 |
| Yu-Gi-Oh!                         |    |
| Kapselmonster Kolosseum           | 92 |

## Preisauusschreiben

|                   |    |
|-------------------|----|
| Devil May Cry 3   | 3  |
| Legend of Kay     | 7  |
| Shaun of the Dead | 87 |



## Newsflash

**Activision und Viacom** [haben sich im Kampf um die *Star Trek*-Lizenz geeinigt. Alle Klagen wurden zurückgezogen]

**Bertelsmann** [ist an einem Einstieg in die Spielebranche interessiert. Nach Informationen der Süddeutschen Zeitung denke man über eine Beteiligung bei Electronic Arts nach. Die immer stärker werdende Verschmelzung von Musik und Spiel würde diese Zusammenarbeit unterstützen]

**Commodore 64** [kommt wieder nach Deutschland. In einem klassischen Joystick ist das technische Innenleben des legendären Brotkastens untergebracht. Inkl. einiger Spiele wird das Gerät von Koch Media für rund 25 Euro in Deutschland vertrieben. Ein genaues Veröffentlichungsdatum existiert leider noch nicht]

**Darkwatch** [soll nun in den USA auch als Fernsehserie an den Start gehen.]

**Ed Fries** [Ex-Chef der Microsoft Games Studios wechselte zu Sony]

**Eidos** [stand bei Redaktionsschluss noch immer zum Verkauf. Interessiert sind eine Investorgruppe um den U2-Sänger Bono und das Softwarehaus SCI. Aktuell lag SCI mit einem Gebot von 1,02 \$ pro Aktie vorne]

**Electronic Arts** [investierte an der University of Southern California acht Millionen Dollar, um einen Lehrstuhl für elektronische Spiele zu finanzieren]

**Eminem** [denkt gerücheweise über ein ähnliches Konzept wie *Def Jam Vendetta* nach. Arbeitstitel: *Mathers*.]

**Gameplan** [1,5 - Spielkonsolen und Heimcomputer 1972-2005 steht ab jetzt bei bekannten Bücherhändlern]

**Games Convention** [weiter auf Wachstumskurs. Schon im Februar 2005 wurden rund 2000 Quadratmeter mehr Fläche gebucht als im letzten Jahr]

**Namco** [arbeitet an *Pac Man World 3*. Das Spiel wird für alle drei aktuellen Konsolen erscheinen]

**Nintendo (1)** [hat Sega, Capcom, Namco und nun auch THQ die Lizenz erteilt, um Spiele mit Nintendo-Charakteren zu entwickeln]

**Nintendo (2)** [hat Ende 2004 über 2,8 Mio. NintendoDS allein in die USA und Japan ausgeliefert]

## DTM Race Driver 3

### Der Schrotthändler reibt sich die Hände

Vertrieb: Codemasters

Hersteller: Codemasters

Genre: RSP

Erhältlich: Q4/2005

Die storybasierte Rennspielreihe *DTM Race Driver* hat aufgetankt und tritt erneut aufs Gas. Allerdings erst Ende dieses Jahres. Was uns dann erwartet, klingt aber nach einer echten Rennspielreferenz. Natürlich sind alle Autos, Fahrer, Strecken und Regeln der DTM-Saison 2005 im Spiel integriert. Neben den V8 Supercars und Rallyefahrzeugen sind u. a. auch Kart-Fahrzeuge und Sprint Cars fahrbar. Um vor allem GT4 Paroli bieten zu können, gibt es diesmal einen höheren Simulationsanteil und ein spektakulär erweitertes Schadensmodell das dank Terminal-Damage-Engine die komplette Zerstörung des Wagens ermöglicht.



▲ Codemasters will mit *DTM Race Driver 3* die Krone des Rennspielreiches erkämpfen.

## Phantasy Star Universe

### Erste Bilder und Details zu Segas Mega-Spiel

Vertrieb: Sega

Hersteller: Sonic Team

Genre: RPG

Erhältlich: n.n.b.

Sega hütet die Details um das vermeintliche Super-Rollenspiel *Phantasy Star Universe* besser als die US-Regierung Fort Knox, doch nun erbarmten sich die Japaner und ließen verlauten, der Titel sei online-fähig. Es wird aber auch einen Offlinemodus mit 40 Stunden Spiellänge geben. Die Online-Variante ist ein echter *Phantasy Star Online*-Nachfolger, soll aber kein MMORPG sein. Es lässt sich schon jetzt sagen, dass sich Sega vor allem grafisch deutlich mehr Mühe gibt als bei *PSO*. Bis wir selbst Hand an das Spiel legen können, werden leider noch ein paar Monate vergehen.



▲ Wir hoffen innig, dass Sega mit dem Spiel einen absoluten Hit landet.

## SingStar Popworld

### Falschsänger kommen auf ihre Kosten

Vertrieb: Sony

Hersteller: Sony London

Genre: GSK

Erhältlich: Mai 2005

Sony hat nun die Songliste des neuen Partyreters bekannt gegeben – und eine deutlich verjüngte Mischung zusammengestellt. Neben R'n'B-Songs wie Beyonce "Crazy In Love" oder Black Eyed Peas "Shut up" kommen auch mal reine HipHop-Tracks wie Eric B. & Rakim's "Paid In Full" zum Einsatz. Auch Freunde der härteren Gitarrenmusik werden mit The Hives "Main Offender", Blink 182 "What's My Age Again" oder Marilyn Mansons "Personal Jesus" bedacht. Natürlich gibt es auch wieder einige Klassiker wie Steppenwolfs "Born To Be Wild" oder The Clashs "Should I Stay Or Should I Go" nachzutrollern.



▲ Passender Songtitel für Unbegabte: **Shut up!** Dem Haussegen zu Liebe, Schatz.



# Soul Calibur 3

## Vorerst doch PlayStation 2-exklusiv

Vertrieb: EA

Hersteller: Namco

Genre: BEU

Erhältlich: Q3/2005

Das namhafte *Soul Calibur 3* soll nun doch exklusiv für die PlayStation 2 erscheinen. Ursprünglich wurde der Titel für alle Plattformen angekündigt. Wir halten aber eine spätere Veröffentlichung für Xbox und GameCube für sehr wahrscheinlich. Außerdem gibt es Neuigkeiten über den Inhalt des Spiels. Es sollen 22 bekannte und drei neue Kämpfer zu finden sein. Auch soll die Möglichkeit bestehen, einen eigenen Charakter zu kreieren. Ob dabei die EyeToy-Kamera zum Einsatz kommen wird, ist noch unklar. Weiterhin soll einen World Competition-, Soul Arena- und einen rückblickenden Museum-Modus geben.



▲ Das **Ausnahmeprügelspiel** wird vorerst nur für die PlayStation 2 erscheinen.

# The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

## HULK SMASH!!!

Vertrieb: Vivendi

Hersteller: Radical Entert.

Genre: ACT

Erhältlich: Q2/2005

*Grand Theft Auto*... mit dem Hulk. Hell, yeah! Auf so eine Gelegenheit hat die Gemeinde der Actionspieler auf diesem Planeten seit Erfindung des Genres gewartet! Lust, ein Auto in zwei Hälften zu reißen und beide Teile als Boxhandschuhe zu verwenden? Mit einer Laterne einen Panzer zu versammeln? Auf einem brennenden Bus durch die Innenstadt zu "surfen"? Zwischendurch holt ihr euch die eine oder andere Aufgabe ab und wertet dann in einer zerfallenen Kirche, eurem Hauptquartier (Unterschlupf?), den wütenden Grünling auf. Mal schauen, was draus wird!



▲ **Zerstören! Vernichten! Zerquetschen!** Mit Betonpfeilern Baseball spielen!

### Alles O-Kay!

In Zusammenarbeit mit Koch Media verlosen wir

das PS2-Spiel *Legend of Kay* plus Poster, beides von den Entwicklern handsigniert.

Außerdem gibt es noch zwei unsignierte Spiele plus jeweils ein signiertes Poster zu gewinnen. Um einen der Preise abzugreifen, müsst ihr nur wissen, welche Wertung wir dem Spiel in dieser Ausgabe verpasst haben.

Die richtige Antwort bitte per Postkarte an:

BriStein Verlag GmbH  
Legend of Kay  
Kantstr. 5-13  
44867 Bochum  
oder per E-Mail an [posthuetten@bristein.com](mailto:posthuetten@bristein.com)

Einsendeschluss ist der **10. Juni 2005**.  
Viel Glück



## Newsflash

**Nintendo (3)** [hat mittlerweile bestätigt, dass auch die "Revolution"-Konsole High-Def-Grafik unterstützen wird]

**Namco** [entwickelt ein neues *Tales of*-Spiel. Die Plattform ist derzeit noch nicht bekannt]

**Paramount** [möchte Tom Clancys Ideenreichtum nutzen, um zu *Splinter Cell* einen würdigen Film zu produzieren]

**Playcom** [ist als Distributor des Handhelds Gizmondo zurückgetreten]

**Rockstar** [hat sich die Namen *GTA Sin City* und *GTA Bogota* gesichert]

**Sam Fisher** [verkauft sich auch als Romanfigur gut. Die literarischen Abenteuer des *Splinter Cell*-Hauptdarstellers gehen in den USA weg wie warme Semmeln]

**Sega (1)** [gründet in Europa ein neues Studio speziell für NextGen-Spiele. Ein neues *Crazy Taxi* soll schon in Entwicklung sein]

**Sega (2)** [hat angekündigt mit *Shadow the Hedgehog* die *Sonic*-Reihe erweitern zu wollen. Auf der E3 könnte außerdem schon ein *Sonic* Titel für die NextGen-Konsolen präsentiert werden]

**Silicon Knights** [unterschreibt bei Sega. Die Japaner wollen Spieler der Nordamerikaner für die neuen Konsolen vertreiben. Damit haben Silicon Knights Nintendos Exklusivstatus aufgegeben]

**Sony (1)** [bringt in Japan mit den Modellen DESR-7700 und DESR-5700 zwei PSX-Modelle raus, die MPEG-4- und Memory Stick kompatibel sind. Somit ist es möglich mit der PSX aufgezeichnete Filme auch mit der PSP nutzen zu können]

**Sony (2)** [scheint mit der PS3 ein leicht zu programmierendes Stück Technik geschaffen zu haben. Mehrere Entwickler berichteten auf der Games Developers Conference, dass die Arbeit mit den Entwicklerkits einfacher sei als angenommen. Die Kits seien auch näher an der finalen Hardware als es derzeit die Xenon-Entwicklungskonsolle (Xbox 2)]

**Starbreeze** [sitzen schon an Software für die neuen Konsolen. Die Skandinavier wollen einen keinen *Riddick*-Nachfolger entwickeln, sondern ein Titel mit dem Namen *The Darkness*]

**Take 2** [arbeitet gerüchteweise an einer Filmidee zu *GTA San Andreas*]



## PSP-Flash

**Amazon.com** [reduziert die Preise der UMD-Filme um 30 Prozent. Somit sind manche UMD-Filme preiswerter als die DVD-Versionen. Aktuelle Hits kosten nun 13,97 €]

**Buena Vista** [will 5 UMD-Filme im Frühjahr 2005 in den USA ausliefern: *National Treasure*, *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*, *Reign of Fire*, *Kill Bill Vol. 1* und *Hero*. Weitere Filme sollen im Laufe des Jahres angekündigt werden.

**Electronic Arts** [will im Jahr 2006 rund 15 Spiele für die PSP ausliefern]

**Konami** [will 2005 noch acht Spiele für die PSP in Europa ausliefern. Zwei davon sollen zu den Starttiteln gehören]

**Lion Gate Studios** [kündigen ebenfalls weitere UMD-Filme an. Dazu gehören *The Punisher*, *House of the Dead*, *Open Water* sowie ältere Titel wie *Total Recall* und *Rambo: First Blood*]

**Michael Pachter** [Analyst bei Wedbush Morgan Securities hat auf der Konferenz "Positioning for Profitability in the Video Game Economy" Gerüchte über eine PSP mit eingebauter 50 GB Festplatte bestätigt]

**Sony (1)** [veranstaltete am 14.3. eine Modenschau mit dem Namen "Pre a PSP". Bekannte Designer und Marken wie Marc Jacobs, Diane von Furstenberg, Henry Duarte, Coach, LRG, Jennifer Lopez oder Baby Phat führten dort Accessoires für den PSP vor. Reiche Leute sollen dann für eine kurze Zeit im "PSP Access Boutique" das passende Outfit für die Konsole erwerben können]

**Sony (2)** [verschiebt neben dem Europatermin der PSP auch den Starttermin in Südkorea auf unbestimmte Zeit]

**Sony (3)** [hat *Gran Turismo 4 Mobile* bis auf weiteres in Japan verschoben. Ursprünglich sollte das Spiel im Frühjahr dieses Jahres erhältlich sein]

**Sony (4)** [hat nun Firmware 1.5 für die japanische PSP zum Download bereit gestellt. Damit ist es möglich, das Gerät auf Deutsch umzustellen]

**Sony (5)** [entwickelt laut der japanischen Wirtschaftszeitung *Nihon Keizai Shimbun* einen 30% leistungsfähigeren Akku für PSP]

**Yahoo** [will Sony einen Musikservice speziell für japanische PSP-Kunden anbieten. Er soll auf dem Download Service *Mora* basieren, der u. a. schon von Sonys Label Gate angeboten wird]

## "Connect"-Musikservice für PSP

### Sony meint es mit der iPod-Konkurrenz ernst

Sony geht den Weg der Multimedienunterhaltungsmaschine mit dem PSP weiter. Sobald wie möglich möchten die Japaner eine Software entwickeln, die die PSP mit einem PC oder Mac verbindet und so einen leichteren Zugriff auf Musik- und Filmangebote ermöglichen soll. Im Fokus liegt dabei der eigene Musikservice Connect. Gleichzeitig wurde aus Industrie und Konsumentenkreisen die Kritik laut, die Speichersicks von Sony wären für solche Vorhaben zu teuer. Ja, er wäre sogar schon in einer "lächerlichen Weise nicht konkurrenzfähig" erklärte Yiar Landau, Vice Chairman von Sony Pictures.



▲ Auf [www.connect.com](http://www.connect.com) gibt es ab sofort die ersten Proben von MPEG-4-Videos.

## Erste Skins für PSP

### Pimp my PSP von Decalgirl

Wer das schlichte, aber edle Schwarz des PSP nicht mag, der kann nun auf Aufkleber der Website [Decalgirl.com](http://Decalgirl.com) zurückgreifen. Egal ob Flammen, Rot oder Südstaatenflagge – Decalgirl war sehr kreativ, was die Gestaltung angeht. Mit umgerechnet 15 Euro inkl. Versandkosten ein Spaß, den sich der geneigte PSP-Importeur sicher einmal gönnen kann. Wir empfehlen aber das zeitlose Grunddesign der Konsole. Das läuft kaum Gefahr irgendwann zu nerven. Es wird aber auch nur eine Frage der Zeit sein, wann Sony die PSP regulär in verschiedenen Farben anbietet.



▲ Der Aufkleber mit dem Titel **Hyperspace** macht die PSP schön bunt.

## Guerilla-Marketing

### Sony-Fans reanimieren ihr Spiel höchstpersönlich

Der Online-Spielemarkt bebt! Dabei ist kein Game so alt wie das MMO vom letzten Jahr. Kein Wunder also, dass die etablierten Spiele um ihre Subscriber-Schar fürchten. Auch der epische Sony-MMOFPS *PlanetSide* spürte gewaltig den Abgang der Fangemeinde. Doch damit wollten sich die verbliebenen Shooter-Zocker nicht abfinden und starteten kurzerhand eine Guerilla-Marketingkampagne in kompletter Eigenregie! Von Fans kreierte Promo-Videos machten die Runde und schafften es bis ins amerikanische Gamer-TV. Mit Erfolg: Das bereits sterbende Spiel boomt wieder! Über mangelnde Fantreuue kann sich Sony wahrlich nicht beklagen.



▲ Den wieder erstarkten PC-Taktikshooter gibt es zusammen mit EQ: Online Adventures schon für 20 € im Monat.



LADIES AND GENTLEMEN  
**WELCOME TO HELL**

"HARD, COOL, DANTE -  
GRANDIOSE SCHLACHTPLATTE  
MIT ACTION UND CHARME!"  
OPM2

"DER ACTION-HIT DES JAHRES"  
PLAYTHEPLAYSTATION

"DEVIL MAY CRY 3 ROCKT!"  
GAMEPRO

JETZT ERHÄLTlich

**DEVIL MAY CRY 3**  
DANTES ERWACHEN

**CAPCOM** PlayStation 2 DMC3.DE



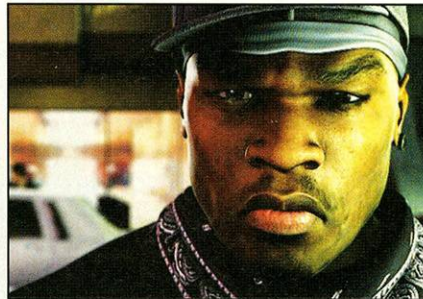
SPIEL INKLUSIVE TITUS GUTSCHEIN! \*  
\* Siehe Verpackung für weitere Details  
So lange der Vorrat reicht



# GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der PS2-Spiele von morgen.

|                                         |                   |            |
|-----------------------------------------|-------------------|------------|
| 12 Volt                                 |                   |            |
| Rennspiel                               | n.n.b.            | n.n.b.     |
| 187 Ride or Die                         |                   |            |
| Action                                  | Ubisoft           | Q2/2005    |
| 24                                      |                   |            |
| Action                                  | Sony              | Q4/2005    |
| Airborne Troops                         |                   |            |
| Action                                  | Widescreen        | Q2/2005    |
| Alien Hominid                           |                   |            |
| Action                                  | O3                | 2005       |
| And 1                                   |                   |            |
| Action                                  | Ubisoft           | Q2/2005    |
| Aquanox 2: Revelation                   |                   |            |
| Action                                  | JoWood            | n.n.b.     |
| Arc the Lad Online                      |                   |            |
| Rollenspiel                             | Sony              | 2005       |
| ATV Offroad Fury 3                      |                   |            |
| Rennspiel                               | Sony              | 2005       |
| Automaniacs                             |                   |            |
| Rennspiel                               | Pitbull           | 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       |
| BloodRayne 2                            |                   |            |
| Action                                  | Vivendi           | 27.05.2005 |
| Brothers in Arms 2                      |                   |            |
| Ego-Shooter                             | Ubisoft           | Q4/2005    |
| 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             | Q2/2005    |
| Close Combat: First to Fight            |                   |            |
| Ego-Shooter                             | Take2             | Q2/2005    |
| Codename: Avalon                        |                   |            |
| Ego-Shooter                             | Climax            | Q2/2005    |
| Cold Winter                             |                   |            |
| Ego-Shooter                             | Vivendi           | 20.05.2005 |
| Conspiracy: Weapons of Mass Destruction |                   |            |
| Ego-Shooter                             | Oxygen            | Q2/2005    |
| Crashday                                |                   |            |
| Rennspiel                               | Moon Byte Studios | Q2/2005    |
| Creature Conflict                       |                   |            |
| Action                                  | n.n.b.            | April 2005 |
| Cyclone Circus: Power Sail Racing       |                   |            |
| Rennspiel                               | Playlogic         | n.n.b.     |
| Darkness, The                           |                   |            |
| Ego-Shooter                             | Vivendi           | 2005       |
| Dead to Rights II                       |                   |            |
| Action                                  | EA                | 2005       |
| Def Jam 3                               |                   |            |
| Beat'em-Up                              | EA                | n.n.b.     |
| Der weiße Hai                           |                   |            |
| Action                                  | Appaloosa         | 2005       |
| Digimon World 4                         |                   |            |
| Beat'em-Up                              | Bandai            | 2005       |
| Dirty Harry                             |                   |            |
| Action                                  | Warner            | 2005       |
| EyeToy: Kinetic                         |                   |            |
| Geschicklichkeit                        | Sony              | Q2/2005    |
| Football Generations                    |                   |            |
| Sportspiel                              | THQ               | 2005       |
| Formel Eins 2005                        |                   |            |
| Rennspiel                               | Sony              | Q2/2005    |
| Frogger Umpteen                         |                   |            |
| Jump'n'Run                              | Konami            | 2005       |
| Front Mission 4                         |                   |            |
| Rollenspiel                             | Square-Enix       | n.n.b.     |



## 50 Cent: Bulletproof

Genre: ACT Vertrieb: Vivendi  
Erhältlich: 2005 Tendenz:



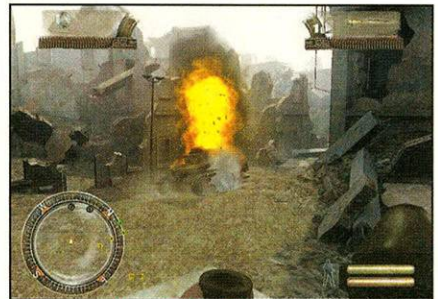
## Battlefield: Modern Combat

Genre: ACT Vertrieb: EA  
Erhältlich: 2005 Tendenz:



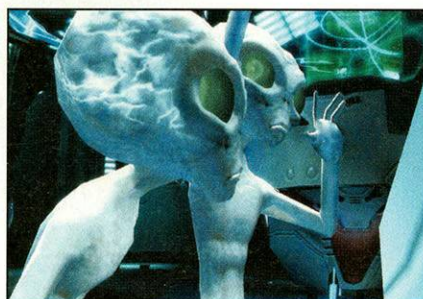
## Americas Army: Rise of a Soldier

Genre: ACT Vertrieb: Ubisoft  
Erhältlich: Q3/2005 Tendenz:



## Commandos Strike Force

Genre: EGO Vertrieb: Eidos  
Erhältlich: 2005 Tendenz:



## Area 51

Genre: EGO Vertrieb: Midway  
Erhältlich: 19.05.2005 Tendenz:



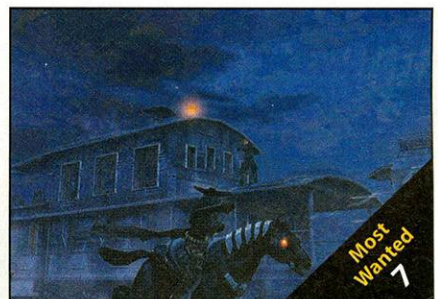
## Dark Cloud 3

Genre: RPG Vertrieb: Sony  
Erhältlich: 2005 Tendenz:



## Batman Begins

Genre: ACT Vertrieb: EA  
Erhältlich: 2005 Tendenz:



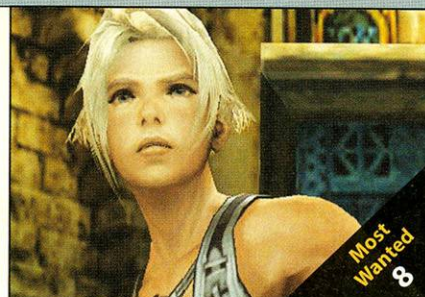
## Darkwatch

Genre: EGO Vertrieb: Sega  
Erhältlich: Q2/2005 Tendenz:



**Destroy All Humans!**

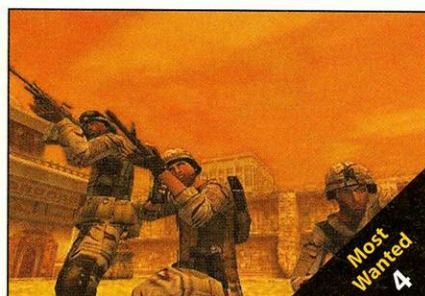
Genre: ACT Vertrieb: THQ  
Erhältlich: Juni 2005 Tendenz:

Most  
Wanted  
6**Final Fantasy XII**

Genre: RPG Vertrieb: EA  
Erhältlich: 2005 Tendenz:

Most  
Wanted  
8**DTM Race Driver 3**

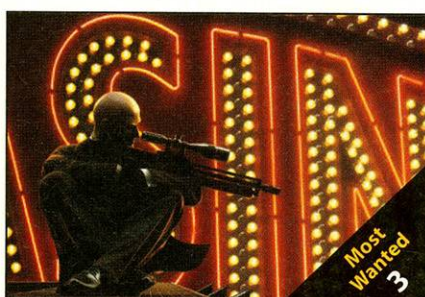
Genre: RSP Vertrieb: Codemasters  
Erhältlich: Q4/2005 Tendenz:

**Full Spectrum Warrior**

Genre: STG Vertrieb: THQ  
Erhältlich: Mai 2005 Tendenz:

Most  
Wanted  
4**Enthusia Professional Racing**

Genre: RSP Vertrieb: Konami  
Erhältlich: Mai 2005 Tendenz:

**Hitman: Blood Money**

Genre: ACT Vertrieb: Eidos  
Erhältlich: Q2/2005 Tendenz:

Most  
Wanted  
3**Far Cry: Instincts**

Genre: EGO Vertrieb: Ubisoft  
Erhältlich: Q2/2005 Tendenz:

Most  
Wanted  
5**Johnny Whatever**

Genre: ACT Vertrieb: n.n.b.  
Erhältlich: 2006 Tendenz:

**Fear & Respect**

Genre: ACT Vertrieb: Midway  
Erhältlich: Q4/2005 Tendenz:

**Killer 7**

Genre: ACT Vertrieb: Capcom  
Erhältlich: Juni 2005 Tendenz:

Most  
Wanted  
9**Full Metal Alchemist and the Broken Angel**

Rollenspiel Square-Enix n.n.b.

**Gauntlet: Seven Sorrows**

RPG Midway Q4/2005

**Get On Da Floor**

Geschicklichkeit Eidos Q2/2005

**Ghost in the Shell: Stand Alone Complex**

Action Atari 22.04.2005

**Ghost Recon 3**

Action Ubisoft Q3/2005

**God of War**

Action Sony 2005

**GT Racers**

Rennspiel Oxygen Q2/2005

**Guilty Gear Isuka**

Beat'em-Up Sammy Q2/2005

**Gundam: Battle Assault 3**

Action Bandai n.n.b.

**Gunstar Super Heroes**

Action Sega n.n.b.

**Growlanser IV Returns**

RPG Atlus 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, The: Ultimate Destruction**

Action Vivendi Q2/2005

**Indiana Jones**

Action LucasArts 2005

**Indigo Prophecy/Fahrenheit**

Adventure Atari 2005

**Interview with a Made Man**

Simulation n.n.b. Q4/2005

**James Bond: Liebesgrüße aus Moskau**

Action EA Q3/2005

**Jak X**

Rennspiel Sony Q3/2005

**Jugulator Street Luge Skateboarding**

Sportspiel Data Design 2005

**Juiced**

Rennspiel THQ Mai 2005

**Just Cause**

Action Eidos Q2/2005

**Kagero: Dark Illusions**

Action Tecmo n.n.b.

**Karaoke Stage**

Geschicklichkeit Konami 2005

**Kessen III**

Strategie Koei Q2/2005

**Kid Ninja: Spirit of the Dragon**

Jump'n'Run Asylum Entert. 2005

**Kidz Sports**

Sportspiel Data Design 2005

**Killers, The**

Action Sony n.n.b.

**Kingdom Hearts II**

Rollenspiel Square-Enix 2005

**King Kong**

n.n.b. Ubisoft 14.12.2005

**L.A. Rush**

Rennspiel Midway Q3/2005

**La Pucelle:Tactics**

Rollenspiel Koei Q2/2005

**London Taxi**

Rennspiel Data Design Q2/2005

**Madagascar**

Adventure Activision Q2/2005

**Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**

Simulation Atari 2005

**Marvel Nemesis**

Action EA 2005



## Gamewatch

**Matrix: Path of Neo**

Action Atari Q4/2005

**Midway Arcade Treasures 3**

Rennspiel Midway Q4/2005

**Medal of Honor: European Assault**

Ego-Shooter EA 2005

**Mega Man X: Command Mission**

Rollenspiel Capcom Q4/2005

**Metal Slug 4 & 5**

Action Flashpoint Q2/2005

**Monster Arenas**

Rennspiel Data Design Q2/2005

**Monster Hunter**

Action Capcom 27.05.2005

**Movies, The**

Simulation Activision 2005

**Mummy, The: The Animated Series**

Action Hip n.n.b.

**Namco Vintage**

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

**NARC**

Action Midway 06.05.2005

**Ninja Project**

Action Spike 2005

**Pac Man World 3**

Jump'n'Run Namco n.n.b.

**Phantasy Star Universe**

Rollenspiel Sega n.n.b.

**Phantom Crash**

Action Konami 2005

**Phantom Dust**

Action Majesco 2005

**Pinball Hall of Fame**

Action Crave n.n.b.

**Prince of Persia 3**

Action Ubisoft Q3/2005

**Predator: Concrete Jungle**

Action Vivendi 15.04.2005

**Project Zero 3**

Adventure Tecmo Q2/2005

**Punisher, The**

Action THQ 2005

**Rainbow Six 4**

Action Ubisoft Q2/2005

**Ratchet: Deadlock**

Jump'n'Run Sony Q3/2005

**Red Star, The**

Action n.n.b. 2005

**REZ (Remake)**

Geschicklichkeit Sega n.n.b.

**Rise of the Kasai**

Action Sony 2005

**Rogue Trooper**

Action SCi Q3/2005

**Roll Call**

Action n.n.b. 2005

**Samurai Shodown V**

Beat'em-Up SNK 2005

**SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo**

Rennspiel Black Bean 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: From the New World**

Rollenspiel Aruze n.n.b.

**Shadow of the Hedgehog**

Jump'n'Run Sega Q4/2005

**Shaman King: Power of Spirit**

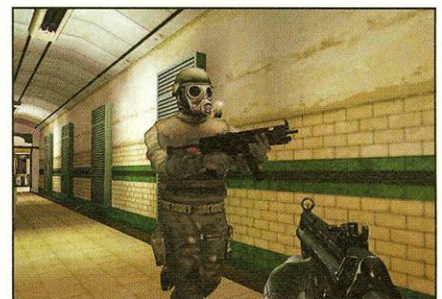
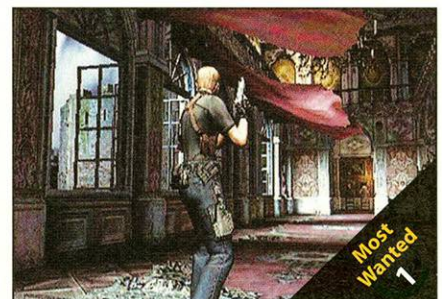
Rollenspiel Konami 2005

**Shining Force Neo**

Rollenspiel Sega 2005

**Shin Megami Tensei: Nocturne**

Rollenspiel Atlus 2005

**Lego Star Wars**Genre: ACT Vertrieb: Eidos  
Erhältlich: 22.04.2005 Tendenz: **Midnight Club 3: DUB Edition**Genre: RSP Vertrieb: Take 2  
Erhältlich: 15.04.2005 Tendenz: **Mortal Kombat: Shaolin Monks**Genre: ACT Vertrieb: Midway  
Erhältlich: Q3/2005 Tendenz: **MotoGP 4**Genre: Rennspiel Vertrieb: Sony  
Erhältlich: Q2/2005 Tendenz: **Pate, Der**Genre: ACT Vertrieb: EA  
Erhältlich: Q3/2005 Tendenz: **Pariah**Genre: EGO Vertrieb: Flashpoint  
Erhältlich: 21.06.2005 Tendenz: **Psychonauts**Genre: JNR Vertrieb: Majesco  
Erhältlich: Q3/2005 Tendenz: **Regiment, The**Genre: EGO Vertrieb: Konami  
Erhältlich: 2005 Tendenz: **Resident Evil 4**Genre: ACT Vertrieb: Capcom  
Erhältlich: Q4/2005 Tendenz: **Resident Evil Outbreak File #2**Genre: ACT Vertrieb: Capcom  
Erhältlich: n.n.b. Tendenz:

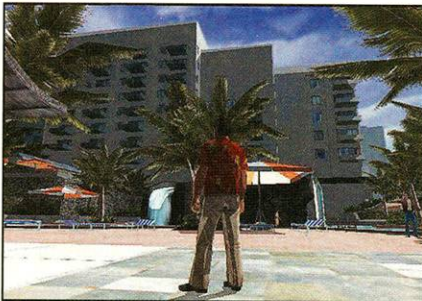


**Samurai Western**

Genre: ACT

Vertrieb: n.n.b.

Erhältlich: 2005

Tendenz: **Scarface**

Genre: ACT

Vertrieb: Vivendi

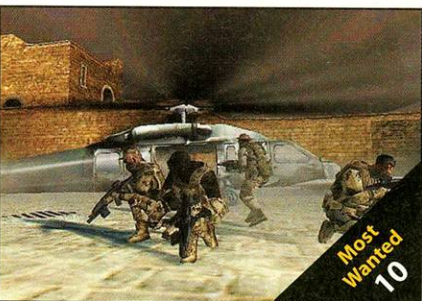
Erhältlich: Q3/2005

Tendenz: **Shining Tears**

Genre: RSP

Vertrieb: Sega

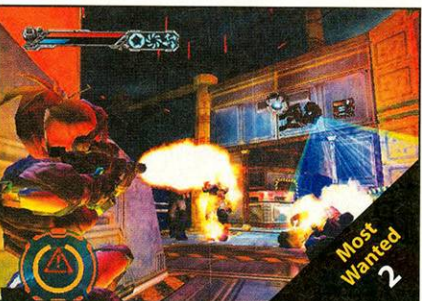
Erhältlich: Q2/2005

Tendenz: **S.O.C.O.M. 3**

Genre: ACT

Vertrieb: Sony

Erhältlich: Q3/2005

Tendenz: **StarCraft: Ghost**

Genre: ACT

Vertrieb: Vivendi

Erhältlich: Juni 2005

Tendenz: **StarGate: The Alliance**

Genre: ACT

Vertrieb: JoWood

Erhältlich: Q4/2005

Tendenz: **Stella Deus**

Genre: RPG

Vertrieb: n.n.b.

Erhältlich: Q3/2005

Tendenz: **Tekken 5**

Genre: BEU

Vertrieb: Sony

Erhältlich: Q2/2005

Tendenz: **Tenchu: Fatal Shadows**

Genre: ACT

Vertrieb: Sega

Erhältlich: Q2/2005

Tendenz: **World Racing 2**

Genre: RSP

Vertrieb: TDK Mediactive

Erhältlich: Q3/2005

Tendenz: **Silent Hill 5**

Adventure Konami n.n.b.

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

Simulation Konami 2005

**Sly Raccoon 3**

Jump'n/Run Sony Q3/2005

**Snow**

Strategie Take 2 Q3/2005

**Smash Court Tennis Pro Tournament 2**

Sportspiel Namco n.n.b.

**Sonic Gems**

Jump'n/Run Sega n.n.b.

**Soul Calibur 3**

Beat'em-Up EA Q3/2005

**Space Channel 5 (Remake)**

Geschicklichkeit Sega n.n.b.

**Spartan: Total War**

Action Sega 2005

**Splinter Cell 4**

Action Ubisoft Q4/2005

**Star Wars Battlefront II**

Action Activision Q4 2005

**Steel Dragon Ex**

Action THQ 2005

**Street Fighter Anniversary Collection**

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

**Street Racing Syndicate**

Rennspiel Codemasters Q2/2005

**Strike Force Bowling**

Sportspiel Crave 2005

**Suffering, The: Ties That Bind**

Action Midway Q3/2005

**Survivor**

Action Replay Studios 2005

**Summon Nights**

Rollenspiel Banpresto 2005

**Tales of Legendia**

Rollenspiel Namco n.n.b.

**Tales of Symphonia**

Rollenspiel Namco n.n.b.

**Tales of Rebirth**

Rollenspiel Namco n.n.b.

**Taxi Driver**

Action Majesco n.n.b.

**Test Drive: Eve of Destruction**

Rennspiel Atari 2005

**Tim Burton's The Nightmare Before Christmas**

Adventure Capcom n.n.b.

**Tisch Tennis Pro**

Sportspiel Empire Q2/2005

**Tom Raider Legend**

Action Eidos n.n.b.

**Total Overdose**

Action Ubisoft Q3/2005

**Trapt**

Action Sega n.n.b.

**Trigger Man**

Action Crave 2005

**Typing of the Dead, The: Zombie Panic**

Action Sega n.n.b.

**Vampire Chronicle: The Chaos Tower**

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

**Vijah Sing**

Sportspiel Ubisoft 2005

**Virtua Quest**

Beat'em-Up Sega Q2/2004

**Viva Football**

Sportspiel DC Studios n.n.b.

**War Dogs**

Strategie Quicksilver n.n.b.

**Wild Arms: The Fourth Detonator**

Rollenspiel Sony n.n.b.

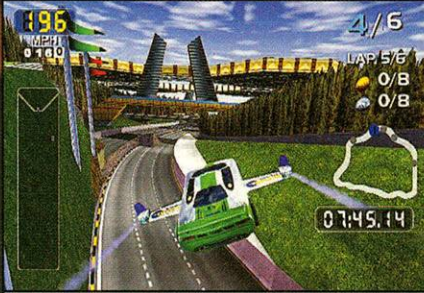
**World Championship Poker**

Geschicklichkeit Crave n.n.b.

**Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse**

Rollenspiel Namco 2005

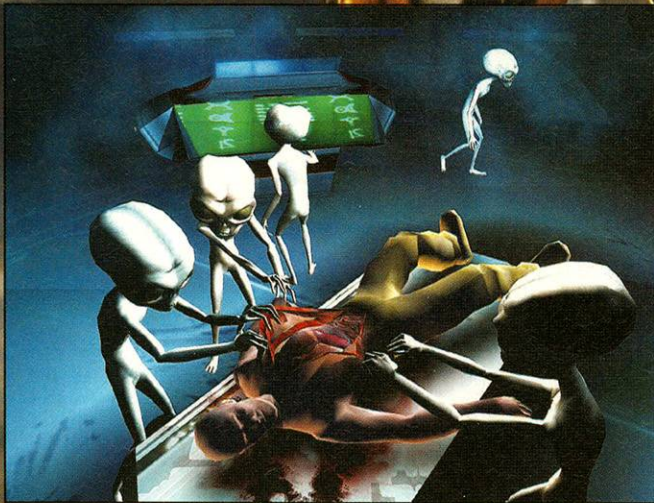




**Midway Arcade Treasures 3:** Wie wir alle wissen, legen Arcade Racer nicht viel Wert auf Realismus...

# DROGEN, BLUT UND CYBERPUNK

Atari und Midway präsentieren ihre Highlights für 2005!



**Area 51:** Äh, die Roswell-Geschichte mit der Alien-Autopsie haben wir aber anders in Erinnerung...



**MK Shaolin Monks:** Auf, auf und davon! Liu Kang setzt zum Sprungangriff an, Baraka ist schon bereit.



**A**nfang des Jahres hielten die beiden Publisher ihre eigenen Medien-Events ab: Midways "Gamer's Day" in Las Vegas, Ataris "GoPlay" in Berlin. Wir zeigen euch, was dort gezeigt wurde.

## MORTAL KOMBAT Shaolin Monks

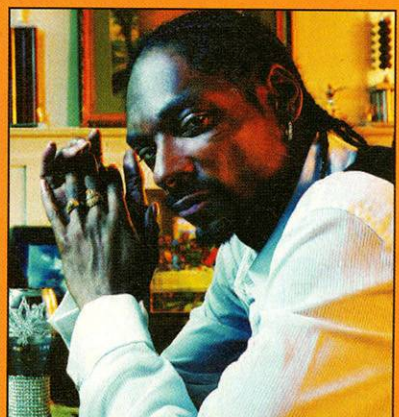
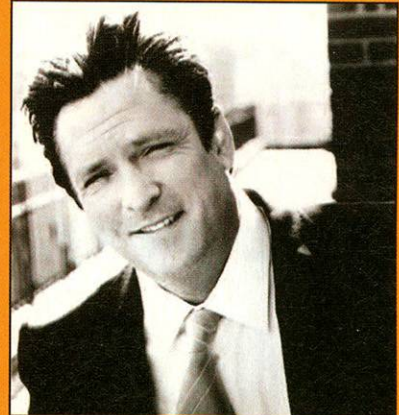
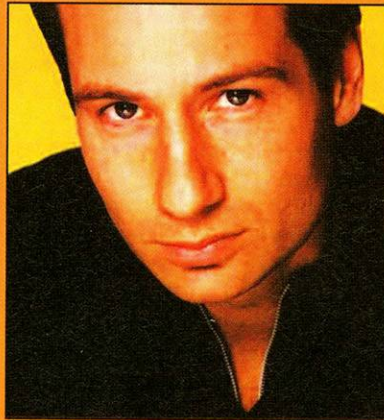
Vom klassischen 2D-Beat'em-Up hat man sich mittlerweile deutlich gelöst, *Shaolin Monks* ist mehr ein Sidescroller im 3D-Gewand. Die Handlung liegt zeitlich in der Nähe von *Mortal Kombat II* (seit 1995 beschlagnahmt), wodurch es viele inhaltliche Parallelen gibt. Großer Schwerpunkt liegt dabei auf einem Koop-Modus für zwei Spieler, in dem Liu Kang und Kung Lao gemeinsam in die Schlacht ziehen und jede Menge Tag Team-Moves zeigen. Unsicherheiten gibt es noch bei den Online-Features. Zwar wird es welche geben, in welcher Form, ist aber noch nicht bekannt. Ein Online-Koop-Modus wäre sicher wünschenswert, momentan sieht es aber nicht danach aus.

## FEAR & RESPECT

Aus der Feder und unter der Regie von John Singleton (*Boyz n the Hood*, *2 Fast 2 Furious*) spiegelt *Fear & Respect* das harte Leben in South Central Los Angeles wieder. Von dem nahe liegenden Vergleich mit *GTA: San Andreas* wollen sich die Macher jedoch distanzieren: *Fear & Respect* behandelt eher einen realen Alltag, in dem man nicht an jeder Ampel Autos klauen und nach Lust und Laune Leute umnieten kann. Trotz großkalibrierter und authentischer Waffen soll man nicht einfach so auf offener Straße durch die Gegend ballern dürfen. Durch das R-E-S-P-E-C-T-System bleiben eure Handlungen nicht ohne Konsequenzen, sondern haben über kurz oder lang deutlichen Einfluss auf den weiteren Handlungs- und Spielverlauf. Paramount hat sich übrigens die Rechte an einer Verfilmung gekallt.

## Prominente Stimmen

Bekannte Schauspieler und Künstler kommen in Videospielen immer öfter als Sprecher zum Einsatz. Auch Midway konnte sich einige Promis ins Studio holen: In *Area 51* übernimmt David Duchovny (o.I.) alias Fox Mulder die Sprachrolle des Ethan Cole. Sein außerirdischer Kumpel Edgar wird vom nicht weniger außerirdischen Schock-Rocker Marilyn Manson (u.I.) gesprochen. Für *Respect* und *Credibility* sorgt Rapper Snoop Dogg (u.r.), der für *Fear & Respect* nicht nur ein paar Songs beisteuert, sondern der Hauptfigur Goldie seine Stimme leiht. Im Drogen-Krimi *NARC* steht unter anderem Michael Madsen (o.r.) am Mikro, bekannt aus thematisch ähnlichen Filmen wie *Reservoir Dogs* oder *Kill Bill*.



## AREA 51

Das, was die Leute als Area 51 bezeichnen, ist nichts anderes als eine Forschungseinrichtung der Regierung. Es gibt keine Aliens, es besteht keine Gefahr, alles ist unter

Kontrolle. So lautet zumindest die offizielle Erklärung des Präsidenten. Die Wahrheit sieht aber ganz anders aus: Ein Virus ist ausgebrochen und das Sicherheitssystem hat den ganzen Komplex unter Quarantäne

### AREA 51

#### KURZ + KNAPP

Vertrieb ..... Midway  
Hersteller ..... Inevitable  
Genre ..... EGO  
Erhältlich ..... 19.05.2005

#### FERTIGGESTELLT

#### ERSTEINDRUCK

Die ganze Wahrheit über die mysteriöse Area? Wir wollen's wissen!

#### TENDENZ

### FAHRENHEIT

#### KURZ + KNAPP

Vertrieb ..... Atari  
Hersteller ..... Quantic Dream  
Genre ..... ADV  
Erhältlich ..... Juni 2005

#### FERTIGGESTELLT

#### ERSTEINDRUCK

Paranormaler Psycho-Krimi in Eiseskälte. Sehr geheimnisvoll.

#### TENDENZ

### FEAR & RESPECT

#### KURZ + KNAPP

Vertrieb ..... Midway  
Hersteller ..... Edge of Reality  
Genre ..... ACT  
Erhältlich ..... Q4/2005

#### FERTIGGESTELLT

#### ERSTEINDRUCK

Cool wie das Koma mit Snoop Dogg. Yeah, nigga, whazzup?

#### TENDENZ



## Multi Kombat

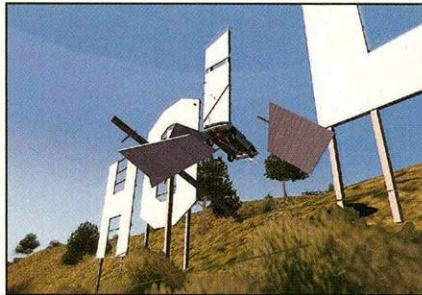
Der neuen Bewegungsfreiheit von *Mortal Kombat: Shaolin Monks* wurde das Kampfsystem angepasst und es erinnert nun teilweise an *Prince of Persia: Warrior Within*: So müsst ihr euch nicht nur gegen mehrere Feinde gleichzeitig zur Wehr setzen, sondern könnt einzelne Gegner auch als eine Art Schutzschild gegen andere Angreifer benutzen. Natürlich gibt es auch wieder Kombos ohne Ende. Je nach Technik und Gegnerzahl können die Kombo-Ketten theoretisch unendlich lang werden, bis ihr mit den bekannten Fatalities (bis zu 15 Stück pro Kämpfer!) euren Feinden einen schmerzhaften und ultra-brutalen Tod beschert.



**Teamwork ist Trumpf:** Liu Kang hält den Gegner fest, Kung Lao sticht zu.



**Synchronkämpfen:** Liu Kang und Johnny Cage legen eine 1A-Performance hin.



**L.A. Rush:** Wir haben gerade eine Abkürzung gefunden. Mitten durch die Hollywood-Schilder.

gestellt. Eine kleine Spezialeinheit unter der Leitung von Ethan Cole soll die Sache aufklären. Im Spielverlauf dieses Ego-Shooters macht ihr ein paar unangenehme Entdeckungen: So hat sich in der Nähe der Area 51 tatsächlich eine Alien-Kolonie eingenistet. Das rollt nun eine ganze Reihe von Verschwörungstheorien wieder auf, einschließlich der Geschichten um das Roswell-Alien. Neben der Single Player-Kampagne, in der ihr auf das freundliche Alien Edgar trefft, werden zahlreiche Multiplayer-Modi online und offline für bis zu 16 Spieler geboten.

## THE SUFFERING

### Ties that bind

Wir erinnern uns: Je nach Verhalten konnte sich Spielfigur Torque zu einem "guten" oder "bösen" Wesen entwickeln. Diese Idee wird mit dem Laden eines alten Speicherstandes aufgegriffen und fortgeführt. *The Suffering: Ties that bind* ist wieder ein waschechter Shooter, der wahlweise in der Ego- oder Verfolgerperspektive gespielt werden kann. Torque kann nur zwei Waffen auf einmal mit sich tragen und sich bei zu viel Leid durch den Rage Mode in ein Hulk-ähnliches Monster verwandeln. Je nach Charakterentwicklung stehen euch dann verschiedene Spezialfähigkeiten zur Verfügung. Während die ersten Szenarien des Spiels in weitläufigeren



**Gauntlet:** Na schön, der Vorgänger war Crap. Also kann's doch eigentlich nur besser werden.

Outdoor-Locations stattfinden, wird es später wieder Gefängnis-Komplexe geben, die den ersten Teil an Grauen und Intensität geradezu hinwegfegen sollen. Brrr, wir haben jetzt schon Angst!

## GAUNTLET

### Seven Sorrows

Am Grundprinzip wurde gegenüber dem grottigen Vorgänger nicht viel geändert. Auch *Seven Sorrows* ist ein ziemlich geradliniges Hack'n'Slay, in dem vier ehemals unsterbliche Krieger die endlosen Horden der Finsternis zurück in die Hölle schicken. Das schreit geradezu nach Koop-Gameplay, was hier sowohl offline als auch online möglich sein wird. Dabei kämpfen die vier buchstäblich miteinander, können sie doch auf zahlreiche Team-Aktionen zurückgreifen und ihre jeweiligen Spezialfähigkeiten kombinieren. Interessant ist die Handhabung der Lebensenergie: Es gibt keine Heiltränke oder dergleichen, wie man es aus typischen Metzel-RPGs kennt. Stattdessen könnt bzw. müsst ihr die Lebensenergie besiegtter Gegner aufsaugen, um eure eigene wieder aufzufüllen. Klar, dass bei mehreren Spielern dadurch ein taktisches Element ins Spiel kommt. Ob das als Wiedergutmachung für den verfluchten Vorgänger reicht?

### GAUNTLET: Seven Sorrows

#### KURZ + KNAPP

Vertrieb ..... Midway  
Hersteller ..... Midway San Diego  
Genre ..... ACT  
Erhältlich ..... Q4/2005

#### FERTIGGESTELLT

#### ERSTEINDRUCK

Nach dem verkorksten Vorgänger erwarten wir nicht allzu viel.

#### TENDENZ

### GETTING UP Contents under ...

#### KURZ + KNAPP

Vertrieb ..... Atari  
Hersteller ..... The Collective  
Genre ..... ACT  
Erhältlich ..... Q3/2005

#### FERTIGGESTELLT

#### ERSTEINDRUCK

Frische Spielidee mit jeder Menge Style und Action

#### TENDENZ

### GHOST IN THE SHELL: Stand...

#### KURZ + KNAPP

Vertrieb ..... Atari  
Hersteller ..... Cavia  
Genre ..... ACT  
Erhältlich ..... 22. April 2005

#### FERTIGGESTELLT

#### ERSTEINDRUCK

Gelungene und actionreiche Umsetzung des Anime-Klassikers.

#### TENDENZ

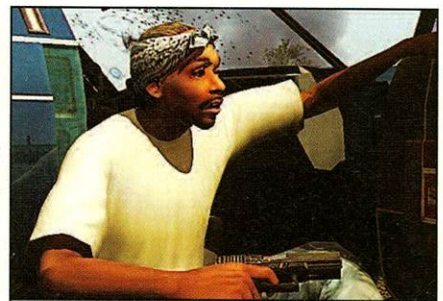




**NARC:** Wo Drogen sind, ist Prostitution nicht weit. Die Mädels sind prima Informationsquellen.



**The Suffering 2:** Trotz stark vertretender Horror-Elemente ist das Spiel in erster Linie ein Shooter.



**Fear & Respect:** Ups, verfahren! Unerwünschte Besucher werden nicht gebührend empfangen.

## MIDWAY ARCADE TREASURES 3

Auch wenn *Midway Arcade Treasures 2* noch gar nicht in Deutschland erschienen oder gar angekündigt ist, kann man ja schon mal was über Teil drei schreiben. Der Vollständigkeit halber. Acht Spiele sind drin, nämlich *Badlands*, *Hydro Thunder*, *Off Road Thunder*, *Race Drivin'*, *San Francisco Rush: Alcatraz Edition*, *San Francisco Rush 2049*, *S.T.U.N. Runner* und *Super Off Road* inkl. Bonus Tracks. He, die N64-Version von *San Francisco Rush* konnte in unserer Schwesterzeitschrift N-Games anno '98 sogar 81% abstauben!

## L.A. RUSH

Oder: Das inoffizielle "Pimp my Ride"-Spiel. Okay, diesen üblichen Customization-Schnickschnack findet man ja mittlerweile in jedem zweiten Rennspiel. Für die Modifikationen an den Wägelchen sind niemand geringeres als West Coast Customs zuständig – eben jene Jungs, die auch in besagter MTV-Show an den Autos herumschrauben. Den Vergleich mit *Need for Speed: Underground* weisen die Entwickler mit Händen und Füßen von sich: Da *L.A. Rush* einen Story-Modus mit über 30 Missionen beinhaltet, erinnere es eher an die *Driver*-Spiele. Natürlich gibt es auch "normale" Rennen in Anlehnung an die Arcade-Herkunft der *Rush*-Serie. Eine der

Hauptaufgaben des Spielers wird sein, Abkürzungen zu finden und dazu auch mal über oder durch ein paar Hindernisse zu springen.

## NARC

Als Undercover-Cop sollt ihr mehr über die mysteriöse neue Designerdroge Liquid Soul herausfinden. Also begeben sich euch auf die Straße, um ein paar Drogendealer aufzusuchen und diese zu "verhören", was mitunter in einer handfesten Schlägerei oder einer Verfolgungsjagd zu Fuß enden kann. Der sichergestellte Stoff sollte laut Vorschrift eigentlich an der Dienststelle abgegeben werden, in *NARC* könnt ihr das Zeug aber auch weiterverkaufen oder es euch selbst reinziehen. Auf eurem Abstieg im Drogensumpf gleiten euch die verschiedensten Substanzen durch die Finger und Blutbahnen: Speed, LSD, Marihuana, Crack, Kokain und eben Liquid Soul (eine Art Phencyclidin) haben unmittelbaren Einfluss auf die Charakterentwicklung eurer Cops und seiner Karriere. Wir sind ja mal gespannt, was der deutsche Jugendschutz zu diesem Spiel sagen wird.

## FAHRENHEIT

Taucht hier und da auch unter dem Namen *Indigo Prophecy* auf, wurde von Atari aber als *Fahrenheit* vorgestellt. Eben jenes Spiel, das eigentlich schon Mitte letzten Jahres von Vivendi

hätte veröffentlicht werden sollen. Aufmerksame Leser erinnern sich vielleicht noch an unser Preview in Ausgabe 4/04, danach verschwand das Spiel in der Versenkung. Nun hat sich Atari den Titel geschnappt, neue Infos sind aber nach wie vor ebenso rar wie geheimnisvoll: Im heutigen Manhattan angesiedelt, soll die Winterkälte sich von einem schmückenden Beiwerk zu einer zentralen Schlüsselrolle entwickeln, die den ganzen Planeten betrifft. Hört sich ein bisschen nach *The Day After Tomorrow* an, wäre da nicht die mysteriöse Story, in der ganz normale Menschen sich plötzlich gegenseitig umbringen.

## GHOST IN THE SHELL

Mit dem Zusatz *Stand Alone Complex*, wodurch sich das Spiel ein wenig vom Film distanziert und näher an der TV-Serie liegt. Wobei sich da inhaltlich ja nicht viel tut: Ihr schlüpft in die Rollen der beiden Cyborg-Agenten Motoko Kusanagi und deren Kollegen Batou. Wo letzterer eher mit großkalibrigen Waffen das Verbrechen bekämpft, setzt die agile Kusanagi auf flinke Bewegungen und ihre Hacker-Fähigkeiten. Computerterminals sind noch recht einfach zu infiltrieren, um in die künstlichen Gehirne der Feinde zu tauchen, müssen zuvor kleine Reaktions-Spielchen überwunden werden. In Japan und USA ist das Spiel schon erhältlich, deutsche Anime-Fans sollten Ende April mal die Augen offen halten.

| L.A. RUSH                                      |                   |
|------------------------------------------------|-------------------|
| <b>KURZ + KNAPP</b>                            |                   |
| Vertrieb .....                                 | Midway            |
| Hersteller .....                               | Pitbull Syndicate |
| Genre .....                                    | RSP               |
| Erhältlich .....                               | Q3/2005           |
| <b>FERTIGGESTELLT</b>                          |                   |
| <b>ERSTEINDRUCK</b>                            |                   |
| Muss sich gegen starke Konkurrenz durchsetzen. |                   |
| <b>TENDENZ</b>                                 |                   |

| THE MATRIX: Path of Neo                                                      |                     |
|------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| <b>KURZ + KNAPP</b>                                                          |                     |
| Vertrieb .....                                                               | Atari               |
| Hersteller .....                                                             | Shiny Entertainment |
| Genre .....                                                                  | ACT                 |
| Erhältlich .....                                                             | Q4/2005             |
| <b>FERTIGGESTELLT</b>                                                        |                     |
| <b>ERSTEINDRUCK</b>                                                          |                     |
| Vom ersten Teil enttäuschte Matrix-Fans könnten versöhnlich gestimmt werden. |                     |
| <b>TENDENZ</b>                                                               |                     |

| MIDWAY ARCADE TREASURES 3                                  |                 |
|------------------------------------------------------------|-----------------|
| <b>KURZ + KNAPP</b>                                        |                 |
| Vertrieb .....                                             | Midway          |
| Hersteller .....                                           | Digital Eclipse |
| Genre .....                                                | RSP             |
| Erhältlich .....                                           | Q4/2005         |
| <b>FERTIGGESTELLT</b>                                      |                 |
| <b>ERSTEINDRUCK</b>                                        |                 |
| Für die einen Kult, für die anderen Müll. Geschmackssache. |                 |
| <b>TENDENZ</b>                                             |                 |





**Fahrenheit:** Noch sieht es nach harmlosem Winter aus, doch die Kälte wird zu einem ersten Problem.



**Ghost in the Shell:** Kollege Batou verlässt sich auf Altbewährtes: Großkalibrige Schusswaffen.

## THE MATRIX Path of Neo

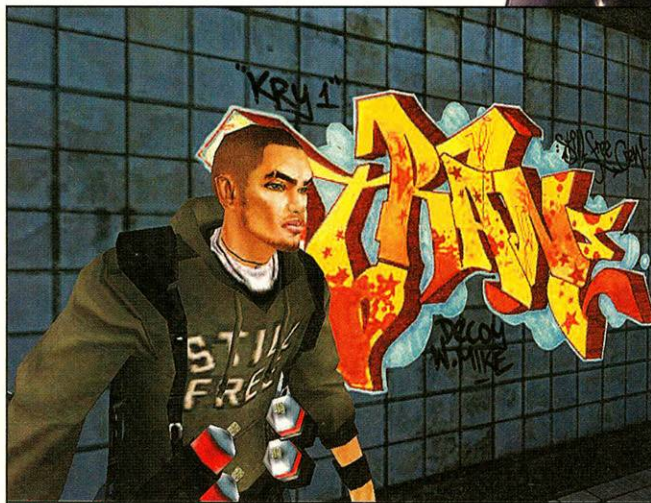
Tja, die Matrix... für die einen eine geniale Science Fiction-Trilogie, für die anderen ab Teil zwei völliger Müll. Für Atari offenbar eine starke Lizenz, die ein zweites Spiel verdient. Wo das erste *Matrix*-Spiel mehr eine Ergänzung zu den Filmen war, soll *Path of Neo* sich näher an die Filmvorlagen halten. Demnach werden nicht nur Szenen aus den drei Kinostreifen nachgespielt, sondern auch aus der Anime-Kurzfilmsammlung *Animatrix*. Der Untertitel *Path of Neo* ist hier wörtlich zu nehmen, denn im Gegensatz zum ersten Teil spielt ihr diesmal den Auserwählten höchstpersönlich und werdet von seinen Freunden Trinity, Morpheus etc. unterstützt.

## Marc Ecko's GETTING UP

### Contents under Pressure

Graffiti mag eine Kunst sein, für die Regierung ist es reiner Vandalismus und außerdem in der fiktiven Stadt New Radius streng verboten. Als aufstrebender Straßenkünstler Trane willt ihr euch nicht nur einen Namen in der Graffiti-Szene machen, sondern in missionarischem Eifer die Stadt vom unterdrückenden Bürgermeister "befreien". Das geht natürlich,

indem ihr an allen möglichen und unmöglichen Orten eure Tags sprüht. Nicht selten auch unter den wachsamen Augen der Gesetzeshüter oder rivalisierenden Graffiti-Gangs – mit Stealth-artigem Gameplay vermeidet ihr den Feindkontakt, werdet ihr doch mal entdeckt, kann es zum Straßenkampf kommen. Da auch Sprühen gelernt sein will, trefft ihr auf sechs real existierende Sprayer, die euch mit Tricks, Stylez, Skillz und Equipment unterstützen. (SRÖ)



**Getting Up:** Mal nicht mit Pistolen und Granaten "bewaffnet", sondern mit einem Satz Sprühdosen.



### MORTAL KOMBAT: Shaolin Monks

#### KURZ + KNAPP

Vertrieb ..... Midway  
Hersteller ..... Paradox Development  
Genre ..... BEU  
Erhältlich ..... Q3/2005

#### FERTIGGESTELLT

#### ERSTEINDRUCK

Geht's noch härter? Wir freuen uns drauf – die USK sicher auch.

#### TENDENZ

### NARC

#### KURZ + KNAPP

Vertrieb ..... Midway  
Hersteller ..... Point of View  
Genre ..... ACT  
Erhältlich ..... 06.05.2005

#### FERTIGGESTELLT

#### ERSTEINDRUCK

Straßenkriminalität mit all ihren Schattenseiten. Don't try this at home!

#### TENDENZ

### THE SUFFERING: Ties that bind

#### KURZ + KNAPP

Vertrieb ..... Midway  
Hersteller ..... Surreal Software  
Genre ..... ACT  
Erhältlich ..... Q3/2005

#### FERTIGGESTELLT

#### ERSTEINDRUCK

Die Rückkehr ins Grauen – wir laden schon mal die Shotgun durch!

#### TENDENZ



DAS VERBRECHEN SAH NOCH NIE SO GUT AUS!

# STOLEN

REINKOMMEN, ZUGREIFEN UND NICHTS WIE RAUS  
GENIESSE DAS GEFÜHL, EIN DIEB ZU SEIN



[www.stolen-game.com](http://www.stolen-game.com)

Erhältlich ab Frühjahr 2005

PC  
CD  
ROM

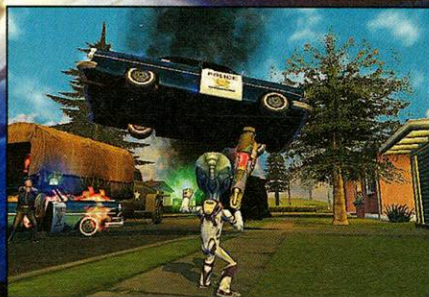
XBOX  
xbox.com

PlayStation 2

TM & © 2004 - 2005 Hip Interactive Inc. All Rights Reserved. Stolen © Hip Interactive Europe. All rights reserved. Hip Games and the Hip Games logo are trademarks of Hip Interactive in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "2" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, (R). Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other properties are trademarks of their respective owners.



# DESTROY ALL HUMANS



Mit **PSI-Kräften** kann Crypto schwere Gegenstände schweben lassen und hinfort werfen.



Ein **Jetpack** macht den Außerirdischen sehr beweglich. Kurze Flüge sind so möglich.



Dieses Auto stand uns bei unseren **Invasionsplänen** im Weg. Da sprengen wir es einfach weg.

## Seitenwechsel: Spielt mal für die bösen Aliens, ihr dummlichen Menschlein!

**T**HQs' SciFi-Spiel wird die Welt verändern, Religionen und Weltanschauungen korrigieren. Weder die Natur erschuf den Menschen noch der liebe Gott. Nein, es waren die Furonen, eine wasserköpfige, kleinwüchsige außerirdische Rasse mit schwarzen Glupschaugen. Die Führer dieser überlegenen Intelligenz sahen ihre derzeitige, überaus missliche Lage voraus: Während sich auf der Erde Ost und West frisch gegenüberstehen, sind die Furonen vom Aussterben bedroht. Der geklonten Alien-Gesellschaft geht die DNA aus. Deshalb hat man vor Millionen Jahren in weiser Voraussicht auf der Erde Furon-DNA mit primitiv-irdischer vermischt. Das Resultat: Der Homo Sapiens. Ein idealer DNA-Lieferant. Nun ist die Zeit gekommen, die Saat zu ernten...

### Trash-Kult

Das geschieht in bester B-Movie-Manier. Es ist so trashig und humorvoll, dass es selbst Ed Wood nicht besser hinkommen hätte. Der unglaublich verrückte Regisseur hatte in den 50er Jahren noch verrücktere Filme gedreht. Unzweifelhaft gehören einige dieser Werke zu den übelsten der Filmgeschichte. Eines davon hört auf den Namen *Plan 9 from outer Space*, von dessen charakteristischem Plot man sich bei Pandemic maßgeblich beeinflussen ließ. Hier wie dort wollen zwei Aliens also die Erde auslöschen. Im Film, um die Menschheit motivlos zu vernichten, im Spiel, um die DNA-Zucht gefügig zu machen. Glücklicherweise hätte man Wood, würde er noch leben, bei Pandemic nach Abgabe eines solch übel-trashigen Skriptes in den Hintern getreten und Danke

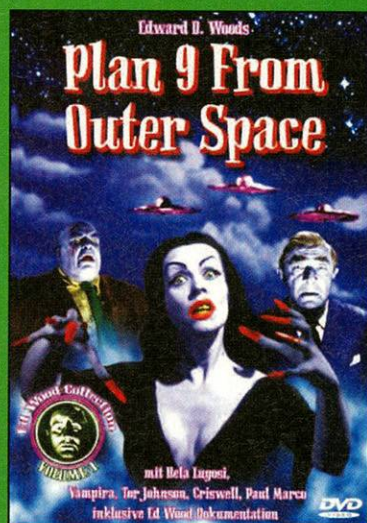


Unser Crypto ist frisch **auf der Erde** gelandet und verdammt grimmig drauf.



## Die Inspiration: Plan 9 from outer Space

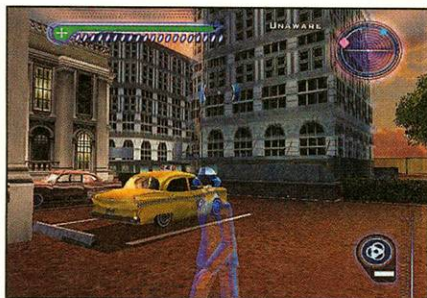
Ed Woods' unglaublich schlechter Film über zwei Aliens, die durch die Widererweckung von toten Menschen die Lebenden zu Tode erschrecken wollen, soll übrigens auf der fertigen DVD des Spiels als Bonus dabei sein. Im Spiel gibt es eine Szene in einem Autokino, wo dieser Film gerade gezeigt wird. Für Trash-Liebhaber ein echter Leckerbissen.



gesagt, denn die Umsetzung des Materials im Videospiegel überlässt man bei Pandemic lieber Profis.

## Klon mir einen

Als Cryptosproidium-137, was soviel heißt, wie dass ihr der 137. Klon eines Klons seid, landet ihr mit eurer fliegenden Untertasse auf dem Feld eines Farmhauses irgendwo in den USA 50er-Jahre. Von eurem oberintelligenten Anführer darüber im Unklaren gelassen, wer denn nun eure eigentlichen Zielobjekte sind, verpasst ihr einem Pulk von Kühen erstmal die volle paranormale Breitseite. Was ihr als Crypto so drauf habt, ist eine Hommage an sämtliche UFO-Klischees. Ihr könnt die Gedanken der Tiere und Menschen lesen (bei Kühen kommt nicht mehr als ein "Muh" heraus, bei Menschen schon mal ein



Oben links: Der grüne Balken ist die Lebensenergie. Die blauen Pillen stellen das Para-Meter dar.



Für diesen Lastwagenfahrer kommt jede Hilfe zu spät. Wir haben ihn schon völlig verkohlt.

wichtiges Passwort), könnt die unterentwickelten Spatzenhirne hypnotisieren (ja, geht auch bei Kühen, die dann schon mal auf den Hinterbeinen tanzen) oder deren Gestalt annehmen. Solche Stealth-Aktionen sind aber durch ein "Para-Meter", das bei Gebrauch dieser Fähigkeiten abnimmt, beschränkt. Für die offensiven Aktionen steht euch neben diversen PSI-Fähigkeiten noch ein Vaporizer-Gewehr zur Verfügung, das im Mutterschiff aufgerüstet werden kann. Gezahlt wird mit menschlichen Gehirnen, die unterschiedlich viel DNA liefern. Je intelligenter der frühere Träger war, desto mehr Punkte gibt es. Lasst ihr die Birne eines Farmers, oder gar das Gehirn seiner Frau platzen, wird die Beute entsprechend gering ausfallen. Ein deutscher Ex-Nazi-Wissenschaftler in der Area 42 hingegen liefert massig DNA. Klingt trashig? Es wird noch besser.

Wie in GTA gibt es in Destroy All Humans eine Fahndungsanzeige. Seid ihr als Invasor aufgefliegen, will euch erst die Polizei den Garau machen, dann das Militär und zuletzt das FBI, was speziell die Men in Black der Geheimorganisation Majestic darstellt. Die sind es auch, die die Forschungsanlage Area 42 betreiben. Dort will man



Bei Crypto sitzen alle Menschen im gleichen Boot. Auch die Taxifahrer genießen keinen Schutz.



Mit friedlicher Kommunikation hat dieser Furone nichts im Sinn. Es geht einzig um Kontrolle und Vernichtung.



Wer fleißig *Akte X* schaut oder sogar Mitte der 90er auf Pro 7 die thematisch ähnliche Serie *Dark Skies* gesehen hat, besitzt eine gute Grundlage. Um den Stoff zu vertiefen, empfehlen wir folgende Medien:

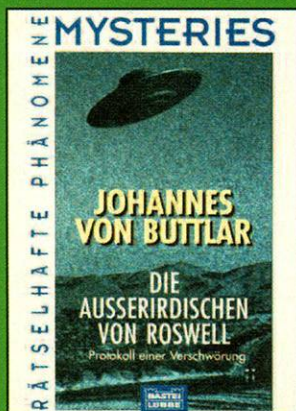
## Erich von Däniken: Das Erbe der Götter (Sachbuch)

Der Schweizer Erich von Däniken gilt als einer der Hauptverfechter der These, dass alle frühen Hochkulturen der Erde die Hilfe von Außerirdischen in Anspruch genommen und diese aufgrund ihres technologischen Fortschritts als Götter verehrt haben. In seinen Büchern listet er Indizien auf, die bei entsprechender Betrachtung tatsächlich diese These unterstreichen könnten.



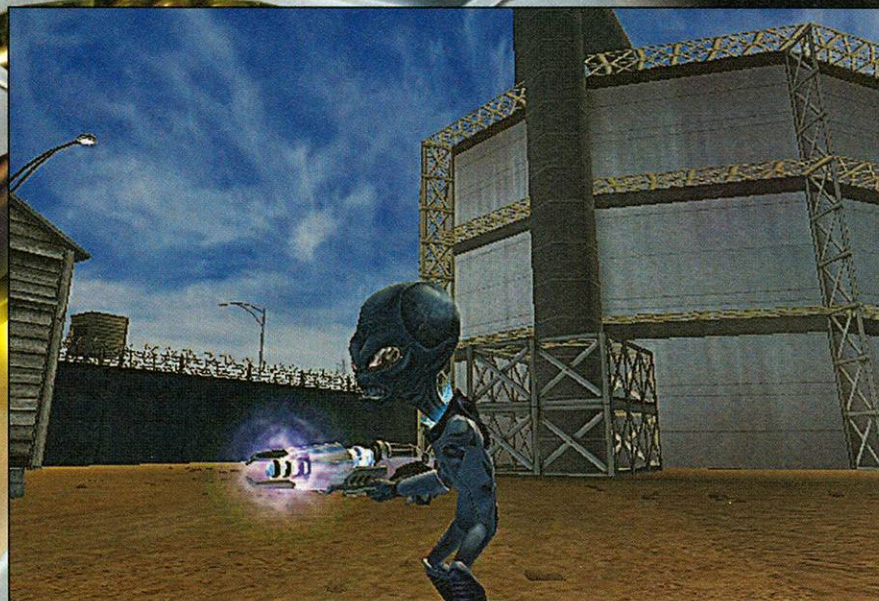
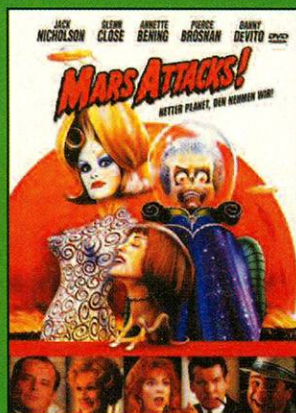
## Johannes von Buttlar: Die Außerirdischen von Roswell (Sachbuch)

Der angebliche Absturz eines UFOs in der Wüste von New Mexiko 1947 gilt unter "UFOlogen" als einer der bedeutendsten Vorfälle des 20. Jahrhunderts. Der namhafte UFO-Autor von Buttlar geht mit seinem Buch auf diesen Vorfall ein. Es gibt eine Menge Theorien und Zeugenaussagen zu lesen. Kernaussage: Wir sind nicht alleine.



## Mars Attacks! (Spielfilm)

Der wohl bedeutendste "B-Movie" der filmischen Neuzeit. Marsianer wollen die Erde übernehmen. Parallelen zum Spiel *Destroy All Humans* sind riesig.



Falls ihr Crypto mal begegnet: Er ist blau und nicht grün.



Im UFO geht es nach Independence Day-Manier auf Gebäude. Vorsicht vor der FLAK.



Wenn Crypto mit der Untertasse anrückt, ist's mit der Idylle in der Vorstadt aus.

mutierte, paranormal begabte Menschen züchten, die euch am extraterrestrischen Schlafittchen packen sollen. Zu deren Schutz knattern dort beispielsweise Mechs herum, die schon deutlich schwerere Gegner sind als das normale Militär. Während solcher Missionen, die sich über fünf unterschiedliche Settings erstrecken, liefert sich Crypto spaßige Dialoge, die mit vielen Anspielungen auf Filme und Spiele für Lacher sorgen. In dieser Hinsicht hat THQ schon jetzt gewonnen.

einer schönen Grafik und der schicken Havoc-Physik-Engine daher. Werft ihr Gegenstände dank der PSI-Kraft herum, prallen die korrekt an Wänden oder Bäumen ab. Der Sound kracht wunderbar und hat einige sehr kranke Geräusche im Gepäck. Von der esoterischen B-Movie-Jaulmusik ganz zu schweigen. In der fertigen Version sollen noch Timo Maas- und Junkie XL-Remixe bekannter Stücke zu hören sein. (BS)

## Fliegende Untertassen

Etwa 40 Prozent eurer Einsätze absolviert ihr an Bord eurer Untertasse. Damit saust ihr über Städte und Militäranlagen hinweg, um diese aus der Luft dem Erdboden gleich zu machen. Selbst Bosskämpfe wird es im Spiel geben. Der lustigste wird gegen den amerikanischen Präsidenten geführt, und ja, der ist sogar Republikaner, heißt es.

*Destroy All Humans* nimmt sich zu keiner Zeit ernst, liefert aber dennoch ein mehr als beeindruckendes Spielerlebnis. Die neuen und witzigen Ideen kommen Hand in Hand mit

## KURZ + KNAPP

|             |                         |
|-------------|-------------------------|
| Vertrieb:   | THQ                     |
| Hersteller: | Pandemic                |
| Internet:   | ACT                     |
| Genre:      | www.destroyallhumans.de |
| Erhältlich: | Juni 2005               |

## FERTIGGESTELLT

## ERSTEINDRUCK

Humorig und klasse spielbar! Hitpotential!

## TENDENZ



"Endlich: Ein Action-Rollenspiel mit humorvollen Dialogen. Die Beschwörungskünste des Barden bringen frischen Wind ins Genre. – SEHR GUT" – Gamepro 03/05

# The BARD'S TALE™

**AB MÄRZ  
IM HANDEL!**



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



PlayStation 2



INXILE™  
entertainment



UBISOFT™

© 2005 inXile entertainment. All rights reserved. The Bard's Tale is a trademark or registered trademark of inXile entertainment in certain countries; and is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in certain other countries where it is used under license. inXile entertainment and the inXile logo are trademarks of inXile entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners.



# JUICED



Wer an der Kurve nicht kommt zur rechten Zeit, fährt einfach über den **Bürgersteig**.



Blick aus dem **Seitenfenster**: Der Verfolger ist uns dicht auf den Fersen. Jetzt aber aufpassen!



Solche **Rempler** sollten nicht passieren. Bringen teure Schrammen und Respekt-Abzug.

## Gib mir deinen Saft, ich geb' dir meinen!

**G**roßes Problem bei Rennspiel-Anfängern: Die Unfähigkeit, den Wagen in der Spur zu halten und im Zickzack von einer "Bande" gegen die andere zu knallen. So was kann aber auch erfahrenen Joypad-Piloten passieren, was dann meist ein Indiz für ein schlechtes Fahrmodell ist. Einer der Hauptkritikpunkte an *Juiced*, das vor gut einem halben Jahr von Acclaim hätte released werden sollen. Doch mit Acclaim ging es zu Ende und

*Juiced* stand ohne Publisher da – bis THQ kam und den Entwicklern noch ein paar Monate gab, um deutliche Verbesserungen vorzunehmen.

Entsprechend den damaligen Kritiken wurde also unter anderem am Fahrverhalten gefeilt. Und siehe da, die früher aufgetretenen Mehrfach-Überschläge und Ping-Pong-Ärgerisse sind passé, die Wägelchen tun nun tatsächlich das, was sie sollen. Zu einem



Die **KI der Computergegner** zeigt sich aggressiv und angriffslustig.



Die **eingblendeten Empfehlungen** sind nicht immer ganz ernst zu nehmen.



Fahrt ihr **langsamer als 50**, explodiert die Bombe. Na ja, nicht ganz, aber das Rennen ist verloren.



Wie auf Deutschlands Autobahnen: Penetrante Raser und **Drängler**, die ständig hupen.



## Juiced

hirnlosen Bleifuß-Raser ist *Juiced* deswegen aber nicht mutiert. Im Gegenteil, hinter der Fassade von hochgezüchteten Straßenmonstern steckt ein anspruchsvolles Rennspiel mit nicht zu unterschätzendem Simulationsanteil. Inhaltlich wird wieder das übliche Schema aufgerollt: Als Neuling in der Street-Racing-Szene der fiktiven Stadt Angel City müsst ihr euch durch Rennsiege nicht nur Preisgelder, sondern auch den Respekt der rivalisierenden Gruppen verdienen. Um den leidigen Vergleich mit den beiden *NFSU*-Spielen abzuschütteln: Neben dem erwähnten Simulations-Schwerpunkt finden die Rennen in *Juiced* auch am Tage statt.

Zudem ist der "Proll"-Faktor erfreulich niedriger: Hier tanzen euch nicht alle Nase lang weibliche Großraumdisco-Hohlbirnen vor der Nase herum, hier stehen wirklich noch die Rennen im Mittelpunkt.

## Hut ab!

Um Respekt in der Szene zu erlangen ist nicht nur schnelles, sondern auch sauberes Fahren erforderlich: Wer wie eine besengte Sau fährt und einen Crash nach dem anderen verursacht, erntet keinen Respekt, sondern Ärger. Und verspielt sich somit den Zugang zu weiteren Renntypen, denn bei diesen dürft ihr erst

antreten, wenn ihr auf der "Respekt-Skala" genügend Punkte gesammelt habt. Mehr Anerkennung hingegen gibt es durch schicke Wagen, die nach gewohnter Manier nicht nur mit technischen Gimmicks, sondern auch mit Unmengen an optischen Verzerrungen aufgewertet werden können. Bei über 50 lizenzierten Wagen und über 100 lizenzierten Bauteilen lässt sich in der Werkstatt so manches Stündchen verbringen. Da der ganze Spaß natürlich teuer ist, schließt ihr vor dem Rennen Wetten ab – auch, wenn ihr selbst gar nicht teilnehmt. Je höher euer Wetteinsatz, desto höher nicht nur die Belohnung, sondern auch der Respekt der Gegner, denn Risikobereitschaft wird hoch geschätzt. Beim Aufstieg auf der Karriereleiter vergrößert sich nicht nur euer Fuhrpark, sondern auch euer Team. Mit steigendem Ansehen rekrutiert ihr neue Fahrer und schickt sie selbst zu den Rennen. Als Krönung des Ganzen könnt ihr schließlich eure eigenen Renn-Events veranstalten.

*Juiced* sah ja schon zu *Acclaim*-Zeiten recht gut aus, wurde aber noch einmal einem ordentlichen Face-Lifting unterzogen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Aufwändige und detaillierte Gebäudekomplexe rauschen butterweich an euch vorbei, je nach Tageszeit und Wetterlage mit entsprechenden Lichtverhältnissen. Ein endgültiges Urteil gibt es erst im Test, doch schon jetzt lässt sich sagen, dass *Juiced* in der Rennspiel-Rangliste einen der vorderen Plätze sicher hat! (SRÖ)



### "Das Spiel weiß schon, was dämlich aussieht"

Im Gespräch mit Jim Cambell, Engine Technology Programmer von Juice Games.

**PG:** Jim, wie seid ihr auf die Idee gekommen, das Spiel *Juiced* zu nennen?

**Jim:** Im englischen Sprachgebrauch ist "juiced" ein Begriff aus dem Bodybuilding und steht für Stärke, für aufgepumpte Muskeln. Außerdem ist es ein Slang-Ausdruck für Respekt. Und darum geht es ja in dem Spiel.

**PG:** Beeinflusst die Art, wie der Spieler seinen Wagen optisch gestaltet, die Menge an Respekt, die er erntet?

**Jim:** In der Tat! Je hochwertiger und teurer die Komponenten des Wagens sind, desto mehr Respekt bekommst du von den Kontrahenten.

**PG:** Wie beurteilt das Spiel den eigenen Wagen? Wie erkennt es zum Beispiel, dass die Karre nicht total lächerlich aussieht?

**Jim:** Also, das Spiel weiß schon, welche Kombinationen wirklich dämlich aussehen. Zudem wirken sich die technischen Komponenten, also Spoiler, Reifen etc., ja direkt auf das Fahrverhalten aus. Wenn du dir also einen riesigen Heckspoiler montierst, aber an der Front nichts veränderst, lässt sich der Wagen nicht mehr so gut fahren. Das macht aus physikalischer Sicht wenig Sinn, und das Spiel erkennt das.

**PG:** Erzähl uns was über die Online-Features. Man kann seinen Wagen verwetten?

**Jim:** Absolut! Du kannst im Karriere-Modus Monate an Zeit und Tausende von Dollar in deinen Wagen stecken, um ihn aufzubauen und aufzuwerten. Diesen Wagen kannst du dann online gegen deinen Gegner als Wetteinsatz nehmen. Wenn du gewinnst, bekommst du seinen Wagen – wenn du verlierst, ist dein Baby futsch. Für immer. So ein hochgezüchtetes Auto ist ja auch eine sehr persönliche Sache und sagt viel über den Besitzer aus. Wenn du also mit einem pechschwarzen Power-Schlitten antrittst und gegen einen kleinen Fiat Punto verlierst, wird dich das nicht glücklich machen. (grinst)

**PG:** Und was macht man dann offline im Karriere-Modus, wenn man kein Auto mehr hat?

**Jim:** Die Garage hat Platz für 55 Wagen. Du kannst dort auch zwei gleiche Wagen halten, für den Fall, dass du mal einen verlierst. Ein einziges Auto wird ohnehin nicht ausreichen. Es gibt so viele verschiedene Rennarten und Umgebungen, dass du schon für bestimmte Rennen bestimmte Wagentypen brauchst.

**PG:** Nun gibt es ja schon gute Rennspiele dieser Art – die Rede ist natürlich von *Need for Speed Underground*. Was macht *Juiced* deiner Meinung nach anders oder besser?

**Jim:** *Juiced* hat viele Simulationsaspekte, ein sehr ausgefeiltes Physik-Modell. Wir haben auf der einen Seite das Geschwindigkeitsgefühl eines *NFSU*, auf der anderen Seite den Simulations-Anspruch eines *Gran Turismo*. Und das alles auch online.

**PG:** Alles klar, vielen Dank für das Interview!



Bei den Sprint-Rennen müsst ihr nicht lenken, dafür aber punktgenau die Gänge wechseln.

### KURZ + KNAPP

|             |                                                          |
|-------------|----------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | THQ                                                      |
| Hersteller: | Juice Games                                              |
| Internet:   | <a href="http://www.juicgames.com">www.juicgames.com</a> |
| Genre:      | RSP                                                      |
| Erhältlich: | Mai 2005                                                 |

### FERTIGGESTELLT

### ERSTEINDRUCK

Grellbunter Straßennacer mit Simulations-Anspruch. Hitverdächtig!

### TENDENZ





In **Hochgeschwindigkeitskursen** mit Steilkurven könnt ihr eure Flitzer bis ans Limit treten.

# WORLD RACING 2

Neue Rennspielkost aus deutschen Landen!  
Wir werfen einen Blick unter die Motorhaube.

**L**assen wir zunächst einmal ein paar Zahlen sprechen: Wie zuvor gibt es keine fest abgegrenzten Strecken, sondern frei befahrbare Areale, deren Gesamtgröße etwa fünf Quadratkilometer beträgt. Dadurch ist *World Racing 2* von den Ausmaßen her minimal kleiner als der Vorgänger, wodurch aber mehr Objekte und Details im Speicher untergebracht werden konnten. Der Fuhrpark besteht derzeit aus 40 lizenzierten Wagen von 16 Herstellern – eine unverbindliche Angabe, die sich bis zum Release durchaus noch vergrößern kann. Hauptschwerpunkt liegt auf VW-Fahrzeugen, als weitere Lieferanten sind neben Mercedes unter anderem AC, Irmscher, Noble, Pagani, PGO, Rinspeed, Skoda, Westfield und Wiesmann enthalten. Für den Otto Normalfahrer nicht unbedingt die Allerweltsmarken, im Motorsport-Bereich aber keine Unbekannten.

## Weniger ist mehr

Thematisch gibt es vier Locations: Ägypten, Hawaii, Italien und Miami, jeweils mit 16 Rennen. Zusätzlich sorgt das Racecenter mit seinen elf Rennkursen und diversen Hochgeschwindigkeits- und Offroad-Strecken für sportliche Rennatmosphäre. Wechselhaftes Wetter wie beim Vorgänger wird es nicht mehr geben, wohl aber wechselnde Tageszeiten (außer nachts). Wie bereits erwähnt, wurde der Detailgrad erhöht: Gerade an solchen Urlaubsorten ist deutlich mehr Vegetation sichtbar, kleinere und "schwächere" Objekte wie Schilder, Absperungen oder Straßencafés lassen sich auch nach Herzenslust umnieten. Wo Teil eins zwar eine enorme Sichtweite bot, die aber ihren Grund in der teilweise kargen Landschaft hatte, ist Teil zwei deutlich dichter besiedelt. Nicht nur

## Aus erster Hand

Damit die Fahrzeuge möglichst echt aussehen, ist umfassendes Datenmaterial der realen Vorbilder erforderlich. Auf diesen Fotos sieht ihr Abgesandte von TDK und Syntec beim Rennwagenhersteller Wiesmann, um dort die heißen Ofen zu fotografieren und sich technisches Know-How zu verschaffen.



Während des Rennens könnt ihr die **hübsche Umgebung** kaum bewundern.



Der C291 mit 700 PS und 400 km/h Spitze. Wurde 1991 auch von **Michael Schumacher** gefahren.





## "Konkurrenz belebt das Geschäft!"

**Lead Programmer Michael Bittner (l.) und Product Manager Andreas Leicht standen uns bereitwillig Rede und Antwort.**

**PG: World Racing 2 kommt ja für Xbox, PS2 und PC. Mit welchen technischen Schwierigkeiten habt ihr bei der PS2-Version zu kämpfen und wie löst ihr sie?**

**Michael:** Die Hauptprobleme sind immer wieder akuter Speichermangel und eine schwächere CPU als auf derzeit üblichen PCs. Was den Speichermangel anbelangt, können wir nur alle Features prüfen. So wird zum Beispiel überprüft, ob es wirklich nötig ist, gerade diese oder jene Textur für eine 640x480 Auflösung noch so groß abzuladen. Ansonsten sind die Programmierer gefragt, bestimmte Teile einfach etwas eleganter oder effizienter umzusetzen, und jedes verbrauchte Byte mehrfach umzudrehen... Was die schwächere CPU anbelangt, hilft einfach nur optimieren, umstrukturieren oder einfach effizienter schreiben.

**PG: Wenn man ein Rennspiel entwickelt wo fängt man an? Erst die Strecken? Oder erst die Fahrphysik? Oder alles gleichzeitig?**

**Andreas:** Da es sich bei World Racing 2 um eine Weiterentwicklung handelt, ist auch schon eine Basis vorhanden, in diesem Fall World Racing 1. Somit kann eigentlich alles gleichzeitig beginnen. Anders sieht es natürlich aus, wenn man bei Null anfängt. Hier werden theoretische Gebilde, die sich unsere kreativen Leute ausgedacht haben, aus allen Bereichen, also von Programmierern, Grafikern, Soundern beleuchtet und auf Machbarkeit überprüft. Ist man sich einig, wie das Spiel in der Theorie nachher aussehen soll und wie man es praktisch umsetzen kann, begibt sich jeder an seine eigentliche Arbeit. Es entstehen dann die ersten Tools, zum Beispiel Editoren für Landschaften, Objekte usw., bis man nach einiger Zeit einen Prototypen entwickelt hat. An diesem wird dann die Theorie in der Praxis erprobt, ggf. Verbesserungen erstellt oder dieser auch vernichtet und man erstellt einen neuen Prototypen, weil der erste nicht wirklich funktionierte. So entsteht nach und nach das komplette Spiel.

**PG: Lasst ihr euch während der Entwicklung von anderen Veröffentlichungen beeinflussen, so von wegen "Mist, das haben die in Spiel XY besser hingekriegt, das können wir jetzt so nicht mehr machen"?**

**Andreas:** Natürlich gibt es solche Momente, ganz nach dem Motto "Konkurrenz belebt das Geschäft!". Jeder versucht immer die beste Grafik, die beste Idee, die beste KI, einfach das beste Spiel zu machen. Wenn ein anderes Spiel etwas besser

macht, als man es selber vorgesehen hat, so rauchen die Köpfe, ob und wie man selber die Latte noch ein Stückchen höher legen kann, um diese dann noch zu überspringen. Das gelingt nicht immer, aber eben oft.

**PG: Wie weit ist das Spiel schon im Kopf bzw. auf Papier "fertig", bevor es an die Programmierarbeit geht? Wie viel wird während des Entwicklungsprozesses geändert?**

**Andreas:** Grundsätzlich "lebt" die Entwicklung vom ersten bis zum letzten Tastenanschlag und ist ständigen Änderungen durch innere und äußere Einflüsse unterworfen. Trotzdem versucht man natürlich, soviel wie möglich vorher auf Papier zu fixieren, um eine solche Entwicklung auch planen zu können. Wobei sich die planbaren Anteile deutlich zwischen Neu- und Weiterentwicklung unterscheiden. Ein wirklich neues Spiel ist, zumindest bis zur Fertigstellung des Prototypen, maximal zu einem Viertel fertig. Erst danach weiß man, was die neue Engine oder die neuen Features zu leisten in der Lage sind und man kann sich Gedanken über "mehr" machen. Basiert ein neues Spiel, wie nun World Racing 2, direkt auf dem Vorgänger, so lässt sich deutlich mehr auf dem Papier fixieren. Hier sind Inhalte und neue Features bereits zu 90% oder mehr festgelegt.

**PG: Wie eng arbeitet ihr mit den Autoherstellern zusammen? Wie weit habt ihr Zugriff auf (exklusives?) Datenmaterial?**

**Andreas:** Die Zusammenarbeit ist sehr eng. Nur durch gutes Material lassen sich die Automodelle entsprechend hochwertig umsetzen. Dies gilt natürlich auch für exklusives oder geheimes Material. Ich glaube, ich habe schon mehr "Verschwiegensklauseln" bei Autoherstellern unterschrieben, da ich Datenbeschaffungen an Prototypen machen musste, als ich Verträge mit Entwicklungsabteilungen bei Hardwareherstellern von Grafikkarten oder anderer Hardware unterschrieben habe.

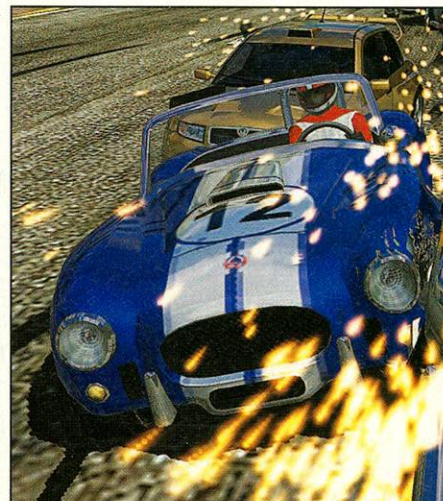
**PG: Vielen Dank und bis zum nächsten Mal!**



Dank Polizeistreifen und anderen alltäglichen Dingen kommt **Leben** in die City!



Auf öffentlichen Straßen müsst ihr auch den normalen **Straßenverkehr** beachten.



Macht doch nicht **das schöne Auto** kaputt! Da blutet einem ja das Herz...

## KURZ + KNAPP

|             |                                                    |
|-------------|----------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | TDK                                                |
| Hersteller: | Synetic                                            |
| Internet:   | <a href="http://www.synetic.de">www.synetic.de</a> |
| Genre:      | RSP                                                |
| Erhältlich: | Q3/2004                                            |

## FERTIGGESTELLT



## ERSTEINDRUCK

Deutlich verbesserter Allround-Racer  
"Made in Germany".

## TENDENZ



mit größeren Bauwerken, sondern auch mit "lebenden" Objekten, zum Beispiel Straßenverkehr, Flugzeuge oder Kamele am Straßenrand. Auch beim Schadensmodell fängt es mit Kleinigkeiten an: Bevor euch die Motorhaube um die Ohren fliegt, werden erst Schlamm-spritzer, Wüstenstaub oder Kratzer auf den Lack gepinselt.

Ein möglicher Online-Multiplayer-Modus ist

noch unsicher. Normalerweise wäre laut Hersteller Synetic der Arbeitsaufwand für ein kleines Team von neun Leuten einfach zu groß. Derzeit überlegt man aber, den Online-Part mit Hilfe eines anderen Teams umzusetzen. Das letzte Wort ist hier also noch nicht gesprochen. Weitere Schwierigkeiten, speziell bei der PS2-Version, lassen wir die Jungs am besten selbst erläutern.

(SRÖ)



# DELTA FORCE

## Black Hawk Down

Traum oder durchaus möglich?  
Novalogic plant den Onlinerekord!



Der Heli gibt ein **ideales Ziel** für uns ab. Wir können von einem Hausdach genau rein schießen.

**A**ls sich am 3. Oktober 1993 gegen 14.30 Uhr die Männer der Delta Force in ihren UH 60 Black Hawk-Helikopter setzten, wussten sie noch nicht, dass ihnen ein desaströser Einsatz bevor stand. Einsatzort: Mogadischu, Somalia. Zielperson: Mohammed Farah Aidid, Milizführer und Hauptverantwortlicher für eine der schlimmsten Hungerkatastrophen während des somalischen Bürgerkriegs. Doch statt Aidid wie geplant binnen einer Stunde zu schnappen, wurden zwei UH 60 abgeschossen und forderten riskante Rettungseinsätze in mitten der umkämpften westafrikanischen Stadt, die 19 GIs und rund 1000 Somalis das Leben kosteten. Dieses Szenario nahmen sich Novalogic zur Inspiration und veröffentlichten schon vor drei Jahren die PC-Version des Spiels. Allerdings

hatte die Story ansonsten keine Verbindung zum gleichnamigen Buch oder Film. Lediglich der Aufhänger ist mit den realen Geschehnissen identisch. Die PS2-Version wiederum ist inhaltlich mit der PC-Version identisch.

### Black Hawk Down!

Im Spiel werdet ihr mit einem Helikopter ins Stadtgebiet eingeflogen, doch statt gleich eine Rettungsmission zu übernehmen, bekommt ihr noch massig andere Aufträge, die lose zusammenhängen und auch vor jenem 3. Oktober angesiedelt sind. So sollt ihr etwa einen Radiosender zerstören oder einen Konvoi eskortieren. Spielerisch orientiert sich *Black Hawk Down* auf der PS2 an aktuellen Shootern. Die Steuerung ist mit der von *Killzone* oder auch

*Brothers In Arms* deckungsgleich. An dieser Stelle haben wir an der aktuellen Preview-Version nichts auszusetzen. Auch grafisch hat Novalogic etwas getan. Statt der alten, hauseigenen *Comanche 3*-Engine kommt nun die Azura-Engine zum Einsatz. Allerdings kann die es in keinem Fall mit den aktuellen Referenzen aufnehmen. Wirklich überzeugen konnte uns bisweilen auch die KI nicht. In der PC-Version war diese (wie in allen anderen *Delta Force*-Spielen auch) katastrophal, in der PS2-Version ist sie nur noch bedenklich. Allerdings wird auch hier durch die teilweise völlig unglaublichen Manöver von Feind und Kameraden viel Spielspaß zerstört. Das Spiel ist auf der PS2 nicht plötzlich zum Taktik-Shooter mutiert. Auch wenn es der Titel anders vermuten lässt, *Delta Force: Black Hawk Down* ist



Ein **GPS-Radar** zeigt uns am linken Bildschirmrand unsere ungefähre Position.



Der namensgebende **Hubschraubertyp** im Spiel. Mit diesem seid ihr in vielen Missionen unterwegs.



## Delta Force



Lagebesprechung mit dem Team. Wir müssen **einige Geiseln** befreien. Kein leichtes Unterfangen.



Online könnt ihr sogar den Gegner aus **einem Helikopter** heraus angreifen.

ein reiner Action-Shooter in dem ihr das gesamte Waffenarsenal der amerikanischen Infanterie leer ballern könnt. Wenn ihr mal nicht per Pedes unterwegs seid, sitzt ihr in einem Humvee oder klemmt hinter dessen MG und räumt den Weg von Milizen frei. Hier wird also nichts geboten, was nicht schon in anderer Form in den vielen Konsolen-Shootern vorhanden wäre.

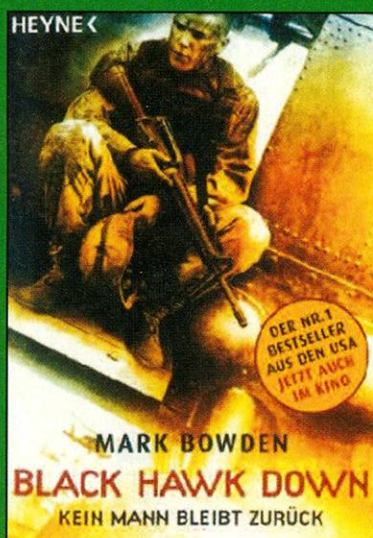
## Rekorde brechen

Richtig auf den Putz hauen will Novalogic mit dem Multiplayer-Modus des Spiels. Die Briten

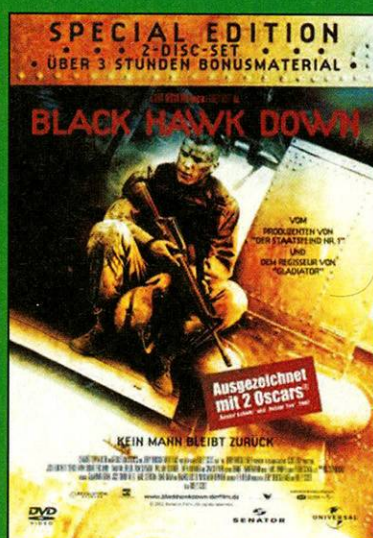
planen tatsächlich, 32 Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten zu lassen. Diese Zahl ist geradezu revolutionär. Leider ist der Onlinemodus in der uns vorliegenden Version noch nicht spielbar, denn uns würde brennend interessieren, wie Novalogic einen Server mit einer solch großen Spieleranzahl stabil halten möchte. Acht verschiedene Spielmodi sollen dann möglich sein. Außerdem will man einen Koop-Modus integrieren und auch offline die Möglichkeit des Spieles per Splitscreen anbieten. Sollte dieses Vorhaben gelingen, könnte das Spiel alleine wegen der gewaltigen Onlinegefechte sehr interessant werden. (BS)

## Vorbilder

Sowohl das Buch des Journalisten Mark Bowden als auch Ridley Scotts Film zählen zu den besten Werken der Kriegsfilm- und Kriegsbücher. Der Film glänzt durch eine kompromisslose Darstellung der Geschehnisse von 3. Oktober 1993. Mitverantwortlich für die Wirkung des Films sind Schnitt und Ton, für die der Film 2002 auch je einen Oscar erhielt. Kritiker werfen dem Film vor, wichtige Fakten zu verschweigen. So waren die US-Truppen in Somalia nie an der Sicherung der Nahrungsvorräte beteiligt, auch malaysische Truppen, die maßgeblich für die Klärung der Situation verantwortlich waren, werden kaum berücksichtigt. Angeblich wäre der Film auch in Teilen von der U.S. Army zensiert worden, um die Armee besser dastehen zu lassen. Beispielsweise soll eine Szene fehlen, in der die Amerikaner den Überblick verlieren und auf die eigenen Leute schießen. Das Buch macht noch einen Schritt weiter und erläutert die Vor- und Nachgeschichte des Einsatzes.



Ohne die Aufzeichnungen des **Journalisten Bowden** wären die Geschehnisse wohl geheim geblieben.



Ridley Scotts Film kassierte zwar **zwei Oscars**, musste sich aber auch viel Kritik anhören.



Die **Granate** ist scharf. Nun fehlt nur noch ein geeignetes Ziel dafür.



Mit dem **Scharfschützengewehr** nehmen wir aufständische Somalis ins Visier.

## KURZ + KNAPP

|             |                                                              |
|-------------|--------------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | EA                                                           |
| Hersteller: | Novalogic                                                    |
| Internet:   | <a href="http://www.novalogic.co.uk">www.novalogic.co.uk</a> |
| Genre:      | EGO                                                          |
| Erhältlich: | Q2/2005                                                      |

## FERTIGGESTELLT

## ERSTEINDRUCK

Grafisch aufpolierte Umsetzung des PC-Shooters mit geplantem Onlinerekord.

## TENDENZ



# BATMAN BEGINS

## Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?

**N**iemand wird zum Superhelden geboren. Okay, außer Superman vielleicht, der kommt bekanntlich vom Planeten Krypton. Aber ein Batman muss erst einmal mit seiner Rolle als schwarzer Ritter zurechtkommen. Vor allem in der Anfangsphase geht noch einiges schief, sowohl was Ausrüstung und Kampftechnik als auch die Selbstdisziplin betrifft. Batmans mächtigste Waffe ist aber eine ganz andere: Angst.

Normalerweise soll ja der Spieler Angst vor seinen virtuellen Feinden bekommen. In *Batman Begins* hingegen haben die Computergegner Angst vor euch! Wenn da plötzlich ein

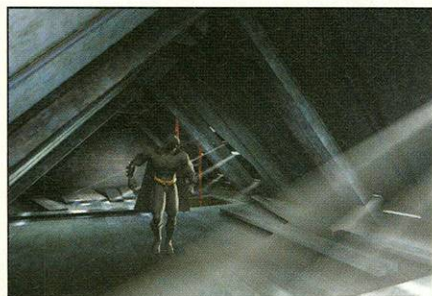
Fledermausmann aus dem Schatten schreitet, und seine Flügel ausbreitet, rutscht so manchem Kriminellen das Herz in die Hose. Mit zitterigen Händen kann er dann nicht mehr richtig zielen und verhält sich auch sonst eher panisch denn konzentriert. Taktischer Vorteil für euch, denn so könnt ihr die Gauner leichter K.O. schlagen (denn merke: Batman tötet nicht!) und sie zwecks Informationsgewinnung nach Batman-Manier verhören. Die Handlung wird dabei den Schlüsselpunkten des Films folgen, im Spiel aber noch weiter in die Tiefe gehen und z.B. eine ausgiebige Erkundung Gotham Citys ermöglichen.

### Dark City

Apropos: Batmans Heimatstadt ist selbst am Tage stellenweise sehr dunkel, und dass Mr. Wayne ein schwarzes Kostüm trägt, hat natürlich auch seinen Grund. Denn lange, bevor der Begriff "Stealth" überhaupt erfunden wurde, huschte Batman schon von einer dunklen Ecke



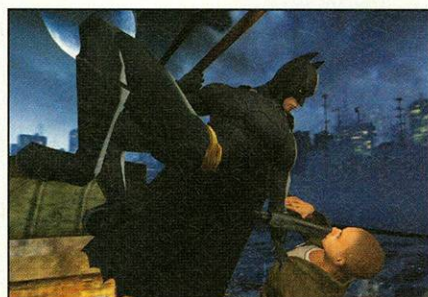
zur anderen. Bei den Entwicklern von Eurocom sitzen für diese Batman-Filmmusik auch die richtigen Leute an den Hebeln: Autor und Produzent gaben früher bei Ubisofts *Splinter Cell* den Ton an, weitere Mitarbeiter wirkten u.a. bei *Die Rückkehr des Königs* und *Chronicles of Riddick* (Xbox) mit. Die Action soll aber auch nicht zu kurz kommen: Bruce Wayne ist bekanntlich Nahkampfexperte, seine Ausrüstung (Batarangs, Batcape, Grappling Hook etc.) gibt ihm Bewegungsmöglichkeiten, die seine Gegner nicht haben. Ob und in welcher Form auch das neue, alte Batmobil zum Einsatz kommt, werden wir dann im Sommer sehen, wenn *Batman Begins* zeitgleich zum Kinostart in die Läden kommen soll. (SRÖ)



Ein bisschen Klischee gefällig? Fledermäuse halten sich doch gern auf **Dachböden** auf, oder?



**Fliegen** kann Batman zwar nicht, aber immerhin galant von einem Dach zum anderen gleiten.



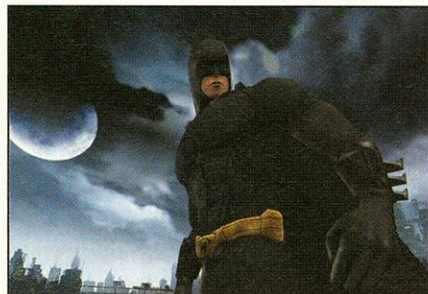
Um an Informationen zu kommen, hat Batman seine eigenen **Verhörmethoden**.



Wenn der Knabe sich gleich **umdreht**, wird er sein schwarzes Wunder erleben!



Buh! Ich bin's, die **Fledermaus**! Und wenn du nicht ganz schnell verschwindest, gib't's Haue!



**Schwarze** Wolken, schwarze Häuser, schwarzer Mann. Ist Batman etwa ein Gruftie?

### KURZ + KNAPP

|             |                                                                    |
|-------------|--------------------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | EA                                                                 |
| Hersteller: | Eurocom                                                            |
| Website:    | <a href="http://www.electronic-arts.de">www.electronic-arts.de</a> |
| Genre:      | ACT                                                                |
| Erhältlich: | Q2/2005                                                            |

### FERTIGGESTELLT

### ERSTEINDRUCK

Dunkel, kalt und Angst einflößend – so wollen wir Batman sehen!

### TENDENZ



# TEKKEN 5

## Immer mitten in die Fresse rein!

**G**erade erst fertig geworden mit dem Test und der Lösung zu *Devil May Cry 3*, da legt mir Chefmartin spontan das neueste Schlägerei-Meisterwerk aus dem Hause Namco auf den Tisch. Meine Hände können ja nun wirklich einiges ab, aber die beiden Games zusammen haben meine Finger in einen Klumpen rohes Fleisch verwandelt. Mein Blut klebt an sämtlichen Joypads. Und eines kann ich euch sagen: Es was jeden einzelnen Tropfen wert!

### Prachtschlag

Wir haben uns für dieses Preview extra eine US-Version zu *Tekken 5* gegönnt. Stillstehen wird die in der nächsten Zeit wohl kaum. Während der Vorgänger mit seinem ungewohnten Positionierungssystem und den teils unkomfortablen Geländestrukturen die echten Hardcore-Fans etwas verstimmt hatte, lebt und atmet im jüngsten Teil die *Tekken*-Seele neu auf. Oder alt auf, um genau zu sein, denn *Tekken 5* kehrt zu seinen Ursprüngen zurück und bietet euch ein perfektes Beat'em'Up auf technisch höchstem Niveau. Endlos viele Combos und Spezialattacken fordern eure Ausdauer, Geduld, Talent



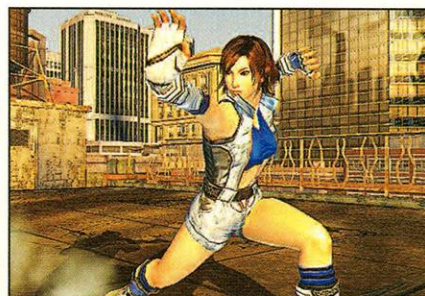
Stabile Arenabegrenzungen sorgen für Widerstand und damit für reichlich **Combo-Gelegenheiten**.



Zünftige **Lichteffekte** z.B. bei schweren Körpertreffern sorgen für einen satten Actionanteil.

und Köpfchen heraus. Profis mit vielen Trainingsstunden können hier glänzen. Button Masher kommen noch nicht mal am Türsteher vorbei.

Die Grafik packt euch am Kragen, schmettert euch in den Fernsehsitz, holt in einer winzigen Ladezeit kurz aus und haut euch danach dermaßen ein Ding rein, dass ihr froh sein könnt, wenn ihr jemals wieder einen Zahnarzt aufsuchen müsst. Unglaublich, was Namco da noch aus den mittlerweile recht betagten Optikprozessoren der PS2 herauskitzelt. Noch dazu, weil das Ganze im Story-Modus auch noch von urpektakulären Render-FMV's begleitet wird. Und weil eine zerbeultes Nase allein recht dumm aussieht, gibt's auch noch 'nen Satz heiße Ohren. Musikalisch bei weitem abwechslungsreicher als die Vorgänger machen sich vor allem die Soundeffekte bemerkbar. Zwar werden sie euch noch aus Teil 3 und 4 bekannt vorkommen, diesmal treten sie allerdings mit wesentlich mehr Bass auf und verleihen den brutal aussehenden Moves und Combos entsprechend Nachdruck. Ganz großes Kino, Freunde! (BK)



**Grafisch** ganz klar eines der besten PS2-Spiele, sehr viel mehr kann da nicht mehr kommen.



Drei neue Charaktere feiern in Teil 5 ihr ruhmreiches **Tekken-Intro**.

### KURZ + KNAPP

|             |                                                              |
|-------------|--------------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Sony                                                         |
| Hersteller: | Namco                                                        |
| Internet:   | <a href="http://www.namcoarcade.com">www.namcoarcade.com</a> |
| Genre:      | BEU                                                          |
| Erhältlich: | Q2/2005                                                      |

### FERTIGGESTELLT

### ERSTEINDRUCK

Spitzen-BEU auf höchstem Niveau, leider mit dünnen Spielmodi.

### TENDENZ



# GOD OF WAR

## Wenn der Tartarus Psychopathen ausspuckt, wird's lustig!

**D**er Olymp hat ein Problem. Sogar ein großes Problem! Ares, der Gott des Krieges, hat leider nicht mehr alle Hopliten in der Kaserne; sprich er dreht am Rad und zerpulvert alles, was nicht bei drei im Atombunker ist. Da im alten Griechenland leider ein akuter Atombunkermangel ausgebrochen ist, entschieden sich die Götter dafür, einfach einen Wahnsinnigen auf den anderen loszulassen. Das Werkzeug der Rache nennt sich in diesem Fall Kratos und ist ein geistesgestörter Warlord der spartanischen Armee. Da allerdings auch ein frisch aus dem Hades gekrochener, untoter Kriegsherr einem echten Gott in keiner Weise das Wasser reichen kann, macht sich der Schlächter auf, die Büchse der Pandora zu öffnen. Und glaubt uns... Ab diesem Zeitpunkt wird's erst so RICHTIG Spaßig!

### Alle lieben Schlägertypen!

Daraus folgern wir: Egal, wie die Sache ausgeht, die Welt ist im Eimer. Nur habt ihr die Möglichkeit, dabei verdammt stylisch auszusehen! Damit wir uns nicht falsch verstehen: Kratos ist kein Anti-Held. Tatsächlich macht der Psycho nur bei der Sache mit, weil er sich davon weitere Anwendungsobjekte für seine beiden Hackmesser erhofft. Während seiner Reise erhascht der Mörder den ei-

nen oder anderen Blick auf ein paar der eindrucksvollsten grafischen Spielereien seit dem Debüt der PS2. Und das ist nicht übertrieben.

Der Tempel der Pandora wird von kolossalen Ketten auf dem Rücken eines Äonen alten Titanen gehalten. Ein Gott vernichtet eine brennende Stadt, die in einem immerwährenden Krieg gefangen gehalten wird. Horden von phantastisch animierten Feinden, die vor riesigen Zyklopen auf euch zustürmen. Und ihr mittendrin. Doch nicht nur die Grafik setzt Maßstäbe. Auch der Sound und die Musik geben sich so episch und donnernd, dass ihr euch während der voraussichtlichen 20 Stunden Spielzeit nur unter großen Protesten vom Bildschirm wegbewegen werdet. Zu alledem kommen ein Kampfsystem, das auch Anfängern geradezu wahnsinnige Combos ermöglicht, die Option, Kratos Fähigkeiten zu verbessern und Zauber aus vier unterschiedlichen Magieschulen zu lernen. Das wird ein Mega-Hit! (CS)



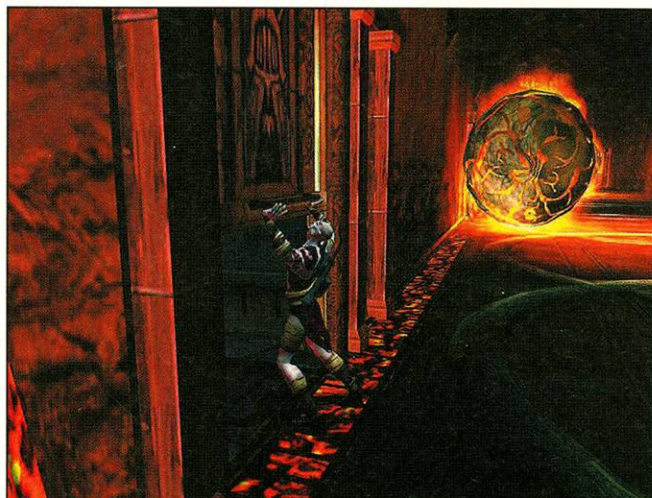
Kratos, in all seiner leicht angemoderten, geisteskranken Glorie.



Die Zyklopen treten in vielen verschiedenen Varianten auf. Bluten tun sie aber allesamt.



KA-SLASH!!! Klingenpeitsche gegen Zyklop. Netter Morgenstern übrigens!



Stemm schneller, Kollege! Der leuchtende Ball meint es nicht gut mit dir!



Versteht ihr jetzt, was wir meinen? Schaut euch diesen Screenshot an!

### KURZ + KNAPP

|             |                                                              |
|-------------|--------------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Sony                                                         |
| Hersteller: | Sony                                                         |
| Internet:   | <a href="http://www.playstation2.de">www.playstation2.de</a> |
| Genre:      | ACT                                                          |
| Erhältlich: | 14.06.2005                                                   |

### FERTIGGESTELLT

### ERSTEINDRUCK

Kratos hat das Potential, ordentlich im Action-Kabuff aufzuräumen.

### TENDENZ



BRACHIAL...TAKTISCH  
ENTSCHEIDE DICH!H



# FIRE FOR EFFECT™

FOR SPECIAL FORCES



WAFFEN



FAHRZEUGE



LUFTKAMPF



HIGHTECH

APRIL IST JAGDSAISON!



PlayStation.2



# 50 CENT: Bulletproof

**A**ls Rapper benötigt man ein entsprechendes Image. G-Unit-Macker 50 Cent scheint dabei die Weiterentwicklung des erschossenen Tupac zu sein, denn Curtis Jackson (50s bürgerlicher Name) würde etliche Male angeschossen, hat aber alles wie durch ein Wunder überlebt. Seine enorme Popularität beschert im nun auch ein Videospiel. Bulletproof soll eine Fan-

tasieversion von Jacksons Leben sein. Im Spiel wird er nicht gerade zimperlich in New Yorks Unterwelt aufräumen. Früher zwar selbst Drogen-dealer gewesen, will der Rapper nun einen guten Typen mit bedrohlicher Miene abgeben. Auf der E3 soll das Spiel erstmals öffentlich gezeigt werden. Wir prophezeien schon jetzt einen enormen Erfolg. (BS)



## KURZ + KNAPP

|             |                                                                  |
|-------------|------------------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Vivendi                                                          |
| Hersteller: | n.n.b.                                                           |
| Internet:   | <a href="http://www.the50centgame.com">www.the50centgame.com</a> |
| Genre:      | ACT                                                              |
| Erhältlich: | 2005                                                             |

## FERTIGGESTELLT

## ERSTEINDRUCK

Rapper 50 Cent versohlt den Hintern der New Yorker Unterwelt.

## TENDENZ

# DARKWATCH

**E**ine bissige Mischung, die sich die Sammy Studios da für ihre Heldin ausgedacht haben. Tala, halb Vampir, halb Indianerin ist eure engste Verbündete im Kampf gegen einen alten Vampirfürsten, der sich anschickt, von Mexiko aus erst Nordamerika zu unterwerfen, dann die ganze Welt. Als Jericho Cross, der nach einem Vampirbiss genau wie sexy Tala ein Halbvampir

ist, kämpft ihr aus der Ego-Perspektive gegen eine ganze Brut verfluchter Dämonen und Vampire. Dabei stehen euch verrückte Waffen und Fähigkeiten zur Verfügung, die schon alleine beim Angucken Lust auf einen Zock machen. Uns gefiel die düstere Stimmung, erzeugt durch eine Cowboy- und Vampirmischung, bisher sehr gut. Die frische Thematik weiß zu gefallen. (BS)



## KURZ + KNAPP

|             |                                                          |
|-------------|----------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Sega                                                     |
| Hersteller: | Sammy Studios                                            |
| Internet:   | <a href="http://www.darkwatch.com">www.darkwatch.com</a> |
| Genre:      | EGO                                                      |
| Erhältlich: | Q2/2005                                                  |

## FERTIGGESTELLT

## ERSTEINDRUCK

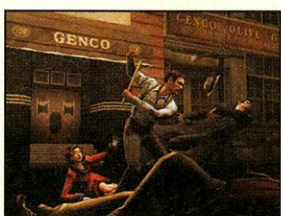
Cowboys und Vampire – eine frische Mischung für Konsoleros!

## TENDENZ

# DER PATE

**U**m auch ein Stück vom Kuchen des Verbrechens abzubekommen startet ihr als Kleingauener im New York der 50er Jahre. An GTA angelehnt, zählen bei der Mafia chirurgische Präzision und Loyalität. Auch im organisierten Verbrechen gibt es einen Ehrenkodex, der zum Beispiel höchste Achtung vor Familienmitgliedern oder Unschuldigen gebietet. Unter Einhal-

tung solch ungeschriebener Gesetze geht ihr eurem täglichen Geschäft nach: Schulden eintreiben, Banken überfallen, Verfolgungsjagden. EAtypisch wird höchsten Wert auf eine adäquate Film- bzw. Romanumsetzung gelegt: Der atmosphärisch bedrückende Hochhausdschungel dürfte mit seinem hohen Detailgrad die Hardware zu neuen Höchstleistungen herausfordern. (SRÖ)



## KURZ + KNAPP

|             |                                                                    |
|-------------|--------------------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | EA                                                                 |
| Hersteller: | Redwood Studios                                                    |
| Internet:   | <a href="http://www.electronic-arts.de">www.electronic-arts.de</a> |
| Genre:      | ACT                                                                |
| Erhältlich: | Q3/2004                                                            |

## FERTIGGESTELLT

## ERSTEINDRUCK

Alles, was an GTA erinnert, hat momentan große Erfolgsaussichten.

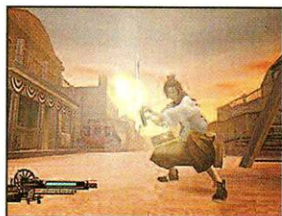
## TENDENZ



# SAMURAI WESTERN

**E**hrenhaft zu leben und zu sterben – das bedeutet es, ein Samurai zu sein. Manchmal heißt das aber auch, sich durch etliche böse Cowboys zu schnetzeln. Zumindest digital. Wer mal eines der *Tenchu*-Spiele in der Konsole hatte, weiß ungefähr, welchen Goregrad Atlus' *Samurai Western* haben wird. Warum und weshalb ihr in Ghosttown, mitten im Wilden Westen seid, ist

dann schon fast egal. Ihr saust flink wie ein Fuchs durch die Reihen eurer Gegner, trennt schon mal den Kopf vom Rumpf, nehmt Gegner als Schutzschild, schlägt mit dem Katana die Kugeln eurer Feinde zurück als spieltet ihr Baseball und könnt Unterstützung durch einen zweiten Spieler erhalten, der den Gunslinger gibt. Grafisch allerdings nicht sonderlich schön. **(BS)**



## KURZ + KNAPP

|             |                                                  |
|-------------|--------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | n.n.b.                                           |
| Hersteller: | Atlus                                            |
| Internet:   | <a href="http://www.atlus.com">www.atlus.com</a> |
| Genre:      | ACT                                              |
| Erhältlich: | n.n.b.                                           |

## FERTIGGESTELLT

## ERSTEINDRUCK

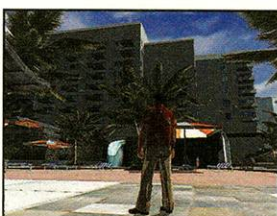
Erst Vampire im Wilden Westen, nun die Samurai.

## TENDENZ

# SCARFACE

**U**nd noch ein Gangsterspiel möchte nach *Der Pate* auf den *GTA*-Zug aufspringen. Diesmal dient die Filmvorlage mit Al Pacino in der Hauptrolle als Inspiration. Das Drehbuch schreibt übrigens David McKenna, der schon für Werke wie *American History X* verantwortlich war. Im Spiel streift ihr euch den Nadelstreifenanzug von Tony Montana über

und seit fortan einer der durchtriebensten Gauner Hollywoods. Das Spiel bringt euch noch an Orte wie Miami, die Florida Keys und die Bahamas. Montana muss dort Informationen sammeln, Geschäfte abwickeln, Konterbande schmuggeln und feindlichen Familien sowie der Drogenfahndung aus dem Weg gehen, um sein Imperium wieder aufzubauen. **(BS)**



## KURZ + KNAPP

|             |                                                                  |
|-------------|------------------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Vivendi                                                          |
| Hersteller: | Radical Games                                                    |
| Internet:   | <a href="http://www.radical-games.com">www.radical-games.com</a> |
| Genre:      | ACT                                                              |
| Erhältlich: | Q3/2004                                                          |

## FERTIGGESTELLT

## ERSTEINDRUCK

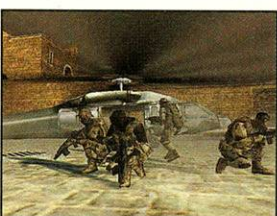
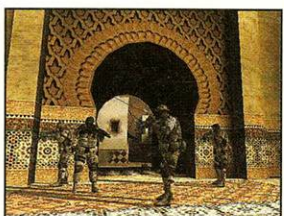
Spiele wie Mafia und GTA kommen an. Scarface wohl auch.

## TENDENZ

# S.O.C.O.M. 3

**D**ie USA sind einmal mehr in Gefahr und die Sony-Spezialeinheit rückt sofort aus. Natürlich nicht, ohne einige Verbesserungen im Marschgepäck zu haben. Die Einsätze des Teams erstrecken sich diesmal über Marokko, Polen und Bangladesch. Land und Wasserfahrzeuge können nun vom Spieler oder der KI gefahren werden, was neue taktische Möglichkeiten ins Spiel

bringt. Geballert wird mit bis zu 31 Waffen, die allesamt authentisch sind. Eine neue Streaming-technologie soll es übrigens möglich machen, auf sechsmal größeren Karten zu wandeln als noch im Vorgänger. Eine Menge Verbesserungen erwarten uns also. Erste Spielerfahrungen mit dem neuen *SOCOM*-Titel werden wir wohl auf der E3 in Los Angeles sammeln dürfen. **(BS)**



## KURZ + KNAPP

|             |                                                              |
|-------------|--------------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Sony                                                         |
| Hersteller: | Zipper Interactive                                           |
| Internet:   | <a href="http://www.playstation.com">www.playstation.com</a> |
| Genre:      | ACT                                                          |
| Erhältlich: | Q4/2005                                                      |

## FERTIGGESTELLT

## ERSTEINDRUCK

Online sicher einer der besten Titel für die PS2.

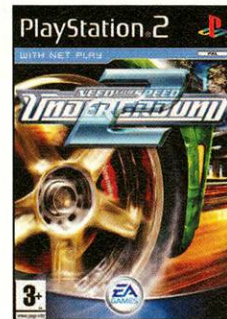
## TENDENZ



# CHARTS

## Need for Speed Underground 2

Autos, Gangster und Gesang – eine explosive Mischung, die diese Ausgabe die Verkaufscharts unseres Partners Amazon Deutschland anführt. Erstaunlicherweise hat es auch das mäßige *Athens 2004* in die Top 10 geschafft. Das schon versunken geglaubte Spiel zur Sommerolympiade bekommt dank Tiefpreis eine zweite Chane.



- neu
- ▲ rauf
- ▼ runter
- ◆ gleich

### PS2

| Diese Ausgabe | Letzte Ausgabe | Titel                         | Vertrieb   | Wertung |
|---------------|----------------|-------------------------------|------------|---------|
| ◆ 1           | 1              | Need for Speed Underground 2  | EA         | 90%     |
| ▲ 2           | 3              | GTA: San Andreas              | Take 2     | 98%     |
| ● 3           | -              | SingStar inkl. 2 Mikrofone    | Sony       | 86%     |
| ● 4           | -              | Ace Combat: Squadron Leader   | Sony       | 85%     |
| ▲ 5           | 19             | Athens 2004 (PLA)             | Sony       | 60%     |
| ● 6           | -              | Suikoden 4                    | Konami     | 71%     |
| ● 7           | -              | UEFA Champions League '04-'05 | EA         | 84%     |
| ● 8           | -              | Spider-Man 2                  | Activision | 84%     |
| ▼ 9           | 2              | WWE Smackdown vs. Raw         | THQ        | 90%     |
| ● 10          | -              | Rumble Roses                  | Konami     | 72%     |
| ● 11          | -              | Legend of Kay                 | Koch Media | 82%     |
| ● 12          | -              | Tom Clancy's Ghost Recon 2    | Ubisoft    | 69%     |
| ● 13          | -              | NBA Street V3                 | EA         | 89%     |
| ● 14          | -              | Eye Toy Play 2 inkl. Kamera   | Sony       | 88%     |
| ▼ 15          | 5              | FIFA Football 2005            | EA         | 84%     |
| ◆ 16          | -              | Final Fantasy X (PLA)         | Sony       | 88%     |
| ● 17          | -              | SpongeBob: Der Film           | THQ        | 78%     |
| ● 18          | -              | Dragon Ball Z: Budokai 3      | Atari      | 69%     |
| ● 19          | -              | Outlaw Golf 2                 | Take 2     | 79%     |
| ● 20          | -              | Sonic Mega Collection Plus    | Sega       | 77%     |

In Zusammenarbeit mit [www.amazon.de](http://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 schickt 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: [posthuetten@bristein.com](mailto:posthuetten@bristein.com)

| Platz | Titel              | System | Hersteller        |
|-------|--------------------|--------|-------------------|
| 1     | Die Sims 2         | PC     | EA                |
| 2     | Rome: Total War    | PC     | Creative Assembly |
| 3     | Gran Turismo 4     | PS2    | Polyphony Digital |
| 4     | World of Warcraft  | PC     | Blizzard          |
| 5     | Half-Life          | PC     | Valve             |
| 6     | GTA: San Andreas   | PS2    | Rockstar          |
| 7     | Halo 2             | Xbox   | Bungie            |
| 8     | Star Wars: KOTOR 2 | Xbox   | Obsidian          |
| 9     | Monkey Island      | PC     | LucasArts         |
| 10    | Half-Life 2        | PC     | Valve             |

Dino Romano (20), Glashütten

### DVD

#### Spitzenreiter: Der Untergang

Bernd Eichingers Führerbunkerdrama setzt seinen Siegeszug auch auf DVD fort. Wer die letzten Tage Adolf Hitlers eindrucksvoll erleben will, ist hier genau richtig.

| Platz | Titel                                                   | Vertrieb        |
|-------|---------------------------------------------------------|-----------------|
| 1     | Der Untergang (2 DVDs)                                  | Highlight Video |
| 2     | Troja (2 DVDs)                                          | Warner Home     |
| 3     | Was das Herz begehrt                                    | Warner Home     |
| 4     | Butterfly Effect (2 DVDs)                               | Warner Home     |
| 5     | Höllentour: Die Tour der Helden                         | Universal       |
| 6     | Tim & Struppi Collection (4 DVDs)                       | Universum       |
| 7     | Tatsächlich... Liebe                                    | Universal       |
| 8     | Mystery Pack (The Village & Überraschungsfilm)          | Amazon.de       |
| 9     | Resident Evil: Apocalypse                               | Constantin      |
| 10    | Lara Croft: Tomb Raider I & II (Collector's B., 6 DVDs) | Concorde        |

In Zusammenarbeit mit [www.amazon.de](http://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     | Gran Turismo 4                  | Sony       |
| 2     | Madden NFL 2005                 | EA         |
| 3     | GTA: San Andreas                | Rockstar   |
| 4     | Devil May Cry 3                 | Capcom     |
| 5     | Mercenaries                     | LucasArts  |
| 6     | Tiger Woods PGA Tour 2005       | EA         |
| 7     | Need for Speed Underground 2    | EA         |
| 8     | Call of Duty: Finest Hour       | Activision |
| 9     | Burnout 3: Takedown             | EA         |
| 10    | Metal Gear Solid 3: Snake Eater | Konami     |



# RED CHARTS

## MARTIN MIRBACH

### Spiele Top 3:

- 1 Splinter Cell: Chaos Theory
- 2 Gran Turismo 4
- 3 Brothers in Arms

Buch: Puzo: The Last Don

Film: Gangs of New York

CD: Iommi/Hughes: 1996 DEP Sessions

Und sonst? Hat jetzt einen eigenen Radiosender.



## BJÖRN SEUM

### Spiele Top 3:

- 1 Brothers in Arms
- 2 Devil May Cry 3
- 3 Splinter Cell: Chaos Theory

Buch: Montarani: Das letzte Experiment

Film: Hitch: Der Date Doktor

CD: Moby: Hotel

Und sonst? Hat seit Jahren mal wieder Ostereier lustig bunt bemalt.



## BENJAMIN KEGEL

### Spiele Top 3:

- 1 Devil May Cry 3
- 2 Gran Turismo 4
- 3 WWE Smackdown vs. Raw

Buch: Doom: Knee-deep in the Dead

Film: Constantine

CD: WWE: Theme Addict

Und sonst? Fand DMC 3 gar nicht sooo schwer...



## STEFAN SCHRÖDER

### Spiele Top 3:

- 1 Gran Turismo 4
- 2 Stolen
- 3 MGS3: Snake Eater

Buch: Moers: Stadt der träumenden Bücher

Film: Constantine

CD: Mars Volta: Frances the Mute

Und sonst? Versucht's jetzt mal mit Kontaktlinsen.



## TOM GERLACH

### Spiele Top 3:

- 1 EyeToy: Monkey Mania
- 2 EyeToy: AntiGrav
- 3 Junior Board Games

Buch: Cordy: Das Nazareth-Gen

Film: Felix, der Hase

CD: Kaminfeuer und 101 andere Geräusche

Und sonst? Hat sich auch für ein WM-Ticket beworben...



## KARSTEN ROHLOFF

### Spiele Top 3:

- 1 Cold Fear
- 2 Devil May Cry 3
- 3 Brothers in Arms

Buch: Perry: Resident Evil Stunde Null

Film: The Grudge: Der Fluch

CD: Darkwell: Conflict of Interest

Und sonst? Sympathisiert mit Tempelrittern.



## CHRISTIAN SCHMID

### Spiele Top 3:

- 1 MGS3: Snake Eater
- 2 Devil May Cry 3
- 3 Shinobi

Buch: M.L. Stackpole: Das verlorene Land

Film: Der Untergang

CD: Spiral: Chants of the Black Crusade

Und sonst? Richtet einen Schrein für die Malfatischen Incarnae ein.



## 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, 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 verleihen wir den Loser!

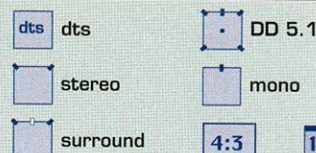
### unter 10%

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:** Maximale Online-Spieleranzahl

**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%            |
| <b>KURZ + KNAPP</b> |               |                    |
| 02                  | Vertrieb:     | Ubi Soft           |
| 03                  | Hersteller:   | Redstorm           |
| 04                  | Internet:     | www.ghostrecon.com |
| 05                  | Erhältlich:   | Jetzt!             |
| 06                  | Sprache:      | deutsch            |
| 07                  | Eingewöhnung: | 15 Min.            |
|                     | Spieler:      | 1-8                |
|                     | USK:          | ab 16              |
|                     | Preis:        | ca. 30 €           |

## SCHWIERIGKEITSGRAD

|              |  |
|--------------|--|
| Grafik:      |  |
| Sound:       |  |
| Gameplay:    |  |
| Dauerspaß:   |  |
| Multiplayer: |  |

13 Bild: 4:3 Ton: Online: ja

- + leicht verbessert
- + gutes Voice-Feature
- technisch veraltet
- sehr kurz

## ALTERNATIVE

16 Rainbow Six 3 UbiSoft Wertung: 87%

## FAZIT

Mehr ein Add-On als ein volles Spiel.

18 WERTUNG **78%**



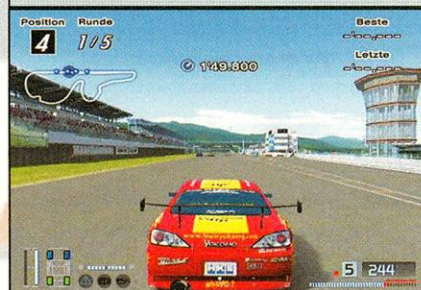


|                                            |                |           |           |
|--------------------------------------------|----------------|-----------|-----------|
| Mitsubishi Lancer Evol. Rally Raid Car '02 |                | 55,411    | 31 JUL    |
| Typ                                        | L4-DOHC        |           |           |
| Hubraum                                    | - cc           |           |           |
| Leistung                                   | ---            |           |           |
| Drehmoment                                 | ---            |           |           |
| Abmessungen & Gewicht                      |                |           |           |
| Abmessungen                                | 4115x1850x1550 |           |           |
| Gewicht                                    | 1000kg         |           |           |
| Chassis                                    | ---            |           |           |
| Antrieb                                    | 4x4            |           |           |
| Kilometerstand                             | 0.0km          |           |           |
| Wert                                       | Cr. 265,624    |           |           |
|                                            |                | Abbrechen | Verkaufen |

250 Tausend Tacken für einen leicht gewonnenen Wagen? Na, wenn das mal kein **guter Deal** ist!

|                                                         |                                          |                |
|---------------------------------------------------------|------------------------------------------|----------------|
| Japanische 90er-Herausforderung                         |                                          | 29 AUG         |
| Einstellungen (Richtungssteuerung) Oberfunktion drücken |                                          | Abbrechen      |
| Spielmodus                                              | Einzelrennen                             |                |
| Modifikationen                                          | Nur unmodifizierte Wagen                 |                |
| Reifen                                                  | Beschränkt auf normale oder Sport-Reifen |                |
| Nationalität                                            | Nur japanische Wagen                     |                |
| Modelle                                                 | von 1990er-Modellen                      |                |
| Preis (G)                                               |                                          |                |
| 1                                                       | 3,000                                    | 400            |
| 2                                                       | 1,000                                    | 300            |
| 3                                                       | 500                                      | 200            |
|                                                         |                                          | Abbrechen O.K. |

Mangels erfüllter **Zulassungen** dürfen wir an dieser Rennveranstaltung nicht teilnehmen.



Durch einen dummen Fahrfehler sind wir weit zurückgefallen. Jetzt beginnt die **Aufholjagd!**



Schickes Wägelchen, aber leider fehlt uns das **Kleingeld**.



Wir sind dem Vordermann reingeknallt, dafür gibt's **fünf Sekunden Strafe**.





# GRAN TURISMO 4

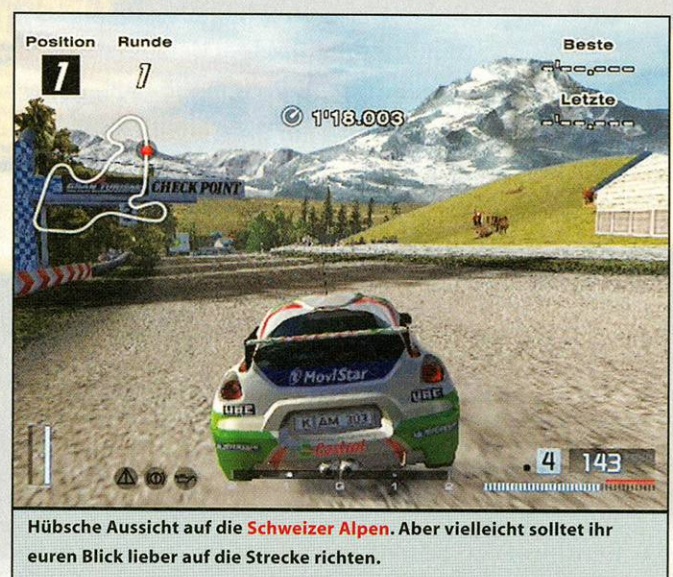
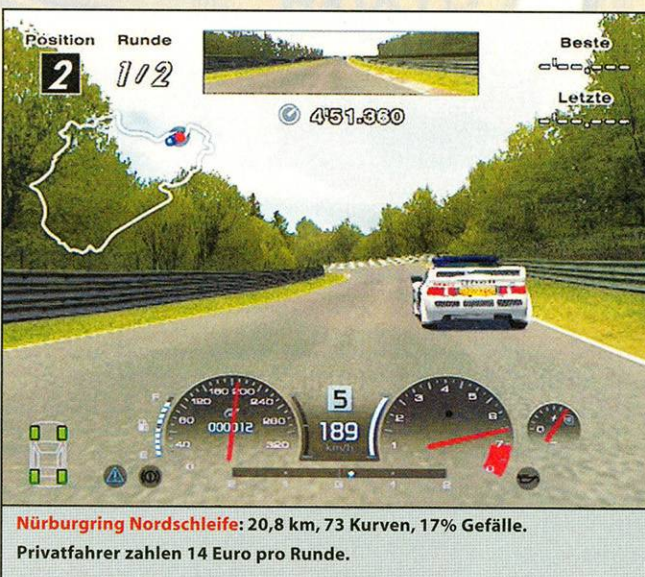
The Real Driving Simulator – kann das Spiel halten, was der Titel verspricht?

**E**s ist leicht, an *Gran Turismo 4* heftige Schwächen zu finden. Es hat (noch?) keinen Online-Modus (nur LAN-Unterstützung für sechs Konsolen). Es hat kein Schadensmodell. Es hat keine Gegner-KI. Noch immer zuckeln die CPU-Fahrer wie an einer Perlenkette aufgeschnürt ihre Linie entlang und mangeln alles um, was ihnen in den Weg kommt. Noch immer könnt ihr in Kurven den Gegnern von innen in die Seite brettern und euch um die Kurve drücken lassen oder unerlaubte Abkürzungen abseits der Strecke

nehmen, ohne Konsequenzen befürchten zu müssen. Zumindest keine technischen: Einige wenige Rennen tadeln rabiate oder illegale Fahrmanöver immerhin mit ein paar Strafsekunden. Und noch immer gewinnt in fast(!) allen Rennen nicht der bessere Fahrer, sondern das bessere Auto. Kein Schadensmodell, keine Gegner-KI, kein Online-Modus – da müssen wir uns als Tester schon die Gewissensfrage stellen, wie wir ein Rennspiel mit solchen Mängeln bewerten würden, wenn es nicht *Gran Turismo* hieße.

## Gran = Groß

*Gran Turismo 4* aber deswegen in die Tonne zu treten, würde die Essenz des Spiels völlig verfehlen. Denn *Gran Turismo 4* ist kein Spiel für Videospielfans, sondern für Autofans. Die sich vielleicht aufdrängende Frage, was Entwickler Polyphony Digital in den letzten Jahren gemacht hat, wird mit über 700 lizenzierten Wagenmodellen beantwortet. Nicht weniger beeindruckend sind die über 50 Rennstrecken – vom einfachen ovalen Hochge-





## 900 Grad heiß

Bereits in Ausgabe 3/04 getestet, avanciert das Driving Force Pro in Verbindung mit *Gran Turismo 4* zur Luxusklasse. Zwei Dinge sind dafür verantwortlich, nämlich das Force Feedback und die 900 Grad-Drehung. Letztere ermöglicht eine mehr als vollständige 360 Grad-Umdrehung in beide Richtungen. Zwar braucht man soviel eigentlich nie, aber allein die Tatsache, dass man praktisch nicht gegen ein "Ende" stößt, ist eine feine Sache. Das Force Feedback setzt dem ganzen noch die Krone auf. Es ist schwer zu beschreiben, aber mit diesem Ding den Nürburgring runter zu brettern, ist ein unvergleichliches Spielerlebnis. Wer weder an diesen Features noch an *Gran Turismo 4* selbst Interesse hat (Shame on you!), für den gibt es preiswertere Alternativen. 140 Euro schmerzen, doch ohne dieses Baby ist *Gran Turismo 4* nicht komplett!



schwindigkeitsring über Stadtkurse, Off-Road-Tracks und GT-eigene Fantasiekurse bis zur "grünen Hölle" der Nürburgring Nordschleife. *Gran Turismo 4* zelebriert die reine Gigantomanie und wirft den Spieler in den kalten Ozean: Hier sind 10.000 Credits, kauf dir ein Auto und sieh zu, wie du klarkommst!

Wie in vorigen *Gran Turismo*-Titeln habt ihr nicht sofort Zugriff auf alle Wagen oder Rennen, sondern müsst erst in Lizenzprüfungen euer Können unter Beweis stellen. Fünf Klassen mit jeweils 16 Prüfungen liegen vor euch, in denen ihr nach dem "Learning by Doing"-Prinzip mit den einfachsten Grundlagen wie Beschleunigen und Bremsen beginnt und euch mit der Zeit zum wahren Rennspielprofi entwickelt. Die Rennstrecken sind wieder in Rennveranstaltungen organisiert, die wiederum bestimmten Zulassungsbedingungen unterliegen. Neben den erforderlichen Lizenzen lassen diese



Es sieht zwar nicht so aus, aber diese Familienkutsche hat über **400 PS** unter der Haube.

## Lasst einen fahren!

Wer sich gefragt hat, warum *Gran Turismo 3* damals den Beinamen A-spec. trug, erhält in Teil 4 nun die Antwort. Während ihr im A-spec.-Modus selbst am Steuer sitzt, übernimmt ihr in der B-spec.-Variante die Rolle des Rennleiters. Während des Rennens könnt ihr euren virtuellen Rennpiloten dann mitteilen, ob er besonders aggressiv oder lieber vorsichtig fahren soll. Volle Kanne ist nicht immer von Erfolg gekrönt, da euer Fahrer dann auch mal zu Fehlern neigt. Letztendlich ist der Ausgang des Rennens aber *noch* stärker von der Wahl des Wagens abhängig, weswegen der B-Spec.-Modus im Grunde nur zum bequemen Geldscheffeln taugt. Wobei man aber öfter mal den Eindruck hat, man würde es als Fahrer besser und schneller hinkriegen...



Hong Kongs Neon-Leuchtreklamen sorgen für Erstaunen. Zum Glück geht's hier nur geradeaus.



Nichts zu machen – die Straße ist **zu eng**, da kommen wir nicht dran vorbei.

Beschränkungen zum Beispiel nur bestimmte Autohersteller, Modelle, Nationalitäten, Antriebsarten, Größen- oder Gewichtsklassen zu.

## Bewährte Qualitäten

Shopping und Tuning gibt es mittlerweile ja schon in jedem zweiten Rennspiel, aber *Gran Turismo* war und ist die Speerspitze solcher Features. Das Prinzip ist bekannt: Mit gewonnen Preisgeldern kauft ihr euch neue Autos und Zubehörteile oder verkauft gewonnene Wagen. Falls sich übrigens ein GT3-Spielstand auf der Speicherkarte befindet, erhaltet ihr zu Spielbe-

ginn statt 10.000 gleich 100.000 Credits Einstiegsgeld. Optisches Tuning nach *NFSU*-Manier gibt es in einem *Gran Turismo* nicht, hier dreht sich alles nur um die reine Leistungssteigerung – mit dem bereits oben angesprochenen Kritikpunkt, dass dadurch das eigene Können abgewertet wird: Entweder ist eure Karre zu schwach, dann merkt ihr schon nach der dritten Kurve, dass ihr keine Chance habt. Oder euer Schlitten ist so stark, dass ihr allen anderen problemlos davon fahrt. Und auch die in den Lizenzprüfungen "versteckte" Fahrschule verkommt zur Zwangsarbeit, wenn man sich Geschwindigkeit im Grunde buchstäblich erkaufen kann.

Ganz so einfach ist es aber dann doch nicht. Wer nicht ein Minimum an Verständnis für Fahrphysik mitbringt, den halten auch keine 500 PS in der Kurve. Im Gegenteil, gerade solche PS-Monster erfordern schon den geübteren Umgang mit Gas und Bremse. Auch, wenn das Fahrmodell von *Gran Turismo* schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, gehört es immer noch zum Besten, was die derzeitige Videospiegelgeneration zu bieten hat. Das Fahrgefühl ist einmalig und unverwechselbar, stets habt ihr das Gefühl, Herr der Lage zu sein, das "Feedback" des Spiels in Form von Bild, Ton, Fahrverhalten und Controllervibration ist ein-

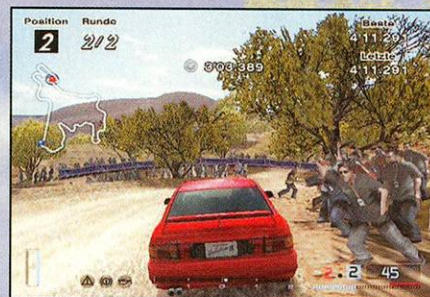
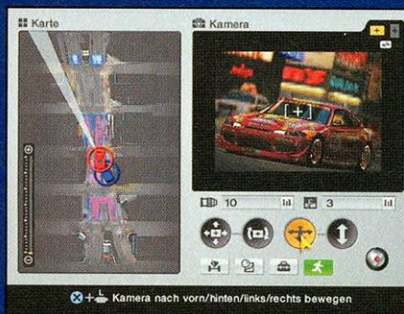


Die Stadtkurse gehören zum Beeindruckendsten, was die **Grafik** zu bieten hat.



## Bitte lächeln!

Während der B-spec-Modus ein eher zweifelhaftes Feature ist, weiß die Fotoreise zu gefallen – obwohl hier streng genommen spielerisch sogar noch weniger geboten wird. Mit einem Fotoobjekt eurer Wahl positioniert ihr euer Automobil vor diversen Hintergrundkulissen: Grellbuntes Las Vegas, steril-technoides Tokio oder doch lieber eine malerische Berglandschaft? Als Fotograf bedient ihr dann die Kamera und stellt unter anderem Position, Höhe, Drehung, Zoomfaktor und Fokus ein. Via USB-Port könnt ihr die hochauflösenden Fotos (max. 1280 x 960) nicht nur direkt an einen angeschlossenen Drucker schicken, sondern sie auch auf ein USB Flash Drive speichern, um sie z.B. am PC als Hintergrundbild zu verwenden.



Verrückte Fans, die einem lebensmüde vor den Wagen springen. Kann man nicht überfahren.

sämtliche Stilrichtungen an gitarrenlastiger, elektronischer oder gar klassischer Musik (u. a. von Bach und Mozart) abdecken. Da ist garantiert für jeden Geschmack etwas dabei!

## Eine Klasse für sich

Bei allem Jubel sollen die eingangs erwähnten Kritikpunkte nicht in Vergessenheit geraten, doch *Gran Turismo 4* trumft in anderen Bereichen so kräftig auf, dass man über derartige Mängel gerne hinweg sieht. Erstklassige technische Leistung, grandioses Strecken- und Wagendesign und allem voran der riesige Umfang machen *Gran Turismo 4* zu einem Pflichtkauf. (SR)



Nach bösen Unfällen seid ihr zwar kurzzeitig **be-**  
**nommen**, tragt aber sonst keine Schäden davon.



Wir haben einen seltsamen Wagen gewonnen.  
Den schicken wir gleich mal auf die **Teststrecke**.

zigartig und unerreicht. Ein solch präzises Zusammenspiel aus Mensch, Maschine und Motivation kriegt ansonsten höchstens die *Colin McRae*-Serie hin, und das freilich nur im Rallye-Bereich.

## Larger than life

Für die ganz akribischen Motorsport-Freaks gibt es wieder die **zahllosen** Feineinstellungs-Möglichkeiten vor dem Rennen. Die Auswahl der richtigen Reifen ist da noch recht banal, richtig fachbezogen wird's beim Radsturzwinkel oder der variablen Zentral-Differential-Steuerung, um bei Allradwagen das Drehmoment nach vorn oder hinten zu verlagern. Natürlich wirkt sich nicht jede klitzekleine Schraubendrehung sofort drastisch auf das Fahrverhalten aus, aber wer weiß, was er tut, kann seinen Wagen doch spürbar auf das jeweilige Rennen hin optimieren.

Auch die letzten Nörgler und Zweifler sollten sich spätestens beim Anblick der Grafik zu einer Probefahrt überreden lassen. Klirrbunte Leuchtreklamen in den Hochhäuser-schluchten von Hong Kong, wunderschöne Waldlandschaften auf dem Trial Mountain Circuit und atemberaubendes Panorama am

Grand Canyon, wo euch das Blitzlichtgewitter der dicht gedrängten Zuschauer blendet. Technische Limits sind nicht zu übersehen: In aufwändigen Stadtkursen sind Pop-Ups in der Ferne zu erspähen, die PS2-typische Flimmeroptik konnte nicht vollständig eliminiert werden und es befinden sich nur maximal sechs Wagen auf der Strecke. Diese sind aber – wie auch der Rest der Grafik – hoch detailliert und kommen so dermaßen realistisch rüber, dass man sich nur noch fragt, wie die PS2 das überhaupt schafft. Die exzellenten Motoren-geräusche kennt man ja von früheren Titeln, der Soundtrack umfasst über 100 Stücke, die



Wie im gesamten Spiel werden beim **Feintuning** nützliche Texthilfen als Laufschrift eingeblendet.

## GENRE-CHECKER

RSP  
70%

SIM  
30%

## KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sony  
Hersteller: Polyphony Digital  
Internet: [www.granturismoworld.com](http://www.granturismoworld.com)  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-6  
Sprache: deutsch USK: ohne  
Eingewöhnung: 60 Min. Preis: ca. 60 €

## SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: 16:9 Ton: ☐ Online: ☐

- + gigantischer Umfang
- + überragende Grafik
- + fantastisches Streckendesign
- spielerisch nur wenig Neues

## ALTERNATIVE

DTM Race Driver 2 Codemasters  
ca. 60 € Wertung: 90%

## FAZIT

Das beste Rennspiel? Möglicherweise. Der beste Fahrsimulator? Ohne jeden Zweifel!

WERTUNG **93%**





# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

## Chaos Theory

### Ubisofts Ode an den Spielspaß im Test!



Das neue **Lärm-O-Meter** unten rechts zeigt Umgebungs- und Eigenlärm an.



Viel Dunkelheit aber eine absolut **realistisch** aussehende Pfütze.



Wasser- und Lichteffekte bieten ein **optisches Schauspiel**.

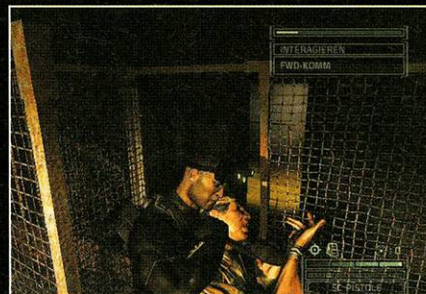
**P**eru, Korea, Japan – Oberspion Sam Fisher macht mal wieder eine Weltreise auf Kosten des amerikanischen Steuerzahlers. Uns soll es freuen, denn Ubisoft liefert mit dem dritten Teil ein Spielspaßfeuerwerk sondergleichen.

#### Lecker, lecker

Dabei fängt mal wieder alles so harmlos an. Fisher, jetzt noch detaillierter und glaubwürdiger als je zuvor, kraxelt an der Küste einer



Die Nachtsicht verbirgt wichtige Details. So ist eine **Supergrafik** im normalen Modus möglich.



Überzeugend: Wenn ihr eine Wache geschnappt habt, zeigt sie **echte Angstemotionen**.

peruanischen Insel herum. Unglaublich geschmeidig zieht sich der ganz in Schwarz gekleidete Athlet einen Felsen hoch. Je länger wir auf die Szenerie starren, umso mehr Grafikraffinessen fallen uns auf. Die Regentropfen, die der schwarzgraue Himmel weint, prallen realistisch an Sams Schultern ab. Doch bei aller Grafikgafferei dürfen wir unsere Mission nicht vergessen. Wir sollen den Amerikaner Bruce Morgenholt ausfindig machen. Angeblich wird der Ingenieur aufgrund seines Wissens über gefährliche Algorithmen auf dem Eiland festgehalten. Fünf Schergen stehen uns im Weg. Der erste tappt in die Falle. Per Pfiff locken wir ihn in ein dunkles Eck und machen kurzen Prozess. Dem neuen Messer sei dank. Den zweiten schnappen wir uns hinterrücks. Die Hängebrücke, über dir wir mausen, knarrt verärgert. Fast hätte der Kerl uns bemerkt, doch die neue Geräuschanzeige direkt unter dem Stealth-O-Meter, hat uns rechtzeitig gewarnt. Als im nächsten Raum opulente Schatten an der Wand verraten, dass Morgenholt gerade gefoltert wird, können wir nicht anders: Wir laden die SC20K durch und mähen die beiden Häscher nieder. Morgenholt aber hat die Szene nicht überlebt...



Die **Codec-Unterhaltungen** mit euren Kontaktleuten haben viele Späße auf Lager.



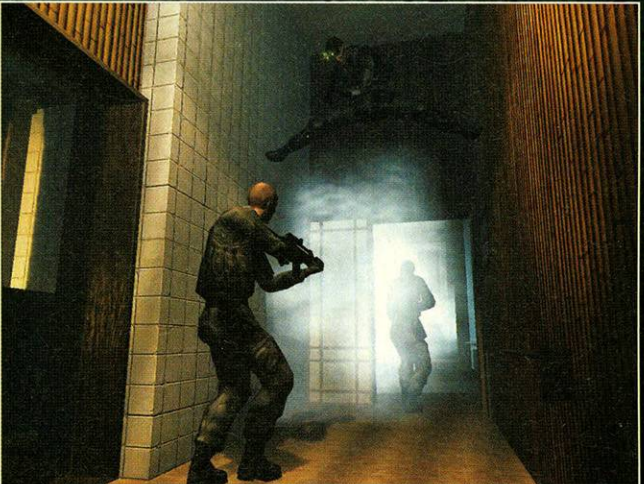
## Splinter Cell: Chaos Theory

## Die beste Grafik auf der PS2?

Um eine solche tolle Grafik wie in *Chaos Theory* zu erzielen, ist Schatten ein wichtiges Stichwort. Ubisoft hatte bei der Splinter Cell-Grafik immer zwei sehr gewichtige Vorteile: Das Spiel ist extrem dunkel und sehr langsam. Viele Teile des Bildes liegen in Schwarz vor. Erst mit dem Restlichtverstärker sehen wir den ganzen Raum. Dieser Sichtmodus ist aber sehr unscharf, was viel Rechenarbeit spart. Die gesparte Energie können die Programmierer an Stellen bündeln, die im normalen Sichtmodus alles andere auf der PlayStation 2 grafisch ausstechen.



Die **Texturen** der Engine sind beeindruckend. Besseres gibt's auch in Killzone oder GT 4 nicht zu sehen.



Wasserdampf steigt im Spiel täuschend echt empor. **Knallharte Arbeit** für die Hardware.

Der Plot ist ein echter Clancy. Einmal mehr erfahrt ihr durch eure Kontaktleute Colonel Irving Lampert und Anna Grimsdottir Details und Fakten, lest Emails und verhört Gefangene, bis sich schließlich das ganze Bild zusammensetzt. Spannend ist *Chaos Theory* bis zum Schluss.

## Von Verschleiß keine Spur

Viel erstaunlicher als der gewohnt dramatische Plot ist es aber, dass Ubisoft in der kurzen Entwicklungszeit mit Teil drei noch derart viele Ideen und vor allem eine atemberaubende Technik einsetzen kann. *Splinter Cell Chaos Theory* ist mehr denn je ein "Jetzt mach ich das noch besser"-Spiel. Man hat keine Skrupel, jede Mission mehrmals zu spielen, um so ungesehen wie irgend möglich die Aufträge zu erledigen. Schon alleine die Szene, in der Sam am Rande eines Leuchtturms hängt und mit einer Hand

eine Wache in die Tiefe reißt, ist ein Manifest für den Spielspaß. Ähnlich cool: Hängen wir mit dem Oberagenten an einem Rohr über einem Laufsteg, können wir uns kopfüber nach unten hängen und das Genick der Wache knacken lassen. Mit dem neuen Messer können wir sogar Zelt- oder Papierwände aufschneiden und arglose Terroristen im Kerzenschein ausschalten. Raffinierter ist Stealth kaum noch möglich.

Sicher, die Gegner mit den bloßen Händen alle zu machen, macht am meisten Spaß, doch Sams weiteres Equipment hat ein paar Neuerungen erfahren. Das schon erwähnte Allroundgewehr SC20K hat nun neben dem normalen Schussmodus und dem Scharfschützenaufsatz noch eine Shotgun-Funktion. Auf kurze Entfernungen ist eine Ladung Schrot das beste Argument gegen aufdringliche Bösewichte. Sam hat jetzt übrigens noch mehr Durchblick. Nachtsicht und Infrarot waren

gestern. Neu ist der EEV-Modus. Damit können interagierbare Objekte ausfindig gemacht werden. Bei all den Möglichkeiten, die man in den zehn Levels hat, eine sehr gute Idee, um die Übersicht zu behalten und vor allem keinen Spielspaß zu vergeuden. Nachteil: Ihr könnt euch in diesem Sichtmodus nur langsam fortbewegen.

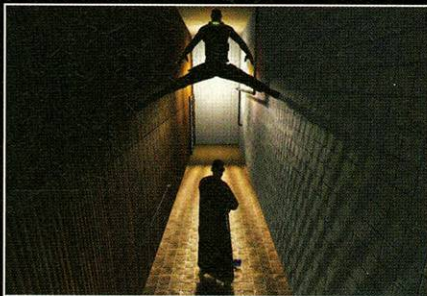


Türen können nun leise aufgemacht, geknackt oder **aufgebrochen werden**. So lieben wir das!



Der **Wachmann** sieht alles andere als mutig aus, wenn er von Sam hinterrücks gepackt wird.





Die **Licht- und Schatteneffekte** wurden im Vergleich zu Teil zwei noch mal dramatisch verbessert.



Absolut cool: Hängt ihr an **einem Geländer**, könnt ihr Wachen einfach über die Brüstung zerrén.



Aufgrund eines **menschlichen Schutzschildes** sind wir hier im Vorteil.



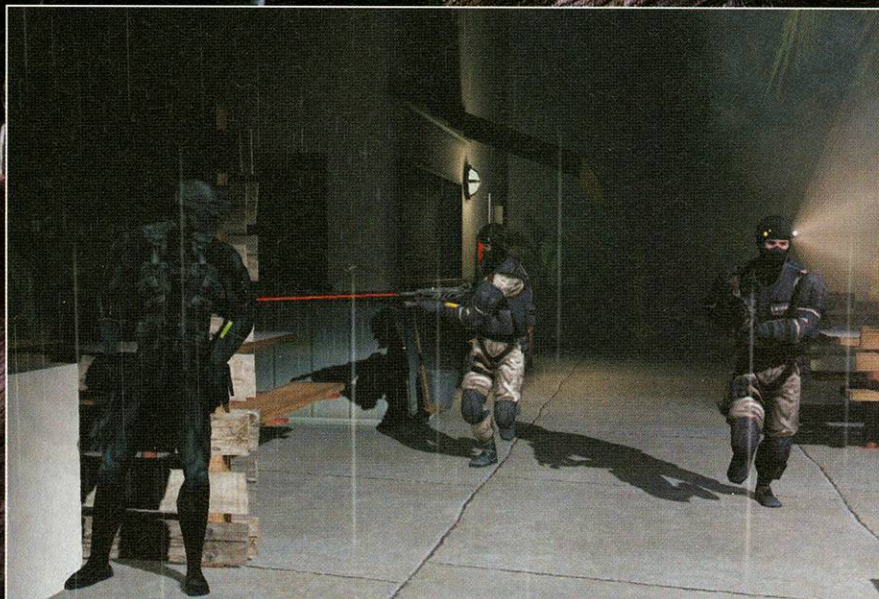
In den unterschiedlichen Leveln ändert sich auch **Sams Kleidungsstil**.



Stefan Schröder

## Die zweite Meinung

Das erste *Splinter Cell* wurde seinerzeit mit Höchstnoten in allen Bereichen abgefeiert, nur hat damals keiner damit gerechnet, dass sich das Spiel noch so deutlich steigern kann. Jetzt wird uns in den oberen Wertungsregionen die Luft knapp. Scheu vor zu hohen Wertungen ist hier jedoch fehl am Platze, denn *Chaos Theory* macht die beiden Vorgänger gnadenlos überflüssig und steht einsam an der Spitze. Dem genialen Koop-Modus kann man keinen Innovations-Extrapunkt mehr geben, dafür holt der Rest des Spiels kräftig auf. Allein beim Anblick der Grafik müssten wir alle bisherigen Spiele nachträglich abwerten. Wenn Teil vier erneut so viel besser wird, haben wir ein Problem...



Der **Mehrspielermodus** des Spiels wurde nochmals verbessert und ist das Geld allein schon wert.

## Entscheide dich

Insgesamt bietet *Chaos Theory* mehr Entscheidungsfreiheit als die Vorgänger. Während wir beispielsweise in einer Festung herum-schleichen, gelangen wir in einen Hinterhof. Hier steht ein laut ratternder Generator, der einige Lampen speist. Unsere Geräuschanzeige im unteren Bildrand beweist, dass der Generator alle von uns verursachten Laute übertönt. Jetzt dürfen wir überlegen: Schalten wir den Generator ab, um alle Lichter zu löschen, oder lassen wir ihn laufen, damit er unsere Geräusche vertuscht? Auf solche Details solltet ihr wirklich achten, denn die KI ist gewitzt. Selbst im mittleren der zwei Schwierigkeitsgrade ist mit dem Wachpersonal nicht zu spaßen. Die zünden Fackeln an, werfen Leuchstäbe, schalten Lichter wieder an und rufen sofort Verstärkung.

Umso unterhaltsamer ist es, diese Situationen auch zu zweit im Koop-Modus spielen zu können. Beispiel: In einem dunklen Raum patrouillieren zwei Wachen. Auch wir sind im Duett unterwegs. Agent eins lockt Wache eins per Pfiff in seine Richtung, in diesem Moment schleicht Agent zwei aus der Ecke hinter die skeptische Wache und schaltet sie aus. Das gleiche Spiel mit Wache

zwei. Um die nun im Weg stehende Mauer zu überwinden ist die Räuberleiter nötig. Kaum ist Agent eins oben, zieht er Agent zwei nach. Genial! Alternativ könnt ihr im Multiplayer-Modus noch die bewährten Söldner gegen Spione-Spiele antreten. (BS)

## GENRE-CHECKER

|     |     |
|-----|-----|
| ACT | ADV |
| 60% | 40% |

## KURZ + KNAPP

|               |                      |
|---------------|----------------------|
| Vertrieb:     | Ubisoft              |
| Hersteller:   | Ubisoft              |
| Internet:     | www.splintercell.com |
| Erhältlich:   | Jetzt!               |
| Sprache:      | deutsch              |
| Eingewöhnung: | 30 Min.              |
| Spieler:      | 1-8                  |
| USK:          | ab 16                |
| Preis:        | ca. 60 €             |

## SCHWIERIGKEITSGRAD

|              |  |
|--------------|--|
| Grafik:      |  |
| Sound:       |  |
| Gameplay:    |  |
| Dauerspaß:   |  |
| Multiplayer: |  |

Bild: 4:3 Ton: Online: ja

- + spannend bis ins Detail
- + optisch wirklich elitär
- + Koop-Modus
- + viele Neuerungen

## ALTERNATIVE

|                                |              |
|--------------------------------|--------------|
| Splinter Cell Pandora Tomorrow | Ubisoft      |
| ca. 30 €                       | Wertung: 95% |

## FAZIT

Stealth-Gameplay nahe der Perfektion. Lecker, lecker!

**WERTUNG 96%**



**DU HAST DIE MACHT!**

Mit dem Touch Screen des neuen Nintendo DS greifst du direkt ins Spielgeschehen ein. Dual Screen und das integrierte Mikrofon sorgen dabei für noch mehr Spaß. Und mächtige Extras gibt's auch: PictoChat für Wireless Messaging und eine Demoversion von „Metroid Prime: First Hunt“.

**TOUCH ME!**





# BROTHERS IN ARMS

## Road to Hill 30

### KAPITEL

#### Kampf um den Bauernhof

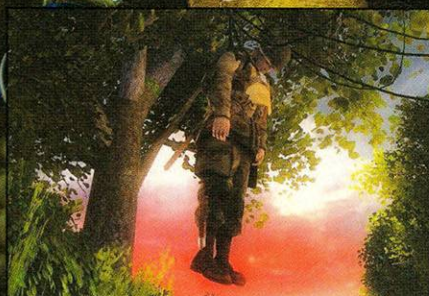
Nachdem St. Come befreit wurde, muss die 101. einen Weg nach Carentan finden. Man sollte einen Sherman finden und sich nach Westen orientieren ...



9. Juni 1944

+7 D-DAY +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8

Das Spiel ist in **17 spielbare Kapitel** aufgeteilt und bietet rund 14 packende Stunden Spaß.



Weder glorreich **noch** **ruhmreich**: Für diesen GI endet der Trip nach Europa im Baum.



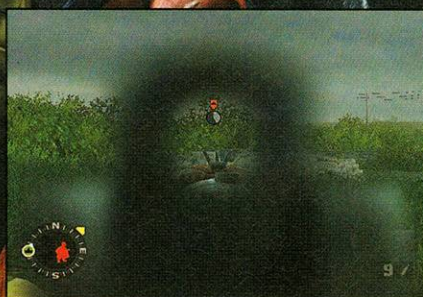
Nach einer harten Schlacht um eine Brücke hat die Fox **hohe Verluste** zu verzeichnen.



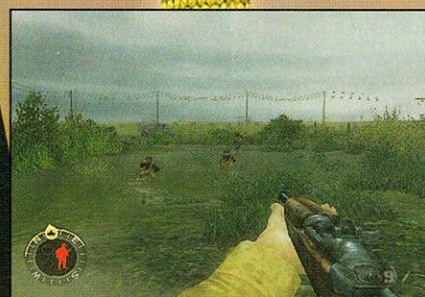
Die Charaktere wirken **sehr glaubhaft**. Es schmerzt, einen Kameraden zu verlieren.



Mac Hassay und wir spähen die Umgebung aus. **Jeder Schritt** muss wohl überlegt sein.



Im Spiel fehlt jegliches Fadenkreuz. Zielen müsst ihr **per Kimme und Korn**. Realistisch!



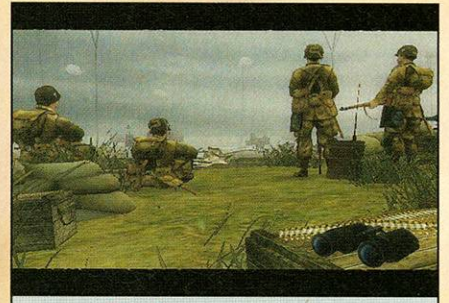
Unser Trupp wartet auf **Utha Beach** zu. Die Landung der Alliierten muss vorbereitet sein.





### Der Filmtipp

Wer eine ähnliche Geschichte, wie die in *Brothers in Arms* als TV-Serie sehen möchte, sollte freitags um 20.15 Uhr RTL 2 einschalten. Die zehnteilige Hanks/Spielberg-Produktion *Band of Brothers* startete schon am 25. März. Alternativ empfehlen wir die DVD-Box.



Tag 1: Die **Landung** ist geglückt. Bakers Leute philosophieren über den Krieg und wollen heim.

## Eine Woche Normandie. So realistisch wie nie!

**Z**weiter Weltkrieg, Normandie, D-Day – für Video- und PC-Spieler ist dieses Szenario nicht neu. Scharenweise klagen Zocker über Kriegsmüdigkeit. Wieder auf die bösen Krauts schießen, wieder heroisch Kaugummi kauen...nein, danke! Wer nun zustimmend nickt, der muss jetzt stark sein. Gearbox' ambitioniertes Projekt ist tatsächlich das beste Kriegsspiel für eine Konsole. Eine derartige Authentizität brachte bisher kein anderer Titel auf den Schirm. Man merkt

*Brothers in Arms* wirklich an, dass hier Leute am Werk waren, die tatsächlich die Stimmung der Operation "Overlord" in ein Spiel verpacken wollten. Und genau das ist ihnen gelungen.

### Auf nach Carentan

Als am Morgen des 6. Juni 1944 die ersten Kanonen von rund 1.000 alliierten Kriegsschiffen die Strände der Normandie umpflügen, seid ihr schon längst im Spiel. Als Sgt. Matt

Baker gehört ihr zu den Soldaten der Fox Company des 502. Fallschirmjägerregiments, das als Teil der 101. Luftlandedivision in der Nacht wenige Stunden zuvor hinter den feindlichen Linien abspringen mussten, um Brücken und Straßenkreuzungen zu sichern. Dieser Job hat nichts mit Heldentum zu tun. Nichts mit Ruhm. Das entnimmt man Bakers Monolog, der zu Beginn des Spiels aus dem Off gesprochen wird. Kurz darauf befindet ihr euch vor Hügel 30 inmitten einer Abwehrschlacht



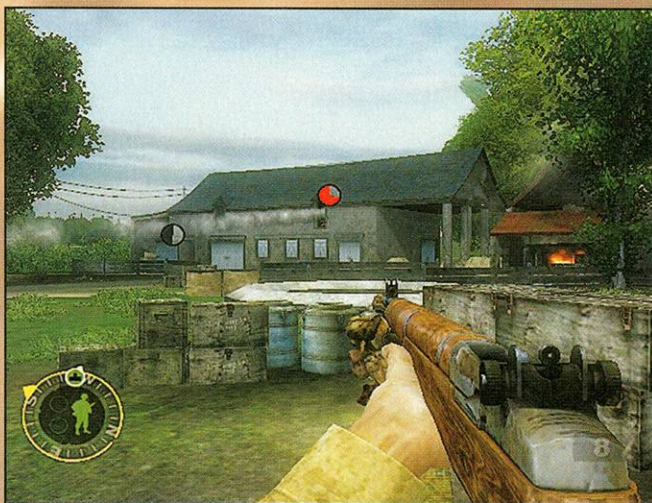
Die Kollegen haben **die Stellung** unter Beschuss genommen, wir kommen von hinten.



Die **taktische Übersicht** verrät uns, wo der Feind ist und wo wir uns selbst befinden.



Auge in Auge mit **dem Feind**. Da wir die Guten sind, stecken wir mehr Treffer weg.



Die Kollegen ballern mit einer Bazooka in ein offenes Fenster. Wir dürfen einen schönen **Raucheffekt** bewundern.



Fallschirmjäger gegen **Fallschirmjäger**. Beide Seiten schenken sich in der malerischen Landschaft nichts.



gegen deutsche Infanterie. Als plötzlich ein Panzer IV in den Kampf eingreift, hört ihr nur noch einen dumpfen Schlag und fällt in einen Graben. Euer letzter Blick bleibt im blutverschmierten Gesicht eures Funkers hängen: Private "Legs" Leggett, Skeptiker, wollte nach dem Krieg einen Roman veröffentlichen...

Zeitsprung. Acht Tage früher. Als Gruppenführer der Fox Company steht ihr regnungslos zwischen euren kotzenden und wimmern Kameraden in einer C47. Flakfeuer erhellt den Himmel, immer mehr Flieger schwirren brennend zu Boden. Die Absprungzone ist gleich erreicht. Ein Treffer am Heck des Transporters macht euch einen Strich durch die Rechnung. Die Wucht reißt Baker aus der offenen Luke und Sekunden später schwebt ihr der Normandie entgegen. Ohne Waffen, ohne Kameraden. Hinter jeder Mauer, hinter jedem Busch könntet ihr flugs in die Mündung eines deutschen Karabiners blicken. Glücklicherweise läuft ihr Sgt. Mac Hassay in die Arme, der euch auch gleich seine Pistole aushändigt. Für Plaudereien ist noch keine Zeit. Flak ausschalten steht auf dem Programm.

"Wenn ihr jemanden hört, schießt. Wenn er dann schreit, schießt noch mal!" Solche Hinweise retten euch oft das Leben, denn man ist wirklich genötigt, so zu handeln. Will heißen, mit etwas Hingabe saugt das Programm den Spieler wirklich auf. Abseits dieser großartigen Glaubwürdigkeit ist *Brothers in Arms* auch das erste WW II-Spiel, das richtige Taktikamente einführt. Das Prinzip kennen wir aus *Full Spectrum Warrior*. Hat sich das Spiel nach etwa drei Stunden warm gelaufen, habt ihr die

Befehlsgewalt über zwei Fireteams (je drei Mann). Eines ist dafür verantwortlich, einen Gegnertrupp mit Sperrfeuer einzudecken, die anderen können den Gegner flankieren. Manchmal habt ihr auch einen Sherman-Panzer zur Verfügung. Das Feine daran: Ihr könnt als Baker aktiv mitmischen. Die Handhabung ist denkbar einfach. Nachdem ihr in einer Taktikansicht die Position des Feindes und eurer Männer ausgemacht habt, bewegt ihr aus der Egoperspektive einen Cursor herum, der automatisch auf die jeweils mögliche Interaktion umspringt. Dabei wird jeder Feindtrupp zur Herausforderung. Zwar stimmen auch in *Brothers in Arms* die Abschusszahlen hinten und vorne nicht, doch das Gefühl, einem Fließbandgegner gegenüberzustehen, kommt nur selten auf.

## Von Krauts und Amis

Zu Beginn der Invasion bekommt ihr es nur mit freiwilligen Letten und Ukrainern zu tun, die man in billige Wehrmachtsuniformen gesteckt hat. Schlecht ausgebildet sind diese Gegner recht leicht zu überrumpeln. Ab dem zweiten Tag besinnt sich auch die deutsche Verteidigung. Die Missionen ziehen deutlich an. Mal müsst ihr ein Dorf säubern, ein anderes Mal die berühmten Rommelspargel (große Holzpflocke, die alliierte Gleiter am Landen hindern sollten) ernten. Dabei ist's ratsam, stets taktisch vorzugehen. Frontalangriffe führen zum sofortigen Tod eurer Einheit. Ähnlich sieht es mit Alleingängen aus. In den ersten Missionen geht das noch mit Einschränkung,

doch wenn erst die deutschen Eliteverbände oder Fallschirmjäger samt Panzer anrücken, braucht ihr schon zwei volle Teams, um der Lage Herr zu werden. Der Gegner agiert dann taktisch ähnlich wie ihr. Er versucht, ebenfalls zu flankieren und euch auszutricksen. Wer hier seine Soundanlage voll aufdreht, meint tatsächlich die TV-Serie *Band of Brothers* oder eine Szene aus *Der Soldat James Ryan* zu spielen. Wir haben hier die neue Soundreferenz. Übrigens funktioniert das Ganze auch online.

Top auch die Charaktere. Alle 20 Kameraden haben eine Persönlichkeit. Sie mustern euch, zeigen Emotionen und plaudern aus ihrem Privatleben. Zwischendurch streut Baker aus dem Off allerhand philosophisches Zeug ein. Stirbt ein Mitglied während einer Mission, wird er später wieder belebt. "Echte Tote" gibt's nur durch Skripte, die eine neue Handlung einleiten. Aus diesen besteht im Übrigen das gesamte Spiel. Überschreitet ihr eine gewisse Linie in der Handlung, gibt's neue Gegner oder einen neuen Zwischenfall. Leider ruckelt's dann kurz, was dem Spiel etwas Schwung nimmt. Technisch ist *Brothers in Arms* teils etwas halbgar. Trotz verwaschener Texturen kommt das Spiel öfters deutlich ins Ruckeln. Das wirkt sich stellenweise merklich Spielspaß mindernd aus. Dennoch ist und bleibt *Brothers in Arms* ein tolles Spiel. **(BS)**



Karsten Rohloff

### Die zweite Meinung

Eigentlich müsste ich beim Anblick eines neuerlichen D-Day-Firlefanz in den Tiefschlaf fallen, so kriegsmüde bin ich. Doch ich hab's ja prophezeit. Die *Brothers in Arms* werden mich munter ballern. Nie hörte sich ein Spiel realistischer an, nie war die Optik und Stimmung des 6. Juni 1944 überzeugender. Wenn es Gearbox im zweiten Teil dann noch schafft auch den militärischen Gegner von seinem Statistendasein zu befreien, um dem Spieler noch mehr das Gefühl zu geben, dass nicht nur er selbst leidet, würde sich das Ganze noch packender spielen. HBOs *Band of Brothers* macht es auf der Leinwand vor.



Eben noch bei Käse, Brot und Wein: Diese **Landser** haben wir beim Abendbrot überrascht.



Mit Panzerunterstützung geht alles leichter. **Einsatzbesprechung** vor dem nächsten Kampf.

### GENRE-CHECKER

|     |     |     |
|-----|-----|-----|
| EGO | ACT | STG |
| 60% | 20% | 20% |

### KURZ + KNAPP

|               |                |         |          |
|---------------|----------------|---------|----------|
| Vertrieb:     | Ubisoft        |         |          |
| Hersteller:   | Gearbox        |         |          |
| Internet:     | www.ubisoft.de |         |          |
| Erhältlich:   | Jetzt!         | Spiele: | 1-4      |
| Sprache:      | deutsch        | USK:    | ab 18    |
| Eingewöhnung: | 15 Min.        | Preis:  | ca. 60 € |

### SCHWIERIGKEITSGRAD

|              |             |
|--------------|-------------|
| Grafik:      | <div></div> |
| Sound:       | <div></div> |
| Gameplay:    | <div></div> |
| Dauerspaß:   | <div></div> |
| Multiplayer: | <div></div> |

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☒ Ja

- + authentisch wie nie
- + glaubhafte Charaktere
- + Soundreferenz
- kleine Bugs und Ruckler

### ALTERNATIVE

Call of Duty: Finest Hour Activision  
ca. 60 € Wertung: 75%

### FAZIT

Die Weltkriegsreferenz dieser Konsolengeneration.

**WERTUNG 88%**



DIGITAL EXTREMES IST ZURÜCK!



P A R I A H

KANNST DU ÜBERLEBEN?



flashpoint



WWW.PARIAHGAME.COM

PS2  
PlayStation 2

PC  
CD-ROM  
SOFTWARE

XBOX  
LIVE

© HIP INTERACTIVE EUROPE 2004. GROOVE GAMES, ALL RIGHTS RESERVED. PARIAH™ AND THE DIGITAL EXTREMES LOGO ARE THE TRADEMARKS OF DIGITAL EXTREMES. XBOX AND THE XBOX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR IN OTHER COUNTRIES.  
PLAYSTATION AND THE PS FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. UNREAL 3 ENGINE, COPYRIGHT 1998-2003, EPIC GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PARIAH™ IS BEING PUBLISHED AND DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY HIP INTERACTIVE EUROPE.



# DEVIL MAY CRY 3

## Dantes Erwachen

Dolby-System: Check.  
Abgedunkelter Raum: Check.  
Eis für den Daumen: Check.  
Dante ist wieder da!

### Stilblüten

Der Kern des Gameplays entscheidet sich gleich zu Beginn des Spiels mit eurem Kampfstil. Insgesamt erwarten euch sechs unterschiedliche Exorzismustechniken. Als da wären: Swordmaster (Spezialisierung auf Knochen knackende Nahkampfmanöver mit allen Schlagwaffen im Spiel), Gunslinger (Meisterschaft in allen Fernkampfswaffen inklusive spektakulärer ballistischer Attacken), Trickster (Ausweichspezialisierung für Sprung-, Rückzugs- und Positionierungsmanöver, die selbst Mr. Anderson aus der Matrix dumm aus der Wäsche gucken ließen), Royalguard (Parade- und Defensivmanöver, ein völlig neuer Spielstil in der DMC-Serie), Quicksilver (Manipulation des Zeit-Raum-Gefüges, Fans aus Teil 1 werden sich an die letzte geheime Mission erinnern) sowie Doppelgänger (animiert Dantes Schatten und lässt ihn mit sich kämpfen). Doppelgänger bringt sogar einen geringen Zwei-Spieler-Modus ins Game, lässt er doch einen Freund die Kontrolle über den Nebencharakter übernehmen.



**M**it einem Grinsen irgendwo zwischen jugendlicher Arroganz und vom Adrenalin aufgeputschten Kampfesrausch wischt sich der junge Mann die Überreste der von ihm niedergemähten Dämonen von der Kleidung. Seine wilden, weißen Haare verbergen sein Gesicht. Und obwohl er eben eine atemberaubende Attacke ab-

geliefert hat, rinnt nicht ein einziger Schweißtropfen sein blasses Gesicht hinunter, während die Körper seiner zerschmetterten Feinde hinter ihm zurück in die Unterwelt gesogen werden. Vor seinen Augen schält sich der Zugang zu dem düsteren Dämonenturm aus dem zermalnten Boden. Ein mächtiger Tritt seiner schwarzen Stiefel lässt das Tor der unheiligen Konstruktion zerbersten! „Ich bin unterwegs, Vergil...Bruderherz...“

In DMC1 kämpfte Dante immer wieder gegen seinen von der Unterwelt geraubten und



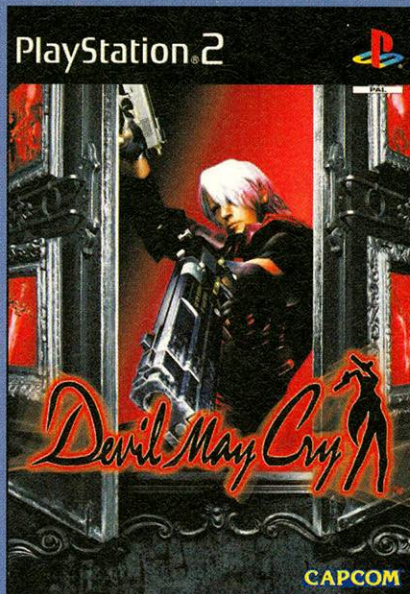
Bei 99.999 Stilpunkten erlangt ihr eure **Meisterschaft** und damit spektakuläre Angriffsmanöver!



## Devil May Cry 3

## Der Urvater: Devil May Cry

In einer Zeit, in der unsere heiß geliebte PS2 noch jung und unschuldig war, machte sich Capcom auf, genau diese Unschuld einzureißen. "Wir wollten den coolsten Helden aller Zeiten erschaffen", so die Jungs und Mädels der japanischen Softwareschmiede. Das Ergebnis der Bemühungen war der Dämonenjäger Dante. Devil May Cry war geboren. An der Storyline schieden sich die Geister. Für die einen einfallslose Stangenware, für die anderen ein Gothic-Meisterwerk, gepaart mit Style und Action. Einig war man sich allerdings hierzulande über die technischen Schwächen der deutschen Umsetzung. Langsamer als die US-Variante und optisch stark gestauch, gab es von uns keine 90er-Wertung für Dantes Debüt.



Wieder einmal protzt DMC mit knackfrischen **Grafikeffekten**, besonders während der Cut-Scenes.



Sehr angenehm: Im **Datei-Menü** werden alle **Combos ausführlich erklärt**.

manipulierten Bruder. Wer sich damals für die Hintergrundgeschichte der beiden Halbdämonen interessiert hat, der ist hier genau richtig! Warum ist Vergil aus seinem Exil zurückgekehrt? Und warum fordert er nun Dante zur Schlacht in seinem Dämonenturm auf? Das alles erfahrt ihr in diesem längst vergangenen Kapitel aus Dantes Jugendzeit...

## Brachialgameplay

Das Drumherum stimmt also schon mal wieder! Jubel, Freu! Doch wie sieht es mit dem Gameplay aus? Vorab ein dezentes Klopfen auf Capcoms Finger: Die Kamera, Freunde... die Kamera. Zwar werden alle Objekte, die sich zwischen unserem Dämonenjäger und dem

Bildschirm befinden, transparent dargestellt, doch viel zu oft erweist sich der generelle Blickwinkel einfach als viel zu unpraktisch für ein dermaßen rasantes Game. Wenn uns vier Blood-goyles und ein Chefgegner umzingeln, können wir auf die Präsentation von Dantes Schulter ganz einfach verzichten. Und wo wir gerade beim Thema sind: Wir wissen, eine gute Zielaufschtaltung zu programmieren, ist nicht ganz einfach. Vor allem, wenn man dem Zocker kein stumpfsinniges Autofire-Gefühl geben möchte. Im Spiel selbst wechselt ihr die anvisierten Gegner per L3. Das geht noch bei zwei, drei Dämonen. Leider landen oft doppelt so viele auf dem Bildschirm. Da müsste ein etwas smarteres Auswahlssystem her. Immerhin: Combos sind auch ohne direktes Anvisieren

eurer Feinde möglich, so dass ihr frei auf alles einschlagen könnt, was an Höllenvolk auf euch zu gekrochen kommt.

Auch wenn Kamera und Zielhilfen mit einem fiesen Grinsen an der Gameplay-Höchstwertung nagen, beißen sie sich am Rest des Spiels die Zähne aus. Dank feinstem 60-Hertz-Modus gehören Geschwindigkeitsprobleme der Vergangenheit an. Dante gibt euch bei seinem Erwachen außerdem reichlich Möglichkeiten an die Flosse, um das Spiel eurem Gusto nahe zu bringen. Zunächst mal wäre da die Wahl eures Hauptstils (siehe Kasten). Dann kommen natürlich noch eure Waffen hinzu. Und hier wird es wichtig, denn als kleine Revolution der Serie



**Vergils Turm** ist riesig. Dabei ist er nur eine der Welten, die Dante auf seiner Reise erforscht.



**Lady**, eine namenlose, von Wut getriebene Dämonenjägerin. Ist sie auf Dantes Seite?

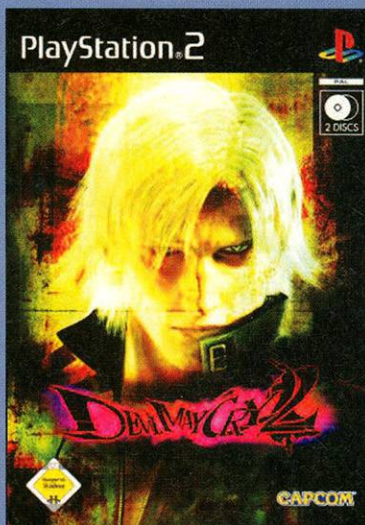


Wer DMC1 bis zum Erbrechen gezockt hat, ist im Vorteil: Teil 3 bedient sich **derselben Steuerung**.



## Das schwarze Schaf: Devil May Cry 2

Dante fuhr wieder in die Hölle. Leider nur, um sehr tief ins Klo zu greifen. Bei *Devil May Cry 2* ging so ziemlich alles schief. Chaotische Storyline ohne Anfang und Ende, ein Spieler, der brutal in die Mitte von Nirgendwo geworfen wurde, Level, die an Struktur und Inhalt schon an sich eine Höllenqual waren und dazu noch ein beinahe kompletter Verlust von Stil und Präsentation des Vorgängers. Auch die Einführung eines zweiten spielbaren Charakters konnte nicht recht zünden. Die Fans wollten keine neue Figur. Sie wollten Dante spielen. Doch der war nur noch ein Schatten seiner selbst. Einzig das stabile Gameplay und einige frische Ideen zum Kampf bewahrten *Devil May Cry 2* davor, endgültig ins Lächerliche abzurutschen.



Kauf mich oder friss Blei!



Kleiner Scherz am Rande: In jedem Level ist die aktuelle **Auftrags-Ziffer** versteckt. Findet ihr sie alle?

kann Dante nun seine Argumentationsverstärker in Rekordgeschwindigkeit mitten im Kampf per Hotkey wechseln! Das eröffnet natürlich ungeahnte Combomöglichkeiten. Für besiegte Gegner gibt es Stilpunkte und rote Kugeln. Beide werden benötigt, um eure Kampffertigkeiten noch weiter zu verfeinern oder um eure Waffen aufzurüsten. Ein urgientes, dauermotivierendes System mit gewaltigem RPG-Anteil, das euch dank seiner breit gefächerten Möglichkeiten immer wieder zum Durchspielen einlädt.

### Ab nach oben!

Keine Frage, Dantes Jagd durch den Dämonenturm bringt die Serie wieder auf Kurs. Wollen wir Teil 2 einfach mal großzügig vergessen und nach vorne blicken. Zugegeben, die Zeiten haben sich mittlerweile geändert und das Flair von *Devil May Cry* ist nicht mehr so erfrischend-anarchistisch wie vor vier Jahren. Auch der Soundtrack hat ein wenig an Biss verloren, was aber nicht heißt, dass er deswegen Schrott wäre. Optisch gibt es sowieso nix auszusetzen. Besser geht es auf der PS2 schon bald nicht mehr, einzig die etwas schroff kreierten Gegner stören hier den Gesamteindruck ein klein bisschen. *Dantes Erwachen* wird euch vom Sitz reißen, auch, wenn es an die inhaltliche Genialität von Teil 1 nicht ganz ranreicht. Nur eine kleine Warnung vorneweg: Das hier ist kein Kinderspiel... ihr müsst schon einiges auf dem Kasten haben, um auch nur die normale Schwierigkeitsstufe zu überleben. (BK)

### LANGUAGE SELECT

- English
- Français
- Deutsch
- Italiano
- Español
- Japanese
- Korean

Du sprechen deutsch? Nein! Einzig die **Untertitel** sind gemeint, die Sprachausgabe bleibt englisch.

### GENRE-CHECKER

|     |     |
|-----|-----|
| ACT | RPG |
| 80% | 20% |

### KURZ + KNAPP

|               |                       |
|---------------|-----------------------|
| Vertrieb:     | Capcom                |
| Hersteller:   | Capcom                |
| Internet:     | www.capcom-europe.com |
| Erhältlich:   | Jetzt!                |
| Sprache:      | deutsch               |
| Eingewöhnung: | 30 Min.               |
| Spieler:      | 1-2                   |
| USK:          | ab 16                 |
| Preis:        | ca. 60 €              |

### SCHWIERIGKEITSGRAD

|              |             |
|--------------|-------------|
| Grafik:      | <div></div> |
| Sound:       | <div></div> |
| Gameplay:    | <div></div> |
| Dauerspaß:   | <div></div> |
| Multiplayer: | <div></div> |

Bild: 16:9 Ton: Online: nein

- + klare Combo gegen die Vorgänger-Nieter
- + enorm motivierendes Gameplay
- + Frische Storyline als Prequel zu DMC1
- wirkt mittlerweile nicht mehr ganz frisch

### ALTERNATIVE

|                                  |              |
|----------------------------------|--------------|
| Castlevania: Lament of Innocence | Konami       |
| ca. 50 €                         | Wertung: 89% |

### FAZIT

Der wahre, würdige Nachfolger zur Gothic-Saga. Dante hatte noch nie mehr Style!

WERTUNG **91%**



**VIDEO & GAME**  
Berliner Allee 106  
13088 Berlin  
Tel. 030 962777 77

Ladenöffnungszeiten täglich von 10-22 Uhr

**Spieleberater**  
Lösungsbücher  
[www.videogame.de](http://www.videogame.de)

|                                                                                   |                                                       |                                                                                    |                                                             |                                                                                    |                                                        |                                                                                    |                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
|   | Spiel:<br><b>54,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b> |   | Spiel:<br><b>49,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>14,95€</b>      |   | Spiel:<br><b>49,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>14,95€</b> |   | Spiel:<br><b>29,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>14,95€</b>      |
|   | Spiel:<br><b>49,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b> |   | Spiel:<br><b>auf anfrage</b><br>Lösungsb.:<br><b>14,95€</b> |   | Spiel:<br><b>49,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>14,95€</b> |   | Spiel:<br><b>54,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>14,95€</b>      |
|   | Spiel:<br><b>19,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b> |   | Spiel:<br><b>54,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b>       |   | Spiel:<br><b>29,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b>  |   | Spiel:<br><b>29,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b>       |
|   | Spiel:<br><b>39,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b> |   | Spiel:<br><b>57,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b>       |   | Spiel:<br><b>54,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b>  |   | Spiel:<br><b>49,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b>       |
|  | Spiel:<br><b>29,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b> |  | Spiel:<br><b>auf anfrage</b><br>Lösungsb.:<br><b>14,95€</b> |  | Spiel:<br><b>49,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>14,95€</b> |  | Spiel:<br><b>auf anfrage</b><br>Lösungsb.:<br><b>12,95€</b> |

**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
- Baphomet's 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 Majoras 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 Portokosten (Briefsendungen) bzw. 3,99€ Paket (Dg). Lieferung per Vorbestellung (Überweisung, Briefmarken oder Bargeld) versandkostenfrei.  
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorbestellung zzgl. 4€ Portokosten. Ausgenommen die besonders gekennzeichneten, Interner und Presendungen 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
- Baphomet's 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 Majoras 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 Portokosten (Briefsendungen) bzw. 3,99€ Paket (Dg). Lieferung per Vorbestellung (Überweisung, Briefmarken oder Bargeld) versandkostenfrei.  
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorbestellung zzgl. 4€ Portokosten. Ausgenommen die besonders gekennzeichneten, Interner und Presendungen vorbehalten.

**VIDEO & GAME**  
Berliner Allee 106  
13088 Berlin  
Tel. 030 962777 77

Ladenöffnungszeiten täglich von 10-22 Uhr

**Spieleberater**  
Lösungsbücher  
[www.videogame.de](http://www.videogame.de)

|                                                                                     |                                                       |                                                                                     |                                                             |                                                                                       |                                                        |                                                                                       |                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
|  | Spiel:<br><b>54,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b> |  | Spiel:<br><b>49,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>14,95€</b>      |  | Spiel:<br><b>49,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>14,95€</b> |  | Spiel:<br><b>29,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>14,95€</b>      |
|  | Spiel:<br><b>49,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b> |  | Spiel:<br><b>auf anfrage</b><br>Lösungsb.:<br><b>14,95€</b> |  | Spiel:<br><b>49,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>14,95€</b> |  | Spiel:<br><b>54,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>14,95€</b>      |
|  | Spiel:<br><b>19,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b> |  | Spiel:<br><b>54,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b>       |  | Spiel:<br><b>29,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b>  |  | Spiel:<br><b>29,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b>       |
|  | Spiel:<br><b>39,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b> |  | Spiel:<br><b>57,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b>       |  | Spiel:<br><b>54,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b>  |  | Spiel:<br><b>49,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b>       |
|  | Spiel:<br><b>29,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>4,95€</b> |  | Spiel:<br><b>auf anfrage</b><br>Lösungsb.:<br><b>14,95€</b> |  | Spiel:<br><b>49,95€</b><br>Lösungsb.:<br><b>14,95€</b> |  | Spiel:<br><b>auf anfrage</b><br>Lösungsb.:<br><b>12,95€</b> |

**Händleranfragen erwünscht!**





# METAL GEAR SOLID 3 Snake Eater

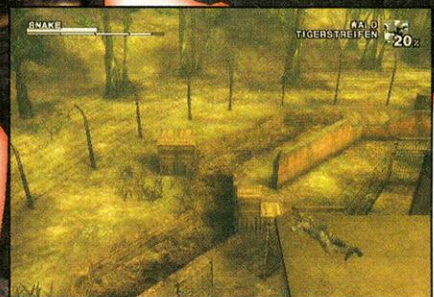
Wenn ihr jemals ein Spiel heiraten solltet...  
entscheidet euch für dieses hier.



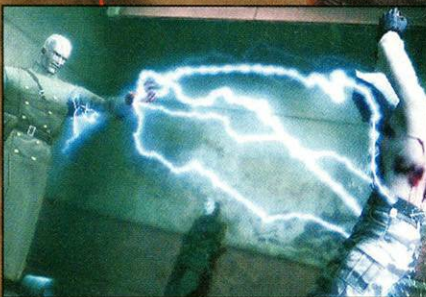
Scheint so, als hätte Snake den etwas **direkteren Weg** gewählt. Auch in Ordnung.



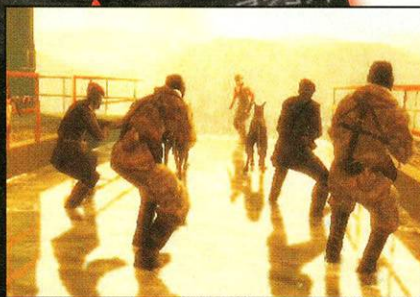
Na, den kennen wir doch... Fans der Serie freuen sich auf alte **Bekannte**.



In solchen Gegenden fühlt sich der **Profi** zuhause. Fast schon ein wenig zu leicht.



**\*HURGI\*** Starker Tobak! Ein paar der Szenen sind wirklich (!!!) **hart** geraten.



**Auf der Flucht:** Snake wird gejagt, gehetzt und gestellt. Was nun?

**M**it wachsamem Blick mustern die Soldaten den Dschungelrand. Einer der beiden zuckt mit den Achseln und wendet sich zu gehen, um die Rückseite des Schuppens in Augenschein zu nehmen. Als die Wache sich gerade abwendet, schreit sein Kamerad auf und stürzt zu Boden – mit einem Ruck verschwindet der Körper des unglücklichen Wächters unter der Hütte. Stille. Als sich die zweite Wache, besorgt um das Schicksal ihres Kumpels, auf den Weg zu dem Unfallort macht, klickt der Abzug einer halbautomatischen Pistole. Der Schalldämpfer



Wunderschön, oder? Leiser lauert in dem riesigen Wald der **erste Scharfschütze**...



...den ihr hier seht. COBRA-Soldat **"The End"** versteckt sich in der linken Bildhälfte.



## Metal Gear Solid 3: Snake Eater

stößt ein leises Zischen aus, der Wächter fällt, ins Bein getroffen zu Boden und wird mit einem zweiten, gnädiger gesetzten Schuss, ausgeschaltet. Im Zwielficht erkennt man gerade noch, wie eine schwarze Gestalt unter dem Hüttenboden hervorkriecht, sich aufrichtet und im Nahrungslager verschwindet.

## Schattenkrieger

David Hayter ist ein Elitesoldat. Er ist sogar derart tödlich, dass kleine Tiere bei seinem Anblick sofort an Herzversagen sterben. Doch nun wird er auf eine extrem unangenehme Mission geschickt: Ein hochrangiger Raketenwissenschaftler wurde entführt und in ein Forschungslabor im finstersten, russischen Wald verfrachtet. Da Hayter fast ohne Rückendeckung, Waffen oder Essensvorräte auskommen muss, wird ihm der Codename Naked-Snake verliehen. Sobald Snake tief in feindlichem Gebiet "gestrandet" ist, tut ihr gut daran, eure Anwesenheit nicht an die große Glocke zu hängen. Wer wild ballend durch die Gegend rennt, kommt zwar auch voran, verbraucht aber extrem viel medizinische Ausrüstung und muss sich mit Sondereinheiten herumschlagen. Vorsichtiger Naturen legen eine der unzähligen Tarnkleidungen und Gesichtsbemalungen an und schleichen los. Nachts wird schwarze Tarnung getragen, in hohem Gras die Tigerstreifen aus Vietnam. Hoch im Geäst eines Baumes hängend, seid ihr mit der Rindentarnung nicht zu erfassen, bis ihr euch mit einem befriedigenden Krachen auf einen der arglosen Soldaten fallen lasst.

Da allerdings auch Elitesoldaten bei Kräften bleiben müssen, sieht sich Snake gezwungen, ab und an auf die Pirsch zu gehen. Wer nichts

## Stock und Stein, bricht das Bein...

Vorbei ist die Zeit, als Snake sich noch mit Feldrationen heilen konnte. Wenn ihr angeschossen werdet, müsst ihr die Kugel mit eurem Messer heraus schneiden; danach werden ein Desinfektionsmittel und ein Stypikum aufgetragen. Die Wunde wird vernäht und verbunden. Brandverletzungen benötigen unter anderem Salbe, Knochenbrüche müssen geschient werden. Selbst vor Magenverstimmungen und Erkältungen bleibt Snake nicht verschont! Wer seinen angeschlagenen Status ignoriert, wird je nach Art der Verletzung vielleicht langsamer, blutet, verliert Lebensenergie oder Stamina.



Das Leben ist hart! Die **Wund- und Verletzungsversorgung** nimmt wesentlichen Anteil am Spiel.

isst, zittert stark bei gezielten Schüssen, schleppt sich müde und langsam voran und muss sich mit seinem laut grummelnden Magen herumschlagen. Durch sein Überlebens-training ist Snake allerdings nicht wirklich wählerisch, was seine Nahrung betrifft. Frösche, Schlangen, Pilze, Fische und Krokodile schmecken, wenn man nichts anderes hat, auf einmal richtig gut.

## Zähneknirschen und Daumendrücken

Wow! Spiele wie MGS: SE sind heutzutage viel zu selten geworden! Lange hat es kein Spiel mehr geschafft, von der Story und der Charakterentwicklung her ohne Probleme mit dem besten Hollywoodstreifen mitzuhalten. Die musikalische Untermalung, der lebende, atmende Dschungel, das Gefühl, sich an eine Wache anzuschleichen, sie in ein finsternes Eck zu schleifen und sie anschließend auszufragen... einfach alles stimmt! Bei jeder Videosequenz fiebert man mit, und stürzt sich danach mit noch größerer Motivation zurück ins Geschehen. Zu Anfang dürften die Intelligenz der Gegner und das taktische Vorgehen selbiger für einigen Frust sorgen; doch mit der Zeit kommt man dem "Vibe" des Spiels auf die Spur... und will ihn nicht mehr missen. Großes Kino! (CS)

## GENRE-CHECKER

| ACT | ADV | STG |
|-----|-----|-----|
| 50% | 40% | 10% |

## KURZ + KNAPP

|               |                |          |          |
|---------------|----------------|----------|----------|
| Vertrieb:     | Konami         |          |          |
| Hersteller:   | Konami         |          |          |
| Internet:     | www.konami.com |          |          |
| Erhältlich:   | Jetzt!         | Spieler: | 1        |
| Sprache:      | deutsch        | USK:     | ab 16    |
| Eingewöhnung: | 60 Min.        | Preis:   | ca. 60 € |

## SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: 16:9 Ton: Online: ja

- + besser als jeder Hollywoodfilm
- + exorbitante Grafik
- + Tarnen und Täuschen in Vollendung
- + viele, viele erstklassige Ideen

## ALTERNATIVE

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Konami  
ca. 60 € Wertung: 91%

## FAZIT

Mehr als großes Kino, mehr als ein einfacher Stealth Shooter. Ein Erlebnis der Extraklasse!

WERTUNG **93%**



Ohne zuviel verraten zu wollen: Ihr seht hier eine **aktive Spielszene**. Hell, Yeah!



# FULL SPECTRUM WARRIOR

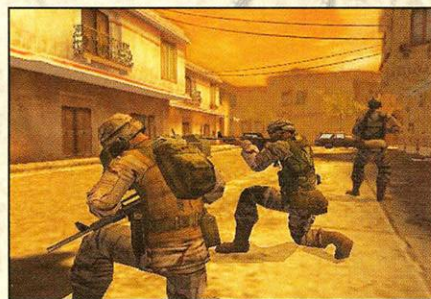
Null Toleranz für fiese Guerillaführer.  
Auch nicht auf der PS2!



Eure Recken sollten immer **genug Deckung** haben, wenn sie den Gegner beschießen.



Umgebung, Ausrüstung und Sound sind **sehr realistisch** und sorgen für Authentizität.

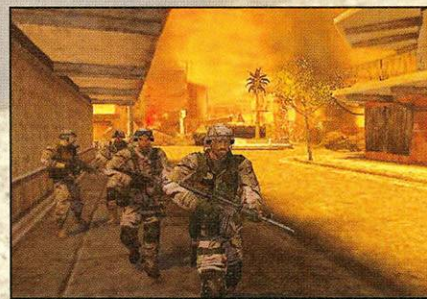


Während eurer Einsätze steht ihr in ständigem **Funkkontakt** mit der Einsatzleitung.

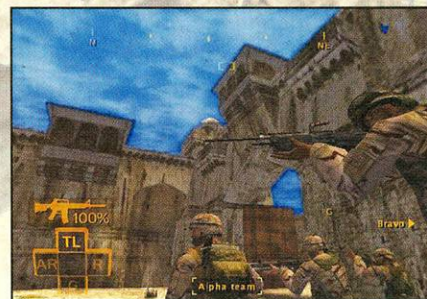
**A**uf der PlayStation 2 scheint die Army etwas langsamer zu sein als auf Xbox und PC. Dort durfte das zum Unterhaltungstitel umgeschusterte Trainingsprogramm der U.S.-Armee schon im Juli letzten Jahres gespielt werden. Doch Pandemic haben *Full Spectrum Warrior* auch auf der PS2 zu einer interessanten Mischung aus Action und Strategie gemacht, die in puncto Authentizität mit *Brothers in Arms* mithalten kann.

## Reise nach Zekistan

In einem fiktiven Konflikt im noch fiktiveren Zekistan angesiedelt, spielt ihr realistische Häuserkämpfe, die auf taktischen Grundregeln der U.S.-Armee basieren. Ein langes und nötiges Tutorial bereitet euch darauf vor, im Kampf gegen den Guerillaführer Mohammad Jabbour Al Afad eine gute Figur zu machen. Hier gibt es sozusagen *Black Hawk Down* in Arabien. Ungewohnt ist dabei vielleicht, dass ihr nicht selbst den Abzug eures Gewehres bedient, sondern intuitiv ein Alpha- und ein Bravo-Team à vier Mann kontrolliert. Beide Einheiten werden unabhängig voneinander gesteuert. Per Tastendruck lässt es sich flott von A nach B wechseln. Jedes Teams kann nur als Ganzes dirigiert werden. Einzelne Soldaten können nicht gesteuert werden. Rambo-artiges Vorgehen ist hier nicht nur unsinnig, es ist sogar unmöglich. Auf dem Bildschirm seht ihr vier Cursor. Einen pro Soldat. Die vier Cursor werden zusammen per Analogstick bewegt. Dabei haben Alpha und Bravo feste Aufstellungen. Bewegt ihr die Cursors an eine Wand, stehen die



Das **Alpha-Team** hat einen Einsatz abgeschlossen und ist auf dem Weg zum Treffpunkt.



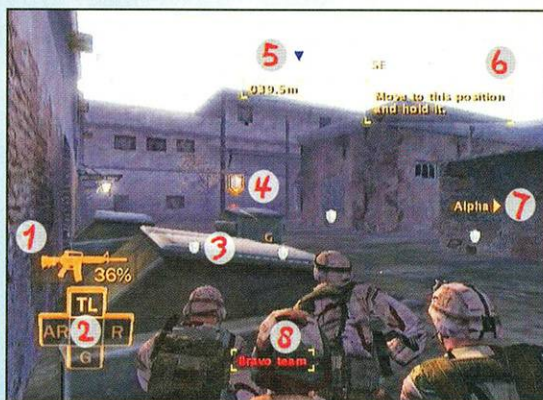
Im Team könnt ihr mit dem Digitalpad die **einzelnen Positionen** anwählen.



Feindliche Treffer lassen **Putz und Mörtel** von Mauern bröckeln. Ein Zeichen, dass es eng wird.



## Full Spectrum Warrior



## Einsatzerklärung

Auf dem Schirm seht ihr stets lebenswichtige Anzeigen.

- 1 Waffe des aktuellen Soldaten mit Munitionsanzeige.
- 2 Soldaten können innerhalb des Teams gewechselt werden.
- 3 Schild zeigt sichere Position des Soldaten an.
- 4 Schild zeigt gedeckte Position des Feindes an.
- 5 Entfernung des Teams zum Ziel.
- 6 Aktuelles Missionsziel.
- 7 Position des anderen Teams.
- 8 Aktuelles Team.



Bravo-Team gibt massiven Feuerschutz, um Alpha-Team an eine bessere Position vorrücken zu lassen.



Im Schutze eines Humvees wird beraten, wie man als nächstes vorgeht.

Jungs hintereinander. An einer Ecke formieren sie sich so, dass einer ungefährdet um diese Lunzen kann. Die Teams können aber auch hervorragend Deckungen auf der Straße nutzen. Befehligt ihr das Quartett hinter ein Auto, nehmen sie eine gedeckte Viererposition ein. Schon im Tutorial wird euch eingebläut, wie ihr eure Truppe sicher durch die engen Straßen einer arabischen Stadt bringt. Verharren auf offener Straße ist wie Russisch Roulette spielen.

dem eure Munition stark limitiert ist. Per GPS legt ihr also eine Route fest, die ein Team geht, um den Störenfried zu flankieren, während die andere Truppe ihn weiter beschäftigt. Auf diese Weise arbeitet ihr euch rund 13 Stunden bis zum Spielende vor. Dabei stößt der taktische Aspekt



Feuer muss meist konzentriert werden, um einen positiven Effekt zu haben.

## Man fühlt den Straßenstaub

Das Spielkonzept beruht auf der richtigen Beurteilung der Position. Ist ein Feind gesichtet, könnt ihr davon ausgehen, dass sich dieser schnell Deckung sucht. Bleibt man untätig, kommt es zu einem endlosen Feuergefecht, in



Christian Schmid

## Die zweite Meinung

Gar nicht mal so übel, was die Jungs der U.S. Army da so zum Training vorgesetzt bekommen! Auch auf der PS2. Als Fan diverser Kriegsfilme und einschlägiger Spiele konnte ich mich vor allem für die hübsch verwackelte Kamera und das allgemeine Chaos des Schlachtfelds begeistern. Wenn Granaten und Feindbeschuss die eigene Deckung mit Splintern und Deck überziehen und die heiseren Schreie der bösen Zekis die gebrüllten Befehle meines Truppführers übertönen fühle ich mich direkt auf die imaginären Kriegsschauplätze Zekistans versetzt. Auch die Idee dass genau so viele Leute reingehen wie rauskommen ist nicht übel.



Meter für Meter nähern wir uns dem Erzfeind Al Afad. Doch es ist ein gefährlicher Weg.

schnell an seine Grenzen. Die vielen Möglichkeiten eines richtigen Echtzeitstrategiespiels schöpft *Full Spectrum Warrior* nicht aus. Eure Männer können weder ein Haus besetzen noch die kleinste Mauer überqueren. Der Titel lebt mehr von der großartigen Atmosphäre, dem mitreißenden Sound und der Lebendigkeit der Spielfiguren. Grafisch kann die PS2-Version leider nicht mit der Xbox-Fassung mithalten. Es sieht alles etwas matschiger aus und ruckelt leicht, bleibt aber stets spielbar. Tontechnisch ist die PS2-Variante mit Dolby Pro Logic II optimal für die dicken Mörsereinschläge ausgerüstet. Übrigens kann man den Häuserkampf auch online im Koop spielen. Ein Spieler steuert Alpha, einer Beta. Teamwork ist angesagt. (BS)

## GENRE-CHECKER

|     |     |     |
|-----|-----|-----|
| STG | ACT | SIM |
| 50% | 40% | 10% |

## KURZ + KNAPP

|               |            |
|---------------|------------|
| Vertrieb:     | THQ        |
| Hersteller:   | Pandemic   |
| Internet:     | www.thq.de |
| Erhältlich:   | 31.05.2005 |
| Sprache:      | deutsch    |
| Eingewöhnung: | 45 Min.    |
| Spieler:      | 1-2        |
| USK:          | ab 16      |
| Preis:        | ca. 60 €   |

## SCHWIERIGKEITSGRAD

|              |  |
|--------------|--|
| Grafik:      |  |
| Sound:       |  |
| Gameplay:    |  |
| Dauerspaß:   |  |
| Multiplayer: |  |

Bild: 4:3 Ton: Online: ja

- + sehr realistisch
- + lebendige Soldaten
- + Atmosphäre ist klasse
- taktisch doch beschränkt

## ALTERNATIVE

Brothers in Arms: Road to Hill 30 Ubisoft  
ca. 60 € Wertung: 87%

## FAZIT

Spektakuläre Mischung aus Taktik und Action. Over and out.

WERTUNG **83%**





Vadammter Ritter. Mit **magischer Unterstützung** versuchen wir den Koloss zu bezwingen.

# THE BARD'S TALE

Tapfere RPG-Helden? Alles Lüge. Brian Fargo klärt uns endlich auf!

**F**ast wäre die Mär vom Barden nie erzählt worden. Hätte sich Ubisoft nicht Fargo's Titel angenommen, er wäre vom sinkenden Acclaim-Konzern mit sich gerissen worden. Nun kommen wir aber doch in den Genuss der Rollenspiel-Persiflage. Wo sonst hätten wir uns an einem Spiel erfreuen können, das es dem Hauptakteur erlaubt, sein Charisma durch Sauferie zu verbessern? Wo sonst kann man sich durch Ork-ähnliche Mons-

ter schnetzeln, die neben Waffen noch Familienfotos hinterlassen? Und wo sonst ist der Held so zynisch und verspottet selbst ein hilfreiches Tutorial. Genau. Nirgends.

## Geld regiert die RPG-Welt

Inxile hat es sich also zu Aufgabe gemacht, die gängigen Rollenspiele nach westlicher Art gediegen auf die Schippe zu nehmen. Auf den



Eine kleine **Elektrospinne** hilft dem Barden, gegen einen Trow zu kämpfen.



Wir haben schon eine **nette Party** zusammen. Die brauchen wir in solchen Situationen auch.



Selbst angesichts dieser Hünen ist der Barde **auf Streit** aus und bekommt ihn auch.



Wenn eine **Fackel** lodert, wird es im Spiel sehr mollig. Wären da bloß nicht die Bösewichte.



## The Bard's Tale

## The Lord bless Charlie Mops!

Das kultige Pub-Lied haben Inxile für das Spiel neu aufgenommen und ihr könnt mitsingen:

*A long time ago, way back in history  
When all there was to drink was nothin but  
cups of tea.*

*Along came a man by the name of Charlie  
Mops*

*And he invented a wonderful drink and he  
made it out of hops.*

*He must have been an admiral a sultan or a  
king*

*and to his praises we shall always sing.  
Look what he has done for us he's filled us up  
with cheer!*

*Lord bless Charlie Mops, the man who  
invented*

*Beer, Beer, Beer!*

*The Curtis bar, the Drunken Rat, the Hole in  
the Wall as well*

*One thing you can be sure of, it's Charlie's  
beer they sell*

*So all ye lucky lads at eleven O'clock ye stop  
For five short seconds, remember Charlie  
Mops*

*One, Two, Three, Four, Five*

*He must have been an admiral a sultan  
or a king*

*and to his praises we shall always sing.  
Look what he has done for us he's filled us up  
with cheer!*

*Lord bless Charlie Mops, the man who  
invented*

*Beer, Beer, Beer!*



Beer beer beer iddy beer beer beer. A long time ago, way back in history, when all there was to



Ein Mob gefährlicher Priester hat uns in eine prekäre Lage gebracht. Das wird schwer!



Selbst für solche Bösewichte hat unser Barde noch einen lässigen Spruch übrig.

ersten Blick sieht *The Bard's Tale* tatsächlich aus wie ein weiteres Spiel nach *Baldur's Gate*-Manier. Das kommt nicht von ungefähr, denn die Engine des Spiels basiert auf Snowblinds' Grafikgerüst, das schon in *Champions of Norrath* (PlayStation 2) zum Einsatz kam. Doch hier latscht kein ehrenvoller Heroe durch die Lande, sondern ein ruchloser Lump. Kapitalistischer als Bill Gates, aber arm wie eine Kirchenmaus. Von Ruhm und Ehre hat der Geselle noch weniger Ahnung als eine Kuh vom Sonntag.

Vor dem Einlass einer Schänke erspähen wir erstmals des Gauners Talent. Mit Hilfe einer Bardenklampfe ist der hungernde Bursche in der Lage, Kreaturen zu beschwören, die er später zu seinem Vorteil einsetzen kann. Sei es im Kampfe oder zum Selbstzweck. In diesem Falle hetzt er der Wirtin eine Ratte vor die gazellenhaften Beine. Die kreischt, der Barde eilt herbei und tötet das Getier. Als er der tief dekolletierten Doppel D-Trägerin auf alles andere, nur nicht ins Gesicht schaut, spricht er das aus, was in *Baldur's Gate Dark Alliance* eh schon alle dachten: Fürs Ratten töten will unser Held mehr als nur einen Kuss. Und wie könnte es anders sein, im Keller wartet eine weitere Ratte...

Aufgebaut ist *The Bard's Tale* wie ein vollwertiges Rollenspiel (inklusive typischen Gegnern, Waffen und Ausrüstungssystem) mit knapp 20 Stunden Spielzeit. Ihr schlendert durch Dörfer, redet mit Charakteren, dürft wahlweise knatschig oder freundlich antworten, nehmt deren Aufgaben an, sammelt dadurch Geld und Fähigkeitspunkte und reift so zu einem vollwertigen Helden heran. Neu sind daran einzig die kleinen Witzchen und ironischen Seitenhiebe auf das Genre. Und wir müssen gestehen, viele davon sind wirklich gelungen. Allerdings kann dieses Spiel für Liebhaber ernsthafter West-Rollenspiele ein echtes Problem werden. Wer humorlos ist, kann sich schnell beleidigt fühlen. Wer hingegen nichts mit Mittelalter-Rollenspielen anfangen kann, wird auch durch *The Bard's Tale* nicht freudetrunk durch erdigbraune Gewölbe hetzen. Dafür bedient sich das Spiel zu sehr an gängigen Klischees, um sie jedes Mal wieder veralbern zu können.

## Beer, Beer, Beer

Die Welt des Spiels wirkt sehr lebendig. Es fliegen Vögel, Hunde laufen durch die Städte und Kühe grasen auf den Wiesen. Selbstredend, dass die Tierchen sich einigen Schabernack vom Barden gefallen lassen müssen. Leider verliert das Spiel durch die deutsche Synchronisation etwas an Humor. Brian Fargo, Chef der Inxile Studios, hat *The Bard's Tale* bewusst so konzipiert, dass sich Nordamerikanische Spieler über den britischen Humor und Akzent amüsieren können. In der deutschen Fassung reden alle Charaktere Hochdeutsch, wodurch dieses Element fehlt. Die kultigen Trinklieder in den Pups wurden hingegen im Original belassen. (BS)



## GENRE-CHECKER

RPG  
60%

ACT  
40%

## KURZ + KNAPP

|               |                      |
|---------------|----------------------|
| Vertrieb:     | Ubisoft              |
| Hersteller:   | Inxile Entertainment |
| Internet:     | www.ubisoft.de       |
| Erhältlich:   | Jetzt!               |
| Sprache:      | deutsch              |
| Eingewöhnung: | 15 Min.              |
| Spieler:      | 1                    |
| USK:          | ab 16                |
| Preis:        | ca. 60 €             |

## SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: 4:3 Ton: Online: nein

- + RPG-Persiflage
- + viel Humor
- + gute Geschichte
- technisch und inhaltlich nicht überragend

## ALTERNATIVE

Baldur's Gate: Dark Alliance 2 Vivendi  
ca. 30 € Wertung: 85%

## FAZIT

Ein Baldur's Gate mit vielen kleinen Scherzen.

WERTUNG **81%**

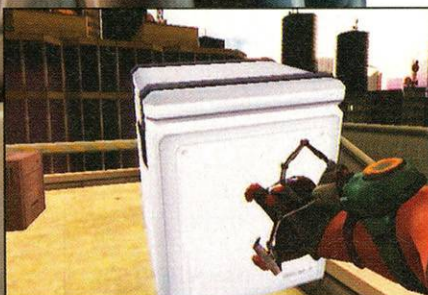




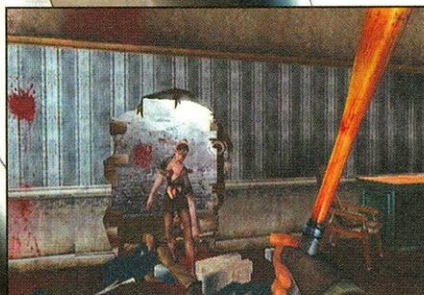
# TIME SPLITTERS

## Future Perfect

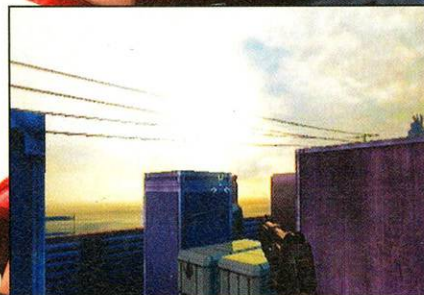
Affen, die mit Ziegelsteinen werfen, brennende Zombies und Melonen. Hell, yeah!



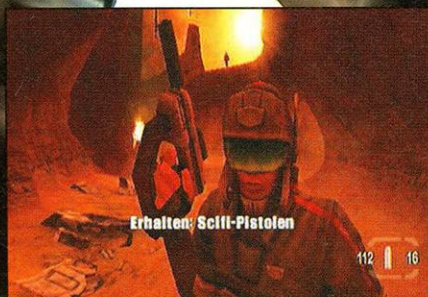
Feine Sache, so ein **"Schwebehandschuh"**! Beim nächsten Umzug dran denken.



Kommt doch her, ihr **zweibeinigen Matschküchlein!**



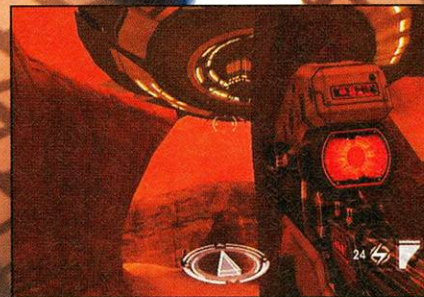
Auf einem Zug voller **Atombomben** in den Sonnenuntergang – herrlich!



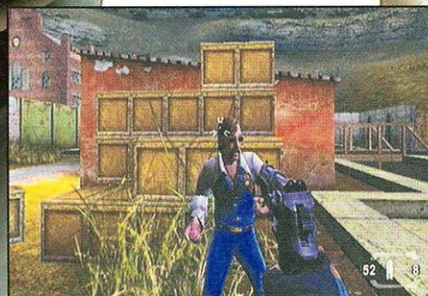
Erhalten: **Sci-Fi-Pistolen**  
Netter Zug von dir, Junge! Mit **Knarre** und Gehirnerschütterung kämpft es sich doch prima.



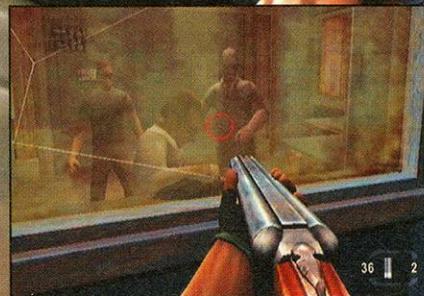
Was ist das denn? **Meteoritenkrater**? Felsblume? Wassereis? Wer weiß?



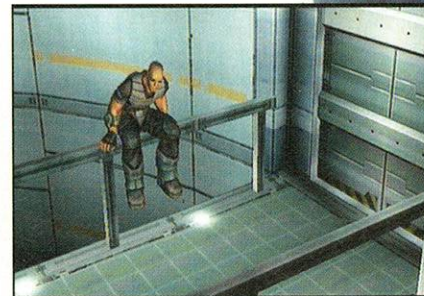
Uh-oh! Großes Ding über uns! Ob die **Sniper-Rifle** da noch weiterhilft?



Austin P... äh, **Harry Tipper** ist Geheimagent in noch geheimerer Mission.



Öhm... Was die beiden **Herren** dort wohl im Sinn haben? Vermutlich nix Gutes...



Hey, nicht ausruhen! **Infiltrieren** sollst du! Mördern, meucheln und metzgern!



## TimeSplitters: Future Perfect

**D**ie TimeSplitters sind eine aggressive, außerirdische Hooligan-Rasse mit dem erklärten Ziel, die Menschheit auszurotten. Wie das eben so ist, mit den Außerirdischen. Sergeant Cortez hingegen ist ein aggressiver, irdischer Hooligan, mit der Absicht, alles Außerirdische in seine Atome zu zerblasen. Typisch! Da passt man einmal nicht auf, und schon reisen ein paar Aliens in der Zeit zurück und bauen Mist. Damit die Jungs allerdings kein allzu großes Debakel anrichten, springt Cortez hinterher und versucht, die ganze Sache wieder sind Lot zu bringen. Dabei erhält er Unterstützung von einer netten Dame am Basiscomputer "seiner" Zeitzone und... von seinem zukünftigen Ich. Verwirrend? Nicht unbedingt. Oder doch?

## Guten Morgen... gestern... wie auch immer!

Laserstrahlen jaulen euch um die Ohren, euer Blick klärt sich. Dreck! Ihr hängt kopfüber an einem Fuß aus eurem gerade eben gestrandeten Raumgleiter. Zwei Marines drücken euch eine Knarre in die Hand und los geht's. Grollende Explosionen, gebrüllte Kommandos, unsichtbare, aus Wänden brechende Monster. Ganz schön was los, in der Zukunft! Plötzlich donnert kilometerweit von euch entfernt ein riesiges Raumschiff auf die Planetenoberfläche. Das Gefährt pflügt einen Canyon in die Landschaft und verabschiedet sich nach einem quälend langsamen Stopp mit einer Explosion, deren enorme Druckwelle für einen Moment euer Sichtfeld verschwimmen und Staub und Wrackteile an euch vorbeirauschen lässt.

Wow! Da soll noch einer sagen, *TimeSplitters* würde sich nicht weiterentwickeln. Im krassen Gegensatz zu den Vorgängern, in denen der Einzelspielermodus eher so etwas wie eine nette Dreingabe war, wird hier ganz auf Actionfilmstimmung gesetzt. Klasse Synchronstimmen, eine packende Story und wunderhübsch gescriptete Sequenzen sorgen für ein angenehm flüssiges Spielgefühl. Vom Zweiten Weltkrieg über die sechziger Jahre zu einem

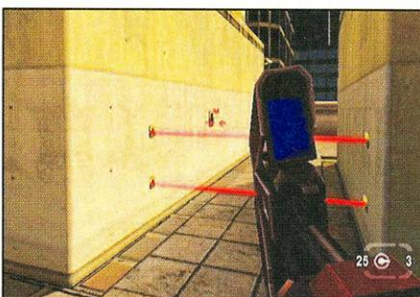
Gefangenenplaneten in der fernen Zukunft und Cortez eigener Zeit wird einiges geboten. Mal sorgen wir dafür, dass der schrullige britische Major seine Dschungelkönigin wieder in die Arme schließen kann, ein anderes Mal begleiten wir den Spion Harry Tipper (hat jemand "Austin" gesagt?) auf seiner Mission, die Welt von dem Oberschurken Khallos zu befreien. Obwohl die meiste Zeit hammerharte, Munition verschlingende Action im Vordergrund steht, muss sich Cortez ab und zu auch mal auf die Gegebenheiten einstellen. In der Uniform eines Handlangers wird Khallos Hauptquartier infiltriert oder ein Lagerhaus im Schleicheinsatz durchquert. Sehr gelungen ist auch der Einsatz eures Peilgerätes. Mit diesem nützlichen kleinen Gimmick könnt ihr nämlich nicht nur eine schicke Holo-Karte des Gebiets betrachten, sondern ebenfalls Kisten, Schalter und später auch mehr durch die Gegend bugsieren. Diese "Techno-Telekinese" ist zum Beispiel auch dann nützlich, wenn ihr alternative Routen finden wollt. Ihr findet den Schlüssel nicht? Hebt eine Panzergranate auf und sprengt die Tür einfach! Aber Vorsicht... nicht, dass ihr irgendwo anstoßt!

## "Time to Split!"-"Ouch!"

Ha! SO müssen Fortsetzungen aussehen! Grafik, Sound, Story, Synchronstimmen, Mehrspielermodus – so ziemlich alles wurde einer Generalüberholung unterzogen und wirkt jetzt wesentlich ausgereifter und runder als zuvor. Feine Sache: Die Jungs von Free Radical haben sich ihren eigenen Stil bewahrt. Ihr werdet euch also mit jeder Menge psychopathischer Mehrspielerfiguren, Affen, Melonen, großen Oberweiten und Zombies anfreunden müssen. Als Dreingabe gibt es noch einige der geistreichsten Unterhaltungen überhaupt in Actionspielen. Kaum zu glauben, aber *TimeSplitters* schafft es tatsächlich, eingeworfenen Witze und Wortgefechte kein bisschen gezwungen wirken zu lassen. Zwar dauert das Vergnügen im Einzelspielermodus immer noch nicht wirklich lange, doch darüber kann man angesichts der Verbesserungen großzügig hinwegsehen. Daumen hoch, Kollegen! So wollen wir das! (CS)



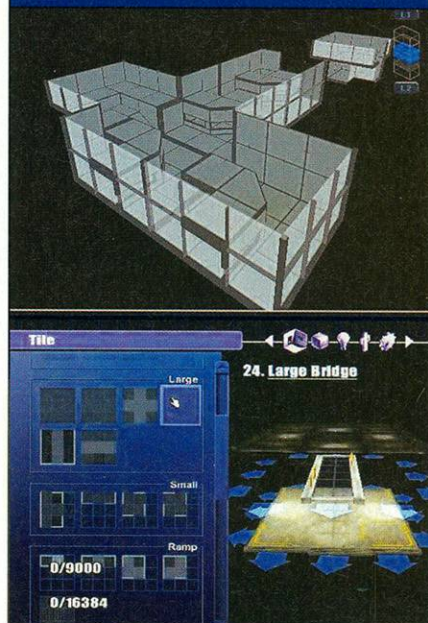
Die Wachen mucken nicht mehr. **Schallgedämpfte Pistolen** sind ganz was Feines!



Laserschranken mit dem zugehörigen **Tastengefeld** direkt dahinter. Schlechte Idee.

## Stein auf Stein

Keinen Bock in vorgefertigten Langweiler-Leveln um dein nacktes Überleben zu kämpfen? Kein Problem! Ballert euch gegenseitig Raketen zwischen die Kauleisten – in euren selbst designten Leveln! Zwar ist der Editor nicht unbedingt ein Meisterstück des freien Design, aber für einige Lieblingsarenen reicht es doch. Gute Idee!



## GENRE-CHECKER

EGO  
100%

## KURZ + KNAPP

|               |                                                                    |
|---------------|--------------------------------------------------------------------|
| Vertrieb:     | EA                                                                 |
| Hersteller:   | Free Radical Design                                                |
| Internet:     | <a href="http://www.electronic-arts.de">www.electronic-arts.de</a> |
| Erhältlich:   | Jetzt!                                                             |
| Sprache:      | englisch                                                           |
| Eingewöhnung: | sofort                                                             |
| Spieler:      | 1-4                                                                |
| USK:          | ab 18                                                              |
| Preis:        | ca. 50 €                                                           |

## SCHWIERIGKEITSGRAD

|              |  |
|--------------|--|
| Grafik:      |  |
| Sound:       |  |
| Gameplay:    |  |
| Dauerspaß:   |  |
| Multiplayer: |  |

Bild: **16:9** Ton: **ja** Online: **ja**

- + Atmosphäre **OHNE ENDE!**
- + Stil in rauen Mengen
- + witzige Wortgefechte
- + so ziemlich alles wurde verbessert

## ALTERNATIVE

Killzone Sony  
ca. 50 € Wertung: 88%

## FAZIT

Tonnen von Verbesserungen, Stil ohne Ende und Wortgefechte mit Witz. Daumen hoch!

**WERTUNG 92%**



# STOLEN

## Fuchs, du hast die Gans gestohlen!

**D**ie professionelle Kriminalität ist ein beliebtes Thema für Videospiele, bietet sie doch verschiedenste Berufsbilder. Auftragskiller, Fluchtwagenfahrer, Drogendealer – oder Dieb. Dahinter steckt mehr, als das kleine Wörtchen vermuten lässt, denn zu einem professionellen Meisterdieb wird man nicht von heute auf morgen.

Anya Romanov ist eine solche Profi-Diebin. Ihr Einsatzgebiet umfasst dann auch nicht das örtliche Einkaufszentrum, sondern die großen Nummern, zum Beispiel Kunstgalerien. Damit geht es auch gleich in der ersten von vier Missionen los. Auf dem Dach des Gebäudes angekommen, müsst ihr schon vor den ersten Wachmännern in Deckung gehen. Man beachte: Ihr seid weder Killer noch Geheimagent, somit ist Töten strengstens verboten und auch gar nicht möglich. Wo Solid Snake

und Sam Fisher gerne mal Probleme mit einer Bleikugel lösen, bleibt Anya größtenteils defensiv. Ihre einzige Schusswaffe hat lediglich betäubende Wirkung – nicht nur auf Menschen, sondern auch auf elektronische Geräte wie Überwachungskameras und Roboter-Wachdrohnen.

### Klau, schau wem

Ohne High-Tech-Ausrüstung kommt auch die geschickteste Diebin nicht an ihre Beute. Ein permanenter Radarschirm gehört zum Standardinventar und zeigt eine Karte der Umgebung an. Wachen und Kameras jedoch nicht – erst, wenn ihr sie mit einem Tracker markiert habt, erscheinen sie nach MGS-Art als bewegliche Punkte mit Sichtfeld-Kegel auf dem Radarschirm. Die Dunkelheit ist auch der Diebin

bester Freund, also schaltet ihr Lichtquellen gezielt aus, um euch mit Nachtsichtgerät ungesehen fortbewegen zu können. Elektroschocker setzen Wachen nur für wenige Sekunden außer Gefecht, wirksamer ist es, sich von hinten anzuschleichen und sie überraschend zu erwürgen. Aber auch dann stehen sie irgendwann wieder auf, also müsst ihr euch beeilen, um Sicherheitstüren zu knacken oder Computersysteme mit einem Virus zu infizieren.

Solltet ihr erwischt werden, kommt es zum Kampf, in dem ihr in den meisten Fällen hoffnungslos unterlegen seid und vom letzten Kontrollpunkt aus neu starten müsst. Zwar hat Anya ein paar Nahkampftechniken drauf, doch gegen mehrere bewaffnete Kerle hat die arme Frau keine Chance. Auch zu flüchten ist keine Option, da die Wachen euch durch Türen hindurch verfolgen bzw. die Kollegen in den



Tja, bei drei Kerlen mit Taschenlampe nützt euch das beste Nachtsichtgerät der Welt nichts mehr.



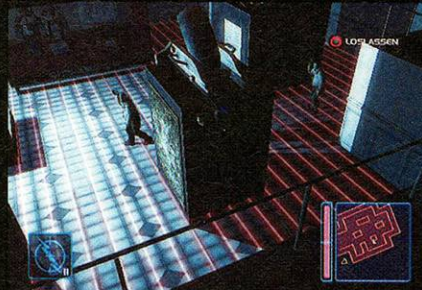
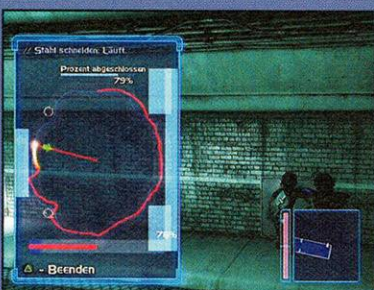
Okay, die Jungs sind **abgelenkt**, aber wie kommen wir da jetzt vorbei? Die Lösung: Licht aus!



## Stolen

## Äh... bin ich schon drin?

Eine Diebin steht permanent unter Stress. An vielen Stellen müsst ihr unter Zeitdruck eure Geschicklichkeit und Kombinationsgabe unter Beweis stellen. Um Sicherheitsschlösser zu knacken, müsst ihr für mehrere Riegel den passenden Code Schlüssel auswählen. Tresore öffnet ihr durch Drehen am Rädchen – die Vibration eures Controllers verrät euch, wenn ihr euch der richtigen Zahl nähert. Um Computersysteme zu hacken, müsst ihr eine Figur auf einem Gitternetzfeld "nachzeichnen". Und wenn alle Computertechnik der Welt nichts mehr hilft, muss der gute, alte Schneidbrenner ran. Aber schön stillhalten!



Suchbild mit Frau: Könnt ihr Anya **entdecken**? Natürlich, aber die Wachen hoffentlich nicht!

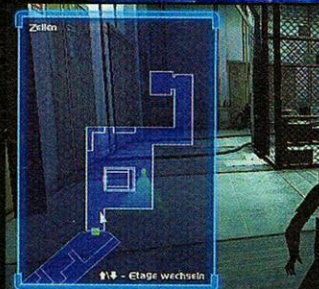
Nachbarräumen gleich mitalarmiert werden. Also ist es besser, gar nicht erst entdeckt zu werden. Hier zeigt sich Anya als Top-Athletin, die sich an Wandvorsprüngen entlang hangelt, über Hindernisse klettert und über tiefe Abgründe springt. An dieser Dame hätte der *Prince of Persia* sicher seine Freude! Am meisten Spaß macht *Stolen* somit auch dann, wenn keine Wachen in der Nähe sind, da die häufigen Neustarts ziemlich schnell nerven. Und nein, eventuelle Videosequenzen kann man bei den Neuversuchen natürlich *nicht* überspringen, sondern darf sie sich immer wieder reinziehen. Grrrr...

## 3, 2, 1... meins!

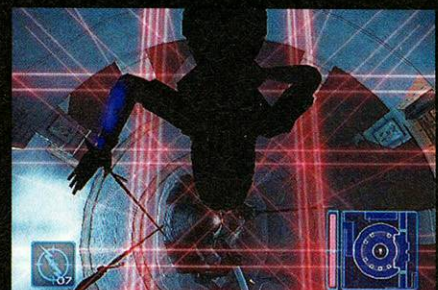
Grafisch liegt *Stolen* zwischen "zweckmäßig" und "richtig gut". Da das Licht- und Schattenspiel der wichtigste Bestandteil des Gameplays ist, wurde es auch sehr gut umgesetzt. Ebenso sind die Animationen sehr ansehnlich, nicht nur von Anya. An die überragenden Effekte eines *Splinter Cell: Chaos Theory* kommt *Stolen* aber nicht heran. Sehr überzeugend ist die deutsche Sprachausgabe, die zwar alles andere als lippensynchron ist, aber mit vielen witzigen Dialogen aufwarten kann. Als abschließender Kritikpunkt sei die kurze Durchspielzeit genannt. Selbst mit vielen Neuversuchen werdet ihr kaum mehr als zehn Stunden beschäftigt sein. Aber während dieser kurzen Zeit werdet ihr prima unterhalten – und so soll's ja eigentlich auch sein! (SRÖ)



Sehen und nicht gesehen werden – zu diesem Zweck bewegt sich Anya meist **geduckt** vorwärts.



Mit einem Tracker **markiert**, könnt ihr die Wache und ihr Sichtfeld auf dem Radarschirm sehen.



Wie eine **Spinne am Faden** lässt sich Anya zur Beute hinab. Wenn da nur nicht die Laser wären.

## GENRE-CHECKER

|     |     |     |
|-----|-----|-----|
| ADV | GSK | ACT |
| 40% | 30% | 30% |

## KURZ + KNAPP

|               |                     |
|---------------|---------------------|
| Vertrieb:     | Flashpoint          |
| Hersteller:   | Blue 52             |
| Internet:     | www.stolen-game.com |
| Erhältlich:   | Jetzt!              |
| Sprache:      | deutsch             |
| Eingewöhnung: | 15 Min.             |
| Preis:        | ca. 60 €            |

## SCHWIERIGKEITSGRAD

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

|         |      |
|---------|------|
| Bild:   | 4:3  |
| Ton:    |      |
| Online: | nein |

- + super deutsche Sprachausgabe
- + cooles Design
- + kurzweilig und abwechslungsreich
- zu häufige Neuversuche

## ALTERNATIVE

|                             |              |
|-----------------------------|--------------|
| Splinter Cell: Chaos Theory | Ubisoft      |
| ca. 60 €                    | Wertung: 96% |

## FAZIT

Cleveres, aber teilweise nerviges Schleichspiel, reduziert aufs Wesentliche.

WERTUNG **80%**



# MX VS. ATV Unleashed

## Die Qual der Wahl: Mit zwei oder vier Rädern durch die Pampa?

**W**as diese kryptischen Bezeichnungen zu bedeuten haben, bedarf bei einigen Lesern vielleicht einer Erklärung: MX steht für "Motocross", ATV für "All Terrain Vehicle", ein Fahrzeug für alle möglichen Bodenarten (aufgrund der vier Räder auch "Quad" genannt). Und vs. heißt halt versus, also "gegen". In *MX vs. ATV: Unleashed* sind diese beiden Fahrzeugtypen in einem Spiel vereint.

Wenn nun also zwei Rennspielserien aufeinander treffen, gibt das eine Menge Stoff. Viele Fahrzeuge (nicht nur Bikes und Quads), viele Strecken, viele Spielmodi und viele Optionen. Dabei ist das Spiel recht einfach strukturiert: Karriere-Modus, Einzelrennen und Freestyle- bilden das Grundgerüst, auf dem auch dieser Titel aufbaut. Und die Inhalte entsprechen so ziemlich dem, was man erwartet und aus früheren Spielen kennt: Im Karriere-Modus begleitet ihr in mehreren Meisterschaften einen Amateurfahrer an die Weltspitze. Bei den Freestyle-Rennen kommt es nicht auf eine gute Platzierung, sondern auf möglichst viele Stunts an.



Altlasten aus früheren Titeln: Die **Fahrfehler** der CPU-Gegner (links) reißen euch mit ins Verderben.



Die **Landung** ist der kritische Punkt eines jeden Sprungs. Hier haben wir es mal wieder verbockt...

### Flying High

Das einzig wirklich Neue ist die Fusion von zwei thematisch ähnlichen Rennspielserien, ansonsten gibt es aber im Grunde nichts, was die Spiele vorher nicht auch einzeln boten. Was aber an sich nicht unbedingt schlecht ist, denn herausragendes Qualitätsmerkmal der MX-Serie war und ist die exzellente Steuerung. Schnell, direkt und präzise – so soll es sein! Die ATVs steuern sich aufgrund ihrer vierrädrigen Bauweise nicht ganz so spritzig, sind durch ihre erhöhte Stabilität aber für Anfänger besser geeignet. Wie zuvor ist das Beherrschen der Sprungtechnik essenziell. Hohe Sprünge geben euch nicht nur mehr Zeit und Raum für die Ausführung von Stunts, sondern können auch entscheidend für die Platzierung sein und erfordern demnach viel Timing und Gefühl. Nichts ist ärgerlicher, als direkt auf der Steigung des nächsten Hügels zu landen.

Auch bei Grafik und Sound hat sich nicht viel getan, aber auch das muss nicht unbedingt ein Nachteil sein, da ja schon der Vorgänger ganz ordentlich aussah. Der Soundtrack besteht nahezu ausschließlich aus Rockmusik härterer Gangart – bisschen einseitig, aber nun gut, man kann es halt nicht jedem recht machen. (SRÖ)



**Stunts und Tricks** während des Rennens sehen zwar cool aus, sind aber etwas gefährlich.



**Sprint-Rennen** finden im Offroad-Bereich nicht auf schnurgeraden Straßen, sondern in der Wüste statt.

### GENRE-CHECKER

| RSP | GSK | SPS |
|-----|-----|-----|
| 50% | 30% | 20% |

### KURZ + KNAPP

|               |                 |
|---------------|-----------------|
| Vertrieb:     | THQ             |
| Hersteller:   | Rainbow Studios |
| Internet:     | www.thq.de      |
| Erhältlich:   | 30.04.2005      |
| Sprache:      | deutsch         |
| Eingewöhnung: | 15 Min.         |
| Spieler:      | 1-6             |
| USK:          | ohne            |
| Preis:        | ca. 40 €        |

### SCHWIERIGKEITSGRAD

|              |  |
|--------------|--|
| Grafik:      |  |
| Sound:       |  |
| Gameplay:    |  |
| Dauerspaß:   |  |
| Multiplayer: |  |

Bild: 4:3 Ton: Online: ja

- + exzellente Steuerung
- + super Fahrgefühl
- + Online-Multiplayer
- kaum Neues

### ALTERNATIVE

|              |              |
|--------------|--------------|
| MX Unleashed | THQ          |
| ca. 30 €     | Wertung: 83% |

### FAZIT

Prallvolles Offroad-Paket, das die Qualitäten der Vorgänger in sich vereint.

**WERTUNG 85%**



# LEGO Star Wars

## Brummende Lichtsäbel + steckbare Klötzchen = Überraschungshit

**V**or langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis... ging mal wieder ordentlich der Punk ab. Separatisten gegen die Republik, Geonisianer gegen Jedi und die Handelsföderation gegen alle zusammen. Verwirrende Umstände verlangen nach einfachen Maßnahmen, sprachen die Jungs von Travellers Tales, und \*schwupps\* geschah es, dass in den Köpfen einiger gesegneter Developer eine Idee aufkam: "Star Wars ist duft... aber LEGO ist auch duft... also muss ein *LEGO Star Wars* einfach aber genial sein!" Tja, was soll man dazu? Die Jungs hatten Recht!

### Stein auf Stein...

Als Qui-Gon Jin und Obi-Wan startet ihr in einer kleinen Cantina, irgendwo am Rande des Universums. Von hier aus können die verschiedenen Episoden und Level angewählt werden. Nebenbei kann man bei den orangefarbenen Dickerchen an der Bar mit seinen gesammelten Legosteinen verschiedene Gimmicks erstehen und so die Cantina verschönern, neue Waffen einkaufen oder Cheats aktivieren. Die eigentlichen Level fangen in der Regel mit einer ulkigen Videosequenz an, die das Geschehen der Filme aus der Perspektive der knuddeligen LEGO-Männchen zeigt. Die Witze, die dabei abgefeuert werden, sorgen tatsächlich für das ein oder andere schmerzende Zwerchfell. Erfreulicherweise sehen die Figürchen sowohl im laufenden Spiel als auch in den Videos so originalgetreu aus, dass man sich immer wieder dabei

ertappt, auch ja alles in seiner Umgebung irgendwie mit der Macht anzutatschen. Bei den diversen Macht-Kunststückchen zeigt sich nämlich am besten, wie liebevoll man hier zu Werke gegangen ist und jeden Gegner, jedes Hindernis und jedes Fahrzeug aus den passenden Legosteinen zusammengebaut hat. Das führt dazu, das Obi-Wan schon mal einen LEGO-Tisch per Macht-Trick auseinanderbaut und die Steinchen dann, perfekt animiert, woanders als Brücke wieder zusammensetzt. Genial!

Da das Spiel eigentlich auf die etwas jüngeren Semester abzielt, kann man den sehr milden Schwierigkeitsgrad nicht wirklich als Nachteil betrachten; für den ein oder anderen Crack dürfte sich die Spielzeit so jedoch auf wenige Stunden verkürzen. Auch die nicht justierbare Kamera sorgt manchmal für leichte Verwirrung, alles in allem aber nichts Wildes. Daumen hoch, Jungs und Mädels! Solche LEGO-Spiele wollen wir sehen! Mehr davon! (CS)



Stein auf Stein, die **Brücke** wird bald fertig sein! Angewandte Rekonstruktion.



Fans können die **Filme** aus der Perspektive der Lego-Männchen erleben.



So sehen **Droiden** aus, wenn sie aus LEGO-Steinchen bestehen.



Kennt ihr noch die Pod-Racer Szene mit den **Tusken-Räubern**? Cool, oder?



Zwei Spieler **arbeiten zusammen**: Beide levitieren die Box des jeweils anderen.

### GENRE-CHECKER

| JNR | ACT | RSP |
|-----|-----|-----|
| 50% | 40% | 10% |

### KURZ + KNAPP

|               |                  |
|---------------|------------------|
| Vertrieb:     | Eidos            |
| Hersteller:   | Travellers Tales |
| Internet:     | www.eidos.de     |
| Erhältlich:   | Jetzt!           |
| Sprache:      | deutsch          |
| Eingewöhnung: | ohne             |
| Spieler:      | 1-2              |
| USK:          | ohne             |
| Preis:        | ca. 50 €         |

### SCHWIERIGKEITSGRAD

|              |  |
|--------------|--|
| Grafik:      |  |
| Sound:       |  |
| Gameplay:    |  |
| Dauerspaß:   |  |
| Multiplayer: |  |

Bild: 4:3 Ton: Online: **nein**

- + LEGO! Star Wars! Grafik!
- + intelligente Puzzles
- + toller Zweispielermodus
- sehr, sehr, sehr, SEHR, leicht

### ALTERNATIVE

|                        |              |
|------------------------|--------------|
| Star Wars: Battlefront | Activision   |
| ca. 50 €               | Wertung: 87% |

### FAZIT

Volltreffer! Für Jung oder Alt, auf jeden Fall einen Kauf wert!

**WERTUNG 85%**



# HAUNTING GROUND

Schlossbesichtigung mit netter Aussicht, debilen Riesenbabys und tierischer Begleitung.

**H**u-Ha! Wenn das Schicksal einmal zuschlägt, dann direkt mit Knockout! Das bekommt auch Fiona zu spüren, eine achtzehnjährige Schönheit, die nach einem grauenhaften Autounfall in einem Stahlkäfig aufwacht und sich mit nichts als einem dünnen Tuch bekleidet sieht. Nachdem eine Art grotesk verformter Hausmeister mit Glubschaugen eine Schweinehälfte mit einem Fleischerbeil zerprügelt und danach Fiona ein wenig begrabbelt, wird das völlig verängstigte Mädels auch gleich vom Schicksal entschädigt. Eureka, das Käfigschloss steht offen! Da man so eine Gelegenheit nicht einfach verstreichen lässt, mach sich Fiona auf, das alte Anwesen zu erkunden, in dem sie allem Anschein nach gestrandet ist.

## Wuff

Die ersten Gehversuche und ein Blick ins Inventar: Aha! Alles beim Alten. Survival-Horror auf altem Schloss, mit hübscher Protagonistin, soso. Doch was ist das? Keine Waffen? Keine Zombies? Tatsächlich ist Fiona zu Anfang

hauptsächlich auf ihre flinken Beine und einen kräftigen Tritt angewiesen, wenn sie ihren Feinden ein Schnippchen schlagen will. Der zurückgebliebene Riese Debilitas z.B. lässt sich mit einer Puppe ablenken, währenddessen man sich, ähnlich den *Clocktower* Spielen, ein sicheres Versteck suchen kann. Glühende, quietschende Energiewesen (ja, richtig gelesen) werden am besten abgehängt, indem man in einen anderen Raum flüchtet und die Tür zuschlägt. Sollte Fiona jedoch zu sehr in Panik geraten, was durch Schock und Verletzung leicht passieren kann, macht eure Wahrnehmung schon mal einen kleinen Ruck. Vor lauter Panik wackelt dann vielleicht der Bildschirm, Fiona springt vorzeitig aus einem Versteck, oder das Spiel weigert sich ganz einfach, euch ein Versteck anzuzeigen. Nett, aber von Zeit zu Zeit sehr nervig. Zum Glück findet ihr recht bald einen treuen Gefährten namens Hewie. Der edle Retter stellt sich als eine Mischung zwischen Schäferhund und Husky heraus und darf nur selten direkt gesteuert werden. Stattdessen müsst ihr eurem kleinen Liebling mit Lob und Tadel beibringen,



Der erste **Hund** der Spielgeschichte, der auch wirklich wie einer aussieht!

auf Befehle zu hören und großen, bösen Hausmeistern die Hände abzubeißen. Maue Rätsel und eine etwas träge in Schwung kommende Story dämpfen das Erlebnis ein wenig, lasen aber immer noch ein solides Abenteuer mit Hund übrig. Fein! (CS)

## GENRE-CHECKER

ADV 90% GSK 10%

## KURZ + KNAPP

Vertrieb: Capcom  
Hersteller: Capcom  
Internet: [www.capcom-europe.com](http://www.capcom-europe.com)  
Erhältlich: 11.04.2005 Spieler: 1  
Sprache: deutsch USK: ab 18  
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 50 €

## SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: 4:3 Ton: Online: **nein**

- + Klasse Gesichtsanimationen
- + Hund!
- narkotisierte Story
- Rätsel Güteklasse Grundschule

## ALTERNATIVE

Silent Hill 4: The Room Konami  
ca. 50 € Wertung: 81 %

## FAZIT

Horror ohne Pumpguns, dafür aber mit Hund und leichten Rätseln.

**WERTUNG 79%**



Wow! Die erstklassigen Videosequenzen strotzen nur so vor **Details!**



Der **Autounfall** war keine besonders angenehme Erfahrung für Fiona.



Um euch einen Eindruck der wirklich erstklassigen Mimik zu geben: **Verzweiflung** ...



...und **Zuneigung** sind nur ein Bruchteil von Fionas Ausdrucksmitteln.



# CHAMPIONS

## Return to Arms

An die Messer, es muss geschnetzelt werden!



Firiona Vie begrüßt uns und hofft, dass wir den **Weg des Lichtes** wählen mögen.



Natasla ist **eine Versuchung**. Sie will uns für die dunkle Seite gewinnen. Es liegt an euch.



Ein **großer Schild** dämpft Treffer deutlich ab. Problematisch sind aber Treffer aus allen Richtungen.

**W**er die Vorgänger kennt, dem wird auffallen, dass *Return to Arms* zwei neue Rassen in die Spielwelt einbringt. Der Vah Shir Berserker und der Iksar Schamane unterscheiden sich aber mehr optisch von den anderen fünf Klassen als von ihrer Handhabung her. In dieser Hinsicht hat der Titel also mehr den Charme eines Add Ons. Schon nach den ersten geschlachteten Monstern steht ihr vor einer wohlgeformten *Champions*-Dame, namentlich Natasla, die euch prompt anbietet, für den bösen Rallos Zek zu kämpfen. In solchen Situationen stehen euch zwei Antworten zur Auswahl. Je nachdem, für welchen Weg ihr euch entscheidet, entwickelt sich das Spiel. Das ist kein Geniestreich, sondern nur der Unterschied, dass ihr am Levelende dann ins linke, statt ins rechte Portal latscht.

Abgemurkste Monster bescheren euch Erfahrungspunkte, die anhand eines grünen Balkens angezeigt werden. Ist der voll, steigt ihr eine Stufe auf und dürft Fähigkeitenpunkte auf die bekannten Attribute verteilen. Ein Entwicklungsstammbaum gibt dann Zugriff auf unterschiedliche Zaubersprüche und Fähigkeiten. Die Gegnerschaft wird zahlreicher und zäher. Man neigt schnell dazu, gerade die kleineren Kontrahenten zu unterschätzen. Hat der Mob euch erstmal eingekreist, streckt ihr fix die Waffen. Geladen wird dann am letzten Speicherpunkt. Das Programm sichert an bestimmten Stellen automatisch, so dass ihr nie eurer eigenen Vergess-

lichkeit ausgeliefert seid. Was im Kampfe deutlich auffällt, ist die Notwendigkeit von defensiven Aktionen. Wer nur auf dem X-Knopf herumdrückt, kommt nicht weit. Blocken und Kontern – das ist der normale Kampfablauf. Nervig ist, dass es keine Zielhilfe gibt. Was ebenfalls zu grobmotorisch funktioniert, ist die Beweglichkeit eures Charakters.

### Mehrspielerspaß

Die Grafik ist absolut spitze. Wir haben es hier mit einem der hübschesten PS2-Spiele zu tun. Egal ob im erdigbraunen Dungeons, oder auf sattgrünen Hochlandebenen – Zugucken macht Spaß. Ebenfalls voll überzeugen kann das Spiel mit dem Mehrspielermodus, der im Koop mit bis zu vier Spielern online und offline reizt. Zauber, Monster und Waffen bietet das Spiel dafür nun wahrlich genug. **(BS)**

### GENRE-CHECKER

RPG  
60%

ACT  
40%

### KURZ + KNAPP

|               |                   |
|---------------|-------------------|
| Vertrieb:     | Ubisoft           |
| Hersteller:   | Snowblind Studios |
| Internet:     | www.ubisoft.de    |
| Erhältlich:   | Jetzt!            |
| Sprache:      | deutsch           |
| Eingewöhnung: | 30 Min.           |
| Spieler:      | 1-4               |
| USK:          | ab 12             |
| Preis:        | ca. 60 €          |

### SCHWIERIGKEITSGRAD

|              |            |
|--------------|------------|
| Grafik:      | ██████████ |
| Sound:       | ██████████ |
| Gameplay:    | ██████████ |
| Dauerspaß:   | ██████████ |
| Multiplayer: | ██████████ |

Bild: 4:3 Ton: [ ] Online: ja

- + jetzt sieben Rassen
- + massig Gegner, Zauber, Waffen
- + toller Mehrspielermodus
- Hack'n'Slay ohne neue Ideen

### ALTERNATIVE

|                      |              |
|----------------------|--------------|
| Champions of Norrath | Ubisoft      |
| ca. 30 €             | Wertung: 90% |

### FAZIT

Trotz toller Optik eher ein (ebenso tolles) Add On.

**WERTUNG 84%**



# COLD FEAR

## Küstenwächter auf russischem Walfänger = blutiges Gemetzel.

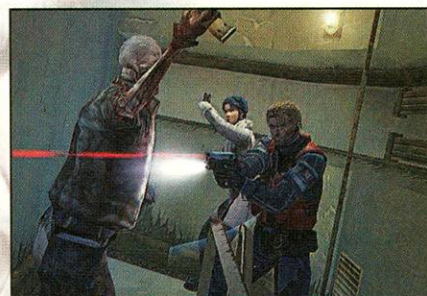
**M**it etwas gutem Willen könnte man die Plotparallelen der *Resident Evil*-Serie in *Cold Fear* übersehen, doch wir gucken genau hin. Hier wie dort ist ein missglücktes Experiment dran Schuld, dass in der Gegend, in der sich unser Alter Ego aufhält, Menschen zu Zombies werden und später echt fiese Mutationen herumschlurven. Eurer Hauptcharakter Tom Hansen findet Tagebücher und Manuskripte, die Aufschluss über Geschehenes und Gegenwärtiges geben. Findet Schlüssel und Codekarten, die verschlossene

Räume öffnen und trifft sogar, oh Wunder, einen weiblichen NPC auf seiner Erkundungstour.

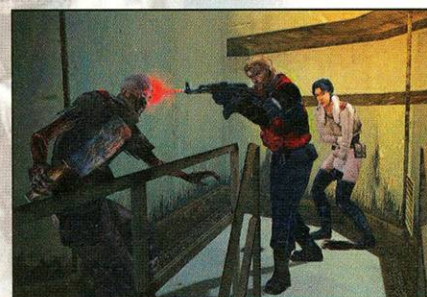
### Klonen erlaubt?

Ist eine solch offensichtliche Inspiration verwerflich? In diesem Falle sicher nicht. Darkworks war schon maßgeblich an der Entwicklung des Horrorschockers *Alone in the Dark 4* (Teil 1 ist die Mutter des Horrorgenres) beteiligt. Außerdem verfrachteten die Franzosen die Handlung auf einen schwankenden Walfänger. Die Wartezeit auf *Resident Evil 4* kann *Cold Fear* etwas verkürzen. So macht es besonders Spaß, wankenden Zombies mit der 45er die Rübe vom Rumpf zu trennen, sodass die rote Soße nur so gegen die imaginäre Linse platscht. Das ist außerdem die einzige Methode, die Untotenbrut ruhig zu stellen, da sich das Virus direkt im Gehirn des toten Opfers einnistet. An Schockeffekten wird also nicht geegzt. An Munition hingegen schon.

Fiese Sache, denn die Zombiegesellen sind zäh und die störrische Steuerung und das permanent schwankende Schiff werfen euch außerdem große Hindernisse beim Zielen in den Weg. Atmosphärisch macht *Cold Fear* aber eine sehr gute Figur. Die Entwickler haben eine Menge abgefeilter Ideen eingebaut, um Monster erledigen zu können. Neben den obligatorischen Explosivfässern gibt's auf dem Schiff noch viele Mechanismen (schwankende Stahlbehälter, Falltüren etc.), die dem blutdürstigen Mob zum Verhängnis werden können. Technisch kann man dem Spiel bis auf die erwähnten Abstriche nichts vorwerfen. Saubere KI. Grafisch sieht es sehr ordentlich aus. Es gibt keine Höhepunkte, aber auch keine Ausfälle. Der Sound ist klasse. Vor allem das knarrende Schiff und der Sturm kommen im Raumklang sehr schauerlich daher. (BS)



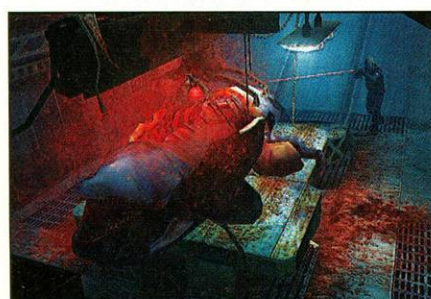
Mit eurer **russischen Begleitung** kämpft ihr euch an den Ort des Übels vor.



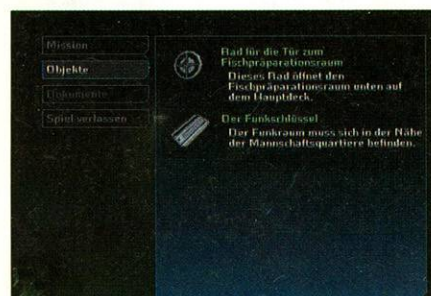
Eine AK 74 mit **Laseraufsatz** erleichtert das genaue Zielen. Munition ist knapp.



Die Übeltäter! Diese Wesen knatschen sich **ins Gehirn** ihres Opfers und reanimieren es.



Wichtige **Objekte blinken**. Woher kennen wir das bloß? Grübel, grübel und studier...



Gefundene Gegenstände geben Hinweise auf die **nächste Mission**. Nicht immer leicht.



Volltreffer! Wenn ihr einem Zombie **auf den Kopf** schießt, fliegt die Soße meterweit.

### GENRE-CHECKER

ACT  
70%

ADV  
30%

### KURZ + KNAPP

|               |                       |          |          |
|---------------|-----------------------|----------|----------|
| Vertrieb:     | Ubisoft               |          |          |
| Hersteller:   | Darkworks             |          |          |
| Internet:     | www.coldfearegame.com |          |          |
| Erhältlich:   | Jetzt!                | Spieler: | 1        |
| Sprache:      | deutsch               | USK:     | n.n.b.   |
| Eingewöhnung: | 15 Min.               | Preis:   | ca. 60 € |

### SCHWIERIGKEITSGRAD

|              |                 |
|--------------|-----------------|
| Grafik:      | <div></div>     |
| Sound:       | <div></div>     |
| Gameplay:    | <div></div>     |
| Dauerspaß:   | <div></div>     |
| Multiplayer: | nicht vorhanden |

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: **nein**

- + Splatterhorror
- + schwankendes Schiff
- störrische Kamera
- hakelige Steuerung

### ALTERNATIVE

|               |              |
|---------------|--------------|
| Dino Crisis 3 | Capcom       |
| ca. 30 €      | Wertung: 78% |

### FAZIT

Wie aus dem Horrorlehrbuch. Keine Experimente.

**WERTUNG 77%**



# FIGHT NIGHT Round 2

Keiner boxt besser! Der neue Spielgewichtchampion!

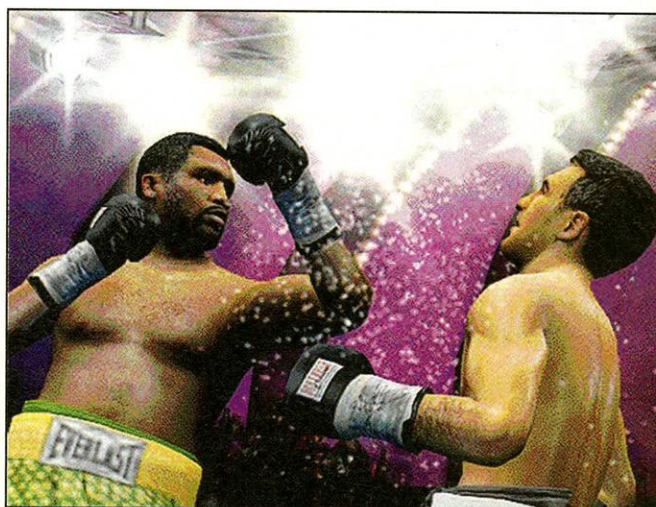
**E**vander Holyfield gegen Muhammad Ali. Geht nicht? Geht doch! Mit *Fight Night Round 2*. In EAs Ausnahmeboxspiel stehen sich wieder die Größen aus 30 Jahren Boxsport gegenüber und ihr mittendrin. Welche Figur ihr dabei macht, liegt an euch. Dank Editor bastelt ihr einen netten Prügelnaben und haut euch durch die Weltrangliste. Alternativ geht's auch per Schnelleinstieg oder im Mehrspielermodus, doch angesichts eines wirklich gelungenen Karrieremodus ist dieser Umstand bloß schmückendes Beiwerk.

## Keine Schmerzen!

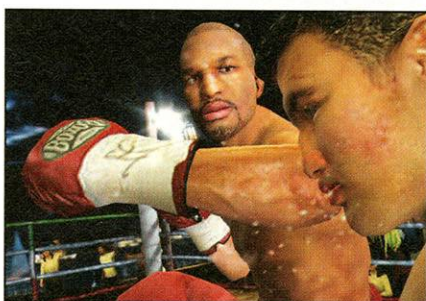
Stillecht beginnt jede Boxkarriere mit einem knallharten Training. Denn wie gehabt kommen auch in *Fight Night Round 2* Rollenspielelemente zum Einsatz. Gewichtheben verbessert eure Kraftwerte, Training am Sandsack eure Schlagfähigkeiten und Sparring eure Kondition. Das Feine an *Fight Night Round 2* ist, das kaum ein Kampf dem anderen gleicht. Ob ihr nun gegen Joe Frazier oder Sonny Liston

boxt, – alle Boxer müssen in der ersten Runde analysiert werden. Zäh und hart oder eher Glaskinn aber flink? Ihr müsst euch auf viele Stile einstellen und entsprechend reagieren. Während euch Schläger mit Treffen schwer zusetzen, versuchen die Flinken euch müde zu tänzeln. Dennoch gibt es für alle Situationen die richtige Taktik. Wildes Tastenrücken führt binnen kürzester Zeit zum eigenen KO. Ihr solltet auf eure Energie und Ausdauer achten. Wer dennoch kurz dafür ist schlapp zu machen, kann den Gegner nun Klammern, um Zeit zu gewinnen.

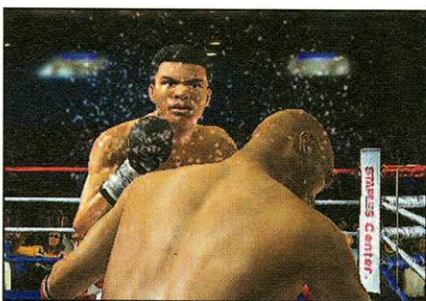
Die Steuerung kennen wir vom Vorgänger. Mit dem linken Stick wird der Boxer bewegt. Mit dem rechten werden die Schläge ausgeteilt. Dabei versucht man mit dem Stick die Bewegungen des Arms zu imitieren. Ist die Strategie richtig, klappt es auch mit dem Siegen. Dann winken Preisgelder und Sponsoren. Solltet ich den Aufstieg ins Profilager wagen, gilt es wiederum Moneten zu investieren. Dafür leistet ihr euch dann neue Trainer, die euren Stil verbessern. Neue Bikinigirls und eine Einmarschymne haben darüber hinaus auch Einfluss auf eure Boxfähigkeiten, wenn auch nur marginal. (BS)



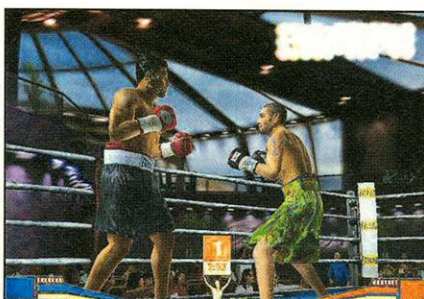
Bei Treffern fliegt der **Schweiß** der Kontrahenten durch den Ring.



Grafisch tadellos. Die **Gesichtsverformungen** bei Schlägen sind sehr realistisch.



Ali: Immer locker auf den Beinen und **gnadenlos** beim Angriff.



Mittelgewicht gegen Fliegengewicht ist unfair? Nicht unbedingt. Der Kleine ist verdammt schnell.

## GENRE-CHECKER

| SPS | BEU | SIM |
|-----|-----|-----|
| 50% | 30% | 20% |

## KURZ + KNAPP

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

## SCHWIERIGKEITSGRAD

|              |            |
|--------------|------------|
| Grafik:      | ██████████ |
| Sound:       | ██████████ |
| Gameplay:    | ██████████ |
| Dauerspaß:   | ██████████ |
| Multiplayer: | ██████████ |

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☒ ja

- + simuliert den Boxsport perfekt
- + beste Präsentation
- + Toptechnik
- + steuert sich problemlos

## ALTERNATIVE

Def Jam: Fight for NY  
ca. 60 € Wertung: 87%

## FAZIT

Voll auf die Zwölf – nie war Boxsport besser.

WERTUNG **89%**



# PROJECT: SNOWBLIND

Die Bombe tickt und kann jeden Moment hochgehen. Da ist schnelles Handeln gefragt!

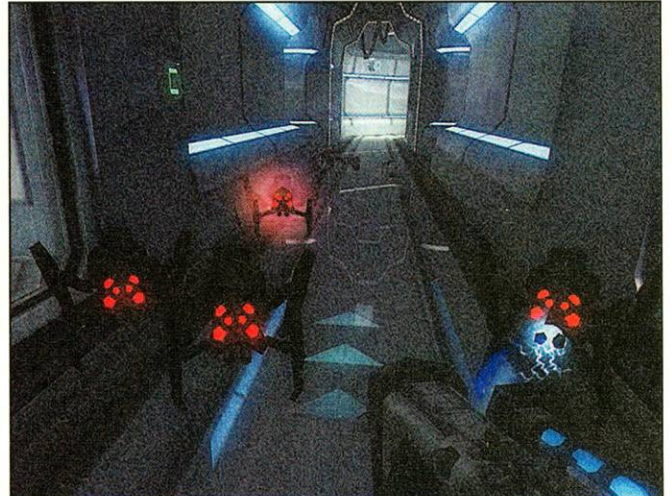
**W**as ursprünglich als *Deus Ex: Clan Wars* angekündigt war, wurde letztendlich in *Project: Snowblind* umbenannt. Im Jahre 2065 werdet ihr in das vom Bürgerkrieg gebeutelte Hong Kong geworfen. In der Rolle von 2nd Lt. Nathan Frost seid ihr Mitglied der internationalen Spezialarmee Liberty Coalition, die weltweit zur Bekämpfung des Terrorismus eingesetzt wird. Gleich euer erster Tag im Dienst beginnt mit einem Kampfeinsatz zur Verteidigung eures Hauptquartiers.

## Der 6-Millionen-Dollar-Mann

Nachdem die beiden *Deus Ex*-Titel das Shooter-Genre recht erfolgreich mit Rollenspiel-Elementen bereicherten, geht *Project: Snowblind* wieder "back to basics": Gradlinige und temporeiche Baller-Action ohne Atempause bestimmt das Gameplay. Spielerische Abwechslung gibt es durch Nathans Superkräfte: Zeitlupen-Effekte à la *Matrix* oder *Max Payne* lassen euch auf sicheren Pfaden durch

den Kugelhagel wandern, fortschrittliche Bioimplantate verleihen euch Nacht- und Röntgenblick, um Dinge zu erspüren, die das bloße Auge nicht sieht. Stealth ist zweitrangig. Dank ausgereiftem technischen Verständnis könnt (und müsst) ihr euch in Computersysteme hacken, um Sicherheitssysteme wie Laserschranken oder Überwachungskameras zu überlisten.

Im Gegensatz zum geradlinigen Shooter-Gameplay weist das Leveldesign schon eine Form von gegensätzlicher Dualität auf, treffen hier doch zukünftige Technologien und traditionelle Fernost-Kulturen aufeinander. Ein früheres Opernhaus wurde in einen Gefängniskomplex umfunktioniert und ein Stützpunkt der Liberty Coalition in einem buddhistischen Tempel errichtet. Somit ist die Atmosphäre trotz permanenter Action stets stark präsent, nicht zuletzt dank der sauberen technischen Leistung. Irgendwelche nie da gewesenen Wundermittel solltet ihr aber auf der PS2 nicht erwarten – Grafik und Sound sind qualitativ hochwertig und stimmungsvoll, aber halt nicht absolut umwerfend. Für Multiplayer gibt es diverse Deathmatch- und Capture the Flag-Varianten (offline wie online) für bis zu 16 Spieler. Wobei die Maps von der Größe her auch wirklich für 16 Spieler ausgelegt sind, so dass bei vier Spielern im Splitscreen nicht so wirklich die Hütte rockt. (KR)



Bei EMP-Schockwellen spielt euer Hightech-Equipment verrückt und ihr habt "schlechten Empfang".



An **Multiplayer-Modi** ist das Spiel ordentlich ausgestattet.



Normale Munition hat nicht ganz ausgedient, es gibt aber auch **modernere** Waffentypen.



**Einzelne Gegner** sind eher die Ausnahme. Meist kommen die Feinde gleich in Scharen an.

## GENRE-CHECKER

EGO  
100%

## KURZ + KNAPP

|               |                  |
|---------------|------------------|
| Vertrieb:     | Eidos            |
| Hersteller:   | Crystal Dynamics |
| Internet:     | www.eidos.de     |
| Erhältlich:   | Jetzt!           |
| Sprache:      | deutsch          |
| Eingewöhnung: | 30 Min.          |
| Spieler:      | 1-16             |
| USK:          | ab 16            |
| Preis:        | ca. 60 €         |

## SCHWIERIGKEITSGRAD

|              |             |
|--------------|-------------|
| Grafik:      | <div></div> |
| Sound:       | <div></div> |
| Gameplay:    | <div></div> |
| Dauerspaß:   | <div></div> |
| Multiplayer: | <div></div> |

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☒

- + pausenlose Action
- + stimmungsvolle Atmosphäre
- + ideen- und abwechslungsreich
- könnte länger sein

## ALTERNATIVE

Goldeneye: Rogue Agent EA  
ca. 60 € Wertung: 77%

## FAZIT

Packender Zukunfts-Shooter im Schnelldurchlauf.

**WERTUNG 86%**



# MERCENARIES

Pandemic zeigt uns wirtschaftliche Globalisierung in Extremform.



Der russische Händler liefert einen **Helikopter**. Damit seid ihr fix von A nach B geflogen.



Mit einer mobilen **nordkoreanischen Flak** walzt es sich leicht durch die feindlichen Linien.



Mit dem Scharfschützengewehr nehmen wir gerade einen **russischen Mafioso** auf Korn.

**E**inige Jahre in der Zukunft tritt das kommunistische Nordkorea einen Krieg gegen die südkoreanische Demokratie los. Der Konflikt erfasst die ganze Region. Mitten im Gefecht zwischen den beiden koreanischen Staaten kommen die Chinesen auf die Idee, ein Stück Nordkorea abzugreifen. Doch kaum ist die Volksarmee einmarschiert, ist auch eine internationale Koalition vor Ort und will den Konflikt eindämmen. In diesem Chaos wittert dann noch die russische Mafia das dicke Waffenhändlergeschäft und schon ist das Chaos perfekt. Idealer Nährboden für unser Söldnertrüppchen. Execution Operations, kurz ExOps, heißt deren Unternehmen, das Aufgaben aller Art, für jeden Auftraggeber gegen einen Batzen Geld erledigt. Als ExOps-Mitglied Chris Jacobs, Jennifer Mui oder Mattias

Nilsson werdet ihr auch flugs im Krisengebiet abgeworfen.

## GTA Light

Was euch auf nordkoreanischen Boden erwartet, ist nichts anderes, als ein einfaches *Grand Theft Auto* im Kriegsszenario. Das Gebiet um ein stark verkleinertes Pjöngjang ist leider nur Bruchteil des aktuellen *GTA San Andreas*. Infos gibt's von eurer Einsatzleiterin per Funk oder E-Mail auf einen PDA, der auch gleichzeitig eine Karte des Gebiets ist und Zugang zu einem russischen Internetshop bietet. Dort gibt's dann Ware in drei Kategorien: Nachschub (Waffen, Munition, Medipaks), Fahrzeuge (vom roten Flitzer über den Helikopter bis hin zum dicken Panzer) und Luftschläge (Artillerie, Raketen usw.). Vorausgesetzt ihr habt genug Penunzen verdient. Die erwirtschaftet ihr traditionell durch Annahme und Ausführen eines Auftrags.

*Mercenaries* hat die *GTA*-Idee clever mit einem realistischen Szenario verbunden, das stellenweise sehr an *Ghost Recon 2* erinnert. Allerdings kommt es weder vom Umfang, den Ideen noch von der Spritzigkeit her an Rockstars mächtigem Titel

heran. Hat man erstmal die meisten Fahrzeuge gesehen, wird das Spiel schnell etwas langatmig. Würde *Mercenaries* eine abwechslungsreichere Welt und Grafik bieten, wäre es ein klarer Hitkandidat. So aber ist das Programm ein sehr guter Titel, dem aber in puncto Spielspaß klare Grenzen gesetzt sind. **(BS)**

## GENRE-CHECKER

ACT 90% ADV 10%

## KURZ + KNAPP

Vertrieb: Activision  
Hersteller: Pandemic  
Internet: [www.pandemicstudios.com](http://www.pandemicstudios.com)  
Erhältlich: Jetzt Spieler: 1  
Sprache: deutsch USK: ab 18  
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

## SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☐

- + kleiner *GTA*-Klon
- + realistisches Szenario
- + massig Waffen, Fahrzeuge etc.
- leider sehr trist

## ALTERNATIVE

*GTA: San Andreas* Take 2  
ca. 60 € Wertung: 98%

## FAZIT

Ohne moralische Bedenken:  
*GTA im Krieg* – macht Spaß!

WERTUNG **85%**



Solange man nicht **feindliche Handlungen** vollzieht, ist man getarnt unterwegs. Für einige Aufträge wichtig.



# SUIKODEN IV

## Zwei Schritte vor, vier Schritte zurück!

**Z** eitlich über 100 Jahre vor dem ersten *Suikoden* platziert, findet die Handlung größtenteils auf dem Meer statt. Auf einem solchen bewegt man sich normalerweise mit Schiffen – und hier fängt schon der Ärger an. Während ihr von einer Insel zur anderen schippert, schaut ihr zu, wie euer Segelschiff im Schneckentempo über den Ozean kriecht. Nichts könnte langweiliger sein, zumal es außer dem Schiff auch nicht viel zu sehen gibt: Wasser, Wasser und noch mehr Wasser. Damit ihr nicht einschlaft, werden euch Zufallskämpfe in einer abartig hohen Frequenz um die Ohren

gehauen, sowohl auf dem Meer als auch zu Fuß an Land. Die Kämpfe gehen *Suikoden*-typisch sehr flott von der Hand und sind meist auch nicht besonders schwer. Seid ihr im späteren Spielverlauf besonders stark, fegt ihr schwächere Gegner in wenigen Sekunden aus dem Weg, doch allein die Häufigkeit der Zufallskämpfe ist eine Plage. Neben den Standard-Schlagereien zu Fuß gibt es Schiffskämpfe, in denen ihr Zug um Zug eure Schiffe auf einem Gitternetzfeld positioniert und mit Kanonen schießt. Diese Schiffskämpfe machen wirklich Spaß, kommen aber leider zu selten vor.

### Ruder hart steuerbord!

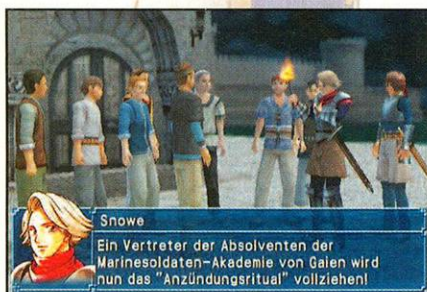
Während des Spielverlaufs könnt ihr nicht weniger als 108 Charaktere in eure Party aufnehmen, wobei aber immer nur maximal vier in den Kampf geschickt werden. Bei einer solchen Menge kann man sicher keine großartige Charaktertiefe erwarten, wohl aber Variation, die hier auch geboten wird: Piraten, Katzenmenschen, Meerjungfrauen, Ninjas – das ist schon ein ziemlich bunter Haufen. Die Story um den namenlosen Jungritter und eine mächtige, aber gefährliche Rune (vergleichbar mit dem "einen" Ring aus *Herr der Ringe*) ist zwar ganz okay, aber nicht so straff und spannend erzählt, wie die drei parallelen Handlungsstränge aus Teil drei. Grafisch kommt *Suikoden IV* nicht über gehobenen Standard hinaus, was hauptsächlich an fehlender Abwechslung liegt. Großes Lob muss man hingegen für die englische Sprachausgabe geben, die mit deutschen Untertiteln unterlegt wurde. (SRÖ)



Frisch rekrutierte Ritter, bereit zur Ausführung ihrer Pflicht. Mit Helm, Rüstung – und **kurzen Hosen!**



Statt wie zuvor mit sechs **Kämpfern** anzutreten, sind es nur noch vier.



**Anzündungsritual?** Hexenverbrennung? Juhu! Nein, das ginge zu weit – hier brennen ein paar Fackeln.



Im Gegensatz zu den normalen Kämpfen hätten wir von den **Schiffskämpfen** gerne mehr gehabt.



An den immer gleich aussehenden, **grauen Mauern** hat man sich recht schnell satt gesehen.



Die **Grafikeffekte** sind zu Gunsten des Spieltempo nicht so ausufernd wie z.B. bei Final Fantasy.

### GENRE-CHECKER

RPG  
100%

### KURZ + KNAPP

|               |                       |
|---------------|-----------------------|
| Vertrieb:     | Konami                |
| Hersteller:   | Konami                |
| Internet:     | www.konami-europe.com |
| Erhältlich:   | Jetzt!                |
| Sprache:      | deutsch               |
| Eingewöhnung: | 30 Min.               |
| Spieler:      | 1                     |
| USK:          | ab 6                  |
| Preis:        | ca. 60 €              |

### SCHWIERIGKEITSGRAD

|              |                 |
|--------------|-----------------|
| Grafik:      | <div></div>     |
| Sound:       | <div></div>     |
| Gameplay:    | <div></div>     |
| Dauerspaß:   | <div></div>     |
| Multiplayer: | nicht vorhanden |

Bild: 4:3 Ton: Online: **nein**

- + gewohnt flottes Kampfsystem
- + bunter Haufen aus 108 Charakteren
- zu häufige Zufallskämpfe
- quälend langsame Schiffsreisen

### ALTERNATIVE

|                |              |
|----------------|--------------|
| Kingdom Hearts | Sony         |
| ca. 30 €       | Wertung: 91% |

### FAZIT

Unterhaltsames Spiel, aber leider der schwächste Teil der Serie.

**WERTUNG 71%**



# SPY VS. SPY

**O**der für alle Nicht-Angelsachsen: Spion gegen Spion. Leser des MAD-Magazins kennen diese beiden schrägen Vögel, die sich gegenseitig in die Luft jagen. Schon zu C64-Zeiten gab es ein Spiel dazu, in dem ihr in einem Gebäudekomplex versteckte Gegenstände einsammeln und als Erster den

Ausgang erreichen musstet. Um den Feind zu ärgern, konntet ihr ihm Fallen stellen, z.B. einen Eimer Säure auf eine Tür stellen. Das alles geht in der PS2-Version auch, nur jetzt in 3D. Und mit den damit verbundenen Problemen, vorrangig Unübersichtlichkeit und plumpe

Hau-drauf-Kämpfe. Der Story-Modus mit seinem missionsbasiertem Spielablauf hat ein paar witzige Ideen, quält euch aber mit häufigen Neuversuchen. Die Grafik liegt deutlich unter dem, was die Konsole zu leisten vermag, die Musik geht gerade noch als nicht-nervig durch. Bei 30 Euro kann man schon ein Auge zudrücken, aber so richtig empfehlenswert wird das Spiel dadurch auch nicht. **(SRÖ)**

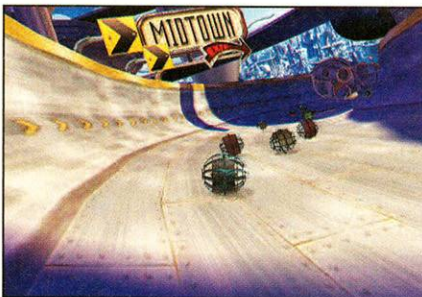


Mit Ritterhelm und Kettensäge: Spion und Spion bekämpfen sich im MAD-Magazin seit über 40 Jahren.

# ROBOTS

**M**it Jungroboter Rodney läuft ihr umher und müsst 16 Bauteile für irgendeine Erfindung einsammeln. Danach wechselt ihr die Location, seht eine Szene aus dem Film und das Ganze geht mit 16 weiteren Bauteilen für eine neue Erfindung von vorn los. Die Sucherei zeigt sich als ziemlich maues Jump'n'Run, das gerade mal aus den Standardelementen besteht. Doppelsprung, bewegliche Plattformen, hier und da mal ein Schalter – willkommen in der Steinzeit. Zwischendurch verprügelt ihr ein paar "feind-

liche" Roboter mit einem Schraubenschlüssel. Grafisch sieht das Ganze gar nicht mal so schlecht aus, die penetrante Disneyland-Musik hingegen geht irgendwann doch auf die Nerven. Als wenn *Robots* inhaltlich nicht schon wenig genug zu bieten hätte, wird eventuelles Aufkommen von Spielspaß schon durch die unpräzise Steuerung und die unglaublich schlechte Kameraführung zu nichts gemacht. Ein Spiel nur für Extrem-*Robots*-Fans, die wirklich alles rund um diesen Film haben müssen. **(SRÖ)**



Ab und an mal ein Minispiel: Auf futuristischen Highways rast ihr als Kugel von Ort zu Ort.



Einer der wenigen Pluspunkte: Die *Roboter-Welt* wurde stimmungsvoll wiedergegeben.

## GENRE-CHECKER

|            |            |            |
|------------|------------|------------|
| ACT<br>40% | JNR<br>30% | GSK<br>30% |
|------------|------------|------------|

## KURZ + KNAPP

|               |               |
|---------------|---------------|
| Vertrieb:     | Take 2        |
| Hersteller:   | Visious Cycle |
| Internet:     | www.take2.de  |
| Erhältlich:   | 21.04.2005    |
| Sprache:      | deutsch       |
| Eingewöhnung: | 15 Min.       |
| Spieler:      | 1-4           |
| USK:          | ab 6          |
| Preis:        | ca. 30 €      |

## SCHWIERIGKEITSGRAD

|              |  |
|--------------|--|
| Grafik:      |  |
| Sound:       |  |
| Gameplay:    |  |
| Dauerspaß:   |  |
| Multiplayer: |  |

Bild: 4:3 Ton: Online: ja

- + preisgünstig
- + ein paar nette Ideen
- große, unübersichtliche Level
- umständliche und unpräzise Steuerung

## ALTERNATIVE

|          |              |
|----------|--------------|
| Futurama | Take 2       |
| ca. 30 € | Wertung: 70% |

## FAZIT

Witzige, aber nur mäßig spielbare Neuaufgabe eines schlecht gealterten Lizenzspiels.

**WERTUNG 63%**

## GENRE-CHECKER

|            |            |
|------------|------------|
| JNR<br>70% | ACT<br>30% |
|------------|------------|

## KURZ + KNAPP

|               |                |
|---------------|----------------|
| Vertrieb:     | Vivendi        |
| Hersteller:   | Eurocom        |
| Internet:     | www.vugames.de |
| Erhältlich:   | Jetzt!         |
| Sprache:      | deutsch        |
| Eingewöhnung: | 15 Min.        |
| Spieler:      | 1              |
| USK:          | ab 6           |
| Preis:        | ca. 40 €       |

## SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: 4:3 Ton: Online: nein

- + grafisch ganz ordentlich
- störrische Steuerung
- furchtbare Kameraführung
- spielerisch altbacken

## ALTERNATIVE

|          |              |
|----------|--------------|
| Jak 3    | Sony         |
| ca. 60 € | Wertung: 91% |

## FAZIT

Inhaltlich und spielerisch ein Haufen Altmittel.

**WERTUNG 59%**



# NFL STREET 2

In *NFL Street 2* treffen sich illustre Gestalten wie Rapper Xzibit auf schmutzigen Hinterhöfen zum Football spielen. Im realen Leben residiert der Multimillionär zwar in einer der prächtigsten Villen L.A.s, doch in einem hip-hopartigen Spiel ist er der ideale, weil coole Präsentator, der Neuankömmlinge dann auch passend auf diese Art des Footballs einstimmt. Schutzkleidung fehlt, es spielen maximal sieben Spieler pro Team, Spielzüge werden durch die Einbeziehung von Wänden erweitert und die Sportler können locker fünf Meter hoch springen. Ihr spielt in einer fiktiven US-amerikanischen Großstadt. Das Spielziel unterscheidet sich dabei nicht von anderen, durch Hip-Hop-Allüren geprägte

Spiele: Gewinne die Stadt für dich. *NFL Street 2* lebt durch hemmungslose Übertreibung. Ob das nun in den sieben Spielmodi ist oder einfach noch im Match, ist egal. Mit etwas Übung kann man mit *NFL Street 2* ein völlig neues Football-Erlebnis haben. (BS)



Der Sound der diversen Angriffe wurde schön umgesetzt. Es kracht, rappelt und scheppert.

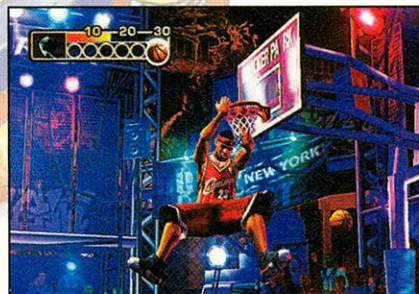
# NBA STREET V3

Tja, kein GameCube, kein Mario im Spiel. Aber gegen Shaq O'Neil, LeBron James oder gar die Beastie Boys (ja, die Beastie Boys) anzutreten, ist doch auch okay. Der Rest entspricht größtenteils dem, was man von früheren *NBA Street*-Titeln und den üblichen EA Sportspiel-Updates kennt: Simple Arcade-Gameplay, temporeich und einsteigerfreundlich. Als wichtigsten neuen Spielmodus gibt es die Street Challenge, die man sich als eine Art "Karrieremodus für die Straße" vorstellen kann. Auf dem Spielfeld wurde

die Steuerung deutlich verändert: Der Trick Stick ermöglicht euch in Kombination mit den Aktionsbuttons schnellen Zugriff auf 40 schicke Tricks und Moves, die ebenso spektakulär wie ansehnlich sind. Mehrere solcher Tricks lassen sich zu Kombos verknüpfen, die wieder zum allseits beliebten Gamebreaker führen. Eine tolle Neuheit: Selbst während des Gamebreakers könnt ihr eingreifen und wahnsinnige Spielzüge zaubern, vor denen selbst die Harlem Globetrotters auf die Knie fallen würden. (SRÖ)



Warum das Programm immer den kleinsten Spieler zum Anstoß schickt? Keine Ahnung.



Dunk-Contest: Der wohl spektakulärste Modus im Spiel. Da muss viel geübt werden, um gut zu sein.

## GENRE-CHECKER

SPS  
80%

ACT  
20%

## KURZ + KNAPP

|               |                                                                    |          |          |
|---------------|--------------------------------------------------------------------|----------|----------|
| Vertrieb:     | EA                                                                 |          |          |
| Hersteller:   | EA Sports Big                                                      |          |          |
| Internet:     | <a href="http://www.electronic-arts.de">www.electronic-arts.de</a> |          |          |
| Erhältlich:   | Jetzt!                                                             | Spieler: | 1-4      |
| Sprache:      | deutsch                                                            | USK:     | ab 6     |
| Eingewöhnung: | 15 Min.                                                            | Preis:   | ca. 60 € |

## SCHWIERIGKEITSGRAD

|              |  |
|--------------|--|
| Grafik:      |  |
| Sound:       |  |
| Gameplay:    |  |
| Dauerspaß:   |  |
| Multiplayer: |  |

Bild: 4:3 Ton: Online: nein

- + volle Hip Hop/Metal-Dröhnung
- + Xzibit als Hauptmacker
- + viele neue Bewegungen
- Spielzüge sind Football typisch kurz

## ALTERNATIVE

NFL Street EA  
ca. 30 € Wertung: 84%

## FAZIT

Straßenfootball, wie er ankommt. Cool.

WERTUNG **86%**

## GENRE-CHECKER

SPS  
80%

ACT  
20%

## KURZ + KNAPP

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

## SCHWIERIGKEITSGRAD

|              |  |
|--------------|--|
| Grafik:      |  |
| Sound:       |  |
| Gameplay:    |  |
| Dauerspaß:   |  |
| Multiplayer: |  |

Bild: 4:3 Ton: Online: nein

- + Promis spielen mit
- + neue, bessere Steuerung
- + sehr umfangreich
- Klischees ohne Ende

## ALTERNATIVE

NFL Street EA  
ca. 30 € Wertung: 84%

## FAZIT

Mit Beats und Dunks geradewegs in die Herzen der Zocker.

WERTUNG **89%**



# FIFA STREET

**S** tylez dir rein, Alder! ...oder auch nicht. Zur Erklärung: Die *NBA Street*-Reihe hat eigentlich alles richtig gemacht. Gutes Spielgefühl, feine Zusatzoptionen und die richtige Platzierung der so treffend benannten "Gamebreaker". *FIFA Street* hingegen, fühlt sich ein wenig wie der böse, haarige und komisch riechende Zwilling seiner Basketballbrüder an: Wenn ihr auf dem Platz steht und angepöffen wird, stellt sich beileibe kein brasilianisches "Futabol"-Feeling ein – irgendwie wirkt das Ganze, als würden sich acht Basketballspieler treffen und krampfhaft versuchen diesen komischen Lederball auf möglichst tolle Weise mit ihren Füßen in den Holzkasten mit dem davor herum-

hüpfenden Typen zu befördern. Das Spielgefühl stimmt nicht! Außerdem machen die Gamebreaker keinen Sinn mehr. Ist schon super, wenn man durch wilde Trickserei seine Special-Leiste aufbaut und dann bei dem ach so tollen Breaker-Schuss sehen muss, dass der Ball durch den Kopf des Torwarts fliegt. (CS)



Irland gegen Dänemark. Man beachte, wie der oberste Spieler auf den Zaun zu rennt.

# WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP '05

**B** evor ihr eine der roten Kugeln reinballern dürft, müsst ihr euch erst einmal um die andersfarbigen Kügelchen kümmern. Das führt dazu, dass hier mehr getrickst wird als beim Billard, was sich auch in dem einfallsreichen, aber grauenhaft kurzen "Trickshot Modus" niederschlägt. Falls ihr nach einem Match gegen die Computergegner vor lauter Frust noch nicht geplatzt seid, dürft ihr dann auch, mit eingeschränkten Möglichkeiten, einen eigenen Spieler erstellen und auf die Pokal-Pirsch gehen. Fein ist, dass ihr dabei gegen alle möglichen Snooker-Prominenten antre-

ten dürft. Nicht so fein ist, dass sich das Spiel zwar gebessert hat – aber trotzdem noch IRSINNIG trocken präsentiert wird. Wer drauf steht, und online spielt, findet's sicher klasse. (CS)



Ooohh, Trickschüsse! Manchmal ganz schön knifflig, aber im Allgemeinen schnell geschafft.

## GENRE-CHECKER

SPS 90% GSK 10%

## KURZ + KNAPP

Vertrieb: EA  
Hersteller: EA Sports  
Internet: www.fifastreet.com  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4  
Sprache: deutsch USK: ohne  
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

## SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: nein

- + Krass korrekter Kommentator...
- ...der schnell nervt. ALDER!
- Futabol ohne Spielgefühl
- hirntote Mitspieler. Wirklich!

## ALTERNATIVE

NBA Street V3 EA  
ca. 50 € Wertung: 88 %

## FAZIT

Belangloses Betrickse ohne Futabol-Seele. Dafür mit krassm Checker.

WERTUNG **61%**

## GENRE-CHECKER

SIM 60% GSK 30% SPS 10%

## KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sega  
Hersteller: Blade Interactive  
Internet: www.sega.de  
Erhältlich: 08.04.05 Spieler: 1-4  
Sprache: deutsch USK: ohne  
Eingewöhnung: 60 Min. Preis: ca. 50 €

## SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ja

- + Exzellente Grafik
- + viele, viele Snooker Promis...
- ...die kein Schwein kennt
- SEHR trocken

## ALTERNATIVE

World Championship Snooker 2004 Sega  
ca. 30 € Wertung: 69%

## FAZIT

Verbesserungen allerorten, aber immer noch zu \*hust\* trocken.

WERTUNG **71%**



# ACE COMBAT Squadron Leader

**F**lugsimulationen sind auf Konsolen nur selten Verkaufsschlager. PCs sind dafür die besseren Geräte. Namco versucht seit jeher, eine passende Mischung aus Simulation und Action für die PlayStation-Konsolen zu schaffen. Mit *Ace Combat Squadron Leader* gelingt es den Japanern einmal mehr. Aufgepeppt durch intuitive Steuerung, fetzige Techno-Beats und allerlei Hilfsanzeigen bleibt *Ace Combat Squadron Leader* stets spielbar. Viele der auf Konsolen haarigen Dinge, wie etwa korrekte Landeanflüge, übernimmt der

eingebaute Autopilot. Alles was ihr tun müsst, ist die Orientierung zu behalten und gegen die feindliche Bande einen guten Kampf zu liefern. Amüsante Funksprüche, die ihr beantworten könnt und so auch teils den Spielverlauf bestimmt, lockern die Stimmung in der Luft merklich auf. Zwar leiden auch hier die Landschaften aufgrund des beschränkten PS2-Speichers, doch wer ein solches Spiel auf Konsole spielen möchte, kommt derzeit nicht an *Ace Combat Squadron Leader* vorbei. **(BS)**



Der **Storymodus** bietet einige interessante Wendungen, die für Unterhaltung sorgen.



In der Luft kann die Grafik mit schönen **Volumeneffekten** überzeugen.

# PHANTOM BRAVE

**T**aktiker aufgepasst. Hier kommt richtig nette Knobel- und Friemelkost für euch. THQs *Phantom Brave* ist aber nicht ganz so schwierig wie viele andere Spiele aus dem Genre. Inhalt des Ganzen ist ein junges Mädchen im Nippon-Look, das auf einer Insel ihren Unterhalt verdienen muss. Dies gelingt ihr, indem sie taktisch kluge Züge unternimmt. Das Spiel greift euch wirklich unter die Arme und verzichtet auf typisches Auszählen von Reichweiten und Zügen, da anstelle von Feldern ein Orientierungsraster einsetzt. Es kann viel improvisiert werden, ohne gleich völligen Nonsens zu spielen. Was die Spielfreude etwas trübt, ist die

grausig altbackene Grafik, die nicht mehr macht, als wirklich nötig. Ansonsten ist das Spiel von Umfang, Zugänglichkeit und Präsentation her ein Segen für alle, die mal in diese Art der Japano-Strategie reinschnuppern wollen. Vielleicht entwickelt sich ja eine neue Liebe. Wer weiß. **(BS)**



Move a character.

Auf der **PSone** würde sich das Spiel auch gut machen, ist spielerisch aber klasse.

## GENRE-CHECKER

SIM  
60%

ACT  
40%

## KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sony  
Hersteller: Namco  
Internet: www.playstation.de  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1  
Sprache: deutsch USK: ab 12  
Eingewöhnung: 45 Min. Preis: ca. 60 €

## SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: 4:3 Ton: Online: nein

- + 50 Originaljets
- + Story und Arcade-Modus
- + spannende Handlung
- deutsche Untertitel zu schnell

## ALTERNATIVE

Battle Engine Aquila Atari  
ca. 60 € Wertung: 78%

## FAZIT

Die wohl beste Flugsim für die PlayStation 2. Kauftipp!

**WERTUNG 85%**

## GENRE-CHECKER

STG  
100%

## KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ  
Hersteller: Nippon Ichi  
Internet: www.thq.de  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1  
Sprache: englisch USK: ohne  
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 60 €

## SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Bild: 4:3 Ton: Online: nein

- + schönes Kampfsystem
- + Spielumgebung entwickelt sich
- + sehr humorvoll
- grafisch langweilig

## ALTERNATIVE

Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter EA  
ca. 60 € Wertung: 86%

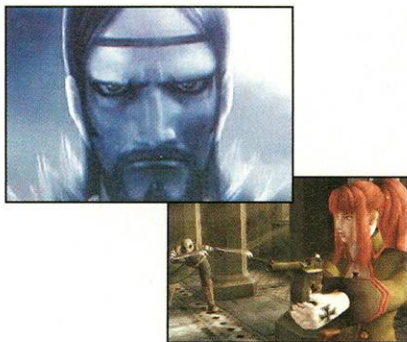
## FAZIT

Innovatives Taktikspiel mit altbackener Nipponoptik.

**WERTUNG 81%**



## Shadow Hearts: Covenant

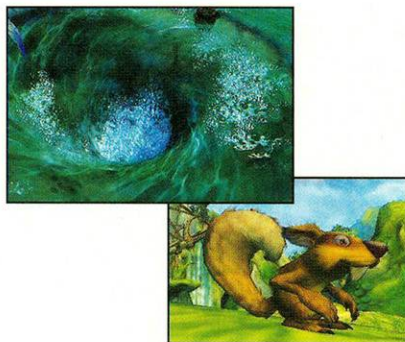


**W**ährend des Ersten Weltkrieges geht in einem alternativen Universum die absolute Post ab. Yuri hat eigentlich die Gabe, sich in jedes nur erdenkliche Höllenvieh zu verwandeln, wird aber von einer üblen Organisation davon abgehalten. Das bedeutet Krieg! Hilfe bekommt er von Karin, die ihre Fechtkunst durch Notenblätter verbessert; außerdem greift ihm der schrullige Puppenspieler Gepetto unter die Arme, der seine Marionetten mit Bildchen von nackten Muskelmännern upgradet. Verwirrend? Ayep! Stylish? Aber sicher! Daneben fällt vor allem das ungewöhnliche Kampfsystem ins Auge. Ihr habt die Möglichkeit, die Größe und Komplexität der "Angriffsleiste" zu



regeln. Schwierigere Einstellungen ergeben gleichzeitig gesteigerten Schaden. Nette Idee! (CS)

## Tak 2: Stab der Träume



**T**ak muss eine geheimnisvolle Prinzessin aus den Fängen eines noch geheimnisvolleren Entführers retten. Die Level in Tak 2 gestalten sich sehr verrückt und surreal. Die Traumsequenzen des Hauptcharakters wie auch die realen. Insgesamt wird aber mehr Abwechslung geboten als in Tak und die Macht des Juju. Was ältere Spieler noch immer stören wird, ist die Einfachheit des Leveldesigns. Tak 2 zielt klar auf eine sehr junge Käuferschicht ab. Echte Herausforderungen gibt es im Spiel nicht. Eine sehr interessante Sache ist die Tiermagie. Mit der kann sich euer Dreikäsehoch in bestimmten Momenten in ein Tier verwandeln. Doch



leider kann dieses Feature die Zielgruppe des kleinen Indianers auch nicht erweitern. (BS)

## Playboy: The Mansion



**K**ontakte sind alles" bringt das Spielziel auf den Punkt. Zu Beginn eurer Karriere startet ihr mit 100.000 Dollar, einem scharfen Bunny und einer handvoll Organisatoren in einer leeren Villa. Nun geht's los. Ihr müsst Personal einstellen (Redakteure, Fotografen, Modelle), um Artikel, Motive und Bilder für das Magazin zu sammeln, die Bude einrichten, usw. Im direkten Vergleich mit der Sims-Serie gestaltet sich Playboy: The Mansion aber als zu oberflächlich und platt. Die Wirtschaftsanteile stupsen die Möglichkeiten bloß an. Das Spiel ist und bleibt ein Markenprodukt, das Playboy-Fans sich sicher gerne kaufen können, doch wir wieder-



holen es noch einmal: Nackte Lowres-Texturen sehen nicht wirklich erotisch aus. (BS)

### GENRE-CHECKER

RPG  
80%

ADV GSK  
10% 10%

### KURZ + KNAPP

Vertrieb: Midway  
Hersteller: Nautilus  
Internet: www.midway.com  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1  
Sprache: deutsch USK: ab 12  
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

### SCHWIERIGKEITSGRAD

- + erstklassige Musik
- + spaßiges Kampfsystem
- + abgefreakte Story...
- ...die sicher nicht jedermanns Sache ist

### ALTERNATIVE

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

### FAZIT

Freakiges Abenteuer zur Zeit des Ersten Weltkrieges mit spaßigen Kämpfen.

**WERTUNG 87%**

### GENRE-CHECKER

JNR  
80%

ACT  
20%

### KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ  
Hersteller: Avalanche  
Internet: www.thq.de  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2  
Sprache: deutsch USK: ab 6  
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

### SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Humor
- + leicht zugänglich
- Alter 12+ ist unterfordert
- Geschichte wirkt halbherzig

### ALTERNATIVE

SpongeBob: Der Film THQ  
ca. 60 € Wertung: 78%

### FAZIT

Die Nickelodeon-Generation wird es lieben. Ältere Spieler sind unterfordert.

**WERTUNG 78%**

### GENRE-CHECKER

SIM  
70%

STG  
30%

### KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubisoft  
Hersteller: Cyberlore Studios  
Internet: www.ubisoft.de  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1  
Sprache: deutsch USK: ab 16  
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 60 €

### SCHWIERIGKEITSGRAD

- + gute Musik
- + Wirtschaftsanteile
- wenig Spieltiefe
- Grafik nicht optimiert

### ALTERNATIVE

Die Sims brechen aus EA  
ca. 60 € Wertung: 87%

### FAZIT

Für Hobbyökonomien mit Hang zu nackten Polygonen.

**WERTUNG 65%**



## Legend of Kay



**E**i guck e mal, e Kätzje aus Offebach! Mit *Legend of Kay* beehrt euch ein seltener Gast: Ein Spiel aus Deutschland. Gut gemacht, können wir sagen. Die Neon Studios liefern ein Jump'n'Run am Puls der Zeit. Kung Fu-Katze Kay muss sich dabei eines bösen Gorillagenerals erwehren, der zusammen mit einem Heer aus Ratten die kleine Insel Yenching aus dem friedlichen Dasein reißen will. Der Titel erinnert dabei sehr an Sonys Hausproduktionen *Sly Raccoon* oder *Ratchet & Clank*. Rätsleinlagen und Kämpfe erweisen sich als erstaunlich komplex und auch auf technischer Seite kann Kay gut mit der Konkurrenz mithalten. Wäre da nicht das permanente Ruckeln, was sich

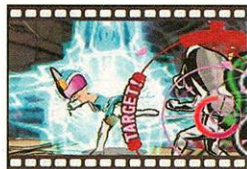


doch an vielen Stellen als störend erweist... (BS)

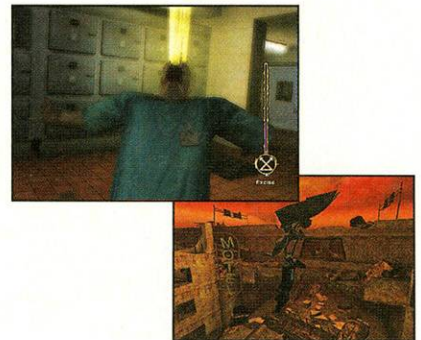
## Viewtiful Joe



**V**iewtiful Joe 2 ist seinem Vorgänger so ähnlich, dass man es auf einen flüchtigen Blick exakt für den gleichen Titel halten könnte. Ist es natürlich nicht, obwohl nahezu das gesamte Spiel unverändert übernommen wurde. Wie zuvor hüpfte ihr mit eurem Superhelden Joe durch 2D-Level mit 3D-Grafik, verkloppt massenweise Fieslinge und setzt eure VFX-Superkräfte ein: Zeitlupe, Mach Speed und Zoom sind auch in Teil zwei unverändert mit von der Partie. Neu im Bunde ist Joes Freundin Sylvia. Nicht nur, dass sie eine Schusswaffe trägt, die im Laufe des Spiels aufgewertet werden kann, nein, sie hat auch ihre eigene VFX-Kraft: Repeat. Eine Art Aufnahme-funktion, mit der ein Move dreimal wiederholt werden kann. (SRÖ)



## Constantine



**D**er Polygon-Dämonenjäger John Constantine hat das Flair von Max Payne und den Eifer eines Van Helsing. Wo aber war der Eifer der Entwickler? SCI ist eigentlich ein Laden, der mehr kann – ließe man ihnen nur mehr Zeit. *Constantine* bietet Stoff, nach dem jede Softwareschmiede lechzt. Da ist ein gebrochener Charakter, der eine spirituell veranlagte Frau vor Halbdämonen, zwielichtigen Engeln und letztlich des Satans Sohn schützen muss. Johns Beistand: Heilige Schrotflinten und Weihwasserbomben. Wenn Kugeln nicht genügen, murmelt der Kettenraucher Zauberkombi, die anhand von Tastenkombinationen entfesselt werden. SCI aber hat dieses Geschenk zum uninspirierten Schaulaufen gemacht. Ein Film wie *Constantine* kann man mit entsprechender Muse deutlich besser umsetzen. Typische Lizenzmalaise. (BS)

### GENRE-CHECKER

JNR 100% ACT 30%

### KURZ + KNAPP

Vertrieb: JoWood  
Hersteller: Neon Studios  
Internet: www.neonstudios.de  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1  
Sprache: deutsch USK: ab 12  
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

### SCHWIERIGKEITSGRAD

- + schönes Kampfsystem
- + kurze Ladezeiten
- + gelungenes Leveldesign
- deutliche Ruckler

### ALTERNATIVE

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

### FAZIT

Mögen die Neon Studios ein leuchtendes Vorbild für den deutschen Markt sein!

WERTUNG **82%**

### GENRE-CHECKER

ACT 60% BEU 20% JNR 20%

### KURZ + KNAPP

Vertrieb: Capcom  
Hersteller: Clover  
Internet: www.capcom-europe.com  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1  
Sprache: deutsch USK: ab 12  
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 60 €

### SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Sylvia als zweiter Charakter
- + höherer Rätselanteil
- + mehr Abwechslung
- ansonsten alles beim Alten

### ALTERNATIVE

Viewtiful Joe Capcom  
ca. 30 € Wertung: 87%

### FAZIT

Raider heißt jetzt Twix – sonst ändert sich nix.

WERTUNG **88%**

### GENRE-CHECKER

ACT 80% ADV 20%

### KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubisoft  
Hersteller: SCI  
Internet: www.ubisoft.de  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1  
Sprache: deutsch USK: ab 16  
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

### SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Charakter hat Charakter
- + aufregende Geschichte
- wirkt streckenweise sehr müde
- Steuerung sehr träge

### ALTERNATIVE

Van Helsing Vivendi  
ca. 60 € Wertung: 81%

### FAZIT

Wäre er namenlos, wir taufen ihn den müden Max van Helsing.

WERTUNG **71%**



## EyeToy Antigrav



Ihr steuert den Hoverboarder eurer Wahl durch die riesigen Areale und versucht, in der Menge an alternativen Pfaden die Übersicht zu behalten. Die Steuerung wird mit euren Kopf bewerkstelligt, wobei ein ruckartiges Anheben eurer Birne einen Sprung einleitet und ein rasches Ducken euren Boarder zum Abtauchen veranlasst. Eure Arme verwendet ihr, um auf den in der Arena verteilten "Schienen" Bonussymbole abzuklatschen und in der Luft ordentlich Schwung für ein paar Tricks zu holen. Alles in allem eine feine Sache; vor allem die Steuerung hätte man kaum besser hinkriegen können. Leider beschränken sich die Tricks jedoch auf generisches "Rumrollen"



und auch die Streckenwahl ist mit fünf Kursen ein wenig auf der fettarmen Seite. (CS)

## EyeToy: Monkey Mania



Unterstützung für eure Kamera! Nachdem die Welt sich ein wenig von der allgemeinen EyeToy-"Oh, mein Gott, ich bin im Fernsehen! -Hysterie erholt hat, rückt Sony nach und nach mit weiteren Spielen raus. EyeToy: Monkey Mania bedient dabei die etwas jüngere Fraktion unter den Bewegungsfetischisten. Der kleine Affe aus dem Spiel Ape Escape schlittert von einem Desaster ins nächste und muss von euch vor seinen selbstzerstörerischen Impulsen bewahrt werden. Da wird das Äffchen z.B. mit hektischem Handgewedel aus einem Eisblock befreit oder mit Boxhieben vor üblen Feinden verteidigt. Ein paar nette Neuerungen sind auch mit dabei, etwa, die Idee, mit Händen und Kopf eine Brücke über einem Abgrund zu formen. Na ja. (CS)



## Shaun gibt's was zu gewinnen!

In Zusammenarbeit mit Universal Home verlosen wir **zwei Mal den Film Shaun of the Dead** und **zwei exklusive Shaun-Shirts**. Um einen der Preise abzugreifen, müsst ihr nur wissen, wie Simon Peggs nächster Streich heißen soll. Einen Tipp geben wir euch: Die Antwort findet ihr im Heft.

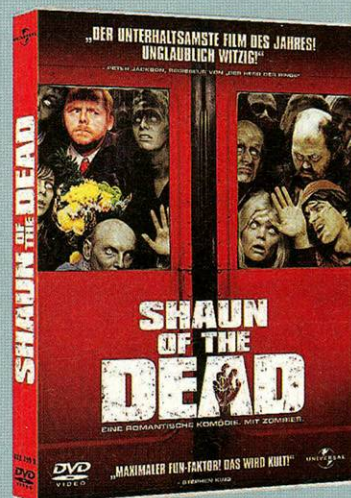
Die richtige Antwort bitte per Postkarte an:

BriStein Verlag GmbH  
**Shaun of the Dead**  
Kantstr. 5-13  
44867 Bochum

oder per E-Mail an  
posthuetten@bristein.com

Einsendeschluss ist der  
10. Juni 2005.

**Viel Glück**



### GENRE-CHECKER

SPS  
60%

GSK  
40%

### KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sony  
Hersteller: Harmonix  
Internet: [www.playstation2.de](http://www.playstation2.de)  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4  
Sprache: deutsch USK: ohne  
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

### SCHWIERIGKEITSGRAD

- + gelungene Steuerung
- + feines Fluggefühl
- + viele alternative Routen
- ...aber nur fünf Strecken

### ALTERNATIVE

Sega Superstars  
ca. 40 € Wertung: 82%

### FAZIT

Klasse Gefühl und gute Spielidee, leider mit zu wenigen Strecken und faden Tricks.

**WERTUNG 77%**

### GENRE-CHECKER

GSK  
100%

### KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sony  
Hersteller: Sony  
Internet: [www.playstation2.de](http://www.playstation2.de)  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4  
Sprache: deutsch USK: ohne  
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 50 €

### SCHWIERIGKEITSGRAD

- + + Nachschub für die Kamera
- + + nette neue Ideen...
- - ...die leider in der Unterzahl sind
- - wird schnell fad

### ALTERNATIVE

EyeToy Play 2  
ca. 60 € Wertung: 88%

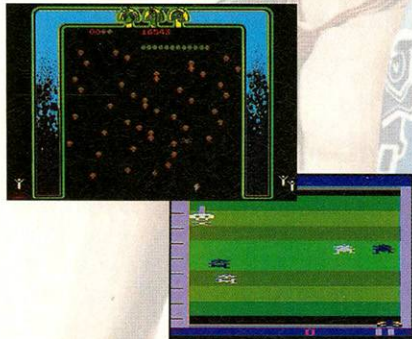
### FAZIT

Mhm... EyeToy mit Affen. Na ja.

**WERTUNG 60%**



## Atari Anthology



**H**ier gibt's ordentlich Klassiker wie *Asteroids*, *Battlezone*, *Missile Command*, *Pong*, *Gravitar*, *Millipede*, *Super Breakout*, *Off the Wall*, *Blackjack*, *Desert Falcon*, *Steeplechase* oder *Sprintmaster* plus 73 weitere Oldies auf die Ohren. Na klar, der Grafikchip der Konsole nimmt sich mal spontan frei und der Soundchip macht Ferien, doch es macht einfach Spaß, sich durch ein historisches Spielewerk zu klicken. Man muss aber ganz klar sagen, dass Spiele kein Wein sind. Die Branche entwickelt sich rasend schnell und entsprechend Retro-behaftet sollte man sein, um an solch einer Oldiesammlung Spaß zu haben. Die Automatenhits von gestern sind eben doch was für Game-Archäologen, die



auch mal gerne über den Grafik-overkill anno '05 meckern. (BS)

## KOF: Maximum Impact



**E**s ist meist ein gewagter Schritt, denn er gelingt nicht immer. Neuster Vertreter der "wir hüpfen von 2D in 3D" ist Flashpoints *King of Fighters: Maximum Impact*. Hier hat's geklappt. Problematisch ist bei *Maximum Impact* eher die schlechte Balance der Kämpfer. Es passiert nicht selten, dass selbst gebrechliche Anfänger mit einigen Charakteren Combos hinlegen, die den erfahrenen Gegner in Grund und Boden hämmern. So fehlt dann jede Gelegenheit, wieder ins Spiel zurückzufinden. Im Vergleich mit den Referenzen, wie *Tekken* oder *Soul Calibur* hat *Maximum Impact* ebenfalls nichts zu melden. Vor allem den Animationen merkt man an, dass die Serie aus der 2D-Welt kommt. Vielleicht beim nächsten Mal. (BS)



## Rumble Roses



**K**onami macht mit *Rumble Roses* das, was Ubisoft mit *Playboy: The Mansion* verpasst hat. Wenn man schon gezielt mit schlüpfrigen Szenen auffallen will, sollte man schon eine vernünftige Grafik bieten. Leider sind aber auch bei *Rumble Roses* die digitalen Modelle ansehnlicher als die Grafik des Spiels. Die ist zwar nicht schlecht, wird den Damen aber nicht gerecht. Ja, es ist leider so: Der Titel ist mehr polygonale Fleischschau als Spiel. Das passiert alles unter dem Deckmantel eines Wrestlingspiels, das vom Gameplay her ordentlich ist. Doch wer sich fragen lassen muss, warum dass mit vollbusigen Frauen sein muss, sollte auch ehrlich antworten. Also, lasst's im Ring ordentlich wackeln, Jungs. (BS)



### GENRE-CHECKER

ACT  
100%

### KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari  
Hersteller: Atari  
Internet: [www.atari.de](http://www.atari.de)  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2  
Sprache: deutsch USK: ohne  
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

### SCHWIERIGKEITSGRAD

- + viele Klassiker
- + Retro-Gefühl
- auch viel Füllmaterial
- schnell ausgeschöpft

### ALTERNATIVE

Midway Arcade Classics Midway  
ca. 20 € Wertung: 66%

### FAZIT

Lässt die alten Zeiten noch mal auferstehen.

WERTUNG **62%**

### GENRE-CHECKER

BEU  
100%

### KURZ + KNAPP

Vertrieb: Flashpoint  
Hersteller: SNK  
Internet: [www.flashpoint.de](http://www.flashpoint.de)  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2  
Sprache: deutsch USK: ab 12  
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

### SCHWIERIGKEITSGRAD

- + 2D zu 3D hat geklappt
- + netter Storymodus
- unausgewogene Kämpferriege
- Animationen wirken steif

### ALTERNATIVE

Tekken 4 Sony  
ca. 60 € Wertung: 88%

### FAZIT

3D ist nicht gleich 3D. Die Feinheiten wollen hier noch nicht so ganz.

WERTUNG **69%**

### GENRE-CHECKER

BEU  
50%

ACT  
50%

### KURZ + KNAPP

Vertrieb: Konami  
Hersteller: Konami  
Internet: [www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com)  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4  
Sprache: deutsch USK: ab 12  
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

### SCHWIERIGKEITSGRAD

- + gutes Wrestlingspiel
- + attraktive Kämpferinnen
- + viele Kostüme
- reduziert sich oft selbst

### ALTERNATIVE

WWE Smackdown vs. Raw THQ  
ca. 60 € Wertung: 90%

### FAZIT

Mädels, Schlamm und Wrestling – kann gut schmecken, wenn man Appetit hat.

WERTUNG **72%**



## Blood Will Tell

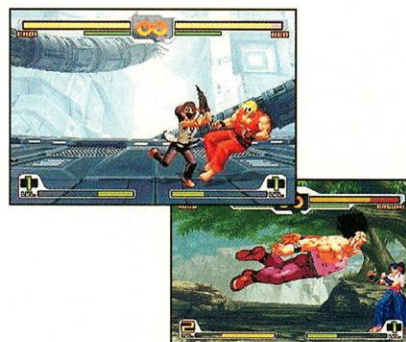


**E**s kommt nicht alle Tage vor, dass einem Dämon 50 Körperteile klauen. Da eine polizeiliche Anzeige dem Schwertkämpfer Hyakkimaru nicht viel bringen würde, macht sich der Recke samt Prothesen auf, sein Eigentum wiederzubekommen. Die Geschichte stammt übrigens auch vom Astroboy-Schöpfer Tezuka Osamu, ist aber deutlich heftiger inszeniert. Am Arm hat Hyakkimaru etwa ein Maschinengewehr, im Bein einen Raketenwerfer. Die braucht er auch dringend, denn die Gegnerschaft besteht aus allerlei widerlichem Abschaum, der sich aus Zombiehunden, Skeletten und Dämonen zusammensetzt. Richtig Spaß machen die Bosskämpfe, da ihr mächtige Combos einsetzen könnt, die klasse choreo-



graphiert wurden. Spaßbremse ist der Sidekick Dororo, der stressige Hüpfpassagen lösen muss. (BS)

## SNK vs. CAPCOM



**H**u-ha! Mal wieder ein 2D-Klopper. Wer sich nichts aus ein wenig angestaubter Grafik und zwei leicht ausgelutschten Lizenzen macht, freut sich über die Möglichkeit, mit Earthquake den Betonschnitt von Guile abzuknicken. Leider haben es nicht alle typischen Kämpfer geschafft und wurden stattdessen durch weniger bekannte Figuren ersetzt, von denen eine aussieht wie Alice Cooper auf Wachstumshormonen. Teilweise wurde bei der Darstellung ein klein wenig übertrieben, was sich vor allem in Guiles Landeplattform und den Rottweiler-Umfang Beinen von Chun-Li zeigt. Sehr unfein sind die Bosskämpfe, da sich die Obergegner in der Regel darauf beschränken, nicht sehr gut, dafür aber sehr unfair zu



kämpfen. Ansonsten Altbekanntes: Flüssige Animationen, detailarme Hintergründe und Onlinespiel. (CS)

## Sonic Mega Collection



**Z**um größten Teil stimmt die Sonic Mega Collection Plus mit der nicht ganz so umfangreichen, zwei Jahre alten GameCube-Version überein. In der Plus-Version könnt ihr zu jedem Zeitpunkt im Spiel speichern und dort später wieder fortsetzen, was schon ein bisschen was von Cheaten hat. Große Ärgernisse macht die PAL-Umsetzung: Die US-Version kostet 20 Dollar, die deutsche hingegen 50 Euro. Die GameCube-Version konnte man dank 60 Hz-Umschaltung auf Originalgeschwindigkeit bringen, die PS2-Fassung läuft hingegen deutlich langsamer. Bei einem Spiel, das so auf Speed ausgerichtet ist, gleich doppelt ärgerlich. Und schließlich bekam die Plus-Version eine USK-Einstufung ab 12 Jahren, während die GameCube-Version ohne Altersbeschränkung erhältlich ist. Es gibt Dinge, die muss man nicht verstehen, da die Spiele damals nicht auf ein solches Speichersystem ausgelegt waren. (SRÖ)

### GENRE-CHECKER

ACT  
100%

### KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sega  
Hersteller: Red Entertainment  
Internet: www.atari.de  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1  
Sprache: deutsch USK: ab 12  
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

### SCHWIERIGKEITSGRAD

- + coole Inszenierung
- + klasse Combos
- alles graubraun
- Kollisionsfehler

### ALTERNATIVE

Way of the Samurai 2 Capcom  
ca. 60 € Wertung: 78%

### FAZIT

Verrückte Japankost für Freunde von noch verrückteren Helden.

**WERTUNG 76%**

### GENRE-CHECKER

BEU  
100%

### KURZ + KNAPP

Vertrieb: Capcom  
Hersteller: Ignition  
Internet: www.capcom-europe.com  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2  
Sprache: deutsch USK: ab 12  
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

### SCHWIERIGKEITSGRAD

- + flüssig
- + Retrocharme
- unfaire Bosse
- ausgelutsch

### ALTERNATIVE

KoF: Maximum Impact Capcom  
ca. 60 € Wertung: 69%

### FAZIT

Prügler der alten Schule freuen sich. Der Rest... zuckt mit den Schultern.

**WERTUNG 63%**

### GENRE-CHECKER

JNR  
70%

GSK  
30%

### KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sega  
Hersteller: Sonic Team  
Internet: www.sega-europe.com  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2  
Sprache: englisch USK: ab 12  
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 50 €

### SCHWIERIGKEITSGRAD

- + umfangreich
- + schicke Präsentation
- teurer als US-Version
- miese PAL-Anpassung

### ALTERNATIVE

Sonic Heroes Sega  
ca. 30 € Wertung: 90%

### FAZIT

Schlampige PAL-Version einer ansonsten guten Retro-Sammlung.

**WERTUNG 71%**



## Alarm für Cobra 11 Vol. 2

**GENRE-CHECKER**

RSP 60% ACT 40%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: RTL  
 Hersteller: RTL  
 Internet: www.rtl.de  
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1  
 Sprache: deutsch USK: ab 12  
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- + die Lizenz
- + gute Präsentation
- gnadenloser Ausverkauf...
- ...Gameplay leidet darunter

**ALTERNATIVE**

Alarm für Cobra 11 RTL  
 ca. 20 € Wertung: 65%

**FAZIT**

Spiele zu RTL-Serien? Na ja, es ist ja kein GZSZ.

**WERTUNG 67%**

## Altered Beast

**GENRE-CHECKER**

BEU 100%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: Sega  
 Hersteller: Sega  
 Internet: www.sega.de  
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1  
 Sprache: deutsch USK: ab 18  
 Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- + ordentlich was auf die Nuss
- + gutes Remake des Originals
- + coole Verwandlungen
- technisch nicht zeitgemäß

**ALTERNATIVE**

Bloody Roar 4 Konami  
 ca. 60 € Wertung: 63%

**FAZIT**

Erinnert stark an Bloody Roar, ist aber deutlich besser.

**WERTUNG 78%**

## Astroboy

**GENRE-CHECKER**

ACT 70% ADV 30%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: Sega  
 Hersteller: Sega  
 Internet: www.sega-europe.com  
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1  
 Sprache: deutsch USK: ab 6  
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- + 60 Hz-Modus
- böse Clippingfehler
- nervige Dialoge
- teils völlig chaotisch

**ALTERNATIVE**

Harry Potter: Askaban EA  
 ca. 60 € Wertung: 79%

**FAZIT**

Inhaltlich für junge Spieler. Technisch für keine Altersgruppe geeignet.

**WERTUNG 56%**

## Battle Construction Vehicles



**GENRE-CHECKER**

BEU 80% ACT 20%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: THQ  
 Hersteller: Artdink  
 Internet: www.thq.de  
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2  
 Sprache: deutsch USK: ab 6  
 Eingewöhnung: sofort Preis: 20 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- Steuerung outta Space
- technisch aus Somalia
- kurz wie ein Smart
- Der Spielspaß ist irgendwie...weg

**ALTERNATIVE**

Twisted Metal Sony  
 ca. 30 € Wertung: 85%

**FAZIT**

Wenig Spaß für wenig Geld. Lasst's bleiben.

**WERTUNG 26%**

## Death by Degrees

**GENRE-CHECKER**

ACT 70% BEU 30%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: Sony  
 Hersteller: Namco  
 Internet: www.playstation.com  
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1  
 Sprache: deutsch USK: ab 18  
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 16 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- + tolle Grafik
- Steuerung ist Terror
- wird sehr schnell langweilig
- Präsentation ist Murks

**ALTERNATIVE**

Tekken 4 Sony  
 ca. 60 € Wertung: 88%

**FAZIT**

Tekken-Nina solo. Dabei ist sie tief gefallen.

**WERTUNG 62%**

## Gadget & the Gadgetinis

**GENRE-CHECKER**

JNR 100%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: Flashpoint  
 Hersteller: Hip Interactive  
 Internet: www.flashpoint.de  
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1  
 Sprache: deutsch USK: ab 6  
 Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- + lustiger Charakter
- völlig überzeichnet
- man pfeift pausenlos die Melodie
- überflüssig

**ALTERNATIVE**

3 Engel für Charlie: Volle Power Ubisoft  
 ca. 30 € Wertung: 27%

**FAZIT**

Gadget verliert stetig an Popularität. Bei solcher Software kein Wunder.

**WERTUNG 30%**



## Garfield



## Junior Board Games

## Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse

**GENRE-CHECKER**

JNR 50% ACT 50%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: Flashpoint  
 Hersteller: Hip Interactive  
 Internet: www.flashpoint.de  
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1  
 Sprache: deutsch USK: ab 6  
 Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- + viel Lasagne
- leider wenig Gameplay
- noch weniger Sinn
- mieser als der Film

**ALTERNATIVE**

Eine Lasagne vom Italiener Um die Ecke  
 ca. 6 € Wertung: 100%

**FAZIT**

Ein Tiefpunkt der versoffenen Filme.

**WERTUNG 21%**

**GENRE-CHECKER**

GSK 100%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: THQ  
 Hersteller: Midas Interactive  
 Internet: www.thq.de  
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4  
 Sprache: deutsch USK: ohne  
 Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 20 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- + alle relevanten Gesellschaftsspiele
- KI unglaublich
- dilettantisch umgesetzt
- wer braucht's?

**ALTERNATIVE**

Sämtliche Brettspiele Im Schrank  
 umsonst Wertung: spaßig

**FAZIT**

Brettspielsammlung, die hinten und vorne nix taugt.

**WERTUNG 30%**

**GENRE-CHECKER**

Adv 40% JNR 30% ACT 30%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: Activision  
 Hersteller: Amaze  
 Internet: www.activision.de  
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1  
 Sprache: deutsch USK: ab 12  
 Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 50 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- + gute Präsentation
- + abwechslungsreich
- sehr kurz
- sehr einfach

**ALTERNATIVE**

Harry Potter: Askaban EA  
 ca. 60 € Wertung: 80%

**FAZIT**

Kurzes, aber unterhaltsames Abenteuer für jüngere Spieler.

**WERTUNG 70%**

## Nanobreaker

## Neo Contra

## Samurai Warriors Xtreme Legends

**GENRE-CHECKER**

ACT 100%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: Konami  
 Hersteller: Konami  
 Internet: www.konami-europe.com  
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1  
 Sprache: englisch USK: ab 16  
 Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- + schöne Schlagcombos
- + gute Lichteffekte
- eintönig
- mäßige Grafik

**ALTERNATIVE**

Castlevania: Lament of Innocence Konami  
 ca. 60 € Wertung: 89%

**FAZIT**

Es hat sich recht schnell ausgeschnitzelt.

**WERTUNG 66%**

**GENRE-CHECKER**

ACT 100%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: Konami  
 Hersteller: Konami  
 Internet: www.konami-europe.com  
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2  
 Sprache: deutsch USK: ab 16  
 Eingewöhnung: 45 Min. Preis: ca. 60 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- + schöne Bosskämpfe
- + Sprung in 3D geglückt
- Grafik geht unter
- lange Einspielzeit

**ALTERNATIVE**

Metal Slug 3 Flashpoint  
 ca. 30 € Wertung: 80%

**FAZIT**

Schnelles Ballern mit einem Hauch von Retro.

**WERTUNG 73%**

**GENRE-CHECKER**

ACT 80% STG 20%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: THQ  
 Hersteller: Koei  
 Internet: www.thq.de  
 Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2  
 Sprache: deutsch USK: ab 12  
 Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- + viel Action
- + DPL II-Sound
- + ähnelt Dynasty Warriors...
- ...teils zu sehr

**ALTERNATIVE**

Dynasty Warriors 4 Koei  
 ca. 60 € Wertung: 72%

**FAZIT**

Trotz viel Action und Ideen leidet doch die Individualität.

**WERTUNG 75%**



## Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus

**GENRE-CHECKER**

ACT 70% BEU 30%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: Konami  
Hersteller: Konami  
Internet: [www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com)  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4  
Sprache: deutsch USK: ab 12  
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- + endlich ein Vier-Spieler-Modus
- + gute Grafik
- brotlose KI
- üble Steuerung

**ALTERNATIVE**

Teenage Mutant Ninja Turtles Konami  
ca. 40 € Wertung: 61%

**FAZIT**

Leider nur minimal besser als der Vorgänger.

**WERTUNG 64%**

## The Seed: Warzone

**GENRE-CHECKER**

STG 100%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: THQ  
Hersteller: Artdink  
Internet: [www.thq.de](http://www.thq.de)  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1  
Sprache: deutsch USK: ab 6  
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 20 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- + schöner Editor
- schnell langweilig
- Präsentation schwach
- wenig Aktionsmöglichkeiten

**ALTERNATIVE**

Worms 3D Sega  
ca. 60 € Wertung: 89%

**FAZIT**

Das war nichts. Strategie ist das sieht nicht.

**WERTUNG 56%**

## UEFA Champions League 2004-2005

**GENRE-CHECKER**

SPS 80% SIM 20%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: EA  
Hersteller: EA Sports  
Internet: [www.electronic-arts.de](http://www.electronic-arts.de)  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4  
Sprache: deutsch USK: ohne  
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 60 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- + Story-Modus sehr unterhaltsam
- + neuen Standartmöglichkeiten
- + super Präsentation
- Fußball und kein Ende

**ALTERNATIVE**

FIFA 2005 EA  
ca. 60 € Wertung: 84%

**FAZIT**

Ein leicht verbessertes FIFA 2005 mit Vereinsmannschaften.

**WERTUNG 84%**

## War Chess

**GENRE-CHECKER**

STG 100%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: Vitrex  
Hersteller: XS Games  
Internet: [www.xsgames.biz](http://www.xsgames.biz)  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2  
Sprache: deutsch USK: ab 12  
Eingewöhnung: 15 Min. Preis: ca. 20 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- + verrücktes Setting für Schach
- kein Tutorial
- wenig Optionen
- Züge nicht revidierbar

**ALTERNATIVE**

Dynasty Tactics 2 Koei  
ca. 30 € Wertung: 78%

**FAZIT**

Trotz neuem Setting eher ein klaglicher Schachvertreter.

**WERTUNG 42%**

## Winnie Puuhs Kunterbunte Abenteuer

**GENRE-CHECKER**

ADV 100%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: Ubisoft  
Hersteller: Phoenix  
Internet: [www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de)  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4  
Sprache: deutsch USK: ohne  
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- + sympathische Figuren
- + für Kinder ideal...
- ...für andere nix
- kurz

**ALTERNATIVE**

Tak 2: Der Stab der Träume THQ  
ca. 60 € Wertung: 72%

**FAZIT**

Wer das hier lesen kann, ist schon zu alt.

**WERTUNG 43%**

## Yu-Gi-Oh! Kapselmonster Kolosseum

**GENRE-CHECKER**

STG 100%

**KURZ + KNAPP**

Vertrieb: Konami  
Hersteller: Konami  
Internet: [www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com)  
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4  
Sprache: deutsch USK: ab 6  
Eingewöhnung: 30 Min. Preis: ca. 60 €

**SCHWIERIGKEITSGRAD**

- + gute Portierung als Brettspiel
- + viele taktische Möglichkeiten
- nur für harte Fans
- wirre Kämpfe

**ALTERNATIVE**

Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses Konami  
ca. 30 € Wertung: 57%

**FAZIT**

Wie so oft bei den Yu-Gi-Oh-Spielen: Nicht-Fans werden es nicht verstehen.

**WERTUNG 70%**



# PFLICHTLEKTÜRE FÜR KONSOLEROS!



**News, Tests,  
Lösungen, Cheats,  
Features, Hardware,  
charts, Gewinnspiele**

**JETZT IM  
HANDEL!**



# ALIEN VS. PREDATOR

## Extreme Editon

### Kampf der Giganten, tief unterm Eis...

**K**ommunikationswissenschaftler und Sozialpädagogen wird freuen, was Arnold Schwarzenegger und Danny Glover noch nicht wussten: Auch einem Predator kann durch gutes Zureden einiges seiner Aggression genommen werden. Das will der englische Regisseur Paul Anderson zumindest dem geneigten Cineasten vermitteln.

#### Wie ein Comic

Vor allem Spielefans werden sich einen Film im Stile von Monoliths *Alien vs. Predator*-Titel gewünscht haben. Anderson (*Resident Evil*, *Resident Evil Apokalypse*) wandte sich aber den Comics zu. Dort kämpfen keine Colonialmarines, sondern zeitgenössische Menschen mit/gegen Predatoren und Aliens. Im Film finden die Satelliten eines Millionärs ungewöhnliche Energieaktivitäten unter dem Eis der Antarktis. Ein Team von Söldnern und Wissenschaftlern soll dem Phänomen auf den Grund gehen. Was die armen Wichte nicht wissen: Sie wurden angelockt, um zum Ausbrüten von Aliens herzuhalten. Die Pyramide unter dem Eis ist eine "Coming in Age"-Stätte für Jung-Predatoren. Die sollen dort erste Kampferfahrung gegen Aliens sammeln. So kommt es auch zu sehr sehenswerten Kämpfen zwischen den beiden Spezies. Die Balgereien zwischen dem Großwildjäger und den kreischenden Aliens kommt aber insgesamt zu kurz. Schade, denn Kulisse und Kostüme passen, ja, sie

stimmen bis ins Detail. Die dunklen Gänge des Bauwerks sind zumindest für Gigers Aliens ideal. Die Predator-Fraktion kann dort aber kaum ihre Vorteile von großer Beweglichkeit ausspielen. Das nimmt ihnen etwas von ihrer einstigen Bedrohlichkeit. Die Allianz zwischen einer Frau und einem Predator ist aber sicher ungewollt komisch. Der Fakt, dass der Predator Respekt vor jeder Spezies hat, die einen guten Kampf liefert, ist sicher korrekt umgesetzt, doch muss der einst erbarmungslose Jäger deswegen gleich zum handzahn Kumpel werden, der streckenweise wie ein Taubstummer wirkt? Anderson hat sich dabei zwar wie erwähnt an die Comic-Vorgaben gehalten, doch ob das die richtige Wahl war?

#### Saubere Technik

Die Extreme-Fassung liegt als Doppel-DVD vor und bietet einen alternativen Anfang, der



Sanaa Lathan (l.) ist die **menschliche Heldin** des Films und kämpft mit den Aliens.



Wenn das **rote Licht** angeht, ist meist schon eine Rakete unterwegs. Dumm gelaufen, für das Ziel.

aber auch nichts Neues zu Tage bringt. Bild und Ton der Scheibe sind kritiklos. Die Zusatzinfos beschränken sich auf Kommentare (unter anderem ein enthusiastisches Plädoyer Andersons für die beiden Franchises) und interessante Einblicke in die Produktion der Spezialeffekte. (BS)



Da brennt was, doch der **Brandstifter** wird schnell erledigt.



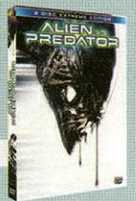
Mit dem Predator ist **nicht gut Kirschen** essen. Wenn er sauer wird, kracht's.



Charakteristisch: Wenn der Predator sich dreht, fliegen **die Dreads** durch die Luft.

#### KURZ + KNAPP

|             |                    |
|-------------|--------------------|
| DT:         | Alien vs. Predator |
| Vertrieb:   | Fox Home           |
| Internet:   | www.fox.de         |
| Land:       | USA                |
| Jahr:       | 2004               |
| Genre:      | Action             |
| Länge:      | ca. 96 Min.        |
| Preis:      | ca. 20 €           |
| Erhältlich: | 21.04.2005         |



#### REGIE

Paul W. Anderson

#### DARSTELLER

Lance Hendrikson, Raoul Bova, Sanaa Lathan

Bild: 16:9 Ton: dts FSK: 16

|         |  |
|---------|--|
| Film:   |  |
| Bild:   |  |
| Ton:    |  |
| Extras: |  |

#### FAZIT

Cooler Actionfilm, der Spielefans aber ein wenig enttäuschen wird.

**GESAMT**



# DER UNTERGANG

**D**ie Jahrtausendwende schien der Startschuss für objektivere Filmproduktionen über das Dritte Reich zu sein. Erst recht, wenn sie aus Deutschland kamen. Oliver Hirschbiegels *Der Untergang* ist der vorläufige Höhepunkt dieser Periode. In Los Angeles knapp an einem Oscar vorbeigeschossen, erntete das Drama im Führerbunker ähnlich viel Kritik wie klangvolles Lob. Fakt ist, Bruno Ganz mimt Adolf Hitler so glaubwürdig, wie niemand zuvor. Der Film über die letzten Tage des Reiches ist packend, schauspielerisch tadellos und das, ganz ohne belehren zu wollen. Wenn Magda Goebbels ihre Kinder per Zyankali vergiftet, der völlig realitätsferne Führer vor seinen Generälen ausrastet oder das sinnlose Sterben inmitten Berlins sichtbar wird, werden

die letzten Stunden von Nazi-Deutschland greifbar. Für eine deutsche Produktion ist das Bild erstaunlich fehlerfrei. Auch der Sound, der vor allem bei den Kampfszenen zeigt, was er kann, überzeugt. Das Bonusmaterial ist vor allem für historisch Interessierte sehr empfehlenswert. (BS)



Bruno Ganz spielt **Adolf Hitler**. Der Schweizer Charaktermimist ist die Idealbesetzung.

## KURZ + KNAPP

OT: *Der Untergang*  
Vertrieb: Highlight Video  
Internet: [www.highlightvideo.de](http://www.highlightvideo.de)  
Land: D  
Jahr: 2004  
Genre: Drama  
Länge: ca. 189 Min.  
Preis: ca. 20 €  
Erhältlich: Jetzt!



## REGIE

Oliver Hirschbiegel

## DARSTELLER

Bruno Ganz, Alexandra Maria Lara, Justus von Dohnanyi

Bild: 16:9 Ton: dts FSK: 12

Film:   
Bild:   
Ton:   
Extras:

## FAZIT

Beeindruckendes und überzeugendes Werk über die letzten Tage Hitlers.

## GESAMT

# SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW

**K**erry Conran, ein einst fleißiger Student, bastelte vier Jahre an einer sechsmünütigen CGI-Sequenz, die die Grundidee des Films *Sky Captain* war. Investoren waren begeistert und statteten den jungen Mann mit 70 Millionen Dollar aus. Dafür wurden Angelina Jolie und Jude Law engagiert, die in einer komplett digitalen Welt im Stile der 30er Jahre den verrückten Dr. Totenkopf jagen. Der Bösewicht entführte namhafte Wissenschaftler und legt

halb New York mit Riesenroboter in Schutt und Asche. Filmisch ein Mix aus *Metropolis* und *Buck Rogers*, optisch schon fast Kunst. Die Story ignorierend, kann man sich bestens an den Bildern erfreuen. Beeindruckend. Gleiches gilt für den Ton. Die vielen Actionszenen in der Luft sorgen für ein herrlich räumliches Filmvergnügen. Neben dem original sechs Minutenfilmchen gibt's noch enttäuschende Kommentare und ein langes Making of. (BS)



Der **Sky Captain** (Jude Law) kann New York erstmal retten. Doch der Bösewicht plant Neues.



Kostüme, CGI-Effekte und Filter schaffen ein **neuartiges Bild**, das Wirkung erzielt.

## KURZ + KNAPP

OT: *Sky Captain and the World of Tomorrow*  
Vertrieb: Paramount Home  
Internet: [www.paramount.de](http://www.paramount.de)  
Land: USA/GB/I  
Jahr: 2004  
Genre: Action  
Länge: ca. 106 Min.  
Preis: ca. 20 €  
Erhältlich: 21.04.2005



## REGIE

Kerry Conran

## DARSTELLER

Angelina Jolie, Jude Law, Gwenth Paltrow

Bild: 16:9 Ton: FSK: 12

Film:   
Bild:   
Ton:   
Extras:

## FAZIT

CGI-Kunst mit durchgeknallter Sci-Fi-Action. Empfehlung!

## GESAMT



# COLLATERAL

**M**ichael Mann beweist einmal mehr sein Gespür für wirkungsvolle Bilder. In *Collateral* inszeniert er die Begegnung zweier völlig unterschiedlicher Männer. Der eine (Tom Cruise) ist ein Auftragskiller, der andere (Jamie Foxx) ein träumerischer Taxifahrer. Letzterer gibt den ahnungslosen Killerchauffeur für eine Nacht. Bis er hinter die Motive seines Fahrgastes kommt. Ein Film voller Wendungen, der mehr und mehr zum Psycho-Schach wird. Klasse. Die Szenerie ist sehr dunkel, gepaart mit den Lichtern der Großstadt und einem Rausch-

filter wirkt das Bild sehr surreal. Passt so aber hervorragend zur Thematik. Teils ist das Bild etwas nebelig, wird aber zu keinem Zeitpunkt unscharf. Der Ton gibt die Umgebungsgeräusche der Stadt wunderbar wieder, schwächelt aber bei den Höhen etwas. Hier hätte man durchaus noch was verbessern können. Neben einem langen Making of gibt's noch geschnittene Szenen mit Kommentar, Aufnahmen der Proben, Regiekommentare, Features zu den Spezialeffekten. Super Film mit gelungener Technik. (BS)



Träumerisch, aber erfolglos. Der **Taxifahrer Max** ahnt noch nicht, was auf ihn zukommt.



Tom Cruise als **eiskalter Killer** und Zyniker, der in dieser Nacht fünf Ziele zu erledigen hat.

## KURZ + KNAPP

OT: Collateral  
Vertrieb: Paramount Home  
Internet: www.paramount.de  
Land: USA  
Jahr: 2004  
Genre: Drama  
Länge: ca. 115 Min.  
Preis: ca. 20 €  
Erhältlich: Jetzt!



### REGIE

Michael Mann

### DARSTELLER

Tom Cruise, Jamie Foxx, Jada Pinket Smith

Bild: 16:9 Ton: FSK: 16

Film:   
Bild:   
Ton:   
Extras:

### FAZIT

Fesselndes Katz und Maus-Drama mit einem graumeliertem Cruise.

### GESAMT



# OCEAN'S TWELVE

**N**ach Elf kommt Zwölf, das weiß auch Starregisseur Steven Soderbergh. Die Fortsetzung der spaßigen Gangsterkomödie *Ocean's Eleven* bietet wieder ähnlich viele Stars und eine ähnlich amüsante Story mit vielen Wendungen. Diesmal ist das gut aussehende Ensemble in Amsterdam, Paris und Rom zugange, um nationale Kunst- und Schmuckschätze aus bestens bewachten Asservaten wie dem Louvre zu stibitzen. Dabei ist dem diebischen Dutzend aber eine attraktive Europol-Agentin auf den

Fersen. Ein idealer Pärchenfilm, denn optisch ist für beide Seiten was dabei. Für die Damen Clooney und Pitt, für die Herren Roberts und Zeta-Jones. Das Bild der Komödie ist absolut sauber. Zur Perfektion fehlt zwar noch eine Kleinigkeit, doch wir haben nichts auszusetzen. Die Extras legen das Augenmerk auf Kommentare. Die beiden Features beleuchten die Hintergründe des Films. Zusätzlich gibt's noch einige Trailer zu sehen. Wir können *Ocean's Twelve* nur empfehlen. (BS)



Gauner **Brad Pitt** mit Europol-Agentin Catherine Zeta-Jones im Gespräch.



Lagebesprechung in Chicago. Wie soll das **große Ding** nun ablaufen?

## KURZ + KNAPP

OT: Ocean's Twelve  
Vertrieb: Warner Home  
Internet: www.warnerhome.de  
Land: USA  
Jahr: 2004  
Genre: Komödie  
Länge: ca. 125 Min.  
Preis: ca. 20 €  
Erhältlich: 12.04.2005



### REGIE

Steven Soderbergh

### DARSTELLER

Brad Pitt, George Clooney, Julia Roberts

Bild: 16:9 Ton: FSK: 6

Film:   
Bild:   
Ton:   
Extras:

### FAZIT

Gelungene Fortsetzung der Star besetzten Krimikomödie.

### GESAMT





# DIE UNGLAUBLICHEN

**D**ie Zeit der Superhelden ist vorbei. Die Kosten-Nutzen-Rechnung ging bei Typen wie Superman einfach nicht auf. Helden machen einfach mehr kaputt als die Bösewichte, die sie letztlich bekämpfen. Deshalb wird der einstige Superheld Mr. Incredible auch dazu verdonnert, einen langweiligen Verwaltungsjob zu übernehmen, statt üble Burschen dingfest zu machen. Aus Mr. Incredible wurde Mr. 0815. Als der mittlerweile von einer Wampe geplagte Incredible das Angebot bekommt, Roboter auf einer geheimen Insel

zu testen, zögert er nicht lange und muss schon bald wieder ein Superheldenkostüm überstreifen. Pixar hat mit *Die Unglaublichen* den ersten "nicht ausschließlich Kinder kompatiblen"-Streifen erstellt und damit voll in Schwarze getroffen. Einstige *Findet Nemo*-Gegner können also getrost zugreifen. Die Technik, das Bild und der Ton sind ebenfalls top. Was will man auch anderes von einem Oscar-Gewinner erwarten? Bestens auch das Bonusmaterial, das einen lustigen alternativen Anfang bietet. (BS)



Eine ganze Superheldenfamilie macht sich bereit für ihren Auftritt auf der Leinwand.



Schwein gehabt. Dieser Laserschuss ging knapp vorbei. Wer ist der blaue Geselle?

## KURZ + KNAPP

OT: The Incredibles  
Vertrieb: Buena Vista  
Internet: [www.buena-vista.de](http://www.buena-vista.de)  
Land: USA  
Jahr: 2004  
Genre: Komödie  
Länge: ca. 111 Min.  
Preis: ca. 20 €  
Erhältlich: 14.04.2005



### REGIE

Brad Bird

### SPRECHER

Markus Maria Profitlich, Felicitas Woll, Barbara Schöneberger

Bild: 16:9 Ton: FSK: 6

Film:   
Bild:   
Ton:   
Extras:

### FAZIT

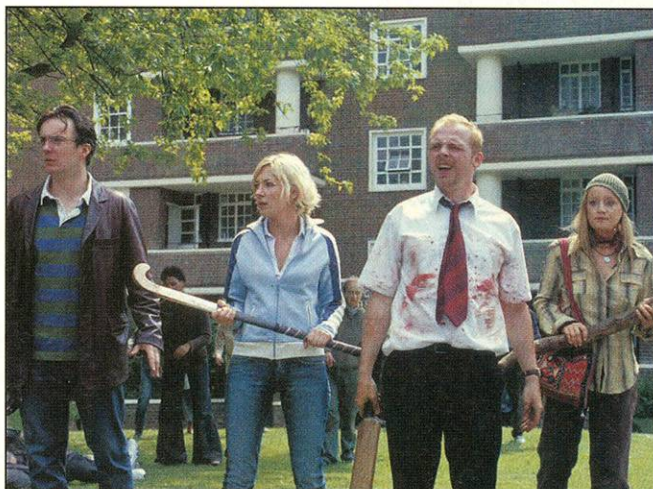
Wer ansatzweise was für Animationsfilme übrig hat, sollte reinschauen.

### GESAMT

# SHAUN OF THE DEAD

**N**ein, der Titel ist kein Schreibfehler. Edgar Wrights Persiflage auf Romeros *Dawn of the Dead* vermischt stilvoll englischen Humor mit einem Zombieslasher und einer putzigen Liebesgeschichte. Drehbuchautor und Hauptdarsteller Simon Pegg gibt im Film den Loser Shaun, der just seine Freundin verliert und wenig später von seelenlosen Untoten mitten in London heimgesucht wird. Gemeinsam mit seinem siffigen Kumpel will er nun seine Ex vor der Seuche retten. Die Truppe sucht ein letztes Refugium: Shauns Lieblingspub. Pegg hat übrigens schon den nächsten Streich im Sinn: *From Dusk till Shaun*. Wer den Humor und die Romantik im Horror verzeihen kann, wird gut unterhalten. Bild und Ton

rangieren im Mittelfeld. Das Bild weist einen minimalen Rotstich auf, fällt aber kaum auf. Der Ton lässt oftmals Räumlichkeit vermissen. In den Surroundboxen ist zu wenig los. Die Extras sind umfangreich und, wie sollte es anders sein, ausnahmslos komisch. (BS)



Mit Knütteln bewaffnet kämpfen sich Shaun und seine Kumpane den Weg zum Pub frei.

## KURZ + KNAPP

OT: Shaun of the Dead  
Vertrieb: Universal  
Internet: [www.universal.de](http://www.universal.de)  
Land: GB/USA  
Jahr: 2004  
Genre: Komödie  
Länge: ca. 96 Min.  
Preis: ca. 20 €  
Erhältlich: Jetzt!



### REGIE

Edgar Wright

### DARSTELLER

Simon Pegg, Kate Ashfield, Nick Frost

Bild: 16:9 Ton: FSK: 16

Film:   
Bild:   
Ton:   
Extras:

### FAZIT

Britischer Humor in einem Zombieschocker? Kann man machen.

### GESAMT



# POSTHÜTTE

## Yooahoo

Ich hätte nicht gedacht, dass mir das jemals wieder passieren könnte. Völlig unmöglich. Und doch... hier sitze ich, schwer verwundet, an meinem Keyboard und tippe mit meiner linken Hand eure Briefe ein. Mein anderes Ärmchen ruht gut behütet und gekühlt rechts neben dem Mauspad. Mit einem dick bandagierten Daumen. Warum? Schon mal was von einer Blutblase gehört? Heimatland, tut das weh! Wie konnte das nur geschehen, fragt ihr? Nun, für gewöhnlich besitzt ein Daddeljournalist mit etlichen Jahren Berufserfahrung einen Daumen aus Stahl! Weder beißende Flammen noch die Schärfe einer japanischen Kampfklinge, ja noch nicht einmal der entfesselte Zorn eines nuklearen Vernichtungsanschlages könnte die unzerstörbare Hornhaut eines beruflich orientierten Zockerdaumens jemals ankratzen. Unberührbar, unantastbar, geschaffen um den Zusammenfall von Raum und Zeit selbst zu überstehen! Und dennoch... *Tekken 5* hat es geschafft, mir die dickste Blase der jüngeren Menschheitsgeschichte zu verpassen. Good Game, Bryan Fury!

**Euer Halbinvalide,  
Onkel Tom**

## Emulation

Hallo Onkel Tom!

So, ich muss jetzt mal eine Frage loswerden, die mich schon länger wurmt. Was haltet ihr eigentlich von Emulatoren. Ihr wisst schon, Crack-Software, mit der man z.B. PSone-Games auf dem PC zocken kann. Findet ihr das in Ordnung? Viele der Spiele bekommt man ja heutzutage sonst gar nicht mehr. Viele Grüße!

**Marco Reim**

Onkel Tom: Ja... also... fangen wir mal ganz vorne an: Zunächst mal: Servus, willkommen in meiner Posthütte. Zweitens: Das Emulieren von Software, zu der man keine Lizenz erworben hat, ist rechtswidrig. Punkt. Das heißt auf Deutsch: Das ROM, also die geschriebene Software, ist Eigentum des Herstellers. Capcom, Konami und so weiter. Selbst, wenn du das Originalspiel besitzt, ist es immer noch graulegal, dir eine ROM aus dem Netz zu saugen, denn damit umgehst du den Kopierschutz deiner Software. Und da bekommt Sony rapide schlechte Laune. Du wirst aber wahrscheinlich meine persönliche Meinung wissen wollen, gell? Na ja. Vom Saugen von aktuellen ROMs halte ich nicht viel. Mal ganz abgesehen davon, dass Emus zu momentan heißen Konsolen eh allesamt Schrott sind. Eine PS2 emulieren auf einem normal sterblichen PC? Kannste vergessen! Aber die alten Systeme? C64, Amiga, meinest-

wegen NES und SNES? Ja, da wünschte ich wirklich, die Hersteller würden die ROMs zum Download freigeben. Meinetwegen für ein paar Dollar. Denn es ist ganz einfach eine brutale Tragödie, solche Klassiker wie *Secret of Mana*, *Dino Eggs* oder *Super Mario Bros. 3* in der Versenkung verschwinden zu lassen, weil es weder die Konsolen noch die Games dazu gibt. Nostalgie pur eben. Solche Softwareperlen dürfen nicht in Vergessenheit geraten. Drücken wir ganz einfach die Daumen, dass es die Spieleindustrie irgendwann ähnlich sieht. Momentan machen sie mit ihren alten Games ja sowieso keinen Profit mehr, was spricht dann dagegen, für fünf Dollar die ROMs zum legalen Download anzubieten? Einzig ein halbwegs taugender Kopierschutz müsste dann noch her.

## PS3 online?

Servus Onkelchen,

ich hätte da mal eine Frage, die mich doch sehr interessiert. Ich spiele saugern Online-Games. Shooter auch, aber vor allem MMORPGs. Und ich glaube, das ist so allgemein der Trend, wo sich PC-Spiele hinbewegen. Egal welche Webseite ich aufschlage oder worüber ich mit meinen Freunden (die allesamt auch begeisterte Zocker sind) spreche, es ist immer das Gleiche: Alle spielen online. Für die PS2 gibt es ja schon ein paar Online-Games, die man mit anderen zusammen

spielen kann. Und es hat uns allesamt enorm gelangweilt, dass *Resident Evil Outbreak* in Deutschland keinen Onlinemodus hatte. Genau auf den hatten wir uns nämlich gewaltig gefreut! Jetzt meine Frage: Glaubst du, dass es auf der PS3 mehr Online-Games zu spielen geben wird? Weil ja auch die PC-Spiele immer mehr in die Richtung gehen? Und damit meine ich jetzt nicht nur Actionspiele, sondern vor allem Fantasy. Euer Fan,

**Joe**

Onkel Tom: PC-Zocker, hm? Mit Freude an MMORPGs? Dann steckst du momentan sicher mittendrin in *EverQuest 2* und *World of Warcraft*, gelle? Freilich kennen wir uns da auch aus, wir wären ja reichlich schlechte Journalisten, wenn wir uns knüppelhart die System-Scheuklappen aufs Horn setzen würden. Deine Enttäuschung zu *Outbreak* kann ich gut verstehen. Immerhin war der Online-Modus ja das, was dem Teil überhaupt seinen Reiz gegeben hat. Statt einem Rudel Zocker aus Fleisch und Blut ein paar CPU-Mitspieler geben. Meh... da hätten sie auch aus *Gran Turismo 4* die Autos entfernen können, wäre aufs Gleiche rausgekommen. Aber an dem laschen *Resi*-Ausbruch kannst du z.B. erkennen, dass die PS2 eben nicht wirklich als reinrassige Online-Spielmaschine konzipiert wurde. Freilich, es gibt eine Handvoll Games zum Thema und auch die entsprechende Hardware, aber der Knackpunkt liegt eben doch im Einzelspiel zuhause. Leider! Denn vor allem Multiplayer-Games machen mir privat richtig Laune. Wird die PS3 in der Richtung besser werden? Ich persönlich glaube schon. Denn wie du schon gesagt hast, das allgemeine Spielgefühl geht immer mehr in Richtung Internet. Am PC sieht man das eben am deutlichsten, weil die PC-Hardware am einfachsten zu modifizieren ist. Trendsicher, wie man so sagt. Und das wird wohl auch die PS3 werden. Dann müssen nur noch vernünftige Netzstrukturen her und vielleicht ein Bezahlssystem, mit dem ein 16-jähriger auch ohne Mutterns Kreditkarte was anfangen kann und ab dafür!

## Götterdämmerung

Oh! Mein! Gott!

Habt ihr schon *Gran Turismo 4* gezockt?! Ich habe es jetzt ENDLICH seit drei Tagen hier und kann einfach nicht mehr aufhören! So viele Autos! So viele Strecken! Und ich hänge immer noch an den Prüfungen! A-Spec. war ja schon endgültig... aber das Neuste ist einfach nur noch... \*sabber\*... \*in Ohnmacht fall\*...

**Chris Pentz**

Onkel Tom: Du bist mit Sicherheit einer dieser Irren, die anno dazumal vor der Türe ihres



Softwaredealer campiert haben, um sich noch in der ersten Releaseminute *GT4 light* einzukassieren. Hab ich Recht? Logisch hab ich Recht. Denk daran: Jeder kann aufs Klo gehen, wenn ihn die Hüfte drückt, aber ein echter MANN "lagert" bis die Konsole abgeht!

## Next Generation

Hallo Leute,

also, wenn ich das so richtig mitbekommen hab (und das denke ich einfach mal, denn ich lese alle eure Magazine für die PS2, den Cube und die Xbox), dann kommen ja demnächst die neuen Konsolen so richtig in Fahrt, oder? PS3, Xbox 2, Revolution oder wie das Teil heißt, das den GCN ersetzt (**Gut geraten ;).** Anm. v. Onkel Tom). Was hältst du von dem Ganzen? Welches wird die beste Konsole? Wird Nintendo wieder eher die Kids beliefern? Welche Konsole hat die besten Chancen? Und was werden die neuen Teile ändern? Deine

Helen

Onkel Tom: Wohohow! Du kannst hier nicht einfach so reinstürmen und mir eine dermaßen fette Frage auf den Schreibtisch laden! Die werde ich mal postwendend an unsere Pressestelle weiterleiten... hmm... stimmt ja, ich bin die Pressestelle... damn! Also gut, dann will ich mal. Zunächst, die Infos werden uns die nächsten Monate mit Sicherheit geradezu überrollen. Typisch neue Konsolengeneration: Alle kommen mehr oder minder gleichzeitig, alle wollen den Rivalen übertrumpfen, alle kämpfen um dieselben Kunden. Ich persönlich glaube, die Xbox 2 wird das Rennen um den schnellsten Releasetermin machen. Ich glaube auch, dass der Nintendo Revolution trotz allem wieder die etwas jüngeren Zocker angehen wird. Was hat big.N auch für eine andere Wahl? Ihre Maskottchen von Mario über Pikachu bis hin zum Knuddeluff sind eben für Leute jenseits des Milchzahnalters ganz einfach etwas uninteressant. Einzig Lady Aran kann den älteren Gamern da was bieten. Dann hat allerdings *Resident Evil* zünftig auf dem GameCube zugeschlagen, was Nintendo eine perfekte Position als Zweitkonsole eingebracht hat. Eventuell auch was für die Revolution? Die PS3... ich denke, Sony wird wieder die meisten neuen Trends und Akzente setzen. Neue Ideen einbringen, dafür aber als letzte Konsole er-

scheinen. Möglicherweise wird auch die Konzerntochter SOE, die ja für den PC fleißig Online-Spiele betreibt, wesentlich stärkeren Einfluss bekommen. Könnte mir gut einige MMOs vorstellen. Sowieso wird wohl die PS3 wieder ordentliche Ladungen an Rollenspielen abliefern. Auf jeden Fall weiß ich eines ganz genau: 2005 wird für Gamer richtig spannend!

## Comicmeister

Hallo Play Games-Team!

Ich hab da mal eine Frage an eure Mannschaft. Ihr surft doch mit Sicherheit jeden Tag einmal quer durch das halbe Internet, nicht wahr? Gibt es unter euch vielleicht auch ein paar Webcomic-Fans? Was sind denn so deine Lieblingsstreifen, wenn du dir welche im Netz anschaut? Ich persönlich mag GUcomics. Ich lache mich jedes

Mal wieder scheckig in meinem Sitz. Wie steht's mit euch? Viele Grüße,

Tommy (nicht verwandt!)

Onkel Tom: Also, ich weiß jetzt nicht, wie es mit den anderen Jungs hier so aussieht, aber ich persönlich lese mir immer wieder gern GU durch (genau wie du). Allerdings muss man schon über einiges an Insiderwissen verfügen, um da immer ganz mitzukommen. Penny Arcade mag ich auch gern. Muss man sich auch auskennen, allerdings nicht ganz so derbe wie bei GU. Hat mir immer wieder ein breites Grinsen verpasst. Mein absolutes Lieblingsteil ist aber ganz klar die WTF-Serie. Bin ein Riesenfan von Fantasycomics und WTF passt da einfach prima rein. Für mich das beste von allen. Hab mich auch ab und zu schon für ein Voting dafür überreden lassen ;).

## BRIEF DES MONATS

### Top 10!

Grüß Gottle, oh Onkel!

Ihr bringt ja immer wieder mal gerne die Top 10 der besten Spiele aller Zeiten. Zumindest aus der Sicht eurer Leser. Finde ich klasse, vor allem, weil wir alle Systeme mit reinbringen dürfen. Jetzt interessiert es mich aber natürlich, wie deine Top 10 aussehen, mein Onkelchen! Und vor allem, was dir an den Spielen so gefällt. Also, sei nicht so schüchtern und lass mal hören, was dein Herz bewegt!

Klaus

Onkel Tom: Öhm... \*kratzt sich verlegen am Kopf\*... hab ich ehrlich gesagt noch nie drüber nachgedacht. Macht aber nüscht, werde ich mal meine drei Gehirnzellen in Schwung versetzen. Auf Platz 10 setze ich mal *Super Mario Bros. 3*. 3D hin, 3D her. Das Game ist nach wie vor das beste Jump'n'Run der Menschheitsgeschichte. Und so nebenher auch das beste Spiel fürs NES. Platz 9 geht an *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Auch, wenn ich dafür wahrscheinlich von der halben Redaktion gesteinigt werde... ich bin einfach kein sooooo großer Zelda-Fan. Topspiel des N64. System Seller. Platz 8 ist für *Final Fantasy 7* reserviert. Das erste echte 3D-RPG für die PSone. Ich kann mich noch erinnern, dass einer meiner Kumpels damals beim Release drei Tage lang blau gemacht hat, nachdem er es bekommen hatte. Platz 7... *Tetris*. Klassiker. Als die Games so richtig Schwung bekamen, war *Tetris* zur Stelle und hat dem Markt den nötigen Nachbrenner geliefert. Möglicherweise gäbe es noch nicht mal unsere Redaktion ohne *Tetris*. Platz 6

geht glasklar an *Arkanoid*. Wem sagt der Titel noch was? Na? Tick-Tock-Tick-Tock... uralter *Breakout*-Klon für das SNES. Der absolute Hit: Es hatte einen 2-Spieler-Coop-Modus. Den hab ich immer zusammen mit meinem Kollegen gezockt, der damals für *FF7* blau gemacht hat! Platz 5: *Top Gear*. Ein SNES-Klassiker aus den frühen 90ern. Immer noch mein Lieblings-Rennspiel. Daran kann auch *GT4* nüscht ändern. Weiter geht es mit Platz 4. Eines meiner Lieblings-Gruselspiele: *Silent Hill*. Das echte, erste, originale. War mal was ganz Neues... und hat mich über Nacht das Licht anbehalten lassen... ja, ich weiß, ich bin ein Softie... ganz im Gegenteil zu Dante aus *Devil May Cry*, der sein Spiel auf Platz 3 manövriert hat. Könnte mich immer noch aufregen über die saumäßige PAL-Adaption, aber was willst du machen (außer importieren)? Definitiv der stylischste Held der Videospielgeschichte und nebenbei einen der besten Soundtracks aller Zeiten hingelegt \*Schwärm\*. Platz 2 führt uns zurück zum Horror, vielleicht zum Spiel, das eben dieses Genre groß gemacht hat: *Resident Evil*! Das erste, wohlgemerkt. Eine echte Software-Legende. Und jetzt... Platz 1! Schröder, einen Trommelwirbel bitte! \*wrrrrrrroooooom\*: *Final Fantasy 6*. Damals hieß es noch *Final Fantasy 3* und konnte nur fürs SNES importiert werden. Saumständlich per Fire-Adapter und was weiß ich. Ich hab's dennoch gezockt. Traumspiel. Endlos. Urogeniale Storyline. Und weil meine Top 10 mit Sicherheit von Fans in der Luft zerrissen werden, mache ich dich zum Brief des Monats und bereite mich auf den Ansturm an Protestpost vor ;)!

BriStein Verlag GmbH  
Posthütte PlayGames  
Kantstr. 5-13  
44867 Bochum

E-Mail  
posthuetten@bristein.com



# LESERTESTS

Schreibt uns eure Meinung:  
Liegen wir richtig oder voll daneben?

◀ **WIR MEINTEN / DU MEINST** ▶

## Shadow of Rome

Großes Kino im alten Rom! Mit dem abwechslungsreichen Stealth/Action-Mix ist Capcom ein Hammer geglückt. Filmreife Handlung und Präsentation gehen mit der grandiosen Grafik und dem bombastischen Sound einher und schaffen ein Spiel, wie es einige große Filme in den Schatten stellt.

**Björn Seum, 86 %**



Feine Sache! Der Gladiator wäre stolz auf die super Story und die fette Action in der Arena. Auch die Schleichmissionen sind gut gelungen, haben aber nicht so eine Stimmung wie die Metzelmmissionen. Alles in allem jedoch ein Superspiel!

**Ronja Niter Monheim, 84 %**

## Ghost Recon 2

Eine durchaus denkbare Story als Hintergrund, schlägt der technologische Horror in diesmal Korea zu. Dabei geht es flotter und realistischer als bisher von statten, mitsamt vereinfachter Teamsteuerung. Leider versenken grafische Fehler die taktisch schwache Actionkost noch etwas weiter in der Grube.

**Björn Seum, 69 %**



Nach dem hojillionsten Einsatz in Georgien darf ich endlich mal ein paar Koreaner erschießen, fein! Gar nicht fein ist, dass der Hintergrund manch einem durchaus ein bisschen geschmacklos vorkommt. Mal ganz davon abgesehen haben wir inzwischen genug von dem dauernden "noch realistischer, noch weniger Action, noch mehr Taktik".

**Josèphe Gubbél Köln, 34 %**

## Ski Racing – featuring Hermann Maier

Mit GPS ausgemessene Kitzbüheler Hundsschöpfkurvenfallen hin oder her: Bei einem Spiel, das uns erst nach 30 schmerzvollen Versuchen unten ankommen lässt, begeht die Motivation spätestens nach dem dritten Vollkörperbruch ehrenvollen Freitod. Skandalmeldung: Auch Simulationen sollten Spaß machen!

**Christian Schmid, 68 %**



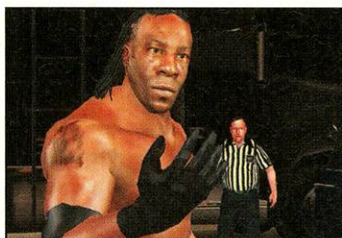
Sooooo schwer ist die ganze Sache auch wieder nicht. Wenn man sich erst einmal eingelebt und das ein oder andere Pad verschluckt hat, kommt man zu dem Schluss, dass das Spielziel darin besteht, die schockbedingte Lähmung zu überwinden und seine Konsole aus dem Fenster zu feuern. Game Over, Hermann. Game Over!

**Basil Quarter Hedstedten, 8 %**

## Smackdown vs. Raw

Grafisch erste Sahne! Genialer Soundtrack! Ein erstklassiger Storymodus und Tonnen von Feintuning, Details, eingebauten Videos und Sprachsamples... Was will man mehr? Gute Frage, denn Smackdown vs. Raw ist schon verdammt nahe dran an der Wrestling-Erfüllung für PS2 Besitzer.

**Christian Schmid, 90 %**



Yeah! Fresse verdreschen Deluxe! Die Musik ist erste Sahne, die Idee, sich Chicks zu angeln, Gold wert und von der Grafik brauchen wir erst gar nicht zu reden! Hammermäßig auch der verbesserte "Create-A-Wrestler" Modus! Endlich kann ich mir blaue Muskelberge mit winzigen Beinen und einem grünen Irokesen bauen!

**Dieter Mankopf Immigrath, 97 %**



# SERVICE

**Activision Deutschland GmbH**

Brunnfeld 2-6  
93133 Burglengenfeld  
Hotline: 01805-225155  
(€ 0,12/ Minute)  
Mo.-Fr. 14-18 Uhr; Sa.-So. 16-18 Uhr  
Website: [www.activision.de](http://www.activision.de)  
Email: Supportformular auf Website

**Atari**

Hanauer Landstraße 184  
60314 Frankfurt am Main  
Hotline: 0190-771882 (€ 1,24/ Minute)  
Mo.-Sa. 14-19 Uhr  
Website: [www.atari.de](http://www.atari.de)  
Email: Supportformular auf Website

**Avalon Interactive**

Behringstr.16b  
22765 Hamburg  
Hotline: 0190-771 887  
(€ 1,24/ Minute)  
Mo.-Fr. 14-18 Uhr  
Website: [www.vid.de](http://www.vid.de)  
Email: Supportformular auf Website

**BigBen Interactive**

Walter-Gropius-Straße 24  
50126 Bergheim  
Hotline: 01805-225155  
(€ 1,86/ Minute)  
Mo.-So. 7-24 Uhr  
Website: [www.bigben-interactive.de](http://www.bigben-interactive.de)  
Email: [support@bigben-interactive.de](mailto:support@bigben-interactive.de)

**BMS Modern Games**

**Handelsagentur GmbH**  
Pascalstraße 17  
52076 Aachen  
Hotline: 02408/959 209  
(€ 0,12/ Minute)  
Mo.-Fr. 14-17 Uhr  
Website: [www.modern-games.com](http://www.modern-games.com)  
Email: Supportformular auf Website

**Capcom CEG Interactive Entertainment GmbH**

Barmbeker Str.4b  
22303 Hamburg  
Hotline: 01805-766977  
(€ 1,86/ Minute)  
Mo.-Fr. 10-16 Uhr  
Website: [www.capcom-europe.com](http://www.capcom-europe.com)  
Email: Supportformular auf Website

**Codemasters GmbH**

Rosenheimerstr. 139  
81671 München  
Hotline: 0190-824644 (€ 1,86/ Minute)  
Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr  
Website: [www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)  
Email: Supportformular auf Website

**Eidos GmbH**

Große Elbstraße 145 d  
22767 Hamburg  
Hotline: 0190-839582 (€ 1,86/ Minute)  
Mo.-Sa. 10-22 Uhr  
Website: [www.eidos.de](http://www.eidos.de)  
Email: Supportformular auf Website

**Electronic Arts GmbH**

Triforum Cologne  
Innere Kanalstr. 15  
50823 Köln  
Hotline: 0190-776633 (€ 1,24/ Minute)  
Mo.-Sa. 11-20 Uhr  
Website: [www.electronic-arts.de](http://www.electronic-arts.de)  
Email: Supportformular auf Website

**Flashpoint AG**

Biedenkamp 5 H  
21509 Glinde/Hamburg  
Hotline: 040-710060 (Ortstarif)  
Mo.-Fr. 10-16 Uhr  
Website: [www.flashpoint.de](http://www.flashpoint.de)  
Email: [info@flashpoint.de](mailto:info@flashpoint.de)

**Guillemont GmbH**

Bahnhofstr. 85  
91233 Neuenkirchen am Sand  
Hotline: 0190-662789 (€ 1,24/ Minute)  
Mo.-Fr. 9-19 Uhr  
Website: [www.guillemot.de](http://www.guillemot.de)  
Email: Supportformular auf Website

**Jöllenbeck GmbH**

Kreuzberg 2  
27404 Weertzen  
Hotline: 0180-5125133  
(€ 0,12/ Minute)  
Mo.-Do. 8-17 Uhr; Fr. 8-14 Uhr  
Website: [www.speed-link.de](http://www.speed-link.de)  
Email: Supportformular auf Website

**Koch Media**

Lochhamer Str. 9  
82152 Planegg/München  
Hotline: 01901-450890  
(€ 0,62 / Minute)  
Mo.-Fr.10-21 Uhr; Sa.-So.10-16 Uhr  
Website: [www.kochmedia.com](http://www.kochmedia.com)  
Email: [hotline@kochmedia.com](mailto:hotline@kochmedia.com)

**Konami of Europe**

Berner Str.103-105  
60437 Frankfurt/ Main  
Hotline: 0190-824694 (€ 1,86/ Minute)  
Mo.-So. 8-24 Uhr  
Website: [www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com)  
Email: [europe@konami.com](mailto:europe@konami.com)

**Logitech GmbH**

Streitflacher Str.7  
82110 Germering  
Hotline: 089-894670 (Ortstarif)  
Mo.-Fr. 8-17 Uhr  
Website: [www.logitech.de](http://www.logitech.de)  
Email: Produktsupport auf Website

**NBG**

NBG Handels- und  
Verlags-GmbH & Co.  
Brunnfeld 2-4  
93133 Burglengenfeld  
Hotline: 09471-70170 (Ortstarif)  
Mo.-Fr. 10-20 Uhr  
Website: [www.nbgshop.de](http://www.nbgshop.de)  
Email: Supportformular auf Website

**Madrics**

**Madrics Media GmbH**  
Spyerer Str. 50  
69242 Mühlhausen  
Hotline: 06222-93580 (Ortstarif)  
Mo.-Fr. 8.30-17.30 Uhr  
Website: [www.madrics.de](http://www.madrics.de)  
Email: Supportformular auf Website

**Saitek Elektronik Vertriebs GmbH**

Landsberger Str. 400  
81241 München  
Hotline: 089-54612710 (Ortstarif)  
Mo.-Fr. 16-19 Uhr  
Website: [www.saitek.de](http://www.saitek.de)  
Email: Produktsupport auf Website

**Sony CED GmbH**

Triforum-Haus C  
Frankfurter Str. 233  
63263 Neu-Isenburg  
Hotline: 0190-578578  
(€ 0,62/ Minute) (Sony Powerline)  
01805-766977  
(€ 0,12/ Minute) (techn. Hilfe)  
Mo.-Fr. 10-20 Uhr  
Website: [www.playstation.de](http://www.playstation.de)  
Email: Supportformular auf Website

**Sunflex Europe GmbH**

Vinckestr. 10  
D-58636 Iserlohn/Germany  
Hotline: 02371-93570 (Ortstarif)  
Mo.-Fr. 9-16 Uhr  
Website: [www.sunflex-europe.com](http://www.sunflex-europe.com)  
Email: [info@sunflex-europe.com](mailto:info@sunflex-europe.com)

**Take 2 Interactive GmbH**

Agnesstr. 14  
80789 München  
Hotline: 0190-87326836  
(€ 1,86/ Minute)  
Mo.-So. 8-24 Uhr  
Website: [www.take2.de](http://www.take2.de)  
Email: Supportformular auf Website

**TDK Mediactive**

Halskestr. 38  
40880 Ratingen  
Hotline: 01805-83542637  
(€ 0,12/ Minute)  
Website: [www.tdk-games.com](http://www.tdk-games.com)  
Email: [tdkgames@maxsupport.de](mailto:tdkgames@maxsupport.de)

**THQ Softgold GmbH**

Kimplerstr. 278  
47807 Krefeld  
Hotline: 0190-505511 (€ 0,62/ Minute)  
Website: [www.thq.de](http://www.thq.de)  
Email: Supportformular auf Website

**Ubisoft**

Adlerstr. 74  
40211 Düsseldorf  
Hotline: 0190-88241210  
(€ 1,84/ Minute)  
Website: [www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de)  
Email: Supportformular auf Website

**Vidis Elektronik Vertriebs GmbH**

Borsteler Chaussee 85-99  
22453 Hamburg  
Hotline: 040-51484048 (Ortstarif)  
Mo.-Fr. 8-18 Uhr  
Website: [www.vidis.com](http://www.vidis.com)  
Email: [info@vidis.com](mailto:info@vidis.com)

**Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH**

Paul-Ehrlich-Str. 1  
63225 Langen  
Hotline: 0190-151200 (€ 0,62/ Minute)  
Mo.-Sa.9-18 Uhr  
Website: [www.vugames.de](http://www.vugames.de)  
Email: [techsupport@vup-interactive.de](mailto:techsupport@vup-interactive.de)



# ZUBEHÖR IM TEST

## Blue Lightning Wheel

**D**as Blue Lightning Wheel gibt es streng genommen schon seit über einem Jahr, damals aber noch als 4 in 1-Gerät. Die Anschlüsse für Xbox, PC und GameCube sind nun weg, ebenfalls das "e" im bislang falsch geschriebenen Wort "Lightening". Am Produkt selbst hat sich nicht viel geändert. Lenkrad und Pedale sind recht klein, die Features decken nur den Standard ab (die Programmierfunktion ist nun auch gestrichen, da unnötig geworden).

Erfreulicherweise wurde der Preis um zehn Euro gesenkt, da kann man auch kein High-End-Gerät erwarten. Für den sehr kleinen Geldbeutel okay, aber anspruchsvollere Rennfahrer sollten da doch lieber etwas tiefer in die Tasche greifen.



### KURZ + KNAPP

|             |                                                            |
|-------------|------------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Jöllenceck                                                 |
| Hersteller: | Speed Link                                                 |
| Internet:   | <a href="http://www.speed-link.com">www.speed-link.com</a> |
| Preis:      | 29,99 €                                                    |
| Erhältlich: | Jetzt!                                                     |

### WERTUNG

## Encounter Gamepad

**W**enn ein Controller schon von sich aus nur zehn Euro kostet, ahnt man beinahe im Voraus, dass das Ding nicht viel taugen kann. Nach dem Auspacken bestätigt sich der Verdacht. Von der Form und Ergonomie her ist das Encounter Gamepad gar nicht mal so verkehrt. Auch die Buttons und Joysticks (mit lustigen Radioaktivitäts-Symbolen) sind für ein 10 €-Gerät ganz ordentlich. Den Genickbruch erleidet der in den Farben schwarz und silber erhältliche Controller aber durch die

Schultertasten, denn diese klapprigen Finger kann man echt niemandem zumuten. Und das Steuerkreuz gehört mal wieder mit zum Übelsten, was wir je unterm Daumen hatten.



### KURZ + KNAPP

|             |                                                            |
|-------------|------------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Jöllenceck                                                 |
| Hersteller: | Speed Link                                                 |
| Internet:   | <a href="http://www.speed-link.com">www.speed-link.com</a> |
| Preis:      | 9,99 €                                                     |
| Erhältlich: | Jetzt!                                                     |

### WERTUNG

## PS2 Lightgun

**D**as dürfte wohl so ziemlich die größte Knarre sein, die uns bisher untergekommen ist, wobei sie für ihre Größe aber noch recht leicht ist. Wie es sich für eine vernünftige Lightgun gehört, sind die üblichen Funktionen wie Auto-Fire, Auto-Reload sowie GunCon 1 & 2-Unterstützung vorhanden, zudem funzt diese Kanone auch mit 100 Hz-Fernsehern. Die Rückstoßfunktion ist naturgemäß laut und klapprig, man kann sie aber abstellen. Der Abzugshebel hat viel Platz

und ist erfreulich schnell und straff. Ein wenig problematisch ist der Schaft, dessen Größe ein gezieltes Betätigen der Nachladetaste etwas erschwert. Insgesamt nicht ganz so cool wie die Beretta von Thrustmaster, dafür aber auch deutlich günstiger.



### KURZ + KNAPP

|             |                                                            |
|-------------|------------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Jöllenceck                                                 |
| Hersteller: | Speed Link                                                 |
| Internet:   | <a href="http://www.speed-link.com">www.speed-link.com</a> |
| Preis:      | 24,99 €                                                    |
| Erhältlich: | Jetzt!                                                     |

### WERTUNG

## PSX2 Gamepad Converter

**M**it diesem Converter lässt sich ein PS2-Controller am PC anschließen. Die beiliegende Windows-Treibersoftware erkennt den Controller dann als USB-Gamecontroller mit zwölf Digi-Buttons. Hier erfolgt auch die Kalibrierung der Joysticks und Einstellung der Vibrationsstärke (Force Feedback wird unterstützt). Der Funktionsumfang kann allerdings je nach Spiel variieren. Bei *Half-Life 2* zum Beispiel kann der rechte Joystick nicht zum Laufen verwendet werden, und die Em-

pfindlichkeit des linken Sticks zum Umschauen lässt sich nicht einstellen. Das schränkt das Einsatzgebiet schon ziemlich ein, wobei die "Schuld" am jeweiligen Spiel liegt – dem Converter an sich kann man solche Probleme nicht ankreiden.



### KURZ + KNAPP

|             |                                                          |
|-------------|----------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Jöllenceck                                               |
| Hersteller: | Speed Link                                               |
| Internet:   | <a href="http://www.speed-link.de">www.speed-link.de</a> |
| Erhältlich: | Jetzt!                                                   |
| Preis:      | 12,99 €                                                  |

### WERTUNG



## Cruiser Quinto Racing Wheel

In Ausgabe 5/04 gab's das Cruiser Quattro-Lenkrad. Jetzt das Modell Quinto, welches im Gegensatz zum Vorgänger neben PSone, PS2, Xbox und GameCube auch an einem PC betrieben werden kann. Ansonsten unterscheidet die beiden Geräte nicht viel voneinander, daher hier nochmals die Eigenschaften im Schnelldurchlauf: Keine Tischhalterung, vier Saugnäpfe müssen reichen. Die Pedale sind zwar klein, für diese Größe und in diesem Preissegment aber recht stabil. Umprogrammierbare Tasten, teilweise



etwas schwergängig. Die Vibrationsfunktion lässt sich nicht mehr abstellen, dafür gibt es jetzt den NegCon-Modus, der bei geeigneten

älteren PSone-Spielen, die eigentlich keine Analog-Steuerung haben, trotzdem analoges Lenken ermöglicht (z.B. *Wipeout*, *Ridge Racer*).



### KURZ + KNAPP

|             |                                                      |
|-------------|------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Madrics                                              |
| Hersteller: | Madrics                                              |
| Internet:   | <a href="http://www.madrics.com">www.madrics.com</a> |
| Preis:      | 34,90 €                                              |
| Erhältlich: | Jetzt!                                               |

### WERTUNG

## Glowing Pad

Es ist ja irgendwie schon auffällig, dass bei Controllern immer die gleichen Schwachpunkte auftreten, nämlich untaugliches Steuerkreuz und klapprige Schultertasten. Durch das transparente Gehäuse kann man das Innere begutachten, die vier Hauptbuttons und die beiden Joysticks gehen soweit in Ordnung. Das Witzige am Glowing Pad ist, dass es an den "Rändern" bläulich leuchtet. Das wäre an sich ganz cool, wenn der Controller mal richtig funktionieren würde.

Bei unserem Testmuster verweigerte der rechte Vibrationsmotor komplett seinen Dienst, der linke war dafür dreimal stärker und dementsprechend laut. Transportschaden? Kabel falsch angelötet? Ist uns als User egal, aber so was ist natürlich völlig inakzeptabel.



### KURZ + KNAPP

|             |                                                                          |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Bigben                                                                   |
| Hersteller: | Bigben                                                                   |
| Internet:   | <a href="http://www.bigben-interactive.de">www.bigben-interactive.de</a> |
| Erhältlich: | Jetzt!                                                                   |
| Preis:      | 19,99 €                                                                  |

### WERTUNG

## Mini Pad

In Mini Pad heißt Mini Pad, weil es klein ist. Sehr klein. Kleines Gehäuse, kleine Buttons, kleine Joysticks. Klein muss aber ja nicht zwangsläufig schlecht sein. Okay, die üblichen Schwachpunkte, die auch bei jedem anderen Dritthersteller-Controller genannt werden, setzen wir jetzt mal als bekannt voraus. Aber sonst ist der kleine Kerl zufrieden stellend: Die Griffe sind mit einer griffigen Beschichtung ausgestattet, die Vibrationsfunktion ist ruhig und kräftig genug. Die Buttons sind viel-

leicht minimal schwergängig, an den Joysticks gibt es nicht auszusetzen. Und dass die Schultertasten so locker sitzen, fällt in diesem Fall gar nicht mal so sehr ins Gewicht, da sie ja so klein sind.



### KURZ + KNAPP

|             |                                                                          |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Bigben                                                                   |
| Hersteller: | Bigben                                                                   |
| Internet:   | <a href="http://www.bigben-interactive.de">www.bigben-interactive.de</a> |
| Erhältlich: | Jetzt!                                                                   |
| Preis:      | 12,99 €                                                                  |

### WERTUNG

## MAX Memory 16/32 MB

Auch dieses Produkt ist nicht ganz neu. Erhältlich in den Größen 16 und 32 MB (zehn Euro Preisunterschied), bietet es den doppelten bzw. vierfachen Speicherplatz einer Standard-Memory Card. Bislang musste man allerdings erst zum Betrieb mit einer speziellen CD booten. Das ist nun nicht mehr nötig, die MAX Memory Karten lassen sich nun genauso verwenden, wie alle anderen Karten auch. Speicherkarten mit höheren Kapazitäten eilt oft der schlechte Ruf voraus, Probleme mit der

Datensicherheit zu haben. Natürlich können wir für nichts garantieren, wir können nur aus eigener Erfahrung berichten, dass wir mit den MAX Memory Karten auch nach mehrwöchigem Einsatz bislang keine Probleme hatten.



### KURZ + KNAPP

|             |                                                                          |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Bigben                                                                   |
| Hersteller: | Bigben                                                                   |
| Internet:   | <a href="http://www.bigben-interactive.de">www.bigben-interactive.de</a> |
| Erhältlich: | Jetzt!                                                                   |
| Preis:      | 29,99 € / 39,99 €                                                        |

### WERTUNG



## I-Trigue 3600

**U**nd weiter mit den Fortsetzungen: Nach dem I-Trigue 3400 in der letzten Ausgabe folgt nun der große Bruder 3600. Zum größten Teil stimmt dieses 2.1-Boxenset mit der 3400er-Version überein: Die stylischen Boxen sind ein wahrer Hingucker, die Bedienung erfolgt über eine Kabelfernbedienung. Nennenswerter technischer Unterschied ist die neuartige "Acoustic Loaded Module"-Technologie, die einen deutlich besseren Klang liefern soll. Na ja, etwas besser als der Vorgänger klingt es schon, aber man sollte keine großen Revolutionen erwarten.



Und wie üblich der Hinweis, dass wir hier von PC-Lautsprechersystemen reden und nicht von ausgewachsenen Heimkinoanlagen. Da kann man halt keine technischen Wunder verlangen.

### KURZ + KNAPP

|             |                                                                            |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Creative                                                                   |
| Hersteller: | Creative                                                                   |
| Internet:   | <a href="http://www.de.europe.creative.com">www.de.europe.creative.com</a> |
| Preis:      | 129,99 €                                                                   |
| Erhältlich: | Jetzt!                                                                     |

### WERTUNG

## I-Trigue 5600

**M**odell 5600 ist da schon deutlich interessanter, da es sich um 5.1-Surroundset handelt. Wie es der Name andeutet, reiht es sich optisch und von den Leistungsmerkmalen her in die Reihe der anderen I-Trigue-Produkte ein. Aber auch hier müssen wir gleich die Euphorie bremsen: Da sich keine Decoder für Dolby Digital, DTS oder ProLogic II in dem Gerät befinden, wird der Surroundklang durch einen Upmix des Stereo-Signals "simuliert". Das klingt zwar gar nicht schlecht, kommt aber

natürlich nicht an echtes DD5.1 ran. Also höchstens für PC-User oder Surround-Anfänger geeignet, aber wer seine Spiele richtig genießen will, sollte sich nach etwas Ausgereifterem umsehen.



### KURZ + KNAPP

|             |                                                                            |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Creative                                                                   |
| Hersteller: | Creative                                                                   |
| Internet:   | <a href="http://www.de.europe.creative.com">www.de.europe.creative.com</a> |
| Preis:      | 199,99 €                                                                   |
| Erhältlich: | Jetzt!                                                                     |

### WERTUNG

## XGA / CGA Box Pro

**M**it dieser Box lassen sich nicht nur Konsolen (oder andere Videoausgabegeräte) an einen PC-Monitor anschließen, ihr könnt sogar Fernsehen damit empfangen – mit Fernbedienung, aber leider nur analog. Die Bildqualität ist recht ordentlich, aber man sollte keine Wunder erwarten: Aus einem "normalen" Videosignal lässt sich nun mal XGA-Qualität zaubern. Beeindruckend ist der Funktionsumfang: Neben Umrechnungen an Einstellungen für die Bildqualität und den TV-Tuner (und sogar einem Sokoban-Spiel)

gibt es die Möglichkeit einer Bild-in-Bild-Darstellung: Während man am PC arbeitet, wird in einem kleinen Fenster das angeschlossene Videosignal (Konsole, TV etc.) angezeigt. Dies funktioniert allerdings nur bis zu einer Auflösung von 1024x786 bei 75 Hz.



### KURZ + KNAPP

|             |                                                      |
|-------------|------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Madrics                                              |
| Hersteller: | Madrics                                              |
| Internet:   | <a href="http://www.madrics.com">www.madrics.com</a> |
| Preis:      | 99,99 €                                              |
| Erhältlich: | Jetzt!                                               |

### WERTUNG

## Multi Media Box

**V**on den "inneren" Werten her quasi das gleiche Gerät wie die XGA / VGA Box Pro, nur zusätzlich mit einer 2.1-Soundanlage ausgestattet. Der einzige Unterschied bei den Video-Komponenten liegt in der fehlenden SECAM-Unterstützung. Da diese Fernsehnorm aber nur in Frankreich verwendet wird, ist das für uns kein Problem. Die Soundanlage sieht zumindest witzig aus: Einen nach oben abstrahlenden Subwoofer in Raketenform sieht man nicht alle Tage. Die Soundqualität

entspricht dem, was man in diesem Preissegment erwarten kann. Zwar ist das Ding gut laut, irgendwann stößt es aber an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit und produziert wirklich nur noch Krach. Dafür kostet es aber auch nur zehn Euro mehr als das Gerät ohne Sound.



### KURZ + KNAPP

|             |                                                      |
|-------------|------------------------------------------------------|
| Vertrieb:   | Madrics                                              |
| Hersteller: | Madrics                                              |
| Internet:   | <a href="http://www.madrics.com">www.madrics.com</a> |
| Preis:      | 109,90 €                                             |
| Erhältlich: | Jetzt!                                               |

### WERTUNG



## Nachbestellung



PS 2 Jahrbuch 2001 € 7,50

198 Spiele des Jahres 2001 ausführlich getestet, die 500 besten DVDs im Überblick, riesiger Zubehörteil, PSone-Gamewatch und vieles mehr. 148 Seiten, Schmuck-Cover, Klebebindung, Sammlerausgabe!



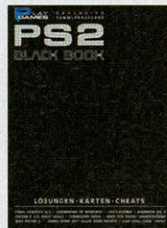
PS 2 Jahrbuch 2002 € 7,50

Über 200 Spiele aus 2002 im Test, die besten PSone-Spiele als Übersicht, 8 Seiten Zubehörtests, 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 Schatzplanet, Spyro 2, Rocky, RTL Skispringen und FIFA Football. 48-seitiges Cheats-Lexikon, AR-Codes u.v.m. Exklusive Sammlerausgabe mit 164 Seiten.



PS 2 Black Book #2 € 9,80

Ausführliche (Karten-) Lösungen zu Need for Speed: Underground 2, Final Fantasy X-2, SOCOM 2: U.S. Navy Seals, Forbidden Siren, Castlevania, Champions of Norrath, Rainbow Six 3, May Payne 2. 48-seitiges Cheat-Lexikon, AR-Codes u.v.m. Exklusive Sammlerausgabe mit 164 Seiten.



Play Games 01/2004 € 2,90

45 Tests, 4 Seiten Zubehör, 4 Seiten Cheats, True Crime komplett gelöst.

Doppelposter: Driver 3 und Jahreskalender 2004.



Play Games 02/2004 € 2,90

48 Tests, 4 Seiten Zubehörtests, 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 Zubehörtests, 3 Seiten Cheats, James Bond: Alles oder Nicht komplett gelöst.

Doppelposter: Transformers und .HACK, Part 1.



Play Games 04/2004 € 4,90

42 Tests, 2 Seiten Zubehörtests, Champions of Norrath, Gran Turismo 4: Prologue komplett gelöst.

Doppelposter: Driv3r und .HACK, Part 2.

Plus: 146 Seiten Cheats Book



Play Games 05/2004 € 4,90

53 Tests, 2 Seiten Zubehörtests, 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 Askaban



Play Games 06/2004 € 4,90

69 Tests, 2 Seiten Zubehörtests, 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 einen kompletten Zubehör-Index.



Play Games 02/2005 € 4,90

32 Tests, 2 Seiten Zubehörtests, 10 Seiten Cheats

Doppelposter: Splinter Cell: Chaos Theory und Brother in Arms

Plus: 146 Seiten PS2 Lösungen mit Lösungen zu: Grand Theft Auto: San Andreas, Prince of Persia: Warrior Within, Ratchet & Clank 3: Up your Arsenal, Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter

## Du willst sie alle?

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: \_\_\_\_\_

(Bei Minderjährigen Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

## Jaah! Ich bestelle

- |                          |                                         |        |
|--------------------------|-----------------------------------------|--------|
| <input type="checkbox"/> | Play Games 01/2004 #1                   | € 2,90 |
| <input type="checkbox"/> | Play Games 02/2004 #2                   | € 2,90 |
| <input type="checkbox"/> | Play Games 03/2004 #3                   | € 2,90 |
| <input type="checkbox"/> | Play Games 04/2004 #4                   | € 4,90 |
|                          | Plus: 146 Seiten Cheats Book            |        |
| <input type="checkbox"/> | Play Games 05/2004 #5                   | € 4,90 |
|                          | Plus: 146 Seiten PS2 Black Book compact |        |
| <input type="checkbox"/> | Play Games 01/2005 #6                   | € 4,90 |
|                          | Plus: 146 Seiten PS2 Jahrbuch 2004      |        |
| <input type="checkbox"/> | Play Games 02/2005 #7                   | € 4,90 |
|                          | Plus: 146 Seiten PS2 Lösungen           |        |
| <input type="checkbox"/> | PS2 Jahrbuch 2001                       | € 7,50 |
| <input type="checkbox"/> | PS2 Jahrbuch 2002                       | € 7,50 |
| <input type="checkbox"/> | PS2 Black Book #1                       | € 9,80 |
| <input type="checkbox"/> | PS2 Black Book #2                       | € 9,80 |

Zu den oben angegebenen Preisen zzgl. € 1,- Porto/Verpackung pro Heft (Ausland € 2,-).

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: GENODEM1GRN)

☐ Bargeld liegt bei

☐ V-Scheck liegt bei



## Ich abonniere

Ich erhalte die *Play Games* ein Jahr (6 Ausgaben) lang frei Haus zum Preis von € 29,40, Ausland € 34,40 (jeweils einschl. MwSt. und Versand). Kündige ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraumes, 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

Vertrieb, Versand und Verwaltung der Abonnements erfolgen über die BriStein Verlag GmbH, Kantstr. 5-13, 44867 Bochum, gesetzlich vertreten durch den Geschäftsführer Michel Kieselstein unter gleicher Anschrift. Herausgeber der *Play Games* und Vertragspartner der Abonnenten ist die MediaPro BV, Kuipersdijk 194-196, 7512 CM Enschede, Niederlande, ebenfalls vertreten durch Michel Kieselstein unter gleicher Anschrift. Ein Widerrufsrecht besteht nicht. 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-/ Euroscheck  
☐ 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 vom Vermittler gewünschte Abopremie angeben.  
 (IBAN DE 90 401 640 240 132 964 101)  
 (BIC: GENODEM1GRN)

## Ich habe gewonnen

Ich habe den neuen Leser gewonnen und weiß, dass ich mich nicht selbst werben kann und dass der neue Leser weder in den letzten 24 Monaten Abonnent gewesen noch in meinem Haushalt leben darf. Als Vermittlungsprämie wünsche ich mir

- ☐ PS 2 Black Book # 1 & # 2  
☐ Resident Evil Buchpaket  
☐ Action Replay MAX  
☐ Game Talk

## Persönliche Angaben:

Name, Vorname: .....

Straße: .....

PLZ, Ort: .....

Land: .....

Unterschrift: .....

# Leser werben Leser!

**Die Play Games im Abo:** pünktliche Lieferung, keine Versandkosten, keine verpasste Ausgabe mehr! Du kannst auch andere von diesen Vorteilen überzeugen? Dann darfst du diese großartige Vermittlungsprämie einstreichen:



Einfach den **Coupon ausfüllen** und einsenden an:

BriStein Verlag GmbH  
 Kantstr. 5-13  
 44867 Bochum



### Game Talk

Das USB-Headset für Profis, mit programmierbarem Speicher für volle Kompatibilität zu den neuesten Games.

### 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.



### 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



nur 6,50 €

präsentiert von  
PLAY GAMES XBOX GAMES N GAMES

## IDEOSPIELE JAHRBUCH

**PS2, Xbox, GameCube**  
Alle Spiele aus 2004 im Test!

**Videospiele-Index**  
Sämtliche Spiele als Testübersicht!

**Ausblick 2005**  
Die besten Spiele kurz vorgestellt!

**Und vieles mehr**  
Preisaußerschreiben, Zubehör-Tests, Genre-Finder...

Über 200 Tests aller PS2-, Xbox- und GameCube-Spiele des letzten Jahres!

**Außerdem:**  
Alle deutschen Videospiele (über 1.000!) der aktuellen Konsolengeneration als Testübersicht, das beste Konsolenzubehör, 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!

Österreich € 7,50  
Luxemburg € 7,50  
Schweiz SFR 12,00

100610 100610

Über **200 Tests** aller PS2-, Xbox- und GameCube-Spiele des letzten Jahres!

### Außerdem:

Alle deutschen Videospiele (über 1.000!) der aktuellen Konsolengeneration als Testübersicht, das beste Konsolenzubehör, 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.



# 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 €        |
| 2. Splinter Cell: Chaos Theory     | 1-8     | 16  | 96%     | Media Markt: 49,99 €   |
| 3. Metal Gear Solid 3: Snake Eater | 1       | 16  | 96%     | Video & Game: 49,90 €  |



## 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. TimeSplitters: Future Perfect     | 1-4     | 18  | 92%     | Amazon: n.v.           |
| 2. Brothers in Arms: Road to Hill 30 | 1-4     | 18  | 90%     | Media Markt: 59,99 €   |
| 3. Killzone                          | 1-8     | 18  | 89%     | Video & Game: 57,95 €  |



## GESCHICKLICHKEIT

| Titel             | Spieler | USK  | Wertung | Preisvergleich Platz 1 |
|-------------------|---------|------|---------|------------------------|
| 1. EyeToy: Play 2 | 1       | ohne | 87%     | Amazon: 39,95 €        |
| 2. Singstar Party | 1-8     | ohne | 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: 59,99 €        |
| 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: 57,99 €        |
| 2. Gran Turismo 4         | 1-6     | ohne | 93%     | Media Markt: 59,99 €   |
| 2. Colin McRae Rally 2005 | 1-4     | ohne | 91%     | Video & Game: 55,95 €  |





## ROLLENSPIEL

| Titel                                   | Spieler | USK | Wertung | Preisvergleich Platz 1 |
|-----------------------------------------|---------|-----|---------|------------------------|
| 1. Champions of Norrath                 | 1-4     | 12  | 90%     | Amazon: 29,95 €        |
| 2. Final Fantasy X 2                    | 1       | 12  | 90%     | Media Markt: 29,99 €   |
| 3. Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter | 1-2     | 12  | 86%     | Video & Game: 29,95 €  |



## SIMULATION

| Titel                     | Spieler | USK  | Wertung | Preisvergleich Platz 1 |
|---------------------------|---------|------|---------|------------------------|
| 1. Urbz: Sims in the City | 1-2     | ohne | 87%     | Amazon: 59,99 €        |
| 2. Theme Park World       | 1       | ohne | 85%     | Media Markt: 59,99 €   |
| 3. BDFL Manager 2005      | 1       | ohne | 84%     | Video & Game: 54,95 €  |



## SPORTSPIEL

| Titel                     | Spieler | USK  | Wertung | Preisvergleich Platz 1 |
|---------------------------|---------|------|---------|------------------------|
| 1. Pro Evolution Soccer 4 | 1-8     | ohne | 89%     | Amazon: 57,99 €        |
| 2. ESPN NFL 2K5           | 1-4     | ohne | 88%     | Media Markt: 59,99 €   |
| 3. NBA Street V3          | 1-4     | ohne | 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. Splinter Cell: Chaos Theory | 1-8     | 16   | 96%     | Amazon: 54,99 €      |
| 2. Gran Turismo 4              | 1-6     | ohne | 93%     | Media Markt: 59,99 € |
| 3. Metal Gear Solid 3: SE      | 1-8     | 12   | 91%     | Video & Game: n.n.b. |

## SOUND

| Titel                     | Spieler | USK | Wertung | Preisvergleich        |
|---------------------------|---------|-----|---------|-----------------------|
| 1. BiA: Road to Hill 30   | 1-4     | 18  | 90%     | Amazon: n.v.          |
| 2. GTA: San Andreas       | 1       | 16  | 98%     | Media Markt: 59,99 €  |
| 3. Metal Gear Solid 3: SE | 1-4     | 18  | 85%     | Video & Game: 57,95 € |

## MULTIPLAYER

| Titel                | Spieler | USK  | Wertung | Preisvergleich       |
|----------------------|---------|------|---------|----------------------|
| 1. Splinter Cell: CT | 1-2 *   | 16   | 96%     | Amazon: 54,99 €      |
| 2. Worms: Forts...   | 1-4 *   | ohne | 89%     | Media Markt: 59,99 € |
| 3. Wrath Unleashed   | 1-2 *   | 12   | 82%     | Video & Game: n.n.b. |

## ONLINE

| Titel                     | Spieler | USK | Wertung | Preisvergleich       |
|---------------------------|---------|-----|---------|----------------------|
| 1. Splinter Cell: CT      | 1-8     | 16  | 96%     | Amazon: 54,99 €      |
| 2. Everquest: Online Adv. | 1-...   | 12  | 85%     | Media Markt: 59,99 € |
| 3. TimeSplitters: Future  | 1-16    | 18  | 92%     | Video & Game: n.n.b. |

\*max. Offline-Spieleranzahl

## ZUBEHÖR

| Produkt                              | Vertrieb   | UVP*     | Wertung |
|--------------------------------------|------------|----------|---------|
| <b>Controller</b>                    |            |          |         |
| 1. Storm Trooper Gamepad             | Jöllenbeck | 12,99 €  |         |
| 2. Action Controller                 | Logitech   | 17,99 €  |         |
| 3. Snap Controller                   | p.o.s      | 12,99 €  |         |
| <b>Funkcontroller</b>                |            |          |         |
| 1. Funkcontroller                    | Vidis      | 49,99 €  |         |
| 3. Wireless Controller               | Bigben     | 29,99 €  |         |
| 3. Cordless Controller               | Logitech   | 54,99 €  |         |
| <b>Lenkräder</b>                     |            |          |         |
| 1. Speedster 3                       | Bigben     | 69,99 €  |         |
| 2. Cruiser Quinto Racing Wheel       | Madrics    | 34,95 €  |         |
| 3. Logitech Driving Force            | Logitech   | 69,99 €  |         |
| <b>Soundanlagen</b>                  |            |          |         |
| 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 € |         |
| <b>Lightguns</b>                     |            |          |         |
| 1. PP99L Laser Blaster               | Ubi Soft   | 29,95 €  |         |
| 2. Beretta 52 FS                     | Guillemot  | 44,95 €  |         |
| 3. Wireless Gun                      | Bigben     | 59,99 €  |         |
| <b>Multimedia</b>                    |            |          |         |
| 1. DVD Region X                      | Bigben     | 14,99 €  |         |
| 2. Snap Scart Umschalter             | Sunflex    | 12,95 €  |         |
| 3. Game Talk (USB-Headset)           | Bigben     | 29,99 €  |         |

\*Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers



# PS2-INDEX

Action = ACT  
Adventure = ADV  
Beat'em-Up = BEU  
Ego-Shooter = EGO  
Geschicklichkeit = GSK  
Jump'n'Run = JNR  
Rennspiel = RSP  
Rollenspiel = RPG  
Simulation = SIM  
Sportspiel = SPS  
Strategie = STG

## Eine komplette Übersicht aller deutschen PS2-Spiele.

| Titel                                              | Spieler | Genre | Jahr | USK  | Wertung | Wir sagen...                                                          |
|----------------------------------------------------|---------|-------|------|------|---------|-----------------------------------------------------------------------|
| .HACK: Infection                                   | 1       | RPG   | 2004 | 12   | 77%     | Offline online spielen, das geht nur hier.                            |
| .HACK 2: Mutation                                  | 1       | RPG   | 2004 | 12   | 77%     | Wer den ersten Teil mochte, macht hier nichts verkehrt.               |
| .HACK 3: Outbreak                                  | 1       | RPG   | 2004 | 12   | 77%     | Erst die Vorgänger spielen, dann zugreifen!                           |
| .HACK 4: Quarantine                                | 1       | RPG   | 2004 | 12   | 69%     | Der vierte und langweiligste Teil der Serie.                          |
| 18 Wheeler American Pro Truckers                   | 1       | RSP   | 2001 | 6    | 74%     | Sieht gut aus, ist aber schwer.                                       |
| 1945 I & II                                        | 1       | ACT   | 2005 | 6    | 47%     | Zu kurz und nur für Nostalgiker geeignet.                             |
| 3 Engel für Charlie: Volle Power                   | 1       | BEU   | 2003 | 6    | 27%     | Unterirdisch übles Prügelspiel ohne Sinn und Verstand.                |
| 4x4 Evolution                                      | 1-4     | RSP   | 2001 | ohne | 69%     | Zu schwer und zu wenig motivierend.                                   |
| Ace Combat 04                                      | 1-2     | ACT   | 2002 | 12   | 82%     | Ein gelungenes Sequel der Erfolgsserie.                               |
| Action mit SpongeBob Schwammkopf & seinen Freunden | 1-8     | GSK   | 2005 | ohne | 71%     | Witziger Eye Toy-Spaß für den Kindergeburtstag.                       |
| Activision Anthology                               | 1-2     | ACT   | 2003 | ohne | 85%     | Runherum gelungene Klassiker-Sammlung.                                |
| Adiboo: Jagd auf die Energiepiraten                | 1-2     | JNR   | 2004 | ohne | 50%     | Vorsicht! Dieses Spiel gehört ausschließlich in Kinderhände!          |
| AFL Live 2004                                      | 1       | SPS   | 2004 | ohne | 58%     | Eine grobe Sportart muss nicht unbedingt grob programmiert werden.    |
| Agassi Tennis Generation                           | 1-2     | SPS   | 2003 | ohne | 55%     | Macht dem weißen Sport leider keine Ehre.                             |
| Age of Empires 2                                   | 1-2     | STG   | 2001 | 12   | 90%     | Der König der Echtzeit-Strategie.                                     |
| Aggressive Inline                                  | 1-2     | SPS   | 2002 | 6    | 91%     | Auf einer Höhe mit Tonys Leuten.                                      |
| Air Ranger Rescue Helicopter                       | 1       | SIM   | 2004 | 6    | 56%     | Rettungsschubi-Simulation mit anspruchsvoller Steuerung.              |
| Airblade                                           | 1-2     | GSK   | 2001 | 6    | 86%     | Tony Hawk bekommt Konkurrenz.                                         |
| Akira Psycho Ball                                  | 1-2     | SIM   | 2002 | ohne | 71%     | Futuristisch und durchgestylt, knapper Umfang.                        |
| Akte X: Resist or Serve                            | 1       | ADV   | 2004 | 16   | 70%     | Teils ungewollt lustiges Horror-Adventures für Fans der Serie.        |
| Alarm für Cobra 11                                 | 1-2     | RSP   | 2004 | 12   | 65%     | Inhaltslos, aber kurzweiliges Rennspiel für zwischendurch.            |
| Alias                                              | 1-2     | ACT   | 2004 | 12   | 76%     | Knackig und hübsch, leider mit Mängeln im Detail.                     |
| Alien vs. Predator Extinction                      | 1       | STG   | 2003 | 16   | 77%     | Atmosphärisches, aber viel zu kurzes Strategical.                     |
| All-Star Baseball 2002                             | 1-4     | SPS   | 2001 | ohne | 79%     | Gute und anspruchsvolle Baseball-Sim.                                 |
| All-Star Baseball 2003                             | 1-4     | SPS   | 2002 | ohne | 86%     | Kein Homerun, aber wirklich gelungen.                                 |
| All-Star Baseball 2004                             | 1-4     | SPS   | 2003 | ohne | 79%     | Wenig Neuerungen, aber immer noch gut.                                |
| Alone in the Dark: The New Nightmare               | 1       | ADV   | 2001 | 12   | 84%     | Die Gänsehaut ist vorprogrammiert.                                    |
| Alpine Racer 3                                     | 1-2     | RSP   | 2003 | ohne | 75%     | Kurzer Spielspaß für zwischendurch.                                   |
| Alter Echo                                         | 1       | ACT   | 2003 | 12   | 70%     | Schrilles Action in poppiger Grafik.                                  |
| Amplitude                                          | 1-4     | GSK   | 2003 | ohne | 87%     | Tolles Musikspiel für angehende Superstars.                           |
| Animaniacs: Edgar Hunt                             | 1       | JNR   | 2005 | ohne | 70%     | Humoriges Hüpfspiel mit den Warner-Charakteren.                       |
| Anschlag, Der                                      | 1       | EGO   | 2002 | 16   | 70%     | Die KI ist ein Anschlag auf die Spieler.                              |
| Antz Extreme Racing                                | 1-4     | RSP   | 2002 | ohne | 39%     | Klarer Fall für den Kammerjäger.                                      |
| Ape Escape 2                                       | 1       | ACT   | 2002 | ohne | 81%     | Kurzweiliges Geschicklichkeitsspiel mit viel Witz.                    |
| Aqua Aqua Wetrix 2                                 | 1-2     | GSK   | 2001 | ohne | 71%     | Innovativ, aber frustrierend schwer.                                  |
| Arc: Twilight of the Spirits                       | 1       | RPG   | 2004 | 6    | 85%     | Tiefschürfende Story mit entspannendem Kampfsystem.                   |
| Armored Core 2: Another Age                        | 1-2     | ACT   | 2002 | 12   | 75%     | Schnelle Mech-Action für bis zu vier Spieler.                         |
| Armored Core 3                                     | 1-2     | ACT   | 2003 | 12   | 70%     | Und wo, bitte, sind die Neuerungen?                                   |
| Armored Core                                       | 1-2     | ACT   | 2001 | 12   | 80%     | Die Steuerung reißt's runter.                                         |
| Army Men Air Attack: Blade's Revenge               | 1       | ACT   | 2001 | 12   | 78%     | Na bitte, es geht doch!                                               |
| Army Men Green Rogue                               | 1-2     | ACT   | 2001 | 12   | 53%     | Immer noch ein dummes Spiel.                                          |
| Army Men Sarge's Heroes 2                          | 1-4     | ACT   | 2001 | 16   | 59%     | Schade, hätte wirklich gut werden können                              |
| Army Men: Sarge's War                              | 1-4     | ACT   | 2004 | 16   | 43%     | Schon doof, dass Plastik wiederverwertet wird.                        |
| Artic Thunder                                      | 1-2     | RSP   | 2001 | 12   | 41%     | Verursacht Frostbeulen, sonst nix.                                    |
| Asterix & Obelix XXL                               | 1       | ACT   | 2003 | 6    | 65%     | Leichte Action-Adventure-Kost ohne Anspruch.                          |
| Asterix & Obelix XXL                               | 1       | ACT   | 2004 | 6    | 68%     | Leichte Action-Adventure-Kost. Ganz lustig, aber wenig anspruchsvoll. |
| Athens 2004                                        | 1-4     | SPS   | 2004 | ohne | 60%     | Bitte dopen: Präsentationshormone wären klasse!                       |
| Atlantis 3                                         | 1       | ADV   | 2001 | 12   | 47%     | Gähnend langweilig!                                                   |
| ATV Offroad Fury 2                                 | 1-4     | RSP   | 2003 | 6    | 75%     | Mäßiger Allrad-Racer zum kleinen Preis.                               |
| ATV Quad Power Racing 2                            | 1-2     | RSP   | 2003 | 6    | 81%     | Spannendes Offroad-Rennen.                                            |
| Auto Modellista                                    | 1-2     | RSP   | 2002 | ohne | 75%     | Originelle Optik, aber technisch mau.                                 |
| Autobahn Raser IV                                  | 1-2     | RSP   | 2002 | 6    | 35%     | Schlechtes Spiel ohne jeden Kaufanreiz.                               |
| Autobahn Raser World Challenge                     | 1-2     | RSP   | 2003 | 6    | 36%     | Wird seinem schlechten Ruf gerecht.                                   |
| Backyard Wrestling 2                               | 1-2     | BEU   | 2004 | 16   | 63%     | Lasst die Nachbarn mal machen. Ihr braucht's nicht.                   |
| Backyard Wrestling                                 | 1-2     | ACT   | 2004 | 16   | 62%     | Viel Blut, harte Musik und wenig Spiel.                               |
| Bad Boys II                                        | 1       | ACT   | 2004 | 16   | 78%     | Hart, ehrlich und intensiv.                                           |
| Baldur's Gate: Dark Alliance 2                     | 1-2     | ACT   | 2003 | 12   | 85%     | Herrliches Gemetzel voller Kurzweil.                                  |
| Baldur's Gate: Dark Alliance                       | 1-2     | ACT   | 2001 | 12   | 91%     | Grafisch brillantes D&D-Rollenspiel.                                  |
| Baphomets Fluch: Der schlafende Drache             | 1       | ADV   | 2003 | 6    | 86%     | Ein Leckerbissen für Adventure-Fans!                                  |
| Barbarian                                          | 1-4     | BEU   | 2003 | 12   | 71%     | Altbackenes Beat 'em-Up ohne Stärken.                                 |
| Barbie: Rettet die Wildpferde                      | 1       | ADV   | 2004 | ohne | 59%     | Noch Milchzähne in der Kauleiste? Sofort kaufen!                      |
| Bass Master Fishing                                | 1       | SIM   | 2004 | ohne | 25%     | Gibt nix Langweiligeres auf der Welt...                               |
| Bass Strike                                        | 1       | SIM   | 2001 | ohne | 61%     | Aufregend wie die Abenteuer des Kaptn Iglo.                           |
| Batman Vengeance                                   | 1       | ACT   | 2001 | 6    | 78%     | Gute Umsetzung der Zeichentrickserie.                                 |
| Batman: Dark Tomorrow                              | 1       | ACT   | 2003 | 12   | 60%     | Fans drücken beide Augen zu!                                          |
| Batman: Rise of Sin Tzu                            | 1-2     | ACT   | 2003 | 6    | 70%     | Wird dem Superhelden nicht wirklich gerecht.                          |
| Battle Engine Aquila                               | 1-2     | ACT   | 2003 | 12   | 78%     | Dauerfeuer trifft auf Taktik. Nett.                                   |
| Battlestar Galactica                               | 1       | ACT   | 2003 | 12   | 77%     | Gelungenes Weltraumspektakel mit frustigem Speichersystem.            |
| BDFL Manager 2002                                  | 1-2     | SIM   | 2001 | ohne | 75%     | Die perfekte SIM für Fußballfreunde.                                  |
| BDFL Manager 2003                                  | 1-2     | SIM   | 2002 | ohne | 82%     | Wenn eine Management-Sim, dann BDFL!                                  |
| BDFL Manager 2004                                  | 1-2     | SIM   | 2004 | ohne | 84%     | Hier können sich Hobby-Manager so richtig austoben.                   |





| Titel                               | Spieler | Genre | Jahr | USK  | Wertung | Wir sagen...                                                                      |
|-------------------------------------|---------|-------|------|------|---------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| BDFL Manager 2005                   | 1       | SIM   | 2004 | ohne | 84%     | Zicken managen kann schwer sein.                                                  |
| Beach King Stunt Racer              | 1       | SPS   | 2003 | ohne | 40%     | In jeder Hinsicht einfach gestrickter Racer.                                      |
| Ben Hur                             | 1-2     | RSP   | 2003 | 12   | 29%     | Der Film kriegte Oscars, das Spiel dies hier:                                     |
| Beyond Good & Evil                  | 1       | ACT   | 2003 | 12   | 88%     | Knallbunter Genremix, der in jede Sammlung gehört.                                |
| Big Mutha Truckers                  | 1       | RSP   | 2002 | ohne | 77%     | Rennen mit dicken Trucks. Macht Spaß!                                             |
| Bionicle: The Game                  | 1       | JNR   | 2003 | 6    | 79%     | Solides Jump'n'Run mit Kameraproblemen.                                           |
| Black & Bruised                     | 1-2     | SPS   | 2003 | 6    | 62%     | Lustiges Boxspiel ohne jeden Tiefgang.                                            |
| Blade 2                             | 1       | ACT   | 2002 | 18   | 71%     | Späßige Massenschlägerei, aber nichts Besonderes.                                 |
| Bloody Roar 3                       | 1-2     | BEU   | 2001 | 12   | 79%     | Platz 3 hinter Tekken und DoA2.                                                   |
| Bloody Roar 4                       | 1-2     | BEU   | 2003 | 16   | 63%     | Aufgrund viel besserer Alternativen überflüssig.                                  |
| Blowout                             | 1       | ACT   | 2004 | 12   | 65%     | Ballern in 2D, nicht jedermanns Geschmack.                                        |
| BMX XXX                             | 1-2     | SPS   | 2002 | 16   | 67%     | Wenig Grafik, etwas Gameplay und viel nackte Haut.                                |
| Bombastic                           | 1-2     | GSK   | 2004 | 6    | 76%     | Kniffliges Knobelspiel für Freunde des abstrakten Denkens.                        |
| Bombberman Kart                     | 1-4     | RSP   | 2003 | ohne | 55%     | Veraltetes Rennspiel zum Schnäppchenpreis.                                        |
| Bouncer, The                        | 1       | BEU   | 2001 | 12   | 67%     | Hammergrafik, aber wo ist das Spiel?                                              |
| Breath of Fire: Dragon Quarter      | 1       | RPG   | 2003 | 6    | 79%     | Düsteres Rollenspiel mit gutem Kampfsystem.                                       |
| Britney's Dance Beat                | 1-2     | GSK   | 2002 | ohne | 74%     | Gutes Spiel, aber viel zu wenig Songs.                                            |
| Buffy: Chaos Bleeds                 | 1-4     | ACT   | 2003 | 12   | 82%     | Ordentliche Action für Vampirjäger.                                               |
| Burnout 2: Point of Impact          | 1-2     | RSP   | 2002 | 6    | 91%     | Rasend schnelle Stadttrennen mit Hammergrafik.                                    |
| Burnout 3: Takedown                 | 1-8     | RSP   | 2004 | 16   | 94%     | Der helle Wahnsinn! Dieses Baby brennt euch die Haare weg!                        |
| Burnout                             | 1-2     | RSP   | 2001 | ohne | 84%     | Highspeed-Racer für Adrenalin-Junkies.                                            |
| Bust-A-Bloc                         | 1-2     | GSK   | 2004 | ohne | 70%     | Gelungener Breakout-Klon in 3D mit vielen Extras.                                 |
| Butt Ugly Martians: Zoom or Doom    | 1-2     | RSP   | 2003 | 6    | 23%     | Aaaaargh! (Redakteur beging Sepukku)                                              |
| C.A.R.T. Fury                       | 1-2     | RSP   | 2001 | 12   | 65%     | Durchschnittsraser für Grobmotoriker.                                             |
| Call of Duty: Finest Hour           | 1-16    | EGO   | 2005 | 18   | 75%     | Auf der Konsole bleibt das Spiel klar unter den Möglichkeiten.                    |
| Capcom Fighting Jam                 | 1-2     | BEU   | 2005 | 12   | 66%     | Bunter Mischmasch aus alten Spielen. Nur für beinharte 2D-Prügelfans interessant. |
| Capcom vs. SNK 2                    | 1-2     | BEU   | 2001 | 12   | 79%     | Spielerisch exzellent, grafisch enttäuschend.                                     |
| Carmen Sandiego                     | 1       | JNR   | 2004 | 6    | 51%     | Wer smart ist, spart das Geld.                                                    |
| Casper Spirit Dimension             | 1       | ADV   | 2001 | 6    | 62%     | Casper für die Kleinen: leicht und lustig!                                        |
| Castlevania: Lament of Innocence    | 1       | ACT   | 2004 | 12   | 89%     | Geglückte, wenn auch nicht ganz fehlerfreie 3D-Umsetzung.                         |
| Castleween                          | 1       | JNR   | 2002 | 6    | 64%     | Dunkles JNR-Vergnügen mit Patzern.                                                |
| Catwoman                            | 1       | JNR   | 2004 | 12   | 70%     | Halle Berry. Und ihr Hintern. Und ein ordentliches Spiel.                         |
| Center Court Hard Hitter            | 1-4     | SPS   | 2002 | ohne | 62%     | Dünne Sportsuppe mit ein, zwei guten Beilagen.                                    |
| Champions of Norrath                | 1-4     | RPG   | 2004 | 12   | 90%     | Perfekter Genre-Mix mit toller Story.                                             |
| Chaos Legion                        | 1       | ACT   | 2003 | 12   | 78%     | Deftige und ziemlich schwere Schlachtplatte.                                      |
| Circus Maximus                      | 1-2     | ACT   | 2002 | 12   | 63%     | Im Ansatz ganz gut, im Resultat lasch.                                            |
| City Crisis                         | 1       | ACT   | 2001 | 6    | 69%     | Guter Ansatz, aber viel zu kurz.                                                  |
| Clock Tower 3                       | 1       | ACT   | 2003 | 16   | 59%     | Insgesamt enttäuschendes Action-Adventure.                                        |
| Club Football 2005                  | 1       | SPS   | 2004 | ohne | 72%     | Für Fans eine kleine Alternative, aber keine Konkurrenz für FIFA und Co.          |
| Club Football                       | 1-4     | SPS   | 2003 | ohne | 70%     | Durchschnittliches Game mit Fan-Bonus.                                            |
| Colin McRae Rally 04                | 1-4     | RSP   | 2003 | ohne | 89%     | Erste Wahl für Rallye-Fans.                                                       |
| Colin McRae Rally 2005              | 1-8     | RSP   | 2004 | ohne | 91%     | Wird immer besser, aber der große Sprung bleibt noch aus.                         |
| Colin McRae Rally 3                 | 1-2     | RSP   | 2002 | ohne | 88%     | Grandioser Fahrspaß mit Grafikschwächen.                                          |
| Combat Elite: WWII Paratroopers     | 1-2     | ACT   | 2004 | 16   | 76%     | Hack'n'Slay im Zweiten Weltkrieg. Sehr arische Synchronsprecher.                  |
| Commandos 2                         | 1       | STG   | 2002 | 16   | 77%     | Nur für Hardcore-Strategen zu empfehlen.                                          |
| Conan                               | 1-2     | ACT   | 2004 | 16   | 79%     | Klopp- und Comicfans haben ihre Freude.                                           |
| Conflict Zone                       | 1       | STG   | 2002 | 16   | 70%     | Durchschnittliches Strategiespiel mit Steuerungsproblemen.                        |
| Conflict: Desert Storm 2            | 1-2     | ACT   | 2003 | 16   | 80%     | Gelungener Taktik-Shooter mit Wüstenthema.                                        |
| Conflict: Desert Storm              | 1       | ACT   | 2002 | 16   | 80%     | Actionfreunde sollten mal Probe spielen.                                          |
| Conflict: Vietnam                   | 1-4     | ACT   | 2004 | 16   | 80%     | Ordentlicher Taktik-Shooter in der grünen Hölle.                                  |
| Contra: Shattered Soldier           | 1-2     | ACT   | 2003 | 16   | 75%     | Gut, aber für Normalos viel zu schwer.                                            |
| Crash'n'Burn                        | 1-16    | RSP   | 2005 | 12   | 65%     | Chaos auf vier Rädern – und der Spaß bleibt auf der Strecke.                      |
| Crash Bandicoot: Zorn des Cortex    | 1       | JNR   | 2001 | 6    | 84%     | Auch auf der PS2 ein Kracher.                                                     |
| Crash Nitro Kart                    | 1-4     | RSP   | 2003 | ohne | 82%     | Hat alles, was ein Fun-Kart-Racer braucht!                                        |
| Crash Twinsanity                    | 1       | JNR   | 2004 | 6    | 84%     | Buntes Jump'n'Run mit dem ehemaligen PlayStation-Maskottchen.                     |
| Crash                               | 1-4     | RSP   | 2002 | 6    | 68%     | Viel Blech um nichts.                                                             |
| Crazy Taxi                          | 1       | RSP   | 2001 | 12   | 89%     | Crazy Taxi sorgt für gute Laune.                                                  |
| Crescent Suzuki Racing              | 1-2     | RSP   | 2004 | ohne | 61%     | Für ein Budget-Spiel akzeptabel, mehr auch nicht.                                 |
| Crimson Sea 2                       | 1-2     | ACT   | 2004 | 12   | 75%     | Rasantes Action-Spektakel mit ein paar Designschwächen.                           |
| Crimson Tears                       | 1       | ACT   | 2004 | 12   | 72%     | Actiongeladener Sci-Fi-Smashhit mit strukturellen Schwächen.                      |
| Crisis Zone                         | 1-2     | ACT   | 2004 | 16   | 78%     | Späßiges, actionreiches und viel zu kurzes Dauerfeuerfest.                        |
| Curse: The Eye of Isis              | 1       | ADV   | 2003 | 18   | 81%     | Körperloser Terror in feinstem Grafikgewand.                                      |
| Cy Girls                            | 1       | ACT   | 2004 | 16   | 61%     | Einfallsloser Metal Gear-Abklatsch aus der Retorte.                               |
| D.N.A. – Dark Native Apostle        | 1       | ACT   | 2002 | 12   | 56%     | Halbgarer Bombberman-Abklatsch im Anime-Look.                                     |
| Dakar 2                             | 1-2     | RSP   | 2003 | ohne | 68%     | Es gibt deutlich bessere Rennspiele!                                              |
| Dance Europe                        | 1-8     | GSK   | 2004 | ohne | 68%     | Passables Tanzspiel mit untauglicher "Steuerung".                                 |
| Dancing Stage Fever                 | 1-2     | GSK   | 2003 | ohne | 75%     | Altbekannte Songs, mäßiger Sound.                                                 |
| Dancing Stage Fusion                | 1-2     | GSK   | 2004 | ohne | 84%     | Umfangreicher Tanzspaß mit lustiger EyeToy-Unterstützung.                         |
| Dancing Stage Megamix               | 1-2     | GSK   | 2003 | ohne | 79%     | Nettes Tänzchen mit belangloser Grafik.                                           |
| Dark Angel: Vampire Apocalypse      | 1       | RPG   | 2001 | 12   | 44%     | Eintöniges Gemetzel.                                                              |
| Dark Chronicle                      | 1       | RPG   | 2003 | 6    | 90%     | Riesiges Rollenspiel in Cel Shading-Optik.                                        |
| Dark Cloud                          | 1       | RPG   | 2001 | 6    | 79%     | Bunter Mix mit technischen Schwächen.                                             |
| Dark Summit                         | 1-2     | SPS   | 2002 | 6    | 65%     | Standard-Gameplay mit schwacher Grafik.                                           |
| Dark Wind                           | 1-2     | BEU   | 2004 | 12   | 76%     | Späßiger Gametrak-Einstand, leider nicht von langer Dauer.                        |
| Dave Mirra Freestyle BMX 2          | 1-2     | SPS   | 2002 | ohne | 78%     | Ordentliches BMX-Spiel mit Mängeln.                                               |
| David Beckham Soccer                | 1-4     | SPS   | 2002 | ohne | 71%     | Leider nur ein Schnellschuss ins Mittelfeld.                                      |
| Dead or Alive 2: Hardcore           | 1-2     | BEU   | 2001 | 16   | 89%     | Das schönste Beat'em-Up für die PS2.                                              |
| Deadly Skies 3                      | 1-2     | SIM   | 2004 | 12   | 66%     | Hübsche Flugzeuge fliegen in Zeitlupe durch zu lange Missionen.                   |
| Def Jam Vendetta                    | 1-4     | BEU   | 2003 | 16   | 85%     | Wrestling- und Prügelfans greifen zu!                                             |
| Def Jam: Fight for New York         | 1-2     | BEU   | 2004 | 18   | 87%     | Spielerisch spaßig und verdammt cool.                                             |
| Defender                            | 1-2     | EGO   | 2003 | 6    | 71%     | Recht ordentliches Remake eines Klassikers.                                       |
| Destruction Derby Arenas            | 1-4     | RSP   | 2004 | 6    | 77%     | Trotz vollkommen verblödeter KI recht spaßig.                                     |
| Deus Ex                             | 1       | ACT   | 2002 | 18   | 86%     | Fantastische Storyline trifft absolute Handlungsfreiheit.                         |
| Deutschland sucht den Superstar     | 1-4     | GSK   | 2003 | ohne | 64%     | Gute Atmosphäre, wenig Gameplay, kaum Spielzeit.                                  |
| Devil May Cry 2                     | 1       | ACT   | 2003 | 16   | 74%     | Zu kurz, grafisch zu schwach und sehr unambitioniert.                             |
| Devil May Cry                       | 1       | ACT   | 2001 | 16   | 85%     | Action, Action, Action – was will man mehr?                                       |
| Die Hard Vendetta                   | 1-4     | EGO   | 2003 | 16   | 78%     | Ordentlicher Shooter mit Willis-Charme.                                           |
| Digimon Rumble Arena 2              | 1-4     | BEU   | 2004 | 6    | 63%     | Es ist ein Phänomen, aber auf der Konsole nur ein Hardcore-Produkt.               |
| Ding, Das                           | 1       | ADV   | 2002 | 16   | 77%     | Grusel-Fans kommen auf ihre Kosten.                                               |
| Dino Stalker                        | 1       | EGO   | 2002 | 16   | 70%     | Kurzes Spektakel mit Lightgun-Unterstützung.                                      |
| 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 Phantomias     | 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.                                   |
| Disney Move                         | 1-4     | GSK   | 2004 | ohne | 63%     | Nur für Spieler im einstelligen Alter geeignet.                                   |
| 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.                                  |



## PS2-Index

| Titel                                 | Spieler | Genre | Jahr | USK    | Wertung | Wir sagen...                                                         |
|---------------------------------------|---------|-------|------|--------|---------|----------------------------------------------------------------------|
| 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   | 2004 | ohne   | 70%     | Auch ein Ritter wird mal älter.                                      |
| Draken: The Ancient's Gates           | 1       | ACT   | 2002 | 12     | 84%     | Klassisches Fantasy-Epos mit schöner Optik.                          |
| Drakengard                            | 1       | ACT   | 2004 | 16     | 78%     | Schlachten bis zum Exitus mit einigen nervigen Macken.               |
| Driv3r                                | 1       | ACT   | 2004 | 16     | 74%     | Verpasster Top-Titel: Gute Ansätze, aber Schwächen im Abschluss.     |
| Driven                                | 1-2     | RSP   | 2001 | ohne   | 35%     | Teure Lizenz, aber einfach nur schlecht.                             |
| Driving Emotion Type-S                | 1       | RSP   | 2001 | ohne   | 43%     | Gute Grafik, grausame Steuerung.                                     |
| Drome Racers                          | 1-4     | RSP   | 2002 | ohne   | 74%     | Schönes Rennspiel mit unreifer Steuerung.                            |
| Dropship                              | 1       | ACT   | 2002 | 12     | 83%     | Ein Spiel der alten Schule: mörderisch 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      | 89%     | 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   | 2000 | 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 Empires            | 1-2     | ACT   | 2004 | 12     | 70%     | Das übliche Update. Nichts, was man unbedingt braucht.               |
| Dynasty Warriors 4                    | 1-2     | ACT   | 2003 | 12     | 72%     | Alles beim Alten. Wird langsam etwas eintönig.                       |
| Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends     | 1-2     | ACT   | 2004 | 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 Filmversportungen Spaß. Mehr davon!                        |
| Ephemeral Fantasia                    | 1       | RPG   | 2001 | 12     | 63%     | Und wieder nix. Rollenspieler haben es schwer!                       |
| ESPN College Hoops 2005*              | 1-4     | SPS   | 2005 | n.n.b. | 87%     | Jung. Schnell. Wendig. Macht richtig Laune.                          |
| ESPN International Track & Field      | 1-4     | SPS   | 2001 | ohne   | 65%     | Technischer Blender, spielerischer Versager.                         |
| ESPN International Winter Sports 2002 | 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 2K5                          | 1-4     | SPS   | 2005 | ohne   | 87%     | Viel NBA zum angemessenen Preis.                                     |
| 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 2K5                          | 1-4     | SPS   | 2005 | ohne   | 88%     | Die günstige Alternative zu Madden.                                  |
| ESPN NFL Football                     | 1-4     | SPS   | 2003 | ohne   | 92%     | Ist Madden jetzt ein paar Yards voraus?                              |
| ESPN NHL 2K5                          | 1-4     | SPS   | 2005 | ohne   | 88%     | So spaßig war die NHL lange nicht mehr.                              |
| 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     | SIM   | 2002 | ohne   | 65%     | Da gibt's doch deutlich bessere Alternativen.                        |
| Eternal Quest                         | 1       | RPG   | 2005 | 6      | 9%      | Ich habe Angst. Mir ist kalt. Mama?                                  |
| 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.                              |
| Eye Toy: Chat                         | 1-...   | SIM   | 2004 | ohne   | 80%     | Leicht zu bedienende Webcam-Software. PS2 goes Multimedia!           |
| Eye Toy: Play                         | 1-4     | GSK   | 2003 | ohne   | 85%     | Sieht albern aus, macht aber einen Heidenspaß!                       |
| Eye Toy: Play 2                       | 1-4     | GSK   | 2004 | ohne   | 88%     | DER Kaufgrund für die Eye Toy-Kamera. Sollte jeder haben!            |
| 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.                                  |
| F12001                                | 1-4     | RSP   | 2001 | ohne   | 87%     | Super umgesetzte F1-Lizenz.                                          |
| F12002                                | 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 Mottogetzanze.                                   |
| 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%     | Detailverbessertes FIFA 2004 mit Aktualitätsbonus.                   |
| 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 Klopperel mit abenteuerlicher Steuerungsmethode.               |





| Titel                                     | Spieler | Genre | Jahr | USK    | Wertung | Wir sagen...                                                               |
|-------------------------------------------|---------|-------|------|--------|---------|----------------------------------------------------------------------------|
| Final Fantasy X                           | 1       | RPG   | 2002 | 12     | 88%     | Technisch und grafisch exzellent, aber sehr linear.                        |
| Final Fantasy X-2                         | 1       | RPG   | 2004 | 12     | 90%     | Ein Muss für jeden Final Fantasy-Fan!                                      |
| Final Fantasy XI *                        | 1-...   | RPG   | 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 anspruchslos.                            |
| 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 talentlosen Synchronsprechern und netten Effekten. |
| Fisherman's Challenge                     | 1-2     | SIM   | 2003 | ohne   | 78%     | Gute Angel-Sim mit großer Spieltiefe.                                      |
| Flatout                                   | 1-4     | RSP   | 2004 | 12     | 80%     | Nicht ganz ernst zu nehmende Offroad-Raserei mit toller Technik.           |
| Flintstones in Viva Rock Vegas            | 1       | RSP   | 2001 | ohne   | 60%     | Leicht überdurchschnittlich.                                               |
| Flipnic                                   | 1-2     | GSK   | 2004 | 6      | 81%     | Na schön, ein Flipper – aber was für einer!                                |
| Flucht 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-Lizenz.                              |
| Ford Racing 3                             | 1-6     | RSP   | 2005 | ohne   | 65%     | Fährt immer noch dem Spieler hinterher.                                    |
| Forgotten Realms: Demon Stone             | 1       | RPG   | 2004 | 16     | 80%     | Wer auf westliche Fantasy steht, ist in Forgotten Realms genau richtig.    |
| Formel 1 2001                             | 1-4     | 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 Funsport für Fortgeschrittene.                                       |
| Frequency                                 | 1-2     | GSK   | 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       | JNR   | 2002 | ohne   | 35%     | Wieder einen großen Namen in die Tonne gehauen!                            |
| Fur Fighters: Viggo's 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       | JNR   | 2003 | 6      | 70%     | Klasse Umsetzung, aber spielerisch nichts Besonderes.                      |
| Future Tactics: The Uprising              | 1-2     | ACT   | 2004 | 12     | 70%     | Buntes und lustiges Strategiespiel für Einsteiger.                         |
| G1 Jockey 3                               | 1-2     | SIM   | 2003 | ohne   | 62%     | Auf dieses Spiel solltet ihr nicht wetten.                                 |
| G1 Jockey                                 | 1-2     | SIM   | 2002 | ohne   | 68%     | Nur für Pferdefreunde empfehlenswert.                                      |
| Galerians: Ash                            | 1       | ACT   | 2003 | 12     | 64%     | Viel schwächer als das Psone-Sequel.                                       |
| Galidor: Defenders of the Outer Dimension | 1       | JNR   | 2003 | 6      | 47%     | Technisch leider ein Totalreinfall.                                        |
| Gallop 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.                          |
| Get on da Mic                             | 1-4     | GSK   | 2004 | ohne   | 51%     | Doofe Rap-Karaoke, die euch zu gar nichts animiert.                        |
| Ghost Master: The Gravenille Chronicles   | 1       | STG   | 2004 | 6      | 77%     | Ziemlich langsame Geisterstrategie. Ganz okay.                             |
| Ghost Recon                               | 1-2     | ACT   | 2002 | 16     | 78%     | Nicht optimal für Konsolen, aber trotzdem spannend und gut.                |
| Ghost Recon 2                             | 1-16    | ACT   | 2005 | 16     | 69%     | Nicht schlecht, aber deutlich schlechter als auf der Xbox.                 |
| 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 Levelaufbau verhindert das Gruseln.                                    |
| Ghosthunter                               | 1       | ACT   | 2003 | 16     | 82%     | Geisterjagd mit verrückten Gegnern. Gespenstisch!                          |
| Giants: Citizen Kabuto                    | 1       | ACT   | 2001 | 16     | 84%     | Innovativ und gewöhnungsbedürftig.                                         |
| Gifty                                     | 1       | JNR   | 2001 | ohne   | 68%     | Die Kameraführung nervt unendlich.                                         |
| Gitaroo Man                               | 1-4     | GSK   | 2002 | 6      | 82%     | Kultspiel oder Dünnpfiff? Auf jeden Fall der Genrekönig!                   |
| Gladiator: Schwert der Rache              | 1       | ACT   | 2003 | 16     | 83%     | Exekutionsspektakel mich schneller Grafik.                                 |
| Gladious                                  | 1-2     | RPG   | 2003 | 12     | 88%     | Rollenspiel-Strategie-Bombe von LucasArts.                                 |
| Glass Rose                                | 1       | ADV   | 2004 | 6      | 57%     | Point'n'Click-Fans im Wunderland, alle anderen im Tiefschlaf.              |
| Glowlanser Generations *                  | 1       | RPG   | 2005 | n.n.b. | 73%     | Schonkost für Final Fantasy Tactics-Fans.                                  |
| 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 überlebens 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 ich 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 Über-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       | RPG   | 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.                                         |
| Gretzky NHL 2005 *                        | 1-4     | SPS   | 2005 | n.n.b. | 68%     | Geht einfach zwischen den Alternativen unter.                              |
| 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.                                      |
| GT 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   | 2001 | ohne   | 74%     | Nette Abwechslung zu Gran Turismo.                                         |
| Guilty Gear X                             | 1-2     | BEU   | 2001 | 12     | 78%     | Durchaus eine Überlegung wert.                                             |
| Guilty Gear 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.                                                     |
| Gundam: Federation. vs. Zion              | 1-2     | ACT   | 2002 | ohne   | 80%     | Spaßige Action mit Anime-Touch.                                            |
| Gunfighter 2                              | 1-2     | ACT   | 2003 | 16     | 59%     | In jeder Hinsicht unterdurchschnittlich. Leider!                           |
| Gungrave                                  | 1       | ACT   | 2002 | 16     | 70%     | Unauffälliges Geballere 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: Gefangene von Askaban       | 1-4     | ADV   | 2004 | ohne   | 79%     | 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 gewollt, leider nicht alles erreicht.                                 |
| Head Hunter: Redemption                   | 1       | ACT   | 2004 | 16     | 84%     | Packender Zukunftsthiller mit nicht immer gelungenen Ideen.                |
| Headhunter                                | 1       | ACT   | 2002 | 16     | 84%     | Nicht ganz ausgereifte Alternative zu MGS2.                                |
| Herdly Gerdy                              | 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     | RPG   | 2004 | 12     | 86%     | Rundenbasiertes Abenteuer in Mittelerde. Tolle Mischung!                   |
| Herr der Ringe: Die Gefährten             | 1       | ADV   | 2002 | 12     | 57%     | Wahrlich 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%     | Hochkarätige 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.                                                 |

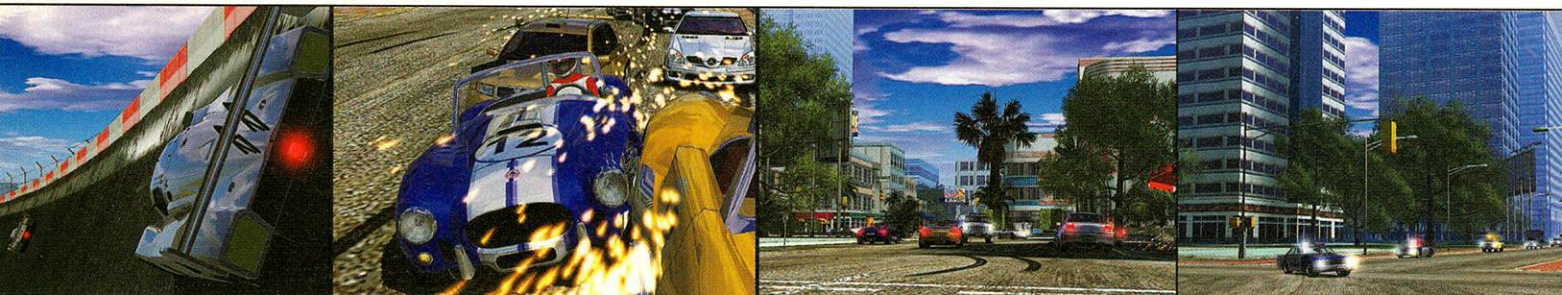


## PS2-Index

| Titel                                            | Spieler | Genre | Jahr | USK    | Wertung |
|--------------------------------------------------|---------|-------|------|--------|---------|
| High Heat Major League Baseball 2002             | 1-2     | SPS   | 2001 | ohne   | 74%     |
| High Rollers Casino*                             | 1       | SIM   | 2005 | n.n.b. | 19%     |
| Hitman 2                                         | 1       | ACT   | 2002 | 18     | 87%     |
| 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: Stunt Track Challenge                | 1-6     | RSP   | 2005 | 6      | 62%     |
| Hot Wheels: Velocity X                           | 1-2     | ACT   | 2002 | 6      | 72%     |
| Hresvelgr                                        | 1       | RSP   | 2001 | 18     | 37%     |
| Hugo: Bukkazoom                                  | 1-2     | RSP   | 2004 | 6      | 79%     |
| Hugo: Cannoncruise                               | 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       | ADV   | 2001 | 6      | 45%     |
| Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition | 1-2     | BEU   | 2004 | 16     | 71%     |
| Ico                                              | 1       | ADV   | 2002 | 12     | 85%     |
| IHRA Professional Drag Racing*                   | 1-2     | RSP   | 2005 | n.n.b. | 36%     |
| 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   | 2002 | 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   | 2004 | 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 Ion GP                                       | 1-2     | RSP   | 2002 | ohne   | 33%     |
| Jet Ski Riders                                   | 1-2     | RSP   | 2002 | ohne   | 55%     |
| Jimmy Neutron, der mutige Erfinder               | 1       | JNR   | 2003 | ohne   | 50%     |
| Jonny Moseley Mad Trix                           | 1-2     | SPS   | 2002 | ohne   | 30%     |
| Judge Dredd: Dredd vs. Death                     | 1-4     | EGO   | 2003 | 16     | 81%     |
| Jurassic Park: Operation Genesis                 | 1       | STG   | 2003 | 12     | 67%     |
| Kaon: Schwert des Barbaren                       | 1       | ACT   | 2004 | 12     | 72%     |
| Kao the Kangaroo: Round 2                        | 1       | JNR   | 2004 | ohne   | 70%     |
| Kater macht Theater, Dr. Seuss'                  | 1       | JNR   | 1994 | ohne   | 59%     |
| Kelly Slater's Pro Surfer                        | 1-2     | SPS   | 2002 | ohne   | 80%     |
| Kengo Master of Bushido                          | 1-2     | BEU   | 2001 | 16     | 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 Lunatea'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%     |
| Legaia 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       | JNR   | 2003 | ohne   | 49%     |
| Lotus Challenge                                  | 1-2     | RSP   | 2001 | ohne   | 73%     |
| Mace Griffin Bounty Hunter                       | 1       | EGO   | 2003 | 16     | 56%     |

## Wir sagen...

Für Baseball-Einsteiger geeignet.  
Da gehört wirklich die Bank gesprengt.  
Spannende Action, die auch technisch überzeugt.  
Die dunkle Seite der menschlichen Seele! Klasse!  
Kindlich präsentiertes Abenteuer des Herrn Bilbo.  
Ziemlich unbrauchbares Baseball-Spiel. Sinnlos.  
Unauffälliger Racer mit schwammiger Steuerung.  
Nicht wirklich schlecht, aber es gibt zu viele bessere Spiele.  
Ordentliches Gameplay, aber Vorsicht bei der Steuerung!  
So dämlich wie der Titel.  
Lustiges, buntes Rennspiel für zwischendurch.  
Anfangs lustige, später langweilige Boots-Ballerei.  
Amok laufen mit dem Hulk. Das macht Spaß!  
Geradeaus und ohne Abwechslung. Hunter, eben.  
Weder 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!  
Ohne Bremsschirm mit Mach 1 gegen die Wand.  
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.  
Gäbe 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-Umsetzung, vermurkstes Spiel.  
Für Hobbyzüchter ein Genuss, für Rollenspieler lau.  
Furioses JNR voll abgefahrener Ideen.  
Grandioses Jump'n'Run mit Action-Elementen.  
Toller Trilogie-Abschluss! Ein Denkmal für Jak und Daxter!  
007 wie er lebt und lebt!  
Tolles Bond-Spiel, leider teils zu hektisch.  
Keine Filmgrundlage, aber gelungen.  
Schwächelndes Gameplay mit starker Lizenz.  
Unterirdisch schlechtes Motocross-Spiel.  
Spielerisch und technisch vermurkste Wipeout-Kopie.  
Schickes Wasserrennspiel mit missratener Steuerung.  
Langweilig und schwach. Nur für die ganz Kleinen.  
Ohne Plastiksoldaten, aber trotzdem schlecht.  
Spaßiger Ausflug in eine vollkommen skurrile Welt.  
Baut euren eigenen Jurassic Park – na ja...  
Für den günstigen Preis absolut spielsenswert.  
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 scheiden 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-Prügler schlagen zu!  
Lieber selber durch die Staaten touren!  
Exotische Früchte sind meistens die besten.  
Herrlich altmodische JNR-Perle.  
Wir bleiben 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.  
Erstklassiges 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.





| Titel                                   | Spieler | Genre | Jahr | USK    | Wertung | Wir sagen...                                                         |
|-----------------------------------------|---------|-------|------|--------|---------|----------------------------------------------------------------------|
| Mad Maestro                             | 1       | GSK   | 2002 | ohne   | 60%     | Gewöhnungsbedürftiger Einblick in die klassische Musik.              |
| Madden NFL 2001                         | 1-8     | SPS   | 2001 | ohne   | 90%     | Optisch tolles Football-Spektakel                                    |
| Madden NFL 2002                         | 1-8     | SPS   | 2001 | ohne   | 91%     | Leicht verbesserte Fortsetzung!                                      |
| Madden NFL 2003                         | 1-8     | SPS   | 2002 | ohne   | 89%     | Immer noch ein Muss für "virtuelle" Sportler.                        |
| Madden NFL 2004                         | 1-8     | SPS   | 2003 | ohne   | 90%     | Nicht mehr ganz die Nummer eins!                                     |
| Madden NFL 2005                         | 1-4     | SPS   | 2004 | ohne   | 91%     | In Sachen Gameplay führt kein Weg an Madden vorbei.                  |
| 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".                                       |
| Maken Shao: Demon Sword                 | 1       | ACT   | 2003 | 12     | 27%     | Billigschrott am Rande der Lächerlichkeit.                           |
| Malice                                  | 1       | ACT   | 2004 | 12     | 72%     | Vom potenziellen Megahit zum Budget-Spiel. Schade!                   |
| 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.                   |
| 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.                             |
| 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.                          |
| Maximo: Ghosts to Glory                 | 1       | ACT   | 2002 | 6      | 79%     | Würdiger Nachfolger eines Kultspiels.                                |
| Maxxed Out Racing                       | 1-2     | RSP   | 2004 | ohne   | 26%     | Weg damit! Ab in die Schrottpresse!                                  |
| McFarlane's Evil Prophecy               | 1-4     | ACT   | 2004 | 16     | 27%     | Kolossaler Tiefschlag. Schlimmer geht's kaum noch.                   |
| MDK 2 Armageddon                        | 1       | ACT   | 2001 | 12     | 86%     | Humorvolle Actionfans greifen zu.                                    |
| Medal of Honor: Frontline               | 1       | EGO   | 2002 | 18     | 85%     | Beinharter Shooter mit durchschnittlicher Grafik.                    |
| Medal of Honor: Rising Sun              | 1-2     | EGO   | 2003 | 18     | 84%     | Guter Ego-Shooter mit durchwachsender Optik.                         |
| Mega Man X: Command Mission             | 1       | RPG   | 2004 | 6      | 80%     | Gelungener Ausflug in Rollenspiele. Daran könnte man sich gewöhnen.  |
| Mega Man X7                             | 1       | JNR   | 2004 | ohne   | 66%     | Mittelmaßiges Hüpfspiel mit gruseliger Kameraführung.                |
| Mega Man X8                             | 1       | JNR   | 2005 | 6      | 72%     | Bunt, kurzweilig und manchmal ganz schön gemein.                     |
| Mega Race 3: Nanotech Disaster          | 1       | RSP   | 2002 | ohne   | 68%     | Keine neuen Ideen und schnell langweilig.                            |
| Men in Black 2                          | 1       | ACT   | 2002 | ohne   | 45%     | Misslungener Versuch, sich an den MIB-Type anzuhängen.               |
| 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.                         |
| 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.                 |
| 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.           |
| Miami Vice                              | 1       | ACT   | 2005 | 16     | 30%     | Lieber mal gut essen gehen, als Miami Vice spielen.                  |
| 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!                                           |
| 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.             |
| 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.                             |
| Mission Impossible: Operation Surma     | 1       | ACT   | 2003 | 12     | 80%     | Ohne Tom Cruise, aber ordentlich.                                    |
| Moderngroove: Ministry of Sound Edition | 1       | SIM   | 2001 | ohne   | 80%     | Wer's mag, bekommt viel geboten.                                     |
| Mojol                                   | 1-4     | GSK   | 2003 | ohne   | 63%     | Interessante Spielidee mit verkorkster Steuerung.                    |
| Monopoly Party                          | 1-4     | GSK   | 2002 | ohne   | 63%     | Schummeln entfällt, ansonsten in Ordnung.                            |
| Monster AG, 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 zerdeppern, macht keinen Spaß.                         |
| Mortal Kombat: Deadly Alliance          | 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.                          |
| Moto GP 2                               | 1-2     | RSP   | 2002 | ohne   | 81%     | Tolle Motorradsimulation. Nur für Profis.                            |
| Moto GP 3                               | 1-4     | RSP   | 2003 | ohne   | 81%     | Leider keine erwähnenswerten Verbesserungen.                         |
| Moto GP                                 | 1-2     | RSP   | 2001 | ohne   | 75%     | Optisch tolles Spiel ohne Dauerspaß.                                 |
| Motor Mayhem                            | 1-4     | RSP   | 2001 | 12     | 67%     | Grafik: Huil! Gameplay: Nicht so toll.                               |
| Motorsiege: Warriors of Primetime       | 1-2     | ACT   | 2004 | 6      | 61%     | Kurzweilige Baller-Action, aber Nichts von Dauer.                    |
| Mr. Golf                                | 1-4     | SPS   | 2004 | ohne   | 74%     | Erfrischende Abwechslung für Freunde des Golfsports.                 |
| 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.                            |
| MTV Music Generator 2                   | 1-4     | GSK   | 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.             |
| MTX Mototrax                            | 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!                                       |
| 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.                               |
| MX Superfly                             | 1-2     | SPS   | 2002 | ohne   | 75%     | Ordentlich, aber mit technischen Schnitzern.                         |
| MX Unleashed                            | 1-2     | RSP   | 2004 | ohne   | 83%     | Im Motocross-Bereich ganz klar die erste Wahl.                       |
| 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.                                 |
| Myst 3                                  | 1       | ADV   | 2002 | ohne   | 50%     | Grafisch exzellent, spielerisch daneben.                             |
| NBA 2K3                                 | 1-4     | SPS   | 2003 | ohne   | 88%     | Wer Basketball Mag, braucht dieses Spiel.                            |
| NBA Ballers                             | 1-2     | SPS   | 2004 | 6      | 89%     | Basketball in seiner Urform: schnell, witzig und unglaublich spaßig. |
| NBA Hoopz                               | 1-6     | SPS   | 2001 | ohne   | 61%     | Hat auf der PS nichts verloren.                                      |
| 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.                                         |
| 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.               |
| 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.             |
| 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: coll und schnell!                       |
| NBA Street                              | 1-2     | SPS   | 2001 | ohne   | 90%     | NBA ganz anders – simpel und spaßig.                                 |
| NCAA March Madness 2005*                | 1-4     | SPS   | 2005 | n.n.b. | 74%     | Schwache NBA Live 2005-Nachgeburt.                                   |
| Need for Speed: Hot Pursuit 2           | 1-2     | RSP   | 2002 | ohne   | 84%     | Wie gewohnt, ein tolles Rennspiel.                                   |
| 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 Proll-Faktor.                     |
| Next Generation Tennis                  | 1-4     | SPS   | 2002 | ohne   | 70%     | Für wahre Tennisfans eine Anschaffung wert.                          |
| NFL 2K3                                 | 1-4     | SPS   | 2003 | ohne   | 90%     | Football perfekt! Wer oder was ist Madden?                           |
| 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 Sprachhürde.                              |
| NHL 2001                                | 1-4     | SPS   | 2001 | ohne   | 82%     | Der Nachfolger ist die bessere Wahl.                                 |
| NHL 2002                                | 1-4     | SPS   | 2001 | ohne   | 88%     | Die bisher packendste Eishockeyschlacht.                             |
| NHL 2003                                | 1-4     | SPS   | 2002 | ohne   | 88%     | So klasse wie der Vorgänger, leider nicht viel Neues.                |
| NHL 2004                                | 1-4     | SPS   | 2003 | ohne   | 88%     | Bekannte Qualität mit satter Frischfleischbeilage.                   |
| NHL 2005                                | 1-4     | SPS   | 2004 | ohne   | 89%     | Durch Verbesserungen im Detail schon wieder etwas besser.            |
| 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 schnetzelt 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.                          |





## PS2-Index

| Titel                                   | Spieler | Genre | Jahr | USK  | Wertung | Wir sagen...                                                            |
|-----------------------------------------|---------|-------|------|------|---------|-------------------------------------------------------------------------|
| 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 Golf 2                           | 1-4     | SPS   | 2005 | ohne | 79%     | Späßige Golf-Anarchie – jetzt auch online und zum Schnäppchenpreis.     |
| Outlaw Volleyball                       | 1-4     | SPS   | 2004 | 6    | 82%     | Sexy, spielbar und humorig. Sonniges Teil!                              |
| 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 Tennisspiel.                     |
| 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-Charmeur weiß noch immer zu gefallen.                     |
| Polaroid Pete                           | 1       | GSK   | 2002 | ohne | 63%     | Kurzweilig und spaßig, aber auf Dauer zu eintönig.                      |
| 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.                               |
| Power Rangers: Dino Thunder             | 1       | ACT   | 2005 | ohne | 49%     | Wie gemacht für kleine Dino-Zord-Fans. Leider nur für sie!              |
| Premier Manager 2002                    | 1       | SIM   | 2002 | 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%     | Mäßiges Gekicke 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 Großer unter den Freizeitkickern.                                   |
| Pro Rally2002                           | 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.                        |
| Pryzm                                   | 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-Prügler 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.                 |
| Ready 2 Rumble Round 2                  | 1-2     | SPS   | 2001 | 6    | 82%     | Endlich Michael Jackson vermöbeln!                                      |
| 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, Gringo!                                             |
| 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                          | 1-2     | RSP   | 2002 | ohne | 65%     | Die Steuerung ist jedenfalls uninspiriert...                            |
| Riding Spirits 2                        | 1-2     | RSP   | 2004 | ohne | 74%     | Aufgebohrte Version des Vorgängers ohne großen Durchbruch.              |
| 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 gebraucht.                        |
| 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.                                  |
| Robotech: Battlery                      | 1-2     | ACT   | 2003 | 6    | 74%     | Ballern und Anime: Das trifft den Zeitgeist.                            |
| Robotech: Invasion                      | 1-16    | EGO   | 2005 | 12   | 70%     | Abgeschaut und abgespeckt – Gameplay light!                             |
| 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%     | Fährt anderen Rennspielen hoffnungslos hinterher.                       |





| Titel                               | Spieler | Genre | Jahr | USK  | Wertung | Wir sagen...                                                                       |
|-------------------------------------|---------|-------|------|------|---------|------------------------------------------------------------------------------------|
| RTL Skispringen 2004                | 1-8     | SIM   | 2004 | ohne | 75%     | Für Freunde des Skisprungs DAS Spiel.                                              |
| RTL Skispringen 2005                | 1-8     | SIM   | 2005 | ohne | 75%     | Gute Simulation des einstigen Wintersportliebings.                                 |
| RTX Red Rock                        | 1       | ACT   | 2003 | 12   | 75%     | Innovativ, aber mit zu vielen Technikpatzern.                                      |
| 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       | ACT   | 2003 | 16   | 80%     | Kurzes Spektakel mit kleineren Schwächen.                                          |
| Salt Lake 2002                      | 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.                             |
| Scaler                              | 1       | JNR   | 2005 | 6    | 76%     | Solides Hüpfspiel im Farbrausch – für Genre-Freunde ein Schnäppchen.               |
| Schatzplanet, Der                   | 1       | JNR   | 2002 | 6    | 71%     | Kein Schatz, aber auch kein komplettes Armutszeugnis.                              |
| Scooby Doo 2: Fluch der Folianten   | 1-2     | JNR   | 2004 | ohne | 48%     | Wir warten weiter auf ein gutes Scooby Doo-Spiel.                                  |
| Scooby-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   | 2004 | 12   | 40%     | Wer Panzer will, soll zur Bundeswehr gehen!                                        |
| Sega Bass Fishing Duel              | 1-2     | SIM   | 2003 | ohne | 82%     | Dreamcast-Umsetzung mit vielen Extras.                                             |
| Sega Soccer Slam                    | 1-4     | SPS   | 2002 | 12   | 72%     | Witziges Fußball-Gekloppe mit Multiplayer-Bonus.                                   |
| Sega Superstars                     | 1-4     | GSK   | 2004 | ohne | 82%     | Witzige Ideen, aber langfristig nur als Gag geeignet.                              |
| 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.                            |
| Shadow of Rome                      | 1       | ACT   | 2005 | 18   | 86%     | Origineller und abwechslungsreicher Stealth/Action-Mix im alten Rom.               |
| Shadowman: 2econd 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 eingefleischte Simpsons-Fans.                                              |
| Simpsons: Skateboarding             | 1-2     | SPS   | 2003 | ohne | 44%     | Technisch erschreckendes Funsport-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!                                        |
| SingStar Party                      | 1-8     | GSK   | 2004 | ohne | 82%     | Die Partybombe schlechthin – alleine jedoch nicht halb so spaßig.                  |
| Sitting Ducks                       | 1-2     | ACT   | 2004 | ohne | 56%     | Wenn, dann nur für Milchzahnträger zu gebrauchen.                                  |
| Ski Racing feat. Hermann Maier      | 1-4     | SIM   | 2005 | ohne | 68%     | Für Hardcore-Skisportler sicher ganz toll. Alle anderen holen die Herzpillen raus. |
| 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 Racer 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%     | Grafikprotzer mit tollen Kämpfern.                                                 |
| 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 Knöpfedrücken, 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%     | Fragwürdige 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%     | Rennspaß 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: Der Film                | 1       | JNR   | 2005 | ohne | 78%     | Umsetzung gelungen, Mission erfüllt, alles paletti!                                |
| 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.                                         |
| 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 Drachennmärchen mit guten Synchronsprechern.                                |
| Spyro: Enter the Dragonfly          | 1       | JNR   | 2002 | 6    | 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: Til 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: Feuer 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%     | Späßiges Rennspiel für Star Wars-Fans.                                             |
| Star Wars: The Clone Wars           | 1-2     | ACT   | 2003 | 12   | 75%     | Geradlinig und ohne besonderen Spielwitz.                                          |





## PS2-Index

| Titel                                  | Spieler | Genre | Jahr | USK  | Wertung | Wir sagen...                                                         |
|----------------------------------------|---------|-------|------|------|---------|----------------------------------------------------------------------|
| Starsky & Hutch                        | 1       | RSP   | 2003 | 12   | 70%     | Für Starsky & Hutch-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%     | Sauschwere 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.                                       |
| Summoner 2                             | 1       | RPG   | 2002 | 12   | 81%     | Ausgeglichenes und enorm umfangreiches Rollenspiel.                  |
| Summoner                               | 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 Truckers                         | 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-Man" käme der Wahrheit näher.                                 |
| Surfing H3O                            | 1-2     | SPS   | 2001 | ohne | 45%     | Solche (Surf-)Spiele braucht kein Mensch.                            |
| 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 Frustramenten.                      |
| Syberia II                             | 1       | ADV   | 2004 | ohne | 78%     | Würdiger 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-Rennen, 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 Potential, 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   | 2001 | 16   | 82%     | Gnadenloser 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: Angel 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%     | Beste 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       | ACT   | 2001 | 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!                                  |
| 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.                              |
| Trivial Pursuit: Unlimited             | 1-6     | STG   | 2005 | ohne | 75%     | Gelungene Umsetzung mit durchdachten neuen Spielmodi.                |
| 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 Caliber                           | 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       | JNR   | 2002 | ohne | 63%     | 08/15 Jump'n'Run ohne Besonderheiten.                                |
| Ty, der Tasmanische Tiger 2            | 1-2     | JNR   | 2004 | 6    | 71%     | Kein Pflichtkauf, aber für 30 Euro nicht verkehrt.                   |
| U-Move Superstars                      | 1-4     | GSK   | 2004 | ohne | 62%     | Müder Eye Toy Play-Abklatsch mit Sport-Thematik.                     |
| 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 | 84%     | Solides Fußballspiel mit mauer Präsentation.                         |
| UFC Throwdown                          | 1-2     | BEU   | 2002 | 16   | 76%     | Schnelles und knallhartes Käfig-Beat'em-Up.                          |
| Ultimate Mind Games                    | 1-4     | STG   | 2005 | ohne | 55%     | Wenn man sonst nicht weiß, wohin mit seinem Geld...                  |





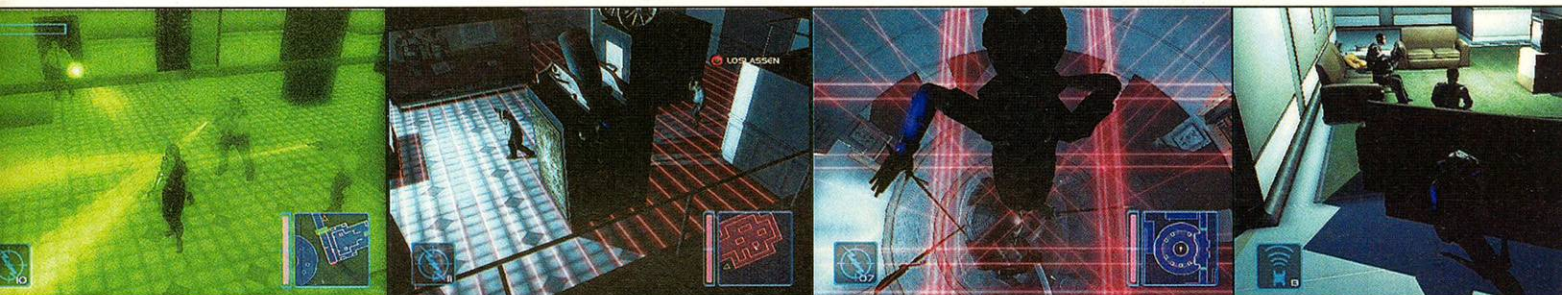
| Titel                                  | Spieler | Genre | Jahr | USK  | Wertung | Wir sagen...                                                        |
|----------------------------------------|---------|-------|------|------|---------|---------------------------------------------------------------------|
| 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%     | Verspätete Filmumsetzung für Hardcore-Fans des Streifens.           |
| Unglaublichen, Die                     | 1       | ACT   | 2004 | 12   | 64%     | Action-Hüpfer von der Stange mit Filmlizenz und ohne Höhepunkte.    |
| Unlimited Saga                         | 1       | RPG   | 2003 | 6    | 65%     | Viel erwartet, schwer enttäuscht. Schade!                           |
| Urban Freestyle Soccer                 | 1-4     | SPS   | 2004 | ohne | 68%     | Ohne Abseits 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 Raser                              | 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       | JNR   | 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.                    |
| Viewtiful 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   | 2003 | 12   | 90%     | Aufgebohrtes Hitspiel 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 Tennisspiel, 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   | 2003 | ohne | 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 armes 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       | JNR   | 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       | JNR   | 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 Acclams 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 Kneipensport. Kein Ersatz, aber spaßig.                  |
| World Destruction League Thunder Tanks | 1-4     | 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%     | Freakige 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 Misiions         | 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.                          |
| WWF 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       | ACT   | 2003 | 12   | 80%     | Solides X-Men-Spiel mit fetter Action.                              |
| X-Men Legends                          | 1-4     | ACT   | 2004 | 12   | 82%     | Gutes Action-Rollenspiel mit stellenweise nervigen KI-Schwächen.    |
| X-Men: Next Dimension                  | 1-2     | BEU   | 2002 | 12   | 54%     | Übler 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     | JNR   | 2002 | ohne | 60%     | Simple 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       | JNR   | 2002 | 12   | 56%     | Sehr mäßiges 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<br>Produktbezeichnung | Vertrieb   | Hersteller | Preis   | Test in | Wertung |
|----------------------------------|------------|------------|---------|---------|---------|
| Analog Controller                | Bigben     | Bigben     | 7,99 €  | 4/04    | ★★★★★   |
| Storm Trooper Gamepad            | Jöllenceck | Speed Link | 12,99 € | 4/04    | ★★★★★   |
| Nano Pad                         | Madrics    | Madrics    | 12,90 € | 6/04    | ★★★★    |
| VR12 Analog Gamepad              | Ubisoft    | Logic 3    | 12,95 € | 2/04    | ★★★★    |
| Backlit Buttons Controller       | Bigben     | Bigben     | 12,99 € | 5/04    | ★★★★    |
| Controller                       | Sunflex    | Snap       | 12,99 € | 1/04    | ★★★★    |
| Mini Pad                         | Bigben     | Bigben     | 12,99 € | 3/05    | ★★★★    |
| 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                | Sunflex    | Nyko       | 34,95 € | 1/04    | ★★★★    |
| Silver Blue Game Pad             | Jöllenceck | Speed Link | 12,99 € | 3/04    | ★★★     |
| Bullfrog Pad                     | Jöllenceck | Speed Link | 19,99 € | 1/04    | ★★★     |
| Inferno Pad                      | Ubisoft    | Logic 3    | 24,99 € | 2/05    | ★★★     |
| Encounter Gamepad                | Jöllenceck | Speed Link | 9,99 €  | 3/05    | ★★      |
| Glowing Pad                      | Bigben     | Bigben     | 19,99 € | 3/05    | ★       |

| Funkcontroller<br>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               | Sunflex   | Snakebyte    | 39,95 € | 5/04    | ★★      |
| DVD Wireless Gamepad                 | Guillemot | Thrustmaster | 49,95 € | 2/04    | ★★      |

| Lenkräder<br>Produktbezeichnung     | Vertrieb   | Hersteller | Preis    | Test in | Wertung |
|-------------------------------------|------------|------------|----------|---------|---------|
| Brooklyn Booster 2800               | Vidis      | Brooklyn   | 24,99 €  | 1/04    | ★★★★★   |
| Cruiser Quinto 5 in 1 Racing Wheel  | Madrics    | Madrics    | 34,90 €  | 3/05    | ★★★★★   |
| Speedster 3                         | Bigben     | Fanatec    | 69,99 €  | 2/04    | ★★★★★   |
| Speedster 3 Force Shock             | Bigben     | Fanatec    | 79,99 €  | 3/04    | ★★★★★   |
| Blue Lightning Wheel                | Jöllenceck | Speed Link | 29,99 €  | 3/05    | ★★★★    |
| Cruiser Quattro 4 in 1 Racing Wheel | Madrics    | Madrics    | 34,95 €  | 5/04    | ★★★★    |
| 4 in 1 Blue Lightning Wheel         | Jöllenceck | 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                        | Sunflex    | Snap       | 24,99 €  | 3/04    | ★★★     |
| Speedster Pure                      | Bigben     | Bigben     | 34,99 €  | 6/04    | ★★★     |
| Top Drive GT3                       | Ubisoft    | Logic 3    | 44,95 €  | 2/05    | ★★★     |
| 4 in 1 Leather Force Feedback       | Jöllenceck | Speed Link | 79,99 €  | 6/04    | ★★★     |

| Lightguns<br>Produktbezeichnung | Vertrieb   | Hersteller   | Preis   | Test in | Wertung |
|---------------------------------|------------|--------------|---------|---------|---------|
| P99L Laser Blaster              | Ubisoft    | Logic 3      | 29,95 € | 2/04    | ★★★★★   |
| XK9 Lightgun                    | Bigben     | 4Gamers      | 19,99 € | 2/04    | ★★★★    |
| PS2 Lightgun                    | Jöllenceck | Speed Link   | 29,99 € | 3/05    | ★★★★    |
| 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                       | Sunflex    | 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 | Ubisoft  | Logic 3    | 24,99 € | 2/04    | ★★★★    |
| Keyboard Controller            | Sunflex  | 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 | Jöllence      | Speed Link    | 79,99 €  | 4/04    | ★★★★★   |
| I-Trigue 3400               | Creative Labs | Creative Labs | 99,90 €  | 2/05    | ★★★★★   |
| I-Trigue 3600               | Creative Labs | Creative Labs | 129,99 € | 3/05    | ★★★★★   |
| 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    | ★★★★    |
| I-Trigue 5600               | Creative Labs | Creative Labs | 199,99 € | 3/05    | ★★★★    |

| Multimedia                     |          |            |          |         |         |
|--------------------------------|----------|------------|----------|---------|---------|
| Produktbezeichnung             | Vertrieb | Hersteller | Preis    | Test in | Wertung |
| RGB Kabel pro Plus             | Madrics  | Madrics    | 8,99 €   | 6/04    | ★★★★★   |
| Scart-Umschalter               | Sunflex  | 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             | Jöllence | 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    | ★★★★★   |
| Multi Media Box                | Madrics  | Madrics    | 109,99 € | 3/05    | ★★★★★   |
| Karaoke Party                  | Bigben   | Datel      | 39,90 €  | 2/04    | ★★★★    |
| XGA / VGA Box Pro              | Madrics  | Madrics    | 99,99 €  | 3/05    | ★★★★    |
| Dance Europe Karaoke Mikrophon | Bigben   | 4Gamers    | 49,99 €  | 2/04    | ★★★     |

| Sonstiges              |          |            |         |         |         |
|------------------------|----------|------------|---------|---------|---------|
| Produktbezeichnung     | Vertrieb | Hersteller | Preis   | Test in | Wertung |
| Max Memory 16 MB       | Bigben   | Datel      | 29,99 € | 3/05    | ★★★★★   |
| Max Memory 32 MB       | Bigben   | Datel      | 39,99 € | 3/05    | ★★★★★   |
| 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    | ★★★★★   |
| PSX2 Gamepad Converter | Jöllence | Speed Link | 12,99 € | 3/05    | ★★★★★   |
| Ultimate Cheats        | Bigben   | Datel      | 12,99 € | 6/04    | ★★★★★   |
| Multi-Port             | NBG      | MadCatz    | 24,99 € | 6/04    | ★★★★★   |
| Game Talk              | Bigben   | Datel      | 29,99 € | 3/04    | ★★★★★   |
| Starter Pack           | Bigben   | Bigben     | 19,99 € | 3/04    | ★★★★    |
| SmartJoy FRAG          | Lik-Sang | SmartJoy   | 28,90 € | 2/05    | ★★★★    |
| Crazy Racers Set       | Sunflex  | Shindo     | 29,99 € | 1/04    | ★★★★    |
| USB Headset            | Logitech | Logitech   | 44,99 € | 1/04    | ★★★★    |
| Body Pad               | Bigben   | Bigben     | 59,99 € | 2/05    | ★★★★    |





# Frühlingsgefühle



## Hitman: Blood Money

Der glatzköpfige Klon-Killer wird von Jäger zum Gejagten. In der nächsten Ausgabe dürfen wir also live dabei sein und dieses unangenehme Gefühl selbst virtuell erfahren. Interessant ist auch, ob der Titel dann offiziell schon vom potentiellen Eidos-Neubesitzer SCI kommen wird.



## Destroy All Humans!

In dieser Ausgabe konnten wir euch nur mit einer umfangreichen Preview vertrösten. In der nächsten Hingegen starten wir die humoristische Trashinvasion auf die kommunistenfürchtige USA der 50er Jahre. Unsere Vaporizer sind schon aufgeladen.



## Juiced

Was lange währt wird endlich gut. Im Mai soll das saftige Rennspiel in unserer Redaktion erste Testrunden drehen. Wir sind schon jetzt davon begeistert, wie gut sich das Spiel unter THQs Regie noch entwickelt hat. Ihr dürft euch also auf einen rasanten Test freuen.

## Und sonst?

Selbstredend werden die Nachwirkungen der E3 in Los Angeles unsere nächste Ausgabe prägen. Massig neue Previews, Daten der neuen Konsolen und natürlich eine wahre Testflut erwarten euch. Da wären z.B. *Area 51*, *Enthusia Professional Racing*, *Star Wars: Episode III*, *25 to Life*, *Delta Force: Black Hawk Down*, *Commandos: Strike Force*, *MotoGP 4*, *SingStar: Popworld*, *Rainbow Six: Lockdown*, *L.A. Rush*, *Tekken 5*, ja wenn alles klappt sogar das in der US-Presse Hochgelobte *God of War*.

**Die nächste Ausgabe liegt am 16.06.05 im Handel.**

### Herausgeber

**MEDIA PRO**

Media Pro BV  
Kuipersdijk 194-196  
7512 CM 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](mailto:michelk@bristein.com)

### Redaktionsdirektor (V.i.S.d.P.)

Martin Mirbach (MM)  
E-Mail: [mirbach@bristein.com](mailto:mirbach@bristein.com)

### Textchef

Titus Funkel (TF)

### Redaktion

Tom Gerlach (TG)  
Benjamin Kegel (BK)  
Karsten Rohloff (KR)  
Christian Schmid (CS)  
Stefan Schröder (SRÖ)  
Björn Seum (BS)

### Mitarbeiter dieser Ausgabe

Mareike Bußmann (MB)

### Layout

Michael Fischer  
Bettina Steinacker  
E-Mail: [grafik@bristein.com](mailto: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](http://www.ipv-online.de)

### Anzeigenberatung

Michel Kieselstein  
E-Mail: [michelk@bristein.com](mailto: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](mailto: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:  
Juiced© THQ 2005.  
All rights reserved.



für alle Handy's  
mit Farb-Display

FARBIGE  
HINTERGRUNDBILDER



» 8 33 45 \*

Einfach eine SMS mit  
"AMD" und Best.-Nr.  
an die 83345 \*  
(Bestellbeispiel: AMD 52026)

(01 90)  
8 66 28 31  
(1,86 € / min.)

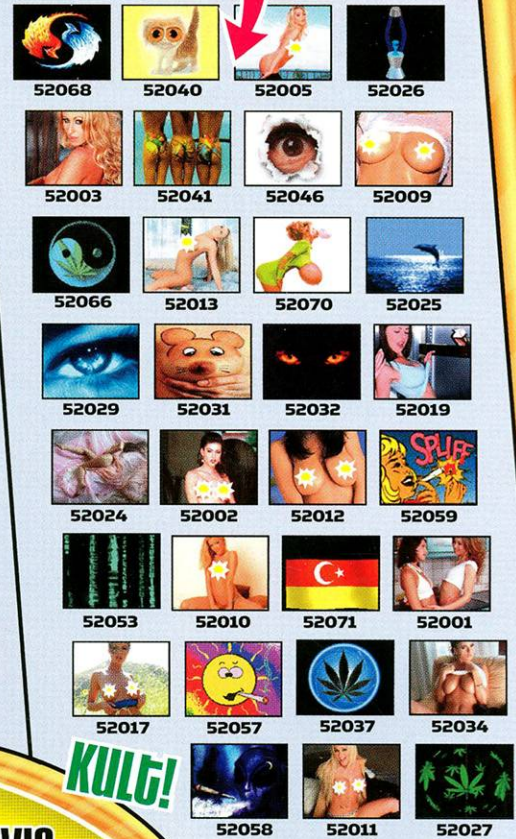
Oder bestelle direkt per Telefon:  
+49 (09 01) 59 99 98 (4,2 Stf / min.)  
+49 (09 00) 51 51 68 (2,16 € / min.)



\* 2,99 € / SMS (VFD2 Leistung  
0,12 €) Logo, Pix, Sounds &  
Movie max. 2 SMS 5,98 €



MEGA-GEILE  
DISPLAY-MOVIES



KULT!

für alle Handy's  
mit Farb-Display

OBERFETT!

Die totale Power für Dein Handy!  
**LOGOWORLD.DE**

für dieses  
Movie

sende **AMD52014**  
an die **83345**



... TOP-MOVIE ...

mega auswahl!

SOUNDS &  
GERÄUSCHE

- 87002 Sexgeräusche
- 87006 Pump Gun
- 87000 Nebelhorn
- 87004 Klospülung
- 87032 Ein altes Telefon
- 87009 Trommelwirbel
- 87040 Babytachen
- 87007 Lauter Rülps
- 87042 Flugzeugabsturz
- 87028 Der große Gong
- 87039 Darth Vader
- 87033 Heftiger Aplaus
- 87008 Gewitter mit Donner
- 87030 Löwengebrüll
- 87034 Feuerwehrsirene
- 87027 Formel 1 Wagen
- 87023 Affengeschrei
- 87029 Zahnarztbohrer
- 87003 Pferdewiehern

PING  
SMS  
GONES

- 87012 Mann schreit wie Irre
- 87010 Mundharmonika des Todes
- 87041 Furzgeräusch
- 87037 Unheimliche Geisterlache
- 87017 Ein Esel gibt alles
- 87001 Sirene mit Explosion
- 87023 Ein Affe geht voll ab!

SUPERCOOLE SOUNDS UND WITZIGE  
GERÄUSCHE DIE DU ALS KLINGELTON  
ODER SMS - SIGNAL NUTZEN KANNST.

FÜR ALLE NEUEREN  
HANDYS. SIEHE DEINE  
BEDIENUNGSANLEITUNG



Sende **SMS** mit  
**AMD55000**  
an die **83345**\*



vorher nachher

Mit dem LÖSCH-LOGO hast Du endlich freie Sicht auf Dein Nokia Display!

LOGO-KILLER

CHATTEN,  
FLIRTEN,  
VERLIEBEN...

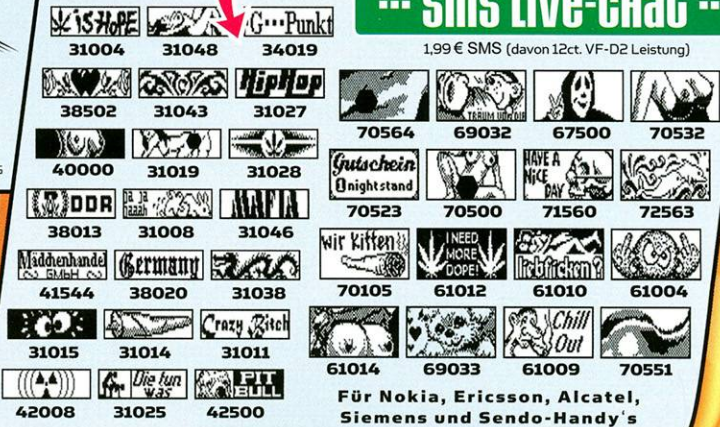
Sende **SMS** mit  
"PARTY" an  
die **84640**



... SMS LIVE-CHAT ...

1,99 € SMS (davon 12ct. VF-D2 Leistung)

LOGOS &  
BILDMITTEILUNGEN



Für Nokia, Ericsson, Alcatel,  
Siemens und Sendo-Handy's



KONAMI

**Neid kriegst du geschenkt.  
Respekt musst du dir verdienen.**  
*Es ist nicht entscheidend was du fährst-  
sondern wie du fährst.*

# ENTHUSIA™

PROFESSIONAL RACING



**inklusive aller bekannten Automarken und Hersteller  
revolutionäres Visual Gravity System  
einzigartige Spielmodi: Enthusia Life und Driving Revolution  
überragend realistische Fahrzeugphysik**

**RELEASE:  
04. MAI 2005**

WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS



PlayStation 2

"KONAMI" IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. ENTHUSIA™ AND ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING LOGO ARE TRADEMARKS OF KONAMI CORPORATION. © 2005 KONAMI. ALL MANUFACTURERS, CARS, NAMES, BRANDS AND ASSOCIATED IMAGERY FEATURED IN THIS GAME ARE TRADEMARKS AND/OR COPYRIGHTED MATERIALS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. "PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.



WWW.KONAMI.JP/ENTHUSIA

