

100% PLAYSTATION 2

10/2004 € 4,99

Ausgabe 72

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



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

UNZENSURIERT
DVD „AB 16“



130 MINUTEN 66 VIDEOS &
SPIELZEIT 66 SPIELSTÄNDE

BRANDAKTUELLE VIDEOS
ZU ALLEN TOP-HITS!

Riesige Vorschau zu
FINAL FANTASY XII

FINAL FANTASY XII

RIESIGE VORSCHAU AUF SECHS SEITEN

Detaillierte Infos und brandneue Bilder zum Rollenspiel-Knaller

METAL GEAR
SOLID 3
NEED FOR SPEED
UNDERGROUND 2
PRINCE
OF PERSIA 2
CALL OF DUTY:
FINEST HOUR
FIFA 2005
SPLINTER CELL 3:
CHAOS THEORY

VORSCHAU



PRINCE OF PERSIA 2
Disterner, härter, besser!

CALL OF DUTY
Finest Hour angespielt

STAR WARS
Bericht von der Battlefront

TEST



BURNOUT 3
Da quält die PlayStation 2!

COLIN MCRAE 2005
Der neue Rallye-Champion?

DEMON STONE
„Herr der Ringe“ noch besser

TIPPS & TRICKS



SPIDER-MAN 2
Der Manhattan-Stadtführer

PSI-OPS
Große Komplettlösung

CHEATS & CODES
Tipps zu aktuellen Spielen

NACH DEM RIESENERFOLG AUF PC – DER ACTION-HIT JETZT AUCH FÜR PS2 UND XBOX



VIETCONG

PURPLE HAZE



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



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



Gewinne die Kontrolle über
feindliches Gebiet mit allen Mitteln
– von Spionage bis zum Luftschlag.



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

WWW.VIETCONG-GAME.DE



PlayStation.2



© 2002-2004 Illusion Software s.a.s. Vietcong, Illusion Software and the Illusion Software logo are trademarks of Illusion Software s.a.s. Pterodon and the Pterodon logo are trademarks of Pterodon s.a.s. Gathering of Developers, the Gathering of Developers logo, Take-Two Interactive Software and the Take-Two logo are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Coyote Console, Coyote Developments and the Coyote Logos are trademarks of Coyote Developments Ltd. Developed by Coyote Console in association with Illusion Software and Pterodon. Published by Gathering of Developers. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logos and the Xbox logos are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and other countries. "Playstation" and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Uses Blink Video.
© 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc. RenderWare is a registered trademark of Canon Inc. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

VON HANS IPPISCH

2004? 2005? 2006?
PLAYSTATION 3

Sony legte die Pläne offen!

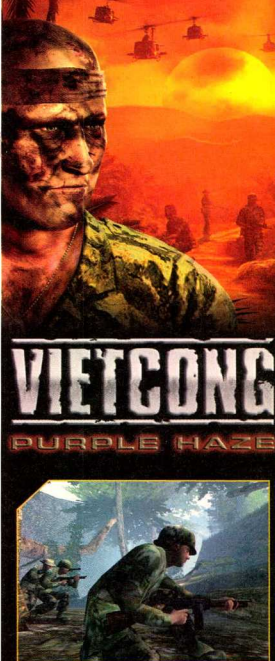
Lange Zeit hielten sich Sony, Nintendo und Microsoft zurück, wenn es um konkrete Aussagen zur kommenden Hardware-Generation ging. Nintendo und Microsoft machten lediglich klar, dass sie Sony bei der kommenden Generation keinen zeitlichen Vorsprung mehr einräumen wollen. Kein Wunder, denn das GameCube und Xbox auf dem Papier der PlayStation 2 überlegen sind, kann man an den aktuellen Verkaufszahlen nicht ablesen. Nach wie vor dominiert die PS2 weltweit den Markt – sowohl was die installierte Hardwarebasis als auch was die aktuellen monatlichen Durchverkaufszahlen angeht. Die Gründe liegen auf der Hand: Die Konsole ist verhältnismäßig günstig, hat einen DVD-Player integriert und liegt in der Wertschätzung der Publisher ganz vorne. Einzelne Spiele mögen zwar auf Xbox und GameCube etwas besser sein, doch für Otto Normalverbraucher ist der Qualitätsunterschied oft nicht nachzuvollziehen. Dass nun ausgerechnet Sony als erster Hardwarehersteller seine Pläne zur „nächsten Generation“ offen legt, ist überraschend. Eigentlich hatte man damit gerechnet, dass Nintendo oder Microsoft diesmal in die Offensive gehen, um nicht wieder hinter Sony herrennen zu müssen. Etwas anderes wird ihnen aber vorerst auch diesmal nicht übrig bleiben. Denn Sony will noch in diesem Geschäftsjahr (das Ende März 2005 endet) auf einem speziellen Event in Japan die PlayStation 3 vorstellen. Und – das ist die größere Überraschung – auf der E3 im Mai nächsten Jahres soll man die nächste Generation sogar schon in spielbarer Form erleben können.

Es ist davon auszugehen, dass die PlayStation 3 schon Ende 2005 in Japan und den USA erscheinen wird. In Europa wird sie erfahrungsgemäß etwa ein halbes Jahr später herauskommen, sprich im April 2006 könnte sie bei uns erhältlich sein. Wir bleiben für Sie am Ball und halten Sie auf dem Laufenden. Ich wünsche Ihnen viel Spaß bei der Lektüre und eine schöne Zeit.

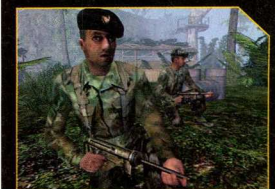
Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

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

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



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



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



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



WWW.VIETCONG-GAME.DE

© 2002-2005 SiliconSolutions, Inc. "Viewing," "Viewer," "Software," and "The Viewer" software logos are trademarks of SiliconSolutions, Inc. "Plexicon" and the Plexicon logo are trademarks of Plexicon, Inc. "Batteries of Developers," the "Batteries of Developers" logo, "Two-Two Interactive Software" and the "Two-Two" logo are all trademarks and/or registered trademarks of Two-Two Interactive Software, Inc. "Coyote Console," "Coyote Developers" and the Coyote logo are trademarks of Coyote Developers Ltd. Developed by Coyote Console in association with SiliconSolutions Software and Plexicon. Published by Batteries of Developers, Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Xbox logo and the Xbox logos are registered trademarks of Microsoft Corporation. "The Sims" and the "The Sims" logo are registered trademarks of EA GAMES. "The Sims 2" and the "The Sims 2" logo are registered trademarks of Sims Company, Entertainment Inc. Uses Xbox, Xbox logo and "1997-2000 by RAD Game Tools, Inc. RenderWare is a registered trademark of "Gameloft, Inc. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

NEWS

06 Allgemeine News

10 Japan-News

GEWINNSPIELE

76 Burnout 3: Takedown

09 Resident Evil: Apocalypse

RUBRIKEN

31, 91, 97, 123 Abo-Angebote

106 Feedback

100 Hardware/Zubehör

128 Impressum

62 Info-Center Most Wanted

65 Info-Center Termine

66 Info-Center Die besten Spiele

68 Info-Center Die Redaktion

69 Info-Center Testübersicht

128 Inserentenverzeichnis

102 Leserbrief

105 X-Port-Spielstände

127 Zeugnis

SPIELERREGISTER

.hack//Outbreak (Part 3)	70
Army Men: Sarge's War	96
Brothers in Arms	40
Burnout 3: Takedown	72
Call of Duty: Finest Hour	28
Colin McRae Rally 2005	84
Conflict: Vietnam	92
Crimson Sea 2	8
Darkwind/Gametrak	56
Demon Stone	88
Dynasty Warriors 4: Empires	69
FIFA Football 2005	32
Final Fantasy XII	12
FiatOut	44
Future Tactics: The Uprising	7
Ghost Master: The Gravenille Chronicles	60
Godzilla: Save the Earth	7
Grooverider - Slot Car Racing	70
Juiced	42
Killer 7	52
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	58
Mashed	125
Motorcycle: Warriors of Primetime	9
NBA Ballers	94, 124
Prince of Persia 2	18
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	78, 108
Rise to Honour	125
Samurai Jack	70
Scarface	6
Second Sight	78
Seek and Destroy	70
Spider-Man 2	118
Splinter Cell 3: Chaos Theory	36
SSX 3	126
Star Ocean: Till the End of Time	48
Star Wars Battlefront	24
The Red Star	46
The Terminator 3: The Redemption	54
This is Football 2004	126
Viewtiful Joe	50

INHALT

10/04

VORSCHAU

12 FINAL FANTASY XII



Sechs Seiten
zum neuesten Teil
der grandiosen
Rollenspiel-Serie



FINAL FANTASY XII © SQUARE ENIX CO. LTD. All Rights Reserved

VORSCHAU

18 PRINCE OF PERSIA 2

Wer hätte gedacht,
dass das Comeback
des Prinzen derart
heftig ausfällt?



72 BURNOUT 3: TAKEDOWN

Criteria technisch
überlegender Arcade-
Racer macht die
Konkurrenz platt.



78 PSI-OPS VS. SECOND SIGHT

Unser großer
Vergleichstest klärt,
wo Psi-Kräfte mehr
Spaß machen.



DVD-INHALT

SPECIAL FEATURES

- Activation-Trailer
- Call of Duty: Finest Hour
- Shank Tale
- The Movies
- Tony Hawk's Underground 2
- X-Men Legends

- EAs A Hot Summer Night
- CHOR: Das dritte Zeitalter
- Die Urbs Sims in the City
- EA Sports 2005: NBA - NFL - NHL
- GoldenEye: Rogue Agent
- MS Underground 2
- Tiger Woods PGA Tour 2005

• Ty the Tasmanian Tiger 2

- Metal Gear Solid 3
- (Musikvideo/Interview/E3-Trailer)
- Prince of Persia 2
- (Vorschau/Interview/Making-of)

VORSCHAU

- Blood Will Tell
- Conflict: Vietnam
- Futbol Manager 2005
- Gametrak
- Godzilla: Save the Earth
- Juiced

NBA Ballers

- Pro Evolution Soccer 4
- Red Ninja
- Spy Fiction
- Sukoden IV
- Terminator 3: Redemption
- Test Drive: Eve of Destruction
- TT Superbikes
- Viewtiful Joe
- Viewtiful Joe: Purple Haze
- Virtua Quest
- + 8 Import-News

TEST

- Burnout 3: Takedown

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

- Second Sight
- + 2 Kurztests
- EXTRA
- Blood Will Tell (Trailer)
- Colin McRae Rally 2005
- Drive3 - Replay des Monats
- FIFA Football 2005
- Psi-Ops (Trailer)
- Rocky Legends
- Rumble Roses
- Second Sight (Trailer)
- Splinter Cell 3: Chaos Theory

X-PORT-SAVEGAMES:

- Red Dead Revolver • Onimusha 3
- Project Zero II • Drakengard • Drinr

MAX-DRIVE-SAVEGAMES:

- Project Zero II • Baldur's Gate II
- Downhill Domination • Drakengard

VORSCHAU

40 Brothers in Arms

Ubisofts Hit-Kandidat angespielt

28 Call of Duty: Finest Hour

Vorschau mit Entwickler-Interview

56 Darkwind/Gametrak

Das etwas andere Prügelspiel

32 FIFA Football 2005

Alles Wissenswerte zur neuen Saison

12 Final Fantasy XII

Sechs Seiten zum RPG-Knaller

44 FlatOut

Gelungene Karambolagen-Sim

60 Ghost Master

Empires ewig verspätetes Strategie-Spiel

42 Juiced

Eindrücke vom fast fertigen Spiel

52 Killer 7

Stilvolle Cel-Shading-Action von Capcom

58 Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Nettes Abenteuer mit anzüglichem Humor

18 Prince of Persia 2

Knallhartes Comeback des Prinzen

36 Splinter Cell 3: Chaos Theory

Sam Fishers drittes Abenteuer

48 Star Ocean: Till the End of Time

Neues Rollenspiel von Square Enix

24 Star Wars Battlefront

Nicht nur ein dröges Lizenzspiel!

46 The Red Star

Actionreiche Umsetzung des Comics

54 The Terminator 3: The Redemption

Um Klassen besser als der Vorgänger

50 Viewtiful Joe

Vom GameCube auf die PlayStation 2

TEST

96 Army Men: Sarge's War

72 Burnout 3: Takedown

84 Colin McRae Rally 2005

92 Conflict: Vietnam

88 Demon Stone

94 NBA Ballers

78 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

78 Second Sight

KURZTEST

70 .hack//Outbreak (Part 3)

69 Dynasty Warriors 4: Empires

70 Grooverider - Slot Car Racing

70 Samurai Jack

70 Seek and Destroy

KOMPLETTLÖSUNG

108 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

118 Spider-Man 2

CHEATS & CODES

125 Mashed

124 NBA Ballers

125 Rise to Honour

126 SSX 3

126 This is Football 2004



PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



1. BURNOUT 3

Technisch überragend, spielerisch fesselnd – ein Top-Hit!

2. PRINCE OF PERSIA 2

Düsterer, härter, besser! Unsere Erwartungen wurden sogar noch übertroffen.

3. PLATINUM-FLUT

Jede Menge starke neue Platinum-Spiele im August und September!

4. BESSER SPÄT ALS NIE

Virtua Fighter 4 Evolution ist jetzt auch bei uns zum günstigen Preis erhältlich.

5. SEEK AND DESTROY

Grafisch fast eine Nullnummer, aber als 20-Euro-Titel sehr nett!

FLOPS



1. DEAD RUSH KOMMT NICHT

Activision hat die rasante Zombiehatz leider abgesagt.

2. GROOVERIDER

Bei diesem Spiel sind selbst 20 Euro noch zu viel verlangt.

3. KOEIS ENDLOS-SERIE

Wer braucht wirklich NOCH ein Dynasty Warriors?

4. HEADHUNTER 2?

Sega schickte uns vorab keine Testversion. Qualitätsprobleme?

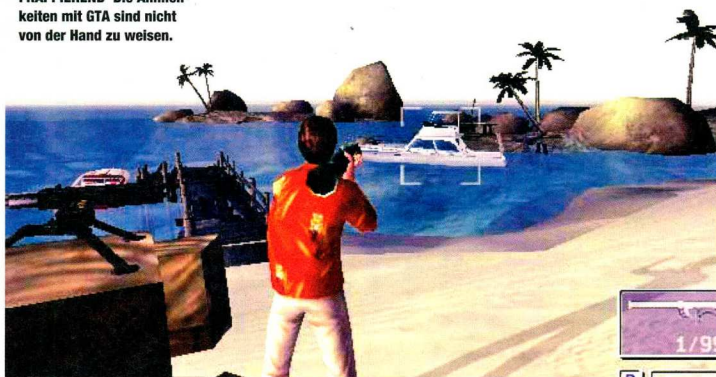
5. WESPENPLAGE

Wann kommt das erste Wespenbekämpferspiel?

Scarface

ACTION Nach GTA Vice City (dt.) kommt jetzt das offizielle Spiel zum Film!

FRAPPIEREND Die Ähnlichkeiten mit GTA sind nicht von der Hand zu weisen.



Zugegeben, als wir das erste Mal die Meldung hörten, Vivendi würde ein Spiel zum legendären Film *Scarface* machen, waren wir skeptisch. Mit *GTA Vice City* (dt.) gab es doch eigentlich schon eine – wenn auch inoffizielle – Versoftung des Themas von erlesener Qualität. *Vice City* (dt.) war sichtlich vom Flair der Vorlage inspiriert und Filmfans entdeckten an jeder zweiten Ecke eine Anspielung auf den Streifen. Die Macher des respektablen *GTA*-Klons *Simpsons: Hit & Run* dürfen sich nun der ebenso ehrenvollen wie schwierigen Aufgabe widmen, das erfolgreichste Spiel der letzten Jahre herauszufordern. Die ersten Bilder sehen vielversprechend aus und machen klar, dass man sich spielerisch am Genrekönig orientiert. In der Gestalt von Tony Montana (im Film grandios dargestellt von Al Pacino) ballert man sich



durch die Straßen und über die Strände, schmuggelt Drogen und geht allen sonst noch erdenklichen illegalen Beschäftigungen nach, die das eigene Imperium vergrößern. Allerdings sind wir erst einmal vorsichtig, denn ein *GTA* zu kopieren ist wahrlich keine leichte Aufgabe. Man ist aber offenbar bemüht, denn mit David McKenna holte man sich einen Drehbuchautor ins

Boot, der sich mit Skripten zu Filmen wie *American History X* oder *Blow* bereits einen Namen machen konnte. Bis zum Release im Herbst 2005 ist für interessierte Spieler noch genug Zeit, sich den genialen Film anzuschauen, der mittlerweile zu den Klassikern der Filmgeschichte zählt. (mb)

Hersteller: Vivendi

Internet: www.vugames.de

Termin: Herbst 2005



Godzilla: Save the Earth

ACTION Die japanische Echse ist einfach nicht totzukriegen!

Godzilla: Destroy all Monsters Melee hatte nicht nur einen ziemlich langen Titel, sondern war mit mehreren Mitspielern auch sehr Spaßig. Leider kamen nur Xbox- und GameCube-Besitzer in diesen Genuss. Auf der PS2 wurden Spieler zwar mit dem mindestens ebenbürtigen *War of the Monsters* bedient, doch der kommerzielle Erfolg stellte sich nicht ein. Atari will *Godzilla* trotzdem noch einmal ins Rennen schicken und gibt sich ordentlich Mühe, den Spielern auch etwas zu bieten. Der Titel erscheint nur noch auf der PlayStation 2

und der Xbox, soll eine umfangreiche Einzelspieler-Kampagne beinhalten und nicht nur *Godzilla*-Fans ansprechen. In riesigen Kampfgebieten kloppt man sich mit dem Monster-Urgestein und seinen Kumpels um die Wette und macht so ganz nebenbei auch noch die ganze Umgebung platt. Das könnte erneut richtig viel Spaß machen und soll sogar online möglich sein. (mb)

Hersteller: Atari
Internet: www.atari.de
Termin: November

Future Tactics: The Uprising

STRATEGIE Rundenbasiertes Monstervertreiben, Aliens inklusive

Wie wird man hässliche Invasoren aus dem Weltall wieder los, die nichts Besseres vorhaben, als die Erde zu unterjochen? Indem man sie mit möglichst großen Schießprügeln wieder dorthin schickt, wo sie hergekommen sind. Selbiges werden Sie in *Future Tactics: The Uprising* mit dem Kämpfer Low, dessen Schwester und weiteren Verbündeten praktizieren. Runde für Runde geben Sie à la *Worms 3D* dem Feind Saures, mit fortlaufenden Kämpfen gewinnen Ihre Charaktere an Erfahrung und dürfen Fähigkeiten wie etwa Feuerkraft und Aktionsradius aufwerten. Wer es schlau anstellt, nutzt gar die Umwelt zu seinem Vorteil: Mit Waffengewalt zerbröselte Felsvorsprünge erschlagen bequem darunter stehende Gegner. Wer den 19 Levels großen Story-Modus absolviert hat, darf zudem zusammen mit einem Freund an einer Konsole gegeneinander antreten. (nl)

Hersteller: Jowood
Internet: www.future-tactics.com
Termin: Oktober



ICH KOMME.
OKTOBER 2004

LEISURE SUIT
LARRY
MAGNA CUM LAUDE

WWW.WHO-IS-LARRY.DE

© Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Leisure Suit Larry, Sierra und das Sierra-Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Sierra Entertainment, Inc.

AKTUELLES AUS DEN USA



**Heinrich
Lenhardt**
berichtet.

Flucht vor Weihnachten

Jeder hat so seine eigene Art, mit dem Jahres-Festtags-terror umzugehen. Manche Privatperson flüchtet angesichts von „Stille Nacht“-Dauerberieselung und drohenden Familientreffen in die Fremde. Aber auch manches Videospiel ist gut damit beraten, die Konsumterror-Hochsaison zu meiden wie der Teufel das Weihwasser. Was sich für Weihnachten 2004 in den USA zusammenbraut, ist ein derart potentes Hit-Garanten-Tiefdruckgebiet, dass die Wirtschaftspresse schon über das Plättchen-Potenzial der Super-Sequels unkt. PS2-Spieler wählen zwischen *GTA San Andreas*, *Metal Gear Solid 3*, *Gran Turismo 4* und *Need for Speed Underground 2* – schon hat sich das Weihnachtsgeld verflüchtigt. In den letzten Jahren haben wir genug im Herbst veröffentlichte Qualitätsspiele erlebt, die ohne die Lizenz- und Handelsflächen-Vorteile der „Großen“ unverdient untergingen. Exemplarisch war Ende 2003 der rasche Preisverfall von Ubisofts höchst inspiriertem, aber von den ungewaschenen Massen weitgehend ignorierten *Beyond Good & Evil*. Langsam regt sich Lernfähigkeit in der Branche. So begründete Midway-Geschäftsführer David Zucker den verschobenen Erscheinungstermin des vielversprechenden Actiontitels *Area 51* auf Anfang 2005 damit, dass dem Spiel in diesem weniger überfüllten Launch-Zeitraum mehr Aufmerksamkeit beschieden sein dürfte. Gute Idee. Es gibt ohnehin schon zu wenig originelle Spiele, da muss man sich nicht auch noch auf aussichtslose November-Schlachten mit den fortgesetzten einlassen. Denn auch wenn Sie und ich nach mehr Innovationen lechzen, greift Otto Normalbürger bzw. die ihn beschenkende Tante lieber zu vertrauten Namen. Mal sehen, welche Titel noch auf 2005 verschoben werden!



IN SERIE Schlagserien sehen besonders cool aus.



HILFE Diese Lady spart nicht an Effekten.

Crimson Sea 2

ACTION Ein außerirdisches Duo ist die Hoffnung der Menschheit.

Weltenretter Sho kommt nicht zur Ruhe: Während er im ersten Teil von *Crimson Sea* schon mehr als genug mit einer unbekannten Macht zu tun hatte, die die Menschheit der Galaxis Theophilus auslöschen wollte, so geht die Hatz auch in Teil 2

weiter. Diesmal braucht der Superheld – halb Mensch, halb Alien – gar selber Unterstützung. Glücklicherweise taucht Feanay auf. Diese Frau scheint von derselben Macht wie Sho zu sein und verfügt wie er über besondere psionische Fähigkeiten.

Um alle 60 Missionen zu absolvieren, sind Sie darauf angewiesen, beständig zwischen den beiden Hauptdarstellern zu wechseln. Gerade Freunde von Mehrspieler-Action werden in *Crimson Sea 2* auf ihre Kosten kommen: So existieren mit den Modi Koop, Zweikampf und Competition gleich drei Mehrspielervarianten für zwei Spieler. (ml)

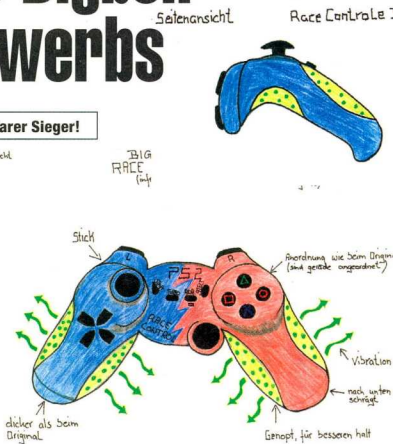
Hersteller: Koei/THQ
Internet: www.thq.de
Termin: 3. September

Gewinner des Bigben-Designwettbewerbs

DESIGN-WETTBEWERB Viele Vorschläge und ein klarer Sieger!

Fred Berger aus Backnang bekommt von uns ein riesiges PS2-Zubehörpaket aus dem Hause Bigben Interactive. Seine Idee für einen neuen Controller hat die gesamte Redaktion überzeugt: Der von ihm gezeichnete „Race Controll 1“ ist ein kabelloser Funk-Controller mit etwas dickeren Griffen als beim Sony-Controller. Die zwei Griffe sind an die Seite genoppt und liegen deshalb bombenfest in der Hand. Außerdem sind sie deutlich nach außen geneigt und die L- und R-Tasten entsprechend angepasst. Wir finden: eine fabelhafte Idee, auf die Bigben für die nächste Controller-Generation sicherlich zurückkommen wird.

Internet: www.bigbeninteractive.de



NEWTICKER

+++ ADERLASS BEI LUCASARTS Weniger Titel, weniger Personalbedarf: LucasArts will die eigenen Kräfte in Zukunft auf weniger Projekte konzentrieren. Infolge der Umstrukturierungen wurden über 30 Angestellte entlassen. **+++ THE COLLECTIVE GOES STAR WARS** LucasArts, die Zweite: Ein bislang namenloses Spiel zu *Episode III* ist derzeit in Entwicklung, verantwortliche Entwickler sollen The Collective sein, die zuvor *Wrath Unleashed* und *Indiana Jones* und die

Legende der Kaisergruft (Xbox) entwickelten. Geplanter Release: 5. Mai 2005, zwei Wochen vor dem weltweiten Filmstart. **+++ SCHWEDEN-KNACKIS OHNE PS2** Für schwedische Gefängnisinsassen ist es nun vorbei mit dem Zocken: Die staatliche Gefängnisverwaltung zog kurzerhand Konsolen wie die PS2 aus dem Verkehr. Es kam der Verdacht auf, dass über die Onlinefunktionen und MemoryCards der Konsolen Ausbrüche organisiert wurden. **+++ OAKENFOLD FÜR**

Der Gewinnspiel-Wegweiser

ÜBERBLICK Hier können Sie was gewinnen!

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

Wo/welches Spiel?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
Burnout-3	Erlebnis-Wochenende T-Shirts, Thermotassen	76
Most Wanted	Spiele	62
Resident Evil: Apocalypse	Soundtrack-CDs, Poster	9
Zeugnis	Spiele	127

Motorsiege: Warriors of Primetime

RENNSPIEL Der Kampf ums Überleben beginnt um 20.15 Uhr!

Als Mischung aus *Twisted Metal* und *WipEout* könnte man *Motorsiege* beschreiben. In Arenen gibt man sich gegenseitig mit futuristischen Waffensystemen auf die Mütze, auf Rennstrecken entscheidet die Geschwindigkeit. Das Spiel ist bereits im Handel, eine Testversion kam bisher aber noch nicht bei uns an. (mb)

Hersteller: play it/koch Media

Internet: www.kochmedia.de

Termin: Erhältlich



MAGER Optisch
wird das Spiel
vermutlich keine
Bäume ausreißern.

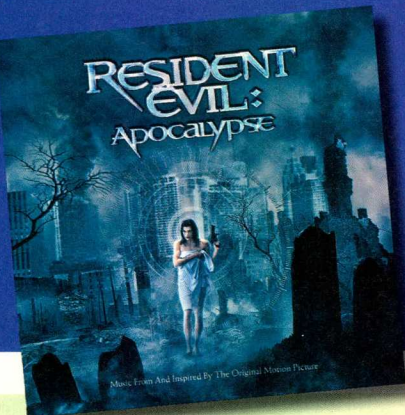
INFO GEWINNSPIEL

RESIDENT EVIL: APOCALYPSE

Horrorfreunde, aufgepasst: In Zusammenarbeit mit Constantin Film verlosen wir zum Kinostart von *Resident Evil: Apocalypse* gleich fünf Gewinnspielpakete. Neben je einem Original-Soundtrack mit Bands wie Rammstein, Slipknot und den Deftones ist darin ein großformatiges Poster zum Film enthalten. Kinostart des Films ist der 23. September, die Hintergrundgeschichte des Nachfolgers der ersten Spieladaption wird Fans der Serie bekannt vorkommen: Durch einen üblen

Virus verwandelt sich die Bevölkerung von Raccoon City in Zombies. Lediglich die durch Versuche unfreiwillig veränderte Alice, gespielt von Milla Jovovich, versucht mit Jill Valentine (Sienna Guillory), dem Soldaten Oliviera (Oded Fehr) sowie drei anderen Überlebenden zu fliehen. Hauptgrund: Major Cain, gespielt von Thomas Kretschmann, will die Stadt mithilfe von biochemischen Waffen auslöschen. Außerdem gibt es da noch einen düsteren Oberfiesling namens Nemesis ... (nl)

Gewinnen Sie Soundtrack & Poster zum zweiten Resident Evil-Film!



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 39“ an folgende länderspezifischen Nummern:

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

Oder rufen Sie uns einfach an:

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



Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort und dem Lösungsbuchstaben an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ 39, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte und SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Berechtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 21. September.

ROGUE AGENT Für die Titelmusik von *GoldenEye: Rogue Agent* (geplant für November) verpflichtete Electronic Arts nun den englischen DJ Paul Oakenfold. Dieser steuerte bereits zu Filmen wie *Get Carter*, *Die Bourne Identität* und auch *Matrix Reloaded* passende Soundtracks bei. **+++ DEAD RUSH GECANCELLED** Erst vor kurzem stellte Activision der Fachpresse das Zombie-Actionspiel *Dead Rush* vor. Überraschend wurde es jetzt gecancelt. Laut Activision erreichte der Titel nicht die gewünschte Qualität. Schade! **+++ MULTIPLAYER-X-MEN** Entgegen ursprünglicher Pläne wird *X-Men Legends* nun doch mehr als nur einen Zwei-Spieler-Modus bieten. Mittels

Multitap werden bis zu vier menschliche Spieler an den Mutantenschlachten teilnehmen können. **+++ KILLZONE-BETATEST** In den USA ist der öffentliche Betatest der Online-Features von *Killzone* angelaufen. Der neue Termin (November) erscheint nun realistisch, nachdem das Spiel den bisher geplanten September-Release verpasst hat. **+++ ZURÜCK ZU LARA** Toby Gard, der großen Anteil am Design des ersten *Tomb Raider*-Spiels hatte und zuletzt jahrelang glücklos am nun für die Xbox erschienenen *Galleon* arbeitete, hat sich Crystal Dynamics angeschlossen, die derzeit für Eidos an der Rückkehr von Lara Croft arbeiten. **+++**



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod berichtet.

Japan entdeckt das Online-Gaming

In Japan kommen besonders Rollen- und Mech-Prügelspiele gut an. Mit *Final Fantasy XI* hat Square Enix bewiesen, dass es einen solchen Titel braucht, um japanische Zocker in die Online-Welt zu locken. Nachahmer hat dieses Prinzip bislang aber kaum gefunden, weitere große Online-Projekte sind rar gesät. Square Enix hingegen hat den Trend erkannt und will nächstes Jahr einen weiteren Online-Titel veröffentlichen. Mit *Front Mission Online* kommt eine – Sie haben's erraten! – Mech-Simulation auf den Markt, für die diesen Herbst die Beta-Testphase beginnen soll. Dabei sollen besonders die Verbindungsgeschwindigkeiten verschiedener Systeme geprüft werden. Für ein MMORPG wie *Final Fantasy XI* reichen laut den Entwicklern wegen des relativ geringen Datenaustausches gewöhnliche Telefonleitungen aus. Für einen schnellen Actiontitel ist hingegen eine sehr viel stabilere und schnellere Infrastruktur notwendig.

JAPAN PS2-CHARTS

1. Tenchu Kurenai
2. Jikkyou Powerful Pro Baseball 11
3. Gradius V
4. Taiko no Tatsujin: 4th Generation
5. Street Fighter III 3rd Strike
6. Digital Devil Saga: Avatar Tuner
7. Jissen Pachislot Hisshouhou Hokutonoken
8. Saru Battle: Gacha Mega Stadium
9. Let's Make a J. League Pro Soccer Club '04
10. Simple 2000 Series Vol. 56 The Survival Game



HÜ-HOTT Das neue Setting versetzt Sie direkt in den Wilden Westen.

Sakura Wars V Episode 0

ACTION-ADVENTURE Fortsetzung im Wilden Westen

Die *Sakura Wars*-Serie war in Japan eine der erfolgreichsten für den Dreamcast. Nachdem die Tage der kultigen Sega-Konsole nun

auch in Japan gezählt sind, wo sie sich bis vor kurzem noch wacker gehalten hatte, wird die Serie exklusiv auf der PS2 fortgesetzt. Das Spielprinzip wurde für den aktuellen Ableger überarbeitet. Die Serie entfernt sich jetzt etwas vom rollenspiellastigen Gameplay und wird betont actionorientierter, die Grafik wurde gehörig aufgemotzt und ein komplett neues Setting versetzt den Spieler diesmal in den Wilden Westen. Man übernimmt die Rolle des Cowgirls Gemini Sunrise, das mit seinen Kameradinnen gegen einen fiesen Westenschuft antritt. Dabei wird man sogar auf einem Pferd durch die Prärie galoppieren dürfen. (wh/cs)

Hersteller: Sega

Internet: www.sega.co.jp

Termin: 22. September (Japan)



ABSOLUTES MUSS Nur die liebevollen Illustrationen der Serie erhalten geblieben.

NEWTICKER

+++**FUSSBALL-VOLK** Nicht nur Deutschland ist fußballverrückt, auch die Japaner treten gerne das Leder. Von Konamis *Winning Eleven 8*, das bei uns als *Pro Evolution Soccer 4* erscheinen wird, wurden seit dem Release am 5. August knapp 1,5 Millionen Exemplare verkauft. +++**MAKABER** Die

abgedrehte *Simple 2000*-Serie, in der jede Menge billigst produzierte Spiele für umgerechnet etwa 20 Euro erscheinen, hat ein neues Highlight. Im inzwischen 58. Titel übernimmt man die Rolle eines Arztes und darf jede Menge widerlich detailliert dargestellte Operationen durchführen. +++**HAN-**



WAR OF THE MONSTERS?
Die Lasterattacke kennen wir doch irgendwoher.

Godannar

BEAT 'EM UP Japaner und ihre Kampfböter ...

Schon wieder ein Kampfroboter-Spiel, das auf einer japanischen Anime-Serie basiert! Diesmal heißt das Metallgötter, das gegen die Mächte des Bösen antritt, Godannar und darf seinen Gegnern ganz im Stil von *War of the Monsters* von Häusertrümmern über Laternenpfosten bis hin zu Tanklastern alles an die Metallbirne pfeffern, was sich als Wurfobjekt anbietet. Das funktioniert auch in einem Kooperations-Modus, in dem Sie mit

einem Freund gegen die Superschurken antreten. Wer die Serie nicht kennt, wird mit dem recht einfallslosen Spielprinzip wohl nur wenig Spaß haben. Deswegen liegt dem Titel eine DVD mit den ersten 13 Episoden der TV-Serie bei. Damit sollen sich auch Spieler, denen die Serie bislang unbekannt war, auf die Prügellorgien einstimmen. (wh/cs)

Hersteller: Bandai

Internet: www.bandai.co.jp

Termin: Erhältlich (Japan)

JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen:

Gunslinger Girl Vol. III	Action-Adventure	19. August
KOF Maximum Impact	Beat 'em Up	12. August
Panic Maker	Action-Adventure	5. August
Spectral Force	Strategie-Rollenspiel	19. August
Suikoden IV	Rollenspiel	19. August
Sukusuku Inufuku	Geschicklichkeit	5. August
Winning Eleven 8	Fußball	5. August

Erscheint demnächst:

Ace Combat 5	Action	21. Oktober
Dororo	Action	9. September
Final Fantasy XI: Chains of ...	Rollenspiel	16. September
Full Metal Alchemist 2	Action-Adventure	22. September
Guilty Gear Isuka	Beat 'em Up	29. August
Kengo 3	Action	22. September
Magna Carta	Rollenspiel	30. September
Metal Gear Solid 3	Action-Adventure	Oktober
Metal Slug 4	Action	22. September
One Piece: Round the Land	Action-Adventure	29. August
Princess Maker 2	Simulation	30. September
Resident Evil Outbreak: File #2	Action-Adventure	9. September
Sakura Taisen V Episode 0	Action-Adventure	22. September
Tales of Symphonia	Rollenspiel	16. September
Viewtiful Joe	Action	9. September
Virtua Fighter Cyber Generation	Action-Adventure	26. August

DYS BEHERRSCHEN DEN MARKT Auf der diesjährigen Tokyo Game Show wird das Handy sämtliche Konsolen abhängen. Erste Schätzungen zeigen, dass über 80 Spiele für Mobiltelefone präsentiert werden. Die PS2 liegt – zumindest was die Konsolen angeht – noch immer gut im Rennen. Mit knapp 30 Titeln wird es für die Sony-Konsole dreimal so viele Titel zu sehen geben wie für Xbox und GameCube. Die werden



JAPAN NEWS

MASSENSCHLACHT
Bis zu 1.000
Einheiten pro Seite gehen
aufeinander los.

Spectral Force – Radical Elements

STRATEGIE-ROLLENSPIEL Massenschlachten im Wusel-Look

Auf der PSone war *Spectral Force* in Japan ein großer Erfolg. Die Fortsetzung spielt 400 Jahre vor den Geschehnissen des ersten Teils und wurde in Sachen Gameplay überarbeitet. In der Aufbauphase darf der Spieler seine Armee erweitern, vorhandene Truppen ausbilden und Festungen errichten.

In den strategischen Kämpfen darf man dann bis zu 1.000 Einheiten aufs Schlachtfeld schicken. Präsentiert wird das Ganze typisch japanisch: altbackene Grafik mit einer Prise abgefahrenen Humor. (wh/cs)

Hersteller: Idea Factory

Internet: www.ideafactory.jp

Termin: 26. August (Japan)

Full Metal Alchemist 2

ACTION-ADVENTURE Keine großen Neuerungen in Sicht

In Japan ist *Full Metal Alchemist* noch immer eine der angesagtesten Anime-Serien. Grund genug, dem gleichnamigen Spiel zur Serie eine Fortsetzung zu beschern. Darin übernimmt der Spieler wieder die Rolle der Brüder Edward und Alphonse. Diese sind auf der Suche nach ihren Körperteilen, die sie bei verbotenen Alchemie-

Experimenten verloren haben. Ihre mächtigen Alchemiekräfte können sie aber auch zu guten Zwecken einsetzen, um Waffen und Fallen zu erschaffen. Unterschiede zum Vorgänger muss man mit der Lupe suchen. (wh/cs)

Hersteller: Square Enix

Internet: www.square-enix.co.jp

Termin: 22. September (Japan)



GESCHWISTERLIEBE Die KI der Brüder kann im Kampf beeinflusst werden.



TOLL Die Figuren werden von den Originalsprechern synchronisiert.

laut Schätzungen mit je drei (!) Titeln vertreten sein. +++**STRENG LIMITIERT** Das lang erwartete Rollenspiel *Suikoden IV* ist in Japan auch in einer streng limitierten Collector's Edition erschienen. Für umgerechnet etwa 80 Euro erhält man neben dem Spiel einen Schlüsselanhänger in der Form eines Heiltranks und ein kleines Buch mit zahlreichen Illustrationen und Informationen über alle Stars of Destiny.

Final Fantasy XII

Von wegen „final“!

Square Enix geht auch beim zwölften Teil die Fantasie nicht aus.

Die Story

Final Fantasy XII spielt in der Welt Ivalice, in der sich die Imperien von Archadia und Rosalia seit zahlreichen Jahren im Krieg miteinander befinden. Zwischen diesen beiden Reichen liegt das kleine Königreich Dalmasca. Obwohl es nur ein kleines Land ist, hat es eine strategisch extrem wichtige Position und wird daher vom Archadia-Imperium eingenommen. Aufgrund der überlegenen Militärtechnologie der Archadier und ihrer gewaltigen Armada von riesigen Luftschiffen wird die Armee von Dalmasca leicht besiegt und ihr König getötet. Nachdem Archadia die Kontrolle über das Land übernommen hatte, flieht Ashe – das letzte verbliebene Mitglied der Königsfamilie – aus der Hauptstadt und schließt sich einer Widerstandsgruppe an, die das Land von den Besatzern zu befreien versucht. Das Archadia-Imperium ist jedoch viel zu stark, sodass die Gruppe der Freiheitskämpfer nicht viel dagegen ausrichten kann. Dalmascas Hauptstadt Rabanastre ist nun von Archadia-Soldaten besetzt und

wird von den so genannten „Judges“ (Richtern) kontrolliert, die die Menschen von Ivalice terrorisieren ...

Vaan, ein Straßenjunge, der seinen Lebensunterhalt durch Diebstahl finanziert, lässt sich von der Invasion die gute Laune nicht verderben. Als die archadischen Streitkräfte ein neues Konsulat in Rabanastre eröffnen, beschließt er, ihnen einen Besuch abzustatten und dabei einige Wertgegenstände mitgehen zu lassen. Die ganze Sache nimmt eine unvorhergesehene Wendung und Vaan endet am Schluss seines Raubzugs bei der Widerstandsbewegung. Hier macht er Bekanntschaft mit der einzigen verbliebenen Anwärtin auf den Thron seines Landes. Das Aufeinandertreffen von Ashe und Vaan wird die Zukunft der Welt dramatisch verändern. Final Fantasy XII erzählt die Geschichte von Ashe, Vaan, seiner Freundin Penelo, des Luftpiraten Balthier, seiner Partnerin Fran, des Verräters Basche und vieler weiterer Charaktere, ein aufregendes Abenteuer, das die Mysterien hinter der archadischen Invasion aufdeckt und die dunklen Mächte enthüllt, die Ivalice bedrohen. Viel mehr will Square Enix bislang noch nicht verraten!



Die Charaktere

Im Gegensatz zu einigen früheren *Final Fantasy*-Teilen hat *FF XII* kein Job-System. Das bedeutet, dass jeder prinzipiell alles tun kann, was das Kämpfen mit diversen Waffen und den Einsatz verschiedener Magie-Arten einschließt. Trotzdem werden bestimmte Charaktere abhängig von ihrer

Rasse oder ihrer Vorerfahrung gewisse Vorteile haben. So ist es zum Beispiel wahrscheinlich, dass Ashe mehr Magiepunkte haben wird als Basche und dass Fran besser mit Waffen umgehen kann als Vaan. Einzelne Fähigkeiten und Magie-Künste verbessern sich abhängig davon, wie oft man von ihnen Gebrauch macht. Wenn also eine Figur oft weiße Magie einsetzt, wird sie mehr Magiepunkte und Zauber dazubekommen als ein Charakter, der sich vorwiegend aufs Kämpfen konzentriert.

VAAN



Name:	Vaan	Der fröhliche Held, der seine Eltern verloren hat und davon träumt, eines Tages ein Luftschiff zu besitzen, macht sich von zu Hause aus ins Zentrum von Dalmasca, um Luftpirat zu werden.
Alter:	17	
Geschlecht:	Männlich	
Rasse:	Hume	

ASHE



Name:	Ashe	Als rechtmäßige Erbin des dalmascanischen Throns führt sie die Widerstandsbewegung im Land an. Sie ist taff, würdevoll und hat einen eisernen Willen. Aufenthaltsort unbekannt.
Alter:	19	
Geschlecht:	Weiblich	
Rasse:	Hume	

BALTHIER



Name:	Balthier
Alter:	22
Geschlecht:	Männlich
Rasse:	Hume

Er setzt im Kampf am liebsten Schusswaffen ein und kommandiert ein eigenes Luftschiff durch den Himmel über Ivalice. Als Mann ohne Heimatland ist er ein Luftpirat mit Anstand, denn er stiehlt nur von bösen Leuten. Zudem ist Balthier ein talentierter Mechaniker.

FRAN



Name:	Fran
Alter:	Unbekannt
Geschlecht:	Weiblich
Rasse:	Viera

Eine Viera-Kriegerin, die mit überragendem Durchhaltevermögen und Weisheit gesegnet ist. Kann jede Waffe einsetzen und ist im Umgang mit Schwertern und Bögen ebenso geübt wie im waffenlosen Nahkampf. Hilft Balthier, sein Luftschiff instand zu halten.

PENELO



Name:	Penelo
Alter:	16
Geschlecht:	Weiblich
Rasse:	Hume

Obwohl Penelo eine talentierte Sängerin und Tänzerin ist, sind ihr Schlachtfelder nicht fremd: Von ihren Brüdern, die einst dem Ritterorden angehörten, hat sie das Kämpfen gelernt. Sie löst alle Probleme auf ihre eigene Art und zeigt in all ihren Taten Charakterstärke.

BASCHE



Name:	Basche
Alter:	36
Geschlecht:	Männlich
Rasse:	Hume

Bis zu Dalmasca Niederlage war Basche der General der Landestruppen. Von allen Generälen war er beim Volk besonders beliebt, da er im Gegensatz zu seinen Kollegen kein Nobelmann war, sondern sich seine Stellung in der Armee als ganz normaler Bürger hart erkämpft hatte.

INFO MULTI-KULTI

Die Rassenvielfalt von Ivalice

Ivalice lebt von der optischen Kombination aus dem Mittelmeerraum und arabischen Ländern. Es ist eine Welt voller unterschiedlicher Rassen – unter anderem gibt es dort die menschenähnlichen Humes, Bangaa, Viera und natürlich Moogle.



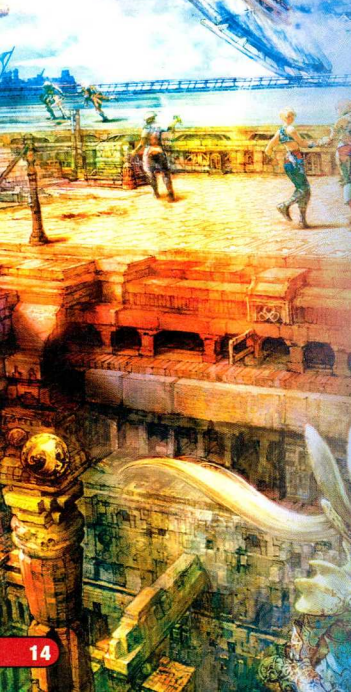
Städte

Die größte Stadt im Spiel und zugleich der Startpunkt von Vaans Abenteuer ist Rabanastre. Aufgrund der Nähe zur Dalmasca-Wüste hat sie ein arabisches Flair, was sich zum Beispiel in zahlreichen Basaren niederschlägt, in denen mit exotischen Gütern gehandelt wird. Seit das archaische Imperium das Königreich Dalmasca eingenommen hat, ist die Stadt von archaischen Soldaten besetzt, um Aufstände zu verhindern, doch der Alltag geht trotzdem normal weiter. Bei *FF XII* gibt es viele Städte unterschiedlicher



Größen. Während Rabanastre aus zig Bereichen besteht, kommen andere Orte mit zwei oder drei Abschnitten aus. Um Ihnen das Erkunden der Städte und die Interaktion mit ihren Bewohnern zu erleichtern, leuchtet über dem Kopf jeder ansprechbaren Person ein Sprechsymbol in Form eines Smileys auf. Im Spiel treffen Sie auf über 600 Stadtbewohner – was wohl ein Rekord sein dürfte – und über 150 davon werden Sie solch einen Smiley finden. Abhängig von dem Charakter, den Sie gerade steuern, werden die Konversationen jeweils etwas anders

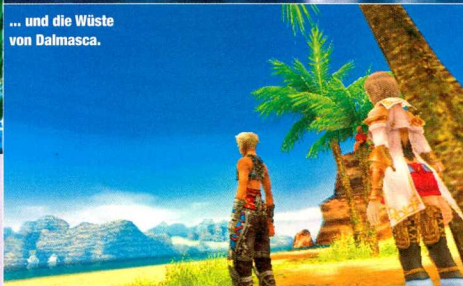
verlaufen. Abgesehen von den üblichen Einkaufsmöglichkeiten finden Sie in den Städten auch diverse Missionen und Minispiele, durch die Sie Geld verdienen können. Diese sind unabhängig von der Hauptschichte, sodass Sie sie nicht sofort erledigen müssen, um im Spiel voranzukommen. Die Städte enthalten zudem, genau wie die Dungeons im Spiel viele Arten von Kristallen wie zum Beispiel Lebenskristalle, die Ihre MP und HP (Magie- und Gesundheitspunkte) regenerieren, oder solche, an denen Sie den Spielstand sichern können.



STADTBUMMEL Ihre Gruppe erkundet das Stadtzentrum von Rabanastre mit seiner spektakulären Architektur.



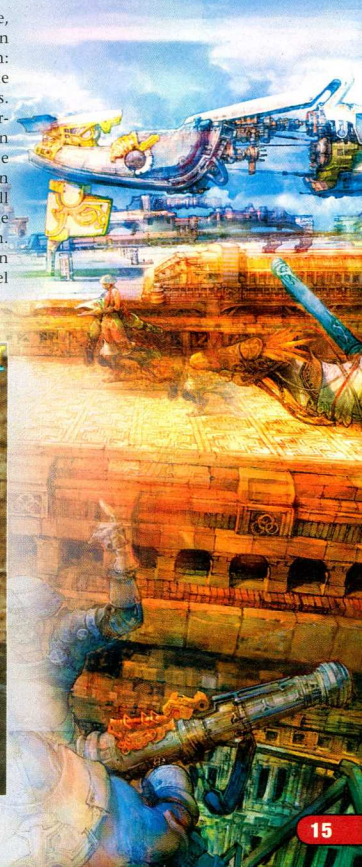
EINKAUF AUF DEM BASAR Die eingeleuchteten Smileys (links) über allen ansprechbaren Personen sind praktisch.



Die Oberwelt

Da die Oberwelt-Abschnitte riesig sind, wird im Spiel eine spezielle Navigations-Karte in der oberen rechten Ecke des Bildschirms eingeblendet (dies ist auch in Städten und Dungeons der Fall). Die Mitglieder Ihrer Gruppe werden als blaue Punkte dargestellt, Feinde als rote und andere Charaktere als grüne Punkte. Zusätzlich zeigt die Karte auch die Positionen von Läden, Kristallen und Gebietsgrenzen, an denen Sie von einem Abschnitt in einen anderen wechseln. Sie können selbst wählen, ob die Karte den Norden stets oben darstellt oder ob sie sich der Laufrichtung Ihrer Spielfigur anpasst. In Städten können Sie zudem durch einen Tastendruck eine komplette Karte des entsprechenden Ortes einblenden.

Es gibt zwei Hauptverkehrsmittel in Ivalice, mit denen Sie zwischen den verschiedenen Städten und anderen Orten hin- und herreisen: das Luftschiff und natürlich wieder die für die *Final Fantasy*-Serie typischen Reit-Chocobos. Manche Orte können nur auf eine dieser Arten erreicht werden. In den meisten größeren Städten im Spiel gibt es Chocobo-Ställe, die von den Moogle geleitet werden. Dort können Sie Chocobos mieten, mit denen Sie schnell große Strecken zurücklegen können, ohne unterwegs von Monstern belästigt zu werden. Für noch größere Strecken oder zum Erreichen von speziellen Orten wie der fliegenden Insel von Ivalice müssen Sie ein Luftschiff nutzen.





Beim Erkunden der Oberwelt entdecken Sie weit vor Ihnen einen Gegner. Aus dieser Entfernung ist nicht erkennbar, was für ein Monster es genau ist, aber auf Ihrer Navi-Karte leuchtet bereits ein roter Punkt auf. Wenn Sie näherkommen, können Sie es anvisieren und herausfinden, worum genau es sich bei dem Wesen handelt.



Der Gegner – in diesem Fall ein Cockatrice – hat Sie erspäht. Wenn einer Ihrer Charaktere vom Feind ins Visier genommen wird, erscheint eine rote Ziellinie zwischen den beiden. Normalerweise können Sie sich einen Vorteil verschaffen, indem Sie sich von hinten an einen Gegner heranschleichen, was hier leider nicht ging.



Der Cockatrice ist nun nahe genug, um mit Nahkampfwaffen anzugreifen, sodass alle drei Charaktere zum Angriff übergehen. Wenn ein Charakter einen Gegner anvisiert, erscheint eine blaue Ziellinie zwischen ihm und seinem Ziel. Sie können im Menü einstellen, ob Sie diese Linien im Spiel sehen wollen oder nicht.



Während des Kampfes gegen den Cockatrice ist ein weiterer Gegner aufgetaucht und hat Sie von hinten angegriffen. Das so genannte „Active Log“ oben links zeigt die aktuellen Aktionen Ihrer Charaktere und der Monster. In diesem Bild ist es nur eine Zeile lang, aber Sie können die Zeilenanzahl im Optionsmenü vergrößern.



Das Kampfsystem

Derzeit gibt es sechs spielbare Charaktere, von denen drei jeweils die aktive und auf dem Bildschirm sichtbare Party bilden. Eine dieser drei Figuren müssen Sie als Anführer festlegen, die anderen beiden sind nur unterstützende Charaktere. Sie können die aktiven Partymitglieder und den Anführer allerdings zu jeder Zeit ändern. Die Statusleiste unten rechts im Bild zeigt (von links nach rechts) folgende Informationen: aktueller Befehl, Name, Zeitbalken (unter dem Namen!), aktuelle HP, maximale HP, aktuelle MP und maximale MP. Der Zeitbalken unter dem Namen zeigt an, wie viel Zeit bis zur Ausführung des aktuellen Befehls verbleibt.

Das Kampfsystem von FF XII heißt „Active Dimension Battle“ (ADB) und unterscheidet sich komplett vom ATB-System von Final Fantasy X. Mit dem neuen System haben die Zufallsbegegnungen ein Ende und die Kämpfe finden auch nicht mehr auf einem gesonderten Bildschirm statt. Stattdessen tragen Sie nun Ihre Differenzen mit den Monstern auf dem normalen Oberwelt-Bildschirm aus und können so die Gegner schon vor dem Kampf sehen. Sie dürfen sich dabei frei bewegen und die Kamera um 360 Grad drehen, sodass Sie mit ein wenig Geschick unbemerkt an Monstern vorbeilaufen können. Links auf dieser Seite sehen Sie den Ablauf einer typischen Kampfsequenz im Detail.





Während der Kämpfe können Sie ein Befehlsmenü aufrufen, das zumindest vier Optionen beinhaltet: All Attack (alle angreifen), Magic/Technique (Magie/Technik), Gambit und Item (Gegenstand). Je nach Partymitglied tauchen zusätzliche Kommandos im Menü auf. Grundsätzlich beginnen alle Charaktere mit der Einstellung, normale Attacken zu verwenden, bis Sie spezielle Befehle verteilen. Zwar laufen die Kämpfe prinzipiell in Echtzeit ab, doch sobald Sie das Kommandomenü aufrufen, wird das Spiel angehalten und Sie können sich Ihren neuen Befehl in aller Ruhe überlegen. Wer es jedoch lieber flotter und realistischer mag, der kann diese Pause in den Optionen auch ausschalten und in Echtzeit Kommandos vergeben. Obwohl Sie nur den Charakter steuern können, den Sie zum Anführer der Truppe bestimmt haben, können Sie den beiden Support-Figuren über das Gambit-Kommando Anweisungen geben. Es gibt verschiedene Gambit-Arten, doch zu Beginn des Spiels können Sie nur einige wenige einsetzen – die anderen können in Läden hinzugekauft oder in Kämpfen gewonnen werden. Manche Gambits sind selten und sehr schwierig zu finden. Beispiele für Gambits wären „Selbstheilung“, „Verbündete heilen“, „Fira“, „Gegengift“ und „dem Anführer folgen“. Jedes Gambit kann von jedem Mitglied Ihrer Truppe verwendet werden. Rechts auf dieser Seite sehen Sie genauer, wie die Gambits in der Praxis funktionieren.

WARREN HARRDO/MICHAEL PRUCHNICKI



2 ガンビットの変更とON/OFFを設定します。

Vaan ist in diesem Fall zwar der Anführer Ihrer Gruppe, aber Sie können trotzdem das Kommandomenü für Fran öffnen. Wir wollen ein Gambit für Fran aussuchen. Oben auf dem Bildschirm erscheint eine Hilfeblendung, die die Kommandos im Menü erklärt.

装備するガンビットを変更します。

フラン

自分HP半減回復

ON

OFF

Im Moment hat Fran nur ein Gambit, Selbstheilung. Wir aktivieren das Gambit und wählen es aus. Dieses gewaltige Monster sieht aus, als hätte es viele HP, sodass wir uns auf einen langen Kampf einrichten sollten. Daher ist dieses Gambit in dieser Situation eine gute Wahl.

VORSCHAU FINAL FANTASY XII

Hersteller: Square Enix

Entwickler: Square Enix

Genre: Rollenspiel

Sprache: Nicht bekannt

Umfang: Nicht bekannt

Internet: www.square-enix-europe.com

Spieler:

1

Termin:

Nicht bekannt

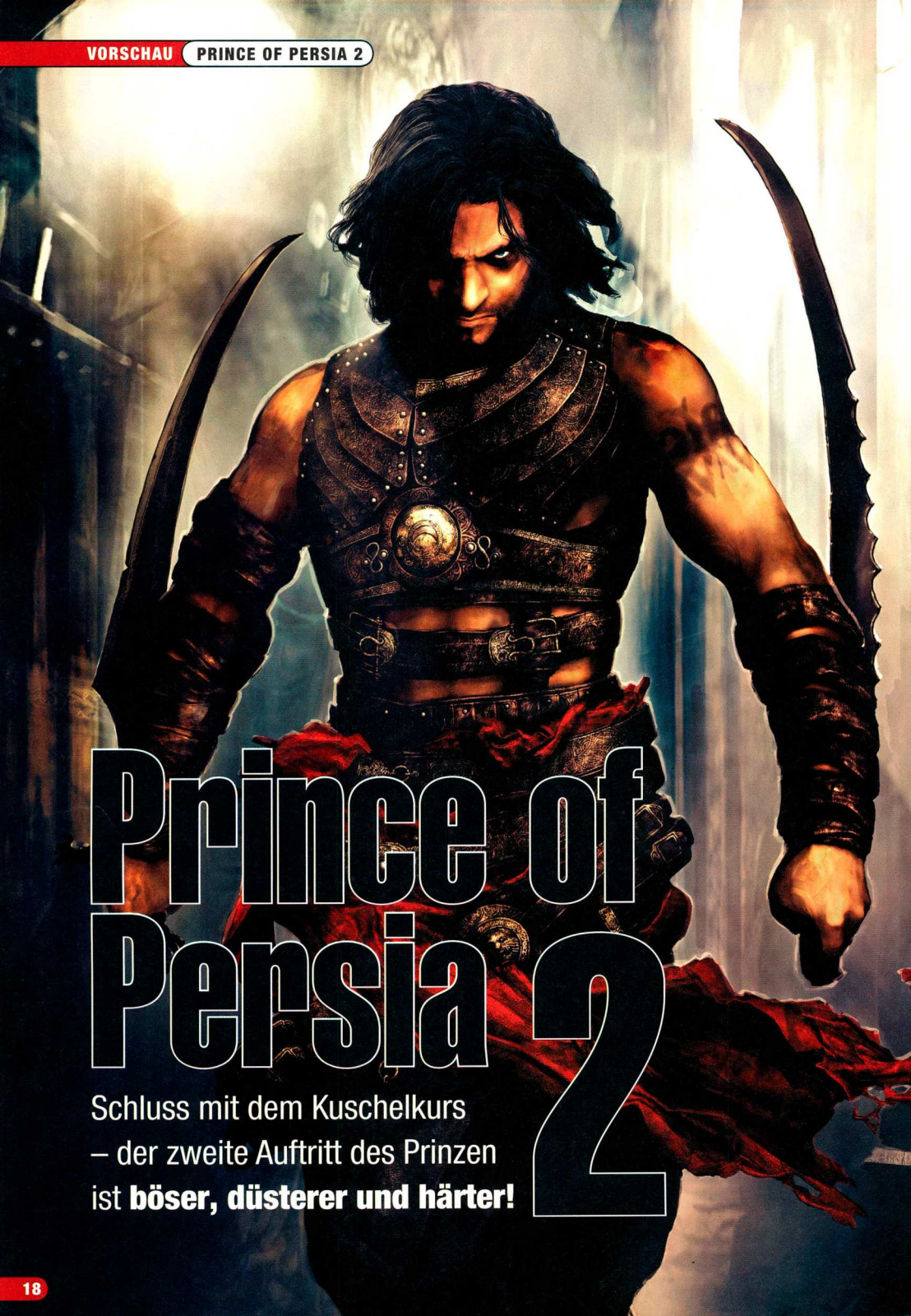
EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Gut durchdachte Fortsetzung der Rollenspiel-Saga. Das neue Kampfsystem wirkt klasse!“



Wie erwartet hat sich der Kampf ziemlich lange hingezogen und Frans HP sind durch das Monster auf weniger als die Hälfte reduziert worden. Infolgedessen wird ihr Selbstheilungs-Gambit ausgeführt: Sie benutzt automatisch eine Hi-Potion und bekommt dadurch 400 HP zurück.

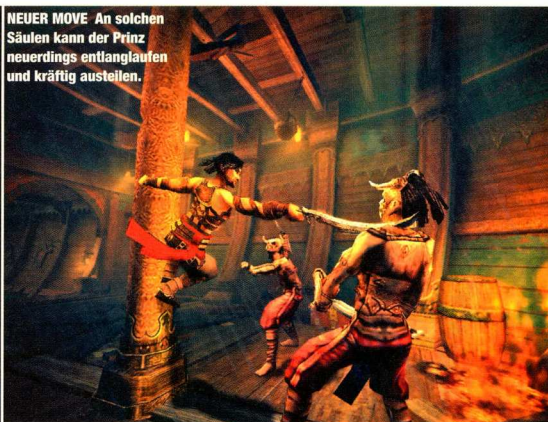
A dramatic movie poster for Prince of Persia 2. The central figure is Prince Dastan, a man with long dark hair and a beard, wearing ornate Persian armor. He holds two curved swords, one in each hand, and a red cloth is draped around his waist. The background is a misty, ancient setting. The title 'Prince of Persia 2' is written in large, stylized white letters with a black outline. Below the title, a short German synopsis is provided.

Prince of Persia 2

Schluss mit dem Kuschelkurs
– der zweite Auftritt des Prinzen
ist **böser, düsterer und härter!**



PRACHTVOLL. Die Umgebungen sehen atemberaubend gut aus!



NEUER MOVE An solchen Säulen kann der Prinz neuerdings entlanglaufen und kräftig austeilen.

Sie können sich gar nicht vorstellen, wie froh wir waren, als die Präsentation von *Prince of Persia 2* endlich vorbei war. Schließlich wurde es langsam Zeit, unsere auf den Boden aufgeschlagenen Kinnladen mit etwas kühnendem Eis zu versorgen. Natürlich hatten wir spätestens seit der E3 damit gerechnet, dass der Nachfolger zu Ubisofts letztjährigem Überraschungshit ebenfalls überzeugen wird, eine derartig hohe Qualität hätten wir allerdings nicht erwartet. Yannis Mallat, der Produzent des Spiels, besuchte uns mitsamt einer aktuellen Version des Edel-Hüfters und demonstrierte eindrucksvoll die Neuerungen des Spiels. Sofort fällt die erneut famose Optik ins Auge. Derart detaillierte Texturen hätte man

der PS2 gar nicht zugetraut und natürlich sind Animationen und Effekte wieder auf allerhöchstem Niveau. Was Ubisofts Team aus der Konsole herausholt, ist stellenweise einfach atemberaubend. Sie fanden den Vorgänger bereits beeindruckend? Dann legen Sie sich schon mal ein paar Eisbeutel für Ihre Kinnlade bereit, Sie werden sie brauchen.

GUTES WIRD BESSER

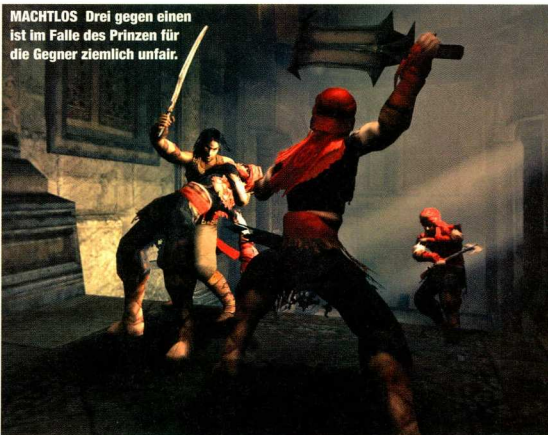
Die handwerklichen Fähigkeiten der Entwickler aus Montreal sind unbestritten. Bei *Prince of Persia: The Sands of Time* gab es schließlich auch eher Kritik wegen der spielerischen Macken. Diese fielen unserer Ansicht nach zwar aufgrund des überragenden Gesamteindrucks nicht so ins Gewicht, trieben einige Spieler aber fast in den Wahn-

sinn. Waren es nun die mit der Zeit ständig gleich ablaufenden Kämpfe, die immer wieder neu entstehenden Gegner oder die strikte Trennung der Kampf- und Geschicklichkeitspassagen – nicht jeder Spieler war mit dem Konzept völlig zufrieden. Alle diese Kritikpunkte sollen in Teil 2 komplett der Vergangenheit angehören. Gegner haben feste Positionen innerhalb der Levels, Kämpfe dauern keine zehn Minuten mehr und es kann durchaus passieren, dass Ihnen während einer Kletterpartie mies gelaunte Widersacher begegnen. Doch diese Verbesserungen sind nur die Spitze des Eisbergs. Das Kampfsystem wurde komplett überarbeitet und bietet wesentlich mehr Freiheiten. Konnten Sie im Vorgänger mit wenigen Moves so ziemlich jeden Gegner

in kürzester Zeit besiegen, bedarf es nun mehr Einfallsreichtum und Abwechslung. Sämtliche Gegner haben ihre ganz eigenen Schwachpunkte und müssen auf individuelle Art und Weise aus dem Weg geräumt werden. Dabei darf der gereifte Prinz diesmal sogar zwei Waffen gleichzeitig führen. Besiegte Gegner hinterlassen gerne einmal Zweitwaffen, die für beidhändige Kampfmanöver ebenso Verwendung finden wie für gezielte Würfe. Beide Aktionen haben vor allem zur Folge, dass eine weitere Neuerung deutlich in Erscheinung tritt – *Prince of Persia 2* ist nicht nur düsterer, sondern auch wesentlich brutaler als der Vorgänger. Da fliegen schon mal abgetrennte Köpfe durch die Gegend und in der Mitte geteilte Gegner sind ebenfalls keine Seltenheit.



FIESTE FALLE Ein kleiner Schritt für den Prinzen, ein großer Schmerz für den Gegner.



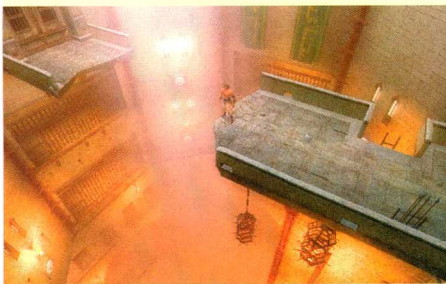
MACHTLOS Drei gegen einen ist im Falle des Prinzen für die Gegner ziemlich unfair.

INFO WORK IN PROGRESS

Düsteres Ambiente

Proتزte der Vorgänger noch mit strahlend hellen Räumlichkeiten und diffusen Lichtspielereien, soll *Prince of Persia 2* eine düstere und bedrohliche Atmosphäre verbreiten.

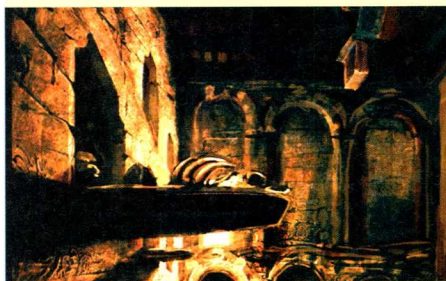
Fans des ersten Teils werden sich an eine ganz bestimmte Stelle des Spiels erinnern, die bereits einen kleinen Vorgeschmack auf das gibt, was Spieler in der Fortsetzung erwartet. Die Ankunft des Prinzen im Gefängnis wurde mit fetten E-Gitarren-Riffs eingeleitet und verschaffte dem Zocker eine Gänsehaut. Für *Prince of Persia 2* wurden vier Stücke der bekannten Nu-Metal-Band Godsmack lizenziert. Die Folge sind bluttriefende Auseinandersetzungen zu brutalen Rockklängen – eine Kombination, die in der Praxis absolut überzeugte. Auch die bisher veröffentlichten Artworks sprechen eine deutliche und düstere Sprache.



COOL Dieser Kerker wurde in *Prince of Persia: The Sands of Time* mit einer schicken Kamerafahrt und harten Gitarren-Riffs vorgestellt.



WILLKOMMEN So ähnlich sieht die Eingangshalle vom Computec-Verlag übrigens auch aus – aber Damen am Empfang sind hübscher.



RUNE IN FRIEDEN Grabkammern vermitteln nicht erst seit Indiana Jones eine Ehrfurcht erregende Atmosphäre.

ENDLICH Auch die Gegner sind diesmal abwechslungsreicher.



Zu allem Überfluss wird dabei natürlich auch mit der Darstellung des roten Lebenssafts nicht gespart. Das mag nun etwas unangebracht klingen, aber diese übertriebene Gewaltdarstellung wirkt zu keinem Zeitpunkt unpassend, sondern wurde sehr stilvoll ins Spiel eingebaut. *Prince of Persia 2* besticht nach wie vor durch seine visuelle Brillanz und im Zusammenspiel mit der nun viel dunkleren Grundstimmung wird eine ganz neue Atmosphäre geschaffen (siehe Info-Kasten). Was einige Spieler des Vorgängers ebenfalls vermissten, waren anständige Bosskämpfe. Selbst

der allerletzte Gegner war mit den richtigen Mitteln kein großes Problem. Im Nachfolger wird es dagegen ganze fünf schwer zu knackende Gegner geben, die mit normalen Kampftechniken nicht zu besiegen sind. Besonders stolz ist man in diesem Zusammenhang auf so genannte interaktive Zwischensequenzen. Als Beispiel präsentierte uns Yannik Mallat einen Kampf gegen eine weibliche Gegnerin, in dessen Verlauf die beiden Kontrahenten die Schwerter kreuzten und heftig diskutierten. Dabei hatte der Spieler stets die Kontrolle über den Prinzen, was die

FURIOS Die Eröffnungsschlacht auf dem Schiff ist grandios inszeniert.





BAUM FÄLLT! Umzingelt von vier Gegnern verpassen wir dem dicken Brocken den Todesstoß.



GNADENLOS Prince of Persia 2 ist brutal – sehr brutal!

Angelegenheit natürlich höchst dramatisch gestaltete. Der Spieler soll abermals regelrecht in die Geschichte hineingesogen werden und dem Ende entgegenfeiern. Dies soll beim zweiten Teil nicht nur etwas länger dauern als beim Vorgänger, es soll vor allen Dingen mehr Gründe geben, das Abenteuer ein weiteres Mal durchzuspielen. Ich bin gespannt, wie oft ich diesmal den Abspann zu Gesicht bekomme, denn selbst nach dem fünften Durchlauf von Teil 1 bin ich nicht müde geworden, das Spiel ein weiteres Mal in Angriff zu nehmen.

BACK IN TIME

Natürlich beherrscht der Prinz weiterhin die Fähigkeit, die Zeit zu beeinflussen, aber auch hier wurde das Spiel einigen Veränderungen unterzogen. So wurden wenig brauchbare Manöver wie die Zeitlupe diesmal sinnvoller ins Spiel integriert und an einigen Stellen kommt man ohne derartige Tricks nicht weiter. Zudem beschränken sich die Manipulationen der Zeit diesmal nicht nur auf wenige Sekunden, der Prinz wird an bestimmten Stellen gar Jahrhunderte in die Vergangenheit reisen. Das erinnert uns schon ein wenig an

die *Legacy of Kain*-Serie – und die ersten Story-Fetzen von *Prince of Persia 2* verstärken diesen Eindruck. Der namenlose Prinz ist aufgrund seiner massiven Manipulationen der Zeit dem Tode geweiht. Ein furchterregendes Monster mit dem Namen Dahaka verfolgt ihn, mit dem einzigen Ziel, ihn zu vernichten. Die Frage ist dabei nicht, „ob“ der Prinz stirbt, sondern nur „wann“. Man darf gespannt sein, welche Wendungen die Storyschreiber aus dem Ärmel zaubern, um auch zukünftige Spiele der Serie zu ermöglichen.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU PRINCE OF PERSIA 2

Hersteller: **Ubisoft**

Entwickler: **Ubisoft**

Genre: **Action**

Sprache: **Deutsch**

Umfang: **Nicht bekannt**

Internet: **www.ubisoft.de**

Spiele:
1

Termin:
4. Quartal

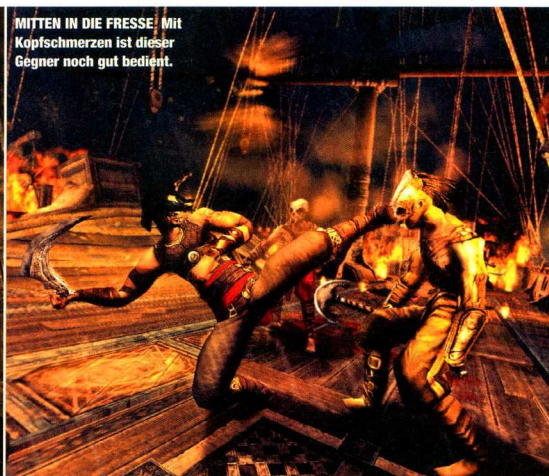
EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Der Hit-Stempel steht bereit! Prince of Persia 2 könnte den Erstling sogar noch übertrumpfen.“



POSER Der Prinz weiß eben, wie man sich cool in einem Kampf darstellt.



MITTEN IN DIE PRESSE! Mit Kopfschmerzen ist dieser Gegner noch gut bedient.

„Du kannst wirklich alles mit deinen Gegnern machen!“



Yannis Mallat ist **Produzent von Prince of Persia 2**. Beim Interview stellten wir fest, dass er auch ein sehr netter Typ ist.

PLAYZONE: Warum ist *Prince of Persia 2* so viel düsterer als der erste Teil?

Yannis Mallat: Das düstere Design von *Prince of Persia 2* geht mit unserem Ziel einher, einen erwachseneren, stärkeren Prinzen zu erschaffen. Ich glaube, dass es für die ganze Spielerfahrung besser ist, wenn man atmosphärisch immer etwas anderes bietet als im Teil davor. Unser Ziel ist es, den Spieler ein ums andere Mal mit unseren *Prince of Persia*-Spielen zu überraschen. Die Fortsetzung schafft das dadurch, dass der Charakter, die Umgebungen und auch die Story wesentlich düsterer sind.

PLAYZONE: Inwieweit unterscheidet sich das Kampfsystem vom ersten Teil?

Yannis Mallat: Ich bin schon ein bisschen stolz auf unser neues Kampfsystem, denn es ist genau so geworden, wie das des ersten Teils eigentlich sein sollte. Aus verschiedenen Gründen haben wir nur Dreiviertel des eigentlichen *Prince of Persia*-Kampfsystems für den ersten Teil umsetzen können – jetzt ist es perfekt! Du kannst wirklich alles mit deinen Gegnern machen. Man kann sie aufschlitzen oder sachte töten, man kann sich anschleichen oder sich durch die Menge metzeln. Zudem hat man die Möglichkeit, nahezu alle Levelobjekte, Wände und Seile für seine Attacken zu nutzen. Es liegt am Spieler, seinen eigenen Stil zu finden und zu definieren. Die Kontrollen sind nach wie vor so einfach, dass Combos wie gebuttert funktionieren. Das ist das Markenzeichen von *Prince of Persia*. Aber wir haben wesentlich mehr Tiefe in das Kampfsystem gebracht. Diesmal fühlt man richtig, dass man die volle Kontrolle über seinen Charakter hat. Man löst nicht mehr nur tolle Kampfanimationen aus.

PLAYZONE: Funktionieren die Konterattacken jetzt besser?

Yannis Mallat: Ja. Genau wie alle andere, das wir verbessern wollten, haben wir auch die Konterattacken optimiert. Diesmal kontert der Prinz nicht nur den Gegner, den er automatisch anvisiert, sondern auch gleich noch die anderen Gegner, die eventuell um ihn herumstehen. Davon abgesehen kann man

Yannis Mallat: Viermal? Dazu musst du das Spiel entweder ziemlich mögen oder ganz schön bekloppt sein. Vielleicht auch beides (lacht). Zwei Dinge sollen dafür sorgen, dass man *Prince of Persia 2* wieder und wieder durchspielen will. Zum einen haben wir die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade, die beeinflussen, wie effizient die Waffen des Prinzen und wie zäh und

wieder geben, mehr kann ich dazu noch nicht sagen.

PLAYZONE: Okay, aber zu den Bossfights können Sie uns doch sicher etwas erzählen. Bekommt man es mit neuen Gegnerarten zu tun?

Yannis Mallat: Im zweiten Teil haben wir endlich richtige Bosskämpfe. Es gibt drei verschiedene Bossarten und fünf alles entscheidende Bosskämpfe, in denen man erst die richtige Vorgehensweise herausfinden muss. Darüber hinaus gibt es natürlich viele herausfordernde Gegnerarten, die man auf unterschiedliche Art und Weise bekämpfen muss. Man kann sich nicht mehr im besten Hack&Slay-Stil durch die Monstermassen metzeln. Manche Angreifer erfordern eine andere Vorgehensweise und sorgen für mehr Abwechslung.

PLAYZONE: Wird es eine PSP-Version vom Spiel geben?

Yannis Mallat: Sony baut die PSP und erst wenn deren Konzept final ist, dürfen wir etwas zu Spielen von uns sagen. Allerdings finde ich, dass ein *Prince of Persia* sich prima auf dem Gerät machen würde.

„Wir wollen den Spieler immer wieder aufs Neue überraschen.“

diesmal selbst den Gegner anvisieren, dessen Angriff man kontern möchte. Natürlich ist diese Konterattacke sehr kraftvoll und dementsprechend nicht so leicht einzusetzen.

PLAYZONE: Eine Sache, die viele Spieler gestört hat, waren die immer wieder neu entstehenden Gegner.

Yannis Mallat: Das war ein grundsätzliches Designproblem von uns. Der Vorgänger war so erdacht, dass Kämpfe und akrobatische Einlagen strikt getrennt waren. Aus diesem Grund mussten die Kämpfe auch eine gewisse Zeit dauern, um das Spiel nicht so eintönig zu machen. Dazu mussten wir wiederum Gegner entstehen lassen. *Prince of Persia 2* wird die beiden Elemente nicht mehr trennen. Gegner entstehen nicht mehr aus dem Nichts, sondern haben feste Positionen, an denen sie auftauchen. Das kann auch mitten in einem Hindernisparcours sein.

PLAYZONE: Ich habe den ersten Teil jetzt viermal durchgespielt, aber echte Gründe dafür gab es ja eigentlich nicht. Wie ist es um die Langzeitmotivations von Teil 2 bestellt?

zahlreich die Angreifer sind, wie stark der Prinz ist und so weiter. Auf der anderen Seite kann man natürlich zahlreiche Dinge wie Schwierigkeitsgrade und Galerien freischalten. Außerdem gibt es da noch eine Sache, über die ich leider noch nicht reden darf (grinst). Vertraut mir – das wird den Spieler auf jeden Fall dazu verlocken, *Prince of Persia 2* mindestens ein weiteres Mal zu spielen.

PLAYZONE:

Wird der Prinz Sidekicks haben?
Yannis Mallat: Ich denke, eines der besten Elemente vom Vorgänger war, dass der Spieler nicht bloß von dem Gedankengetriebe getrieben wurde, den bösen Wesir zu erledigen, sondern emotional auch von der Beziehung zwischen Farah und dem Prinzen berührt wurde. So etwas wird es



FANTASTISCHE WELTEN IM CINEMAXX



FANTASTISCHE WELTEN existieren. Für jeden. Wir müssen uns nur darauf einlassen und der eigenen FANTASIE Nahrung geben. Tauchen Sie ein in die FASZINATION CINEMAXX. Dort, wo die GROSSEN GEFÜHLE zu Hause sind.

Einfach buchen unter www.cinemaxx.de oder www.tickets.t-online.de



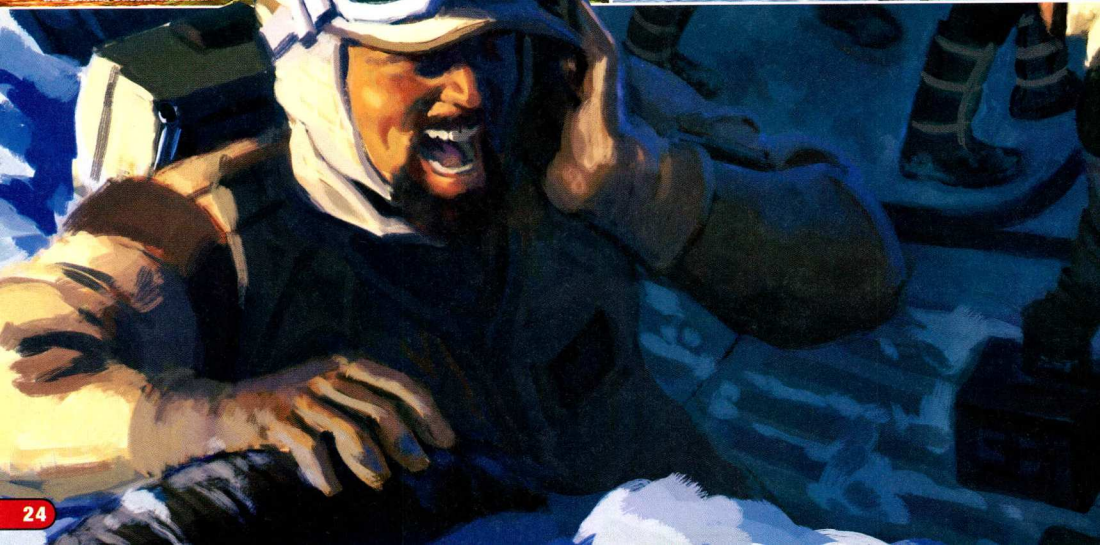
Erkämpfen
Sie sich die
Herrschaft
über die
Galaxis!

Star Wars Battlefront



GLÜCKSFALL Wir bekommen die Chance, gleich mehrere AT-STs auf einmal auszuschalten.

GIGANTISCH Die AT-ATs sind einfach nur furchteinflößend.



Anfang 2003 erschienen für PS2, Xbox und Game Cube *Star Wars: The Clone Wars* – ein eher enttäuschender Action-Titel, in dem Sie während der Klonkriege Jedi-Meister Mace Windu durch einfallslose Ballermissionen steuerten. Pandemic aus Los Angeles entwickelte damals dieses Spiel. Dieselbe Softwareschmiede wird Ende September mit *Star Wars Battlefront* nun einen Titel präsentieren, der möglich macht, wovon Tausende von Fans träumen: direkt in jene großen Massenschlachten einzusteigen, die die bislang erschienenen *Star Wars*-Filme auszeichneten. Zweifeln können wir beruhigen: Wie wir bereits selber feststellen konnten, wird das Actionspiel

im Gegensatz zu *The Clone Wars* eine Qualität haben, die sowohl im Einzel- als auch Multiplayer-Modus für fufminantes Filmfeeling sorgt. Zusätzliches Schmankerl für Fans des Epos: Ab dem geplanten Verkaufsstart (20. September) dürfen Sie bereits Kampfschauplätze aus dem Film *Episode III: Rache der Sith* betreten, der erst 2005 in den Kinos anläuft und wohl der vorerst letzte Teil des Science-Fiction-Epos sein wird.

INMITTEN DER ACTION

Das Spielprinzip des Multiplayer-Modus ist schnell erklärt: Zwei Parteien kämpfen über PlayStation Net mit bis zu 16 Spielern oder über ein lokales Netzwerk mit bis zu 32 Teilnehmern um die Übernahme von Kontrollpunkten.

Dies geschieht so lange, bis eine der Gruppierungen aus Mangel an Einheiten die Segel streicht. In *Star Wars Battlefront* ist das auch zu zweit an einer PS2 möglich. Ähnlich wie beim PC-Online-Hit *Battlefield: 1942* ist die Kontrolle von Kommandoposten für das eigene Bestehen überlebenswichtig. Je mehr Sie von diesen besitzen, umso größere Probleme hat Ihr Gegenüber, noch Verstärkungen ins Gefecht zu schicken. Abgesehen von einer größeren Anzahl an Posten besitzen Sie außerdem mehr Einstiegspunkte, um Einheiten in den Kampf zu senden. Für die Eroberung begeben Sie sich zwangswise in Gefahr: Eine Übernahme-sequenz startet erst, wenn Sie sich mit Ihrer Spielfigur auf eine bestimmte Distanz

herangewagt haben. Absolvieren gleich mehrere Ihrer Einheiten ein solches Manöver, erlangen Sie die Kontrolle umso schneller. Da *Star Wars Battlefront* insgesamt zehn unterschiedliche Planeten, wie zum Beispiel Endor, Geonosis oder auch Kamino, bietet, kann das durchaus lange dauern. Dichte Dschungel von Yavin 4 etwa sind gerade für Scharfschützen praktisches Terrain, da sie sich dort gut verstecken können.

SPEZIALISTEN

UNTER SICH

Um die Herausforderungen zu bestehen, wählen Sie Einheiten aus einer der zwei in *Star Wars Battlefront* verfügbaren Epochen aus. Ob Klonkrieger und Droiden zur Zeit der Klonkriege oder Imperia-

FULMINANT An Effekten wird in *Star Wars: Battlefront* nicht gespart.



BEISTAND Aus der Luft können Sie Ihren Einheiten Feuerschutz geben.



INFO MULTIPLAYER-PARTIEN

Maxi-Spielspaß mit PlayStation Net und LAN

Suchen Sie sich menschliche Gegenspieler!

Mit bis zu 32 Mitspielern erleben Sie filmreife Gefechte. Wahlweise ist dies entweder über PlayStation Net (bis zu 16 Spieler) oder ein lokales Netzwerk möglich. Für die erste Option benötigen Sie eine Breitband-Internetverbindung, die je nach Kostenmodell und Anbieter im Preis variiert, außerdem einen Netzwerkadapter. Dieser kostet rund 40 Euro. Für Variante 2 verbinden Sie über Netzkabel die gewünschte Zahl von PS2-Konsolen miteinander. Bei mehr als zwei PS2 ist hierfür statt eines Crossover-Kabels entwe-

der ein Hub oder ein so genannter Switch nötig: Erst mit diesen Verteilern können die Konsolen untereinander Daten austauschen. Dass Sie online keine Mehrspieler-Gefechte finden, ist übrigens sehr unwahrscheinlich. *Star Wars Battlefront* bietet die Option, über die Internetspieleplattform Gamespy nach Partien zu suchen. Auf Wunsch können Sie vorher auch einstellen, ob nur bestimmte Planeten und Fraktionen angezeigt werden. Passt die Auswahl, befinden Sie sich Sekunden später bereits mitten im Geschehen.



BESONDERS Gerade Duelle mit menschlichen Partnern sorgen für Kurzweil.

INTERVIEW MIT GREG BORRUD

„Da steckt viel Abwechslung drin.“

Greg Borrud, der Entwicklungsleiter von Pandemic Studios, ist sozusagen ein Veteran der Klonkriege (Star Wars: The Clone Wars) und überwacht derzeit als kreativer Imperator die Produktion von Battlefront.



PLAYZONE: Wie hebt sich *Battlefront* spielerisch von anderen Team-Shootern ab?

Greg Borrud: Was uns das *Star Wars*-Universum erlaubt, macht den spielerischen Kern einmalig: Die Hightech-Waffen, die Umgebungsarten, die Einheiten-Klassen und die Vehikel-Typen – wir unterliegen nicht den Einschränkungen herkömmlicher Kriegsführung. Wir haben Schauplätze wie die verschnittenen Felder von Hoth oder die Wolkenstadt von Bespin, wo es zu großen Schlachten zwischen X-Wings und TIE Fighters kommt – da steckt viel Abwechslung drin.

PLAYZONE: Ihr wollt alle glücklich machen, sowohl Fans der klassischen *Star Wars*-Filme als auch Spieler, die sich einen Vorgeschmack auf den nächsten Film erhoffen?

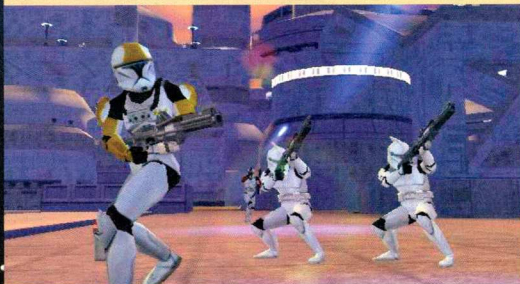
Greg Borrud: Ja, das stimmt. Das Spiel enthält Karten aus allen sechs *Star Wars*-Filmen, darunter auch eine Welt von *Episode III*. Wir haben eng mit ILM (Spezialeffekte-Firma) zusammengearbeitet, Konzepte studiert und uns angesehen, wie verschiedene Szenen dieses neuen Planeten für den Film entwickelt werden. Wir sind ziemlich stolz darauf, dass wir in unserem Spiel einen ersten Vorgeschmack auf diesen Filmschauplatz geben können.

PLAYZONE: Wir würden unser Geld auf die Wookiee-Heimat Kashyyyk setzen ...

Greg Borrud: (lacht) Ich darf den Namen der *Episode III*-Welt noch nicht verraten, aber du liegst nicht weit daneben. Lass es mich so sagen: Es ist ein Planet, der bereits in anderen Spielen vorgekommen ist. Aber er ist nicht so, wie du ihn dir immer vorgestellt hast.

PLAYZONE: Gab es kürzlich noch Designänderungen aufgrund von Testspiel-Erfahrungen?

Greg Borrud: Ich würde sagen, dass wir die größten Änderungen bei den Vehikeln gemacht haben. Wir haben sie nochmals überarbeitet, damit sie wirklich etwas Besonderes werden. Ursprünglich wollten wir sie so ausbalancieren, dass sie nicht zu stark sind, aber wir fanden heraus, dass das nicht allzu befriedigend ist. Jetzt streben wir quasi das Gegenteil an: Wenn du ein Vehikel auf dem Schlachtfeld siehst, sollst du dich wirklich davor fürchten. Wenn du dich selbst hinter Steuer setzt, ist es fast so, als hättest du eine Superwaffe auf dem Schlachtfeld.



ALTE BEKANNTHE im Hintergrund befindet sich die gefräßige Sarlaac-Kreatur.



le und Rebellen in der Ära der Galaktischen Bürgerkriege – jede Fraktion verfügt über Fußsoldaten, schwer bewaffnete Einheiten, Piloten sowie Scharfschützen. Außerdem gibt es eine fünfte Klasse, die sich durch Spezialfähigkeiten hervorhebt und der jeweiligen Partei vorbehalten ist. So greifen die Klonkrieger der Republik auf die Jet-Truppe

zurück, die mit einem Jetpack und einer EMP-Kanone ausgestattet ist. Rebellen haben Wookiees in ihren Reihen, die eine Armbrust benutzen und Medizin sowie Munition verteilen können. Das Salz in der Suppe jedes Gefechts dürfte aber die Fahrzeuge darstellen, die Sie steuern dürfen – Entwickler Pandemic lässt Sie knapp 30 Fahrzeuge kontrol-

INFO PLANETEN-BONI

Von Sabotage bis Jedi-Beistand

Überlegen Sie sich gut, welchen Planeten Sie im Modus „Galaxis-Eroberung“ zuerst einnehmen.

Ist erst einer der Himmelskörper vollständig in Ihren Händen, gewinnen Sie nämlich einen bestimmten Bonus, der Sie in späteren Schlachten möglicherweise entscheidend unterstützt. Beispielsweise verpassen Sie Ihren Einheiten dann per Knopfdruck größere Zielgenauigkeit, sabotieren Fahrzeuge des Feindes oder rufen gar Jedi-Helden auf den Plan. Je nach Epoche treten dann plötzlich Darth Vader, Luke Skywalker oder der finstere Count Dooku ins Geschehen, die jedoch von der künstlichen Intelligenz gesteuert werden. Damit nicht genug: Sobald Sie vier Schlachten gewonnen haben, bekommen Sie außerdem Zugang zu einem besonderen Geheimbasis-Bonus. Bei den Rebellen etwa ist dies der Schutzschild-Generator auf Hoth.



SABOTAGE SEI DANK Feindvehikel lassen sich fixer erledigen.

lieren. Darunter sind Kolosse wie der gewaltige AT-AT-Vierbeiner des Imperiums, aber auch Flieger wie X-Wing und Tie-Fighter – viele von ihnen können Sie auch mit mehreren Spielern besetzen und so zu wehrhaften, wandelnden Festungen ausbauen.

SPIELSPASS

AUCH FÜR SOLISTEN

Neben dem Multiplayer-Part bietet *Star Wars Battlefront* gleich drei Modi für Solospieler. „Galaxis-Eroberung“ ist auf das Besetzen von Planeten zugeschnitten. Nach Wahl von Epoche und Fraktion bekommen Sie eine Auswahl der insgesamt zehn Himmelskörper gezeigt. Erobern Sie einen davon, erhalten Sie einen Planeten-Bonus. Der kann künftige Kämpfe entscheidend beeinflussen (siehe Infokasten). Verlieren Sie aber, wählt Ihr Gegenüber den nächsten Schauplatz. Erst wenn eine Partei alle Planeten beherrscht, ist das Spiel

vorüber – wie im Mehrspieler-Modus gilt es daher, alle Kommandoposten zu kontrollieren. Zocker, die schnelle Action bevorzugen, kommen im Modus „Sofort-Einsatz“ auf ihre Kosten: Hier picken Sie sich eine beliebige Karte heraus, nehmen De-taileneinstellungen wie Epoche, Fraktion und Anzahl der Bots vor und zücken bereits kurz

darauf den Blaster. Der dritte und letzte Modus „Historische Kampagne“ dürfte auf der Linie von Fans der Filme liegen: Schlachten des *Star Wars*-Epos müssen Sie dann nämlich in der richtigen Reihenfolge nachspielen. Filmkonform erfolgen die Einsatzbesprechungen der 17 Missionen durch Persönlich-

keiten wie Jedi-Meister Yoda oder Kanzler Palpatine. Im Vergleich zu den Mehrspieler-Matches ändert sich an der eigentlichen Steuerung dann nur ein Detail: Sie werden nun öfter das Digitalkreuz Ihres Controllers nutzen, um befreundeten Einheiten Befehle zu geben.

NICO LANGNER



VORSCHAU STAR WARS BATTLEFRONT

Hersteller: Activision

Entwickler: Pandemic

Genre: Action

Sprache: Deutsch

Umfang: 16 Karten

Internet: www.starwarsbattlefront.com

Spieler: 1-32
Termin: 20. September

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Hitverdächtig – Battlefront verspricht nicht nur online gigantische Star-Wars-Action!“



PS2

PlayStation 2

42,99 €

Ab 18 Jahren

52,99 €

SIDGAMES

Jetzt mit noch größerer Auswahl im komplett überarbeiteten Online-Shop

www.sidgames.de

53,99 €

52,99 €

Ab 18 Jahren

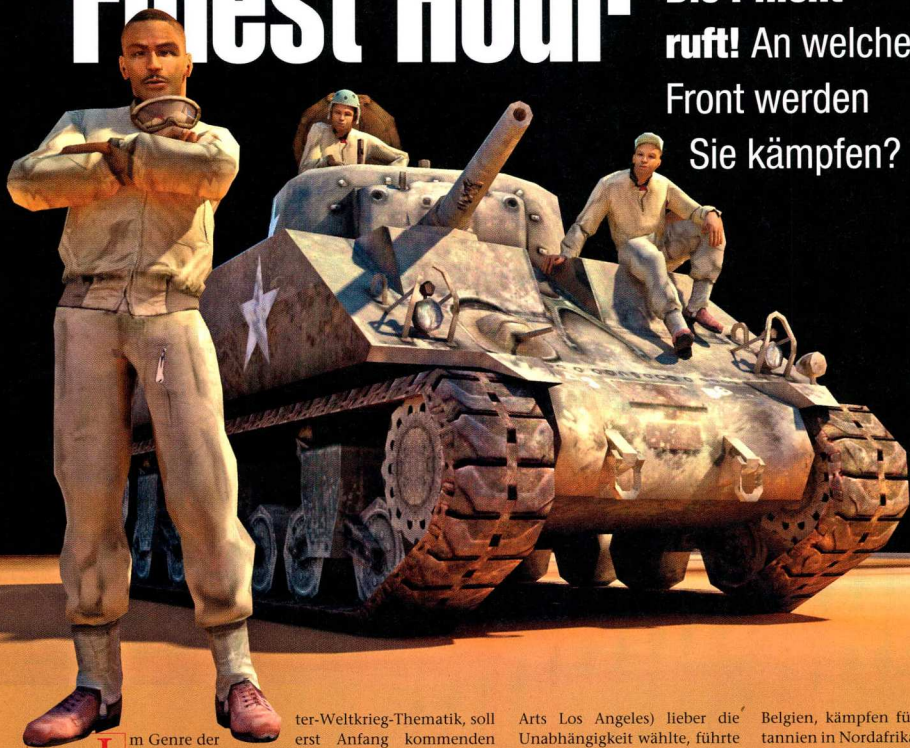
Athens 2004 52,99 € Champ. of Norrath 52,99 € Disgaea -H. of Darkness 51,99 € Driver 3 49,99 € Everquest Online 39,99 € Final Fantasy X-2 45,99 € Findet Nemo 29,99 € Formel 1 2004 52,99 € hack Vol. 1 / Vol. 2 45,99 € Headhunter-Redemp. 51,99 € Hitman 3 -Contracts 55,99 € 007 Alles oder Nichts 40,99 € Obscure 45,99 € Onimusha 3 52,99 €	Project Zero 2 52,99 € Red Dead Revolver 41,99 € R. Burns Rally 53,99 € Robocop 42,99 € Shrek 2 49,99 € Singstar inkl. 2 Micros 54,99 € Spider Man 2 48,99 € Splinter Cell 2 49,99 € Syberia 2 42,99 € Syphon Filter 4 54,99 € Van Helsing 49,99 € Fight Night 2004 50,99 € Knights of the Temple 49,99 €	Jetzt vorbestellen und zum Release erhalten! Combat Elite WW2 50,99 € Def Jam Fight to NY 52,99 € Fifa Football 2005 51,99 € hack Vol. 3 37,99 € Shellshock Nam67 53,99 € Madden NFL 2005 52,99 € NFS Underground 2 49,99 € NHL 2005 42,99 € W. Champ. Pool 04 52,99 € Tiger Woods 2005 52,99 € Vietcong -Purple Haze- 51,99 €
--	--	--

Bestell - Hotline : 0234 / 950 33 90

Versandkosten nur 2,50 € - zzgl. 2,00 € bei Nachnahme. Ab einem Bestellwert von 80,- € liefern wir versandkostenfrei! - Sidgames, Kornhäpenerstr. 217, 44791 Bochum

Call of Duty: Finest Hour

**Die Pflicht
ruft! An welcher
Front werden
Sie kämpfen?**



Im Genre der Actionspiele, die auf realen Konflikten basieren, ist die Konkurrenz derzeit groß. Das momentane Lieblingsthema der Publisher scheint der Vietnamkrieg zu sein – gleich drei aktuelle Spiele handeln davon: *ShellShock: Nam '67*, *Conflict: Vietnam* und *Vietcong*. Da könnte *Call of Duty: Finest Hour* mit seinem Setting, angesiedelt im Zweiten Weltkrieg, fast schon als willkommene Abwechslung bezeichnet werden – Electronic Arts' *Medal of Honor*-Reihe setzt dieses Jahr schließlich aus und auch Ubisofts großer Rivale *Brothers in Arms*, ein weiterer großer Action-Titel mit Zwei-

ter-Weltkrieg-Thematik, soll erst Anfang kommenden Jahres erscheinen. Doch dem neu gegründeten Entwicklerteam Spark Unlimited ist klar, dass sein Debütspiel mehr brauchen wird als ein glückliches Timing.

SECHS MANN GEGEN DIE NAZI-HERRSCHAFT

Das Entwicklerteam Spark besteht zum größten Teil aus ehemaligen Mitarbeitern von Dreamworks Interactive, die seinerzeit die ersten *Medal of Honor*-Spiele bis einschließlich *Frontline* schufen. Einer der Gründe, warum man angesichts der Umwandlung des Teams von Dreamworks Interactive in EA LA (Electronic

Arts Los Angeles) lieber die Unabhängigkeit wählte, führte bei der Entwicklung von *Call of Duty* zu dem wohl interessantesten Feature: Man wollte etliche Ideen im Spiel unterbringen, die vielleicht – alleine betrachtet – kein ganzes Spiel hergaben, aber als zusätzliche Features in einem bestimmten Zusammenhang für Abwechslung sorgen würden. Und so erleben Sie den Zweiten Weltkrieg bei *Finest Hour* nicht nur an einem einzigen Schauplatz aus der Sicht eines einzigen amerikanischen Soldaten. Drei Fronten in vier Ländern aus der Sicht von sechs Soldaten von drei Armeen will man abdecken. Sie rollen also mit einem amerikanischen Panzer durch

Belgien, kämpfen für Großbritannien in Nordafrika oder erleben aus der Sicht eines russischen Rekruten. Das Spiel ist folglich kein reiner Ego-Shooter. Es soll zwischendurch auch Missionen geben, bei denen man Fahrzeuge steuern kann oder sogar für einen ganzen Level einen Panzer nicht verlassen darf. Im Rahmen einer Präsentation des Spiels auf Activisions „Hausmesse“ Activate 2004 in Barcelona konnten wir bereits einen solchen Panzerlevel, der erstmals der Öffentlichkeit gezeigt wurde, Probe spielen. Sie haben dabei die Wahl zwischen drei Perspektiven: aus dem Panzer heraus (mit stark eingeschränktem Sichtfeld), eine Au-



ßenperspektive und die Sicht aus den Augen eines Soldaten, der oben durch die Luke steigt und feindliche Soldaten mittels Maschinengewehr unter Beschuss nimmt. Den Panzer und seinen Geschützlauf können Sie unabhängig voneinander steuern, was dank der beiden Analogsticks problemlos funktioniert. Besonders Wert legt Spark Unlimited übrigens auf die Umsetzung der Zusammenarbeit zwischen Infanterie und Panzerverbänden. Im weiteren Spielverlauf kommandieren Sie teilweise kleinere Soldatengruppen und müssen Ihre Vorstöße mit denen der Panzer koordinieren.

BEKLEMMENDE ATMOSPHÄRE

Während der Panzer-Abschnitt eher mittelmäßig wirkte, konnte uns die andere Sequenz, die Spark schon auf der E3 im Mai öffentlich präsentierte, wirklich begeistern. Sie schlüpfen in die Haut eines Neulings in

der russischen Armee und kommen zusammen mit weiteren Rekruten mit einem Boot in Stalingrad an. Die ersten Spielminuten bleiben Sie unbewaffnet und müssen auf Ihrem Weg durch die Stadt stets Deckung suchen. Speziell die bombastische Soundkulisse macht diese Eröffnung zu einem packenden Erlebnis, das locker mit dem Anfang von *Medal of Honor Frontline* mithalten kann.

Das klingt alles vielversprechend, aber leider gab es vorerst nichts mehr zu sehen. Man könnte vermuten, dass die Entwickler mit dem Entziffern weiterer Spielabschnitte warten wollen, bis diese ihren hohen Ansprüchen genügen. Allerdings wirkte der gezeigte Panzerlevel eher ernüchternd. Auch wurden zu vielen angekündigten Features noch keinerlei Details genannt, etwa was die Spieleranzahl im Multiplayer-Modus angeht. Letztendlich sind wir ein wenig skeptisch, ob das Spiel die



PANZERFÜHRER In manchen Levels dürfen Sie nicht zu Fuß agieren.

angepeilte Qualität erreichen wird, wenn es tatsächlich noch vor Weihnachten in den Läden stehen soll. Hoffen wir, dass Activision den Entwicklern wie angekündigt genug Zeit für einen echten Knaller lässt, denn das Potenzial ist zweifellos vorhanden. Obwohl es sich bei *Finest Hour* um eine völlige Neuentwicklung handelt, will man natürlich den exzellenten Ruf, den *Call of Duty* seit der PC-Version genießt, nicht leichtfertig aufs Spiel setzen.

MICHAEL PRUCHNICKI

INFO HINTERGRUND

Lernen von den Muppets

Was hat Call of Duty mit Jim Hensons Kulttruppe zu tun?

Muppets und Kriegsspiele sind nicht eben eine zwingende Kombination. Trotzdem ergibt sie in diesem Fall Sinn: Spark Unlimited wird für die Gesichtsanimationen der Soldaten das so genannte Henson Digital Performance System einsetzen, das auch für die Animationen der Muppetgesichter verwendet wird. Hierbei steuert ein Puppenspieler mittels eines Controllers in Form eines Handschuhs in Echtzeit die Mimik. Die Zeitersparnis gegenüber dem digitalen Ausarbeiten solcher Bewegungen ist enorm. Wie Spark an diese Technologie kommt? Ganz einfach: Sparks Geschäftsführer Craig Allen war früher General Manager bei Jim Henson Interactive!



GUT DRAUF Ganz so gute Stimmung werden die Soldaten sicher nicht verbreiten.

VORSCHAU CALL OF DUTY:

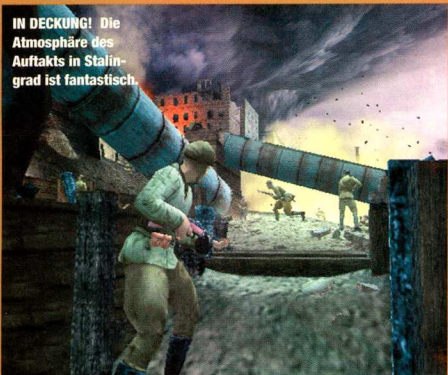
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Spark Unlimited
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.sparkunlimited.com

Spieler: 1-2
Termin: Winter 2004

EINSCHÄTZUNG

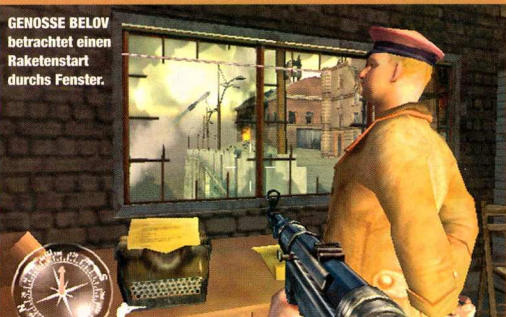
GUT

„Call of Duty hat zweifellos viel Potenzial. Ob die Entwickler daraus einen Hit machen können?“



IN DECKUNG! Die Atmosphäre des Auftakts in Stalingrad ist fantastisch.

GENOSSE BELOW betrachtet einen Raketenstart durchs Fenster.



„Wir wollten weg vom Medal-of-Honor-Stil“



Der Chief Executive Officer von Spark Unlimited präsentierte persönlich das Debütspiel seiner Firma und stellte sich unseren Fragen.

PLAYZONE: Hallo Craig, erzähl unseren Lesern doch erst mal ein wenig über die Entstehungsgeschichte deiner Firma. Spark Unlimited ist ein komplett neues Team, oder?

Craig Allen: Ja, es ist eine brandneue Firma, dies ist unser erstes Projekt.

PLAYZONE: Wann wurde sie gegründet?

Craig Allen: Im August 2002.

PLAYZONE: Im Vorfeld hieß es, dass ehemalige Mitglieder des alten *Medal of Honor*-Teams bei euch arbeiten. Kannst du das näher erläutern?

Craig Allen: Das war so, dass viele von unseren Leuten bei Steven Spielbergs Dreamworks Interactive angefangen haben, als gerade *Der Soldat James Ryan* gedreht wurde. Steven wollte eine Möglichkeit, einige der Themen und Ideen auszuloten, was die Realitäten des Krieges im Format eines Spiels angeht. Daraus hat sich dann *Medal of Honor* entwickelt. Nachdem dieser zu einem erfolgreichen Titel geworden war und dabei quasi geschichtliche Authentizität mit einem Spielerlebnis verschmolzen hatte, schufen sie *Medal of Honor Underground*. Daraufhin kaufte Electronic

Arts Dreamworks Interactive und benannte es um in EA LA – Electronic Arts Los Angeles. Zu dieser Zeit entwickelten sie *Medal of Honor Frontline* und arbeiteten dabei zusammen mit einem PC-Entwicklungsteam namens 2015, die an dem Spiel werkten, das dann als *Medal of Honor: Allied Assault* bekannt wurde.

Ich denke, dass jeder von ihnen die *Medal of Honor*-Erfahrung wirklich schätzt und sehr stolz auf die Erfolge mit der Serie ist. Aber die Gruppe, die sich zu Spark formierte, wollte weg von dem *MoH*-Stil und etwas Ernsthafteres schaffen, etwas Flexibleres aus kreativer Sicht. Man sollte den Krieg durch die Augen vieler verschiedener Soldaten, verschiedener Nationalitäten und Rollen sehen können. Man sollte einfach eintauchen können und etwas erleben, das vielleicht nicht genug wäre für ein komplettes Spiel, aber eine wirklich interessante Einzelmision ausmachen könnte – und dann einfach zu einem anderen Bereich oder anderen Teil des Krieges weiterziehen. Man sollte wirklich ein Gefühl für die Vielfältigkeit der Schlachten kriegen und dafür, wogegen die Leute kämpfen mussten.

Activision hatte ein paar Leute von 2015 unter Vertrag genommen, die das neue Team Infinity Ward gründeten und einen PC-Ego-Shooter mit Zweiter-Weltkrieg-Szenario entwickelten, der als *Call of Duty* bekannt wurde. Ungefähr

zur gleichen Zeit waren wir gerade dabei, Spark zu gründen. Es begann mit 30 Leuten, die zum größten Teil an der *Medal of Honor*-Serie mitgearbeitet hatten. Und wir wollten ein Actionspiel aus der Ego-Perspektive schaffen, was sich als perfekte Ergänzung zu *Call of Duty* für Konsolen erwies. Die Zusammenarbeit mit den PC-Entwicklern funktionierte trotz der unterschiedlichen Produktionsterminpläne ganz hervorragend und war in gewisser Weise eine Weiterführung von etwas, das in der Vergangenheit schon sehr gut funktioniert hatte.

PLAYZONE: Im Pressematerial zu *Call of Duty: Finest Hour* ist die Rede von gruppenbasierter Action. Bei den beiden Levels, die wir spielen durften, war davon noch nichts zu sehen. Wie wird das im fertigen Spiel ablaufen?

Craig Allen: Das wird in einigen anderen Levels deutlich werden, die wir euch hoffentlich schon bald zeigen können. Besonders gilt das für die Abschnitte in Aachen, wo man in Zusammenarbeit mit einer Panzerkolonne die Stadt einnehmen muss. Du wirst also deine Gruppe haben und es läuft praktisch so ab, dass deine Leute sich um Türen herum aufstellen, du trittst die Tür ein und ihr sichert den Raum zusammen und rückt dann weiter vor. Viel von der Arbeit an der künstlichen Intelligenz der Infanterie zielt darauf ab, dass

deine Leute sich der Situation entsprechend intelligent positionieren – egal ob du jetzt eine Straße entlangläufst oder langsam durch Abwasserkanäle schleichst – und auch von sich aus gegen den Feind vorgehen.

PLAYZONE: Das klingt ziemlich automatisiert. Wird man auch individuell Befehle geben können?

Craig Allen: Ja, das geht. Das war eine weitere tolle Sache, die auszuloten uns Spaß gemacht hat.

PLAYZONE: Wird man als Fußsoldat auch irgendwie die Panzer befehligen können?

Craig Allen: Dein Vorankommen wird vom nächsten Zug der Panzer abhängen. Sie werden zum Beispiel einen Punkt erreichen, wo du mit deiner Truppe vormarschieren und ein Tor öffnen musst, bevor die Panzer weiter vorrücken können. Andererseits wird es auch Momente geben, in denen du hinter ihnen bleiben musst, während sie deiner Truppe den Weg freimachen. Durch die verschiedenen Perspektiven, die wir anstreben, kann es passieren, dass du dann direkt in die Rolle eines Panzerfahrers schlüpfst und aus seiner Sicht den Angriff weiter miterlebst.

FLIEGERALARM Sie werden Zeuge eines Großangriffs aus der Luft.



VORWÄRTS! Die russischen Truppen rücken in Stalingrad vor.



Unvergesslich

ANGEBOT PRÄMIENWERBUNG

Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, erhält das **Action Replay MAX inkl. 8 MB Memory Card** gratis!



Mit dem genialen Cheat-System Action Replay MAX von Bigben Interactive haben frustrierende Spielerlebnisse ein Ende. Ohne schlechtes Gewissen können Sie an Ihren PS2-Spielen herumtricksen und unendlich Leben, extra Munition und geheime Level erlangen. Auf der beiliegenden CD sind bereits über 30.000 Cheatcodes für die aktuellen bzw. besten PlayStation-2-Spiele vorinstalliert. Der Download neuer Cheats und Powersaves erfolgt automatisch direkt über die Konsole. Und auf der beiliegenden 8MB Memory Card können sogar noch mehr Codes gespeichert werden. Das Action Replay MAX verfügt über eine automatische Spiel- und DVD-Erkennung und spielt sogar Import-Filme ab. Für echte PS2-Fans also absolut unverzichtbar!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PLAYZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ **JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!**
(€ 55,20/12 Ausg.; Ausland: € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Action Replay MAX inkl. 8 MB Memory Card

(Artikel-Nr.: 002549)

Lieferung, solange Vorrat reicht.

☒ **Bitte beachten: Bei Bankzugung erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankzugung (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PLAYZONE

FIFA Football 2005

Mehr Spieltiefe dank innovativer Gameplay-Features

In der letzten PLAYZONE konnten wir aus Zeitgründen nur relativ kurz über die Gameplay-Erfahrungen berichten, die wir beim Probespielen des neuesten Ablegers der FIFA-Reihe im Rahmen einer EA-Pressveranstaltung in Vancouver gesammelt haben. Daher ist es selbstverständ-

lich, dass wir Sie in dieser Ausgabe ausführlich darüber informieren, wie sich das neue FIFA spielt. Im Mittelpunkt des (im Vergleich zum Vorgänger) wesentlich flüssigeren Spielablaufs steht diesmal das First-Touch-System. Dieses neue Feature, das über den rechten Analogstick gesteuert wird, eröffnet eine Vielzahl von Mög-



HÄNDE WEG! Vor dem Tor wird normalerweise mit Händen und Füßen gerangelt.

INTERVIEW FIFA-PRODUZENT DANNY ISAAC

„Ich kann mit Stolz sagen, dass bei FIFA 2005 kein Match mehr dem anderen gleichen wird!“

Wenn einer die FIFA-Serie in- und auswendig kennt, dann ist es der langjährige Produzent Danny Isaac. Wir konnten ihn im fernen Vancouver zu den neuen Features von FIFA 2005 befragen.

PLAYZONE: Bisher war die wenig realistische Ballphysik einer der wenigen Schwachpunkte der Serie. Habt ihr sie jetzt perfektioniert?

Danny Isaac: Natürlich haben wir wieder an der Ballphysik geschraubt und sind diesmal mit dem Ergebnis sehr zufrieden. Wenn es jetzt beispielsweise bei einem Spiel regnet, wird die Ballphysik dadurch deutlich beeinflusst. Die Spieler können den Ball schwerer kontrollieren und auch der Torwart hat ihn dann bei weitem nicht mehr so gut im Griff. Ich kann mit Stolz sagen, dass bei FIFA 2005 kein Match mehr dem anderen gleichen wird!

PLAYZONE: Inwieweit habt ihr euch von der EM in Portugal beeinflussen lassen?

Danny Isaac: Es gibt immer Dinge, die man aus realen Spielen übernehmen möchte. Bei der diesjährigen EM zeigten die Griechen, wie wichtig die Defensive und die gute Organisation sind. Die Engländer hingegen arbeiteten mit einem klassischen Kontersystem. Mit „First Touch“ geht das jetzt auch in FIFA 2005. Wenn man an den Ball kommt, kann man ihn ohne Verzögerung den Stürmern zuspielen und so das Spiel schnell nach vorne verlagern. Wir beobachten immer, wie sich unser Produkt im Ver-

gleich zum realen Fußball verhält und wie wir es dementsprechend verbessern können.

PLAYZONE: Wie zufrieden wart ihr mit der letztjährigen Version?

Danny Isaac: FIFA 2004 war etwas zu strategiebetont, was den Spielspaß reduzierte. Wenn die Leute FIFA spielen, möchten sie sich zusammenhaken, ein paar Bierchen trinken und großartige Tore schießen. Das soll realistisch sein, aber auch Spaß machen. Von den Kunden bekommen wir Feedback, das in die Entwicklung



einfließt. Das Schöne beim Entwickeln von Sportspielen ist: Es gibt kein Richtig oder Falsch, das Spiel sollte einfach Spaß machen!

lichkeiten bei der Ballannahme. Damit werden nicht nur Doppelpässe und Zusammenspiel variabler, auch das Angriffsspiel profitiert deutlich von der neuen Optionsvielfalt. In Kombination mit der Sprint-Taste kann man beispielsweise direkt zu einem schnellen Antritt übergehen,

welcher Abwehrspieler nicht selten alt aussehen lässt und dem Stürmer einen entscheidenden Vorsprung verschafft. Die Entwickler haben zudem die in FIFA 2004 eingeführte Off-the-Ball-Steuerung beibehalten, um dem Spieler noch mehr Möglichkeiten zu geben, das Aufbauspiel zu variieren.

SPIELER UND MANAGER IN EINEM

Aber nicht nur spielerisch bietet das neue FIFA zahlreiche Neuerungen. Richtig cool und motivierend ist auch der deutlich erweiterte Karriere-Modus geworden. Man beginnt als Manager eines relativ unbekannten Vereins und versucht, sowohl

diesen nach oben zu bringen als auch die eigene Reputation zu verbessern, um während der 15 Spielzeiten andauernden Karriere auch höherklassige Teams leiten zu dürfen. Natürlich ist es Ihnen gestattet, wie gewohnt alle Spiele Ihrer Mannschaft entweder simulieren zu lassen oder selbst Ihr Glück zu versuchen. Aber



KEINE GEFAHR
Dieser Eckstoß ist leichte Beute für den Arsenal-Keeper Jens Lehmann.



REAL-ZUSAMMENSPIEL
Die Barca-Spieler sind hier nur Statisten.

selbst wenn Sie sich für eine Simulation des Spielgeschehens entschieden haben, dürfen Sie jederzeit direkt ins Match springen, um etwa in den letzten Spielminuten das Ruder noch einmal herumzureißen. Alles in allem machte das Gameplay der 2005er-Edition einen sehr guten und durchdachten Eindruck. Lediglich die KI von Gegnern und Mitspielern ließ noch ein wenig zu wünschen übrig. Glücklicherweise bleibt den Entwicklern bis zum Release im Oktober aber noch ein wenig Zeit, um dieses Problem auszumerzen.

RIESIGER LIZENZUMFANG

Natürlich bietet das neue FIFA neben dem aufgebohrten Karriere-Modus eine Vielzahl von Spielmodi und die Möglichkeit, Ligen und Turniere nach Belieben zu gestalten. Wie schon im letzten Jahr wird es auch diesmal möglich sein, über PlayStation Net gegen die besten Spieler der Welt online anzutreten. Darüber hinaus dürfen sich Fans wie gewohnt auf ein umfangreiches Lizenzpaket freuen, in dem neben allen wichtigen Nationalmannschaften auch 18 nationale Ligen und mehr als 15.000 Spieler samt aktueller Daten enthalten sind. Wem das noch nicht reicht, der kann sich mithilfe des genialen Create-a-Player-Editors selbst ins Spiel bringen. Dass FIFA-Titel über eine erstklassige Präsentation verfügen, versteht sich mittlerweile praktisch von selbst; auch FIFA 2005 macht hier keine Ausnahme. Zudem sorgen viele Originalsprechchöre aus allen Stadien der Welt für eine erstklassige Atmosphäre.

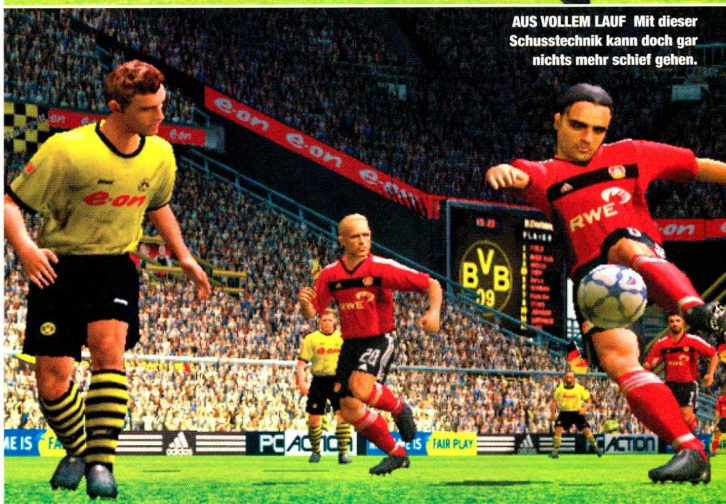
WOLFGANG FISCHER



AUFGESTÜTZT Der Stürmer verschafft sich durch Foulspiel einen Vorteil beim Kopfball.



FIRST TOUCH Die verbesserte Ballannahme ist das wichtigste der neuen Features.



AUS VOLLEM LAUF Mit dieser Schusstechnik kann doch gar nichts mehr schief gehen.

VORSCHAU FIFA FOOTBALL 2005

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Fußball
Sprache:	Deutsch
Umfang:	18 Ligen

Internet: www.electronicarts.de

Spieler:	Termin:
1-4	14. Oktober

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Dank zahlreicher Verbesserungen aller Voraussicht nach der bisher beste Teil der Serie.“

KAFFEEFAHRT WAR GESTERN.

Das ist Rock'n'Roll! Hinters Lenkrad, anschnallen und Vollgas.

Das ist Rock'n'Roll! Hinters Lenkrad, anschnallen und Vollgas.
Erlebe, wie die Straße immer enger wird, und geh auf volles Risiko.
Erledige deine Konkurrenten im Rausch der Geschwindigkeit und geh
mit 6 Spielern online auf Randalé-Tour.
Burnout®3: Takedown™: Lass es krachen!

**"Burnout 3 ist der alles überragende Arcade-Racer!
Technisch und spielerisch ein Meisterwerk!"**
PLAYZONE 10/2004
Wertung 93%

COOLE SONGS FÜR UNTERWEGS AUF BURKINERSTRASSE

CRASHED!

THE ROAD TO EL DORADO

A DISNEY MOVIE

THE ROAD TO NOWHERE

A DISNEY MOVIE

PlayStation 2

RECH ONLINE SPELBAR



ROAD TO TANKEDOWN

[illegible]

PlayStation 2

Station E

© 2004 Oracle Software GmbH. All rights reserved. Oracle and the Oracle logo are registered trademarks of Oracle Software GmbH. All other trademarks are the property of their respective owners.

terior

Now LIVE EX-ONLINE TERMS OF SERVICE AND SERVICE UPDATES

BURNOUT 3 TAKEDOWN



Challenge Everything



Splinter Cell 3 Chaos Theory



Die nächste Ausgabe des
Stealth-Hits wirkt um einiges
innovativer als Pandora
Tomorrow.

ANGECKT Mehrere Wege führen durch das japanische Badehaus.



NASS GEMACHT Die technische Qualität des legendären Metal-Gear-Solid-2-Regens wird locker übertroffen.



ner Pressekonferenz in Montreal fest. Dass der Abschluss der Handlungstrilogie auch für die PS2 kommen wird, gilt unter der Hand als ziemlich sichere Sache. Allerdings würden wir mit dieser Version nicht vor „irgendwann 2005“ rechnen. Unter dem Vorbehalt, dass es noch keine offizielle PS2-Ankündigung oder Bilder gibt, wollen wir Sie – basierend auf der Xbox-Version – jetzt schon über Sam Fishers nächsten Einsatz informieren. Denn was da bei den Erfindern des ersten *Splinter Cell* entsteht, wirkt um einiges spannender als der ohnehin schon sehr manierliche zweite Teil *Pandora Tomorrow*. Die Story des dritten Teils mit

dem Untertitel *Chaos Theory* beginnt mit der Entführung des Computer-Masterminds Bruce Morganhold. Peruanische Guerrillas wollen aus dem Amerikaner herauspressen, wie man eine zünftige Computersystem-Kriegsführung veranstaltet. Um eine Daten-Attacke auf die USA ähnlich wie im ersten Spiel zu verhindern, soll Sam Fisher den Geheimnisträger befreien. Doch als sich Fisher erfolgreich eingeschlichen hat, ist es schon zu spät – Morganhold wurde zu Tode gefoltert. Bald überschlagen sich die Ereignisse, auf der koreanischen Halbinsel herrscht Kriegszustand und China steht säbelrasselnd zur Intervention parat. An Schau-

plätzen wie Japan, Südkorea, Panama oder den USA sucht Sam Fisher die Drahtzieher der internationalen Krise auf.

HIEB- UND STICHFEST

Um Sie noch mehr zu motivieren, möglichst dicht an die Gegner heranzuschleichen, wird das Nahkampfsystem mit neuen Manövern angereichert. Ein schneller Messerstich schaltet überraschte Wachen sofort aus, zusammensackende Körper lassen sich geräuschlos auffangen. Das Messer können Sie in einigen Situationen auch nicht nur als Nahkampfwaffe verwenden. Zum Beispiel, um eine Kunststoffplane zu zerschneiden, um dann durch die

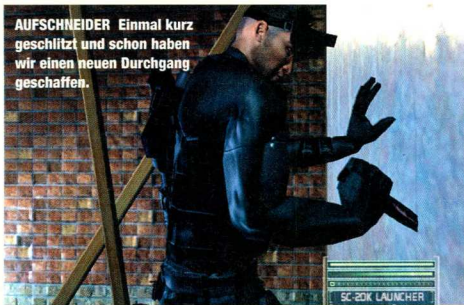
INFO AGENTEN-ERKENNUNG

Schleichen für Fortgeschrittene

Sich nicht blicken zu lassen, wird im neuen *Splinter Cell* schwieriger. Dank der neuen künstlichen Intelligenz reagieren die Wachen auch auf Spiegelungen und Schatten.



VON LINKS NACH RECHTS Der Anschließversuch misslingt, denn der Wächter sieht Sam im Spiegel. Schnell verdrücken wir uns, zerschneiden den Spiegel und klettern auf die Spindreihe. Jetzt aber schnell: Wenn sich der Wächter umdreht, wird er den verräterischen Schatten an der Wand registrieren.



AUFSCHNEIDER Einmal kurz geschlitzt und schon haben wir einen neuen Durchgang geschaffen.



SPIEGLEIN, SPIEGLEIN Die Wachposten reagieren sogar auf verdächtige Schatten und Spiegelbilder.

Öffnung hindurch einen Bösewicht zu graschen. Die neue OCP-Munition erlaubt es Ihnen, allerlei Elektroarm schallgedämpft zu sabotieren. Damit verursacht man zum Beispiel eine Empfangsstörung an Fernsehern – so mancher Wächter will die Sportschau nicht veräumen und wendet, um auf sein Gerät zu klopfen, Sam leichtsinnigerweise den Rücken zu. Am häufigsten werden Sie das OCP aber zum Ausmachen von Lichtern verwenden. Derart sabotierte Lampen gehen nach einer gewissen Zeit zwar wieder an, aber dafür erregt diese Verdunklungsmethode weniger Aufsehen als die mit reichlich Lärm und Scherben verbundene Leuchtkörperzerstörung. Außerdem soll es in *Splinter*

Cell 3 mehr Interaktionen im Umgang mit Spielweltobjekten geben. Eine verschlossene Tür können Sie zum Beispiel per Minikamera untersuchen, sie normal bzw. vorsichtig öffnen oder auch (ebenso schnell wie lautstark) eintreten.

NEUE OFFENHEIT

Bei der Entrümpelung des alten „Licht aus!“-Schleichspielprinzips der Vorgänger knöpfen sich die Designer gleich so ziemlich alles vor, was bisher unrealistisch oder schlichtweg nervig war. Depperte Wachen, die nach kurzer Suchaktivität sofort wieder vergessen, dass der Nebenmann gemeuchelt wurde? Die neue Gegner-KI in *Splinter Cell 3* merkt sich verdächtige Vorkommnisse und

reagiert je nach Besorgniserregungsgrad mit einem erhöhten oder weniger erhöhten Stress-Level. Eine ausgepustete Kerze wirkt sich also weitaus weniger auf das Verhalten einer Wache aus als die Entdeckung einer Leiche. Lineares Abklappern von Missionszielen in einer fest vorgegebenen Reihenfolge? Der Nachfolger wird mehr Alternativrouten und optionale Bonusziele bieten, die es zu entdecken gibt. Dadurch soll der bei *Splinter Cell* bislang eher bescheidene Replay-Wert aufgemöbelt werden. Missionsabbruch wegen eines popeligen Alarms? Zwar machen alarmierte Wachen das Agentenleben schwerer und einige Nebenziele können dann nicht mehr erfüllt werden. Aber Sie werden nicht mehr so schnell aberufen und sollen die Gelegenheit haben, auch bei ausgewogenen „Situations“ die primären Einsatzziele zu erfüllen.

GEMEINSAME SACHE

Neben grafischen Verbesserungen gibt es auch eine neue Sound-Engine, bei der Schallbewegung unter Berücksichtigung von Wänden und Öffnungen berechnet wird. Eine neue Anzeige auf dem „Wie viel Krach

mach ich?“-Balken verrät Ihnen, bis zu welchem Pegelwert Sams Geräuschkulturn von Hintergrundlärm überdeckt wird. Sehr erfrischend spielt sich der Coop-Modus, wahlweise online oder per Splitscreen. In vier speziell dafür designten Missionen müssen zwei Spieler sich stetig absprechen, um koordinierte Steuerungsmanöver auszuführen. Sobald wir offizielle Neuigkeiten speziell zur PS2-Version haben, werden wir freudig die Einsatzplanung für Agent Fisher genauer durchleuchten.

HEINRICH LENHARDT



ZEIT ZU ZWEIT Im Coop-Modus muss man bei vielen Steuerungsmanövern im Team arbeiten.



LASS DICH NICHT HÄNGEN So benutzen Sie den Mitspieler als menschliche Leiter.

VORSCHAU **SPLINTER CELL 3**

Hersteller: **Ubisoft**
Entwickler: **Ubisoft Montreal**
Genre: **Action-Adventure**
Sprache: **Deutsch**
Umfang: **Nicht bekannt**
Internet: **www.splintercell3.com**

Spieler: **1-2**
Termin: **Nicht bekannt**

SUPER EINSCHÄTZUNG

„In jeder Hinsicht **verbesserter Stealth-Nervenkitzel**. Hoffentlich bald auch auf der PS2 spielbar!“

traue niemandem,
Außer den Kräften in Dir.

SECOND SIGHT



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

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

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

www.codemasters.de

Codemasters™ 

GENIUS AT PLAY™

OBACHT Schüsse auf die Teamkollegen sollten tunlichst vermieden werden.



ABSPRACHE Dank lebensechter Animationen wirken die Gefechte sehr authentisch.

Brothers in Arms

VIDEO

Gearbox zeigt, wie ein Taktik-Shooter auszusehen hat – kommt da **die neue Referenz** auf uns zu?

Paris, die Stadt der Liebe, war Standort der ersten Präsentation einer spielbaren Version von *Brothers in Arms* in Europa. Wir waren natürlich dabei und konnten endlich über-

prüfen, ob der Titel hält, was die Entwickler versprechen. Noch dazu hatten wir Gelegenheit, den außergewöhnlichen Mehrspieler-Modus anzutesten. Zwar glänzte eine PS2-Ver-

sion nach wie vor durch Abwesenheit, doch – wie bei Ubisoft mittlerweile üblich – soll das erfahrene Team in Shanghai für eine ansprechende Umsetzung sorgen. Das Ergebnis dürfte spannend werden, denn die von uns gespielte Xbox-Version sah schlicht und ergreifend umwerfend aus. Ob diese Detailfülle tatsächlich auf die PlayStation 2 gerettet werden kann, bleibt fraglich, aber zu hoffen.

GHOST RECON DE LUXE

An der Xbox-Fassung schon jetzt absolut überzeugend sind die spielerischen Qualitäten. Was auf den ersten Blick an *Ghost Recon* erinnert, offenbart schon nach kurzer Zeit erheblich mehr Spiel-tiefe und ist atmosphärisch eine Klasse für

sich. Per Zielcursor befehlen Sie Ihre Mannen sicher und einfach durch die lebendigen 3D-Landschaften. Dabei überzeuget vor allem die sehr gute künstliche Intelligenz der Mitstreiter. Ihre Kollegen befolgen zwar Ihre Befehle, sind aber clever genug, nicht mitten auf dem Schlachtfeld eine Ruhepause einzulegen, nur weil Sie von Ihnen dort hingeschickt wurden. Durch die erhöhte künstliche Intelligenz Ihrer Kameraden ergeben sich mehr taktische Möglichkeiten als in den meisten bisherigen Genrevertretern. Mit Leichtigkeit befehlen Sie Ihrem ersten Trupp, einen oder mehrere Gegner unter Feuer zu nehmen, und schleichen sich in der Zwischenzeit zusammen mit Ihrer zweiten Mannschaft um die Ecke an



den abgelenkten Feind heran. Diese authentische Taktik bestimmt auch den Mehrspieler-Modus, in dem vier Spieler nicht einfach nur Mann gegen Mann kämpfen, sondern jeweils ein Team von drei Soldaten mit sich führen. Insgesamt werden die Schlachtfelder also von 16 Spielfiguren bevölkert und ohne Absprache mit dem Teamkollegen kann man auch gleich die weiße Flagge schwenken und aufgeben. Teamplay ist wichtig und wie schon im Einzelspieler-Modus gilt es, seine Mannen sinnvoll und taktisch klug einzusetzen. Zwar wurden noch nicht alle Spielmodi bekannt gegeben, die uns vorgeführte Version erinnerte spielerisch aber an Capture the Flag und im Wesentlichen bestand die Aufgabe darin, wichtige Informationen über eine vom gegnerischen Team bewachte Brücke zu bringen. Nach einigen Stunden Probespielen sind wir mehr denn je überzeugt, dass *Brothers in Arms* absolut herausragend werden könnte. Sobald Ubisoft erstmals auch die PS2-Fassung präsentiert, werden wir diesem Hitkandidaten natürlich einen deutlich größeren Bericht als diese zwei Seiten widmen.

MAIK BÜTEFÜR



DA LANG! Ihre Kommandos werden prompt ausgeführt.

VORSCHAU BROTHERS IN ARMS

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Gearbox/Ubisoft
Genre:	Taktik-Shooter
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	21+12 Missionen

Internet: www.gearboxsoftware.com

Spieler:	Termin:
1-4	1. Quartal 2005

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Packend, wunderschön und noch dazu genial spielbar – *Brothers in Arms* visiert den Genretrophon an!“



AUSWEGLOS Im Schützengraben wird die Luft langsam dünn und die Kameraden fallen wie die Fliegen.

INTERVIEW MIT RANDY PITCHFORD

„Ich will selbst die Waffe in der Hand halten!“

Chefentwickler Randy Pitchford von Gearbox Software stellte sein Baby ausführlich vor und beantwortete anschließend unsere bohrenden Fragen.

PLAYZONE: Was passiert, wenn meine Teamkameraden verwundet werden? Hab ich dann verloren?

Randy Pitchford: Das ist sehr unterschiedlich. Manchmal sterben Leute, das ist schließlich Krieg. Wenn man unvorsichtig vorgeht und Kameraden abgeschossen werden, die noch nicht zum Sterben vorgesehen sind, dann wird beispielsweise Folgendes passieren. Ein anderer Kamerad wird zu ihm hinübergehen und so etwas sagen wie: „Er ist okay, aber er kann nicht weitergehen!“ In der nächsten Mission ist der verwundete Soldat dann wieder dabei. Der Spieler wird in der aktuellen Mission mehr Schwierigkeiten haben, aber nicht den Rest des Spiels.



PLAYZONE: Was passiert, wenn ich an einem Checkpoint ankomme und nur noch wenig Energie habe? Starte ich dann immer wieder mit niedriger Energie?

Randy Pitchford: Energie im eigentlichen Sinne gibt es bei *Brothers in Arms* ja gar nicht. Wir haben ein System entwickelt, das die Wahrscheinlichkeit von Treffern simuliert. Wenn man auf offener Fläche steht, dann ist das ziemlich gefährlich. Das Spiel wird den Spieler darauf aufmerksam machen, und das geschieht in mehreren Stufen. Zunächst schlagen Kugeln im Boden ein, kurz darauf wird man die Projektile an sich vorbeizischen hören. Als Letztes sieht man Blutspritz

zer auf dem Bildschirm, die eindeutig angeben, dass man getroffen wird. Der Spieler muss auf diese Zeichen reagieren, indem er in Deckung geht oder das Feuer erwidert. Es gibt keine Prozentanzeige mit Lebensenergie. Wichtig ist, dass man richtig und rechtzeitig reagiert, um Treffer zu vermeiden. Anders sieht es aus, wenn man beispielsweise den Panzer verliert und ihn später noch braucht. Dann brechen wir die Mission ab und sagen dem Spieler auch, dass er ohne den Panzer keine Chance mehr hat.

PLAYZONE: Also gibt es keine Sackgassen im Spiel.

Randy Pitchford: Keine Sackgassen, denn die sind einfach furchtbar. Besonders wenn man stundenlang durch die Gegend gelaufen ist und erst dann feststellt, dass man nicht mehr weiterkommt.

PLAYZONE: Wird *Brothers in Arms* auch kooperativ spielbar sein?

Randy Pitchford: Ich kann's derzeit noch nicht sagen. Ich persönlich würde gerne so einen Modus im Spiel sehen, aber es ist sehr kompliziert. Bei *Brothers in Arms* müssten sehr viele Daten hin- und hergeschickt werden und ich bin nicht sicher, ob wir das realisieren können.

PLAYZONE: Wie werden Sie das Spiel für den deutschen Markt anpassen?

Randy Pitchford: Das Spiel wird sich an die Regeln halten, die im deutschen Gesetz festgeschrieben sind. Die deutschen Kunden sind wichtig für uns, denn deutsche Spieler sind so „hardcore“, wie's nur geht. Wir werden versuchen, so wenige Änderungen wie möglich vorzunehmen, wir tun stets unser Bestes, um die Gesetze der lokalen Regierung zu respektieren.

PLAYZONE: Danke für das Gespräch!

Juiced

Überlegte Manöver statt
Randale auf der Rennbahn.

In der letzten PLAYZONE waren wir in unserem *Juiced*-Sonderheft bereits einen detaillierten Blick auf Acclains Rennspielhoffnung. Mittlerweile erreichte uns eine fast fertige deutsche Version, die trotz des nahenden Verkaufsstarts aber noch nicht zum Test freigegeben war. In wenigen Wochen wird Acclaim nämlich mit dem Release von *Juiced* versuchen, Fans von Rennspielen à la *Need for*

Speed Underground ganz für die eigenen Straßenflitzer zu gewinnen. Der Strategieplan klingt recht erfolgversprechend: Man nehme namhafte Automarken, coole Tuningwerkzeuge und verpacke das mitsamt ordentlichem Umfang in eine appetitliche Optik. Besonders wichtig ist diese Spezialzutat: Durch einen Schuss Simulation soll *Juiced* nämlich mehr als nur die arcadeartige Unterhaltung der Konkurrenz bieten.



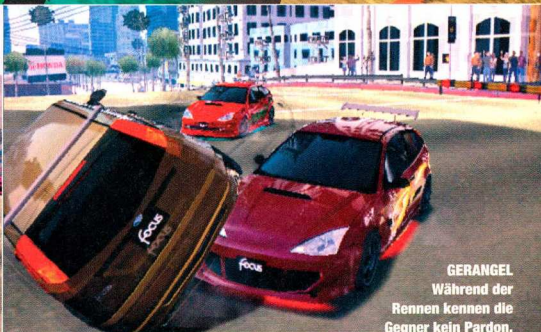
BESTER 03:10:520
REKORD: 03:05:20

BIS ZUM LIMIT. Tuning-technisch sind wir der König der Straße.

NICHT SCHÖN. Unser Schmuckstück ist reif für die Werkstatt.



42



GERANGEL. Während der Rennen kennen die Gegner kein Pardon.

MEETING-ÜBERBLICK

ABRECHNUNG
Im Karriere-Modus
bewerten die
Gegner Ihr Verhalten.



RESPEKT GESTIEGEN

A.W.B finden, dass deine
Sprints echt stark sind.

\$10,806

8. MÄRZ

VERANSTALTEN

PINK-SLIP

RENNEN

TEILNEHMEN

ENG Gerade in Kurven entscheiden sich die Rennen.



BENIMM DICH

Ort des Renngeschehens ist die fiktive Stadt Angel City, deren acht unterschiedliche Stadtteile sicher für jeden Geschmack etwas bieten. Neben Rundrennen und Sprintwettbewerben gibt es dort unter anderem auch Duelle auf Punkt-zu-Punkt-Strecken. Zwar können Sie alle Rennen auch in einem simpel gehaltenen Arcade-Modus meistern, im Mittelpunkt von *Juiced* steht aber der Karriere-Modus. In diesem versuchen Sie, zur Nummer 1 der Straßenrennszene von Angel City zu werden. Aber aufgepasst: Auch wenn noch so coole, aufgestutzte Wagen in der Garage stehen und Sie immer als Erster ins Ziel kommen – fahren Sie ohne Rücksicht auf gegnerische Blechschäden, kostet das Respektpunkte, die unter anderem für die Teilnahme an entscheidenden Rennen wichtig sind. Noch übler: Sind Sie zu rabiat, wird sich niemand mehr um die Aufnahme in Ihr Rennteam bewerben, das Sie mit steigendem Erfolg aufbauen können. Hier bietet *Juiced* gar Management-Qualitäten: Wer will, kann schließlich Rennen organisieren, um Geld wetten und sein Team mit frisierten Autos versorgen, überlässt das Fahren an sich aber seinen Teammitgliedern.

INS KALTE WASSER

Schnell frustrierte Spieler sind gerade im fordernden Karriere-Modus von *Juiced* fehl am Platz: Vom ersten Rennen an müssen Sie sich auf die unterschiedlichen Strecken einstellen und lernen, die Eigenheiten der Fahrzeuge zu kontrollieren. Mit Augenmaß sollten Sie auch die richtigen Teile aus dem reichhaltigen Tuning-Repertoire für Ihre Boliden auswählen (siehe Infokasten). Unterm Strich freuen wir uns aber bereits jetzt auf die „etwas andere“ Straßenrennen, die gerade im Karriere-Modus spannende Unterhaltung und vor allem Spieltiefe versprechen.

NICO LINDNER

INFO TUNING

Größe allein macht nicht immer auch glücklich

Weniger ist oft mehr: Wir liefern Ihnen ein paar Tuningtipps für den richtigen Karrierestart

Leider fehlt es bei *Juiced* an Leitfäden, die Ihnen Tipps zum richtigen Leistungstuning vermitteln. Unser Rat für den Anfang: Kaufen Sie nicht sofort alles, was Ihrem Boliden noch mehr PS unter die Motorhaube zaubert. Neben einem leeren Geldbeutel kann das auch den Aufstieg in eine höhere Fahrzeugklasse nach sich ziehen – dort treffen Sie auf noch stärkere Gegner, dümpeln dann mit Ihrem nicht mehr aufrüstbaren Wägelchen aber nur im Mittelfeld. Verzichteten Sie daher vorerst auf den Turbo und eine Verbesserung der Ansaugrohre. Erhöhen Sie aber alles, was ein Plus an Beschleunigung, Bremsweg und Handhabung bedeutet. Sollten Sie trotz allem zu viel PS unter der Haube haben, hilft Chiptuning weiter: Dank der kleinen Helferlein reduzieren Sie die Anzahl der Pferdestärken nach unten.

VORSCHAU JUICED	
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Juice
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	50+ Fahrzeuge
Internet: www.juicedthegame.com	
Spieler:	Termin:
1-6 (online)	24. September
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Juiced heißt vor allem Abwechslung: Gerade der fordernde Karriere-Modus wird für Spannung sorgen.“	



DOPING Durch Chiptuning drehen Sie an der PS-Schraube.



FlatOut

Da heult der V8 – hier gibt's **zerbeultes Blech im Überfluss!**

In Ausgabe 8/2004 haben wir Ihnen den hoffnungsvollen Herausforderer von *Destruction Derby* ja schon vorgestellt. Nun konnten wir in einer neuen Version bereits die Anpassungen für den deutschen Markt und die endlich eingebauten Arenen in Augenschein nehmen. Die Crashtest-Dummys am Steuer eines jeden Fahrzeugs sollten selbst die kritischsten Jugendschützer beruhigen und sind unserer Ansicht nach sogar viel passender als die vormals leblos wirkenden Menschen. Innerhalb der Rennen wird man den Fahrer allerdings ohnehin nicht häufig zu Gesicht bekommen, es sei denn, man hat kurz vorher einen deftigen Crash hingelegt. Viel Gefühl ist erforderlich, um die PS-starken Boliden auf dem Kurs zu halten. Ausflüge in die Pampa kosten Zeit und jede Kollision mit auf der Strecke befindlichem Unrat ebenfalls. Dies ist der wesentliche Clou des Spiels, denn die Rennkurse gleichen eigentlich eher riesigen Baustellen, auf denen geistig völlig verwirrte Menschen Strecken abgesteckt haben und geistig komplett ab-

wesende Individuen darauf tatsächlich Rennen fahren. Dementsprechend werden Sie neben Reifenstapeln auch mit jeder Menge Gerüsten, Baggern und Straßenschäden konfrontiert. Um den Boost aufzuladen, sind Kollisionen mit der Umgebung unbedingt vonnöten. Aufgrund der ausgefeilten Physik kann das jedoch schnell in die Hose gehen. Wie frustrierend sich der Verlust eines Rennens auswirkt, wenn man in der letzten Kurve vom halben Feld überholt wird, weil ein popeliges Öffass sich berufen gefühlt hat, als Katapult zu dienen, können Sie sich sicher vorstellen. Trotzdem machen die Rennen Spaß, nicht nur wegen der herrlich anzuschauenden Crashes. Die Atmosphäre stimmt und man fühlt sich mitten in die bisweilen chaotischen Zerstörungrennen mit Blechschäden im Sekundenakt hineinversetzt. Hier wird noch durch die freie Natur gebrettelt und trotz der mitunter recht anspruchsvollen Fahrphysik kommt erheblich mehr Fahrspaß auf als beim letzten offiziellen Zerstörungrennen. Besonders angetan haben es uns aber die Bonusmissionen. Wer



KLASSISCH In den Arenen nehmen sich die Fahrer gegenseitig aufs Korn.

wollte nicht schon immer mal mit einem Crashtest-Dummy Dart spielen oder neue Rekorde im „Flieg durch die Windschutzscheibe“-Weitspringen aufstellen, bei dem man auf Knopfdruck den Insassen aus seinem Sitz schleudert – nicht ohne vorher noch den Abflugwinkel beeinflusst zu haben. Es wird Zeit, über neue olympische Disziplinen nachzudenken, denn im Vergleich zu den „sportlichen“ Wettkämpfen in *FlatOut* wirken die aktuellen Wettkämpfe in Athen sterbenslangweilig.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU **FLATOUT**

Hersteller: Empire
 Entwickler: Bugbear Entertainment
 Genre: Rennspiel
 Sprache: Deutsch
 Umfang: 45 Strecken
 Internet: www.flatoutgame.com
 Spieler: 1-2
 Termin: September

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„FlatOut könnte Destruction Derby übertreffen – Crash-Liebhaber können sich schon mal freuen!“

„Driv3r war eine Riesenenttäuschung!“

Nach zwei Rennspielen für den PC beglücken die Entwickler nun endlich auch Konsolenspieler. Wir wollten wissen, **was FlatOut so besonders macht.**



ALAN BUNKER, PRODUCT MANAGER

PLAYZONE: Was sind Ihrer Meinung nach die Stärken von *FlatOut*, die das Spiel von Konkurrenten wie *Need for Speed Underground* oder *Gran Turismo* abheben?

Alan Bunker: Wir sprechen Rennspielfans auf einem etwas anderen Level an, als diese Spiele es tun. In unserem Spiel dreht sich alles um ramponierte Karren sowie die Zerstörung von Fahrzeugen und Umgebung und unser Spiel ist weniger anspruchsvoll. Wir betrachten das nicht als Negativpunkt oder als Kritik an den anderen beiden Spielen – die sind klasse, aber wir mögen es lieber etwas rustikaler, fast schon primitiver. In *FlatOut* geht es um Geschwindigkeit, Zerstörung, Gefahr und Rücksichtslosigkeit. Wir haben eine Technologie entwickelt, die es uns ermöglicht, diese Inhalte hervorragend in einem Spiel darzustellen.

PLAYZONE: Haben Sie eigentlich irgendwelche Bedenken bezüglich der Alterseinstufung? Speziell in Deutschland könnten einige Leute auf durch die

Windschutzscheibe fliegende Fahrer empfindlich reagieren.

Alan Bunker: Wir sind uns der Situation in Deutschland bewusst und haben etwas geändert. Ursprünglich hatten wir das Spiel so geplant, dass ein menschlicher Fahrer durch die Scheibe fliegt, aber wir hatten nie im Sinn, dass der Pilot dabei ernsthaften Schaden nimmt. Wir hatten auch nie die Absicht, Blut oder herumfliegende Körperteile einzubauen. Die deutschen Prüfstellen waren dennoch skeptisch und wir mussten weitere Änderungen vornehmen. Jetzt gibt es eine spezielle deutsche Version mit Crashtest-Dummys hinter den Lenkrädern. Wir hoffen natürlich, dass die deutschen Spieler mit dieser Veränderung leben können, und wir mögen die Dummys eigentlich ganz gern.

PLAYZONE: Wieso gibt es eigentlich keine Arenen wie in *Destruction Derby*?

Alan Bunker: Wie ein Flaschengeist aus dem Ausrufrohr erfüllen wir euch euren Wunsch. *FlatOut* wird drei Arenen bieten,

in denen bis auf den letzten Mann gekämpft wird und ordentlich die Fetzen fliegen.

PLAYZONE: Welche anderen Projekte können wir von *Bugbear* erwarten? Wird es ein *FlatOut 2* geben?

Alan Bunker: Wir können noch nichts Genaues über eine Fortsetzung sagen, aber ein weiser Mann sagte einmal: „Er, der etwas Großes erschafft, soll auch weiterhin tolle Dinge kreieren.“ Das war unser Bankdirektor.

PLAYZONE: Welche Spiele zocken Sie privat?

Alan Bunker: Ich habe gerade *Far Cry* zu Ende gespielt und fange jetzt mit *Thief 3* an. Außerdem spiele ich gerne Ego-Shooter online, versuche mich an Rollenspielen und mag immer noch *Midnight Club II* im Splitscreen-Modus und *Project Gotham Racing 2* online. Meinen Kollegen geht's da ähnlich. Man kann sagen, dass wir alle so viele Rennspiele spielen, dass wir zu Fuß alles nur noch sehr verschwommen wahrnehmen und alles wirkt sehr langsam.

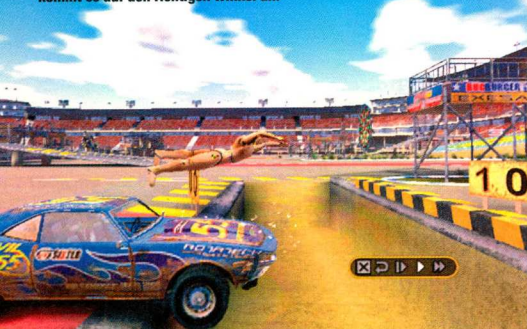
PLAYZONE: Was halten Sie vom letzten *Destruction Derby* und *Driv3r*?

Alan Bunker: Das letzte *Destruction Derby* war im Multiplayer-Modus für kurze Zeit recht spaßig, aber technisch ist es *FlatOut* unterlegen. *Driv3r* war eine Riesenenttäuschung, wenn man bedenkt, dass *Reflections* (die Entwickler von *Driv3r*, Anm. d. Red.) eigentlich immer an vorderster Front mitgemischt haben, wenn es um Spielspaß und eine tolle Fahrphysik ging. Der neueste Teil krankt an langweiligen Fahrpassagen und dem einfallslosen Leveldesign. Wir sind uns aber sicher, dass die Jungs wieder zu ihren Wurzeln zurückfinden – wir haben eine Menge Respekt vor *Reflections*.

PLAYZONE: Welche anderen Spiele haben Ihrer Meinung nach eine gute Fahrphysik?

Alan Bunker: Die Spiele von *Reflections* wirkten immer sehr fortschrittlich, machten aber dennoch viel Spaß. Die *Gran Turismo*-Serie ist ebenfalls ein gutes Beispiel für eine außergewöhnliche Simulation.

GUTEN FLUG Beim Dummy-Weitsprung kommt es auf den richtigen Winkel an.



EIN DUKE KOMMT SELTEN ALLEIN Fast wirkt es so, als hätte General Lee einen Auftritt.





Der gleichnamige, preisgekrönte US-Comic
diente als Vorlage für dieses Spiel.
Die Umsetzung kann sich sehen lassen.

Wie in der Story
des US-Comics
The Red Star
geht es auch im gleichna-
migen Spiel um drei Haupt-
figuren: die Hexer-Generalin
Maya Antares, ihren Leib-
wächter Kyuzo und die Rebel-
lin Makita. Ziel des Spiels ist
es, den bösen Diktator des
imaginären Landes URSS
(United Republics of the Red
Star) zu stürzen und dabei
Marcus, Mayas verschollenen
Ehemann, wiederzufinden.

SCHIESSEN UND KÄMPFEN

In diesem Actionspiel stehen
der Umgang mit der Faust
und mit der Waffe ganz
klar im Vordergrund. Sowohl
mit Schusswaffen als auch mit
Messern und Speeren kann
man die Angreifer bezwingen
und sich so einen Weg durch
die Levels bahnen. Dazwi-
schen gibt es immer wieder
Bossgegner, die mit List und
Tücke unschädlich gemacht
werden. *The Red Star* besticht
vor allem durch die grafisch
gut umgesetzten Spezialangrif-
fe der Charaktere. Hat man
bei der Steuerung erst einmal
den Dreh raus, macht das
noch mehr Spaß. Dabei wird
auch viel mit Magie gearbeitet.
Man kann die so genannten
Protokolle sehr gut gegen
mehrere Angreifer gleichzeitig
einsetzen und bei jedem
Charakter wirken sich die
Magie-Attacken unterschied-
lich aus. Nach bestandenen
Level bekommt man entspre-
chende Credits. Diese können
dann dazu verwendet werden,



GEFÄHRlich Selbst-
schussanlagen und Gegner
müssen gleichzeitig
bekämpft werden.



ALARM Ein Bossgegner
taucht auf. Der versteht
garantiert keinen Spaß.

INFO HINTERGRUND

Vom Comic zum Spiel

Mit atemberaubendem Zeichenstil, einem fantasievollen Handlungsrahmen und einer schlüssigen Story entstand mit *The Red Star* das preisgekrönte Meisterwerk von Christian Gossett.

The Red Star spielt in einem parallelen Universum. Dort heißt Russland „URRS“ und verfügt über eine unglaubliche Armee – die Rote Flotte. Diese ist in puncto Waffen und Technik unserer Zeit weit voraus. Mächtige Hexer (wie Maya) setzen so genannte Protokolle ein, die gewaltige Magie freisetzen. Mit dieser Story ist *The Red Star* natürlich wie geschaffen für die Umsetzung in einem Videospiel. Die Helden dieser Geschichte kapern im Spiel das Flaggschiff der Roten Flotte und begeben sich auf einen Kampf gegen die Diktatur und für die Freiheit. Dabei ist ihnen kein Risiko zu groß und kein Preis zu hoch. Am besten lesen Sie erst den Comic und gehen dann das Spiel an. So können Sie sich viel besser in das Spiel hineinversetzen. Die Motivationen der Charaktere werden klar und die Zusammenhänge sind so absolut einleuchtend.



KYUZO UND MAKITA ... in voller Action.

SPANNENDES KOOPERATIONSSPIEL

Das Schöne am Zusammenspiel ist die Arbeitsteilung. Erst einmal gibt es für jeden nur noch halb so viele Gegner. Zum anderen bietet *The Red Star* noch ein ganz besonderes Feature: Die eigenen Attacken haben einen positiven Einfluss auf die des Mitspielers, so dass sich die Schlagkraft des Teams erhöht.

MARTINA LEDERSTATTER

VORSCHAU THE RED STAR

Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim Austin
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Unbekannt

Internet: www.theredstargame.com

Spieler: 1-2
Termin: Oktober

EINSCHÄTZUNG
GUT

„The Red Star ist genau richtig für alle, die mal wieder kräftig austreten und kämpfen wollen.“



VORBILDLICH Rebellen-Chefin Maya hat einen Bossgegner erledigt.



GETROFFEN Bei so vielen Angreifern bekommt Kyuzo auch mal was ab.



AUFGEPASST Haudegen Kyuzo holt zum vernichtenden Schlag aus.



7 GIGANTISCH Kein Rollenspiel ohne Bosskämpfe gegen riesige Monster.

BEGABT Neue Spezialattacken können je nach Skills Set up battle skills Angriffsart und Reichweite verteilt werden.

Star Ocean Till the End of Time

Skill	CP	Effect	CP
Battle			
Status			
Tactical			
S : Blade of Fury	4	(None)	CP
L : (None)		Aerial	2
S : (None)		Blade of Fury	4
L : (None)			
Support : First Aid	1		
Support : (None)			
Anti-air short-range			HP FUR CP
HP			42 2

Wir haben das **komplexe Kampfsystem** genauer unter die Lupe genommen.

Star Ocean: Till the End of Time



KEIN ZUFALL Feinde sind schon auf der Übersichtskarte erkennbar.

Attack enemy with all your might! Act in a well-balanced manner
Conserve Fury! Focus your attack!
Don't use coups de grace! Do nothing!

NGE SHORT

STRATEGISCH Die richtige Taktik ist ausschlaggebend im Kampf gegen solche Widersacher.

HP 510	HP 964	HP
MP 122	MP 62	MP
FURY 86%	FURY 99%	FURY

ZAUBERHAFT Magie wird in *Star Ocean* als Symbologie bezeichnet.



Über das Science-Fiction-Universum von *Star Ocean: Till the End of Time* haben wir Ihnen bereits in Ausgabe 07/04 berichtet. Inzwischen hat uns eine so gut wie fertige Version erreicht, dank derer wir nun auch etliche Echtzeit-Kämpfe bestreiten dürfen. Und die sind so komplex, dass wir diesem vielversprechenden Titel noch vor dem Test zwei weitere Seiten einräumen, um Sie auf das vorzubereiten, was da auf Sie zukommt.

KEIN ZUFALL

Final Fantasy-geplagte Rollenspieler werden sich besonders darüber freuen, dass man die Widersacher schon auf der Oberlandkarte sieht. Zufallskämpfe gibt es somit keine – ob Sie einen Gegner konfrontieren wollen, bleibt ganz und gar Ihnen überlassen.

Bei Feindkontakt wird in eine Kampfarena gewechselt, in der das Gefecht in Echtzeit ausgetragen wird. In *Star Ocean* gibt es dabei so viele Taktik-Einstellungen und Kniffe, dass strategisches Vorgehen mindestens genauso wichtig ist wie in den rundenbasierten Kämpfen anderer Rollenspiele. Bereits vor einer Auseinandersetzung können Sie die Formation Ihrer Gruppe definieren oder Spezialmanöver festlegen. All dies geschieht in einem rollenspieltypischen Menü, in dem Sie auch Ihr Inventar verwalten oder die einzelnen Charakterattribute mit verdienten Erfahrungspunkten aufliefern. Hier können Sie sogar bestimmen, ob stets der am nächsten stehende Gegner attackiert werden soll oder ob Sie selbst die Kontrolle über das Anvisieren eines Gegners übernehmen. Selbst die Kameraposition während der Kämpfe kann bestimmt werden.

ALLES UNTER KONTROLLE

Auch während der Kämpfe haben Sie jederzeit Zugriff auf wichtige Einstellungen, vorrangig natürlich auf Ihre taktische Vorgehensweise. Dazu betätigen Sie die Dreiecks-Taste, um das Spielgeschehen einzufrieren und ein Ringmenü aufzurufen. Durch dieses können Sie Items einsetzen, Zauber wirken oder Ihre Kameraden anweisen, nach einer bestimmten Strategie zu agieren. Da Sie in Echtzeit stets nur eine Figur aktiv steuern, wird die Kontrolle Ihrer Teamkollegen von einer sehr guten KI übernommen. Über die Schulter-tasten darf man die Charaktere aber jederzeit durchschalten. Mit dem Recken Ihrer Wahl führen Sie über die X-Taste leichte, über die Kreis-Taste schwere Attacken aus, die sich zudem nochmals in Ihrer Reichweite unterscheiden. Aus nächster Nähe wird ein Schwertkämpfer zum Beispiel einem Gegner seine Schneide über den Schädel ziehen, während er aus der Distanz einen Spurt einlegt, um seinen Widersacher dann mit einem Aufwärtsschlagen in die Luft zu schicken. Es können natürlich noch weitere Attacken angeknüpft werden, um ellenlange Combos auszuführen. Für geübte Spieler liegen diese sogar jenseits der 500-Treffer-Grenze! Ebenfalls fatal für den Gegner sind Spezialangriffe, die Sie ausführen, indem Sie einen Angriffsknopf länger gedrückt halten. Allerdings zehren solche Attacken an der so genannten Fury-Leiste. Ist diese leer, hat der Charakter nicht genug Willenskraft, weiterzukämpfen. Glück-

licherweise lädt sich die Anzeige von selbst wieder auf. Beträgt die Fury-Leiste 100 %, können Sie sogar gegnerische Angriffe abwehren. Ist die Leiste nicht komplett gefüllt, sollten Sie solchen Attacken lieber ausweichen. Eingehende Angriffe sind durch einen blauen Schimmer, den ein Feind nach sich zieht, wenn er attackiert, einfach abzuschätzen.

OHNE FLEISS KEIN PREIS

Für Siege, die Sie unter bestimmten Voraussetzungen erringen, gibt es sogar Belohnungen. Insgesamt 300 Kampftrophäen gilt es für besonders schnell gefochtene Schlachten oder für bestimmte Arten, einen Gegner auszuschalten, zu verdienen. Für diese Trophäen erhalten Sie dann wiederum bestimmte Extras wie alternative Kostüme für alle Charaktere, neue Schwierigkeitsgrade und sogar einen Zweispielers-Modus.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU STAR OCEAN	
Hersteller:	Square Enix/Ubisoft
Entwickler:	tri-Ace
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Englisch
Umfang:	Ca. 60-80 Stunden
Internet: www.ubisoft.de	
Spieler:	Termin:
1-2	30. September
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Echtzeitkampf und Komplexität passen nicht zusammen? Square Enix beweist das Gegenteil.“	



FORMATION Bereits vor einem Kampf können Sie Ihre Taktik planen.

Tactics Formation

Formation

Star Ocean Till the End of Time

Line
Loose Line
Forward Line
Triangle
Inverted Triangle
Escape
Spear
Guard
Right Flank
Left Flank

Inverted Triangle
Inverted triangular
formation.

Leader: Fayt

Set Leader

VIDEO

GEHEIM TIPP

Viewtiful Joe

Endlich! Einer der **stylistischsten Videospielhelden** beehrt die PS2.

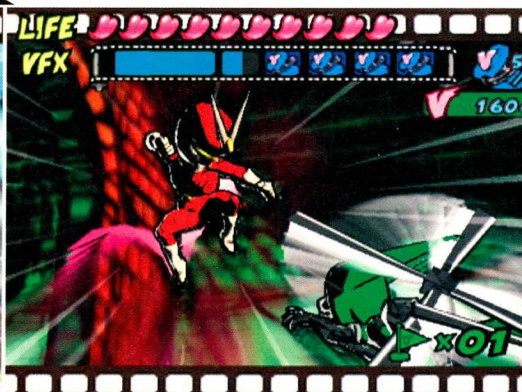
Exklusivtitel sind solche Spiele, die nur für eine Konsole erscheinen und daher als Kaufargumente für diese erhalten sollen. Für die PS2 ist das zum Beispiel die *Final Fan-*

tasy-Serie, auf der Xbox sind es Edelschooter wie *Halo* und *Full Spectrum Warrior* und für den GameCube sind es die kultigen *Super Mario*-Spiele und das abgefahrenere *Viewtiful Joe*. Letzteren Exklusivtitel wird der GameCube demnächst allerdings verlieren, denn Capcoms su-

perstylisher 2D-Actionhammer erscheint in einer leicht aufgemotzten Version jetzt auch für die PS2. Das Spiel selbst bleibt dabei zwar gleich, Sony-Jünger dürfen neben Joe aber auch in der Rolle von Dante aus *Devil May Cry* die Gegnerhorden plätten.



MACH SPEED Prügelt Joe sich so schnell, geht er in Flammen auf.



SLOW MOTION In Zeitlupe sind Gegner mit Propellern langsamer.

MAL SCHNELL, MAL LANGSAM

Das Spielprinzip ist relativ einfach. Sie laufen in knallbunten Umgebungen von links nach rechts und vermöbeln dabei alles, was Ihnen über den Weg läuft. Ein Schlag und ein Kick müssen dabei ausreichen, um sämtliche Gegner zu verdrängen. Der Clou dabei ist, dass man per Knopfdruck auch die Spielgeschwindigkeit regulieren darf. Verlangsamt man das Geschehen, kann man zum Beispiel Pistolenkugeln locker abwehren. Legt man hingegen den Turbo ein, werden Kicks und Schläge so schnell ausgeführt, dass die Spielfiguren glatt in Feuer aufgehen und noch mehr Schaden verursachen. Zu guter Letzt lässt sich auch noch ein Zoom anwenden, der Joe und Dante neue Spezialangriffe wie Rundumkicks oder vernichtende Aufwärtsschläge ermöglicht. Diese coolen Funktionen helfen aber nicht nur beim Prügeln, auch kleine Rätsel- und Geschicklichkeitspassagen können gelöst werden. In Zeitlupe rotieren Propeller zum Beispiel

langsamer und schwebende Plattformen, die von solchen Propellern in der Luft gehalten werden, können dadurch abgesenkt werden. Bei erhöhter Geschwindigkeit rotieren die Propeller so schnell, dass eine solche Plattform aufsteigt.

YOU ARE SO VIEWTIFUL

Was das Spiel über das coole Gameplay hinaus so besonders macht, ist die absolut fette Präsentation. *Viewtiful Joe* weiß Klischees zu seinem Vorteil einzusetzen um eine absolut stimmige Atmosphäre herüberzubringen. Der Filmfreak Joe wird durch eine Kinoleinwand in eine Filmwelt gesogen und erlernt dort, in Anlehnung an alte Martial-Arts-Filme, aberwitzige Kampftechniken. Diese muss er nicht nur dazu einsetzen, seine Liebste, sondern gleich die ganze Welt zu retten. Präsentiert wird die witzige Story in schönster Cel-Shading-Optik, unterlegt mit cooler Musik und englischen Sprechern, die

dem Spieler regelmäßige herzliche Lacher entlocken. Mit einer deutschen Synchronisation wird man allerdings nicht rechnen dürfen. Das soll aber nicht als Kritik verstanden werden. Die englischen Sprecher schlagen dem Spieler Phrasen um die Ohren, die durch eine gezwungene Übersetzung einfach an Wortwitz verlieren würden. Deswegen beließ Capcom es bei locker übersetzten Untertiteln. Actionfans mit Sinn für außergewöhnlichen Humor begrüßen diesen Mittelweg und merken sich diesen Titel unbedingt vor.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



MAJOR TOM In seinem Allzweckfahrzeug macht Joe den Himmel unsicher.

VORSCHAU VIEWTIFUL JOE

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Clover Studio
Genre:	Action
Sprache:	Deutsche Texte
Umfang:	2 x 7 Levels

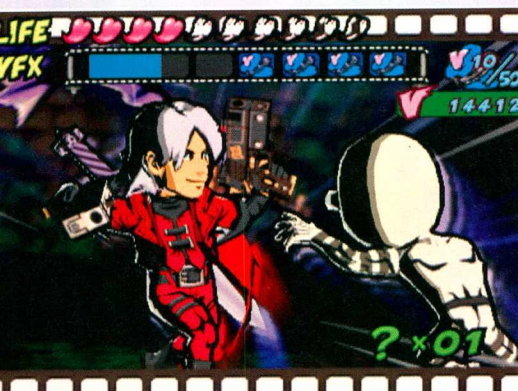
Internet: www.capcom.com

Spieler:	Termin:
1	22. Oktober

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Abgefahrene Optik, perfekte Steuerung. Der GameCube-Hit wird auch auf der PS2 einschlagen!“



DER TEUFEL WEINT Dante macht Gegner mit Schwert und Knarren fertig.



SPUTE DICH Wenn Joe sich hier nicht spudet, wird er vom Fass überrollt.

Killer 7

Capcoms **blutiges Actionspiel** im Cel-Shading-Stil kommt auch für die PlayStation 2.

Multiple Persönlichkeitsstörung ist eine schwere psychische Erkrankung. Normalerweise. Doch im Fall des *Killer 7*-Protagonisten Harmon Smith sieht die Sache ganz anders aus. Harmon Smith, ein alter Mann, der an den Rollstuhl gefesselt ist, hat eine seltene Gabe. Er hat Kontrolle über sieben weitere Persönlichkeiten, die er je nach Gutdünken zum Vorschein kommen lassen kann. Einer von ihnen ist ein Messerkämpfer, ein anderer nimmt seinen Granatwerfer sogar mit ins Bett. Kein Wunder also, dass die amerikanische Regierung diesen ungewöhnlichen Kranken anheuert, um die organisierten Terroristen von Heaven's Smile zu erledigen. Immer wieder kann Harmon Smith dabei auf seine sieben verschiedenen Persönlichkeiten zugreifen, die über spezifische Waffen und Fähigkeiten verfügen. Da wären Con Smith, Garcian Smith, Kaede Smith, Coyote Smith, Dan

Smith, Kevin Smith (Messerspezialist) und Mask de Smith (Granatwerferfreak). Harmon kann seinen Körper also je nach Belieben in andere Persönlichkeiten verwandeln, der Rollstuhl wird in der Zwischenzeit überflüssig. Es gibt demzufolge genau sieben gute Gründe, warum Zombies & Co. in diesem Spiel nichts zu lachen haben.

SPEZIELLE GRAFIK UND VIEL BLUT

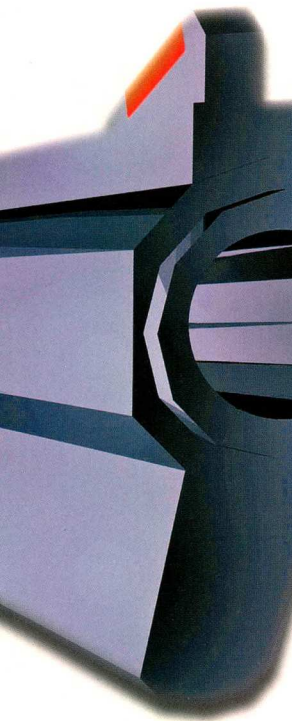
Dank der Cel-Shading-Technologie findet sich der Spieler in einer postmodernen Atmosphäre wieder. Die vorherrschende Stimmung ist düster und wird durch die minimalistische Grafik der Umgebung noch verstärkt. Insgesamt ist die Optik im Spiel recht unheimlich, dunkle Räume, Nacht und Nebel, wodurch die Spannung während des Spiels auf einem hohen Level gehalten wird. Dazu tragen dann noch die Gegner bei. Zombies und andere zwielichtige Gestalten



JETZT GIBT'S ÄRGER
Wer in den Lauf dieser Granatwerfer blickt, kann gute Nacht sagen.



WER ZULETZT LACHT Dieser Zombie hat gleich nichts mehr zu lachen.



BLUTBAD Nur mit roher Gewalt kann den Gegnern der Garaus gemacht werden.



INFERNO Dan Smith beeilt sich, um den Flammen zu entkommen.



KOPFLOS Wegkriechen hilft dem Untoten jetzt auch nichts mehr.



UNGEMÜTLICH Draußen trägt der Regen zur finsternen Atmosphäre des Spiels bei.

werden mit Waffen aller Art ausgeschaltet und mit Comic-Blut wird dabei nicht gespart.

FÜR EUROPA UND JAPAN EXKLUSIV

Die Gerüchteküche brodelt, warum *Killer 7* in den USA nur für den Nintendo GameCube erscheinen wird. Auf jeden Fall können sich die PlayStation-2-Besitzer freuen, denn *Killer 7* wird für diese Konsole exklusiv in Europa und Japan auf den Markt kommen. Sobald neue Einzelheiten bekannt werden, versorgen wir euch mit weiteren Infos zu diesem Action-Abenteurer.

MARTINA LEDERSTÄTTER

INFO SIEBEN KILLER IN EINEM

Die Übersicht der multiplen Persönlichkeiten des Harmon Smith in *Killer 7*

Harmon Smith ist der Ausgangscharakter. Er hat die seltene Gabe, sich in sieben verschiedene Persönlichkeiten zu verwandeln. Hier sind alle Charaktere aufgelistet.

Harmon Smith ...



... sieht in seinem Rollstuhl unscheinbar aus.

Con Smith ...



... für ihn gilt: Nur ein toter Gegner ist ein guter Gegner.

Coyote Smith ...



... allzeit bereit, den Feinden den Garaus zu machen.

Dan Smith ...



... lächelt nur, wenn er Zombies den Kopf wegbläst.

Garcian Smith ...



... trotz Anzug bestimmt nicht in Partylaune.

Kaede Smith ...



... eine Frau, die wirklich keinen Spaß versteht.

Kevin Smith ...



... der Mann, der mit dem Messer umgeht wie ein Profi.

Mask de Smith ...



... wer diese Granatwerfer sieht, hat keine Chance mehr.

VORSCHAU KILLER 7

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom Studio 4
Genre:	Action
Sprache:	Unbekannt
Umfang:	Unbekannt
Internet:	www.capcom.co.jp/killer 7

Spieler:	1
Termin:	2005

SEHR GUT

„*Killer 7* zeichnet sich durch die Mischung von intensiver Atmosphäre und blutiger Gewalt aus.“



KEIN SPAZIERGANG Permanent muss man sich mit Massen von Gegnern anlegen.

Terminator The Redemption

3

Die steirische Eiche sorgt für Ordnung – diesmal wieder ausschließlich **mit Waffengewalt.**



Wer nach dem Spiel zu *Terminator 3 – Rebellion der Maschinen* eine weitere Lizenzkatastrophe erwartet, wird schwer überrascht sein. Bereits nach den ersten paar Minuten im Spiel wird klar, dass Atari und Paradigm Entertainment den

lausigen und schnell zusammen-geschusterten Vorgänger vergessen machen und uns das beste *Terminator*-Spiel bis zum heutigen Zeitpunkt vorlegen wollen. Nach der weltweit harschen Kritik am alten *T3*-Spiel soll nun alles besser werden. Das Konzept zum neuen liegt angesichts der

Terminator-Thematik nahe: Ein reinrassiges Actionspiel steht uns ins Haus. Während aber alle *Terminator*-Filme in der Gegenwart angesiedelt sind und auf die Geschehnisse in der Zukunft nur am Rande eingegangen wird, handelt dieses Spiel in der Zeit, in der die Maschinen die

Macht haben und die Menschen zum Rebellen-Dasein verdammt sind. Das Spiel setzt dort ein, wo der T-850 – also DER Terminator – von den Rebellen gefangen genommen und umprogrammiert wird. Da die Maschinen den Menschen zu diesem Zeitpunkt heftig zusetzen, kommt den

GOUVERNEUR AUS PIXELN Arnie wurde hervorragend digitalisiert.



DAS WAR'S DANN WOHL Dieser Gegner ist nur noch halb so gefährlich.





BUUUM!! Explosionen werden wunderschön in Szene gesetzt und reißen Gegner in den Tod.

Unterdrückten die Hilfe eines mächtigen Cyborgs genau zur rechten Zeit. Obwohl er nicht mehr ganz rund läuft und einige Module mehr oder weniger große Schäden aufweisen, ist er für den Kampf einsatzbereit und hat im Folgenden nur eine einzige wichtige Mission: die Zerstörung aller Maschinen, die ihm in den Weg kommen, um den Rebellen den Weg zum Herz der Maschinen freizuballern, den T-X (Kristanna Loken wurde perfekt umgesetzt) im Zaum zu halten und wieder einmal John Connor zu retten.

ZU LANDE UND IN DER LUFT

Gut bewaffnet lässt es sich besser kämpfen und so ist der Terminator bereits von Anfang an mit einer kräftigen Wumme ausgestattet, die selbst den hartnäckigen Maschinen schwer zusetzt. Um nicht wichtige Zeit mit genauem Anvisieren zu verschwenden, wurde ein cleveres Zielsystem verwendet, durch das es genügt, den Gegner im Fokus zu halten, um ihn ein paar Kilo Blei schluck-

cken zu lassen. Dank unendlicher Munition muss man zumindest keine Angst haben, dass man im heftigen Gefecht plötzlich ohne Nachfüllpack dasteht. Nicht unendlich reicht aber die Energie, die, wenn sie durch Treffer immer weiter abnimmt, bei null Prozent den Bildschirmtod zur Folge hat. Da der T-850 weite Wege zu seinem Ziel zurücklegen muss, nimmt er öfters auch die Hilfe und den Fuhrpark der Rebellen oder der Gegner in Anspruch, um sich auf vier Rädern oder per Helikopter und mit montierten Geschützen auf den fahrbaren Untersätzen den Weg zum Missionsziel frei zu machen. Diese Ziele beschränken sich dabei im Großen und Ganzen auf das Erreichen eines Zielpunktes und das anschließende Besiegen eines Mittel- oder Endgegners. Aber bis dahin erlebt der Spieler die wohl höchste Shots-per-minute-Rate seit Jahren! Der Schwierigkeitsgrad ist dabei immer anspruchsvoll und verlangt in höheren Levels auch geübten Joypad-Veteranen einiges ab. Um ihren T-850 technisch aufzumö-

beln, haben Sie die Möglichkeit, vor jedem Level Upgrades zu kaufen. Diese können Sie sich aber nur dann leisten, wenn Sie den vorangegangenen Abschnitt innerhalb eines bestimmten Zeitlimits absolviert haben. Je besser Sie sind, desto schneller können Sie Ihren T-850 mit Upgrades versorgen, die bitter notwendig sind, um dem Terminator zum erfolgreichen Abschluss seiner Mission zu verhelfen.

SPRICH ZU DER HAND!

Besonders positiv fällt die optische und akustische Umsetzung auf, die echte Terminator-Stimmung aufkommen lässt. In der vorliegenden englischen Version lauschen wir einem sehr ähnlich klingenden Schwarzenegger-Imitator, der immer witzige Sprüche auf den Lippen hat, die in der deutschen Fassung durch Thomas Danneberg, den deutschen Synchronsprecher von Arnold Schwarzenegger, ersetzt wird. Dank dem digital fast perfekten Abbild des kalifornischen Gouverneurs lässt dieser Titel atmosphärisch kaum Wünsche offen. Die Grafik sorgt trotz Fehler in der Preview-Version für fast perfekte Endzeit-Stimmung und die Surround-Unterstützung auch für klanglich gute Effekte. Das Überraschendste an dem Titel aber ist und bleibt die sehr gute Spielbarkeit. Die selbst für einen Titel dieses Genres knallharte Actiondichte ist auch nicht zu verachten, und außerdem ist es die bisher beste Spielumsetzung des Themas „Terminator“, auch wenn die Missionen ruhig etwas mehr Abwechslung vertragen könnten. Da fragt man sich: Warum nicht gleich so, Atari?

ALEXANDER FUNKE

INFO HINTERGRUND

Noch mal Terminator 3?

The Redemption ist nicht zu verwechseln mit dem schwachen alten T3-Spiel!

Terminator 3 – The Redemption hat zwar „Terminator 3“ im Titel, hat aber sowohl mit dem Film als auch mit dem unsäglichen Spiele-Vorgänger neben dem Terminator-Universum nur einzelne Charaktere gemeinsam. Nichts erinnert mehr an das Spiel zum dritten und wohl letzten Terminator-Film mit Arnie höchstpersönlich. Wer sich die Zeit bis zur Veröffentlichung des neuen The Redemption angemessen überbrücken möchte, sollte sich lieber die hervorragende Trilogie noch einmal ansehen, statt auf dem Wühltisch zur misstrauten Spiele-Variante von Terminator 3 – Rebellion der Maschinen zu greifen.



FINGER WEG! Unser Tipp: Meiden Sie bloß dieses Spiel!

VORSCHAU TERMINATOR 3

Hersteller:	Atari
Entwickler:	Paradigm Entertainment
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.atari.de

Spieler:	Terminator
1	16. September

FINSCHÄTZUNG SEHR GUT

„Knallharte Ballerorgie mit cooler Atmosphäre und endlich auch angemessener Qualität.“



MEHR SAFT Werden Roboter im Nahkampf erledigt, sorgen sie meist für Energienachschub.

Darkwind

Beat 'em up mit Kniff.

Hier geht's fast so zu wie bei einer echten Schlägerei.



GEHEIMTIPP

Prügelspiele gibt's wie Sand am Meer. Braucht es da wirklich noch ein neues Beat 'em up? Eigentlich nicht, aber *Darkwind* hebt sich von anderen Genrepräsentern durch ein ganz besonderes Feature ab: Sie spielen aus der Ego-Perspektive und sind somit mittendrin in der Action. Ermöglicht wird das durch das neue Gametrak, das Ihre Bewegungen in Echtzeit ins Spiel überträgt.

PUPPENSPIELER UND FADENZIEHER

Das Gametrak ist ein Stück Hardware, in dem sich drei Meter lange Fäden verbergen. Diese können an jedem beliebigen Objekt, bei *Darkwind* werden spezielle Handschuhe mitgeliefert, befestigt werden. Ihre Bewegungen werden durch die Fäden direkt an das Gerät weitergeleitet, das sie wiederum ins Spiel überträgt. In zukünftigen

Titeln soll das ähnlich funktionieren. Für ein kommendes Golfspiel können Sie zum Beispiel tatsächlich einen Golfschläger anschließen. Wer so etwas nicht zur Hand hat, greift kurzerhand zum Besen oder einem ähnlichen Haushaltsgerät, stößt die Fäden des Gametraks an und kann loslegen.

WER AUSTEILT, MUSS AUCH EINSTECKEN

Das Spielprinzip von *Darkwind* ist dementsprechend simpel. Statt mit Tastenbefehlen verprügeln Sie Ihre Gegner tatsächlich mit den Fäusten, da Ihre angedeuteten Bewegungen wie oben beschrieben direkt ins Spiel übertragen werden. Wer Special Moves ausführen will, wedelt mit den Armen nach einem vorgegebenen Bewegungsmuster umher. Attackiert Sie hingegen Ihr Gegenüber, müssen Sie ge-



KEILEREI Nur wer auch ordentlich blockt, hat eine Chance auf den Sieg.

FREIFLUG Solche Special Moves sind besonders schwer abzuwehren.





schickt abblocken. In solchen Situationen wird auf dem Bildschirm eingeblendet, wo Ihr Herausforderer einen Treffer landen wird. Bewegungen Sie Ihre Arme so schnell wie möglich in einer defensiven Haltung über diese Markierungen, um den Schlag abzuwehren. Das war's auch schon. Zugegeben, das alles

klingt sehr minimalistisch. Wer aber schon mit Sonys EyeToy seinen Spaß hatte, wird von den Möglichkeiten und besonders der Funktionalität des Gametraks begeistert sein.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU DARKWIND

Hersteller: In2Games/Atari
Entwickler: Atomic Planet
Genre: Beat 'em up
Sprache: Deutsche Texte
Umfang: 10 Kämpfer

Internet: www.atari.de

Spieler: 1-2
Termin: 30. September

GUT

„Nette Keilerei, das Hauptaugenmerk liegt aber auf der Technologie. Die macht EyeToy gehörig Konkurrenz.“

INFO WICHTIGE GAMETRAK-INFOS

EyeToy versus Gametrak

EyeToy fanden Sie klasse? Dann müssen Sie Gametrak unbedingt im Auge behalten.



Was das Gametrak besonders von EyeToy unterscheidet, ist, dass sich Bewegungen dank zweier Fäden, die die Hardware direkt mit dem Spieler verbinden, immer exakt ins Spiel übertragen lassen. Wer hingegen mit dem EyeToy spielt, muss darauf achten, vor einer einfarbigen Fläche zu agieren, da Sonys Webcam die Bewegungen des Spielers sonst nicht genau erkennen kann. Weiterer Vorteil des Gametraks: Durch die Fäden, die sich in jede Richtung ziehen lassen, werden auch Bewegungen in die Tiefe erkannt. Eine Funktion, die bei *Darkwind* gleich auf die Probe gestellt wird. Mit einem erfreulichen Ergebnis! Ihre virtuellen Arme können Sie zum Beispiel um den Gegner legen und ihn festhalten, während bei gewöhnlichen Attacken sogar die Geschwindigkeit unserer Schläge exakt berechnet wird. Bislang einziges Manko ist der deftige Preis. Die Hardware wird inklusive *Darkwind* stolze 99 Euro kosten. Weitere Spiele sollen im Drei-Monats-Rhythmus zum Vollpreis veröffentlicht werden.



Leisure Suit Larry Magna Cum Laude

Frech, freizügig, frivol – Möchtegern-Casanova Larry beglückt jetzt auch Konsoleros.

Sieben Mal schon durften PC-Spieler in die Fußstapfen des sympathischen Verlierers treten, um haarsträubende Sex-Eskapaden und witzige Abenteuer zu erleben. Im Mittelpunkt von *Magna Cum Laude* (dem ersten Larry-Spiel für Konsole) steht aber nicht mehr der gute, alte Larry Laffer, sondern vielmehr sein nichtsnutziger Neffe. Der Student Larry Lovage hat von seinem mittlerweile ergaunten Onkel nicht nur den Vornamen geerbt, er hat auch dasselbe Problem – überhaupt kein Glück mit Frauen! Um dies dauerhaft zu ändern, versucht er, in die TV-Dating-Show „Swingles“ zu kommen, die auf dem Campus der Wilhelm-Ständer-Uni ein Gastspiel feiert. Teilnahmebedingung ist jedoch, dass er eine ganze Reihe von Eroberungstrophäen vorweisen kann. Fortan baggert er noch mehr als sonst, und was das Zeug hält, an allen Mädels der Hochschule herum, um sie ins Bett zu bekommen.

ADVENTURE MARKE „LIGHT“

Spielerisch kommt *Magna Cum Laude* als ein sehr storylastiger, motivierender Mix aus klassischem Adventure mit ein paar Rätselaufgaben und Minispiel-sammlung daher. Letztere gibt es in verschiedenen Varianten, wobei ein geschickter Umgang mit dem Controller unabdingbar ist, um die schrittweise anspruchsvoller werdenden Herausforderungen zu bestehen. Im Laufe einer typischen Annäherung, die in mehreren Spielrunden abläuft, müssen Sie versuchen, die An-

gebetete durch schöne Worte zu bezirzen, sie beim Quartieren betrunken machen oder gar beim Strip-Trampolinspringen ihrer Kleidung zu entledigen. Dass es dabei immer feuchtfröhlich zugeht und die Dialoge vor Ein- und Zweideutigkeiten trüben, versteht sich – zumindest in der US-Version – von selbst. Damit auch in der deutschen Fassung Lacher garantiert sind, hat Vivendi die Fernsehproduktionsfirma Brainpool TV engagiert, aus deren Feder zahlreiche erfolgreiche Comedy-Shows stammen. Der neue Larry wird übrigens von Comedy-Shooting-Star Oliver Pocher vertont. Leider konnten wir bisher nur die – bemerkenswert freizügige, ungeschnittene – englischsprachige PAL-Fassung antesten. Ob die deutsche Übersetzung mit der Originalversion mithalten kann, verraten wir Ihnen dann beim Testbericht in einer der nächsten Ausgaben.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU MAGNA CUM LAUDE

Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	High Voltage Software
Genre:	Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	15 heiße Mädels

Internet: www.vupinteractive.de

Spieler:	Termin:
1	Oktober

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Wenn die deutsche Fassung passt, dürfen sich Larry-Fans auf ein herrlich schlüpfriges Abenteuer freuen“



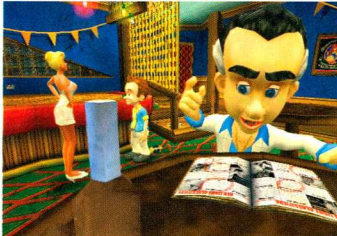
FETISCH-TUSSI

Nur als Maskottchen des Football-Teams verkleidet kann Larry bei Spanking-Fan Harriet landen.



PUPPENSPIELER

Um Barbara Jo ins Bett zu bekommen, muss Larry zu besonderen Mitteln greifen.



NOTGEILER ONKEL

Larry Laffer spielt zwar nicht mehr die Hauptrolle, kommt aber dennoch vor.



QUARTIERN

Die feurige Mafia-Braut Analisa ist nicht auf den Mund gefallen und äußerst trinkfest.

GANZ MANHATTAN IST DEIN NETZ.

SPIDER-MAN 2™

THE GAME

AB 8. JULI IM KINO

Erhältlich auf allen Plattformen
ab dem 08.07.2004
www.activision.com/spider-man



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



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



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



Schwing dich durch ein lebendiges und höchst detailliertes Manhattan.



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

PC
CD
ROM

PlayStation 2



XBOX

GAME BOY ADVANCE
NINTENDO
GAMECUBE

MARVEL

SPIDER-MAN
HERSCHELT

COLUMBIA
PICTURES

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

N-786
NOKIA



ACTIVISION
activision.com

Ghost Master

The Gravenville Chronicles

Knifflige Strategieknochelei mit viel Witz und Gruselambiente

Echtzeitstrategiefans werden nicht gerade mit vielen PS2-Neuerscheinungen verwöhnt. Alle Jubeljahre erscheint mal wieder ein neues Spiel dieses Genres, das dann zwar meistens ganz ordentlich ist, aber weder steuerungstechnische Innovationen noch ein besonders ausgefallenes Gameplay bietet. *Ghost Master* von

Empire bildet da schon eine – zumindest kleine – Ausnahme. Man befiehlt nämlich keine Horden von Einheiten und muss auch nicht mühsam eine Operationsbasis aufbauen, wie es bei vielen vergleichbaren Titeln der Fall ist. Vielmehr geht es darum, mit einer kleinen Gruppe von Gespenstern, die über je zwei nützliche Fähigkeiten verfügen, die Menschen das

Fürchten zu lehren. Der so erzeugte Schrecken ist dann quasi die Energiequelle für mächtigere Zaubereien, die man nicht selten benötigt, um die diversen Missionsziele in einem Level zu bewältigen. Obwohl die jeweils aktuelle Aufgabe stets bekannt ist, kommt der Spieler – vor allem in späteren Szenarien – nicht umhin, seine grauen Zellen gewaltig anzustrengen, um die Handlung voranzutreiben. Der in vielen Fällen sehr knifflige Lösungsweg ist nämlich keineswegs vorgezeichnet. Natürlich lassen sich die Menschen nicht nach Belieben terrorisieren und fahren immer stärkere Geschütze auf, um die Belästigung aus dem Jenseits zu beenden. Priester, Hexen und Schamanen erschweren das Geistertreiben erheblich. Was *Ghost Master* neben dem interessanten und witzig aufbereiteten Gruselambiente von Konkurrenzstrategiespielen abhebt, ist die intuitive, leicht erlernbare Steuerung, die

ein komfortables Manövrieren der Gespenster erlaubt. Ein grafischer Leckerbissen ist die taktische Knochelei allerdings nicht. Levels, Effekte, Spielfiguren und Animationen sind durchweg ganz ordentlich, mehr aber auch nicht.

WOLFGANG FISCHER



MASSENHYSTERIE Die Vogelscheuche sorgt für Schrecken unter den Jugendlichen.



WAS RIECHT DENN DA SO? Die Studentinnen wurden erfolgreich durch einen rätselhaften Geruch angelockt.



NETTER EFFEKT Ghostly bei seiner Lieblingsbeschäftigung: halbe Sachen machen.

VORSCHAU GHOST MASTER

Hersteller:	Empire
Entwickler:	Spiral House
Genre:	Strategie
Sprache:	Deutsch
Umfang:	10+ Levels

Internet: www.ghostmaster.com

Spieler:	Termin:
1	15. September

EINSCHÄTZUNG

Gut

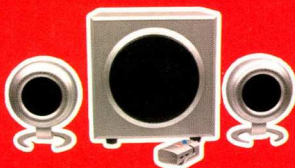
„Wer sich nicht an der dürrtigen Technik stört, kann sich auf einen witzigen Strategietitel freuen.“



Sollen sich
andere ärgern.



STORM TROOPER
Dual Vibration Gamepad



APOLLO²
2.1 Subwoofer System



DVD REMOTE CONTROL
PS2 Remote Control



4 IN 1 FORCE FEEDBACK
Racing Wheel

Add **SPEED** to your life

WWW.SPEED-LINK.COM

MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 1 Grand Theft Auto: San Andreas	9
2 4 Silent Hill 4: The Room	7
3 NEU Burnout 3: Takedown	1
4 NEU DTM Race Driver 2	1
5 WE Resident Evil Outbreak	12
6 WE Need for Speed Underground 2	
7 2 Metal Gear Solid 3: Snake Eater	14
8 WE Final Fantasy XII	3
9 NEU Brothers in Arms	1
10 3 Gran Turismo 4	12

Besser spät als nie: Unsere Favoriten *Burnout 3* und *Brothers in Arms* steigen in die Most-Wanted-Charts ein. Passend zur Titelseite kehrt diesmal *Final Fantasy XII* in die Top 10 zurück.

Quelle: XBZ-Zeugnis-Auswertung

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl!

Und so können Sie gewinnen:
Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am schnellsten erwarteten Titel. Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „*F21 Nummer Ihres Favoriten*“ (bzw. für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie eine SMS mit dem Text „*F21 Nummer Ihres Favoriten*“ (bzw. für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie eine SMS mit dem Text „*F21 Nummer Ihres Favoriten*“ (bzw. für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie eine SMS mit dem Text „*F21 Nummer Ihres Favoriten*“).

D: 81114, € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)

CH: 72444, sfr 0,70/SMS

A: 0900 101010, € 0,60/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 651, € 0,41/Min.

CH: 0901 210 212, sfr 0,50/Min.

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

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte und SMS teilnehmen.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.
Teilnahmechluss ist der 21. Sept. 04.

MOST WANTED

- 01 Brothers in Arms
- 02 Call of Duty: Finest Hour
- 03 Der Herr der Ringe: Das 3.
- 04 DTM Race Driver 2
- 05 FIFA Football 2004
- 06 Final Fantasy XII
- 07 Gran Turismo 4
- 08 GTA: San Andreas
- 09 Kitzzone
- 10 Metal Gear Solid 3
- 11 Mortal Kombat Deception
- 12 Need for Speed Underground 2
- 13 Prince of Persia 2
- 14 Pro Evolution Soccer 4
- 15 Silent Hill 4: The Room
- 16 Splitter Cell 3: Chaos Theory
- 17 Star Wars: Battlefront
- 18 Tekken 5
- 19 The Getaway: Black Monday
- 20 Tony Hawk's Underground

LESER-CHARTS

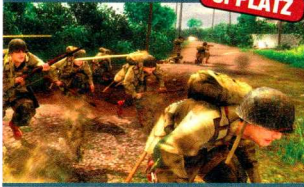
- 01 Burnout 3: Takedown
- 02 Champions of Norrath
- 03 Demon Stone
- 04 Driv3r
- 05 FIFA Football 2004
- 06 Final Fantasy X
- 07 Final Fantasy X-2
- 08 Gran Turismo 3 A-spec
- 09 Gran Turismo 4 Prologue
- 10 GTA III
- 11 GTA Vice City (dt.)
- 12 Hitman: Contracts
- 13 James Bond: Alles oder Nichts
- 14 May Payne 2
- 15 Medal of Honor Frontline
- 16 Metal Gear Solid 2
- 17 Need for Speed Underground
- 18 Obsolete
- 19 Drimma 3
- 20 Prince of Persia
- 21 Pro Evolution Soccer 3
- 22 Psi-Ops
- 23 Second Sight
- 24 Silent Hill 3
- 25 SOCOM 1 - U.S. Navy SEALs
- 26 Splitter-Man 2
- 27 Splitter Cell
- 28 Splitter Cell: Pandora Torn
- 29 Tony Hawk's Underground
- 30 True Crime: Streets of L.A.

DIE KOMMENDEN HITS

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

BROTHERS IN ARMS

MOST WANTED
9. PLATZ



Schade, dass von *Brothers in Arms* bislang nur die Xbox-Version präsentiert wurde – wir sind gespannt auf die PS2-Fassung, die derzeit von Ubisofts Studio in Schanghai entwickelt wird.

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

CALL OF DUTY: FINEST HOUR



Für den Vorschau-Bericht in diesem Heft konnten wir zwei Levels von *Call of Duty* anspielen. Mehr können oder wollen die Leute von Spark Unlimited derzeit noch nicht der Öffentlichkeit zeigen.

Hersteller:	Activision
Termin:	Winter 2004
Genre:	Ego-Shooter

DER HERR DER RINGE: DAS DRITTE ...



... Zeitalter wird ein Rollenspiel im Stil von *Final Fantasy* – speziell das Kampfsystem erinnert – ans Vordild. Ob die Mischung aus westlichem Stil und fernöstlichem Gameplay gelingt?

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	5. November
Genre:	Rollenspiel

DTM RACE DRIVER 2

MOST WANTED
4. PLATZ



Knapp daneben: Am Tag der Drucklegung dieser Ausgabe erreichte uns die Meldung, dass die Testversion von *DTM Race Driver 2* zu uns unterwegs ist. Der Test folgt im nächsten Heft!

Hersteller:	Codemasters
Termin:	8. Oktober
Genre:	Rennspiel

FAR CRY INSTINCTS

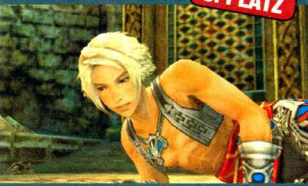


Das kann noch dauern: Die eigenständigen Konsolenversionen von *Far Cry* sollen erst Anfang 2005 in die Läden kommen. Hoffentlich lohnt sich das Warten!

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	1. Quartal
Genre:	Ego-Shooter

FINAL FANTASY XII

MOST WANTED
8. PLATZ



Zwar gibt es noch keinen offiziellen Termin für eine PAL-Version von *Final Fantasy XII*, doch in dieser Ausgabe finden Sie schon mal einen umfangreichen Vorschaubericht!

Hersteller:	Square Enix
Termin:	Ohne Termin
Genre:	Rollenspiel

GRAND THEFT AUTO ...

MOST WANTED
1. PLATZ



... *San Andreas*. In nur zwei Monaten soll das neue *GTA-Spiel* auf den Markt kommen. In der nächsten *PLAYZONE* gibt es daher nochmal einen großen Vora-Spielbericht.

Hersteller:	Rockstar Games/Take 2
Termin:	22. Oktober
Genre:	Action

GRAN TURISMO 4

MOST WANTED
10. PLATZ



Der größte Fuhrpark aller *GT-Teile*, Online-Unterstützung und eine nochmals verbesserte Grafik: *Gran Turismo 4* bleibt auch ohne Schadensmodell eindeutig auf Erfolgskurs!

Hersteller:	Sony
Termin:	4. Quartal
Genre:	Rennspiel

HEADHUNTER REDEMPTION



Na Klasse: Anstatt uns endlich die Testversion zu schicken, stellte uns Sega gerade mal eine neue Preview-Version in Aussicht – und nicht einmal die kam rechtzeitig für dieses Heft!

Hersteller:	Sega
Termin:	26. August
Genre:	Action-Adventure

JUICED



Acclaim fordert *Need for Speed Underground* heraus! In dieser Ausgabe werfen wir kurz vor dem Release noch einmal einen kurzen Blick auf eine fast fertige Vorabversion...

Hersteller:	Acclaim
Termin:	24. September
Genre:	Rennspiel

KILLZONE



Im letzten Heft haben wir noch den September-Termin in Frage gestellt, nun ist es offiziell: *Killzone* erscheint erst im November! Ob es die hohen Erwartungen erfüllen wird?

Hersteller:	Acclaim
Termin:	24. September
Genre:	Rennspiel

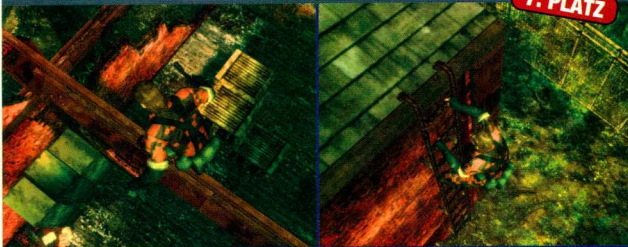
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION



Neben dem von Millionen Spielern herbeigesehnten *Grand Theft Auto: San Andreas* hat Rockstar Games noch einen weiteren vielversprechenden Titel in der Mache: das dritte *Midnight Club*.

Hersteller:	Rockstar Games/Take 2
Termin:	Winter 2004
Genre:	Rennspiel

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



MOST WANTED
7. PLATZ



Das Warten auf einen genaueren Termin von *Metal Gear Solid 3* geht weiter. Kommt es noch dieses Jahr, wie das in den USA passieren soll? Vielleicht hat sich Konami ja auf der Games Convention (nach Redaktionsschluss) festgelegt.

Hersteller:	Konami
Termin:	Ende 2004
Genre:	Action-Adventure

MORTAL KOMBAT DECEPTION

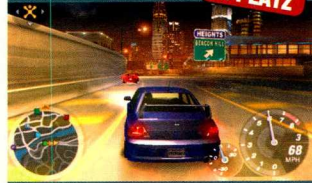


Nach den erfreulich starken *The Suffering* und *Psi-Ops* sind die Erwartungen an *Midways* nächsten großen Titel in diesem Jahr umso größer. Ob *MK Deception* ihnen gerecht wird?

Hersteller:	Midway
Termin:	November
Genre:	Rennspiel

NEED FOR SPEED ...

MOST WANTED
6. PLATZ



... *Underground 2*. Wer die Wartezeit auf *NFS Underground 2* überbrücken will, kann ab dem 23. September den Vorgänger zum günstigen Platinum-Preis von 30 Euro erwerben!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	November
Genre:	Rennspiel

PRINCE OF PERSIA 2


Was für ein Spiel! Bei dem Besuch von Produzent Yannis Mallat in der Redaktion wurde schnell klar, dass Ubisoft mit dem zweiten Prinzen-Abenteurer die Messlatte noch höher legen wird.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action

PRO EVOLUTION SOCCER 4


Die Fußballfans in der Redaktion können es kaum noch erwarten: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft will Konami das vierte Spiel der *Pro Evolution Soccer*-Reihe fertig haben!

Hersteller:	Konami
Termin:	4. Quartal
Genre:	Fußball

RESIDENT EVIL OUTBREAK
**MOST WANTED
5. PLATZ**


Nach mehrfacher Verschiebung nach hinten zieht Capcom den Release des neuen *Resident Evil*-Spiels nun wieder eine Woche vor. Am 17. September soll es nun so weit sein!

Hersteller:	Capcom
Termin:	17. September
Genre:	Action-Adventure

SILENT HILL 4: THE ROOM
**MOST WANTED
2. PLATZ**


Mysteriöse Charaktere, eklige Monster und teils recht anspruchsvolle Rätsel machen auch das neue *Silent Hill*-Spiel aus. In wenigen Wochen erscheint endlich auch die deutsche Version!

Hersteller:	Konami
Termin:	Anfang Oktober
Genre:	Action-Adventure

STAR OCEAN - TILL THE END OF TIME


Es muss nicht immer *Final Fantasy* sein: Mit dem neuen *Star Ocean*-Spiel hat Square Enix ein wirklich gelungenes Rollenspiel für eine baldige Europa-Veröffentlichung ausserwählt.

Hersteller:	Square Enix
Termin:	20. September
Genre:	Rollenspiel

STAR WARS: BATTLEFRONT

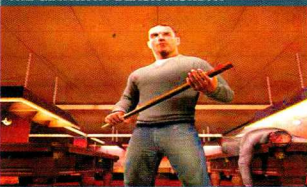

Nicht bloß ein mittelpreütiges Spiel mit starker Lizenz: Ob online, im Netzwerk oder ganz alleine – *Star Wars: Battlefront* verspricht ein äußerst spaßiges und motivierendes Spiel zu werden.

Hersteller:	Lucas Arts
Termin:	20. September
Genre:	Action

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2


Während anderen Spieleerinnen schon beim zweiten Teil die Luft ausgeht, zeigt sich Tony Hawk auch dieses Jahr voll frischer Ideen, die für ein tolles Spielerlebnis sorgen. Vielleicht klappt's in der nächsten PLAYZONE-Ausgabe schon mit einem Test!

Hersteller:	Activision
Termin:	Oktober
Genre:	Skateboarding

THE GETAWAY: BLACK MONDAY


Wir sind ja mal gespannt, ob dieser Termin wirklich eingehalten wird: Laut der aktuellen Release-Liste von Sony soll der *Getaway*-Nachfolger schon im Oktober in den Läden stehen!

Hersteller:	Sony
Termin:	Oktober
Genre:	Action-Adventure

WWE SMACKDOWN! VS. RAW


So muss das sein: Mit Online-Features und zahlreichen Detailänderungen am Spielablauf verspricht das neue *SmackDown* noch besser zu werden als die Vorgänger.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte November
Genre:	Wrestling

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN



Army Men: Sarge's War
Genre: Action
Wertung: 79%
Das neue Army Men ist zum Glück nicht mehr von 3DO (siehe Seite 69).



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



Cocoto - Plattform
Genre: Action
Wertung: -
Leider erreichte uns dieses Jump & Run zu spät für einen Test.



Grooverider
Genre: Action
Wertung: 16%
Mehr zu diesem Rennspiel finden Sie in der Testübersicht (ab Seite 69).



Headhunter:
Genre: Action
Wertung: -
Obwohl's am 26. August kommen soll, gab es vorher keine Testversion.



International Pool
Genre: Action
Wertung: -
Das Pool-Spiel aus Koch Medias günstiger play-it-Reihe



Motorsiege
Genre: Action
Wertung: -
Dieses Car-Combat-Spiel gibt es schon für günstige 20 Euro!



Second Sight
Genre: Action
Wertung: 80%
Auf den Seiten 78 bis 83 gibt's den großen Vergleichstest mit Psi-Ops.



Seek and Destroy
Genre: Action
Wertung: 60%
Nette, optisch aber sehr mager Budget-Balleri (siehe Seite 70)

SEPTEMBER

hack//Outbreak (Part 3)	9. Sept.
Adiboo: Die Jagd auf die ...	15. Sept.
Animaniacs	20. Sept.
Burnout 3	9. Sept.
Colin McRae Rally 2005	24. Sept.
Conflict: Vietnam	16. Sept.
Crimson Sea 2	3. Sept.
Crisis Zone	Sept.
Darkwind inkl. Gametrak	30. Sept.
Demon Stone	16. Sept.
EyeToy Chat	29. Sept.
FlatOut	Sept.
Ghost Master	15. Sept.
Jackie Chan Adventures	22. Sept.
Juiced	24. Sept.
Madden NFL 2005	16. Sept.
Mouse Trophy	10. Sept.
NBA Ballers	10. Sept.
NHL 2005	23. Sept.
Powerdrome	1. Sept.
Psi-Ops	10. Sept.
Resident Evil Outbreak	17. Sept.
Ribbit King	2. Sept.
Shellshock: Nam '67	Sept.
Star Ocean: Till the End of Time	30. Sept.
Star Wars: Battlefront	20. Sept.
Terminator 3: The Redemption	16. Sept.
The Suffering (dt. Version)	3. Sept.
Tiger Woods PGA Tour 2005	23. Sept.
Vietcong - Purple Haze	3. Sept.
World Championship Pool	3. Sept.

OKTOBER

Blood Will Tell	Oktober
Club Football 2005 (diverse)	Oktober
Crescent Suzuki Racing	Mitte Okt.
Crimson Tears	22. Okt.
Dancing Stage Fusion	Ende Okt.
Def Jam: Fight for NY	7. Okt.
DTM Race Driver 2	8. Okt.
FIFA Football 2005	14. Okt.
Football Generation	Mitte Okt.
Fußball Manager 2005	28. Okt.
Gradius V	Oktober
Grand Theft Auto: San Andreas	22. Okt.
Kao - The Kangaroo Round 2	Oktober
Leisure Suit Larry	Oktober
McFarlane's Evil Prophecy	15. Okt.
Monster Attack	15. Okt.
NBA Live 2005	28. Okt.
Operation Air Assault	Mitte Okt.
Outlaw Golf 2	Oktober
Pacific Warriors II: Dog Fight	Mitte Okt.

Red Ninja	Oktober
Robotech Invasion	Oktober
Scaler	Oktober
Shadow Hearts: Covenant	Oktober
Silent Hill 4: The Room	Anfang Okt.
Sly 2: Band of Thieves	Oktober
Steel Dragon EX	Mitte Okt.
Syberia II	14. Okt.
The Bard's Tale	Oktober
The Dukes of Hazzard	Oktober
The Getaway: Black Monday	Oktober
The Nightmare Before Christmas	Oktober
This is Football 2005	Oktober
Tony Hawk's Underground 2	Oktober
Ty the Tasmanian Tiger 2	28. Okt.
U Move Super Sports	15. Okt.
Under the Skin	29. Okt.
Viewtiful Joe	22. Okt.
X-Men Legends	Oktober

2004

100 Bullets	4. Quartal
Call of Duty: Finest Hour	Winter
Capcom Fighting Jam	Winter
Cold Winter	2004
Combat Elite	Ohne Termin
Crash Bandicoot Unlimited	4. Quartal
Der Herr der Ringe: Das dritte ...	5. Nov.
Der Polarexpress	Anfang Nov.
Devil May Cry 3	Winter
Die Unglaublichen	25. Nov.
DJ - Decks & FX	Nov.
Dragon Ball Z: Budokai 3	11. Nov.
EyeToy Play 2	Nov.
Fahrenheit	2004
Fight Club	4. Quartal
Ghost Recon 2	4. Quartal
Godzilla: Save the Earth	Nov.
GoldenEye: Rogue Agent	25. Nov.
Gran Turismo 4	4. Quartal
Hot Wheels Stunt Track ...	Mitte Nov.
Jak 3	Herbst
Karaoke Stage	Ohne Termin
Killzone	Nov.
King Arthur	4. Quartal
Kookabunga	4. Quartal
Megaman X Command Mission 19.	Nov.
Megaman X8	Winter
Metal Gear Solid 3	2004/Anfang 2005
Midnight Club 3	2004/Anfang 2005
Mortal Kombat: Deception	Nov.
Need for Speed Underground 2	Nov.
Playboy The Mansion	2004
Prince of Persia 2	4. Quartal
Pro Evolution Soccer 4	4. Quartal 2004

Ratchet & Clank 3	Nov.
Rocky Legends	4. Quartal
SingStar Party	Nov.
Spyro: A Hero's Tail	Nov.
Test Drive: Eve of Destruction	Herbst
The Red Star	4. Quartal
The SpongeBob Movie	Ende Nov.
The URBZ	Herbst
WRC 4	Nov.
WWE SmackDown! vs. RAW	Mitte Nov.

2005

Area 51	2005
Astro Boy	2005
ATV Quad Power Racing 3 2.	Quartal 2005
Battlefield: Modern Combat Sommer	2005
Brothers in Arms	2005
Death by Degrees	1. Quartal 2005
Destroy All Humans!	Januar 2005
Emergency Mayhem	1. Quartal 2005
Enthusia Professional Racing	2005
Far Cry: Instincts	1. Quartal 2005
Interview with a Made Man 4.	Quartal 2005
Killer 7	2005
Mercenaries	Februar 2005
Monster Hunter	1. Quartal 2005
Nanobreaker	1. Quartal 2005
NARC	1. Quartal 2005
Neo Contra	1. Quartal 2005
Notorious: Die to Drive	2005
Okami	2005
Rumble Roses	1. Quartal 2005
Runaway	1. Quartal 2005
Schumacher Kart WT	1. Quartal 2005
Shadow of Rome	1. Quartal 2005
Shaman King: Power of Spirit	2005
StarCraft: Ghost	2005
Suikoden IV	1. Quartal 2005
Tak 2: The Staff of Dreams	März 2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	2005
The Last Job	1. Quartal 2005
The Movies	2005
TimeSplitters 3	1. Quartal 2005
Viewtiful Joe 2	Frühjahr 2005

BUDGET

Der Herr der Ringe 3	26. Aug.
Die Sims brechen aus	26. Aug.
Dragon Ball Z: Budokai 2	26. Aug.
FIFA Football 2004	23. Sept.
Harry Potter Quidditch-WM	26. Aug.
Medal of Honor: Rising Sun	23. Sept.
Need for Speed Underground	23. Sept.
SSX 3	26. Aug.
The Simpsons: Hit & Run	10. Sept.
Transformers	2. Aug.

DIE BESTEN SPIELE

LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 1	Grand Theft Auto Vice City (dt.) 9
2 WE	Final Fantasy X-2 3
3 4	Need for Speed Underground 9
4 WE	Burnout 2: Point of Impact 4
5 WE	FIFA Football 2004 5
6 8	Silent Hill 3 11
7 3	Spider-Man 2 2
8 5	Driv3r 2
9 NEU	Project Zero 2: Crimson Butterfly 1
10 WE	True Crime: Streets of L.A. 12

Das Interessanteste an den Lesercharts dieser Ausgabe ist der hohe Wiedereinstieg des bislang selten vertretenen *Burnout 2*. Da merkt man die Vorfreude auf Teil 3 deutlich!

Quelle: PZ Zeugnisauswertung

VERKAUFES-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 2	Spider-Man 2 2
2 3	Athens 2004 2
3 1	Driv3r 2
4 5	SingStar 2
5 NEU	Formel Eins 2004 1
6 WE	Grand Theft Auto Vice City (dt.) 11
7 WE	Need for Speed Underground 9
8 4	Onimusha 3: Demon Siege 2
9 8	Gran Turismo 4 Prologue 2
10 6	Champions of Norrath 2

Die vielen Neuzugänge des letzten Monats konnten sich gut in den Verkaufscharts halten, mit *NIS Underground* und *Vice City* kehrten nur zwei Dauerbrenner in die Top 10 zurück.

Quelle: SATURN

STRATEGIE



DISGAEA: HOUR OF ...

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

STRATEGIE

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

DENKSPIEL/PUZZLE

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

RENNSPIELE



NEED FOR SPEED ...

... *Underground*. Der Megaseller von EA ist bald als Platinum-Version erhältlich!

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
Burnout 2	Acclaim	91%
Colin McRae Rally 04	Codemasters	88%
Midnight Club II	Take 2	88%
DTM Race Driver	Codemasters	86%
Need for Speed Underground	EA	86%

FUNRACER / ACTION

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

ENTERTAINMENT



SINGSTAR

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

MUSIKSPIELE

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

KAMPFSPORT



VIRTUA FIGHTER 4 ...

... *Evolution*. Das beste Beat 'em up für die PS2 gibt's jetzt zum Sparpreis!

BEAT 'EM UP (3D)

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

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

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

WRESTLING/ BOXEN

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

ABENTEUER



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF...

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

ACTION-ADVENTURE

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

JUMP & RUN /GESCHICKLICHKEIT

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

ROLLENSPIELE



FINAL FANTASY X-2

Squares Final Fantasy-Spiele sind unsere RPG-Referenz. Ab Seite 12 finden Sie eine große Vorschau zum zwölften Teil!

ROLLENSPIELE(RUNDENBASIERT)

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

ACTION-ROLLENSPIELE

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

ACTION



Ubisofts Comic-Shooter XIII ist seit kurzem als günstige Platinum-Version erhältlich. Sehr empfehlenswert!

ACTION

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

EGO-SHOOTER

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

LIGHTGUN-SHOOTER

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

SPORT



FIFA FOOTBALL 2004

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

FUSSBALL

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

AMERICAN SPORTS

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

TRENDSPORT

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

SONSTIGE SPORTARTEN

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



DIE REDAKTION

REDAKTIONSVERHÖR



Robert Heller, 24

Du machst schon ewig lang die Videos für die PLAYZONE-DVD. Wird das nicht irgendwann langweilig?

Eigentlich nicht, denn in den letzten drei Jahren hat sich ja einiges getan. Wir konnten den DVD-Inhalt von 50 auf 130 Minuten steigern. Wir haben die Rubriken überarbeitet und uns immer neue Features einfallen lassen. Außerdem habe ich mit verschiedenen Leuten zusammengearbeitet und am Ende auf mein Drängen hin endlich eine Frau bekommen.

Würdest du nicht gern häufiger Spiele fürs Heft testen?

Natürlich würde ich mich nicht darüber ärgern. Da ich vollends in die DVD-Produktion eingebunden bin, muss es aber leider bei Gelegenheits-Tests von Basketball- oder Strategiespielen bleiben. Auf der anderen Seite bekomme ich durch meinen Job meist viel früher als die Redakteure bewegte Bilder zu Top-Titeln zu sehen.

Host du eigentlich ein Problemkind, döss düsch eie weegn deenor östddöschn Hergunft hänsin?

Nein, natürlich nicht... ##!!!! Okay, es nervt manchmal. Aber ich kann nichts dafür, dass die besten Jungs immer aus dem Osten importiert werden. Davon abgesehen esse ich Bananen gar nicht sooo gern und spreche beinahe Hochdeutsch – Wolfgang spricht als Oberpfälzer wesentlich schlimmeren Slang.

Es mag am genetischen Code liegen, dass 90 % der Männer der Spielemanie verfallen. Auch an Robert gingen die ersten Steinzeit-Games auf Commodore Plus4 und C64 nicht vorbei. Als er dann in jungen Jahren einen Amiga1000 erwarb, war es gänzlich um ihn geschehen. Spiele aller Genres wurden von vorn bis hinten, Nacht für Nacht durchgezockt. Auch als ein eisern ersparter PC in Roberts Leben trat, hatte der Amiga kaum Zeit, um abzukühlen. Ein paar Jahre später verband Robert seine Leidenschaften Fernsehen und Spiele miteinander und stieß 2001 zum Redaktionsteam der Spielseendung *Game On!* TV. Noch im selben Jahr war die PLAYZONE-Redaktion ihr Lasso aus und Robert übernahm die redaktionelle Gestaltung und Entwicklung der DVD.



HANS IPPISCH

34, Redaktionsdirektor
Spielt derzeit: Burnout 3: Takedown

... freut sich, dass der Sommer doch noch den Weg nach Deutschland gefunden hat, und spielt täglich mit seinem Söhnchen (24 Monate alt) Fußball.



MICHAEL PRUCHNICKI

26, Leitender Redakteur
Spielt derzeit: Seek and Destroy

... hat endlich seinen Dampfwechner zum Laufen gekriegt und daraufhin erst mal das *Ultima VII Part 2: Serpent Isle* komplett durchgespielt. Ein Meilenstein!



WOLFGANG FISCHER

32, Leitender Redakteur
Spielt derzeit: Demon Stone

... plant jetzt schon seine Geburtsparty und fragt sich, wo er denn all die Gäste unterbringen soll. Für einen Wohnungsanbau ist es wohl schon zu spät, oder?



MAIK BÜTEFÜR

27, Redakteur
Spielt derzeit: Prince of Persia

... hat sich für unverschämt viel Geld den Soundtrack von *Headhunter* und *Headhunter: Redemption* samt Autogramm des Komponisten aus den USA bestellt.



CHRISTIAN SCHÖNLEIN

21, Freier Mitarbeiter
Spielt derzeit: Street Fighter III: 3rd Strike

... wurde in *Street Fighter* vorgeführt und liefert sich deswegen in jeder freien Minute Duell mit dem N-Zone-Kollegen Udo Crjak, um seine Technik zu perfektionieren.



NICO LINDNER

27, Redakteur
Spielt derzeit: Juiced

... überlegt nach einem Probespiel von *Juiced*, seinen Ford Fiesta in ein 250-PS-Monster mit Breitreifen und Lachgasinjektion zu verwandeln.



HEINRICH LENHARDT

33, Nordamerika-Korrespondent
Spielt derzeit: Champions of Norrath

... drückt auch in der neuen NFL-Saison den Oakland Raiders die Daumen: Skandalnudel-Image + Quarterback-Kontroverse = hoher Unterhaltungswert



ROBERT HELLER

24, DVD-Redakteur
Spielt derzeit: Spider-Man 2

... die Kreuzband-OP hat seine weiblichen Kontakte eher vermehrt statt verringert: Krücken und hilfebedürftig Gesamtindruck ersetzen jetzt den kleinen Hund.



STEFANIE SCHETTER

26, DVD-Redakturin
Spielt derzeit: Pal-Öps

... hat das Büro diesen Sommer kaum verlassen und freut sich mittlerweile irrsinnig auf ihren verspäteten Urlaub. Und wehe, wenn das Wetter nicht mitspielt!



MATTHIAS SCHÖFFEL

39, Designer
Spielt derzeit: Spider-Man 2

... muss sich nach dem Genuss des neuen Jim-Jarmusch-Films *Coffee and Cigarettes* schwerstens zurückhalten, nicht wieder mit dem Rauchen anzufangen.



STEFANIE SAMANN

25, Junior Designern
Spielt derzeit: Burnout 3

Auf der Kfz-Zulassungsstelle kennt man sie bereits persönlich, weil sie schon das vierte Fahrzeug seit Jahresanfang fährt. Hoffentlich hat sie mit dem Campingbus mehr Glück.



DAVID MOLA

23, Auzubi Mediendesigner
Spielt derzeit: Lotta

... schmiedet ständig neue Pläne, wie er in kurzer Zeit an viel Geld kommt, um sich einen neuen Gitarrenverstärker zu kaufen. Warum sind die Dinger auch so teuer?!

DIE ICONS



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



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



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



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungsverläufe.



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

TESTÜBERSICHT

TEST DES MONATS: BURNOUT 3

Wer auf Arcade-Racer steht, kommt an *Burnout 3: Takedown* nicht vorbei. *Criterion's Edel-Racer* ist der unangefochtene Rennspielkönig und besticht nicht nur durch überragende Technik, sondern auch durch eine Vielzahl an Spielmodi. Lesen Sie alles zu diesem Top Hit in unserem sechsstufigen **TEST AB SEITE 72**



CONFLICT: VIETNAM



Der Nachfolger der *Conflict: Desert Storm*-Reihe spielt in Vietnam und überzeugt mit guter Spielbarkeit, intelligenten Teamkollegen und einer exzellenten Atmosphäre. Einige Schwächen verhindern trotzdem eine höhere Wertung. Erfahren Sie mehr in unserem **TEST AB SEITE 92**.

Hersteller: SCI/Ubisoft

Termin: 16. Sept. Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
79%	78%	79%	80%



GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
70%	82%	—	80%

DEMON STONE



Spielerisch wie technisch gelungenes Action-Gemetzelt mit RPG-Elementen aus *Die zwei Türme*-Entwickler Stormfront Studios. Lediglich die fehlende Langzeitmotivation und die deutsche Synchronisation fallen negativ auf. **TEST AB SEITE 88**

Hersteller: Atari

Termin: 16. Sept. Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
89%	88%	—	84%



DYNASTY WARRIORS ...



... 4: *Empires*. Man muss schon Fan der Serie sein, um wirklich noch Interesse an einem neuen Teil zu haben. Wieder gibt's in erster Linie stumpfe Kloppeleien in nebligen, flimmernden und unspektakulären Umgebungen, mit einem Hauch Strategie garniert. Wer's mag ...

Hersteller: Koei/THQ

Termin: 17. Sept. Preis: Ca. € 40,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
54%	60%	68%	68%

ARMY MEN: SARGE'S ...



... War. Beim Anblick der kleinen Plastelin-Miniatursoldaten schlagen nicht nur Kinderherzen, sondern auch die Actionfans höher. Ob die Spielzeugmetzelei hält, was sie verspricht, oder ob man wieder mal eine belanglose Ballerei zockt, klärt unser **TEST AUF SEITE 96**.

Hersteller: Take 2/Global Star Software

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
68%	62%	79%	69%

PSI-OPS



Übersinnliche Fähigkeiten sind in. Im Gegensatz zum ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten *Second Sight* bietet *Psi-Ops* geradlinige Action ohne Pause, die in der deutschen Version zwar blutleer, aber genauso anspruchend ist. **TEST AB SEITE 78**

Hersteller: Midway

Termin: 10. Sept. Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
83%	80%	—	84%

SAMURAI JACK



Sega auf Harakiri-Kurs: Dumme Gegner, ein extrem langweiliges Gameplay, unterdurchschnittliche Grafik und nerviger Sound degradieren *Samurai Jack: The Shadow of Aku* zum absoluten Mittelmaß – und Automaten-Klassiker wie *Scud Race* bleiben weiterhin nicht umgesetzt!

Hersteller: Sega/Atari

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 50,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
47%	68%	-	48%

SEEK AND DESTROY



Über Koch Medias play-it-Koch-Reihe ist dieses Spiel zu einer Spielzeugpanzer-Serie von Takara nun zum Superpreis von 20 Euro erhältlich. Da lassen sich Schwächen wie die minimalistische Grafik und die grauenhaften deutschen Texte (ebenso anwählbar: die viel besseren englischen) verschmerzen. Seinen Reiz entfaltet das Panzer-Actionspiel nämlich trotzdem, denn der liegt vor allem im motivierenden Aufrüst-System. Hier können Sie Ihren Panzer mit dutzenden von Extrateilen, beispielsweise mit Laserwaffen und Düsenantrieb, aufmotzen!

Hersteller: play it/Koch Media

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 20,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
32%	47%	45%	60%

BURNOUT 3



Neben der beeindruckenden Technik und dem grandiosen Fahrverhalten gibt's beim neuen Burnout auch tolle Innovationen wie *Impact Time*, *Takedowns* und *Crashbreaker*, die den ohnehin großen Spielspaß ins Unermessliche steigern.

TEST AB SEITE 72

Hersteller: Electronic Arts

Termin: 9. Sept. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
94%	92%	93%	93%

GROOVERIDER ...



... Slot Car Racing. Wer nicht genau hinschaut, könnte dieses als Rennspiel getarnte Geschicklichkeitsdrama ohne weiteres für einen PSone-Titel halten. Man quält sich unter Rucklern mit Elektroautos auf langweiligen Carrera-Bahnen von Rennen zu Rennen. Auch für € 20,- kein guter Kauf.

Hersteller: play it/Koch Media

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 20,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
17%	9%	16%	14%

COLIN MCRAE RALLY 05



Auch das diesjährige *Colin McRae Rally* kann wieder überzeugen. Es punkten der umfangreiche Karriere-Modus, neue Strecken durch deutsche Lande und ein geniales Schadensmodell. Die hervorragende Spielbarkeit ist ebenfalls wieder grandios.

TEST AB SEITE 84

Hersteller: Codemasters

Termin: 24. Sept. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
88%	81%	82%	89%

.HACK//OUTBREAK (PART 3)



Die vierteilige *.hack*-Serie geht auf den Höhepunkt zu. Am Gameplay selbst hat sich, bis auf neue Charaktere und Monster sowie ein neues Minispiel, in dem Sie Ihre gezüchteten Grunties auf Item-Jagd schicken, aber nichts geändert. Dennoch sollten Anfänger die Finger von *Outbreak* lassen – wer die ersten beiden Teile noch nicht kennt, wird wegen der komplexen Geschichte hoffnungslos überfordert. Kenner freuen sich hingegen auf die bislang stärkste Story der *.hack*-Saga und die Möglichkeit, Spielstände der Vorgänger in dieses Game zu importieren.

Hersteller: Atari/Bandai

Termin: 9. September Preis: Ca. € 40,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	78%	-	80%

NBA BALLERS



84 NBA-Superstars geben sich in diesem Fun-Basketball bei 1-on-1-Wettbewerben die Ehre, verzaubern mit ausgefallenen Special Moves das Publikum und andere Spieler und laden zu heißen Multiplayer-Duellen ein.

TEST AUF SEITE 94

Hersteller: Midway

Termin: 10. Sept. Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
82%	76%	87%	82%



RENNSPIELE

ROLLENSPIELE

SPORT



DRAGON BALL Z: ...



... *Budokai 2*. Das zweite, optisch deutlich ansprechendere Spiel aus der *Budokai*-Reihe ist nun als Platinum-Fassung erhältlich. Für normale Beat-'em-Up-Fans weniger interessant, ist *Budokai 2* für *Dragon Ball Z*-Anhänger dafür umso empfehlenswerter.

Hersteller: Atari/Bandai

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

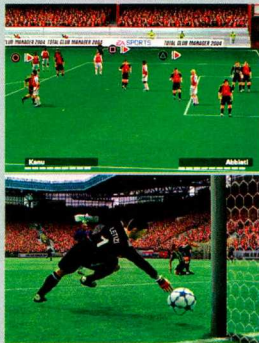
EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
77%	70%	72%	75%

FIFA FOOTBALL 2004

Im Mittelpunkt der 2004er-Edition von Electronic Arts' Fußballspektakel steht das „Off the Ball“-Feature, das nicht bei allen Fans Anklang fand. Diese neue Steuerungsoption bietet zwar deutlich mehr Spieltiefe, vereinfacht die Ausführung von gelungenen Spielzügen aber nicht und sorgt vor allem bei weniger geübten Spielern für einige Frustanfälle. Hat man sich aber erst einmal daran gewöhnt, macht *FIFA 2004* eine Menge Spaß. Wie gewohnt sind auch Grafik, Präsentation und Lizenzumfang wieder auf höchstem Niveau. In wenigen Wochen erscheint der Nachfolger!

Hersteller: Electronic Arts

Termin: 23. Sept. Preis: Ca. € 30,-



MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND		EINZEL
84%	84%	86%	83%

MEDAL OF HONOR: ...



... *Rising Sun* ist weder schön wie die aufgehende Sonne noch besonders innovativ. Nach den durchaus beeindruckenden Eröffnungslevels lässt die Spannung deutlich nach und das Spiel erreicht nicht die Klasse des Vorgängers *MoH Frontline*.

Hersteller: Electronic Arts

Termin: 23. Sept. Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	88%	77%	79%

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Der Nachfolger dieses erfolgreichsten Rennspiels des letzten Jahres kommt mit Riesenschritten auf uns zu, da sollten Nachzügler spätestens jetzt zuschlagen. Trotz kleinerer Macken war und ist *Need for Speed Underground* wegweisend und hat bereits jetzt unzählige Nachahmer gefunden. Wer Filme wie *The Fast and the Furious* regelmäßig in den DVD-Player wirft, der kommt an diesem Spiel eigentlich gar nicht vorbei. Edelste Effekte, atemberaubende Geschwindigkeit und nahezu unendliche Tuningmöglichkeiten. Da werden nicht nur Männerträume wahr.

Hersteller: Electronic Arts

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	86%	79%	86%

RTL SKISPRINGEN 04



Skispring-Fans machen mit diesem Titel nichts verkehrt: Im Karriere-Modus bringen Sie Ihren Favoriten an die Spitze, feilen an der Wachsmischung und stellen sich zusätzlich einem Quiz. Die simple Steuerung kommt gerade Anfängern zugute. Für € 20,- ein Schnäppchen!

Hersteller: THQ

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 20,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND		EINZEL
71%	58%	72%	72%

THE SIMPSONS: ...



... *Hit & Run* sieht aus wie ein *GTA* für Kinder, ist aber erfreulich gehaltvoll. Zwar bietet das Original mehr Umfang und Spieltiefe, Simpsons-Fans kommen dennoch voll auf ihre Kosten und freuen sich über eine gelungene Umsetzung der Serie. Jetzt als Platinum erhältlich!

Hersteller: Vivendi/Fox Interactive

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	82%	-	77%

TRANSFORMERS



Es ist eine kleine Schande, dass Atari den technisch beeindruckenden Action-Kracher schon so früh zum Ramschpreis in die Regale stellen muss. Der hammerharte Schwierigkeitsgrad schreckt ab, dennoch sollten Action-Fans unbedingt ein Probieren wagen.

Hersteller: Atari

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
85%	90%	-	83%

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION



Besser spät als nie: In den USA war das flimmerfreie Update von *Virtua Fighter* von Anfang an zum Kampfpriest erhältlich, jetzt ist es auch bei uns für günstige 30 Euro im Handel. Spielerisch ist *Evolution* über jeden Zweifel erhaben und gilt in der PLAYZONE nach wie vor als Beat-'em-Up-Referenz. Ein brillanter Trainingsmodus macht das komplexe Spiel auch Einsteigern zugänglich – vorbildlich! Das ruhigere Bild lässt die Grafik viel besser zur Geltung kommen als beim Original-*VF4* und die Animationen zählen nach wie vor zu den besten auf der PlayStation 2. Ein absoluter Top-Titel!

Hersteller: Sega/Atari

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND		EINZEL
86%	80%	93%	90%

Burnout 3: Takedown



Mit Überschallgeschwindigkeit an der Konkurrenz vorbei:
Burnout 3 verdrängt die Wettbewerber!



ANFLUG Hier spricht
Ihr Captain Crash.
Bitte um Landeerlaubnis.



HELLSEHER Wenn ein
Feuerwehrauto mit 195 km/h
auf die Kreuzung zurast,
gibt es einen Unfall.



Der Tacho zeigt 150 km/h an – entspanntes Cruisen. Tempo 200 – alles unter Kontrolle. Die Tachonadel steigt auf 250 km/h – die Umgebung beginnt zu verschwimmen. Alles noch kein Problem. 300 km/h – die Hände beginnen, feucht zu werden. Anspannung baut sich auf. 350 km/h – es wird brenzlich. Plötzlich eine scharfe Linkskurve! Kurz die Bremse angetippt und schon wird mit nahezu Vollgas elegant an der Bande entlanggedriftet. Alles scheint zu klappen. Doch dann passiert es: Der Kontrahent im blauen PS-Monster links neben mir checkt meinen Wagen gegen die Bande. Takedown! Während ich mit ansehen muss, wie mein Auto in einem Funkenregen in alle Ein-

zelteile zerfällt, zieht der Gegner mit mehr als 300 Sachen an mir vorbei. Was sich nach einem einmaligen Adrenalinkick anhört, ist bei *Burnout 3: Takedown* Alltag: aberwitzige Geschwindigkeiten, ausgedehnte Drifts und knallharte Rempeleen im Sekundentakt!

INNOVATIONEN BRAUCHT DAS GENRE

Da es sich bei dem gut ein Jahr alten Vorgänger *Burnout 2: Point of Impact* schon um einen hervorragenden Arcade-Racer handelte, war eigentlich zu erwarten, dass sich die Programmierer auf die üblichen Verbesserungen konzentrieren würden: etwas bessere Grafik, optimierte künstliche Intelligenz, neue Strecken – fertig. Nicht so die Jungs von Criterion: Sie unter-

zogen ihr Vorzeigeprodukt nicht nur einer technischen Generalüberholung, sondern führten auch gleich noch einige interessante Innovationen ein. Am eigentlichen Spielprinzip hat sich aber nichts geändert: Noch immer gibt es bei *Burnout 3: Takedown* zwei grundlegend verschiedene Spielmodi: die Rennen und die Crash-Events.

ÜBERRAGENDES RENNFEELING

Bei den Rennen fährt man auf öffentlichen Straßen – auf denen auch normale, sich an die Verkehrsregeln haltende Fahrer unterwegs sind – gegen bis zu fünf computergesteuerte Gegner um die ersten Plätze. Aufgrund der wahnsinnigen Spielgeschwindigkeit und des teils dichten Straßenverkehrs sorgt

das alleine schon für genügend Adrenalin. Gesteigert wird das Ganze aber noch durch den bekannten Turbo. Dieser versorgt das Auto mit reichlich Extra-Speed und sorgt für Geschwindigkeiten jenseits von Gut und Böse. Dank der hervorragenden (digitalen) Steuerung hat man dabei aber selbst bei hohem Tempo noch die absolute Kontrolle über sein Vehikel und kann nach einer gewissen Einspielzeit sogar enge 180°-Kurven mit aktiviertem Turbo durchfahren.

SINNVOLE ERGÄNZUNGEN

Die Neuheit bei *Burnout 3* ist, dass man die Gegner jetzt nicht mehr nur auf mehr oder weniger legale Art und Weise überholen, sondern auch ganz



INFO **MEHRSPIELER-MODUS**

Es gibt viel zu tun

Der Online-Modus war in der uns vorliegenden Testversion leider noch nicht spielbar. In einer der nächsten Ausgaben werden wir Sie selbstverständlich ausführlich darüber informieren, ob sich der äußerst positive Eindruck, den der Einzelspielermodus bei uns hinterlassen hat, auch beim Multiplayer-Intensivtest bestätigt. Wir wollen Ihnen hier aber schon einmal einen Überblick über die verschiedenen Offline-Mehrspieler-Modi geben:



Rennen: Per Splitscreen werden normale Rennen ausgetragen, bei denen bis zu vier CPU-gesteuerte Kontrahenten aktiviert werden können. Dabei läuft das Spiel jederzeit flüssig, es werden aber „nur“ 30 Bilder pro Sekunde dargestellt.

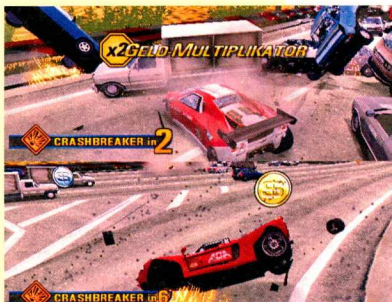


Road Rage: Per Splitscreen fahren zwei Fahrer gegen eine Vielzahl von Gegnern. Gewinner der Herausforderung ist derjenige, der entweder als Erster zehn Takedowns schafft oder sein Auto am längsten fahrtüchtig hält.

Team Crush: Dank geteiltem Bildschirm werden die Crash-Events gleichzeitig gefahren. Die erzielten Schäden der Spieler werden anschließend addiert. Hier ist optimales Teamwork gefragt.



Double Impact: Per Splitscreen werden die Crash-Events gleichzeitig gefahren. Allerdings kommt es hier nicht auf Teamwork an, sondern es gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst!



Crash Party: Die einzelnen Durchläufe bei den Crash-Events finden hier nacheinander statt. Dadurch können bis zu acht Spieler an diesem Modus teilnehmen und um die Wette crashen.



IMPACT TIME

HÜBSCH Die Unfälle sind überragend in Szene gesetzt und sehen durchweg fantastisch aus.



VOLLGAS Bei Tempo 323 ist jedes Auto eine nervöse Heckschleuder!

DRIFT ★



PERFEKT Neben den Funkeneffekten sind auch die Raucheffekte der helle Wahnsinn.

gezielt ausschalten, also einen „Takedown“ ausführen kann: Rammt man die Kontrahenten gegen andere Autos, Brückenpfeiler oder Ähnliches, so kommt es zu Crashes, die den Betroffenen wertvolle Sekunden kosten und gleichzeitig die Turboleiste des Ausführenden erweitern und auffüllen. Doch Vorsicht! Natürlich wissen sich auch die Gegner dieser neuen Option zu bedienen und agieren deswegen während der Rennen äußerst rabiat.

DIE EVOLUTION NIMMT IHREN LAUF

Eine weitere Neuerung besteht darin, dass man nach eigenen Unfällen per A-Knopf die so genannte „Impact Time“ aktivieren kann. Dadurch läuft der

gesamte Crash in Zeitlupe ab und der Spieler kann mittels des Steuerkreuzes noch die Richtung seines umherfliegenden Wracks beeinflussen. Was das bringt, fragen Sie sich? Nun ja, nach einem Unfall verwandelt sich der Wagen zu einem großen Blechhaufen – wenn man diesen mittels Impact Time gut auf der Fahrbahn platziert, ist er optimal dazu geeignet, heranbrausende Kontrahenten ordentlich auffahren zu lassen! Befürchtungen, dass die Rennen durch diese zwei neuen Features zu stumpfsinnigen Crash-Organen verkommen, können wir an dieser Stelle zerstreuen. Eher das Gegenteil ist der Fall: Bereits nach wenigen Rennen fragt man sich, wie man jemals

ohne diese genialen Innovationen Spaß an einem Arcade-Racer haben konnte!

UNFÄLLE FÜRS PUNKTEKONTO

Auch bei den Crash-Events haben die Entwickler nachgelegt und die Anzahl der Veranstaltungen von 30 auf 100 erweitert. Noch immer lautet das Ziel, an bestimmten Schauplätzen, zum Beispiel einer dicht befahrenen Kreuzung oder einem Stau auf der Schnellstraße, einen möglichst großen Unfall anzuzetteln und massig Schadenspunkte abzustauben. Was sich relativ einfach anhört, kann in den späteren Events nur mit der richtigen Taktik erfolgreich gemeistert werden. Neu hin-



ABGEDRÄNGT Der Gegner macht erst mal Bekanntschaft mit der Leitplanke!

INFO LANGZEITMOTIVATION

Motivation über alles

Hier wird Leistung belohnt. Erfolgreiche Raser spielen sich eine Menge Goodies frei ...



Autos: Neue Autos gib es entweder nach dem Gewinn von Face-off-Rennen (1 gegen 1), nach dem Freischaalen von neuen Rennklassen, beim Erreichen von vorgegebenen Takedown-Zahlen, beim Erreichen von bestimmten Burnout-Punkten (sammelt man während der Rennen) oder beim Erreichen von bestimmten Crashgeld-Summen.



Postkarten: Nach dem Gewinn eines Spezial-Events gibt es eine Postkarte vom Austragungsort.



Polaroids: Besondere Takedowns werden auf einem Polaroid-Foto verewigt.



Zeitungartikel: Bei besonders hohen Punktzahlen bei einzelnen Crash-Events gibt es Zeitungartikel von den Heldentaten.

INFO GEWINNSPIEL

GEWINNSPIEL BURNOUT 3

1. Preis: Ein exklusives 911er-Wochenende am Bodensee!

Der Gewinner trifft sich am Samstag dem 9. Oktober beim Porschehändler zur Fahrzeugübernahme eines echten Porsche 911. Anschließend fährt mit einer Reisegruppe in seinem eigenen Porsche 911 Richtung Bodensee. Nach einem gemeinsamen Mittagessen in einem idyllischen Restaurant geht es weiter Richtung Lindau am Bodensee. Am Abend stehen ein Champagner-Empfang und ein exklusives Gala-Dinner im Hotel Bayrischer Hof auf der Tagesordnung. Nach einer gemütlichen Übernachtung geht es am Sonntag dem 10. Oktober, wieder mit dem eigenen Porsche 911 auf Tour. Nach einem erneuten gemeinsamen Mittagessen fährt der Gewinner mit der Reisegruppe weiter zur Porsche AG nach Ludwigsburg und wird gebührend von diesem einmaligen Erlebnis verabschiedet.



2.-5. Preis: Jeweils ein exklusives, stark limitiertes *Burnout 3: Takedown*-T-Shirt

6.-10. Preis: Jeweils eine Electronic-Arts-Thermotasse im coolen EA-Look

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 38“ an folgende länderspezifische Nummern:

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

Oder rufen Sie uns einfach an:

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

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort und dem Lösungsbuchstaben an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ 33, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte und SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 21. September 2004.

Teilnahmebedingung: Teilnehmen können alle PLAYZONE-Leser, die das 18. Lebensjahr vollendet haben. Mitarbeiter der Computec Media AG und von Electronic Arts Deutschland sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



UNWIRKLICH Solche Szenen gibt es im realen Straßenverkehr nicht.

zugekommen ist hier der „Crashbreaker“: Nach einer gewissen Anzahl von Karambolagen kann man mittels Kreis-Knopf eine weitere Explosion zünden und sein Auto damit erneut durch die Gegend fliegen lassen. Taktikfreunde werden an diesem Spielmodus ihre helle Freude haben.

MEHR GRAFIK GEHT NICHT

Nicht nur spielerisch, auch technisch übertrifft *Burnout 3* seinen sowieso schon sehr hübschen Vorgänger um Längen. Die Texturen sind nochmals schärfer, die Streckengrafik ist deutlich detaillierter und die Spezialeffekte – geniale Funksprüh- und Raucheffekte – sorgen für Atmosphäre. Geblieben sind dagegen die absolut konstanten 60 Bilder pro Sekunde, die zusammen mit der bereits erwähnten Spielgeschwindigkeit für einen

wahren Rausch sorgen. Außer dem bald erscheinenden *Gran Turismo 4*, welches allerdings auf eine komplett andere Art von Optik Wert legt (realistischer, dafür aber weniger abgedrehte Effekte), kann momentan kein anderes Rennspiel auf der PlayStation 2 auch nur ansatzweise mit der Traumoptik von *Burnout 3* mithalten!

MUSIK ZUM VERLIEBEN

Während die Soundeffekte bei *Burnout 3* richtig klasse rüberkommen – Dolby Pro Logic II wird hervorragend ausgenutzt –, hat man sich bei Electronic Arts auch bei der Musikkunterhaltung nicht lumpen lassen und insgesamt 40 abwechslungsreiche und perfekt passende Lieder von bekannten Rockbands gesichert: Songs von The Hives, Franz Ferdinand, Ramones, etc. sorgen für Atmosphäre und heizen die Rennen zusätzlich an.

OLIVER BECK

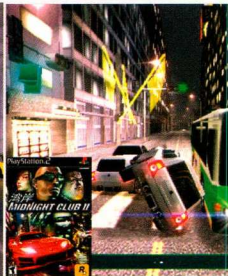
EINZELTEILE Bei derben Crashes werden die Autos richtig zerlegt.



DETAIL-CHECK BURNOUT 3: TAKEDOWN

Criteria King of the Road

Ohne Übertreibung: Mit anderen Streetracing-Spielen wischt *Burnout 3* den Boden auf. Sowohl spielerisch als auch technisch und in puncto Umfang spielt *Burnout 3* in der höchsten Liga!



BURNOUT 3: TAKEDOWN ★★★★★
UMFANG ★★★★★
 Es gibt 40 Strecken, wobei sich viele Strecken nur durch Varianten unterscheiden. Insgesamt 173 Events.
Spieldmodi: World-Tour, Einzelveranstaltungen, Rennen, Crash-Events, Road Rage, Zeitrennen.
Strecken: 40 (verschiedene Varianten).
Fahrzeuge: 72
Online-Unterstützung: Ja.
Fahrzeuge aufrüstbar: Nein.
Spitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler, flüssig, 30 Fps.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND ★★★★★
UMFANG ★★★★★
 Es gibt eigentlich nur eine einzige Strecke, die in verschiedenen Ausfaltungen gefahren wird. Nach einer gewissen Spielzeit langweilig.
Spieldmodi: Karriere-Modus, Rundkursrennen, Drag-, Flapen-, Drift-Rennen, Testfahrt.
Strecken: 30 (+ 22 davon rückwärts).
Fahrzeuge: 20
Online-Unterstützung: Ja.
Fahrzeuge aufrüstbar: Ja.
Spitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler, nicht immer flüssig.

MIDNIGHT CLUB II ★★★★★
UMFANG ★★★★★
 Dank der drei riesigen Städte und des Editors ist die Streckenanzahl nahezu unbegrenzt. Dafür fehlt etwas die Linie bei den Strecken.
Spieldmodi: Karriere-Modus, Rundkursrennen, Freie Fahrt, Capture the Flag, Detonate.
Strecken: 3 Städte.
Fahrzeuge: 32
Online-Unterstützung: Ja.
Fahrzeuge aufrüstbar: Nein.
Spitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler, relativ flüssig.

GAMEPLAY ★★★★★
 Schnelle, aggressive Fahrweise ist erwünscht. Wesentlich mehr Karambolagen als noch im Vorgänger.
Steuerung: Digitale Steuerung, perfekte Balance für ausgedehnte Drifts, selbst bei höchster Geschwindigkeit.
Streckendesign: Fantastisch.
 Die Strecken sind auf die hohen Geschwindigkeiten ausgelegt, außerdem abwechslungsreich und detailliert.
Schwierigkeitsstufen: Nicht einstellbar. Wird recht fordernd!
Künstliche Intelligenz: Stark!
 Die Gegner schubsen und drängeln und wollen selber Takedowns schaffen.
Gummiband-Effekt*: Nicht mehr so stark wie beim zweiten Teil. Davonfahren ist möglich. Aber auch die Gegner fahren stellenweise davon.

GAMEPLAY ★★★★★
 Dank toller Steuerung und gut spielbarer Kurse setzt sich *Need for Speed Underground* hier klar an die Spitze.
Steuerung: Die Steuerung ist relativ präzise, das Fahrverhalten wirkt weder realistisch noch arcadehaftig.
Streckendesign: Durchdachte Abschnitte werden immer wieder neu zusammengestellt, dennoch wirken die Strecken meist wie aus einem Guss.
Schwierigkeitsstufen: 3 Stufen, vor jedem Rennen einstellbar.
Künstliche Intelligenz: Sehr gut!
 Die Gegner kämpfen hart, bleiben aber nicht stark spürbar. Zudem darf dieses Feature auch abgestellt werden, wenn man will.

GAMEPLAY ★★★★★
 Die Steuerung ist gut und auf die Strecken abgestimmt. Lediglich der Turbo ist nahezu unkontrollierbar.
Steuerung: Die Fahrzeuge reagieren sehr direkt, das Fahrverhalten wirkt wenig glaubwürdig.
Streckendesign: Die Städte sehen prima aus, die Kurse sind aber immer nur abgesteckte Passagen innerhalb der Metropolen. Das Streckendesign ist deshalb nicht ganz perfekt.
Schwierigkeitsstufen: Nicht einstellbar und anfangs recht schwer.
Künstliche Intelligenz: Die Gegner kennen die Strecken meist besser als der Spieler und kämpfen um jede Position.
Gummiband-Effekt*: Ja, aber nicht stark ausgeprägt. Wer richtig Mist baut, kann das Rennen vergeressen.

TECHNIK ★★★★★
 Ein Wahnsinn: diese Optik, dieses Geschwindigkeitsgefühl! Dabei läuft es trotzdem immer flüssig. Sehr coole Spezial-effekte (Funken, Rauch, Lichteffekte).
Darstellung: Absolut konstante 60 Bilder pro Sekunde. Übersenden Geschwindigkeitsgefühl. Durch den sehr gelungenen Verwischeneffekt verliert man manchmal den Überblick. Der Kick schleichthin!
Soundeffekte: Fett: tolle Motorgeräusche, genialer „Burnout-Effekt“, nerviger (abschaltbarer) Kommentator.
Musik: Rock (40 Lieder) von The Hives, Ramones etc.
Kameraperspektiven: 2
Präsentation: Akzeptable Ladezeiten.
Übersichtliche Menüs:
Besonderheiten: Die Crash-Events sind praktisch ein Spiel im Spiel. Abwechslung ist garantiert.

TECHNIK ★★★★★
 Die niedrige Framerate und die störenden Slowdowns kratzen an der Wertung. Dennoch ist *NFS Underground* der optisch schönere Titel in diesem Vergleich.
Darstellung: Die 30 Bilder pro Sekunde werden leider öfters auch deutlich unterschritten. Das ist eigentlich nicht mehr zeitgemäß, aber unterm Strich sind die Ruckler gerade noch verschmerzbar.
Soundeffekte: Sehr gute Motorsounds, sehr gute Effekte, klingen realistisch und abwechslungsreich.
Musik: Rock und Hip-Hop von verschiedenen US-Künstlern.
Kameraperspektiven: 3
Präsentation: Logische Menüs, lange Wartezeiten beim Speichern.
Besonderheiten: *Need for Speed Underground* ist ein wahres Eldorado für alle Tuning-Freaks.

TECHNIK ★★★★★
 Die Städte sind riesig, aber auch nicht besonders hübsch. Immerhin gibt's viele nette Effekte, die die ultraflüssige Optik noch weiter aufwerten.
Darstellung: 60 Bilder pro Sekunde lassen ein grandioses Geschwindigkeitsgefühl aufkommen. Auf den Straßen ist Zivilverkehr unterwegs. Zudem kreuzen auch Fußgänger die Fahrbahn.
Soundeffekte: Gute Motorsounds, gute Effekte, jedoch nichts Besonderes.
Musik: Techno, Trance und Hip-Hop; eher belanglos.
Kameraperspektiven: 5
Präsentation: Sehr stylische Menüs, eigenwillige Zwischensequenzen.
Besonderheiten: *Midnight Club II* bietet auch drei Motorräder, die jedoch schwer zu bändigen sind.

MEIN FAZIT SUPER



Oliver Beck

... kriegt sich nicht mehr ein ...

Das größte Problem an *Burnout 3: Takedown* ist, dass ich nach diesem Test keinen anderen Arcade-Racer mehr anfassen will – viel besser geht's eigentlich nicht mehr. Neben dem fantastischen Geschwindigkeitsgefühl, das die komplette Genrekonzurrenz wie lahme Krücken erscheinen lässt, ist es die perfekte Balance zwischen schlicht ungläublicher High-Speed-Raserei und derben Crashes, die *Burnout 3: Takedown* zum unangefochtenen König des Genres aufsteigen lässt. Die überragende Technik, der gigantische Umfang und die perfekten Mehrspieler-Modi runden das Meisterwerk ab. An diesem Ausnahmespiel kommt definitiv kein Rennspielplan vorbei!

TEST BURNOUT 3: TAKEDOWN

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Criterion
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	40 Strecken
Internet: www.electronicarts.de	
Spieler:	Termin:
1-8	9. September
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 6 Jahren	Ca. € 60,-

- Geniales Geschwindigkeitsgefühl
- Fantastische Grafik
- Geniale Steuerung
- Online-Unterstützung

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Rückspiegel	R1: Turbo zünden	Bremsen
L2: Offne Funktion	R2: Offne Funktion	Kamera-perspektive
Start: Pause		IK: Beschleunigen
Select: Offne Funktion		Crashbreaker
Steuerkreuz: Lenken	Analogstick L: Lenken	Analogstick R: Offne Funktion

„Die Steuerung ist perfekt ausbalanciert und erlaubt grandiose Drifts – selbst bei höchster Geschwindigkeit.“

STEUERUNG 95%

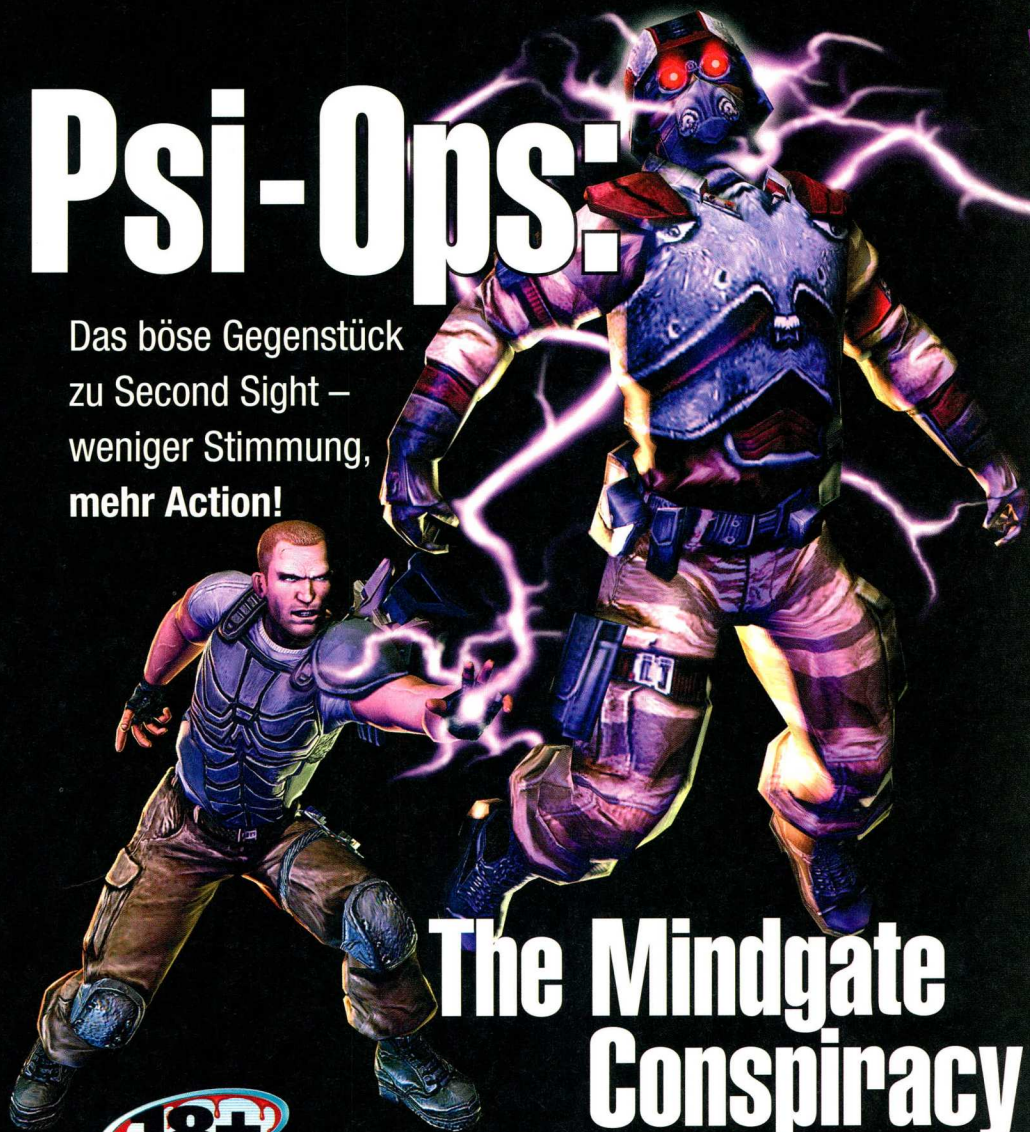
GRAFIK 94% SOUND 92% MULTI 93% EINZELSPIELER 93%

„Burnout 3 ist der alles überragende Arcade-Racer! Technisch und spielerisch ein Meisterwerk!“

* Vom Computer gesteuerte Nachzügler sind schneller, um die Rennen spannend zu machen.

Psi-Ops:

Das böse Gegenstück zu Second Sight – weniger Stimmung, mehr Action!



The Mindgate Conspiracy



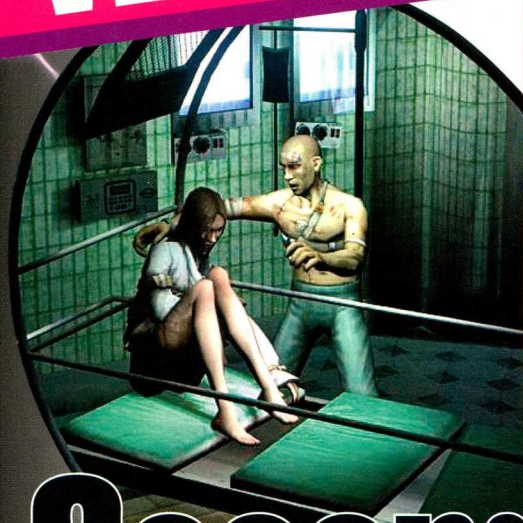
Wie sich die Ereignisse doch gleichen. Wie John Vattic in *Second Sight* wacht auch Nick Stryker ohne Erinnerungen in einer Gefängniszelle auf und hat prompt ein Erlebnis der übersinnlichen Art nach dem anderen. Allerdings wird bereits nach den ersten fünf Minuten klar, dass Midway sich nicht lange mit Themen wie Charakterentwicklung oder dichter At-

mosphäre aufhält. Bei *Psi-Ops* wird, was die Action angeht, auf die Kacke gehauen – das aber mit viel Liebe zum Detail. Nach und nach erfährt der Spieler die Vergangenheit von Nick, erlernt neue Fähigkeiten und bekommt eine überaus absurde und bisweilen sogar trashige Geschichte vorgesetzt. Die Protagonistinnen haben stets einen Erfurcht erregenden Vorbau, die männlichen Hauptdarsteller las-

sen dagegen einen markigen Spruch nach dem anderen los. Inhaltlich sollte man sich auf viele Klischees einstellen und von der „Größenwahnsinniger Schurke will die Weltherrschaft“-Story nicht allzu viele Überraschungen erwarten. Das macht aber nichts, denn *Psi-Ops* nimmt sich sogar selbst nicht allzu ernst und fesselt vor allem durch das variantenreiche Gameplay.

Fortsetzung auf S. 80

VERSUS



FLUGSTUNDE Mit bösen Buben wird nicht lange gefackelt.



NOTDURFT Dieser Schrank ist das perfekte stille Örtchen.

Second Sight

Neuartiges Spielerlebnis oder
Second-Hand-Innovationen?

Ist das jetzt schon das neue *Time-Splitters?*, werden sich wohl einige Zocker beim Anblick der Bilder von *Second Sight* fragen. – Um solche Verwirrung zu vermeiden, sei gleich zu Anfang gesagt, dass es sich hierbei um das erste Action-Adventure aus dem Hause Free Radical handelt, die es sich einfach nicht nehmen ließen, die markante Optik ihrer Ego-Shooter-Reihe beizubehalten.

LIEBER TOT ALS PARANORMAL!

Was gehört zu einem guten Action-Adventure? Spontan fallen uns da drei Punkte ein: eine dichte Atmosphäre, eine fes-

selnde Story und knackige Rätsel. Zumindest storytechnisch und atmosphärisch überzeugt *Second Sight* auf voller Länge und bannt einen gute 15 Stunden vor den Bildschirm. Man erwartet sichtlich gebeutelt in einem Militärkrankenhaus, ohne jegliches Wissen darüber, was mit einem geschehen ist. Erst als man das dringende Bedürfnis verspürt, das sterile Gefängnis schnellstmöglich zu verlassen, merkt man, dass die Tür nur mittels einer seltsamen Kraft geöffnet werden kann, die einem direkt aus den Händen schießt. Nach und nach erfährt der Spieler, dass er in die Rolle von John Vattic geschlüpft ist. Dieser hatte vor seiner Hospita-



WIEDER FIT John Vattic kann sich selbst heilen.

Fortsetzung auf S. 81

FRISCHES KONZEPT

Glaubwürdige Physik ist heutzutage in Videospielen nichts Besonderes mehr. In Kombination mit den übersinnlichen Fähigkeiten wie Telekinese schafft es *Psi-Ops* allerdings, eine sehr ausgefallene Spielumgebung zu bieten. Der Experimentierfreudigkeit des Spielers sind nahezu keine Grenzen gesetzt und so sind die ersten drei Stunden des Spiels denn auch ein richtig großer Spaß. Gegner werden mittels Geisteskraft durch die Luft geschleudert, leicht entflammare Gasflaschen zu todbringenden Geschossen und immer wieder bieten sich Gelegenheiten, seiner sadistischen Ader freien Lauf zu lassen. Anders kann man Situationen kaum beschreiben, in denen der Spieler beispielsweise riesige Ventilatoren im Belüftungssystem einschaltet, woraufhin die hilflosen Gegner in ihr Verderben gesogen werden. Was in der US-Version noch in einem Blutbad für stabile Mägen endete, ist in der deutschen Fassung schon fast wieder zu harmlos. Der rote Lebenssaft wurde komplett entfernt und die teils deftigen Splattereinlagen sind ebenfalls verschwunden (siehe Extra-Kasten). Diese Einschnitte haben auf den spielerischen Gehalt glücklicherweise keinen Einfluss; Spaß macht die temporeiche Actionposse dennoch. Die Fähigkeiten von Nick sind hervorragend implementiert und ermöglichen viel Abwechslung. Es bleibt dem Spieler überlassen, ob er sich mit schnöder Waffengewalt durchschlägt, Gegner per Telekinese von einer Wand zur anderen schleudert oder Nicks Geist in den Körper eines feindlichen Soldaten eindringen lässt und mit dessen Hilfe die gegnerischen Reihen dezimiert. Das so ge-

INFO DIE DEUTSCHE VERSION

Kein Blut, trotzdem gut!

Ging die US-Version noch als Splatter-Fest durch, bietet die deutsche Fassung noch nicht einmal blutende Nasen nach Klopereien.

Kein Grund, den Kopf in den Sand zu stecken, denn spielerisch überzeugt *Psi-Ops* noch immer. Neben den herausgeschnittenen Blutfontänen wurden weitere Veränderungen vorgenommen. So darf man wahlweise auch deutsche Sprecher zu Wort kommen lassen, alzu motivierte Darsteller konnte man aber offenbar nicht finden. Immerhin wird Nick von der deutschen Synchronstimme Val Kilmers vertont. Ob das jetzt ein Grund zur Freude ist, sei jedem selbst überlassen – Tatsache ist, dass man seine Konsole am besten auf Englisch stellt und wesentlich stimmigeren englischen Sprechern lauscht. Ein 60-Hz-Modus ist vorhanden und das Spiel ist sehr gut angepasst.



IGITT In der US-Version verlieren Gegner schon mal den Kopf.



DELIKAT Die Zwischensequenzen der US-Fassung sind schonungslos.



BLUTIG Auch Bosskämpfe geizen nicht mit zerplatzenden Körpern.

nannte Remote Viewing ermöglicht es gar, seinen Körper zu verlassen und unsichtbare Räumlichkeiten zu inspizieren oder Informationen zu beschaffen. Dabei sollte neben der Anzeige für Lebensenergie allerdings auch immer der Balken des Psi-Energie-Vorrats im Auge behalten werden. Jede übersinnliche Aktion kostet Kraft, die anschließend wieder aufgeladen werden muss. Dazu sammelt man Power-ups ein und saugt erledigten oder besser noch tafrischen Feinden das Hirn leer. Einfallsreichtum erfordert dagegen die gelegentlichen Bosskämpfe, in denen es audiovisuell so richtig zur Sache geht und der Puls rast. Nur mit dem geschickten Einsatz der übersinnlichen Fähigkeiten kann man die teilweise bildschirmfüllenden Fieslinge ausschalten. Zwar sind diese Auseinandersetzungen nie über-

Fortsetzung auf S. 82



SPASSIG Wer Gegner in explosive Fässer schmeißt, genießt waghalsige Flugeinlagen.



HEISSE BRAUT Die ostdeutsche Martena Kessler (!) ist Pyrokinese-Expertin.



BRUTZEL Jedem Gegner wird Psi-Energie abgezapft.



PSYCHEDELISCH Per Aura-View darf man sich in einer Zwischendimension umsehen.

lisierung an einer Topsecret-Operation in Sibirien teilgenommen, die verbotenen Experimenten zur Paranormalität Einhalt gebieten sollte. Dummerweise wurde er in der eisigen Tundra selbst zum Versuchskaninchen und endete als von der Regierung in Quarantäne gestellter Psi-Mutant. Nur nach und nach wird mithilfe von Flashback-Episoden das Mysterium rund um John Vattic gelüftet, wobei der Spieler dank der dichten Erzählweise immer auf das nächste Kapitel gespannt ist.

GEIST ÜBER MATERIE

Der eigentliche Dreh- und Angelpunkt des Spiels sind die fünf unterschiedlichen Psi-Kräfte, die *Second Sight* positiv aus der Menge der Genrekollegen hervorheben. So verfügt man neben einem stattlichen Waffenarsenal auch über alternative Angriffsmethoden wie zum Beispiel den Psi-Angriff, der Gegner mittels einer energiereichen Schockwelle ausschaltet. Ferner gibt es die paranormale Heilfunktion, die aber lediglich die sonst üblichen Medikits ersetzt. Interessant wird wird das spielerische Vorgehen besonders durch den Einsatz der Psi-Kräfte „Telekinese“, „Verwirrung“ und „Projektion“, da man mit diesen nicht nur feindlich gesinnte Charaktere ausschaltet, sondern auch diverse Rätsel löst.



So kann man mit „Telekinese“ Gegenstände bewegen, die dann dem Gegner gegen den Schädel gehauen werden können, unerreichbar scheinende Schalter betätigen oder stillgelegte Generatoren wieder in Funktion setzen. Mittels „Verwirrung“ schleicht man sich an einer Überzahl von Gegnern vorbei, sobald man an akutem Munitionsmangel leidet. Außerdem kann man Charaktere davon überzeugen, einem zu folgen oder bei bestimmten

Dingen zu helfen. „Projektion“ schließlich erlaubt es dem Spieler, seinen Körper zu verlassen und eine Art geisterhaftes Alter Ego zu projizieren, um so etwa Laserbarrieren zu überwinden oder damit in die Haut eines Feindes zu schlüpfen und diesen dann aktiv zu kontrollieren. Löblich ist zudem die Erweiterbarkeit dieser übersinnlichen Fähigkeiten: So bekommt man im Laufe des Spiels eine wesentlich stärkere Schockwelle zur Verfügung als zu Beginn

oder man kann per Telekinese sogar Menschen durch die Luft wirbeln. Beim Einsatz dieser Kräfte muss aber immer auf die Psi-Energie-Anzeige geachtet werden. Denn sobald diese zu Neige geht, erleidet John Vattic einen Art Schock, der sich in einem grellen Lichteffect mit anschließendem Schwarz-Weiß-Geflimmer äußert.

VERSCHENKTES POTENZIAL

Second Sight will einfach zu viel auf einmal bieten. Der Versuch, ein Action-Adventure mit genialer Atmosphäre, einen Taktik-Shooter mit diversen Einsatzzielen und die innovativen Psi-Kräfte unter einen Hut zu bringen, bewirkt, dass man nie so recht weiß, was man da eigentlich gerade spielt. Die Rätsel sind unspektakulär und gehen nicht über „Finde Schlüssel A, der zu Tür B passt“-Niveau hinaus. Die Shooter-Einlagen in den Flashbacks wirken unausgegoren und nur aufgesetzt taktisch. Ähnliches gilt für die Psi-Kräfte. Hier würde Potenzial verschenkt und eine stärkere Einbindung in den Spielverlauf wäre wünschenswert gewesen. Die zwei wählbaren Kameraperspektiven überzeugen beide nicht: Die eine ist fest und somit meist unübersichtlich, die andere frei beweglich, schwenkt aber dennoch wie von Geisterhand hin und her, obwohl man als Spieler keinen Finger ge-



Fortsetzung auf S. 83



DEAL IST DEAL „Ich hab dir meine Bälle gezeigt, jetzt will ich deine sehen!“



NAHKAMPF Nick weiß sich auch mit seinen Fäusten zu wehren.

trieben schwer, erfordern aber zumindest ein wenig Grips und nicht nur einen schnellen Finger am Abzug.

SCHÖNHEITSFEHLER

Ganz perfekt ist das Spiel dennoch nicht. Während die technische Umsetzung solide gelungen ist, hapert es an einigen Details. So ist die jederzeit aufrufbare Karte in der Praxis nur selten eine Hilfe und häufig irrt man etwas ratlos durch die insgesamt recht ähnlichen Umgebungen, weil die Missionsbeschreibung wieder mal recht vage war. Dadurch wird das

Spiel künstlich in die Länge gezogen und der zweite Durchlauf dauert dann auch prompt nur noch fünf bis acht Stunden. Entwickler Midway ist bemüht, die langfristige Produktqualität zu erhöhen, und *Psi-Ops* verdient sich die Auszeichnung Geheimtipp redlich. Dennoch wäre am Ende mehr drin gewesen und in der zweiten Hälfte geht dem Titel etwas die Puste aus. Immerhin gibt's ein spannendes und toll inszeniertes Finale, viele freischaltbare Extras und sogar einige unterhaltsame zusätzliche Spielmodi.

MAIK BÜTEFÜR



SCHIESSEREI Zu Anfang des Spiels ist Nick noch auf herkömmliche Waffen angewiesen.

DETAILCHECK **PSI-OPS VS. SECOND SIGHT**

MEIN FAZIT **SEHR GUT**



Maik Bütelfür

will die Fortsetzung!

Jetzt hab ich *Psi-Ops* bereits zum dritten Mal durchgespielt und es macht tatsächlich immer noch Spaß. Und das, obwohl die deutsche Version kein Blut mehr beinhaltet und nicht gerade überragend vertont wurde. Die Steuerung ist nach wie vor sehr gut und es macht einfach diebschen Spaß, die Gegner herumzuschubsen. Beim erneuten Spielen stören Dinge wie die schlechte Karte nicht mehr, die langweiligen Abschnitte sind dagegen immer noch nicht aufregender zu spielen. Es bleibt dabei: *Psi-Ops* ist originell, solide inszeniert und durchaus spaßig. Leider ist das Spiel insgesamt etwas zu kurz und wirkt in der zweiten Hälfte etwas lustlos inszeniert. Der enttäuschende Abspann ist nur aufgrund der Tatsache verzeihlich, dass ein Nachfolger offenbar schon beschlossene Sache ist.

To Psi or not



PSI-OPS

GAMEPLAY

★★★★★

Trotz leichter Durchhänger sind die Levels gut durchdacht und gut auf die Steuerung abgestimmt. Lediglich die Karte ist mies. **Zugänglichkeit:** Neue Fähigkeiten werden im Training lang und breit erklärt.

Klettern: Nick kann zwar springen, richtige Kletterkapaden gibt es nicht. **Kämpfen:** Dank der Psi-Kräfte rücken Ballereien in den Hintergrund und Auseinandersetzungen erfordern Einfallsreichtum.

Rätsel: Die vagen Missionsbeschreibungen und die schlechte Karte sorgen für Grübeln, echte Rätsel sind eher selten. **Spezialfähigkeiten:** Sechs verschiedene Psi-Kräfte sorgen für viel Abwechslung. **Bosskämpfe:** Fünf Bosse erfordern gute Reaktionen und etwas Grips. Besonders der Kampf gegen Barret und die finale Auseinandersetzung sind phänomenal inszeniert!

UMFANG UND MOTIVATION

★★★★★

Je nach Spielweise sollten Sie schon 12 bis 15 Stunden einplanen.

Abwechslung: Die Fähigkeiten sind variantenreich, die Levels weniger. Forschungsanlagen und Bürogebäude sind die vorrangigen Jagdgründe für Nick.

Story: Wer ein Fable für trashige B-Filme mitbringt, wird bestens unterhalten. **Speichermanagement:** An jedem der ausreichend vorhandenen Checkpoints kann gespeichert werden.

Schwierigkeitsgrad: Vier Stufen sind anwählbar, auf Normal ist das Spiel stellenweise fordernd, aber fair.

Wiederspielwert: Reichlich Bonusmaterial kann freigespielt werden. Sogar ein Kooperativ-Modus wurde integriert, bei dem zwei Spieler Nick zusammen steuern. Net-Te Idee, macht aber keinen Spaß.

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Psi-Ops lässt keine Krimladen nach unten klappen, sieht aber sauber und solide aus. Animationen und Effekte sind ansehnlich.

60-Hz-Modus: Ja. **Darstellung:** Nur bei größerem Gegnernaum kommt die Grafik ins Stottern. **Soundeffekte:** Der Surround-Sound ist fett und die Sprachausgabe ist solide.

Musik: Der Titelsong ist cool, innerhalb des Spiels bleibt die Musik blass. Lediglich in den Bosskämpfen steigt die Stimmung.

TEST **PSI-OPS**

Hersteller: Midway
Entwickler: Midway
Genre: Action-Adventure
Sprache: Englisch
Video: 4:3
Audio: Dolby Surround
Umfang: Ca. 12 Stunden
Internet: www.psiopsgame.com

Spieler: 1
Termin: 10. September
USK-Freigabe: Preis:
Keine Freigabe: Ca. € 60,-

- Originelles Spielkonzept
- Coole Bosskämpfe
- Sehr gute Steuerung
- Schlechte Kartenfunktion

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Telekinese	R1: Waffe abfeuern	☐ Nahkampf
L2: Pyrokinese	R2: Mind Drain	☐ Ziehhilfe
Start: Pause	X Springen/Aktion	O Ducken
Select: Inventar	D Drücken	
Steuerkreuz: Waffe/Psi-Kräfte	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Umschalten/Zoomen

„Drei Konfigurationen sind möglich, alle machen Sinn. Beide Achsen können invertiert werden.“

STEUERUNG 86 %
GRAFIK 83% **SOUND** 80% **MULTI** - **GESAMT** 84%
INZELSPIELER

„Psi-Ops ist originell und super spielbar – einige Detailmacken verhindern allerdings den Hit.“



GESAMTWERTUNG

★★★★★

to Psi?



SECOND SIGHT

GAMEPLAY

★★★★

Die interessanten Psi-Kräfte und die packende Story lassen *Second Sight* in der oberen Genreliga mitspielen.

Zugänglichkeit: Die sinnvolle Steuerung und gute Tutorials erleichtern den Einstieg.

Klartext: Außerst selten und zudem meistens überflüssig.

Kämpfen: Ein abwechslungsreiches Waffenarsenal und die Psi-Kräfte lassen Kämpfe nicht langweilig werden.

Rätsel: Das Niveau der Rätsel bewegt sich meist zwischen leicht und sehr leicht. Hier wäre mehr drin gewesen.

Spezialfähigkeiten: Fünf unterschiedliche Psi-Kräfte, die zudem erweiterbar sind.

Bosskämpfe: Nicht vorhanden.

UMFANG UND MOTIVATION ★★★★★

Bis zur finalen Auflösung spielt man sich ca. 15 Stunden lang durch 14 Kapitel.

Abwechslung: Zwei unterschiedliche Zeitebenen, packende Storywendungen und die Psi-Kräfte sorgen für genug Abwechslung. Nur die Settings sind recht eintönig.

Story: Die Geschichte fesselt bis zum Schluss und ist packend inszeniert.

Speichermanagement: Gespeichert wird nach jedem Kapitel und an diversen, willkürlich gesetzten Checkpoints im Level.

Schwierigkeitsgrad: Zwei Stufen stehen zur Auswahl. Auf Normal kommen auch Anfänger gut durch. Schwierig ist fordernd.

Wiederspielwert: Da Boni oder Geheimnisse gänzlich fehlen, wird man *Second Sight* wohl kein zweites Mal durchzocken. Lediglich in den Levels versteckte Computerspiele motivieren zur Suche.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die Psi-Kräfte sind effektiv in Szene gesetzt, der Rest wirkt eher wie von gestern. Sound und Geräuschkulisse sind top!

60-Hz-Modus: Ja.

Darstellung: Da die PS2 nicht überfordert wird, gibt es auch keine Ruckler.

Soundeffekte: Atmosphärische Effekte tragen zum Gänsehautgefühl gehörig bei.

Musik: Überdurchschnittlich gute Kompositionen verstärken in spannenden Momenten die Atmosphäre.



Von Hand nach

GESAMTBEWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Malik
Bütefür

steht mehr auf Action.

Leider raucht *Second Sight* knapp am Prädikat „Hit“ vorbei. Hätten Free Radical nur etwas mehr Zeit für das Leveldesign und die Grafik aufgewendet, würde man nun vielleicht vor dem Action-Adventure-Knaller des Jahres sitzen, der alle anderen Genrevertreter in den Schatten stellt. So trüben aber innovationslose Schleichpassagen und die nicht mehr zeitgemäße Grafik das Spielerlebnis. Atmosphärisch hingegen ist *Second Sight* nur schwer zu toppen und macht den Weg bis zur Auflösung zum nervenaufreibenden Psychotrip der letzten Zeit. Auch die Psi-Fähigkeiten wurden ordentlich ins Spiel eingebaut, auch wenn die Konkurrenz hier klar die Nase vorn hat. Wer keine Bombast-Grafik braucht und inhaltlichen Anspruch sucht, der sollte sich *Second Sight* unbedingt genauer anschauen!

TEST SECOND SIGHT

Hersteller: **Codemasters**
Entwickler: **Free Radical Design**
Genre: **Action-Adventure**
Sprache: **Deutsch**
Video: **4:3**
Audio: **Stereo**
Umfang: **14 Kapitel**
Internet: **www.codemasters.de**

Spieler: **1** Termin: **27. August**
US-Freigabe: **Preis:**
Ab **16 Jahren** Ca. **€ 60,-**

- Fesselnde Story
- Abwechslungsreiche Psi-Kräfte
- Altbakene Grafik
- Öde Rätsel

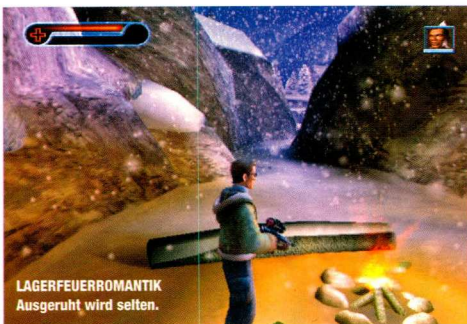
CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Nicht belegt R1: Anheben
L2: Zielen/anvisieren R2: Feuer/entfesseln
Start: Menü Δ: Kartenspektakel
Select: Nicht belegt X: Aktion
O: Schlagen
Steuerkreuz: Psi-Kräfte/Waffen Analogstick L: Bewegungen
Analogstick R: Kamera bewegen
„Trotz eines voll belegten Pads wirkt die Steuerung durchdacht und übersichtlich.“

STEUERUNG
85 %

GRAFIK SOUND MULTI
70 % 82 % - 80 %

„Innovatives Action-Adventure der TimeSplitters-Macher mit lahmmer Optik und öden Rätseln.“



LAGERFEUERROMANTIK
Ausgeruht wird selten.

rührt hat. Das Speichern ist bis auf einige willkürlich verteilte Checkpoints prinzipiell erst nach Abschluss eines Levels möglich, was den Frustrationsfaktor etwas höher setzt. Das wird aber durch die Möglichkeit, zwischen einem normalen und einem hohen Schwierigkeitsgrad wählen zu dürfen, wieder ausgeglichen. Der Grafikstil wirkt teilweise wie aus seligen PSone-Zeiten, da manche Umgebungen sehr texturarm umgesetzt worden sind. Vom lieblos gestalteten Menü will man eigentlich gar nicht mehr sprechen. Im Gegensatz zu all den Kritikpunkten macht dem Spiel aber sowohl atmosphärisch als auch storytechnisch so schnell kei-

ner was vor: Wenn John Vattic zu der stimmungsvollen Musik- und Geräuschkulisse durch die bedrückenden Settings schleicht und nach seinem Schicksal forscht, läuft einem so mancher eisiger Schauer über den Rücken. Zudem geht die Steuerung spielerisch von der Hand, da die Tastenbelegung wirklich durchdacht aufgebaut ist. Folglich steht einem trotz der evidenten Mankos dennoch eines der spannendsten und fesselndsten Action-Adventures ins Haus und man wird sich des Öfteren bei dem Versuch erapen, seine Kaffeetasse per Telekinese zum Schreibtisch zu befördern!

ROBERT LÉVAL

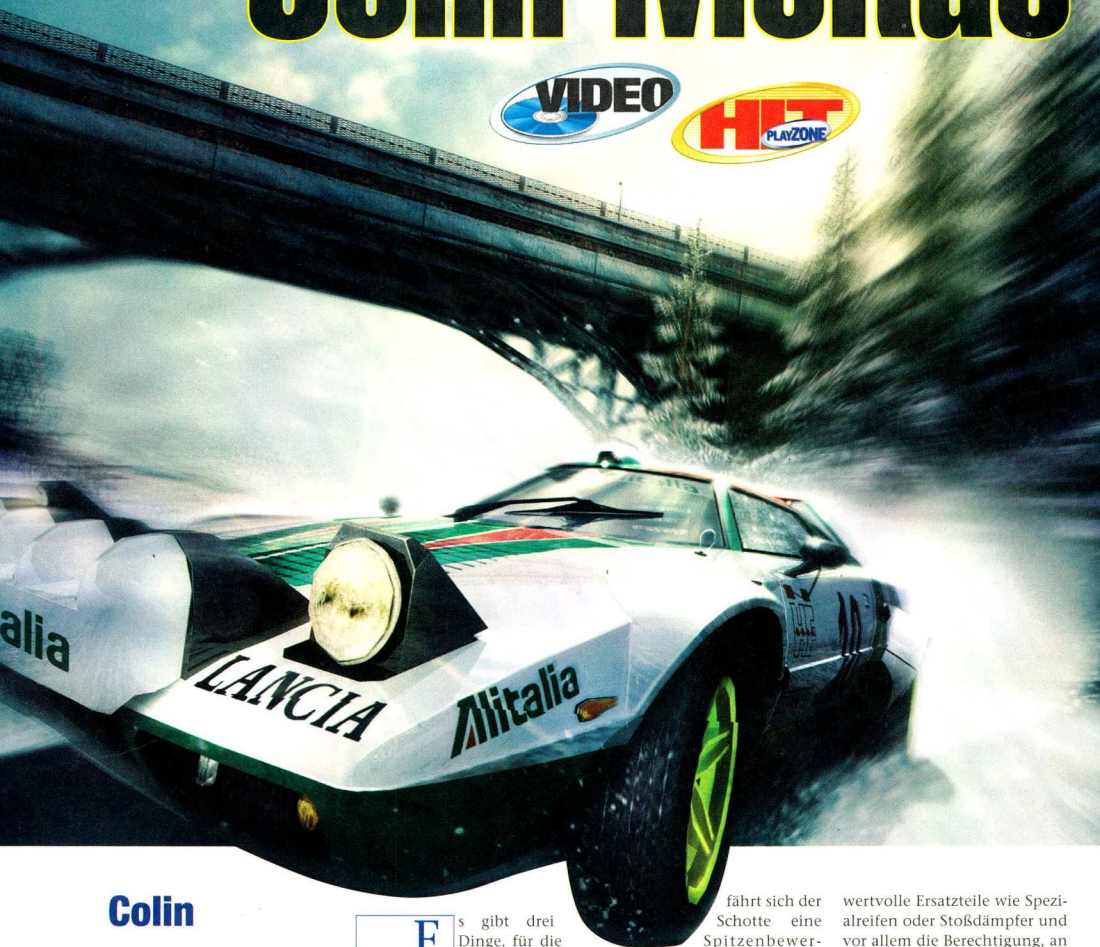


SCHARF Hier sieht man schon wesentlich mehr.

RETRO Sogar zum Zocken hat Vattic Zeit!

Spezialautomaten verlassen Feuerkopf drücken

Colin McRae



Colin McRae, die Fünfte:
Behält der Rallye-König im Jahre 2004 seine Krone?

Es gibt drei Dinge, für die Schottland in unseren Breitengraden hauptsächlich bekannt ist. Das ist zum einen der kopfschmerzfördernde Whiskey, zum anderen sind es komische Jungs, die zu jeder Jahreszeit in Röcken herumlaufen, und zu guter Letzt natürlich das Rallye-Ass Colin McRae (siehe Infokasten). Er steht seit mittlerweile fünf Jahren Pate für das schlammige Rennspektakel, dessen vierter Teil vergangenes Jahr in der PLAYZONE satte 88 % Wertung einheimen konnte. Und auch dieses Jahr

fährt sich der Schotte eine Spitzenbewerterung nach Hause.

KARRIEREGEIL

Schon bei der Übersicht der Spielmodi fällt dem Colin-Kenner die erste Neuerung auf: Codemasters hat einen Karriere-Modus integriert, in welchem man sich vom kleinen Licht im weltweiten Rennzirkus zum ultimativen Offroad-champion mausern kann. Angefangen in kleinen Club-Ligen, erspielen sich hier erfolgreiche Fahrer bis zu 32 Wagen (unter anderem den kultigen Ford Escort MK1),

wertvolle Ersatzteile wie Spezialreifen oder Stoßdämpfer und vor allem die Berechtigung, an anspruchsvolleren Wettbewerben teilzunehmen. Die insgesamt 23 Turniere ziehen vom Schwierigkeitsgrad her langsam, aber bestimmt an und können sehr lange an den Bildschirm fesseln. Will man in die Haut des Meisters McRae selbst schlüpfen, empfiehlt sich der bekannte Meisterschaftsmodus, in welchem man eine internationale Rallye durch Staaten wie Spanien, USA, Japan, Schweden und seit neuestem auch Deutschland fährt. Die einzelnen Länder sind jeweils in bis zu neun Leistungsprü-

Rally 2005

HINAUS Nicht den Boden unter den Reifen verlieren.



EDEL Die Fahrzeuge sehen superklasse aus!



DRECKIG Hoffentlich kommt bald eine Waschanlage.



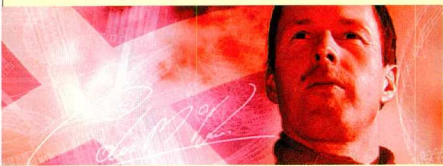
fungen unterteilt, die nach einmaligem Durchfahren auch in den anderen Spielmodi frei wählbar sind.

ELEFANT IM RALLYE-PORZELLANLADEN

Abgesehen von der wie immer exzellenten Steuerbarkeit der PS-Boliden ist ein Aushängeschild von Colin McRae Rally das realistische Schadensmodell. Auch hier haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet und es ist nun bei jeder noch so kleinen Kollision sofort eine Kotflügeldelle, ein eiernder Reifen oder ein verbeulter Kofferraum zu erkennen. Diese Schäden wirken sich äußerst realistisch auf das Fahrverhalten aus: Demolierte Achsen verziehen die Spur, beschädigte Kühler lassen den Motor überhitzen und ein geplatzter Reifen kann sogar das Aus der Rallye bedeuten. Mittlerweile ist das Schadensmodell so gut programmiert, dass man sich manchmal dabei ertappt, einfach so zum Spaß mit Vollgas gegen einen Baum zu brettern, nur um zu sehen, wie die Motorhaube wegliegt. Zum Glück hat man wie gehabt die Möglichkeit, zwischen den Rallyetagen seine geschrottete Mühle auf Kosten von wertvoller Rennzeit reparieren zu lassen. Ist man am Ende einer Saison des Alleine-Fahrens über-

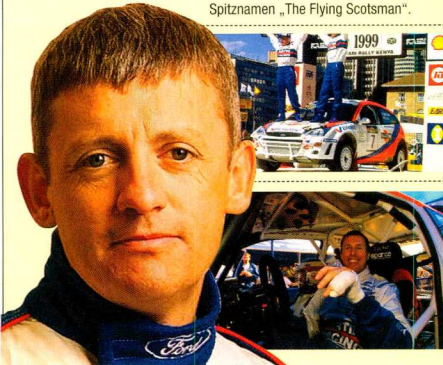
INFO EINE KLEINE BIOGRAFIE

Ein Schotte erobert die Welt



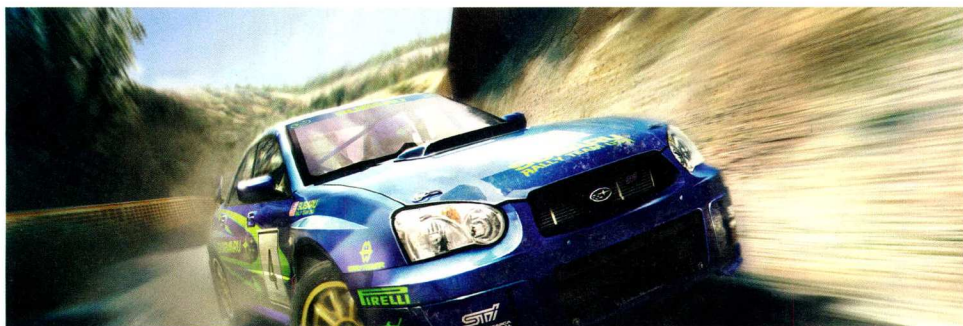
Geboren wurde Colin McRae im Jahre 1968 in Schottland. Sein Rallye-WM-Debüt legte er im zarten Alter von 19 ab und von da an ging es mit seiner Karriere steil bergauf. 1995 wurde er als Fahrer für das Subaru-Prodrive-Team der jüngste Rallye-Weltmeister aller Zeiten. In seiner gesamten Laufbahn gewann er 25 Läufe der World Rally Championships. Aufgrund seines aggressiven Fahrstils kam er zu seinem Spitznamen „The Flying Scotsman“.

Wer ist eigentlich dieser Colin McRae, dessen Namen nun schon zum fünften Mal einem Rallyespiel den Titel gibt? Lesen Sie hier eine kleine Biografie des sympathischen Rennfahrers, der von seinen Fans „Der Fliegende Schotte“ genannt wird.



Der berühmteste Kopilot von Colin McRae ist der Waliser Nicky Cris. Er gilt als der zweit erfolgreichste Kopilot aller Zeiten und hat mehr als 21 Siege in Weltmeisterschaften errungen. Seit 1997 fährt er an der Seite von Colin McRae.

Dass Rallyes zu den gefährlichsten Motorsportarten gehören, ist allgemein bekannt. Auch Colin McRae zog sich in seiner Laufbahn mehrere Verletzungen zu. Zum Abschluss ein Bild von seiner wohl leichtesten Blessur.



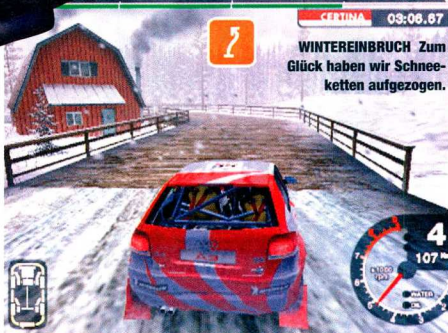
drüssig, versucht man sich mit Gleichgesinnten entweder an einem Zweispieler-Splitscreen-Match, einer Multiplayer-Rallye, in welcher nacheinander gefahren wird, oder man zockt mittels der neuen Internetoption mit bis zu acht Rasern im Netz um Bestzeiten – allerdings war der Online-Modus zum Testzeitpunkt leider noch nicht spielbar.

OPTISCHER LECKERBISSEN

Auch die optische Darstellung kann wieder überzeugen. Die Framerate ist hoch, die Darstellung ruckelfrei und die Landschaften sind abwechslungsreich und schön anzusehen. Nette Details wie das Herunterrieseln von Blättern, wenn man gegen einen Baum düst, oder

ein Benommeneffekt bei heftigen Crashes lockern das Spielgeschehen positiv auf. Zwar sehen ein paar Texturen der Randbebauung etwas detailarm aus; dies fällt aber im Gesamtbild nicht sonderlich ins Gewicht. Die Geräuschkulisse ist gelungen; die Klänge von jaulenden Motoren und kleinen Auspuffexplosionen kommen sehr realistisch aus den Lautsprechern. Alles in allem ist der diesjährige *Colin* ein gelungenes Update, das Fans von anspruchsvollen Rallyespielen vollauf zufrieden stellen wird. Ich persönlich werde nicht ruhen, bis auch das letzte Auto freigespielt ist.

WINFRIED RUDROF



DETAIL-CHECK COLIN MCRAE RALLY 2005

Colin McRae gegen Richard Burns

Im Rallye-Simulationsbereich ist *Colin McRae Rally 2005* Spitzenklasse. Der Vorgänger bleibt im Vergleich etwas zurück. Der Dritte im Bunde, *Richard Burns Rally*, belegt das dritte Treppchen auf dem Siegerpodest.



COLIN MCRAE RALLY 2005

UMFANG ★★★★★
Strecken: 76 Wertungsprüfungen.
Fahrzeuge: 36
Spielmodi: Time-Challenges, Meisterschafts-/Karriere-Modus, Multiplayer-Challenges (auch online) für bis zu 8 Spieler. Spitscreen-Matches für zwei Spieler.
Schwierigkeitsgrade: 3
Spielzeit: Will man alle Wagen, alle Strecken und alle Cups freispielen, vergehen Wochen!

GAMEPLAY

Steuerung: Wie immer eine sehr gute Mischung aus Simulation und Arcade. Die Fahrzeuge lassen sich perfekt steuern.
Driftverhalten: Drifts gehen leicht von der Hand. Eine neue Extremfunktion lässt einen auch mit Höchstgeschwindigkeit durch die Kurven preschen.
Schadensmodell: Der totale Hammer! Jeder noch so kleine Kratzer ist sofort erkennbar. Abhängende Stoßstangen, herumfliegende Motorhauben und gesplittete Heckscheiben erhöhen den Funfaktor!

TECHNIK

Grafik: Stabile Framerate, wunderschöne Landschaften und gelungene Lichteffekte; witzige Details wie ein Benzinmelasseffekt.
Sound: Die Motorengeräusche sind äußerst realistisch eingefangen. Auch Details wie kleine Explosionen des Auspuffs oder das Knarzen des Schnees auf den Winterreifen hören sich an wie in echt.
Kamera: Zwei Perspektiven von hinten, eine aus der Sicht des Fahrers, eine über der Motorhaube und eine Ego-Perspektive.



COLIN MCRAE RALLY 4

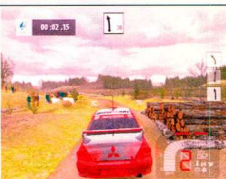
UMFANG ★★★★★
Strecken: 48 Wertungsprüfungen.
Fahrzeuge: 20+
Spielmodi: Championship-Modus, Experten-Modus, einzelne Wertungsprüfungen, selbst erstellte Rallies, Multiplayer-Matches im Spitscreen-Modus.
Schwierigkeitsgrade: 3
Spielzeit: Es gibt unzählige Wertungsprüfungen und einige Wagen freizuspüren.

GAMEPLAY

Steuerung: Hervorragende Spielbarkeit. Nach etwas Übung hat man die Wagen total unter Kontrolle und fährt wie ein Weltmeister.
Driftverhalten: Exzellent zu steuern. Kurz auf die Handbremse gedrückt und der Wagen driftet auch durch die längsten Kurven. Damit machen auch enge Kurven einen Heidenspaß.
Schadensmodell: Äußerst detailliert. Angehängene Achsen, verdellte Kotflügel und lockere Türen sehen einfach nur fantastisch aus. Natürlich wirken sich Schäden auf das Fahrverhalten aus.

TECHNIK

Grafik: Absolut flüssig, malerische und vor allem abwechslungsreiche Strecken, sehr gute Wettereffekte und schöne Lichteffekte.
Sound: Wie im Rallyesport üblich hört man viel Motor und wenig anderes. Lauscht man dem Spiel jedoch aufmerksam, hört man die Geräusche der Reifen auf den verschiedenen Untergründen. Exzellent!
Kamera: Eine Perspektive von hinten, eine aus der Sicht des Fahrers und eine Ego-Perspektive. Eine gute Auswahl.



RICHARD BURNS RALLY

UMFANG ★★★★★
Strecken: 36
Fahrzeuge: 8
Spielmodi: Fahrschule, Einzel-Rallies, RBR-Challenge, eine komplette Rallye-Saison, Multiplayer-Challenges für bis zu 4 Spieler; leider kein Spitscreen-Match.
Schwierigkeitsgrade: 3
Spielzeit: Aufgrund des haptischen Schwierigkeitsgrades sitzt man lange vor diesem Spiel!

GAMEPLAY

Steuerung: Totaler Realismus. Die Wagen sind fast zu empfindlich; sogar das Geradeausfahren ist anstrengend.
Driftverhalten: Ultrarealistisch, fast schon zu realistisch, um noch Spaß zu machen. Das Driften ist hier eine sehr große Herausforderung und strengt richtig an.
Schadensmodell: Guter Durchschnitt. Zwar sind nach deftigen Crashes Dellen und Kratzer zu erkennen, an den Detailgrad und die Physik von *Colin* kommt *Richard Burns* aber bei weitem nicht heran.

TECHNIK

Grafik: Umgebungsgrafik ist detailliert und tendiert gegen durchschnittlich; Fahrgefühl bei hohen Geschwindigkeiten extrem träge.
Sound: Das Motorengeräusch ist gut eingefangen und vermittelt die Geräuschkulisse eines Rallyewagens gekonnt. Auch die Kollisionseffekte (wenn man z. B. gegen einen Baum donnert) sind okay.
Kamera: Eine Perspektive von hinten, eine aus der Sicht des Fahrers und eine Ego. Nur die hintere Perspektive ist empfehlenswert.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Winfried
Rudrof

braucht sogar im
Bus einen Beifahrer.

Und er hat es wieder geschafft: Auch der neueste Teil der *Colin McRae*-Reihe hat mich tagelang vor den Bildschirm gebannt. Die neuen Strecken durch Deutschland können mit Details wie urigen Dörfern und Jägerhochsitzen punkten, das Schadensmodell der Fahrzeuge ist besser denn je und der Karriere-Modus ist ein richtiger Motivationsgarant. Dies alles in Verbindung mit der perfekten Spielbarkeit lässt nur ein Fazit zu: *Colin McRae Rally 2005* ist ein Rallyespiel der Spitzenklasse, das sich jeder Fan des Genres unbedingt zulegen sollte. Ärgerlich sind hier eigentlich nur einige unschöne Texturen, falls man mal mehr oder weniger freiwillig die Strecke verlässt – aber darüber kann man locker hinwegsehen!

TEST COLIN MCRAE RALLY 2005

Hersteller: Codemasters
 Entwickler: Codemasters
 Genre: Rennspiel
 Sprache: Deutsch
 Video: 4:3, 16:9
 Audio: Stereo, Pro Logic II
 Umfang: 76+ Strecken
 Internet: www.codemasters.de

Spieler: 1-8
 Termin: 24. Sept.
 USK-Freigabe: Ca. € 60,-
 Ohne Beschränkung

- Motivierender Karriere-Modus
- Hervorragende Spielbarkeit
- Perfektes Schadensmodell
- Randtexturen manchmal detailliert

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Gang runter	R1: Gang rauf	☐ Bremse
L2: Bremse	R2: Gas	☐ Extremlenkung
Start: Pause		☐ Gas
Select: Sicht ändern		☐ Handbremse
Steuerkreuz: Lenken	Analogstick L: Lenken	Analogstick R: Gas/Bremse

„Exzellente Steuerung, die absolute Kontrolle über den jeweiligen Wagen verleiht. Hervorragend!“

STEUERUNG
91%

BILDFEHLER

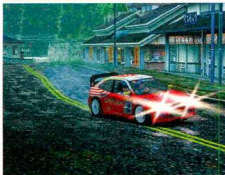
GRAFIK: 86% SOUND: 81% MULTI: 82%
89%

„Gewohnt erstklassiges Rennspiel mit überlagernder Spielbarkeit und einigen netten Neuerungen.“



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★



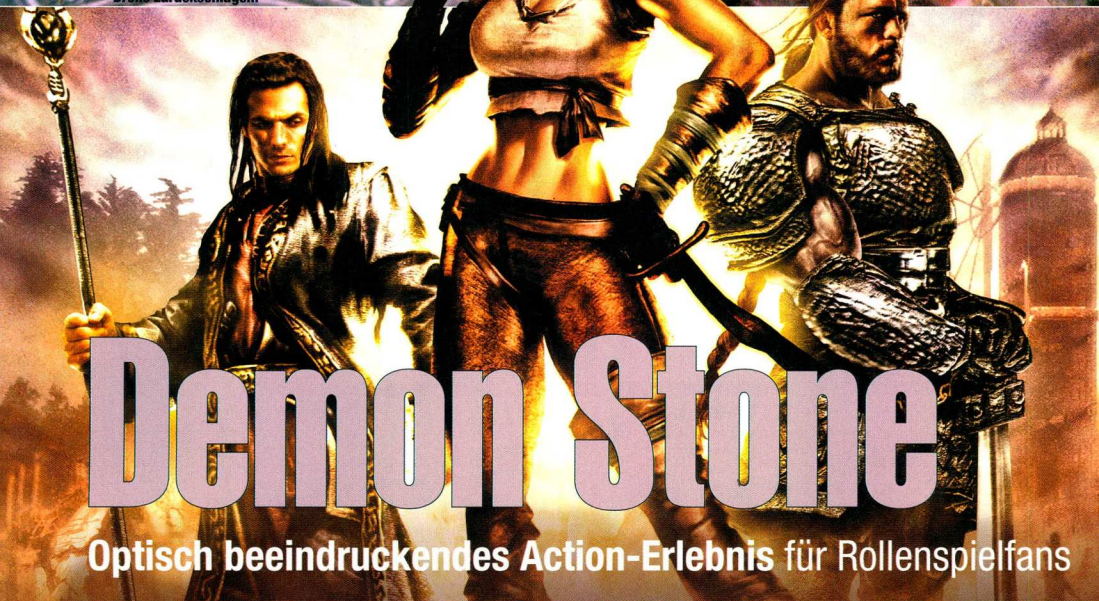
GESAMTWERTUNG

★★★★★



GEGEN DIE ZEIT Drizzt muss im Alleingang einen Vorstoß der Drolle zurückschlagen.

TÖDICHE SCHATTEN Die Diebin Zhai versteckt sich auf das lautlose Töten.



Optisch beeindruckendes Action-Erlebnis für Rollenspielfans



ZU VIERT Beim Kampf um Mithralhalle wird die Dreiergruppe vom Dungelelfen Drizzt Do'Urden unterstützt.

ICH HASSE SCHLANGEN! Rannek zeigt den Yan-Ti, was er alles draufhat.





NÜTZLICHE GABE Solange sich Zhai im Schatten aufhält, ist sie für den Feind unsichtbar.

Scheinbar zufällig geraten Krieger Rannek, Zauberer Illius und die Dunkelelfen und Diebin Zhai in eine gewaltige Schlacht zweier Monsterarmeen um ein Dorf voller hilfloser Minenarbeiter. Doch schon bald merken die drei Helden, dass ihr Zusammentreffen alles andere als zufällig war und sie von einer unbekannten Macht auf magische Weise zu diesem Ort gezogen wurden. Sie müssen mit ansehen, wie zwei äußerst mächtige, seit Ewigkeiten in einem Dämonenstein gefangene Bösewichter von den Monstern befreit werden. Selbstverständlich können die Helden nicht zulassen, dass das Reich Faerun dem Bösen in die Hände fällt, also verbünden sie sich im Kampf, das drohende Unheil aufzuhalten.

SPANNENDES D&D-ABENTEUER

Damit beginnt ein weiteres *Dungeons & Dragons*-Abenteuer, das Rollenspielfans in die „Vergessenen Reiche“ entführt. Fans wissen natürlich, dass dies dieselbe Welt ist, in der auch die beiden *Baldur's Gate: Dark Alliance*-Action-RPGs spielen. Damit hören die Gemeinsamkeiten aber auch schon auf, denn spielerisch orientiert sich *Demon Stone* ganz klar an *EAs Der Herr der Ringe: Die zwei Türme*, das ebenfalls von Entwickler Stormfront Studios stammt. Während man jedoch beim Tolkien-Abenteuer nur immer einen Helden steuern kann, hat man bei *Demon Stone* die Kontrolle über alle drei Helden. Die beiden, die man gerade nicht steuert, werden dabei von der KI über-

nommen, verhalten sich durchweg intelligent und kämpfen selbstständig. Im Normalfall besteht nicht die Gefahr, dass einer der KI-Gefährten von den stets zahlenmäßig stark überlegenen Feinden überrannt wird. Sollte die Situation dennoch einmal brenzlig werden, kann man jederzeit per Knopfdruck zum Betroffenen umschalten und ihn selbst steuern.

VIELSEITIGE HELDENTRUPPE

Jede der drei Spielfiguren verfügt über spezielle Fähigkeiten und Stärken, die man im Laufe des Spiels des Öfteren einsetzen muss, um weiterzukommen. Rannek ist der Rammbock der Truppe. Er ist nicht nur der stärkste Nahkämpfer des Dreier-Teams, er kann auch mithilfe von magischen Handschuhen alle möglichen Hindernisse aus dem Weg räumen. Illius ist der Magier und beste Fernkämpfer der Truppe. Sein Stab verschießt magische Projektile, mit denen man sogar weit entfernte Gegner ausschalten kann. Zhai, die Dunkelelfen, hingegen kann sich im Schatten verstecken und so Gegner praktisch unbemerkt aus dem Weg räumen. Sie ist auch die Einzige, die durch Sprünge höher gelegene Geheimareale zu erreichen vermag. Während einer typischen Mission ist es möglich, beliebig zwischen den dreien hin und her zu springen, um möglichst schnell und variabel auf die jeweilige Situation zu reagie-

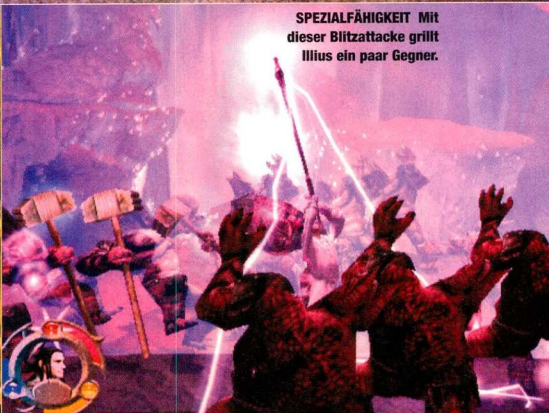
ren. Es gibt aber auch Abschnitte, die man mit einer bestimmten Spielfigur bestreiten muss. Vor allem Zhais Fähigkeit, mit den Schatten zu verschmelzen und so Gegner lautlos aus dem Weg zu räumen, kommt durchaus oft zum Einsatz.

DIE VERGEWALTIGUNG DER X-TASTE

Die zahlreichen Kämpfe laufen relativ simpel ab. Obwohl jeder Charakter über diverse Combos und Spezialattacken verfügt, reduziert sich das Gameplay ziemlich auf beständiges Drücken der X-Taste. Durch wiederholte Treffer füllt sich die Special-Leiste, was wiederum die Ausführung von mächtigen Spezialangriffen ermöglicht, mit denen man gleich mehrere Gegner zu Boden werfen kann. Zhai, Rannek und Illius führen natürlich unterschiedliche Attacken aus. Wartet man, bis die Special-Leisten von allen drei Helden gefüllt sind, kann man eine Super-Team-Attacke starten, die nicht selten das Schlachtfeld komplett von Feinden reinigt. Nach jedem der zehn Levels lassen sich errungene Erfahrungspunkte nicht nur dazu nutzen, die Fähigkeiten der Helden zu steigern, sondern auch um mit gefundenem Gold bessere Waffen und Rüstung oder coole Accessoires zu kaufen. Wofür man Geld ausgibt, liegt dabei völlig im Ermessen des Spielers. Die Spielfiguren und auch das Gameplay lassen sich so per-



LÄSTIGES HINDERNIS Bevor die Freunde ihren Weg fortsetzen können, muss die Eisbarriere im Hintergrund zerstört werden.



SPEZIALFÄHIGKEIT Mit dieser Blitzattacke grillt Illius ein paar Gegner.

sonalisieren und auf die jeweiligen Vorlieben anpassen. Wer jedoch keine Lust hat, ewig nach dem passenden Equipment zu suchen oder sich zu überlegen, welche Angriffscombo man zuerst kaufen sollte, kann die automatische Kaufoption nutzen. Sie wirkt sich nicht negativ auf die Charakterentwicklung aus und ist eine gute Alternative für Spieler, die nur Action ohne zusätzlichen RPG-Aspekt bevorzugen.

FEHLENDE

LANGZEITMOTIVATION

Technisch gesehen ist *Demon Stone* ein echtes Brett. Auf dem Schirm ist nicht nur unglaublich viel los, die Action läuft auch durchgehend flüssig ab. Darüber hinaus sind Charaktermodelle, Animationen und Effekte absolut erstklassig geworden. Gleiches gilt auch für die Präsentation, die sich selbst vor *DHdR: Die zwei Türme* keineswegs verstecken muss. Ein perfektes Spielerlebnis ist *Demon Stone* aber leider dennoch nicht. Zum einen ist die deutsche Sprachausgabe (gerade im Vergleich zur englischen, die sich auch auf der DVD befindet), derart schlecht, dass man sich

fragt, welcher unfähige Ork sie wohl verbrochen hat. Viel schlimmer wiegt jedoch, dass die Entwickler es verpasst haben, einen Anreiz einzubauen, *Demon*

Stone nach dem Durchspielen noch einmal aus dem Regal zu holen. Hat man nach relativ kurzen sechs bis acht Stunden die Endsequenz hinter sich, sorgen

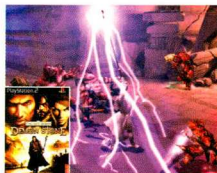
weder coole Extras noch freischaltbare Charaktere oder ein Mehrspieler-Modus für Langzeitmotivation.

WOLFGANG FISCHER

DETAIL-CHECK **DEMON STONE**

Vorteil Tolkien

Den Stormfront Studios ist es leider nicht gelungen, mit *Demon Stone* ihr eigenes, recht ähnliches *Herr der Ringe*-Spiel zu toppen. Warum – das verrät der folgende Detail-Check.



DEMON STONE

GAMEPLAY ★★★★★
Trotz vieler Combos und Spezialattacken einfach gehaltenes Action-Gemetzel, bei dem die RPG-Komponente eine wichtige Rolle spielt.
Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen.
Rücksetzpunkte: Ausreichende Anzahl, ziemlich gut gesetzt.

UMFANG

★★★★★
Ordentlich. Auf normalem Schwierigkeitsgrad brauchen selbst wenig geübte Spieler gerade mal 6 bis 8 Stunden, bevor die Endsequenz läuft.
Charaktere: 3, die man zur selben Zeit steuert. In einer Mission darf man mit einem bekannten D&D-Charakter in den Kampf ziehen (Drietz Du'Ulden).
Mehrspieler-Modus (offline): Nein
Online-Modus: Nein
Levels: 10
Wiederspielwert: Praktisch null. Wenn man die 10 Levels einmal durchhat, gibt es eigentlich keinen Grund, das Spiel auf einem höheren Schwierigkeitsgrad noch einmal zu spielen.

UMFANG

★★★★★
Gewaltige Massenkampfszenen und beeindruckende Optik machen dieses Action-Spektakel zum echten Hingucker, der sich vor Konkurrenztiteln nicht verstecken muss.
Kamera: Sehr gut. Bewegt sich stets zum Geschehen und sorgt für gute Übersicht.
Sprachausgabe: Unpassend und schwach. Glücklicherweise kann man das Spiel auch in der viel besseren englischen Version spielen.
Sound & Musik: Durchweg erstklassige Soundeffekte und passende Musik.



DHdR: DIE ZWEI TÜRME

GAMEPLAY ★★★★★
Sehr an die Handlung der ersten beiden *Herr der Ringe*-Filme angelehntes Action-Spektakel mit recht kleinem Rollenspieleranteil.
Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen.
Rücksetzpunkte: Angemessene Anzahl, nicht immer optimal gesetzt.

UMFANG

★★★★★
Ordentlich. Hier gilt etwa dasselbe wie für *Demon Stone*. Circa 5 bis 6 Stunden dürfen locker reichen, um das Spiel durchzuzocken.
Charaktere: 3 (+1 freischaltbarer). Gleichzeitig ist nur einer spielbar, wobei man aber praktisch jede Mission mit jedem Charakter bestreiten kann.
Mehrspieler-Modus (offline): Nein
Online-Modus: Nein
Levels: 16
Wiederspielwert: Okay. Wenn man das Spiel einmal beendet, kann durch das Durchspielen mit anderen Charakteren zusätzliches Bonusmaterial freigeschaltet werden.

UMFANG

★★★★★
Mit der fantastischen Filmbilanz im Rücken ist es den Entwicklern gelungen, ein atmosphärisch dichtes Abenteuer mit erstklassigen Effekten zu erschaffen.
Kamera: Die Kamera ist immer auf den Charakter fokussiert, den man gerade steuert.
Sprachausgabe: Sehr gut. Die Originalfilmsprecher sorgen für eine erstklassige, deutsche Synchronisation.
Sound & Musik: Bombastisch, da komplett aus dem Film.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT **SEHR GUT**



Wolfgang Fischer
hätte etwas mehr erwartet.

Demon Stone macht richtig Spaß – für etwa sieben kurze Stunden. Man ergötzt sich an der klasse Grafik und langweilt sich praktisch nie, solange die actionreichen Kämpfe andauern. Danach war ich unheimlich enttäuscht, dass die Entwickler scheinbar nicht daran gedacht haben, für Langzeitmotivation in irgendeiner Form zu sorgen. Auch das Fehlen eines Mehrspieler-Modus fällt dadurch erst so richtig ins Gewicht. Schade, hier wurde ganz klar Potenzial und die Chance auf einen Hit verschenkt.

TEST **DEMON STONE**

Hersteller: Atari
Entwickler: Stormfront Studios
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Dolby Pro Logic I
Umfang: Ca. 6-8 Stunden
Internet: www.atari.de

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

- ✓ Erstklassige Präsentation
- ✓ Kurzweiliges Gameplay
- ✗ Fehlende Langzeitmotivation
- ✗ Schlechte deutsche Synchro

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

L1: Zielfassung	R1: Umsch. de Grace	Verstecken
L2: Nah-Angriff	R2: Spezialfähigkeit	Superangriff
Start: (ohne Funktion)		Primäre Attacke
Select: (ohne Funktion)		Sekundäre Attacke
Steuerkreuz: Charakterswahl	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Item-Super-Angriff
Sehr gute, leicht zu erlernende Steuerung, die schnelles Umschalten zwischen den Charakteren erlaubt.		
STEUERUNG 86%		

GRAFIK 89% **SOUND** 86% **MULTI** —% **84%**

„Kurzweiliges Gemetzel, bei dem nur die fehlende Langzeitmotivation eine höhere Wertung verhindert.“



WIDERSTANDSFÄHIG Trolle muss man mit einer brennenden Waffe töten.



Die **GEFÄHRTEN** Illius, Zhai und Rannek gehören der Heldentruppe an.

Gaming with Style!

ANGEBOT JAHRESABO



Wenn Sie jetzt PLAYZONE abonnieren, können Sie unter diesen **coolen Gamer-Shirts** Ihr kostenloses Dankeschön wählen.

Sick City

Sie können von Verfolgungsjagden, Schießereien und heißen Frauen nicht genug bekommen? Jetzt auch zum Tragen auf belgiem T-Shirt mit braunen Bündchen – ganz im Stil der Seventies.

Consolero

Im königlichen Spanish-Style zeigt man doch gerne, dass der wahre Konsolen-Meister in einem steckt. Majestätisch und stilvoll mit gelbem Druck auf dezent olive-farbenem T-Shirt kann der Sommer losgehen!

PadMan

Sie wollen die Finger nicht von ihrem Control-Pad lassen? Mit diesem Shirt können Sie sich endlich ohne Entzugerscheinungen unter die Leute mischen. Extra sportlich und frisch aus sonnig gelbem Textil.

GamersWear®
Your E-Sport Outfitter!

Weitere Infos unter
www.GamersWear.com

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

Einfach und bequem
online abonnieren:

<http://abo.play-zone.de>

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote
von PLAYZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine

PLAYZONE

☐ **JA, ich möchte PLAYZONE abonnieren!**
(€ 55,20/12 Ausg.; Ausland: € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail (Für weitere Informationen)

Rechnungsadresse (falls abweichend von der Lieferanschrift):

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail (Für weitere Informationen)

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:

- ☐ T-Shirt „Sick City“ Gr. L (Art.-Nr. 002472)
- ☐ T-Shirt „Consolero“ Gr. L (Art.-Nr. 002473)
- ☐ T-Shirt „PadMan“ Gr. L (Art.-Nr. 002474)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

☒ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferung ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferung 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Gellertpott

PZ JA 04



Conflict: Vietnam

Die durch die Hölle gehen:
Die Conflict-Reihe **geht**
nach Vietnam!



Es ist dunkel. Es regnet in Strömen. Der Soldat

Hoss liegt mit seinem Sturmgewehr in einem Schlammloch und beobachtet jeden Millimeter in dem dichten Dschungel vor ihm. Auf einmal erspürt er die Umriss eines vietnamesischen Strohhuts. Langsam legt er an und lässt den Feind näher kommen. Plötzlich explodiert eine Granate dicht neben ihm; er hört Schreie und Schüsse. Panisch robbt er hinter einen Baum und schreit nach dem Sanitäter. Was sich anhört wie ein Auszug aus dem neuesten Rambo-Film ist in Wirklichkeit eine Sequenz aus dem

aktuellen Action/Taktik-Shooter *Conflict: Vietnam*.

DSCHUNGELFIEBER

Nach den zwei Irak-Ausflügen in *Conflict: Desert Storm* spielt der dritte Teil der *Conflict*-Serie dieses Mal zur Zeit des Vietnamkriegs. Sie steuern dabei einen Trupp von vier Leuten aus der Third-Person-Perspektive durch 14 Levels, die jeweils in mehrere Haupt- und Nebenmissionsziele unterteilt sind. Die Aufgaben sind sehr abwechslungsreich und so müssen Sie abgesehen von den obligatorischen Sniper-Einlagen diverse Hügel stürmen, verwundete Kameraden bergen oder Panzer außer

Gefecht setzen. Um die Missionen erfolgreich zu Ende zu bringen, ist es unbedingt vonnöten, taktisch vorzugehen, da blindes Ballern aufgrund des hohen Gegneraufkommens schnell zu einem frühen Bildschirmtod führt. Mittels einfacher Tastenkombinationen befehlen Sie ihren sehr intelligent agierenden Kollegen, bestimmte Ziele anzugreifen, Deckung zu nehmen oder die Stellung zu halten. Sind Ihnen die Mitstreiter zu langsam, können Sie jederzeit die Kontrolle über den jeweiligen Soldaten übernehmen, um die gewünschte Aktion selbst auszuführen. Dies empfiehlt sich vor allem beim Entschärfen der häufig auftauchenden Fallen, die bei unvorsichtigem Getrampel ausgelöst werden und die komplette Gruppe ausschalten können. Auf Knopfdruck robbt man an die Todesbringer heran und neutralisiert Sprengsätze, Fußfesseln und angespitzte Baumfallen.

BEFÖRDERUNG

Eine gravierende Neuerung im Vergleich zum Vorgänger ist abgesehen vom Szenario ein rollenspielerartiges Fähigkeitensystem. Je nachdem wie gut Sie einen Level abschließen, erhalten Sie Skill-Punkte, die Sie auf Fähigkeiten wie den Umgang mit den diversen Waffengattungen, das Entschärfen von Fallen oder die optimale Benutzung von Medipacks verteilen können. Auf diese Weise entwickeln sich die vier Soldaten nach und nach zu echten Spezialisten. Der Multiplayer-Bereich wird nur mit einem Zweispieler-Kooperativmodus bedient, was zwar Spaß macht, aber in der heutigen Zeit einfach zu wenig ist. Grafisch hat sich nicht wirklich viel getan; viele Texturen sehen etwas grob aus, durchlaufene Büsche bewegen sich kein bisschen und bei Massenschlachten geht die Framerate schon einmal in die Knie. Auch musikalisch kann *Conflict: Vietnam* nicht auf ganzer Linie überzeugen: Zwar untermalen ruhige, bedrohliche Klänge die Schleichsequenzen ganz gut, auf Dauer wird man allerdings mit fast schon zu heroischen Orchesterpassagen traktiert. Als erschreckend echt kann man die beklemmende Vietnamkrieg-Atmosphäre

bezeichnen: Regen prasselt auf die Bäume nieder, oft wadet man hüfttief durch Bäche und in dem dichten Buschwerk können überall Feinde oder Fallen lauern. Im Gesamteindruck ist *Conflict: Vietnam* Fans des Genres zu empfehlen, bleibt aber etwas hinter dem vor allem grafisch besseren Vorgänger zurück. Rühren, Soldat!

WINFRIED RUDROF

DETAIL-CHECK CONFLICT: VIETNAM

Wüste oder Dschungel?

Der dritte Teil der *Conflict*-Reihe *Conflict: Vietnam* liegt ein kleines Stückchen hinter dem zweiten Teil *Conflict: Desert Storm II*. Sehen Sie im Folgenden Detail-Check, warum das so ist.



CONFLICT: VIETNAM

STEUERUNG

★★★★★

Zugänglichkeit: Aufgrund eines guten Tutorial-Legs wird die Steuerung gut vermittelt und geht nach kurzer Zeit gut von der Hand.

Komplexität: Sehr hoch.

Sprachsteuerung: Nein.

TEAMASPEKT

★★★★★

Der sehr guten KI der Gegner muss das gesamte Team mit seinen individuellen Fähigkeiten eingesetzt werden, um zu überleben. Ähnlich wie beim Vorgänger empfiehlt sich ein, alleine vorzugehen und sich seinen Rücken durch die Kollegen decken zu lassen.

Maximale Teamgröße: 4

Künstliche Intelligenz: Sehr gut.

UMFANG

★★★★★

Sehr hoher Schwierigkeitsgrad, nichts für Anfänger. Mitunter etwas hektisch und unübersichtlich, im Großen und Ganzen aber spielbar; Spieldauer liegt bei 10 bis 15 Stunden.

Anzahl der Missionen: 14

Missionsdesign: Sehr spannend, oft spontane Nebenaufträge.



TECHNIK

★★★★★

Explosionseffekte ordentlich, Atmosphäre sehr gut; allerdings mitunter detaillierte Texturen und (abgesehen von den Original-sounds) nerviger Sound.

Framerate: Leichte Ruckler bei Massenschlachten.

60-Hz-Modus: Nein.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

CONFLICT: DESERT STORM II

STEUERUNG

★★★★★

Zugänglichkeit: In den ersten Spielminuten wirkt die Steuerung überladen. Hat man allerdings den Dreh raus, funktioniert sie und eröffnet viele Möglichkeiten.

Komplexität: Sehr hoch.

Sprachsteuerung: Nein.

TEAMASPEKT

★★★★★

Da jeder Soldat etwas ganz Besonderes kann, ist es wichtig, die Kameraden taktisch klug einzusetzen. Oft muss dabei mit Absicherung gearbeitet werden: Einer geht voran, die drei anderen decken ihn. Durch die stark verbesserte KI klappt das sehr gut.

Maximale Teamgröße: 4

Künstliche Intelligenz: Sehr gut.

UMFANG

★★★★★

Bereits auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad viele unfaire Stellen; insgesamt zu schwer und teilweise leider auch unfair; Spieldauer liegt hier bei mindestens 10 bis 15 Stunden.

Anzahl der Missionen: 14

Missionsdesign: Abwechslungsreich, spannend, auf verschiedene Arten lösbar.



TECHNIK

★★★★★

Schöne Rauch- und Feuereffekte; Texturen ordentlich, schöne Darstellung der heruntergekommenen Umgebung; Atmosphäre heiß und stickig.

Framerate: Stetigen Ruckler, wenn wirklich viel auf dem Bildschirm los ist.

60-Hz-Modus: Nein.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Winfried Rudrof

bekam beim Zocken Malaria.

Der dritte Teil der *Conflict*-Reihe spielt sich wie immer hervorragend: Die Steuerung ist exzellent, die Mitstreiter überzeugen mit einer sehr guten KI, das neue Skill-System kann punkten und die feuchte Dschungelatmosphäre wird gekonnt vermittelt. Leider trüben ein paar Tuningfehler den Gesamteindruck. Wer die Vorgänger mochte, kann jedoch unbesorgt zuschlagen.

TEST CONFLICT: VIETNAM

Hersteller: **SCI/Ubisoft**

Entwickler: **Pivotal Games**

Genre: **Taktik-Shooter**

Sprache: **Deutsch**

Video: **4:3, 16:9**

Audio: **Stereo, Pro Logic II**

Umfang: **14 Levels**

Internet: **www.conflict.com**

Spieler: **1-2**

Termin: **16. September**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

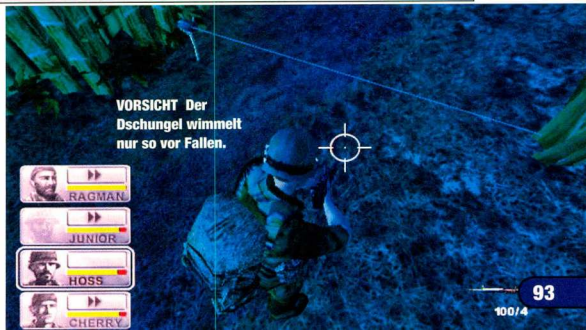
Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**

USK-Freigabe: **Preis:**

Ab 16 Jahren **Ca. € 60,-**



NBA Ballers

Auch **NBA-Stars** wollen mal Spaß – Fun-Basketball auf Höfen und Spielplätzen.

Obwohl sich der in den USA bereits seit April dieses Jahres erhältliche Fun-Titel *NBA Ballers* erfolgreich schlägt, entschloss man sich erst jetzt zu einer Veröffentlichung in Europa. Eine gute Entscheidung, denn der Midway-Titel präsentiert sich als interessante und spaßige Mischung aus EAs *NBA Street* und dem Klassiker *NBA Jam*.

WAS, WIE, MANNSCHAFT?

Herzstück des Spiels ist das Match Mann gegen Mann. Obwohl es auch einen Modus für drei Spieler auf dem Platz gibt, geht es in erster Linie darum, sich gegen einen einzigen Konkurrenten durchzusetzen. Hier gilt, wenn ohne Sonderregeln gespielt wird, als Erster innerhalb der festgelegten Spielzeit von zwei oder drei Minuten mindestens elf Punkte zu machen oder nach abgelaufener Spielzeit mindestens einen Punkt mehr als der Kontrahent auf dem Punktekonto stehen zu haben. Gespielt wird je nach Modus mit NBA-Stars oder einem selbst erstellten Nobody. Da diese Spiele nie in abgeschiedener Einsamkeit, sondern immer auf netten Plätzen und privaten Grundstücken der NBA-Stars mit entsprechendem Publikum stattfinden, muss den Zuschauern durch spektakuläre Aktionen und originelles Ausdrucks des Gegners etwas geboten werden. Hier kommen die Special Moves zum Tragen, die nach erfolgreicher Ausführung sowohl dem Publikum als auch Ihrem Punktekonto gut tun. Allerdings sind die Special Moves nicht von Anfang an verfügbar, sie müssen vom Spieler erst herausgefunden werden.

Nach eventuellen Special-Moves-Combos und erfolgreichem Wurf zeigen die Stars der NBA dann wirklich cooles Posing. Das Spiel macht aus technischer Sicht einiges her: Ein cooler Hip-Hop-Soundtrack, sehr gute Grafik und augen-

schmeichelnde realistische Animationen machen einen Spitzeneindruck. Die zwei Karriere-Modi sind Ansporn für Solospieler, auch wenn das ewige 1-on-1 auf Dauer etwas an Spannung verliert.

ALEXANDER FUNKKE



ZEITLUPE Auch das obligatorische Autoreplay darf nicht fehlen.



FUNKEN UND RAUCHWOLKEN So ist der Spieler kaum aufzuhalten.



KOPFBALL Diese Aktion macht besonders dem Publikum Spaß.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Alexander Funkke

verzaubert Gegner mit Kunststücken.

Zuerst war ich sehr skeptisch, schließlich halte ich das angegrautete Ur-*NBA Jam* noch immer für das beste Fun-Basketball-Spiel aller Zeiten. Nach einer halben Stunde zog mich Midways Titel aber immer stärker in seinen Bann. Die ausgefeilte, doch nicht ganz einfache Special-Move-Steuerung und die Motivation, mit immer neuen Kunststücken die Gegner zu verwundern, besonders wenn sich ein unbedarfter Kumpel am Pad verirrt, machen diesen Titel nicht nur für Basketball-Freaks interessant.

TEST NBA BALLERS

Hersteller: Midway
Entwickler: Konami
Genre: Fun-Basketball
Sprache: Englisch
Video: 4:3, 50/60 Hz
Audio: Pro Logic II
Umfang: 10+ Stunden

Internet: www.konami-europe.com

Spieler: 1-2 Termin: 10. September
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren Preis: Ca. € 60,-

- 84 NBA-Stars
- Cooler Posing
- Allein auf Dauer etwas öde
- Manchmal Übersichtsprobleme

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Special	R1: Special	☐ Hohe Abwehr
L2: Special	R2: Special	☐ Abwehr
Start: (Pause/Menü)	☐ X: Pass	☐ O: Werfen
Select: Nicht belegt	☐ Steuerkreuz: (Nicht belegt)	☐ Analogstick L: Bewegen
		☐ Analogstick R: Ball steuern
„Die Steuerung ist für bestimmte Special Moves nicht ganz optimal umgesetzt.“		STEUERUNG 78%

MULTIPLAYER
GRAFIK | SOUND | 82% | 76% | 87% | EINZEL | 82%

„Witziges Fun-Basketball mit jeder Menge NBA-Stars und einfallsreichen Special Moves.“



*Gibt's ab 17. September frisch auf den Tisch.
Rezept- und Lösungsbuch erhältlich.*

PlayStation®2

CAPCOM

Army Men Sarge's War

Die gefürchteten **Plastiksoldaten pfeifen** erneut zum **Angriff** – diesmal ohne 3DO.

Nach dem Crash der Firma 3DO gab es Anlass zur Hoffnung, in Zukunft von der Plastikspielzeugzunft verschont zu bleiben. Pusteku-

chen! Take 2 und Global Star Software haben sich der Lizenz angenommen und wollen nun den berühmten Army Men neuen Glanz verleihen. Dazu haben sie sich

eine nette Story ausgedacht: Nach dem Sieg der grünen Soldaten über die bösen beigen Truppen kommt eine Splittergruppe der Verlierer in den Besitz von Gussformen von Infanterie-Soldaten und produzieren neue Leute. Diese Armee will natürlich den Krieg gegen die grünen Soldaten fortsetzen. Die perfekte Vorlage also für einen Militär-Shooter.

AUCH PLASTIKSOLDATEN HABEN GEFÜHLE

Gleich vorneweg: Wer ähnlich desaströse Abenteuer wie zu schlimmen 3DO-Zeiten befürchtet, wird angenehm überrascht. Bereits die ersten Trainingssequenzen spielen sich unerwartet gut und liefern schon einen positiven Eindruck der Spielmechanik. Mit großem Waffenarsenal ausgestattet, macht sich der Sarge auf den Weg, seine Missionen zu erfüllen. Zu jedem Abschnitt gibt es diverse Primär- und Sekundärziele, die erreicht werden sollen beziehungsweise können. Dabei wird er aber von einer Menge gegnerischer Spielzeugsoldaten beschossen, die es aus dem Weg zu räumen gilt. Getötete Gegner hinterlassen Plastikknubbel, die Sarge für sich recycelt und sich so instand hält. Alles in allem liegt hier ein guter, wenn auch nicht besonders abwechslungsreicher Third-Person-Shooter vor, der zwar absolut nichts Neues bietet, aber trotz nicht ganz perfektem Autozielsystem Spaß macht und von einem guten Zweispieler-Modus komplettiert wird.

ALEXANDER FUNKE



TEST ARMY MEN SARGE'S WAR

Hersteller:	Global Star Software
Entwickler:	Take 2
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	12 Levels

Internet: www.take2.de

Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 16 Jahren	Ca. € 30,-

- Gute Story
- Niedriger Preis
- Wenig Abwechslung
- Verbesserungswürdiges Autoaiming

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Zielen	R1: Egoperspektive	☐ Knieen
L2: Waffe wechseln	R2: Waffe wechseln	☐ Sprung
Start: Pause/Menü	☒ X Schießen	
Select: -	☐ Aktion	
Steuerkreuz: Waffe wechseln	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Umsehen
„Ein logisches und schnell erlernbares Steuerungskonzept, auch wenn die Zielfunktion nicht perfekt ist.“		
STEUERUNG		
72 %		

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	79%	EINZEL
68%	62%		69%
„Guter Shooter, der im Vergleich zu seinen Vorgängern qualitativ enorm zugelegt hat.“			

MEIN FAZIT GUT



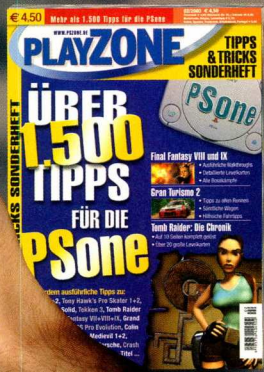
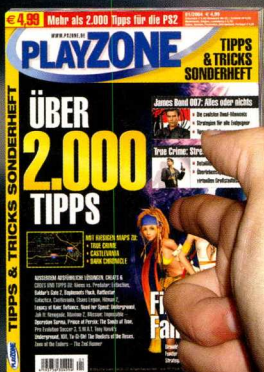
Alexander Funke

will wieder im Sandkasten spielen.

„Oje, schon wieder Army Men“, dachte ich mir zuerst. Aber spätestens nach der ersten Zwischensequenz hat mir dieser Titel wirklich Spaß gemacht. Die Story um die Gussformen ist wirklich witzig, auch wenn Abwechslung eher Mangelware ist und das Konzept auf Dauer ein wenig eintönig wird. Aufgrund seiner guten Spielbarkeit – trotz angesprochener Autoaiming-Probleme – lädt der Titel alle Genre-Freunde gerade wegen des fairen Preises zum Probe-Ballern ein.

Abräumen und sparen

ANGEBOT MINIABO



Wer jetzt beim **PLAYZONE-Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** der **PLAYZONE** + **1 Sonderheft**.

P **PLAYZONE: PlayStation-2-Einkaufsführer**
Das neue **PLAYZONE-Sonderheft** bietet Testvideos zu sage und schreibe 450 PlayStation-2-Titeln. Das Sonderheft eignet sich daher nicht nur als perfekte Einkaufshilfe für Einsteiger, es ist auch ein vollständiges DVD-Nachschlagewerk mit allen PS2-Hits. Aber auch für Schnäppchenjäger ist das aktuelle Sonderheft dank der kompletten Liste aller erhältlichen Budget-Titel ein absolutes Muss.

P **PLAYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft**
In diesem Heft finden Sie neben detaillierten Komplettlösungen und knackigen Kurztips zahlreiche Cheats zu den besten und meistverkauften Spielen der letzten Monate. Zu den Top-Titel zählen *Final Fantasy X-2*, *James Bond 007: Alles oder nichts* oder *True Crime Streets of L.A.*. Dank einer gezielten Auswahl an Titeln der verschiedensten Genres ist garantiert für jeden Geschmack etwas mit dabei.

P **PLAYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft für PSone**
Alte Liebe rostet nicht. Darum haben die **Tipps&Tricks-Profis** der **PLAYZONE** dieses Special für Sonys **PSone**, dem meistverkauften Videospielsystem in Deutschland, zusammengestellt. Darin finden Sie umfangreiche Komplettlösungen zu den besten Titeln verschiedener Genres. Darunter sind unter anderen *Final Fantasy VIII und IX*, *Tomb Raider: Die Chronik*, *Gran Turismo 2*, *Tony Hawk's Pro Skater 2*.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Playzone Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277.

Bequemer und schneller
online abonnieren:

abo.play-zone.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämtlicher
Abo-Angebote von
PLAYZONE und weiterer
COMPUTEC-Magazine.

PLAYZONE

~~JA~~, ich möchte das Miniabo der PLAYZONE. Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PLAYZONE + 1 Sonderheft für 9,90 €!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

PLZ, Wohnort

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir **PLAYZONE**, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir **PLAYZONE** wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft:

- (Bitte nur ein Heft ankreuzen)
- ☐ „PLAYZONE PlayStation-2-Einkaufsführer“ (Art.-Nr. 002314)
 - ☐ „PLAYZONE Tipps&Tricks“ (Art.-Nr. 002480)
 - ☐ „PLAYZONE Tipps&Tricks für PSone“ (Art.-Nr. 002327)
- (Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Strasse 77, 30755 Furtw., Vorstandsvorsitzender Christian Gellert

Playboy?



Eidos Republic



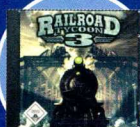
flashpoint Haegemonia



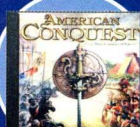
ATARI Risiko 2



cdv Sudden Strike 2



T2 Railroad Tycoon 3



cdv American Conquest



Eidos Tomb Raider



PC-Software
10,-€ je Titel*



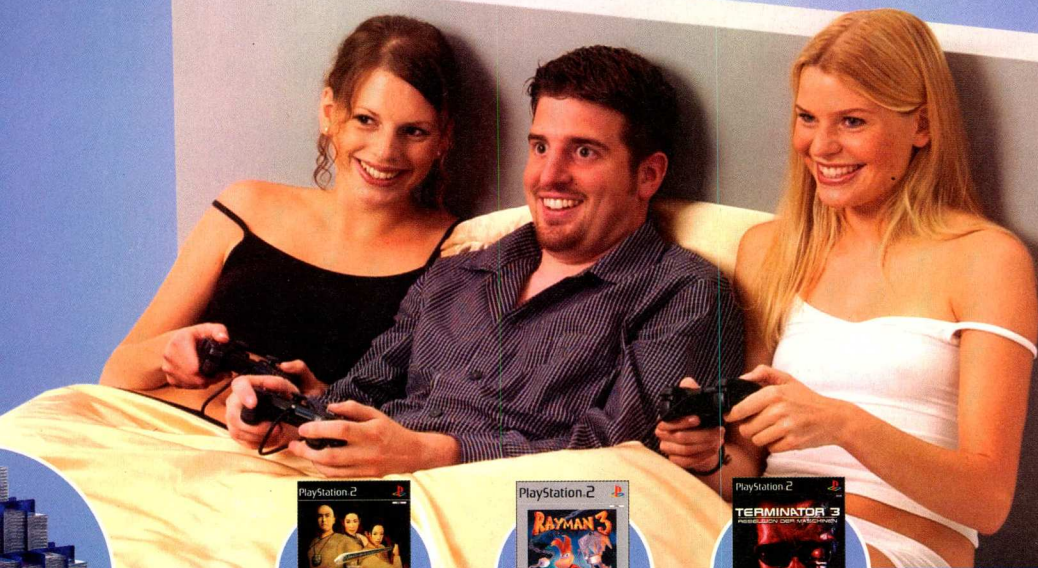
THQ Spongebob



ATARI Monopoly

Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Saturn, Alpha-Tecc, Promarkt,
MakroMarkt, Schaulandt, Marktkauf, Globus sowie im gut sortierten Fachhandel!

Playboy!



Playstation 1
15,-€ Je Titel*



Tiger & Dragon



Rayman 3



Terminator 3



Need for Speed - Porsche



Sega Soccer Slam



Mission Impossible



Time Splitters 2



Asterix



Driver



Playstation 2
20,-€ Je Titel*



Die Pyramide®

Spiel dir Einen

www.software-pyramide.com

MadCatz Lynx Wireless

CONTROLLER Ein Controller ohne Kabel und mit guten Ideen.



MadCatz macht's mal wieder anders. Statt wie die meisten anderen kabellosen Geräte auf die Strom fressende 2,4-GHz-Übertragung zu setzen, verwenden die Amerikaner für den Lynx-Wireless-Controller eine 900-MHz-Funkverbindung. Das wirkt sich positiv auf das Gewicht des Gerätes aus, denn statt vier AA-Batterien brauchen Sie nur noch zwei – und die halten immerhin für mehr als zehn Stunden. Sehr praktisch hat man die beiden Ein-/Ausschalter platziert, denn einer befindet sich unter der vorderen Controllerseite, der andere im Batteriefach. Die Funkverbindung lässt sich am Empfänger und Controller auf vier Kanäle einstellen und funktioniert auch auf eine Distanz von mehr als fünf Metern stabil, selbst durch eine Wand hindurch.

DESIGN-FRAGEN

Das digitale Steuerkreuz ist nicht perfekt und ein ganzes

**GLEICH GEFUNKT Die
900-MHz-Technik
arbeitet ohne
Verzögerungen.**

Stück weit von der Qualität des Sony-Controllers entfernt. Allerdings arbeitet es angenehm leichtgängig und macht einen gut verarbeiteten Eindruck. Die Feuertasten liegen für unseren Geschmack etwas zu weit auseinander – sind aber ebenso robust verarbeitet wie das Steuerkreuz. Fazit: Das Lynx Wireless ist ein überdurchschnittliches Funk-Gamepad, das aber nicht an Logitechs Cordless Controller heranreicht. (bh)

TEST LYNX WIRELESS

Typ: Controller		
Hersteller: MadCatz		
Info-Telefon: 09471-80920		
Internet: www.madcatz.com		
Preis:	Preis-Leistung:	
Ca. € 40,-	Befriedigend	
➤ Kabelloser Controller ➤ Gute Verarbeitung ➤ Zwei Ein-/Aussschalter ➤ Ferneinstellung weit voneinander entfernt		
GESAMTWERTUNG		
AUSSTATTUNG	EIGENSCHAFTEN	LEISTUNG
80%	82%	84%
81%		

Action Replay

Max Evo



SCHUMMELMODUL Das Action Replay in neuer Auflage – ob's was taugt?

VOLLGESTOPFT Das umfangreiche Action Replay Max Evo ist sein Geld wert.



Die Neuauflage des Schummelmodus hat es tatsächlich in sich. Die Evo-Version des Action Replays kommt mit einem praktischen USB-Memorystick und überarbeiteter PC-Software. Mit der können Sie Cheatcodes aus dem Internet herunterladen, auf dem Memorystick parken und gleich mit der PS2 verwenden. In der Praxis funktioniert der Runterladevorgang deutlich besser als beim vorherigen Action Replay, denn offizielle und Fan-Spieldates sind nun getrennt aufgeführt.

beliebigen Ländercodes auf Ihrer PS2 abspielen. Das Online-Angebot wird abgerundet durch den MAXim Live-Chat und Messenger, über den Sie mit der PS2 online chatten könnt. Fazit: Das umfangreichste und bisher beste Action Replay für die PlayStation 2. Hier ist alles drin, was man für eine PS2 braucht. (bh)

SPIELEREIEN

Als Clou hat Hersteller Datel einen Emulator für alte Megadrive-Spiele eingebaut. Brennen Sie einfach die .SMD- und .BIN-Dateien auf eine CD und legen Sie sie nach dem Start mit dem Action Replay Evo Max in die PS2 ein. Ein Copyright-Hinweis über Raubkopien findet sich im deutschen Handbuch. Natürlich darf das Software-Tool Region X im Paket nicht fehlen, denn mit dem können Sie DVD-Filme mit

TEST ACTION REPLAY MAX EVO

Typ: Schummelmaximal Hersteller: Date/Bigben Interactive Info-Telefon: 0700-22787678 Internet: www.bigben-interactive.de		
Preis: Ca. € 50,-	Preis-Leistung: Befriedigend	
⊕ Mit USB-Memorystick ⊕ Mit Media-Player/DVD Region X ⊕ MegaDrive-Emulator ⊖ MAXIM Live-Chat und Messenger		
GESAMTWERTUNG		
AUSSTATTUNG 91%	EIGENSCHAFTEN 89%	LEISTUNG 88%
89%		

Thomson DPL580HT

BOXENSYSTEM Ein vollständiges 5.1-Boxensystem mit DTS-Sound und eigenem Receiver für 280 Euro – toll!

In den letzten Monaten erschien kaum ein interessantes neues Boxensystem für Konsolenspieler – bis jetzt. Frisch aus dem Lager der Audio-Profis von Thomson erreichte uns nun ein handfester Heimkino-Receiver samt Boxen und Subwoofer. Aber keine Panik, denn der Preis von rund 280 Euro ist für den DPL580HT mehr als gerechtfertigt (und liegt nur 80 Euro höher als der von Creatives GD580). Der Receiver besitzt einen UKW/MW-Radio-Tuner mit 40 Programmspeicherplätzen und natürlich allerhand Anschlüsse, zum Beispiel für Videorekorder, Sat-Anlage, Kassettendeck etc. Insgesamt können Sie sechs Geräte und zwei digitale Geräte anschließen (koaxial und optisch).

ABSTRICHE MACHEN

Bei dem vergleichsweise niedrigen Preis und der hohen Qualität des Receivers muss an

anderen Stellen gespart werden – in diesem Fall bei den beigelegten Lautsprechern und Kabeln. Den Receiver können Sie aber auch mit anderen Lautsprechern und sogar einem aktiven Subwoofer benutzen. Den externen Tief-töner können Sie ohne Probleme an den Vorverstärkerausgang anschließen – et voilà. Der Soundcheck mit vier aktuellen PS2-Hits macht es deutlich: Das Thomson-Einsteigersystem ist besser als Creatives GD580 und Thrustmasters Soundsystem 5.1. Fazit: Dieses Set ist ein sehr guter Einstieg in die Welt des Heimkino-Sounds! (bh)



NACHRÜSTBAR Das Boxenset lässt sich auch mit einem aktiven Subwoofer aufpeppen.

TEST DPL580HT	
Typ:	Soundsystem
Hersteller:	Thomson
Info-Telefon:	0180-1000390
Internet:	www.thomson.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 280,-	Sehr Gut
➤ Lautsprecher samt Verkabelung inklusive ➤ Farbkodierte Kabel ➤ Niedriger Preis ➤ Kein Digitalkabel beigelegt	
GESAMTWERTUNG	
AUSSTATTUNG	BEWERTUNGEN
LEISTUNG	
75%	79%
76%	78%

Brooklyn PS2 Pro Pad

GUT Der Controller besitzt 36 Monate Herstellergarantie.

CONTROLLER Jetzt mit blau beleuchteten Tasten

Wer den nicht beleuchteten Vorgänger bereits kennt, kann beruhigt zum Wertungskasten springen und dort weiterlesen – außer transparenten Knöpfen und einer dahinter verborgenen blauen Lampe hat sich nämlich nichts geändert. Im Gegensatz zum Rest des Controllers macht das digitale Steuerelement einen guten Eindruck und lässt sich auch im PES-Match gut steuern. Umso klappriger wirken die vier Front-Tasten. Fazit: Ein Einsteiger-Controller mit Leuchttasten – nichts Besonderes. (bh)

TEST PS2 PRO PAD	
Typ:	Controller
Hersteller:	Vidis
Info-Telefon:	040-51484048
Internet:	www.vidis.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 20,-	Gut
➤ Blaue Tastenbeleuchtung ➤ 2,5 Meter Kabel ➤ 36 Monate Garantie ➤ Klappige Schultertasten	
GESAMTWERTUNG	
AUSSTATTUNG	BEWERTUNGEN
LEISTUNG	
80%	82%
84%	81%

INFO HARDWARE-LEXIKON DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
CONTROLLER			
Extreme Action Controller	Logitech	Ca. € 25,-	88%
Dual Shock 2	Sony	Ca. € 30,-	87%
Logitech Cordless Controller	Logitech	Ca. € 69,-	86%
LENKRÄDER			
Fanatec Speedster 3	Fanatec	Ca. € 59,-	93%
Fanatec Speedster 2	Fanatec	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%
FORCE-FEEDBACK-LENKRÄDER			
Speedster 3 Force Shock	Fanatec	Ca. € 80,-	94%
GT Force	Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%
FERNBEDIENUNGEN			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	–
DVD-Commander II	Satek	Ca. € 25,-	–
DVD-Fernbedienung	Madcatz	Ca. € 25,-	–
SONSTIGE CONTROLLER			
Shadowblade Arcade Stick	Jöllenbeck	Ca. € 90,-	90%
GameBoard	Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Netplay Controller	Logitech	Ca. € 80,-	87%
MEMORY CARDS			
Memory Card 8 MB	Sony	Ca. € 30,-	–
Memory Card 8 MB	Madcatz	Ca. € 40,-	–
Memory Card 16 MB Max	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	–
SOUNDSYSTEME			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic3	Ca. € 200,-	89%
SCHUMMELMODULE			
Action Replay V2	Datel	Ca. € 50,-	–
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	–
X-Port V2	Datel	Ca. € 50,-	–

LESERBRIEFE

**Sie haben Fragen,
Anregungen,
Kritik oder Lob? Dann
schreiben Sie uns!
Wir freuen uns
über jeden Brief,
der uns erreicht,
und bemühen uns,
alle Fragen zu
beantworten!
Schreiben Sie an
folgende Adresse:**

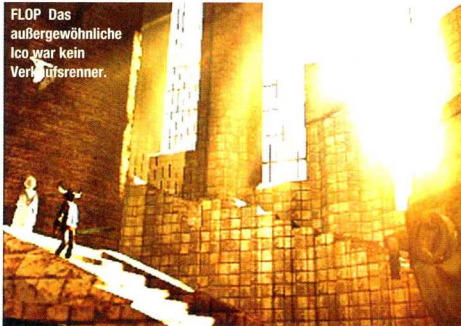
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: pszone@computec.de

TRUE LOVE

Moin, moin PLAYZONE-Team, da ihr wahrscheinlich Belobigungen massenweise zugesandt bekommt, will ich gleich mal zur Sache kommen. Mein Anliegen betrifft das Spiel *Ico*. Ich habe mich so in dieses Spiel verliebt, dass ich es jedes Mal, wenn es draußen in Strömen regnet, spiele. Es hat eine so fesselnde Atmosphäre, wie es (meiner Meinung nach) noch kein anderes Spiel hinbekommen hat. Und da es dieses Jahr überall in Deutschland etwas übel mit dem Sommer aussieht, habe ich genügend Gelegenheiten zum Spielen dieses Spiels. Es gibt jedoch einen kleinen Haken dabei. Auch meine Durchlauchtlichkeit möchte gerne einmal etwas Abwechslung. Wie sieht es denn nun mit dem Nachfolger aus? Ich weiß lediglich, dass er Nico heißen

FLOP Das außergewöhnliche Ico war kein Verkaufsschlager.



soll. Nach wochenlangem Stöbern im Internet habe ich außer ein paar Screenshots nichts weiter gefunden. Ich hoffe ja von ganzem Herzen, dass ihr mir weiterhelfen könnt. Vielleicht ein kleiner Bericht, ein Release-Datum oder zumindest, ob das Spiel in Europa überhaupt erscheint. Über eine positive Antwort würde ich mich sehr freuen.

NICO FUNKNER

PLAYZONE: Wir würden Eure Hoheit liebend gerne glücklich stimmen, doch uns wurden leider auch nicht mehr Informationen betreffend Nico zugetragen. In unserer Redaktion gibt es ebenso Fans des Vorgängers, aber an

den Läden dieser Welt schnitt das Spiel ziemlich bescheiden ab. Es bleibt also derzeit noch ungewiss, ob Nico überhaupt jemals erscheint oder gar den Weg nach Deutschland findet. Der Großteil der Spieler findet nun mal an Fortsetzungen renommierter Serien mehr Gefallen als an originellen Konzepten. Da du aber offenbar außergewöhnliche Spiele magst, können wir dir als Ersatz auf jeden Fall *Beyond Good & Evil* ans Herz legen, ebenfalls ein Spiel mit magerem kommerziellen Erfolg, aber einer Menge Atmosphäre.

BLEIFREI

Hi an alle, erst mal ein GROSSES Lob an euch (was sonst?). Wird es eine Version von *Chronicles of Riddick* für die PlayStation 2 geben? Habe mir den Test in der

INFO MEINUNG PER SMS

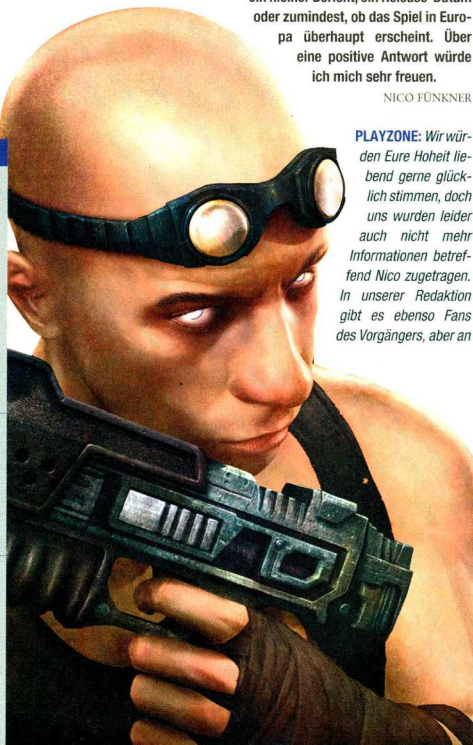
Auf die Schnelle

Sie haben eine kurze Frage oder wollen etwas zu einem Thema sagen? Dann senden Sie uns einfach eine SMS mit maximal 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.



Senden Sie eine SMS mit dem Text: „PZ Ihre Meinung Ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“ an die Nummer:

D: 81114, € 0,49*/SMS
Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444, sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010, € 0,60/SMS



INFO WWW.PLAYZONE.DE

Der Chat

Am 2. September um 17.00 Uhr stellt sich die gesammelte Redaktion der PLAYZONE mal wieder Ihren Fragen, Anregungen und Ihrer Kritik zur PLAYZONE 10/04. Unter www.play-zone.de können Sie im Chat-Bereich mit den Redakteuren über Wertungen diskutieren oder sich zum Online-Zocken mit Ihrem Lieblingsredakteur verabreden.

N-ZONE durchgelesen und bin begeistert. Falls nicht, ist dann wenigstens eine PC-Version in Aussicht?

ANDYBUCK PER E-MAIL

PLAYZONE: Wie? Was? Test in der N-ZONE? Du meinst doch bestimmt den Test in der XBOX-ZONE, denn schließlich ist der Titel derzeit noch Xbox-exklusiv. Eine PS2-Version ist zwar durchaus vorstellbar und Hauptdarsteller Vin Diesel ließ kürzlich in einem Interview durchsickern, dass daran gearbeitet wird, eine offizielle Bestätigung gibt es derzeit aber noch nicht. Grundsätzlich freuen wir uns natürlich, wenn gute Spiele von anderen Konsolen ihren Weg auf die PS2 finden. Allerdings dürfte von der selbst für Xbox-Verhältnisse überragenden Optik auf der PS2 einiges verloren gehen.

STARTHILFE

Hallo, liebes PLAYZONE-Team, ich bin seit zwei Jahren PLAYZONE-Leser, habe aber seit kurzem ein Problem, bei dem mir auch die älteren Ausgaben der PLAYZONE nicht weiterhelfen konnten. Einige meiner Kumpels haben mir erzählt, dass man auf der PS2 auch PSOne-Spiele spielen kann. Darum wollte ich fragen, wie das funktioniert und was ich dazu brauche. Es wäre sehr nett, wenn ihr mir helfen könntet und mir antwortet.

STEFAN EDER AUS DRESEN

PLAYZONE: Wir wissen ja, dass der Mensch an sich es gerne kompliziert mag, aber die von dir beschriebene Funktionalität der PS2 könnte einfacher nicht sein. Schublade öffnen, PSOne-Spiel einlegen, Schublade zumachen. Einfach, oder? Bei einigen Spielen kann man die optische Qualität erhöhen, indem man im Startbildschirm der PS2 auf Dreieck drückt und anschließend abermals mit einem Druck auf Dreieck in die Optionen für den PSOne-Modus gelangt.

Dort kann man die Zugriffszeiten auf das CD-ROM-Laufwerk beschleunigen und das Texture Mapping auf „fließend“ stellen. Dabei werden besonders grobkörnige Texturen weichgezeichnet, was bei manchen Titeln eine deutliche Verschönerung der Optik zur Folge hat.

WUNDERKIND

Hi ihr PS2-Freaks, ich bin's mal wieder mit zwei weiteren Fragen.

1. Gibt es eine PlayStation 2, die NTSC- und PAL-Spiele lesen kann (natürlich ohne Umbau)? Wenn ja, wo bekommt man so eine Konsole her? Und wie viel kostet sie? Und wenn nicht, wo bekommt man eine NTSC-PS2 her? Wie viel kostet sie? Und was muss man bei einer Import-Konsole beachten?

PLAYZONE: Wir möchten ja nur ungern den Klugscheißer lassen, aber das waren jetzt allein schon sechs Fragen. Ungeachtet dessen wollen wir dir natürlich weiterhelfen. Eine alle Ländernormen abspielende Konsole ohne Umbau gibt es im normalen Handel nicht. Wir bekommen von Sony besondere Debug-Stationen, allerdings sind diese Dinge Schweinepreise und man kann keine DVDs mit ihnen schauen. Wenn ein Umbau für dich nicht infrage kommt, dann brauchst du eine NTSC-Konsole, allerdings ist hier natürlich die Frage, ob du japanische oder amerikanische Spiele zocken möchtest. NTSC-Konsole ist nicht gleich NTSC-Konsole: Auf einer japanischen PS2 laufen beispielsweise weder amerikanische noch europäische Spiele. Des Weiteren brauchst du für den reibungslosen Betrieb einer NTSC-Konsole in Deutschland einen Stromwandler. Der kostet je nach Qualität und Ausstattung zwischen 30 und 70 Euro. So einen Stromwandler bekommst du in jedem gut sortierten Elektronik-Fachmarkt, eine Import-Konsole dagegen nicht. Die

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM



Im **PLAYZONE**-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat geht's um Fehlkäufe.

danix **Aus: Euro Top 3 der Fehlkäufe**
Rang: 1
Anmeldedatum: 31.07.04
Hallo, ich wollte mal wissen, was ihr absolut bereit gekauft zu haben! Hier sind meine Top3

1. Wreckless: The Yakuza Missions (20€)
2. Turbok Evolution (30€)
3. Sims (80€) (Irgend wegen den 60€)

Ich war jung und hatte das geld
wer spielt kann gewinnen, wer cheatat hat schon gewonnen!
da denn
0by DGR159

xbx-excellator xbx **Aus: Euro Top 3 der Fehlkäufe**
Rang: 2
Anmeldedatum: 31.07.04
Mal Payne... es ist einfach ein Spiel, dass nur anfangs Spannung verspricht, im Grunde läuft es immer gleich. Für offen, subtilen und tiefen, nicht geöffnet zu werden. Die Grafik ist auch nicht so doll... einfach eine schlechte PS2 Umsetzung

2. Dhr3r... Ein Spiel, mit dem ich nicht glücklich werde. Den ersten Teil der Serie zockte ich mit Vergnügen. Es motivierte und sah zu damaligen Zeiten auch hübsch aus. Der dritte Teil spielt nicht viel mehr vor als zwei Jahren später. Zudem hat es Slow-Downs und die Autos & Gebäude poppen kontinuierlich in das Bildfeld. Die Missionen sind wenig motivierend - viele davon haben meiner Meinung nach wenig mit dem "Driver" im eigentlichen Sinne zu tun.
Ansonsten blieb ich von Fehlkäufen - Gott sei Dank - verschont

SCR1er **Aus: Euro Top 3 der Fehlkäufe**
Rang: 3
Anmeldedatum: 05.07.04
Bei den PS2-Spielen gilt es bei mir nur einen Fehlkau: No One Lives Forever. Das Spiel war nicht so mein Ding, allerdings konnte ich die acht Euro verschmerzen.

Bei den PS-Spielen gab es einige, allerdings ist dass chons eh, sehr lange her...
FSK 12 heißt, der Held kriegt das Mädchen
FSK 16 heißt, der Böse kriegt das Mädchen
FSK 18 heißt, jeder kriegt das Mädchen

S_Mark **Aus: Euro Top 3 der Fehlkäufe**
Rang: 4
Anmeldedatum: 02.04.01
1. Splitter Cell steht ganz oben! Großer Hype und null Spielspaß. Ist viel zu pingelig, jeden Schritt muß man sekundenslang vorausplanen und am Schluß sieht einen doch jemand, der einen gar nicht sehen konnte.
Auf der Box soll es ja noch ewigern gewesen sein. Die Armen.

2. X3 - unspielbar.
3. Alle Ego-Shooter von Ubisoft. Die Spiele sind zwar klasse und teilweise Vorzeigebeispiele in Spielwitz und Technik. Aber man kann bei den meisten Spielen die Steuerung nicht umstellen und ich kann mit der Standardsteuerung nur mal nicht spielen, weshalb die Spiele auch prompt zum Mediamarkt zurückwandern. Oft ügens aus für andere Shooter (Bitte nicht wieder diesen Blödsinn, von wegen Shooter spielt man auf dem PC!)
Ihr werdet nicht vom heiligen Geist getreut,
Ihr werdet nicht vom Gott Plutonium getreut,
In Wahrheit werdet ihr überhaupt nicht getreut!

seppentoni **Aus: Euro Top 3 der Fehlkäufe**
Rang: 5
Anmeldedatum: 09.02.02
1. **Summer** (absoluter schiss)
2. **VF** Je es besser lesken anhiniger war das spiel unspielbar und langweilig
3. **Primal** auch als begeisterter DMC bruder waren die kämpfe zu langweilig

Gamm-Freak1 **Aus: Euro Top 3 der Fehlkäufe**
Rang: 6
Anmeldedatum: 26.07.04
meine Top 3 unter den Fehlkäufen sind:

1. **Le Mans 24 Stunden**... Ich bezachte damals 65 Euro als das Spiel auf den Markt kam, die Grafik auf der Rückseite des Covers sah wirklich spitzenmäßig aus und ich war voll beeindruckt was man da alles machen kann. Nach 10 Rennen wurde es immer langweiliger und verkaufte das "Game".
2. **Pro Rally 2002**... Echt grausame Grafik, total verpatzte Fahrphysik und die Hersteller bekamen für manche Fahrer nicht einmal die Lizenz sie in ihrem wirklichen Team zu fahren. Echt das dümmste Rally-Spiel das ich je gespielt habe.
3. **Star Wars Racer Revenge**... Nichts Originales aus dem Film, immer das Gleiche und die KI sind teilweise so blöds dass man so kein Rennen fahren kann. Einfach nur lächerlich dieses Spiel von LucasArts, obwohl die anderen Spiele dieses Hersteller immer gut gelungen sind (z.B. Jedi Knight II oder Old Republic).

mfg
Gamm-Freak1

Boilei **Aus: Euro Top 3 der Fehlkäufe**
Rang: 7
Anmeldedatum: 29.07.04
Ich hab gottseidank noch nie einen fehlkau gehabt, weil ich mir alle spiele vorher aus der videotek ausleihe und da immer selbst die spiele gut sind oder nicht.
Aber mein Freund hat sich auch Primal geholt und fand es gut, ich find es nicht (vor allem weil die da auch werten Stecken so langsam sind und nicht springen können).

✕ Löschen ✕ Bearbeiten ✕ Weiterleiten ✕ Antworten ✓

SCHADE Dieses Bundle wird's in Deutschland nicht geben.

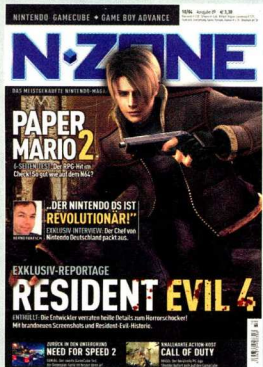


Lesefutter für Konsolenfans!



XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Heinrich Lenhardt stattete den Halo-Machern einen Besuch ab und liefert brandaktuelle Eindrücke vom kommenden Shooter-Highlight Halo 2! Das ebenfalls beeindruckende Brothers in Arms konnten wir in Paris endlich Probe spielen und noch dazu bieten wir Ihnen satte sechs Seiten zu Splinter Cell 3: Chaos Theory. Der Rennspiel-Hammer Burnout 3: Takedown befindet sich ebenso im Test wie Electronic Arts' Lizenztitel Catwoman, unsere Komplettlösung zu Driv3r erleichtert Ihnen den knallharten Undercover-Einsatz etwas. **Jetzt im Handel!**



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Wir liefern Ihnen exklusive und umfassende Informationen zum heiß ersehnten vierten Ableger der Horrorserie Resident Evil. Unsere umfangreiche Historie klärt darüber hinaus über den Werdegang der Serie auf. Im Testbereich präsentieren wir Ihnen den Sechsen-Seiten-Test zum RPG-Magnum Paper Mario 2! Fehlt nur noch der zweite Teil unserer Komplettlösung von Splinter Cell 2, die frustrierten Agenten weiterhelfen sollte. **Jetzt im Handel!**

kannst du entweder im Internet direkt bei amerikanischen Versandhäusern bestellen oder bei deutschen Fachhändlern beziehen, die mutig genug sind, diese zu importieren und zu verkaufen. Mutig deswegen, weil Sony etwas dagegen hat und sogar dagegen vorgeht.

2. Ist die PS2-Festplatte auch für Deutschland geplant? Kann ich mir eine aus Amerika bestellen und in eine deutsche PS2 einbauen? Wie viel kostet sie? Brauche ich den Netzwerkadapter dafür unbedingt oder geht es auch anders? Kann ich eine beliebige Festplatte in die PS2 einbauen? Gibt es die Festplatte einzeln zu kaufen oder nur im Bundle mit dem Linux-Paket? Und was kostet denn das Linux-Paket?

LENNY PER E-MAIL

PLAYZONE: Du hast eine recht eigenwillige Form zu zählen, jetzt sind wir schon bei insgesamt 13 Fragen. Was die Festplatte angeht, so rechnen wir nicht mehr mit einem Deutschland-Release. Ohnehin sind uns bisher nur zwei populäre Beispiele bekannt, die von der Platte Gebrauch machen, nämlich das ebenfalls hierzulande nicht mehr für die PS2 erscheinende Final Fantasy XI und Resident Evil Outbreak. Zur Kompatibilität können wir deswegen auch nicht viel sagen, denn logischerweise gibt es kein PAL-Spiel, das mit der Festplatte kooperieren will, und eine PAL-Festplatte gibt es erst gar nicht. Das Linux-Paket ist übrigens wirklich nur für die Programmierung vorgesehen und unterstützt von Haus aus keine Spiele. In

Amerika und Japan wurde daher ein Bundle, bestehend aus Festplatte und Final Fantasy XI, angeboten. Zusätzlich zu diesem Paket braucht man auf jeden Fall noch einen Netzwerkadapter, da an diesem die Anschlüsse für den Strom und die Datenübertragung angebracht sind und beide Spiele dort auch online gespielt werden können.

EHEVERTRAG

Moin, wertres PLAYZONE-Team, durch ein Versehen haben mir meine Schwiegereltern (in spe) letztes ein anderes PlayStation-Magazin gekauft. Jetzt konnte ich nach einem Dreivierteljahr, während ich euer Mag lese, erstmals Vergleiche ziehen. Und was soll ich sagen? Ihr seid einfach in allen Belangen besser. Vor allem in der Aktualität. Während dieses Magazin lediglich noch Bilder von John Cena und Randy Orton in ihrem Smackdown-Bericht haben, zeigt ihr schon bewegte Bilder. Außerdem habt ihr manche Tests eine Ausgabe eher gehabt. Auch die DVD des anderen Heftes ist totaler Bockmist, vor allem die Kommentatoren sind richtig schlecht. Für mich steht jetzt endgültig fest, dass ihr das beste Magazin auf dem Markt seid. Eine Frage hab ich aber trotzdem. Warum habt ihr als einziges Magazin Athens 2004 eine Bewertung von 68 % gegeben? Die anderen haben Wertungen jenseits der 80 % gegeben. Wie kommt so was? Ich überlege mir ernsthaft, ob ich euch nicht abonnieren sollte.

STEFAN VOGT PER E-MAIL

PLAYZONE: Na, was gibt's denn da noch zu überlegen? Ein Abo ist günstiger und deine Schwiegereltern können dir nie wieder ein falsches Heft mitbringen. Athens 2004 ist keineswegs ein schlechtes Spiel und hat deswegen auch 72 % von uns bekommen (die 68 % gelten nur für den Einzelspieler-Modus), aber leider ist es recht dröge präsentiert und es gibt eigentlich zu wenig Gründe, nicht einfach Track & Field auf der PSone weiterzuspielen.

COOLE CODES

Sehr geehrte Damen und Herren, ich lese öfters von Freezer-Codes. Könnten Sie mir bitte mitteilen, wie ich diese Freezer-Codes für das entsprechende PS2-Spiel speichern kann?

BERND BRABÄNDER AUS MAINZ

PLAYZONE: Diese so genannten Freezer-Codes sind nichts anderes als Action-Replay-Codes. Ein Action-Replay ist eine Zusatzsoftware, die für so ziemlich jedes Spiel eine Menge Cheats ermöglicht. Neue Codes für neue Spiele werden dort eingegeben und auf einer separaten Memory Card gespeichert. Dadurch erhält man beispielsweise Unverwundbarkeit oder besonders viel Geld, auch wenn derartige Cheats vom Spiel nicht vorgesehen sind. Wir möchten Ihnen übrigens noch einmal für den beigefügten Rückumschlag danken, denn so konnte Maik endlich mal wieder einen Brief an seine Mutter schreiben, die ihn alle zwei Wochen anruft, stets nur mit dem Anrufbeantworter kommuniziert und vermutlich kurz davor steht, eine Vermissenanzeige aufzugeben.



STEIF Athens 2004 ist spaßig, aber leider recht trocken präsentiert.

X-PORT

SPIELSTÄNDE AUF DER PLAYZONE-DVD

Sie kommen bei Ihrem Lieblingsspiel nicht weiter? Sie wollen alle Extras freischalten? Zeit für ein X-Port V2 und unsere neue DVD.

Das X-Port V2 ist die einfachste Möglichkeit, Spielstände auch über große Entfernungen gemeinsam zu nutzen. Um Ihnen den Einstieg in den regen Spielstandhandel etwas zu erleichtern, haben wir für Sie an dieser Stelle eine kleine Einführung vorbereitet, die es Ihnen innerhalb weniger Minuten möglich macht, die begehrten Save Games auf Ihre

Memory Card zu übertragen. Natürlich können Sie auch Ihre eigenen Spielstände auf Ihrem Rechner sichern.

DIE INSTALLATION

Als Erstes müssen Sie alles richtig anschließen: Die beiden USB-Kabel werden jeweils auf einer Seite des Mittelstücks eingesteckt, anschließend muss eines der Enden in einen freien Port der PS2 gesteckt werden,

das andere Ende bringen Sie am USB-Port des PCs an. Die Software für den Computer ist schnell installiert. Folgen Sie einfach den Anweisungen des Installationsprogramms. Die PS2 wird mit der dafür vorgesehenen CD gefüttert und schon kann's losgehen. Dabei muss Ihre PS2 übrigens nicht zwangsläufig an einen Fernseher oder einen Monitor angeschlossen sein.



AUF DER PLAYZONE-DVD

Diesen Monat haben wir für Sie neben Futter für Ihr X-Port auch einige Spielstände für das modernere MAX Drive:

Red Dead Revolver (X-Port V2): Die teilweise schwer zu erspielenden Cheats können mit diesem Spielstand direkt angewählt werden.



Onimusha 3 (X-Port V2): Das famos inszenierte Action-Spektakel bietet eine Menge Boni – mit diesem Spielstand schalten Sie alle frei.



Project Zero 2 (X-Port V2 & MAX Drive): Neue Kostüme braucht das Land. Sowohl für X-Port V2 als auch für MAX Drive sind Spielstände auf der DVD.



Weitere X-Port-V2-Spielstände:

Spiel	Effekt
Drakengard	Alle Boni
Driv3r	Fünf Replays
MAX-Drive-Spielstände:	
Baldur's Gate II	Start mit vollen Attributen
Downhill Domination	Alle Boni
Drakengard	Alle Boni

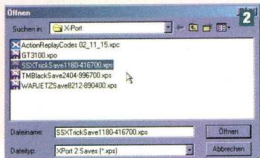
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung Ihrer eigenen Spielstände anfertigen.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spielstände importieren“ und ein Fenster wird geöffnet.



3 Der Spielstand wurde in Ihre PC-Datenbank aufgenommen und kann nun auf die Memory Card übertragen werden.



2 In diesem Fenster wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, den Sie selbst nutzen möchten.



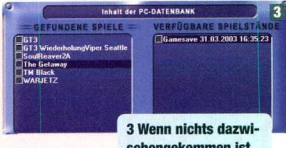
4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



1 Natürlich können Sie auch Spielstände von Ihrer Memory Card auf dem PC sichern, was Platz spart. Dazu wählen Sie im Memory-Card-Menü die zu sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



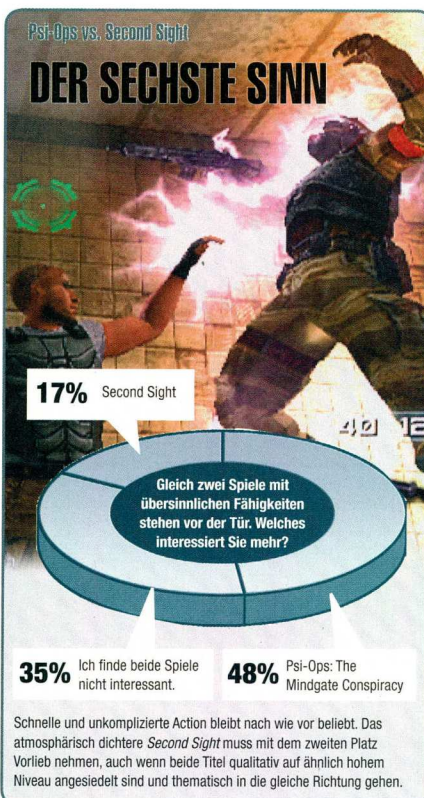
2 Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.



3 Wenn nichts dazwischengekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.

FEEDBACK

In unserer Rubrik Feedback zählen nur die Meinungen der Leser. Wenn Sie uns etwas zu sagen haben, können Sie dies unter www.play-zone.de gerne tun.



Worms Forts: Under Siege!

GROOVY!

30%

Ich fand die Worms schon immer blöd.

35%

Na ja, in 3D interessiert mich die Serie nicht mehr.



Immerhin ein gutes Drittel unserer Leser freut sich auf die Fortsetzung. Ob eine Neuauflage in 2D aber wirklich mehr Begeisterung entfacht hätte, bleibt fraglich.



Black

SCHWARZSEHER

72%

Abwarten. Gute Ego-Shooter programmieren sich nicht von selbst.

12%

Criterion traue ich auch die Ego-Shooter-Referenz zu.

16%

Burnout ist überschätzt, Black ist uninteressant.



Black könnte durchaus Akzente setzen, doch bis endlich aussagekräftiges Material zu sehen ist, bleiben unsere Leser vorsichtig.

INFO WWW.PLAY-ZONE.DE

Die Leserwertung

Sie möchten selbst ein Spiel bewerten und zur Leserwertung beitragen? Dann nix wie hin auf www.play-zone.de. In unserem Forum können Sie an Umfragen teilnehmen, die sich aktuellen Spielen widmen.



LEXIKON

Ab jetzt erhältlich: XBOX-ZONE.

Alles, was Sie über die Xbox, die Spiele und das Zubehör wissen müssen.

Die aktuelle XBOX-ZONE steht ganz im Zeichen eines Spiels auf das jeder Shooter-Fan wartet: Halo 2. In einem ausführlichen Vorschaubericht finden Sie nicht nur alles, was es über den Ausnahmetitel von Microsoft zu wissen gibt, sondern auch exklusiven Eindrücke zum Xbox-Live-Gameplay des Ego-Shooters. Außerdem im Vorschautteil: Splinter Cell 3, Call of Duty: Finest Hour, Brothers in Arms, FIFA Football 2005 und Pro Evolution Soccer 4. Ebenso spektakulär geht es im Testteil mit umfangreichen Berichten zu Sudeki, Burnout 3, Catwoman und Rainbow Six 3: Black Arrow weiter. Auf der Heft-DVD mit einer Spielzeit von 92 Minuten finden Sie neben interessanten Reportagen wie gewohnt coole Making-ofs, aktuelle Spielstände und vieles mehr.



LOS GENT'S Im Raum am Ende des Gangs finden Sie den ersten Schalter.

Psi-Ops

The Mindgate Conspiracy

Dank unserer Lösung machen Psi-Kräfte noch mehr Spaß!

Wir haben die NTSC-Version des Action-Krachers auf dem Schwierigkeitsgrad Normal gelöst. Unser Walk-through begleitet Sie bis zum Abspann durch Nick Scryers Abenteuer und umfasst außer allgemeinen Tipps noch Taktiken zu sämtlichen Boss-Kämpfen.

Kapitel 1: Welcome to the Movement

Wie geht's los?

Nachdem Sie die beiden Wachen im Gang auf der linken Seite erledigt haben, drücken Sie den roten Schalter

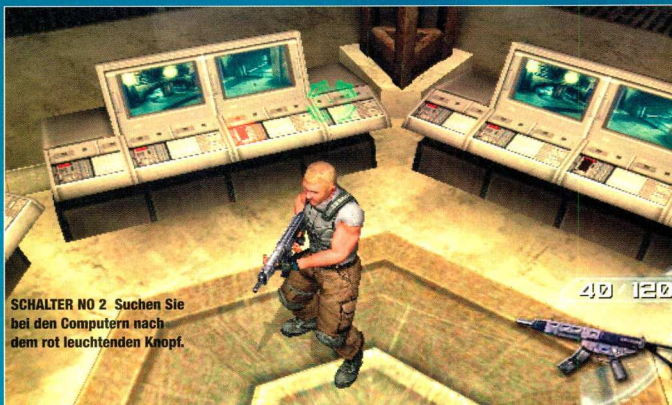
im Raum am Ende des Gangs. Weiter geht's durch die runde Tür. Kümmern Sie sich um die Gegner und drücken Sie den Schalter am Steuerpult in der Mitte des Raums. Folgen Sie dem Verlauf des Gangs hinter der Tür, die Sie soeben geöffnet haben, und gehen Sie

INFO PSI-KRÄFTE

Nicks Kräfte

In unserer Lösung verwenden wir Abkürzungen für Nicks Psi-Kräfte. Hier sehen Sie, welche besonderen Fähigkeiten mit den Buchstaben-kürzeln gemeint sind.

- TK** = Telekinese
- RV** = Remote-View
- MD** = Mind-Drain
- MC** = Mind-Control
- PK** = Pyrokinese
- AV** = Aura-View



SCHALTER NO 2 Suchen Sie bei den Computern nach dem rot leuchtenden Knopf.

40 120



durch die runde Tür auf der linken Seite. Erledigen Sie die Wache im Verhörzimmer, um eine Schlüsselkarte zu erhalten, mit der Sie die Tür im Supply-Room entriegeln. Nach der Zwischensequenz folgt ein Training.

Wie geht's nach dem ersten Training weiter?

Im Anschluss an die Einführung in Ihre Telekinese-Fähigkeiten verlassen Sie den Supply-Room und gehen die Stufen am Ende des Gangs hinter der runden Tür hinab. Im Generatorraum erledigen Sie die Feinde vom Balkon aus. Vorsicht: Nach einigen Schritten auf dem Steg fallen Ihnen weitere Gegner in den Rücken. Wenn Sie auch diese ausgeschaltet haben, legen Sie die beiden Hebel an den roten Tanks um und begeben Sie sich zur runden Tür am Ende des Gangs mit dem Verhörzimmer und dem Supply-Room. Es folgt die nächste Trainings-einheit.

Wie gelange ich in den Aufzug?

Nachdem Sie sich mit der Remote-View-Fähigkeit vertraut gemacht haben, gehen Sie durch die runde Tür

vor Ihnen und lassen die Feinde per TK in den Abgrund purzeln. Ebenso konsequent verfahren Sie mit den Gegnern, die in den folgenden Gängen lauern. Sie erreichen einen Kontrollraum, in dem Sie den roten Schalter drücken, um die mit Lasern gesicherte, runde Tür zu öffnen. Betreten Sie den Raum aber nicht, sondern erledigen Sie die Wache, die sich hier aufhält, vom Gang aus. Mithilfe von TK lassen Sie jetzt die Metallkiste vor sich herschweben, um sich vor den Kugeln der Selbstschussanlage über der Tür zu schützen. Beenden Sie das erste Kapitel, indem Sie durch diese Tür gehen.

Kapitel 2: Something's gone wrong

Wie lege ich los?

Nach wenigen Schritten beginnt das nächste Training, in dem Sie den Mind-Drain erlernen. Fahren Sie mit dem Aufzug und erledigen Sie die Gegner auf der anderen Seite. Betätigen Sie den roten Knopf und fahren Sie mit dem Lift zurück.

INFO KÄMPFE, ITEMS UND PSI-TRICKS

Allgemeine Tipps

- Verbarrikadieren Sie sich in Räumen. Platzieren Sie Objekte so in der Tür, dass Ihre Gegner nicht in Ihren Raum eindringen können.
- Bewegen Sie alle Objekte, die Sie entdecken. Häufig sind unter Felsbrocken und Kisten nützliche Items versteckt.
- Um Munition zu sparen, halten Sie sich mit dem Einsatz Ihrer Waffen zurück. Schicken Sie Ihre Gegner stattdessen mit Psi-Fähigkeiten ins Jenseits.
- Benutzen Sie Fässer, Gasflaschen, Stahlträger, Kisten oder Trümmer, um Ihre Gegner auszuschalten, ohne Munition zu verschwenden.
- Schalten Sie den Alarm so schnell wie möglich wieder ab, falls er ausgelöst wurde.
- Füllen Sie Ihre Psi-Energie an allen Gegnern. Schalten Sie Feinde immer so aus, damit dies noch möglich ist.
- Mit den Körpern der Gegner können Sie Minen zum Explodieren bringen.
- Werfen Sie Gegner in Abgründe, Maschinen, Ventilatoren oder Feuer, um sie schnell und gefahrlos auszuschalten. Allerdings können Sie ihnen so nicht immer Psi-Energie entziehen.

Nachdem Sie die Gegner überwältigt haben, gehen Sie durch die Tür links und bleiben im nächsten Gang bei der ersten Tür rechts stehen. Benutzen Sie Ihre TK, um den Gegner aus dem Raum herausschweben zu lassen, und schnappen Sie sich seine Schlüsselkarte. Falls Sie den Raum dennoch betreten, müssen Sie eine Wache mehrmals gegen die Scheibe schleudern, sobald Gas in den Raum strömt. Gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite am Ende des Gangs und öffnen Sie die nächste Tür mit der Schlüsselkarte des Wachmanns im Overall.





MAIN-FRAME CODE
Benutzen Sie RV, um den Code auf dem Rechner hinter der Tür lesen zu können.



SCHACHT Nachdem Sie das Gitter beseitigt haben, benutzen Sie eine Kiste, um den Luftschacht betreten zu können.

Wie öffne ich die „Main-Frame“-Tür?

Nach der Zwischensequenz verschwinden Sie durch die andere Tür und am Ende des folgenden Gangs durch die letzte Tür auf der rechten Seite. Befördern Sie die beiden Wachmänner im Overall in den offenen Ofen und schnappen Sie sich die Goodies und das Halsband vom Tisch. Gehen Sie im Gang durch die gegenüberliegende Tür, erledigen Sie die Gegner und laufen Sie im großen Raum geradeaus zu der nächsten Tür auf der anderen Seite. Nach der Zwischensequenz setzen Sie Ihren Weg fort, bis die nächste Zwischensequenz beginnt. Benutzen Sie RV, um im Raum hinter der verschlossenen Tür auf den Computer zu sehen. Sie erblicken einen Code, mit dem Sie die „Main-Frame“-Tür öffnen. Vorsicht: Diese Tür wird von mehreren Gegnern bewacht.

Wie komme ich durch die Lüftungen?

Im Raum hinter der „Main-Frame“-Tür erledigen Sie sämtliche Gegner und gehen zu den Steuerpulten. Nach der Zwischensequenz feuern Sie auf die Lüftungsschachteldeckung in der linken Ecke und benutzen TK, um eine Kiste so

zu positionieren, dass Sie in den Schacht klettern können. Auf dieselbe Weise gehen Sie im nächsten Raum vor. Im Gang mit den Ventilatoren fallen Ihnen zwei Kämpfer in den Rücken, nachdem Sie sich einige Schritte vorangewagt haben. Drücken Sie dann einfach auf den Knopf in der Nische auf der rechten Seite. Genauso verfahren Sie mit den Gegnern am anderen Ende des Lüftungsgangs. Gehen Sie den nächsten Gang entlang, lassen Sie sich bei dem Loch nach unten auf die Kiste fallen, gehen Sie durch die Tür und betreten Sie den „Warhead-Storage-Room“ zu Ihrer Rechten.

Wo muss ich die Bomben anbringen?

Sammeln Sie zuerst die Items ein, bevor Sie sich um die Gegner in der großen Halle nebenan kümmern. Werfen Sie die Jungs einfach mithilfe von TK über die Geländer. Überqueren Sie die Brücke, gehen Sie durch das Tor und halten Sie nach einem Raum mit einer einzelnen Säule und mehreren Fluchtstrahlern an der Decke Ausschau. Platzieren Sie die erste Bombe innerhalb der orangefarbenen Markierung und gehen Sie danach zum „Main-Frame“-Raum. Dort

bringen Sie die Bombe innerhalb der Markierung bei dem blau beleuchteten Rohr an und gehen in die große Halle, die Sie vorher nur kurz am Rand durchquert haben. Platzieren Sie die letzte Bombe in der Mitte des Raumes.

Bosskampf: Lenov

Im ersten Teil des Kampfes verschanzen Sie sich in einer Ecke und zerstören sämtliche Zellen auf der gegenüberliegenden Seite, indem Sie die Gegner darauf schleudern. Sobald Sie mit einer Seite fertig sind, eilen Sie zur gegenüberliegenden Ecke und wiederholen das Ganze mit den restlichen Zellen. Im zweiten Teil des Kampfes kümmern Sie sich zuerst um Lenovs Leibwächter, bevor Sie die Metallkiste mehrmals auf den Endboss schleudern. Vorsicht vor den zahlreichen Attacken, die teilweise sogar Ihre Steuerung invertieren. Suchen Sie wiederum in den Ecken Schutz.

Wie entkomme ich?

Verlassen Sie den Raum durch den linken hinteren Ausgang. Begeben Sie sich in das Silo mit den Brücken und fahren

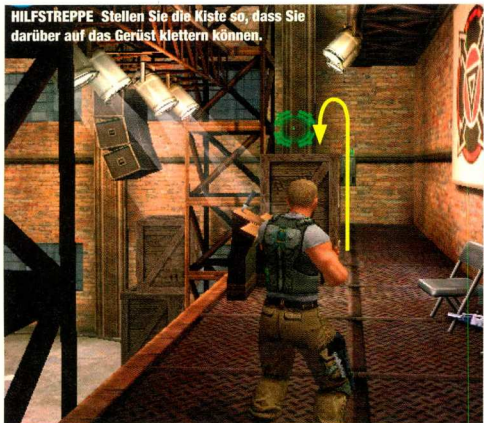


D **Die LETZTE BOMBE** Platzieren Sie die Höllenmaschine innerhalb der Markierung in der Mitte des Raums.



TK **LENOV** Im ersten Teil des Kampfes werfen Sie die auf Sie zustürmenden Gegner in die Glaszellen.

HILFSTREPPE Stellen Sie die Kiste so, dass Sie darüber auf das Gerüst klettern können.



IN DEN RÜCKEN
Ergreifen Sie per MC die Kontrolle über den Scharfschützen auf dem Dach und erledigen Sie mit ihm die anderen Gegner.

Sie mit dem Aufzug so weit wie möglich nach oben. Drehen Sie sich um und klettern Sie weiter nach oben. Folgen Sie jetzt immer den Stufen und erledigen Sie unterwegs sämtliche Gegner. Sie gelangen in eine große Halle. Laufen Sie auf die Person in der Mitte der kreisförmigen Plattform zu.

Kapitel 3: Unfinished Business

Wie gelange ich zum Treffpunkt?

Sie können entweder elegant und lautlos an Ihren Gegnern vorbeischießen oder Sie erledigen einen nach dem anderen. Wenn Sie sich gleich nach dem Start umdrehen, sehen Sie einen Container, hinter dem ein Sniper-Scharfschützengewehr liegt. Ihr Ziel ist die Halle in der rechten hinteren Ecke des Hofes (vom Startpunkt aus gesehen). Dort stapeln Sie die Kisten so auf der Bühne, dass Sie auf das Gerüst klettern können. Hinter der Tür werden Sie bereits erwartet.

Wie komme ich über den Hof?

Klettern Sie an der Leiter nach unten und ignorieren Sie vorerst die Wachen. Im Mind-Control-Training versuchen

Sie bei der letzten Aufgabe, immer zwei Wachen in den Explosionsradius eines Fasses zu bringen. Probieren Sie Ihre neu erlernte Fähigkeit gleich an einer der Wachen hinter dem Tor aus und bringen Sie mit ihr die anderen Gegner unten im Hof um die Ecke. Dann ergreifen Sie Kontrolle über die Wache auf dem Dach und drücken den Hebel neben der Leiter, um diese herabzulassen. In dem kleinen Schuppen finden Sie Psi-Energie und Waffen. Öffnen Sie jetzt mit einem Gegner das Tor, damit Sie den Hof betreten können. Füllen Sie Ihre Psi-Energie mithilfe der Überreste der Feinde auf und klettern Sie auf das Dach.

Was muss ich in dem Gebäude machen?

Feuern Sie ein paar Schüsse auf die Scheibe ab und achten Sie darauf, auf einen Generator zu springen, um nicht zu viel Energie zu verlieren. Erledigen Sie die Gegner, die Sie attackieren, und ergreifen Sie die Kontrolle über den letzten. Mit ihm gehen Sie durch die Doppeltür und kümmern sich um seine Kollegen in dem düsteren Raum. Begeben Sie sich mit Nick in den Raum hinter der Doppeltür und gehen Sie die Stufen nach

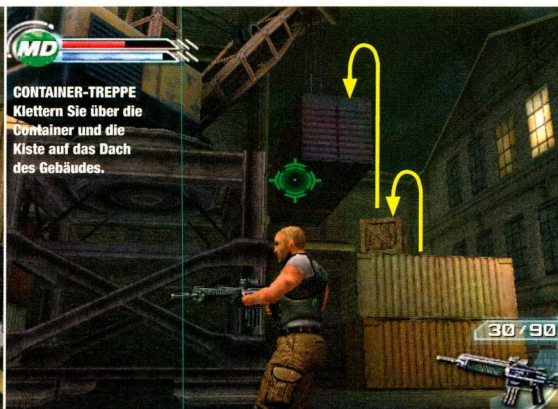
oben. Im Gang zu Ihrer Rechten erledigen Sie die beiden Wachen, bevor Sie den roten Schalter am Computer drücken. Schalten Sie noch die Wache am Ende des beleuchteten Gangs aus und schnappen Sie sich ihre Schlüsselkarte. Im nächsten Raum treffen Sie Sara.

Wie komme ich durch die Docks?

Kehren Sie in den düsteren Raum zurück und gehen Sie durch die Tür gegenüber der Treppe. Erledigen Sie den Wachmann im Innenhof und nehmen Sie seine Schlüsselkarte, mit der Sie das letzte verschlossene Tor im Innenhof öffnen. Schicken Sie die Gegner dahinter ins Jenseits und klettern Sie am Kran nach oben. Drücken Sie den Knopf und klettern Sie anschließend über den Container, der unter dem Container stand, den Sie gerade weggehoben haben. Ergreifen Sie kurzzeitig die Kontrolle über den Wachmann auf dem nächsten Kran und lassen Sie ihn den Container anheben. Benutzen Sie jetzt eine der hohen Kisten, um auf die Container unterhalb des schwebenden blauen Containers zu gelangen. Mithilfe Ihrer TK wiederholen Sie das Spiel, bis Sie sich auf dem blauen



DOCKS Nachdem Sie den Hebel bei dem ersten Turm umgelegt haben, klettern Sie über diesen Container.



CONTAINER-TREPPE
Klettern Sie über die Container und die Kiste auf das Dach des Gebäudes.



BAHN FREI! Nachdem Sie den Hebel an der Weiche umgelegt haben, können Sie die Halle betreten.



HINTERRÜCKS Schleudern Sie Ihre Gegner hier auf das Fließband, um Munition zu sparen.



MASCHINEN STOPP! Lassen Sie die Metallkiste zwischen die Stampfer schweben, um diese unsanft anzuhalten.



EDGAR Schleudern Sie Kisten auf den Endboss und achten Sie darauf, nicht getroffen zu werden.

Container befinden. Laufen Sie durch das Fenster in die Lagerhalle. Abschließend schnappen Sie sich die Schlüsselkarte und kehren zum Startpunkt mit den Suchscheinwerfern und Helikoptern zurück. Laufen Sie am besten oben auf den Containern entlang. Am Startpunkt angekommen, betreten Sie die Fabrik durch die Tür in der Mitte des Hofes.

Kapitel 4: Assembling the Pieces

Wie geht's los?

Zuerst erledigen Sie sämtliche Wachen, die sich bei den Gleisen aufhalten. Benutzen Sie die zahlreichen Fässer. Bedienen Sie jetzt die rot leuchtende Weiche bei den Waggons und gehen Sie durch das daraus resultierende Loch in der Mauer. Im Inneren schleichen Sie sich durch die Waggons und benutzen die Fässer, um die Gegner auszuschalten. Achten Sie auf die Selbstschussanlage, die Sie unschädlich machen, indem Sie sich von der linken Seite aus anpirschen, auf die Container links daneben klettern und mehrere Schüsse darauf abgeben. Alternativ können Sie wie zuvor eine Metallkiste als Deckung vor sich herschweben lassen oder die Kanone ablenken, indem Sie den Kranhaken bewegen. Durch die Tür unterhalb der Selbstschussanlage geht's weiter. In nächsten größeren Raum halten Sie nach einer Leiter Ausschau, füllen Ihre Psi-Energie an dem Arbeiter auf und betätigen den roten Schalter an der Konsole, um die Tür in der Ecke zu öffnen.

Wie komme ich durch die Fabrik.

Erledigen Sie sämtliche Gegner mithilfe der Maschinen und klettern Sie an der Leiter im hinteren Bereich des Raumes hinauf. Oben angekommen, drücken Sie schnell auf den roten Knopf, um die Arbeiter auszuschalten. Im nächsten Raum drücken Sie wiederum auf einen roten Knopf, um die Stampfer zu aktivieren. Mithilfe von Metallkisten und TK stoppen Sie die Stampfer und öffnen die obere Tür hinter den letzten beiden Stampfern, die Sie ebenfalls mit der Metallkiste deaktivieren. Im folgenden Bereich schalten Sie die Gegner auf den Gerüsten aus und gehen im Treppenhaus nach oben.

Was muss ich auf dem Dach erledigen?

Erledigen Sie den Gegner vor Ihnen und auf dem Dach zu Ihrer Linken. Laufen Sie um das Dach, kümmern Sie sich dabei um die Angreifer und gehen Sie durch die nächste Tür. Kämpfen Sie sich noch durch die nächsten Räume und Gänge, bis Sie eine Leiter erreichen. Oberhalb davon sammeln Sie die Items ein und gehen durch die Tür.

Bosskampf: Edgar Barret

Im ersten Teil des Kampfes bleiben Sie stets in Bewegung, solange Barret Trümmer auf Sie schleudert. Sobald er eine



BITTE ANKLOPFEN
Mit der Kugel
schlagen Sie die
große Doppeltür im
Marmorgang ein.



WIE LU Im
zweiten Teil
des Kampfes
bleiben Sie am
besten stets in
Bewegung.

kurze Pause einlegt, benutzen Sie seine Geschosse, um ihn damit zu beschießen. Im zweiten Teil des Kampfes bleiben Sie wie zuvor in Bewegung und achten darauf, nicht von Kisten oder anderen Wurfgeschossen getroffen zu werden. Vorsicht vor den Waggons – trifft Barret Sie einmal damit, segnen Sie sofort das Zeitliche!

Kapitel 5: Fears don't lie

Wie geht's los?

Befördern Sie die Angreifer von der Plattform, bevor Sie durch die Tür ins Innere gehen und sich die Items links am Ende des Gangs schnappen. Umgehen oder zerstören Sie die Selbstschussanlage am anderen Ende und gehen Sie durch die Tür darunter. Nach der Zwischensequenz gehen Sie durch die andere Tür in dem Gang. Nach der kurzen Zwischensequenz werden Sie aus jeder Tür von Wachen angegriffen. Danach erledigen Sie die Techniker in den beiden seitlichen Räumen und ergreifen die Kontrolle über einen Techniker, den Sie am Steuerpult an der Säule den roten Knopf drücken lassen. Wechseln Sie dann schnell zu Nick und drücken Sie mit ihm den Schalter an der Säule im anderen Raum. Anschließend gehen Sie durch die Tür in der Mitte.

Wie kann ich in den Aufzug?

Drücken Sie auf den roten Knopf, um in der Kammer mit der großen Glasscheibe eine Zwischensequenz auszulösen. Nachdem Sie die Pyrokinese erlernt haben, kehren Sie vor die runde Tür zurück. Schwächen Sie den Angreifer, der gegen TK immun zu sein scheint, zuerst mit Pyrokinese. Dann haben Sie leichtes Spiel und können ihm mit TK den Rest geben. Achten Sie auch auf die anderen Angreifer und gehen Sie in den Gang mit der Selbstschussanlage zurück. Erledigen Sie die Wache und benutzen Sie den Aufzug mit ihrer Schlüsselkarte, der Sie zur Ebene 98 befördert.

Was muss ich auf Ebene 98 erledigen?

Schnappen Sie sich eine der Steinkugeln und plätten Sie damit Ihre Gegner. Dann werfen Sie die Kugel gegen die rote Tür, bis diese zerbricht. Laufen Sie jetzt immer geradeaus durch die Türen und nutzen Sie die Abbiegemöglichkeiten in dieser Reihenfolge: links, rechts, rechts, links. Sie treffen am Ende des Gangs auf eine letzte Halluzination, die sich in einen Gegner mit Flammenwerfer verwandelt. Mit der gewohnten Taktik, nämlich zuerst PK, gefolgt von TK, schalten Sie ihn im Nu aus.

Was erwartet mich auf dem Friedhof?

Laufen Sie einige Meter nach hinten und suchen Sie Deckung hinter der Gruft. Warten Sie, bis die Gegner um die Ecke kommen, und schalten Sie diese mit dem MD aus. Falls es Ihnen zu brenzlig wird, fliehen Sie nach rechts zur nächsten Gruft, vor der Sie auch Medizin finden. Nach der Zwischensequenz gehen Sie durch die Tür an der Wand direkt vor Ihnen und erledigen die Wachen und Arbeiter, um die Schlüsselkarte für die Ebene 97 zu erhalten. Durch die Tür gelangen Sie wieder in den Gang mit den beiden Kugeln, von dem aus Sie mit dem Aufzug zur Ebene 97 fahren.

Was gibt's auf Ebene 97 zu tun?

Sie müssen den roten Knopf im Kontrollraum über Ihnen betätigen. Sie können versuchen, sich an Kameras und Wachen vorbeizuschleichen, oder Sie gehen weniger elegant vor und greifen zu Waffen und Psi-Fähigkeiten. Für den Fall, dass Sie lautlos vorgehen wollen, dürfen Sie keinesfalls in das Sichtfeld einer Kamera geraten. Zerstören Sie diese bereits von unten aus. Von der Treppe aus kümmern Sie sich um die Selbstschussanlage im Kontrollraum. Lassen Sie den Arbeiter per MC den Hebel umlegen und fliehen Sie dann schnell durch die Tür in der Mitte. Sammeln Sie sämtliche Items in dem Raum ein – hinter der nächsten Tür erwartet Sie ein aufreibender Bosskampf.

Bosskampf: Wie Lu

Im ersten Teil des Kampfes treten Sie gegen mehrere Statuen an, die Sie relativ leicht ausschalten, indem Sie ihnen zuerst mit PK einheizen, bis sie glühen. Dann werfen Sie einen Gegenstand auf die steinernen Giganten. In der zweiten Runde treten Sie gegen eine mutierte Wie Lu an. Hier gehen Sie mit derselben Taktik vor, also zuerst mit PK einheizen und dann Gegenstände mit TK auf die drei Köpfe an den Enden der Tentakel der Kontrahentin schleudern. Nach einem Treffer mit TK bleibt Wie Lu kurz stehen und kann ideal attackiert werden. Sobald sie auf Nick spucken will oder einen Strahl auf ihn feuert, beginnen Sie, seitlich zu laufen. Achten Sie auch darauf, nicht von den Trümmern getroffen zu werden. Ihre Psi-Energie erneuern Sie mit den Energieauffüllern in den Nischen an den seitlichen Wänden des Raumes. Durch die rechte kleine Tür auf der unteren Ebene des Raumes mit der Kamera verlassen Sie den Abschnitt.

Kapitel 6: Everything we've worked for

Wie geht's los?

Nachdem Sie die Gegner mit dem Scharfschützengewehr ausgeschaltet haben, stellen Sie sich auf ein Teil der Plattentrümmer der kaputten Brücke und schweben damit wie mit einem fliegenden Teppich über den Abgrund. Am elegantesten erledigen Sie die Gegner auf der Brücke, indem Sie per MC die Kontrolle über einen Feind ergreifen und mit ihm seine Kameraden auslöschen, bevor Sie ihn in einen Abgrund laufen lassen. Im Raum hinter der Tür benutzen Sie entweder MC oder TK, um die Wachen auf den mit Strom gesicherten Boden zu bewegen. Im sich anschließenden Raum klettern Sie die Leiter hinauf und gehen durch die Tür.



BOMBENWERFER Benutzen Sie TK, um eine der Rohrbomben gegen den Zaun zu schleudern.

Wie stelle ich den Partikelbeschleuniger ab?

Erledigen Sie die Gegner und legen Sie den Schalter um. Im Tunnel warten Sie ab, bis eine Druckwelle vorüber ist, und hetzen dann nach rechts zu der Nische. Von dort aus geht's weiter zur nächsten Nische, bis Sie in einen Raum gelangen. Hier schalten Sie die Gegner aus und legen den Schalter um. Wiederholen Sie das Ganze noch bei zwei weiteren Räumen, um den Partikelbeschleuniger abzustellen. Wenn Sie von Nische zu Nische hetzen, müssen Sie versuchen, dem Strahl so dicht wie möglich zu folgen. Bedenken Sie, dass sich der Strahl immer schneller bewegt. Seien Sie vorsichtig, nachdem Sie den Partikelbeschleuniger angehalten haben: Im Gang lauern neue Gegner, die Sie am besten mit den Gasflaschen in den einzelnen Räumen erledigen. Gehen Sie in den Raum, über dessen Tür „K3“ steht, und durch die nächste Tür. An der Leiter dahinter klettern Sie bis ganz nach oben.

Wo komme ich zur Ebene 99?

Nachdem Sie die Gegner unschädlich gemacht haben, gehen Sie die Stufen hinauf und betätigen den roten Schalter im Kontrollraum. Legen Sie im nächsten Raum sämtliche Wachen lahm und wenden Sie danach TK an, um eine der grün leuchtenden Bomben gegen den Gitterzaun zu werfen. Weiter geht's durch den Raum mit dem Techniker. Nach der nächsten Zwischensequenz stürmen zahlreiche Angreifer in den Raum, in dem Sie sich aufhalten. Stapeln Sie die Jungs mithilfe von TK bei der Gasflasche in der Ecke auf und entzünden Sie den kleinen Haufen. Schnappen Sie sich die Karte und gehen Sie im Gang durch die Tür zu Ihrer Rechten. Erledigen Sie die beiden Angreifer im Gang mit dem Aufzug und gehen Sie nach rechts. Lenken Sie die Selbstschussanlage mit einer Metallbox ab oder feuern Sie einige Schüsse darauf, um sie außer Gefecht zu setzen. Erledigen Sie danach die beiden Wachen im Gang dahinter, schnappen Sie sich die Schlüssel-

karte und räumen Sie den Raum am Ende des Gangs leer. Genau am anderen Ende des langen Gangs öffnen Sie die Tür und schalten die Wache aus, um die nächste Schlüsselkarte zu erhalten. Fahren Sie jetzt mit dem Aufzug zur Ebene 99 und speichern Sie unbedingt Ihren Spielstand. Laufen Sie im Gang nach rechts, um sich mit Items für den bevorstehenden Bosskampf einzudecken. Gehen Sie durch die große Tür am Ende der Stufen.

Bosskampf: Marlana Kessler

Auch dieser Kampf teilt sich in zwei Hälften. Im ersten Teil müssen Sie darauf achten, wie Marlana Sie attackiert. Dem Strahl und den Schüssen weichen Sie ganz einfach aus, indem Sie sich bei den Gasflaschen in Richtung Marlana platzieren und dabei ducken. Sobald Sie die Overdrive-Warnung vernennen, spürten Sie in den hinteren Bereich des Raumes und suchen hinter einem der Glasschilder Schutz. Sie verletzen die feurige Lady, indem Sie die Gasflaschen direkt vor ihr auf die Kanone schleudern. Im zweiten Teil des Kampfes bleiben Sie stets in Bewegung, um möglichst wenig Treffer abzubekommen. Versuchen Sie, immer von der anderen Seite der Gasflaschen aus zu attackieren. Ihre Geschosse sind hier wie zuvor die Gasflaschen.

Kapitel 7: From the either and beyond

Wie geht's los?

Nach wenigen Schritten bekommen Sie in Ihrem letzten Training Aura-View beigebracht. Wehren Sie sich gegen die Geister, indem Sie sie mit TK gegen Wände schleudern. Am Ende des Gangs gehen Sie durch die Tür links neben der verschlossenen Doppeltür und biegen dann wieder nach links zu den Zellen ab. Nach der Zwischensequenz benutzen Sie MC, um die Wache hinter den Gittern zu kon-



MARLENA Verschanzen Sie sich an dieser Stelle, damit Sie nicht von dem Energiestrahle getroffen werden können.



OVERDRIVE Sobald Marlana einen Overdrive startet, suchen Sie hinter dem Glasschild Deckung.

trollieren. Mit dem Wächter schalten Sie die Geister aus und drücken möglichst schnell den Schalter im Kontrollraum. Jetzt gehen Sie zurück in den Gang und durch die zuvor verschlossene Doppeltür.

Was hat es mit den Sockeln auf sich?

Durchqueren Sie den nächsten Raum und merken Sie sich die kleine Tür neben der Säule auf der rechten Seite des Raums. Im Glockenraum heben Sie die Statue zurück auf ihren Sockel und gehen anschließend durch die Geheimtür. Verlassen Sie jetzt den Geheimraum und schalten Sie alle Angreifer mithilfe der Glocke aus. Schnappen Sie sich danach die Pyramide und setzen Sie diese in die Säule neben der Tür vor dem Glockenraum ein. Im Treppenhaus dahinter laufen Sie ganz oben durch die Tür und entscheiden sich dann für die linke Doppeltür. Auf dem Dach erledigen Sie die Angreifer und benutzen AV. Sie sehen ein paar farbige Bodenplatten, die Sie mit wenigen Schüssen zerstören. Die Pyramide, die Sie darunter finden, platzieren Sie auf dem Sockel neben der Tür im Raum zuvor. Gehen Sie jetzt wieder nach unten zurück, holen Sie die andere Pyramide und platzieren Sie diese oben auf dem anderen Sockel. Falls die Tür sich nicht öffnet, tauschen Sie einfach die Pyramiden aus.

Was mache ich mit den Kugeln und Schalen?

Benutzen Sie AV, um die Farben der verschiedenen Kugeln und Schalen zu sehen. Ordnen Sie die verschiedenfarbigen Kugeln der jeweiligen Schale zu. Sie erkennen an einem blauen Leuchten, ob Sie die richtige Kugel in die richtige Schale gelegt haben. Nach der Zwischensequenz gehen Sie zu dem kleinen Sockel und betätigen die „Benutzen“-Taste. Erledigen Sie den Angreifer und verlassen Sie den Raum durch die andere Doppeltür.

Was muss ich draußen erledigen?

Kämpfen Sie sich durch die Schlucht, bis Sie die Satellitenanlage erspähen. Im Gebäude im Hintergrund klettern Sie an der Leiter nach oben. Drücken Sie auf den Knopf und kehren Sie wieder zurück in den Raum mit den Schalen. Vorsicht: Auf Ihrem Rückweg durch die Schlucht lauern Ihnen wieder neue Gegner auf. Im Raum mit der Glocke und der Statue gehen Sie durch den Geheimraum und laufen die Stufen im Treppenhaus dahinter bis ganz nach oben.

Kapitel 8: The ultimate Power

Wie geht's los?

Kämpfen Sie sich Raum für Raum voran, bis Sie in dem Labor mit den Wandtafeln landen. Dank AV erkennen Sie den Code auf einer der Tafeln. Nehmen Sie die Tür am anderen Ende des Gangs und erledigen Sie die Geister-Gegner. Sie erreichen einen Raum mit einer rot leuchtenden Konsole. Dort geben Sie den Code ein und machen die Gegner auf dem Gang platt. Benutzen Sie AV und gehen Sie in den Gang, an dessen Wand Sie die Frage „How do you like my pets?“ an der Wand lesen können. Nach der Zwischensequenz eilen Sie zu der Tür mit dem roten Licht. Mithilfe von MC lassen Sie die Wache hinter der Scheibe die Tür öffnen. Im nächsten Raum wiederholen Sie das Spielchen und sammeln die zahlreichen Items ein, bevor Sie sich durch die Tür am Ende des Gangs wagen. Beeilen Sie sich – wenn Sie sich zu viel Zeit lassen, werden Sie von Geistern attackiert.

Bosskampf: Nicolas Wrightson

Der Gegner greift Sie mit Laserstrahlen aus seinen Monitoren an. Außerdem erscheinen ständig Geister, die sich auf Sie stürzen. Leider finden Sie in dem Raum, in dem der Bosskampf stattfindet, kaum Wurfgeschosse außer wenigen Kisten und Gasflaschen. Benutzen Sie deshalb

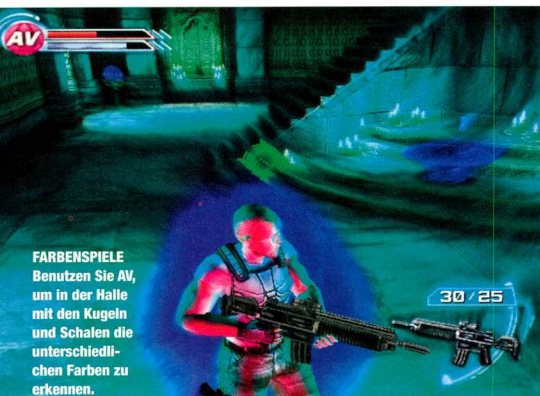
außer den beiden kleinen Kisten und den Gasflaschen auch die Geistergegner als Geschosse und schleudern Sie diese auf den Monitor, der gerade angreift und dessen Bildschirm Sie sehen können. Bleiben Sie stets in Bewegung, um nicht von einem Strahl getroffen zu werden. Achten Sie aber auch auf die Geister, deren Attacken Ihnen viel Lebensenergie entziehen. Laufen Sie knapp an den Strahlen vorbei oder kreuzen Sie diese kurz, damit die Verfolger geröstet werden. Zum Glück finden Sie in dem Raum zahlreiche Items, mit denen Sie Ihre Gesundheit oder Psi-Energie wieder aufladen können. Für die letzten Monitore können Sie auch zur Waffe greifen.

Was muss ich mit der Kranschaufel machen?

Nach der Zwischensequenz gehen Sie durch die Türen, bis Sie in einen großen Raum kommen. Hier benutzen Sie die Kranschaufel, die Felsbrocken und die Fässer, um sämtliche Gegner in dem Bereich ins Jenseits zu befördern. Versuchen Sie, die Feinde nach unten zu werfen. So können Sie gleich einige Minen beseitigen. Springen Sie in den mittleren Spalt und benutzen Sie AV. Schleichen Sie an den Minen vorbei und suchen Sie die grünen Fußspuren. Mithilfe von PK beseitigen Sie die Trümmer, die Ihnen plötzlich den Weg versperren. Erledigen Sie den Gegner am Ende des Gangs und gehen Sie durch die Tür.

Wie komme ich durch den verminten Tunnel?

Im sich anschließenden Gang machen Sie sich per AV ein Bild von der Lage der Minen und kümmern sich mithilfe von TK und dem Fass um die Wache. Entscheiden Sie sich für den linken Gang, schleudern Sie zuerst aber einige Fels-Trümmer im rechten Gang nach hinten. Mit etwas Glück schalten Sie auf diese Weise gleich einige Gegner aus, die Ihnen später schon nicht mehr in die Quere kommen können. Schleichen Sie an den Wänden entlang.





SPUREN Im Raum mit den zahlreichen Minen müssen Sie nach Fußspuren Ausschau halten, die Sie nur mit AV erkennen.



DIE LETZTEN METER Auf der Brücke benutzen Sie wiederum AV, um keine der Minen zu berühren.

Wie schalte ich die Gegner in der Höhle aus?

Sobald Sie die Höhle erkennen, erledigen Sie den Gegner, der sich in der Mitte des unterirdischen Sees aufhält, mithilfe von TK und den Felsbrocken. Ebenso schicken Sie die beiden Gegner rechts neben dem Tunnelausgang ins Jenseits. Vorsicht: Die Wache oben auf dem Felsen ist mit einem Raketenwerfer bewaffnet. Sollten Sie Probleme haben, sie mit TK um die Ecke zu bringen, beziehungsweise wenn Ihnen die Wurfgeschosse ausgehen, schnappen Sie sich die Sniper einer der Wachen und lösen Sie damit das Problem.

Wie geht's nach der Höhle weiter?

Benutzen Sie AV, um sich unbeschadet an den Minen vorbei nach oben zu schleichen. Halten Sie sich links

und blicken Sie vorsichtig in den Gang. Versuchen Sie, die beiden Gegner mit Felsbrocken ins Jenseits zu schicken. Falls Ihnen das nicht gelingt, benutzen Sie Ihre Waffen. Wenden Sie oft AV an, um nicht in eine Mine zu laufen. Auf der Brücke bewegen Sie sich in der Hocke unter den Minen durch und versuchen, immer möglichst viel Abstand zu den Minen einzuhalten. Der Aufzug am Ende befördert Sie zum letzten Kampf des Spiels.

Bosskampf: General Krieger

Der Kampf teilt sich in zwei Runden auf. In der ersten müssen Sie die sechs rotierenden Säulen mit PK zerstören. Stellen Sie sich dazu an den Rand und schleudern Sie die Feuerkugeln entgegen der Drehrichtung auf die Säulen. Versuchen Sie, dies von einer Stelle aus

zu tun, damit die Säulentrümmer auf einem Haufen landen. Zu diesem eilen Sie, sobald Sie alle Säulen zerstört haben, und sammeln die sechs Sphären ein. Mit diesen können Sie jetzt auf den General feuern. Allerdings haben Sie dazu immer nur sehr kurz die Gelegenheit, da Sie fast ununterbrochen mit Angriffen eingedeckt werden. Diesen weichen Sie aus, indem Sie immer in Bewegung bleiben oder im Graben um den Kreis in der Mitte der Arena Schutz suchen. Innerhalb des blau leuchtenden Bereichs im Kreis in der Mitte laden Sie Ihre Sphären-Energie wieder auf. Betreten Sie den Kreis aber nur, solange Sie laden – verweilen Sie zu lange darin, werden Sie von einer Schockwelle getroffen. Schnappen Sie sich die Items im Graben, wenn Ihnen die Lebensenergie ausgeht.



DER GENERAL Stellen Sie sich an den Rand und feuern Sie auf die Säulen.



KRIEGER Nachdem Sie Ihre Wunderwaffe aufgeladen haben, feuern Sie sofort auf Krieger.

Die Verstecke der Gartenzwerge

Suchen Sie die versteckten Gartenzwerge, um Extramissionen und andere Extras freizuschalten. Wenn Sie alle 13 Zwerge befreit haben, werden Sie dafür mit dem Gnomotron belohnt.

KAPITEL 1



GARTENZWEG NO 1 Den Zwerg entdecken Sie kurz vor der Selbstschussanlage an dieser Ecke, wenn Sie über den Zaun klettern.

KAPITEL 2



GARTENZWEG NO 2 Nach dem Bosskampf gegen Lenov klettern Sie in den Gang, der den Raum umringt.



GARTENZWEG NO 3 Den dritten Zwerg entdecken Sie in der Nische zwischen den beiden Bildschirmen am Ende der Levels.

KAPITEL 3



GARTENZWEG NO 4 Mithilfe einer Kiste schweben Sie von den Containern aus auf den Vorsprung.



GARTENZWEG NO 5 Den fünften Zwerg finden Sie umringt von Containern an den Docks.

KAPITEL 4



GARTENZWEG NO 6 Den sechsten Zwerg finden Sie im Raum am Ende dieser Leiter.



GARTENZWEG NO 7 Nachdem Sie die Stampfer angehalten haben, finden Sie einen Zwerg im Verbindungsgang.

KAPITEL 5



GARTENZWEG NO 8 In einem Luftsacht in einem Gang der Marmorhalle werden Sie fündig.



GARTENZWEG NO 9 Auf dem Friedhof entdecken Sie den nächsten Zwerg hinter einem Baum.

KAPITEL 6

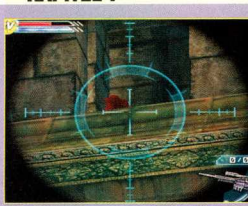


GARTENZWEG NO 10 Am Fuß der Leiter hinter der Tür im K3-Raum finden Sie einen Zwerg.



GARTENZWEG NO 11 Auf der Ebene 99 finden Sie im rechten Gang einen Zwerg im Computerraum.

KAPITEL 7



GARTENZWEG NO 12 Suchen Sie die Front des Tempels nach dem Zwerg ab und benutzen TK, um ihn zu sich zu holen.



KAPITEL 8



GARTENZWEG NO 13 Den letzten Zwerg finden Sie hinter einem Felsbrocken rechts neben der Tür zum Aliensteg.

Spider-Man 2

Spider-Man ist wieder unterwegs,
um den Ganoven von Manhattan
das Handwerk zu legen.

Wir haben unsere Tipps anhand der NTSC-Version erstellt. Neben Endgegner-Strategien finden Sie auf den folgenden Seiten Kampftipps und eine umfassende Anleitung zu Spider-Mans außergewöhnlicher Fortbewegungsmethode.

Fortbewegung

Von Haus zu Haus schwingen

Außer an Häusern können Sie die Spinnweben an vielen anderen Objekten befestigen, um sich durch die Stadt zu schwingen. Bringen Sie die Seile an Fahnenmasten, Laternen, Bäumen und sogar Hubschraubern an. Der Schwung ist bei dieser Art der Fortbewegung entscheidend. Nutzen Sie ihn aus, um sich in die gewünschte Richtung zu katapultieren. In welche Richtung Sie geschleudert werden, hängt von dem Zeitpunkt ab, an dem Sie den Faden loslassen. Sie können entweder nach vorne fliegen und mit möglichst viel

Schwung das nächste Seil abschießen oder Sie schießen in die Höhe. Im freien Fall haben Sie besonders viel Schwung. Wenn Sie jetzt ein Seil abschießen, nehmen Sie unglaublich viel Geschwindigkeit auf – achten Sie darauf, dass Sie keinen unfreiwilligen Looping ausführen oder in die falsche Richtung fliegen, wenn Sie sich beilen müssen. Falls Sie nicht den entscheidenden Flugwinkel für eine Kurve erreichen, lassen Sie sich zum Abbiegen einfach gegen eine Wand krachen. Sie können zusätzlichen Schwung holen, indem Sie die Sprint-Taste gedrückt halten, während Sie durch die Stadt schwingen. Allerdings müssen Sie die Taste wieder loslassen, bevor Sie ein neues Seil abschießen, da Sie sonst einen Netzleinenzug ausführen. Halten Sie die Sprint-Taste gedrückt und lassen Sie das Seil recht früh los, damit Sie mit hoher Geschwindigkeit nach vorne fliegen. Für diesen Sprung benötigen Sie das entsprechende Upgrade.

Netzleinenzug

Holen Sie sich dieses Upgrade so früh wie möglich, da Sie es bei Ihren Streifzügen durch Manhattan sehr oft einsetzen



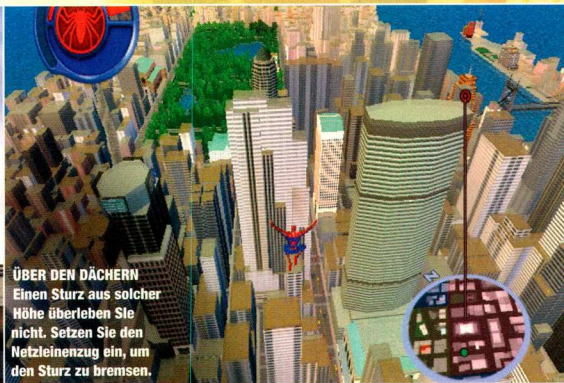
NETZSCHWUNG
Lassen Sie das Seil im richtigen Moment los, um mit Schwung nach vorne zu fliegen.



NETZLEINENZUG Mit dieser Technik durchqueren Sie sogar Parkanlagen zügig.



HELIKOPTER Hängen Sie sich an den Hubschrauber und gehen Sie auf Entdeckungstour.



ÜBER DEN DÄCHERN Einen Sturz aus solcher Höhe überleben Sie nicht. Setzen Sie den Netzleinenzug ein, um den Sturz zu bremsen.

müssen. Mithilfe eines Spinnenfadens können Sie sich nach vorne ziehen. Dieses Manöver eignet sich hervorragend, um schnelle Richtungswechsel auszuführen. Der Netzleinenzug kann auch als eine Art „Sicherungsseil“ verwendet werden, da Sie dieses Manöver einsetzen können, kurz bevor Sie aus gefährlicher Höhe auf dem Boden aufschlagen. Benutzen Sie die Fähigkeit, wenn Sie ein Dach überwinden müssen und kein Haus in der Nähe ist, an dem Sie sich entlangschwingen können. Sogar den Central Park durchqueren Sie relativ schnell, indem Sie ausschließlich den Netzleinenzug einsetzen. Ein weiterer Vorteil liegt darin, dass das Seil bei dieser Technik überall haftet, sogar auf der Straße.

Wandsprint

Diese Fertigkeit ist sehr nützlich, um Gebäude in Rekordzeit zu erklimmen. Rennen Sie an der Wand nach oben und laden Sie sofort die Sprungkraft auf. Kurz bevor Sie den Halt verlieren, springen Sie nach oben und sprinten erneut an der Wand entlang. Dieses Manöver können Sie beliebig oft wiederholen. Der Wandsprint ist sehr

nützlich, wenn Sie unter Zeitdruck stehen. Allerdings erfordert dieser Move viel Übung, da Sie sich oft aus Versehen von der Wand abstoßen oder den Halt verlieren, bevor Sie den nächsten Sprung ausführen.

Flying-Tricks

Solange Sie durch die Luft fliegen, können Sie diverse Tricks ausführen. Diese kleinen Einlagen sind nicht nur hübsch anzusehen, sondern füllen zudem Ihren Hero-Balken auf. Laden Sie die Hero-Energie immer auf und greifen Sie in Kämpfen auf diese Fähigkeit zurück.

Kampf

Block durchbrechen

Halten Sie die Sprint-Taste gedrückt und schleudern Sie gleichzeitig ein Netz in Richtung Gangster. Für die Standardgegner ist es unmöglich, diesen Angriff abzuwehren. Jetzt können Sie nach Belieben vorgehen. Wenn der Feind eine Schusswaffe besitzt, sollten Sie ihn mit einem Spinnenfaden entwaffnen. Eine zweite Möglichkeit ist Spider-Mans Kinnhaken. Sprinten Sie auf die Feinde zu und drücken Sie die Schlag-Taste, noch während Sie sich bewegen.

Ausweichen

Machen Sie sich so früh wie möglich mit den Spinnenreflexen vertraut. Wenn Sie es schaffen, einer Attacke erfolgreich auszuweichen, können Sie direkt danach einen Gegenangriff starten. Besonders wichtig wird diese Technik, sobald Sie sich den Wirbelwindtritt gekauft haben. Führen Sie diesen Konterangriff aus, nachdem Sie einer Attacke ausgewichen sind. Sie treffen Ihren Gegner immer und ziehen auch Feinde in Mitleidschaft, die in Ihrer Reichweite stehen. Bei den meisten Endgegnern sind die Ausweichmanöver der Schlüssel zum Sieg.

Luft-Combos

Kaufen Sie sich die Upgrades für die Luft-Combos so früh wie möglich, da dieser Angriff sehr nützlich ist und bei vielen Endgegnern benötigt wird. Sie müssen den Widersachern lediglich mit einem Kinnhaken in die Luft befördern. Springen Sie anschließend nach oben und schlagen Sie auf den Feind ein. Ihr Gegner hat in dieser Situation keine Möglichkeit zum Blocken und ist Ihren Angriffen hilflos ausgeliefert. Eine einzige Schlagserie genügt meistens, um einen angeschlagenen Standardgegner zu erledigen.



EINGEFANGEN Binden Sie die Ganoven an den Straßenlaternen fest. Jetzt können Sie Ihren wehrlosen Opfern den Rest geben.



WIRBELWIND Setzen Sie diesen Konterangriff häufig ein. Sie treffen gleich mehrere Feinde auf einmal.



RHINO
Weichen Sie seinen Attacken aus, bis er die Orientierung verliert. Nutzen Sie die Gelegenheit, um eine Combo anzubringen.



REPORTER IN NOT
Springen Sie auf der Bühne nach oben und schwingen Sie zu dem rettenden Balkon.

Endgegner

Rhino

Hier ist es wichtig, auf die Spinnensinne zu achten. Der Gegner verfügt über jede Menge Kraft, weshalb Sie den Schlägen auf jeden Fall ausweichen sollten. Er führt einen speziellen Angriff aus, mit dem er Sie dreimal hintereinander zu treffen versucht. Weichen Sie allen drei Schlägen aus, damit sich der Gegner weiter um die eigene Achse dreht. Sobald Ihr Feind benommen ist, können Sie eine Combo anbringen. Alternativ weichen Sie seinen Standardangriffen aus und kontern mit einer Luft-Combo.

Reporter retten

Zuerst müssen Sie die Reporter retten, die an dem Balkon hängen. Sie erreichen die beiden, indem Sie sich hinüberschwingen. Danach kümmern Sie sich um die einzelnen Roboter – eine Luft-Combo genügt, um die lästigen Metallmonster zu zerstören. Auf der Bühne schnappen Sie sich einen der Reporter, stellen sich in der Mitte auf und springen nach oben. Sobald Sie Schwung verlieren, schießen Sie einen Spinnenfaden ab und schwingen mithilfe der Sprint-Taste zur anderen Seite. Wenn Sie nicht genug Schwung haben, können Sie auf die Bühne zurückspringen und Ihr Glück erneut versuchen.

Mysterio – Liberty Island

Zunächst müssen Sie die Freiheitsstatue erreichen, indem Sie sich an den einzelnen Plattformen entlanghängen. Da Sie meist an Höhe verlieren, während Sie sich zur Statue schwingen, legen Sie ab und zu einen Zwischenstopp ein. Lassen Sie sich an zwei Seilen gleichzeitig baumeln und laden Sie den Sprungbalken komplett auf. Jetzt schießen Sie in die Höhe und feuern ein neues Seil ab, wenn Sie den höchsten Punkt des Sprungs erreicht haben. Sobald Sie auf der Insel sind, können Sie einen Spinnenfaden an den nahe gelegenen Plattformen befestigen, die dann von selbst nach oben schweben. Jetzt sind Sie auf Höhe des Statuenkopfs und schwingen zu den Pfosten. An jeder dieser Metallstangen befindet sich eine kleine Kugel, die den Schutzschild mit Kraft versorgt. Schwingen Sie hoch genug, damit Sie eine der Stangen erreichen. Bei einem der Pfosten halten Sie die Taste für den Wandsprint gedrückt, bis Spider-Man sitzen bleibt. Sobald Spider-Man auf dem Pfosten hockt, krabbeln Sie zur Kugel, um sie zu demolieren. Nutzen Sie dazu die Luft-Combo. Springen Sie auf die Kugel zu und hämmern Sie auf die Schlag-Taste ein. Selbst wenn die ersten Schläge danebengehen, müssen Sie die Angriffskombi bis zu Ende ausführen, da Sie beim letzten Schlag in Richtung Kugel

gezogen werden. Jetzt können Sie eine zweite Combo starten und die Kugel zerstören. Wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie alle Kugeln kaputtgemacht haben. Da der Schutzschild nur für sehr kurze Zeit deaktiviert ist, müssen Sie schleunigst auf die Plattform in der Mitte der Pfosten gelangen. Schlagen Sie schnell auf das Hirn ein. Wenn Sie sich zu viel Zeit gelassen haben, müssen Sie die Kugeln erneut zerstören.

Fun House of Doom

Aus den Spiegeln erscheinen jede Menge Doppelgänger, die Ihnen das Leben schwer machen. Allerdings können Sie sich um den Kampf drücken. Laufen Sie an der Wand des Raums entlang, bis Ihnen drei Spiegelbilder auf den Fersen sind. Jetzt schlagen Sie auf die Spiegel ein und zerstören einen nach dem anderen. Anschließend verprügeln Sie die übrig gebliebenen Feinde und verlassen den Raum.

Doktor Octavius – Bank

Hier müssen Sie zunächst mit den Schergen des Doktors fertig werden. Feuern Sie mit Klumpen aus Spinnweben auf die Gegner und geben Sie ihnen Saures. Nehmen Sie sich vor den Sprengkörpern in Acht und behalten Sie Octavius im Auge. Wenn der Feind näher kommt, setzen Sie den Netzleinenzug ein, um schnell aus dem Angriffsbereich des



ALIEN-HIRN Nachdem Sie die Kugeln zerstört haben, schwingen Sie auf die mittlere Plattform und schlagen auf das Hirn ein.



OCTAVIUS Kleben Sie zwei seiner Tentakel an der Decke fest, damit Sie ihn angreifen können.

JETZT MIT KOMPLETTEM FILM AUF DVD

Kompletter Spielfilm auf der Heft-DVD!

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

NUR € 4,99

Im Heft: Kompletter SPIELFILM AUF DVD!

Sci-Fi-Action: STARGATE Director's Cut

HÖLLISCHER KINOSPASS

HELLBOY

VON BLADE 2 - REGISSEUR GUILLERMO DEL TORO!

STARGATE
KURT RUSSELL JAMES SPADER WIDESCREEN
ROLAND EMMERICH
Science-Fiction-Blockbuster
STARGATE
DIRECTOR'S CUT
IN DOLBY DIGITAL 5.1
IN DEUTSCH UND ENGLISCH

PLUS: 60 Minuten WIDESCREEN-SHOW

Scary Movie 3
Der Filmspaß auf DVD: Warum Sie im Heimkino noch lauter lachen!

Gothika
Der Psychothriller mit Halle Berry

ir
wood-Spektakel

emkriken!

★ DVD Über 100 Tests!

e
e Film von The
eur Shyamalan?



„Stargate“ – Der Science-Fiction-Blockbuster mit Kurt Russell und James Spader als kompletter Spielfilm in dieser Ausgabe auf der WIDESCREEN-DVD!

DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. |||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. |||| NUR 4,99 EURO MIT KOMPLETTEM FILM AUF DVD.



SHOCKER Suchen Sie das Weiße, sobald Shocker leuchtet. Der folgende Angriff hat eine sehr große Reichweite.



LABORATORIUM Da Shocker mit einem Schutzschild ausgestattet ist, müssen Sie die Konsole gegenüber der von Cat bedienen.

Bossgegners zu verschwinden. Nachdem Sie die Helfer Ihres Feindes erledigt haben, gehen Sie zum Angriff über. Weichen Sie aus, sobald sich die Spinnensinne melden, und drücken Sie danach sofort auf die Spinnweben-Taste. Auf diese Weise kleben Sie die vier Tentakel des Doktors auf dem Boden fest und setzen anschließend zu einer Combo an. Sobald sich Ihr Widersacher befreien konnte, machen Sie sich schnell mit einem Netzleinenzug aus dem Staub, um seinem vernichtenden Angriff zu entgehen. In diesem Kampf müssen Sie den Lebensenergiebalken Ihres Gegners lediglich halbieren, um das Gefecht siegreich zu beenden.

Shocker – Lagerhalle

Schwingen Sie durch die Halle, um Shocker zu erreichen. Setzen Sie das Radar ein, um den Feind zu finden, da er oft und schnell seine Position wechselt. Bringen Sie eine Combo an und machen Sie sich sofort aus dem Staub, sobald der Kerl zu glühen beginnt. Dazu springen Sie zu einer der Wände und nutzen den Netzleinenzug, damit Sie nicht von der riesigen Energiewelle erwischt werden. Danach wiederholen Sie den Vorgang. Zwischendurch sorgen ein paar Schergen des Endgegners für Abwechslung. Kümmern Sie sich um die lästigen Feinde, bevor Sie Ihre volle Aufmerksamkeit dem Bossgegner widmen.

Shocker – OsCorp Laboratorium

Springen und fliegen Sie durch den Raum, bis Black Cat Ihnen ein Zeichen gibt. Begeben Sie sich auf die Plattform, die sich gegenüber der Schalttafel von Cat befindet. Drücken Sie den Knopf und gehen Sie auf Shocker los. Hier haben Sie wieder mit der Energiewelle zu kämpfen. Wenden Sie dieselbe Taktik wie bei dem ersten Kampf an und machen Sie Gebrauch vom Netzleinenzug. Der Schutzschild wird endgültig deaktiviert, sobald Sie mit Cat zusammen das dritte Mal an den Schildgeneratoren herumfuscheln. Da Shocker nur wenig Platz zum Manövrieren hat, können Sie ihn dann problemlos niedermachen.

Doktor Octavius – Zug

Bei diesem Kampf gehen Sie genauso vor wie bei Ihrer ersten Auseinandersetzung. Wenn Sie von dem Waggon geschleudert werden, müssen Sie schleunigst wieder aufspringen. Zudem greift der Bossgegner schneller an als im vorherigen Gefecht. Da Sie nur wenig Platz für Ausweichmanöver haben, müssen Sie immer bereit sein, einem Angriff des Gegners mit dem Spinnenreflex zu entgehen.

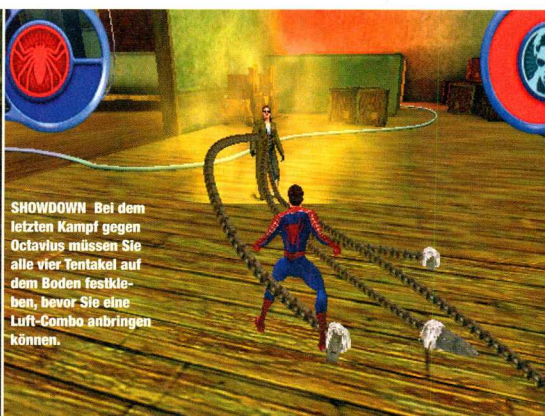
Doktor Octavius – Finale

Erneut müssen Sie am Kraftfeld vorbeispringen. Allerdings breitet sich das

Feld immer nach dem gleichen Schema aus. Merken Sie sich das Muster und laden Sie den Sprungbalken komplett auf. Danach halten Sie die Sprint-Taste gedrückt und springen an dem Kraftfeld vorbei, kurz bevor es sich zusammenzieht. Denken Sie daran, den gefährlichen Blitzen auszuweichen. Die beiden versteckten Schalter befinden sich gleich über der Wasseroberfläche und unter dem Dach der Lagerhalle. Das Hauptproblem in diesem Abschnitt besteht darin, dass Sie einen unverwundbaren Bossgegner am Hals haben, der Sie ununterbrochen verfolgt. Halten Sie sich deshalb nie zu lange an einem Ort auf und machen Sie sich mit einem Netzleinenzug aus dem Staub, sobald Ihnen der Gegner auf die Pelle rückt. Beim Kampf kommt die bewährte Taktik zum Einsatz: Springen Sie gleich zu Anfang zur anderen Seite, damit Sie genügend Platz zum Manövrieren haben. Weichen Sie den blitzschnellen Angriffen aus und machen Sie sich per Seil aus dem Staub, wenn der Feind mit seinen Tentakeln wild um sich schlägt. Sobald Sie den Bossgegner bewegungsunfähig gemacht haben, setzen Sie zu einer Luft-Combo an, um den Gegner viermal zu treffen. Wenn Ihr Kontrahent zu Boden geht, können Sie eine weitere Schlagserie anbringen, bevor Sie mit Gegenwehr rechnen müssen.



SCHUTZSCHILD Eine versteckte Konsole befindet sich direkt unter dem Dach der Halle.

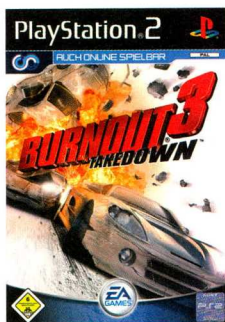


SHOWDOWN Bei dem letzten Kampf gegen Octavius müssen Sie alle vier Tentakel auf dem Boden festkleben, bevor Sie eine Luft-Combo anbringen können.

Abo-Mania

ANGEBOT PRÄMIENWERBUNG

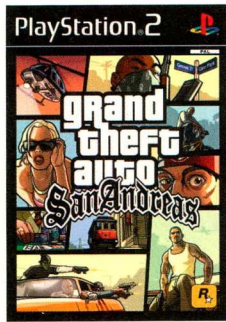
Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PLAYZONE wirbt, kann unter diesen **drei genialen Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.



Burnout 3
Der dritte Teil der Rennsiegelsaga startet endlich durch – und wie. Machen Sie sich gefasst auf geniale Optik, noch spektakulärere Crashes und ein fantastisches Geschwindigkeitsgefühl. Eine Vielzahl von Spielmodi und spannende Herausforderungen sorgen dafür, dass man sich von diesem Rennspiellebnis so schnell nicht mehr lösen kann.
Erscheinungsdatum: 9.9.04.
Prämien-Nr.: 002550



Tony Hawk's Underground 2
Wo anderen Serien schon ab dem zweiten Teil die Luft ausgeht, präsentiert sich Tony Hawk auch dieses Jahr voller frischer Ideen, die auch Kenner der Vorgänger zum erneuten Spielen einladen. Seien Sie dabei, wenn Team Hawk auf der World Destruction Tour um die Vorherrschaft in sechs Weltstädte gegen Team Margeira kämpft! Erscheinungsdatum: Oktober 2004.
Prämien-Nr.: 002564



GTA San Andreas
Das womöglich wichtigste und erfolgreichste Spiel des Jahres wirft seinen übergroßen Schatten voraus. Mit einer fünfmal so großen Umgebung, verfeinertem Gameplay und der gewohnten Detailverliebtheit wird *GTA San Andreas* den Erfolg der Vorgänger sicher wiederholen, wenn nicht gar übertreffen können! Erscheinungsdatum: Oktober 2004. Ausweislopie des Prämienempfängers notwendig*.
Prämien-Nr.: 002554

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

JA, ich möchte das 2-Jahres-PLAYZONE-Abo mit DVD
(€ 110,40/24 Ausgaben (+ € 4,80/Ausgabe); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

* GTA San Andreas: Ausweislopie zum Nachweis der Volljährigkeit des Prämienempfängers erforderlich!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankkreditz erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankkreditz (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Billeferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum Unterschrift

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.play-zone.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PLAYZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.



CHEATS & CODES



Nico Lindner
27, Redakteur

Solche Cheats
braucht das
Land: Geben
Sie den
Bösewichten
in Rise to
Honour als
Ente Saures!

NBA Ballers

CHEATCODE Herausforderungen für schnelle Finger, Teil 1.

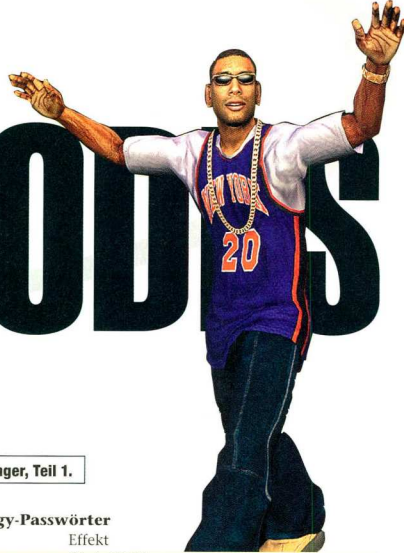
Versus-Screen-Codes werden im „Today's - Episode“-Bildschirm aktiviert, der als letzter Screen vor Versus- sowie TV-Tournament-Spielen erscheint. Die Basketbälle links im Sichtfeld können Sie dann mithilfe von Viereck-, Dreieck- und Kreisbutton Ihres Controllers verändern. Wie oft Sie jeden Button drücken müssen, geben die Zahlen in der Cheatliste an. Achtung, Sie haben immer nur knapp zehn Sekunden Zeit dafür, bevor das Spiel beginnt! Bei den Passwörtern ist es simpler: die geben Sie im Phrase-ology-Schirm ein, der sich im Hauptmenü unter „Inside Stuff“ befindet.

Versus-Screen-Codes

Code	Name
■ ● ▲	Aktivierter Cheat
7- 2- 2	Fire Ability
3- 0- 0	Random Moves
5- 1- 2	Expanded Move Set
4- 3- 1	2x Juice Replenish
4- 2- 3	Baby Ballers
3- 3- 2	Great Handles
4- 3- 3	Kid Ballers
2- 1- 3	Speedy Players
1- 2- 2	Back-In Ability
4- 2- 5	Pygmy
0- 1- 2	Shows Shot Percentage
3- 1- 5	Super Push
1- 2- 3	Alternative Gear
5- 3- 6	Pass-2-Friend-Ability
1- 2- 4	Super Blocks
1- 3- 4	Big Head Mode
5- 4- 7	Play as Secretary
5- 5- 7	Play as Agent
5- 6- 7	Play as Coach

Phrase-ology-Passwörter

Phrase	Effekt
24 seconds	Chris Webber
BALL ABOVE ALL	Jason Terrys zweite Montur
ball hawk	Antoine Walkers zweite Montur
baller uprising	Eddie Jones' zweite Montur
boss hoss	Kevin Garnetts zweite Montur
bring it	Jalen Rose
celtics dynasty	Bill Russell
clyde the glide	Clyde Drexler
court vision	John Stockton
dunk fest	Dominique Wilkins
euro crib	Kobe Bryants Haus
give and go	Jason Williams
holla back	Kevin McHale
hoosier	Larry Bird
ice house	Karl Malone's Devonshire Estate
in the paint	Dikembe Mutumbo
japanese steak	Kobe Bryants zweite Montur
killer crossover	Allen Iversons zweite Montur
king james	Lebron James
knicker bocker please	Allan Houston's zweite Montur
nba fastbreak	Darko Milicics zweite Montur
NBA HANGTIME	Dajuan Wagners zweite Montur
new to the game	Carmelo Anthony's zweite Montur
one on one	Julius Erving
pass the rock	Jason Kidd
radio controlled cars	Ben Wallaces zweite Montur
rebound	Elton Brand
rim wrecker	Darryl Dawkins
rising sun	Amare Stoudamire
special delivery	Karl Malone
spree	Latrell Sprewell
spree	Latrell Sprewells zweite Montur
Stop Drop and Roll	Jerry Stackhouses zweite Montur
Stylin & Profilin	Baron Davis
the answer	Allen Iversons Studio
the ice man cometh	George Gervin
TO THE HOLE	Kenyon Martins zweite Montur
towers of power	Bill Walton
TRUE BALLER	Isiah Thomas' zweite Montur
zo	Alonzo Mourning



INFO PLAYZONE GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fieseln Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.





Rise to Honour

CHEATCODE Einmal Ente süßsauer, bitte!

Neben Prügelaction steckt in diesem Spiel auch eine gehörige Portion Humor. Dank Cheats können Sie sich mit einer Ente in den Kampf stürzen, die selbst in den Zwischensequenzen zu sehen ist. Darüber hinaus liefern wir Ihnen freie Kapitelauswahl und alle Extras. Um die Cheats zu aktivieren, halten Sie im Hauptmenü L1 und R1 gedrückt und lassen Sie dann

die jeweilige Kombination folgen. Für das Spiel mit der Ente starten Sie nach Eingabe ein neues Spiel.

Kombination	Effekt
●, ■, ↑, ↓	Spielfigur wird zur Ente.
■, ↑, ↓, ●	Alle Kapitel
■, ↑, ↓, ●	Alle Extras



EFFEKT Als Ente treten Sie den Gegnern in den Hintern ...



... und werden selbst in den Zwischensequenzen zum Star.

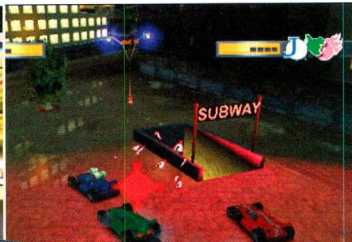
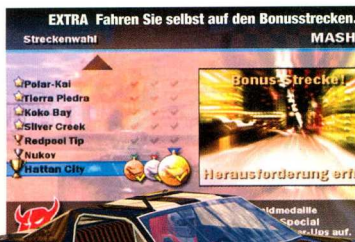
Mashed

CHEATCODE Alle Strecken und Modi!

Dank PLAYZONE schalten Sie in *Mashed* in Sekundenschnelle alle Strecken und Modi frei. Auch alle Bonuskurse stehen Ihnen dann zur Verfügung.

Drücken Sie dazu im Streckenauswahlbildschirm lediglich folgende Kombination: hoch, rechts, runter, links, hoch, links, runter, rechts, hoch, run-

ter, hoch, runter. Der Controller muss dazu in Port 1 stecken. Ein paar Freunde, um sie viert loszuheizen, müssen Sie aber selber zusammentrommeln ...



SCHIESSEN & SIEGEN
Fahren Sie von Anfang an auf allen Strecken!

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
Akte X: Resist or Serve	08/2004
Aliens vs. Predator: Extinction	11/2003
Amplitude	11/2003
Arc: the Lad	10/2003
ATV Offroad Fury 2	13/2003
Backyard Wrestling	03/2004
Bad Boys II	08/2004
Baldur's Gate: Dark Alliance II	05 + 06/2004
Batman: Rise of Sin Tzu	04/2004
Battlestar Galactica	02/2004
BloodRayne	12/2003
Champions of Norrath	08/2004
Die Sims	05/2004
Disney's Extreme Skate Adventure	01/2004
Disneys Geistesvilla	07/2004
Downhill Domination	12/2003
Driv3r	09/2004
Findet Nemo	03/2004
Fight Night 2004	07/2004
Freedom Fighters	13/2003
Freestyle Metal X	13/2003
Futurama	11/2003
Gladius	04/2004
Goblin Commander	05/2004
H. der Ringe: Rückkehr d. Königs	03/2004
H. der Ringe: Die zwei Türme	11/2003
Hitman 2: Silent Assassin	02/2004
Hitman: Contracts	07/2004
I-Ninja	04/2004
IndyCar Series	13/2003
Jurassic Park: Operation Genesis	07 + 08/2003
Kya: Dark Lineage	03/2004
Legacy of Kain: Defiance	04/2004
Looney Tunes: Back in Action	05/2004
Max Payne 2	06/2004
Medal of Honor: Frontline	10/2003
Mission Impossible	05/2004
MTX Mototrax	06/2004
MX Unleashed	05 + 06/2004
NBA Jam	13/2003
Need for Speed Underground	02/2004
Pittfall: Die verlorene Expedition	05 + 06/2004
Prince of Persia: The Sands of ...	01, 07, 08/2004
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	09/2004
Rainbow Six 3	06/2004
Ratchet & Clank	03, 11/2003
Red Faction II	01, 12/2003
Rogue Ops	04/2004
RTX Red Rock	12/2003
Strik 2	09/2004
Silent Hill 3	10, 11/2003
Spawn: Armageddon	03/2004
Speed Kings	10/2003
Spider-Man 2	09/2004
Splashdown 2: Rides Gone Wild	12/2003
Spy Hunter 2	03/2004
SSX 3	02/2004
Stargate: The Ark of Truth	01/2004
Star Wars: The Clone Wars	12/2003
Super Farm	08/2004
SWAT: Global Strike Team	04/2004
Tak und die Macht des Juju	06/2004
Terminator 3: Rise of the Machines	02/2004
The Getaway	08, 09/2003, 03/2004
The Great Escape	12/2003
The Simpsons Hit & Run	01/2004
The Suffering	07/2004
Tiger Woods PGA Tour 2004	13/2003
Tomb Raider: Angel of Darkness	10/2003
Tony Hawk's Underground	02, 08/2004
Transformers	07/2004
True Crime: Streets of L.A.	02/2004
Wallace & Gromit	01/2004
WRC II Extreme	02, 10/2003
Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses	13/2003, 09/2004
Zone of the Enders - The 2nd Runner	10, 11/2003

This is Football

CHEATCODE Spielen Sie mit den Teams der Entwickler!

Geld wie Heu, Altmeisterteams, die Teams der Entwickler von TIF 2004 – dank der folgenden Cheats sollten Sie keine Probleme mehr haben, Ihre D-Jugend im Handumdrehen ins Pokalfinale zu bringen. Einzugeben sind die Kombinationen im Hauptmenü-Screen. Viel Erfolg!

Kombination	Effekt
L1, L1, R1, ↓, ←, →	Extrageld im Karriere-Modus
↑, ↓, ↑, ↓, R1, R1, R1	
R2, R2, ↑, ↓, ↑, ↓	Unendlich Geldeinheiten
R2, L2, R2, L2, ↑, L1	Historische Altmeisterteams
↓, ←, L2, R1, ←, R1	Alle Entwicklerteams
	(QA Liverpool, TIF Oldboys, TIF Newbies, Touchline Teams)



ENTWICKLER IM SPIEL Treten Sie mit den Development Old Boys an – keine Angst, diese Mannen sind nicht schwach auf der Brust.

INFO PLATINUM

SSX 3

CHEATCODE Ab sofort wissen Sie, was Sumohasen drunter tragen.

Ab dem 26. August ist SSX 3 für nur noch knapp 30 Euro als Platinum-Version erhältlich. Hier finden Sie die passenden Cheats zum coolen Snowboarder-Spiel! Mit diesen bleiben Ihnen Extras und Cheatboarder nicht mehr verwehrt. Geben Sie dafür im Cheatmenü (im Hauptmenü die Viereck-Taste drücken) einfach die nachstehenden Codes ein. Einen der „Cheat-Fahrer“ können Sie während des Spiels in jeder Lodge aktivieren.

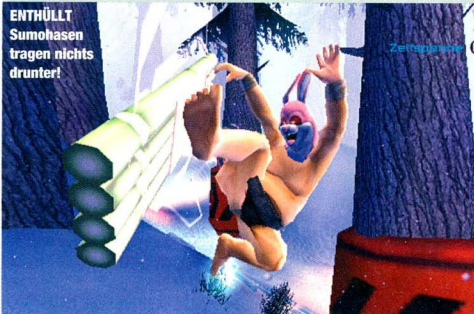
Code	Figur
boneyardreject	Gutless
callhimgeorge	North West Legend
windmilldunk	Stretch
brokenleg	Jurgen
betyouneverseen	Snowballs
finallymadeit	Der unbekannte Reiter
tankengine	Churchill
greatwhitenorth	Canhuck
slicksuit	Hiro
brokenleg	Jurgen
back2future	Marty
notsosvelte	Svelte Luther
wheresyourtail	Bunny San
zenmaster	Brodi
worm	Eddie
bronco	Luther

Neben den genannten Cheats können Sie mit folgenden Passwörtern zahlreiche weitere Extras ermöglichen, die Sie ebenfalls in den zahlreichen Lodges (unter „Preise“) begutachten können. Boards und stylische Kleidungsstücke finden Sie bei der „Ausrüstung“.

Code	Effekt
nogluerequired	Alle Spielzeuge
gotitgotitneedit	Alle Sammelkarten
postnobills	Alle Poster
naturalkonzept	Alle Artworks
myeyesaredim	Alle Videos
graphicdelight	Alle Boards



ENTHÜLLT
Sumohasen
tragen nichts
drunter!



ABGEDREHT Dank der
Cheats boarden Sie mit
solchen Freaks.





PLAYZONE ZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! **Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

1. Wie alt sind Sie? _____ Jahre

2. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

3. Seit einiger Zeit bewerten wir auch die Steuerung von Spielen im so genannten Controller-Check. Was halten Sie davon?

- ☐ Sehr gut, darauf habe ich gewartet!
☐ Ganz nett, das könnt ihr ruhig beibehalten.
☐ Das braucht doch wirklich kein Mensch!

4. Wie finden Sie die neue Testübersicht (S. 69 – 71)?

- ☐ Super! Sehr gute Idee!
☐ Finde ich ganz in Ordnung
☐ Nicht so gut, hätte lieber wieder Viertelseiten-Tests

5. Im Frühjahr 2005 soll Sonys neue, tragbare Konsole PSP erscheinen.

Was halten Sie davon?

- ☐ Werde mir auf jeden Fall eine PSP kaufen!
☐ An sich interessant, aber erst mal den Preis abwarten.
☐ Ich habe schon einen GameBoy (Advance), der reicht mir.
☐ Tragbare Konsolen interessieren mich nicht.

6. Was halten Sie von unseren 28-seitigen Sonderheften, wie in diesem Monat dem zu Resident Evil Outbreak?

- ☐ Klasse Sache, macht so etwas doch bitte jeden Monat!
☐ Das Spiel interessiert mich nicht, aber an sich eine gute Sache.
☐ Was soll ich damit? Unnötig!

7. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele _____ DVD-Filme _____

8. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Special: Resident Evil Outbreak	☐	☐	☐	☐
Final Fantasy XII	☐	☐	☐	☐
Prince of Persia 2	☐	☐	☐	☐
Star Wars Battlefront	☐	☐	☐	☐
Call of Duty: Finest Hour	☐	☐	☐	☐
Splinter Cell 3: Chaos Theory	☐	☐	☐	☐
Burnout 3	☐	☐	☐	☐
Komplettlösung: Psi-Ops	☐	☐	☐	☐
Komplettlösung: Spider-Man 2	☐	☐	☐	☐

9. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

- ☐ Kann sie leider nicht nutzen ☐ Spiele sie auf der PS2 ab
☐ Verwende normalen DVD-Player ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**CompuTec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 10,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

10. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote Gesamt: _____
 News: _____ Vorschau: _____ Tipps & Tricks: _____
 Test: _____ Kurz & Knapp: _____ Spielstände: _____
 Special: _____ Kino & DVD: _____

11. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

12. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

13. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Internet ☐ DVD

14. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 10/04)

Angabe: _____

15. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

16. Ich kaufe die PLAYZONE circa _____ Mal pro Jahr.

17. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

18. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

19. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

20. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

21. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

INSENERENTENVERZEICHNIS

ak tronic	98-99
Activision	59
Atari	131
Capcom	95
CinemaxX Cinema	23
Codemasters	39
COMPUTEC MEDIA	31, 91, 97, 107, 121, 123
Constantin Film	132
Electronic Arts	35
Jöllenebeck	61
Kinowelt Home Entertainment	129
Sidgames.de	27
Take2 Interactive	2, 3
Vivendi Universal Interactive	87

SPIELE-HOTLINES

Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
BigBen Interactive www.bigben-interactive.de	0700/227877678	Mo.-Fr. 12-16 Uhr	€ 0,12/Min.
Eidos www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9:30-13 Uhr, 14-17:30 Uhr	€ 1,86/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Sony Powerline www.playstation.de	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Sony (techn. Hilfe) www.playstation.de	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,25/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.

INFO DVD DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 10/2004, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@compuetec.de, Internet: www.play-zone.de

Anschrift des Abo-Service:

PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Service-Nummer:

Tel.: 0451-4906-700, Fax: 0451-4906-770
E-Mail: compute.abo@pzz.de

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Malk Bütferl, Nico Lindner
Freie Mitarbeiter für diese Ausgabe: Oliver Beck, Alexander Funke,
Martina Lederstatter, Winfried Rudrof, Christian Schönlein

Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller

Redakteurin DVD: Stefanie Schetter

Hardware-Redakteur: Bernd Holtmann

Redaktionsassistent: Yves Nawroth

Japan-Korrespondent: Warren Harrod

Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt

Redaktion: Markus Eder, Michael Meyer

Bildredaktion: Albert Kraus (Lg.), Tobias Zellerhoff

Textchefin: Margit Koch-Weiß

Stellvertretende Textchefin: Claudia Brose

Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer, Esther Marsch,

Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Art Director: Andreas Schulz

Layout: David Mola, Britta Rasp,

Stefanie Sämann, Matthias Schöffel,

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilausgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:

Telefon: +49-(0)911-28 72-114, Fax: +49-(0)911-28 72-241

E-Mail: dispo@compuetec.de

Anzeigenverkauf:

Wolfgang Menne

Telefon: +49-(0)911-28 72-144

E-Mail: wolfgang.menne@compuetec.de

Peter Nordhausen

Telefon: +49-(0)30-88 91 85 55

E-Mail: peter.nordhausen@compuetec.de

Thorsten Szameitat

Telefon: +49-(0)911-28 72-141

E-Mail: thorsten.szameitat@compuetec.de

Datenübertragung:

ISDN PC: +49-(0)911-28 72-261

ISDN Mac: +49-(0)911-28 72-260

Verantwortlich für Anzeigen im Sinne des Presserechts:

Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne

Peter Nordhausen

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem dieser Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Anschrift siehe oben

Vorstand:

Christian Geltenboth (Vorsitzender),

Oliver Menne

Verlag:

Produktionsleitung: Martin Clossmann, Ralf Kutzer

Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 50,20 für 12 Ausgaben mit DVD

(Ausland: € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40)

Abonnement ÖSTERREICH: Leserservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5081 Anif

Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: compute@leserservice.at

Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 50,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heidel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott group

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und

Vertriebskennzeichen zugelegt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0691

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

ELGAMES

PEACTION

Hardware

N-ZONE

XBOX

Game

WIDESCREEN



Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IWV), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2004 43.583 Exemplare

Der Sommer war schrecklich?

Ab 7. September wartet
das GRAVEN auf dich!!!

JEEPERS CREEPERS 4 DVD Deluxe Edition

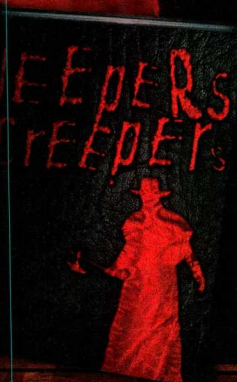
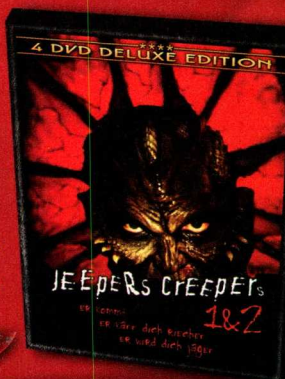
Der komplette KULT-HORROR als
HOCHWERTIGES DIGIPAK im
GOURMET-Design

Limitierte
Auflage

ZUM AKTIONSPREIS

Der CREEPER wünscht guten Appetit:

www.kinowelt.de/JeepersCreepers

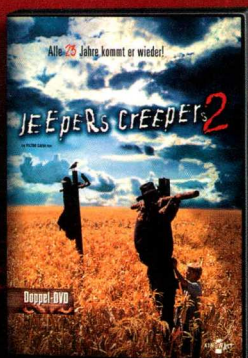


JEEPERS
CREEPERS 1
+ Bonus Disc

JEEPERS
CREEPERS 2
+ Bonus Disc



...ES IST
angerichtet...



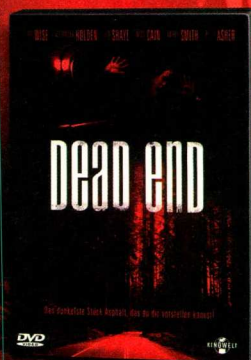
JEEPERS CREEPERS 2

Doppel DVD (dts)

NR. 1 DER US-KINO-CHARTS

DEAD END

Das dunkelste Stück Asphalt,
das du dir vorstellen kannst.
Schwarzhumoriger Horrortrip mit
RAY WISE (Jeepers Creepers 2)



VORSCHAU

Ausgabe 11/2004 ab **22.09.04** am Kiosk!

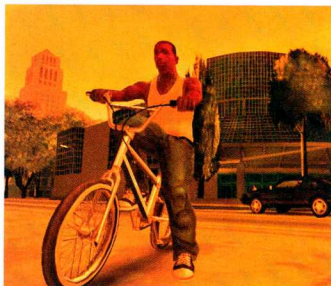


Killzone

Killzone wurde von September auf November verschoben. Somit klappt es zwar sicher nicht mit einem Test im nächsten Heft, dafür wird's aber höchste Zeit für einen brandaktuellen Vorschau-Bericht zu Sonys Hit-Hoffnung!

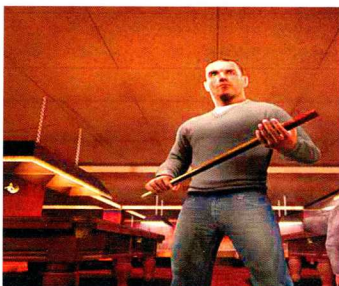
Grand Theft Auto San Andreas

Einen Monat vor der dem Release müsste Rockstar Games nicht mehr ganz so knauserig mit Infos und Bildern sein. Wir hoffen weiterhin auf erstes Videomaterial!



The Getaway: Black Monday

Kann das zweite *Getaway*-Spiel im Oktober die Erwartungen erfüllen, an denen das erste gescheitert ist? Wir sind skeptisch, lassen uns aber gerne eines Besseren belehren.



**Jetzt immer
mittwochs!**

INFO VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Titel	Termin
Crisis Zone	Sept.
Darkwind	30. Sept.
Def Jam: Fight for NY	7. Okt.
DTM Race Driver 2	8. Okt.
FiatOut	Sept.
Headhunter: Redemption	26. Aug.
Jackie Chan Adv.	22. Sept.
Juiced	24. Sept.
Madden NFL 2005	16. Sept.
McFarlane's Evil Prophecy	15. Okt.
NHL 2005	23. Sept.
Resident Evil Outbreak	17. Sept.
Shadow Hearts: Covenant	Okt.
Star Ocean: Till The End ...	30. Sept.
Star Wars: Battlefront	20. Sept.
T3: The Redemption	16. Sept.
Tiger Woods 2005	23. Sept.
Tony Hawk's Underground 2	Okt.
Vietcong - Purple Haze	Sept.

WEITERE THEMEN

➔ **DTM Race Driver 2**
Für einen Test kam's leider einen Tick zu spät an.

➔ **Krieg der Sterne**
Hit-Kandidat: Wir testen
Star Wars: Battlefront.

➔ **THUG 2**
Große Vorschau auf Tony
Hawk's Underground 2.

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.

DIE GRÖSSTEN SCHLACHTEN WERDEN NIE ALLEINE GESCHLAGEN



Verstoßen aus ihrer Heimat, vereint durch ihr Schicksal: Ein Krieger, ein Magier und eine Schurkin. In einem Land voller Rätsel und Zauberei müssen sie den Demon Stone finden und darin die Dämonenherrscher verbannen, bevor die Reiche für immer verloren sind.

„Brachiales Grafik-Feuerwerk
mit Rollenspiel-Tiefgang.“
OPM2

„Spielerisch wird Der Herr der Ringe
schon jetzt in den Staub getreten“
Gamesweb



PlayStation.2



Forgotten Realms, Demon Stone, Forgotten Realms and the Forgotten Realms logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and its subsidiaries. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners. © 2001 Hasbro. All rights reserved. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

RESIDENT EVIL: Apocalypse

Mein Name ist Alice
und ich erinnere mich an alles.

Produziert von GARY BARBER und DAVID TILLY / IMPACT PRODUCTIONS INC. / ENTERTAINMENT WEEKLY PRESENTS / A FILM BY JAMES WAN / MONTY SWANSON CO-PRODUCTION / ANITA JOHNSON STEVEN GULLORY RUTH FERRI THOMAS KRETSCHMANN
MIT JACQUELINE BROSNAKE UND MARY ELIZABETH MAZUR / RESIDENT EVIL: APOCALYPSE / DOLBY DIGITAL / SDDS / CAPCOM
DISTRIBUTION: CAPCOM'S WORLDWIDE RESIDENT EVIL / VERTEILT VON: UNIVERSAL PICTURES / VERTEILT VON: UNIVERSAL PICTURES
www.RE2.film.de
SEPTEMBER 2004

www.RE2.film.de

SEPTEMBER 2004

Capcom

Constantin

Constantin