

100% PLAYSTATION 2

01/2005 € 4,99

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



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

DOPPEL-DVD
UNZENSIERT „AB 16“

MIT KOMPLETTEM
SPIELFILM
AUF DVD!



Freigegeben ab 16 Jahren
keine Gewalt in Bildern
keine Drogen, kein
Alkohol, kein
Sex

230 MINUTEN 63 **VIDEOS & SPIELZEIT** 63 **VIDEOS & SPIELSTÄNDE**

BRANDAKTUELLE VIDEOS
ZU ALLEN TOP-HITS!



TIMESPLITTERS
FUTURE PERFECT
THE GETAWAY
BLACK MONDAY
BROTHERS
IN ARMS
GOLDEN EYE
ROGUE AGENT
TEKKEN 5

KILLZONE

DAS WARTEN HAT EIN ENDE: DER GROSSE TEST
Der beste Ego-Shooter für die PS2!

VORSCHAU



RESIDENT EVIL 4
Und es kommt doch für die PS2!
TIMESPLITTERS 3
Großer Bericht zu Future Perfect
METAL GEAR SOLID 3
Die fast fertige Version

TEST



PRINCE OF PERSIA 2
Wecken Sie den Krieger in sich!
THE GETAWAY 2
Black Monday im Test
JAK 3
Ein weiteres Meisterwerk!

grand theft auto
San Andreas

15 Seiten
Tipps, Lösung und Test



PROJECT: SNOWBLIND

www.projectsnowblind.com



DER SHOOTINGSTAR 2005.

Alle mit dem Sniper aus dem Hinterhalt erledigen?
Oder mit der Rail Gun in die Gegnermenge stürmen?
Oder mit mehreren Riot Walls einkesseln und eine
Granate draufwerfen? Oder eine EMP-Granate auf
einen Spiderbot montieren und in die Menge laufen
lassen? Oder lieber ganz anders? Man hat die Qual
der Wahl der Qual.



PC
CD



PlayStation.2

eidos

www.eidos.com

TOM HANS JDRISCH

VON HANS IPPISCH

GTA, Killzone, GoldenEye & Co. sei Dank!

Ein Tag, den Spielerns sicherlich nicht so schnell vergessen werden. Denn an diesem Tag erschien mit *GTA San Andreas* ein Spiel, das von Millionen Gamern seit nahezu zwei Jahren mit Spannung erwartet wurde. Und das zu Recht. Titeln wie *GTA San Andreas*, *Killzone*, *Need for Speed Underground 2*, *Pro Evolution Soccer 4* oder *Star Wars Battlefront* kann einfach Lust auf Spiele. Das ist auch unser Ziel. Wir wollen mit PLAYZONE kein beliebiges Spielemagazin produzieren, an dem nur die Prozentzahlen in den Wertungskästen interessant sind und das ansonsten genau das bietet, was man schon seit zehn Jahren kennt: Tests auf maximal zwei Seiten mit ein paar Screenshots, ein paar Prozentzahlen und etwas Text. Wir wollen ein Magazin machen, das die Lust auf Spiele steigert. Das herausragenden Spielen besonderen Platz einräumt. Und das deutlich vor schlechten Spielen warnt. Aus diesem Grund versuchen wir auch Monat für Monat, mit neuen Ideen zu überraschen. Wir bieten zu jedem großen Test ausführliche Detail-Checks sowie informative Controller-Checks und räumen einem Test auch mal vier, fünf oder gar sechs Seiten ein. Wir würdigen außergewöhnliche Spiele in 24-seitigen Sonderheften mit eigenem Layout. Wir versuchen mit Entdecker-Hef-Eröffnungen (siehe *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* in der letzten Ausgabe) oder Wendecovers auch mal ganz ungewöhnliche Sachen, die es vorher noch nicht gab. Oder rufen mit PLAYZONE Live eine richtige Spiele-Show ins Leben. Offenbar mit Erfolg. Die verbreitete Auflage der PLAYZONE steigt nämlich im letzten Quartal um rund 20 Prozent auf 52.520 Exemplare (IVW, III, April 2004).

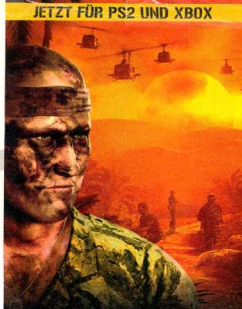
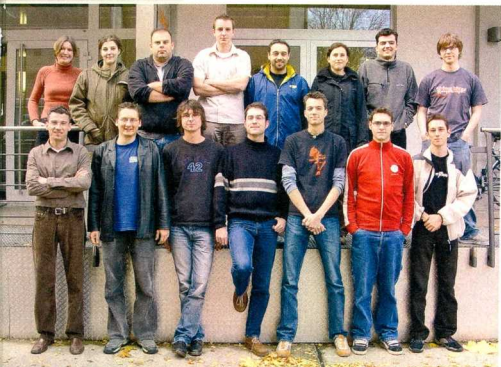
Endlich: Der neue Knüller von Rockstar legte die Redaktionsarbeit teilweise lahm. Dass dieses Heft trotzdem vor Ihnen liegt, ist fast ein Wunder.

Als besonderes „Dankeschön“ spendieren wir Ihnen auf der aufgebohrten Doppel-DVD den Action-Streifen *Jackie Brown* von Kult-Regisseur Quentin Tarantino. Und einen 52-seitigen Shopping Guide mit den besten Spielen für alle Systeme gibt es noch obendrauf. Gute Unterhaltung und eine schöne Zeit!

Von links nach rechts, hintere Reihe:
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Stefanie Sämann (Layout)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Oliver Beck (Redaktion)
Uwe Hönig (Redaktion)
Britta Rasp (Layout)
Alexander Funke (Redaktion)
Christian Schönlein (Redaktion)

Von links nach rechts, vordere Reihe:
Hans Ippisch (Redaktion)
Robert Heller (DVD-Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)
Nico Lindner (Redaktion)
Malik Bütefür (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Michael Pruchnicki (Redaktion)

Nicht mit auf dem Bild
David Mola (Layout)



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.



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



WWW.VIETCONG-GAME.DE

© 2000-1996 TheSoftWare's s.a.s., Villanova, Tucson Software and the Tucson Software logo are trademarks of Tucson Software's s.a.s. Peridot and the Peridot logo are trademarks of Peridot s.a.s. Balloons of Developers, the Balloons 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 Control, Coyote Developers and the Coyote Logo are trademarks of Coyote Development Inc. Developed by Coyote Control in association with Tucson Software's s.a.s. and Peridot. Published by Gathering of Developers. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Xbox logos and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and other countries. "PlayStation" and the "PS" family logo are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Uses Eidos Video, © 1997-2000 by MAD Game Tools, Inc. Resident Evil is a registered trademark of Capcom Co. All other products and companies used herein are the property of their respective owners.

**Wer spielt, braucht vor allem eines –
einen schnellen Rechner.**
Also warten Sie nicht bis Weihnachten auf Ihren XPS!

GRATIS:

Wählen Sie selbst*:

- Creative Muvo MP3 Player oder
- Logitech® Webcam oder
- Dell™ A920 Drucker



*Gültig bei Online-Bestellung eines der hier aufgeführten Dimension® oder Inspiron® Produkte, max. 5 Systeme pro Kunde in der Zeit vom 22.11. bis 21.12.04



GRATIS
Axim X30
Standard bei
Online-Bestellung
ab dem
24.11.2004*

Angebot ohne Monitor



DELL™ INSPIRON™ 9200 *SUPERB*

- Intel® Centrino® Mobiltechnologie, Intel® Pentium® M Prozessor 735 (1.70 GHz, 2 MB L2 Cache, 400 MHz FSB)
- Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Microsoft® Works® XP Home Edition (OEM®; CD®)
- 512 MB Single-Channel DDR SDRAM, 333 MHz
- 60 GB** Festplatte
- 17" UltraSharp® WXGA+ TFT-Display (1440x900)
- 128 MB ATI® Mobility Radeon 9700 Grafik
- Modulares 8x DVD+-RW Laufwerk
- 4xUSB2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- Microsoft® Works 7.0 (OEM®; CD®)

1.599 € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit **GRATIS Zubehör***

➔ Krasse Upgrades

- 3 Jahre internationaler Vor-Ort-Service, nächster Arbeitstag*
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM®; CD®)
- 100 GB** Festplatte
- 17" WUXGA (1920x1200) TFT-Display
- Planet 21 Leder Satteltasche

Finanzierung schon ab 51,56 € mtl.*
E-Value: PP05-D12XPS

+ 370 €**
+ 256 €**
+ 116 €**
+ 116 €**
+ 100 €**

DELL™ DIMENSION™ XPS ***PRIMUS***

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM®; CD®)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1905FP für 614 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkschlüssel
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce 6800
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 48x CD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk inkl. Software
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag¹⁾
- Microsoft® Works 7.0 (OEM®; CD®)
- Multimedia® Tastatur & Dell™ Maus, 8x USB 2.0

1.699 € Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit **GRATIS Axim X30**

➔ Krasse Upgrades

- 3 Jahre internationaler Vor-Ort-Service, nächster Arbeitstag*
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM®; CD®)
- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- 256 MB ATI® Radeon® X800 XT
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min, RAID (0/1)

Finanzierung schon ab 54,38 € mtl.*
E-Value: PP05-D12XPS

+ 138 €**
+ 256 €**
+ 81 €**
+ 80 €**
+ 162 €**

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzstr. 4, D-63225 Langen

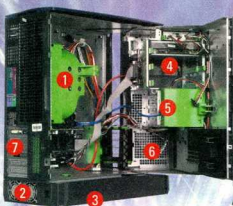
Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattfähig nach Rahmenverträgen und gültig vom 24.11.04 bis 21.12.04. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundenkarten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell®, das Dell® Logo, Axim®, Dimension® und Inspiron® sind Marken der Dell Corporation. Microsoft® ist eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell® als Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Centrino Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium und Pentium sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. *Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes, die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber-CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Computern installiert werden. *Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise während technischer Maßnahmen kaputtgeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). *CompleteCare® Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension® Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare® kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare® kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare® Schutzes ist LDI (London General Insurance). *Ulgapreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. *Nutzen Sie unser spezielles Angebot im Dezember: Kaufen Sie JETZT per Ratenfinanzierung und zahlen Sie die erste Rate erst ab Juli 2005. Effektiver Jahreszins nur 9,5 %. Gültig bis 30.11.04 ab 300 € Bestellwert für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. *Zubehörprodukte inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand, 12 € bei TFT-Displays, 17 € bei Druckern und 23 € bei CRT- und LCD-TV-Monitoren.

Und? Juckt es schon in den Fingern wegen des ganzen Spiele-Equipments, das Sie sich zu Weihnachten wünschen. Dell liefert Ihnen einen Grund, um schon früher aufzuräumen – sensationelle Sonderangebote bei unseren High-End Spiele-PCs und dem passenden Dell-Zubehör. Wie unsere fleißigen Dimension™ XPS Systeme, vollgepackt mit atemberaubenden Spiele-Komponenten, wie dem Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, Microsoft® Windows® XP Home Edition und PCI Express Grafikkarten. Das Ganze in einem extrem coolen Chassis inklusive eingebautem Cyberlight und vielen Erweiterungsmöglichkeiten – damit ist der Dimension™ XPS auch für die Zukunft gerüstet. Ausgestattet mit außergewöhnlicher Rechenleistung und unglaublicher Performance. Zusätzlich können Sie 24 Stunden am Tag auf den Support unseres XPS-Experten-Teams zurückgreifen. Was wünscht man sich mehr?

Verbessertes thermisches Design 1 2 3
Separate, thermisch gesteuerte Kühltürme sowie eine Dehnungsfuge lassen die Betriebstemperatur von Netzteil, Systemplatte, Prozessor und Grafikkarte so gering wie möglich, so dass die Leistung nicht beeinträchtigt wird.

460 Watt Netzteil 4
3 Festplatten, 2 optische Laufwerke und keine freien Anschlüsse mehr? Nicht so beim Dimension™ XPS. Zudem bietet das 460 Watt XPS-Netzteil beständige Leistung selbst für voll aufgeladene Systeme.

Grandios - Der Aufbau des Dell™ Dimension™ XPS



Optische Laufwerke 1
Drei 5.25"-Schächte für optische Laufwerke.

Festplatten 2
Durchbrechen Sie die Terabyte-Barriere! Der Dimension XPS kann bis zu drei 400 GB* Serial ATA-Festplatten aufnehmen.

Grafikkarten 1

Für den Dimension™ XPS stehen eine Reihe hochleistungsstarker PCI-Express-Grafikkarten zur Auswahl: bis zur 256 MB ATI® Radeon™ X800XT.

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional



DELL™ DIMENSION™ 4700 *TESTSIEGER-PC*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3,20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*, CD*)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 180 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/min
- Optional: 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 521 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB PCI-Express ATI® Radeon™ X300 SE*, TV Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Multilayer Dual-Layer DVD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk
- 1 Jahr Ahol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*, CD*)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

799 € Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit GRATIS Zubehör*

- Krasse Upgrades**
- Transfer your PC + 50 €*
 - Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM*, CD*) + 256 €*
 - 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/min. + 116 €*
 - Dell™ 5600 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt + 81 €*
 - APC Sicherheits-Steckdosensysteme + 28 €*

Finanzierung schon ab 25,57 € nat.*
E-Value™: PPDES-012476



DELL™ DIMENSION™ 8400 *ESSENTIAL*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 520 mit HT-Technologie (2,80 GHz, 800 MHz FSB, 1 MB Cache)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*, CD*)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 80 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/min
- Optional: 19" CRT-Monitor M993 nur 196 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 128 MB PCI-Express ATI® Radeon™ X300 SE*, TV Out & DVI
- Integrierte 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- 48x CD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk inkl. Software
- 1 Jahr Ahol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*, CD*)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

699 € Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit GRATIS Zubehör*

- Krasse Upgrades**
- 3 Jahre Complete Care™ Unfallschutz + 67 €*
 - Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM*, CD*) + 256 €*
 - Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3,00 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 35 €*
 - 180 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/min + 81 €*
 - Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss + 70 €*

Finanzierung schon ab 22,37 € nat.*
E-Value™: PPDES-012345



DELL™ DIMENSION™ 8400 *SUPERIOR*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3,20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*, CD*)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/min, Stripe Raid 0
- Optional: 19" TFT-Display, Dell™ 193FP für 544 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 128 MB PCI-Express ATI® Radeon™ X300 SE*, TV Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Multilayer Dual-Layer DVD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk
- 1 Jahr Ahol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*, CD*)
- Dell™ 5600 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt

1.099 € Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Jetzt mit GRATIS Zubehör*

- Krasse Upgrades**
- Home Installation mit Internetanbindung und Datentransfer + 208 €*
 - Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM*, CD*) + 256 €*
 - Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3,40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 81 €*
 - 256 MB NVIDIA® GeForce™ 8800 + 151 €*
 - Dell™ 5600 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt + 57 €*

Finanzierung schon ab 35,16 € nat.*
E-Value™: PPDES-012846

DELL™ ZUBEHÖR

Dell™ Fotodrucker 540

Drucken Sie sich 10x15 Fotos in Laborqualität mit einem kleinen, benutzerfreundlichen und tragbaren Drucker. Kompatibel mit den am häufigsten eingesetzten Digitalkameras oder Ihrem PC.

Statt 199 €
jetzt nur **179 €**
inkl. MwSt., +17 € Versand

Axim™ X50v Wireless 624 MHz

- Intel XScale™ Technologie mit 624 MHz
- 128 MB RAM, 64MB RAM
- Dockingstation
- Integriertes WLAN und Bluetooth®
- VGA-Auslösung (640x480)
- VGA Ausgang
- CF und SD Kartensteckplätze

nur 532 €
inkl. MwSt., +13 € Versand

Dell™ 2300MP Micro-portabler Projektor

Der Dell™ 2300MP Projektor bietet außergewöhnliche Features in einem kleinen und leichten Gehäuse: beeindruckende Helligkeit (2300 ANSI Lumen), enormer Kontrast (2100:1) sowie volle XGA-Auflösung von 1024x768 Bildpunkten.

Statt 1.739 €
jetzt nur **1.565 €**
inkl. MwSt., +23 € Versand

Dell™ W2600 LCD-TV*

Braunee Bilder mit höchster Soundqualität. Der neue Dell™ 26" LCD TV verfügt über einen integrierten TV-Tuner, 16:9 Format, 60 cm Bildgröße und verschiedene Anschlussoptionen (VGA, DVI, SCART, S-Video, etc.).

nur 1.709 €
inkl. MwSt., +23 € Versand

0% Finanzierung
Zahlen Sie den Kaufpreis in 6 Raten zurück, ohne einen Cent dazu zu bezahlen. Ein Angebot der CC Bank AG. Laufzeit 6 Monate. Es fallen keine Zinsen und Gebühren an. Bonität vorausgesetzt.

*Dieses Gerät kann eine CEZ-Anmeldepflicht auslösen



www.dell.de
0800 / 5 33 55 60 36
Tel. Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif

Easy as DELL™

SAVE ONLINE
Zusätzlich jede Woche - attraktive Sparvorteile bei Online-Bestellung unter www.dell.de

E-Value-Code:
Schneller am Ziel dank E-Value™.
Mit der Eingabe des E-Value-
Codes auf unserer Homepage
unter www.dell.de

NEWS

- 08 Allgemeine News
- 12 Japan-News
- 14 Online-Gaming-News

GEWINNSPIELE

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

RUBRIKEN

- 11, 83, 123, 129 Abo-Angebote
- 112 Feedback
- 106 Hardware/Zubehör
- 50 Info-Center Most Wanted
- 53 Info-Center Termine
- 54 Info-Center Die besten Spiele
- 56 Info-Center Die Redaktion
- 57 Info-Center Testübersicht
- 128 Impressum
- 128 Inserentenverzeichnis
- 108 Leserbrief
- 130 Vorschau
- 111 X-Port-Spielstände
- 127 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Backyard Wrestling 2.....	58
Batman Begins.....	48
BDFL Manager 2005.....	59
Crash 'n' Burn.....	59
Dancing Stage Fusion.....	58
Die Urbz: Sims in the City.....	102
FiatOut.....	104
Future Tactics: The Uprising.....	101, 124
GoldenEye: Rogue Agent.....	76
Grand Theft Auto San Andreas.....	66, 114
Grand Theft Auto Vice City.....	126
Große Haie - Kleine Fische.....	125
Jackie Chan Adventures.....	57
Jak 3.....	84
Kao the Kangaroo: Round 2.....	103
Killzone.....	72
Knight Rider 2.....	59
Legend of Kay.....	28
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude.....	100
Madden NFL 2005.....	125
Megaman X Command Mission.....	59
Metal Gear Solid 3: Snake Eater.....	24
Metal Slug 3.....	58
Mortal Kombat Deception.....	92
Prince of Persia: Warrior Within.....	88
Project: Snowblind.....	40
Resident Evil 4.....	22
Shadow of Rome.....	44
Syberia II.....	57
The Getaway: Black Monday.....	80
The King of Fighters 2000/2001.....	58
TimeSplitters Future Perfect.....	16
Ty der tasmanische Tiger 2.....	124
WWE SmackDown! vs. Raw.....	96

INHALT

01/05

VORSCHAU
16TIMESPLITTERS
FUTURE PERFECT

Zu Besuch bei den Entwicklern:
sechs Seiten zu *TimeSplitters 3*.

VORSCHAU
22

RESIDENT EVIL 4

Und es kommt doch
für die PS2: Capcom
hat die Umsetzung
angekündigt.



66/114 GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS



Das Spiel des Jahres: fünfzehn
Seiten zu Rockstar Games' Megahit.



72 KILLZONE

Unser Titelthema: Guerrilla liefert
den besten PS2-Ego-Shooter ab.



DVD-INHALT

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

THEMA DES MONATS

Grand Theft Auto San Andreas

TEST

GoldenEye: Rogue Agent

Killzone

Mortal Kombat Deception

Need for Speed Underground 2

The Getaway Black Monday

WWE SmackDown! vs. Raw

KURZ-TESTS

BDL Manager 2005

Club Football 2005

Die Urbz: Sims in the City

DIGIMON RUMBLE ARENA 2

Dragon Ball Z Budokai 3

FlatOut

Football Manager 2005

Future Tactics

Griffin Hawk - Keine Fische

Kao the Kangaroo Round 2

NBA Live 2005

VORSCHAU

Brothers in Arms

Death by Degrees

Shadow of Rome

Taken 5

Timesplitters Future Perfect

NEWS

Haunting Ground

Legend of Kay

Qz

Resident Evil Outbreak 2

Rumble Roses

JAPAN-NEWS

Hard Luck

Happysam

Chains

Tales of Rebirth

Tales of Symphonia

Yo! Yo! The Ark of Noapostim

TRAILER-SHOW

Devil May Cry 3

Gran Turismo 4

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

PSP Line-Up

Future Tactics

Griffin Hawk - Keine Fische

Kao the Kangaroo Round 2

NBA Live 2005

Kompletter Spielfilm auf dieser DVD



X-Port-SAVEGAMES:

Contra: Shattered Soldier

Midnight Club II • Tomb Raider: And WWE SmackDown: Here comes the Pain

MAX-DRIVE-SAVEGAMES:

Medal of Honor: Rising Sun • Viewtiful Joe

Ace Combat 4 • Mortal Kombat: Deadly Alliance • Star Wars Battlefront • Time Crisis II

VORSCHAU

48 Batman Begins

Brandaktuell: das Spiel zum neuen Batman-Film

28 Legend of Kay

Action-Adventure-Qualität aus deutschen Ländern

24 Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Ein letzter Ausblick vor der Fertigstellung

40 Project: Snowblind

Crystal Dynamics' Ego-Shooter-Knaller im Detail

22 Resident Evil 4

Capcoms Kultserie wird auch auf der PS2 fortgesetzt

44 Shadow of Rome

Capcoms nächster Schritt nach Onimusha 3

16 Timesplitters Future Perfect

Große Vorschau auf den dritten Teil der Serie

TEST

102 Die Urbz: Sims in the City

104 FlatOut

101 Future Tactics: The Uprising

76 GoldenEye: Rogue Agent

66 Grand Theft Auto San Andreas

84 Jak 3

103 Kao the Kangaroo: Round 2

72 Killzone

100 Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

92 Mortal Kombat Deception

88 Prince of Persia: Warrior Within

80 The Getaway: Black Monday

96 WWE SmackDown! vs. Raw

KURZTEST

58 Backyard Wrestling 2

59 BDFL Manager 2005

59 Crash 'n' Burn

58 Dancing Stage Fusion

57 Jackie Chan Adventures

59 Knight Rider 2

59 Megaman X Command Mission

58 Metal Slug 3

57 Syberia II

58 The King of Fighters 2000/2001

KOMPLETTLÖSUNG

124 Grand Theft Auto San Andreas (Teil 1)

CHEATS & CODES

124 Future Tactics: The Uprising

126 Grand Theft Auto Vice City

125 Große Haie - Kleine Fische

125 Madden NFL 2005

124 Ty der tasmanische Tiger 2



PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



1. PSP-PREIS

Sony legt einen aggressiven Preis für Japan fest.

2. SAN ANDREAS

Was für ein Spiel! Rockstar Games setzt neue Maßstäbe.

3. KURSWECHSEL

BEI CAPCOM

Resident Evil 4 kommt nun doch für die PS2!

4. MEHR FÜR IHR GELD

Jackie Brown: Ein kompletter Spielfilm auf der PLAYZONE-DVD!

5. SOFTWARE-FLUT 1

Die Auswahl an neuen Spielen ist überwältigend.

FLOPS



1. GRAN TURISMO 2005

Sony verschiebt Gran Turismo 4 nun doch aufs nächste Jahr.

2. ZU SPÄT

Testversion von Ghost Recon 2 verpasste den Redaktionsschluss.

3. VERFLOGEN?

THQs Aliens sind spät dran: Destroy All Humans von Januar auf April verschoben.

4. SOFTWARE-FLUT 2

Die Auswahl ist toll, doch gehen dadurch viele gute Titel unter.

5. EXCLAIM ODER NICHT?

Die Zukunft von Acclaim ist weiterhin unsicher.

Full Spectrum Warrior

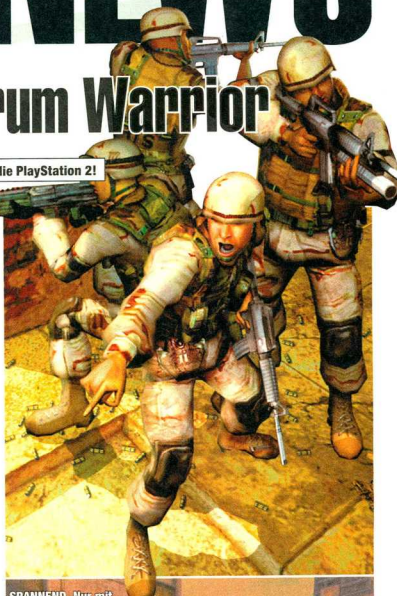
STRATEGIE Der Xbox-Hit kommt auf die PlayStation 2!

THQ wird uns immer sympathischer. Erst schnappte man sich die attraktive Juiced-Lizenz vom kränkelnden Publisher Acclaim, jetzt konnten wir einem Geschäftsbericht des Unternehmens entnehmen, dass Full Spectrum Warrior für die PS2 erscheinen soll – und das schon im März 2005! Auf der Xbox konnte der Titel bereits mit frischem Gameplay und dichter Atmosphäre überzeugen. Ohne jemals selbst einen Schuss abzugeben, steuert man seine Truppe durch Kriegergebiete und nutzt dabei realistische Taktiken der echten Armee. Wir sind gespannt, wann THQ erste Bilder oder Videos der Umsetzung präsentiert, diese stammen noch von der Xbox-Fassung. Außerdem hoffen wir, dass es der Online-Modus in die Umsetzung schafft. (mb)

Hersteller: THQ

Internet: www.thq.de

Termin: März 2005



SPANNEND Nur mit Teamwork überlebt man auch in brenzligen Situationen.



NEWSTICKER

+++ DER KILLER KEHRT ZÜRÜCK Eidos' berühmtesten beauftragter Auftragskiller 47 wird im Frühjahr 2005 unter anderem auf die PS2 zurückkehren – in Hitman: Blood Money. Entwickelt wird der vierte Teil wie schon die Vorgänger von IO Interactive für Eidos. Außer der Story, die sich um einen blutigen Konkurrenzkampf zweier Killer-Agenturen dreht, ist derzeit nur bekannt, dass sich der Spielverlauf abhängig von den gekauften Waffen ändern

will. Technisch basiert der Titel auf der Glacier-Engine von IO. +++ GERECHTE SACHE Die Avalanche Studios arbeiten für Eidos an einem Action-Titel namens Just Cause, der im nächsten Jahr für Xbox, PS2 und PC erscheinen soll. +++ KOMMT EIN NEUES MEDAL OF HONOR? Unbestätigten Meldungen zufolge werkt EA an einem neuen Teil der Medal of Honor-Reihe, der vielleicht sogar noch im 1. Quartal 2005 erscheinen soll. +++



HARTES DUELL Ronaldo zeigt Beckham ein paar nette Tricks.

FIFA Street

FUSSBALL Straßen- und Hinterhofkick für Genießer

Zurück zu den Basics – das wird sich EA bei der Konzeption des neuesten Ablegers der FIFA-Reihe gedacht haben. Bei *FIFA Street* dreht sich alles um coole Tricks und viele, viele Tore. Gekickt wird ausnahmsweise nicht in prall gefüllten Stadien, sondern auf hartem Asphalt oder staubigen Hinterhöfen. Glücklicherweise müssen Fußballfans dennoch nicht auf ihre Lieblinge verzichten. Wie die *FIFA Football*-Reihe verfügt auch das Freestyle-Straßenkick-Pendant über die komplette Lizenzausstattung, 4-gegen-4-Duelle zwischen Weltstars stehen also auf dem Programm. Einen genaueren Termin als „2005“ konnte uns Electronic Arts aber noch nicht nennen. (w/f)

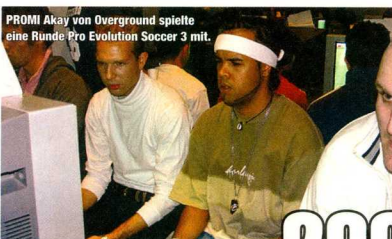
Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.de

Termin: 2005



HINTERHOFDUELL Das nächtliche Amsterdam ist ein perfekter Ort zum Kicken.



PROMI Akay von Overground spielte eine Runde Pro Evolution Soccer 3 mit.

Best Players Cup 2004

WETTBEWERB Die besten Spieler sind ermittelt!

Am 16. Oktober verwandelte sich die Union-Halle in Frankfurt zum Mekka für knapp 400 Videospieler. Der Best Players Cup wurde für sie zur großen Zocker-Party. An unzähligen Konsolen aller Hersteller vergnügten sich Daddler mit Titeln wie *Pro Evolution Soccer 4* (Xbox und PlayStation 2), *Gran Turismo 3* (PlayStation 2) sowie *Mario Kart: Double Dash!!* und *Donkey Konga* (beide GameCube). Neben den aus ganz Deutschland angereisten Videospielern kamen sogar der Musiker Akay von der Band Overground, der Produzent Moses P. sowie der Rapper Illmatic zur Veranstaltung. Besonders freuen durften sich Antonino Lo-Re, Jean-Marie Rathje und Daniel Viebrock, die sich am Ende des Tages als deutsche Meister in *Pro Evolution Soccer 3*, *Gran Turismo 3* und *Mario Kart: Double Dash!!* feiern ließen. Eine ordentliche Party im Anschluss an die virtuellen Duelle dürfte natürlich nicht fehlen. Wer diesen Termin verpasst hat, kann sich schon einmal auf das nächste Turnier kommendes Jahr vorbereiten. (fs/nl)

Der Gewinnspiel-Wegweiser

ÜBERBLICK Hier können Sie was gewinnen!

Wo/weiches Spiel?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
Call of Duty: Finest Hour (Sonderheft)	Spiele, T-Shirts	3 (SH)
Grand Theft Auto San Andreas	Lösungsbücher	126
Most Wanted! Leser-Charts	Spiele	50
Zeugnis	Spiele	127

PS2

PlayStation 2

53,99 €

AD 18 Jahren

51,99 €

SIDGAMES

Jetzt mit noch größerer Auswahl im komplett überarbeiteten Online-Shop www.sidgames.de

55,99 €

49,99 €

Ab 18 Jahren

Animaniacs 26,99 €	GTA San Andreas 52,99 €	Der Polarexpress 39,99 €
Backyard Wrestling 52,99 €	Jak 3 53,99 €	Fight Club 49,99 €
BDFL Manager 05 51,99 €	Leisure Suit Larry 52,99 €	Ghost Recon 2 53,99 €
Burnout 3 52,99 €	Madden 2005 50,99 €	Gran Turismo 4 54,99 €
Colin McRae 05 52,99 €	Evil Prophecy 53,99 €	Juiced 50,99 €
Conflict Vietnam 46,99 €	Pro Evo Soccer 4 50,99 €	Midnight Club 3 51,99 €
Crimson Tears 39,99 €	Ratchet & Clank 3 53,99 €	Prince of Persia 2 53,99 €
Def Jam Fight for NY 52,99 €	RTL Skippringen 05 35,99 €	Hack Vol 4 45,99 €
HdR - Das dritte Zeitalter 52,99 €	Sly Raccoon 2 51,99 €	Blood will Tell 44,99 €
Die Urbz - Die Sims in... 51,99 €	Star Ocean 53,99 €	Metal! GS-Snake Enter... 53,99 €
Dragon Ball Z B3 52,50 €	NBA Ballers 41,49 €	Call of Duty-Finest Hour 51,99 €
Fifa 2005 50,99 €	Tony Hawks U2 50,99 €	
Flat Out 50,99 €	WWE vs. RAW 41,99 €	
Fussball Manager 05 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, Kornharpenstr. 217, 44791 Bochum



**Heinrich
Lenhardt**
berichtet.

Danke, Nintendo!

All die schlauen US-Wirtschaftsanalysten, welche in den letzten Monaten einen PSP-Preis von um die 300 Dollar prophezeiten, dürfen sich eine Großpackung Asche zur Hauptbestäubung genehmigen. Die Ende Oktober von Sony verlaublichen japanischen Preise erlauben weitaus konkretere und vor allem niedrigere Prognosen: Aktuelle Um- und Hochrechnungen lassen auf einen US-PSP-Verkaufspreis von 150 bis 200 Dollar schließen. Für diese moderate Preispolitik dürfen wir uns wahrscheinlich bei Nintendo bedanken: Der derzeit einsame Throninhaber bei Unterwegs-Dadeldisten senkte den Preis seines Dauerbrenners Game Boy Advance SP auf 80 Dollar und wird ab Ende November sein innovatives DS-System für 150 Dollar anbieten. Da scheint Sony berechnete Angst vor einer zu großen Erschwinglichkeitslücke bekommen zu haben und positioniert den PSP als etwas teureres, aber nicht unwahrscheinliches Premiumgerät in diesem Marktsegment. Der Konkurrenzkampf wird jedenfalls hart und spannend werden. In den USA hat Nintendo nicht nur die Gnade der frühen Geburt (der Launch-Termin 21.11. kommt genau richtig zum Start der heißen Phase des Weihnachtsgeschäfts). Mit einer 40 Millionen Dollar schweren Werbekampagne will man auch verstärkt just die männlichen, jungen Erwachsenen anbagern, denen Sony nächstes Jahr sein PSP verkaufen will. Neben Kino- und TV-Spots zeugen Kesse DS-Werbemotive in Magazinen wie *Maxim* davon, dass Nintendo es ernst damit meint, Käuferschichten jenseits von Kiddies und Alt-Fans anzusprechen. Sony wird 2005 eine Aufholjagd um Marktanteile bevorstehen, die dank des „Besser als befürchtet“-Verkaufspreises kein aussichtsloses Unterfangen ist. Gewonnen haben jedenfalls die Spieler, denen zwei ebenso unterschiedliche wie bezahlbare Mitnehm-Spaßmaschinen bevorstehen.



ALLE DREI ZUSAMMEN
Ähnlich wie bei den Taktik-Vorgängern kommen Sie nun im Team ans Ziel.

ALTGLASENTSORGUNG Der Erfinder des Molotowcocktails hätte seine wahre Freude.



Commandos Strike Force

EGO-SHOOTER Die erfolgreiche Strategieserie wechselt ins Action-Lager!

Taktiker kennen die dreiteilige *Commandos*-Serie auf PCs, schließlich wanderten Millionen von Exemplaren über die Ladentheken der Spielhändler. Warum sich Eidos nun entschlossen hat, einen *Commandos*-Ego-Shooter zu entwickeln, entzieht sich unserer Kenntnis – aber die ersten Eindrücke sorgen schon jetzt für reichlich

Vorfreude. Nicht, dass es zu wenige Shooter im Szenario des Zweiten Weltkriegs gäbe, wesentlich interessanter sind die neuen Ideen bei *Strike Force*. Abwechselnd ziehen Sie als Green Beret, Scharfschütze und Spion ins Gefecht. Jeder Charakter spielt sich anders und eröffnet verschiedene Lösungswege – und nur wer die Fähigkeiten

der drei Helden kombiniert, erreicht das Missionsziel. Auf dem Programm steht unter anderem, Nazischiffe zu versenken, französischen Freischärlern aus der Patsche zu helfen oder gar einen General zu entführen. (uh)

Hersteller: Eidos
Internet: www.eidos.de
Termin: Frühjahr 2005

Ski Racing 2005

SPORT Bretter, die die Welt bedeuten

featuring Hermann Maier

In den Disziplinen Abfahrt, Slalom, Riesenslalom und Super-G heizen Sie bei *Ski Racing 2005* alle offiziellen Strecken der Saison 2004/2005 hinunter. Damit die Pisten ihren bekannten Vorbildern ähnlich sehen, haben die Entwickler alle Besonderheiten der jeweiligen Strecken pixelgenau ins Spiel übertragen. Die Grafik sieht momentan noch etwas detailarm aus, überzeugt aber schon jetzt mit einer tollen Weitsicht. (wrf)

Hersteller: JoWood
Internet: www.skiracing2005.com
Termin: Dezember



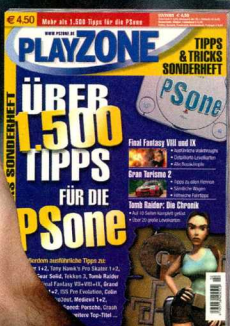
NEWTICKER

++ + **VUD LÖST SICH AUF** Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) wird endgültig aufgelöst. Dieser Beschluss wurde auf einer ordentlichen Mitgliederversammlung in Frankfurt einstimmig gefasst. Details über die Hintergründe der ungewöhnlichen Entscheidung gibt es leider nicht. ++ + **KEIN TOTENHAUS FÜR DEUTSCHLAND** Im Gegensatz zu der Aussage in unserem Test im letzten Heft enthält die deutsche Version von *Sega Superstars* nicht das Spiel *House of the Dead*. Offenbar

wollte Sega rechtliche Probleme vermeiden, da einige Vorlagen der gleichnamigen Arcade-Reihe indiziert sind. Schade, hatte das *House-Spiel* bei *Sega Superstars* spielerisch doch fast nichts mit den Ego-Shootern gemein. ++ + **NEUER PUBLISHER** East Entertainment Media ist der Name eines neuen Spiele-Publishers, der in Erfurt seinen Sitz haben wird. Die neue Company plant, Spiele für alle gängigen Plattformen zu veröffentlichen. Eine genaue Titelliste gibt es noch nicht. ++ +

Abräumen und sparen

Wer jetzt beim **PLAYZONE-Miniabo** zuschlägt, erhält **drei Ausgaben** der **PLAYZONE** + ein **Sonderheft** für nur **9,90 €**.



PLAYZONE: PlayStation-2-Einkaufsführer

Das neue PLAYZONE-Sonderheft bietet Testvideos zu sage und schreibe 450 PlayStation-2-Titeln. Das Sonderheft eignet sich daher nicht nur als perfekte Einkaufshilfe für Einsteiger, es ist auch ein vollständiges DVD-Nachschlagewerk mit allen PS2-Hits. Aber auch für Schnäppchenjäger ist das aktuelle Sonderheft dank der kompletten Liste aller erhältlichen Budget-Titel ein absolutes Muss.

PLAYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft

In diesem Heft finden Sie neben detaillierten Komplettlösungen und knackigen 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.

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 anderem *Final Fantasy VIII* und *IX*, *Tomb Raider: Die Chronik*, *Gran Turismo 2*, *Tony Hawk's Pro Skater 2*.

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

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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



JA, ich möchte das Miniabo der PLAYZONE.

Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PLAYZONE und ein Sonderheft für 9,90 €!

Absender:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Gefällt mir PLAYZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.). Ausland: € 68,40/12 Ausg. Österreich: € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PLAYZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich unverzüglich nach Erhalt des dritten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer 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)

Lieferung, solange der Vorrat reicht.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per **Bankleitzug** (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen **Rechnung** (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

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



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod
berichtet.

Die PSP kommt!

Nachdem man sich lange in Schweigen gehüllt hat, gab Sony endlich Details zum Release der PSP in Japan bekannt. Die PlayStation für unterwegs wird nun am 12. Dezember, genau eine Woche nach Release von Nintendos Konkurrenz-Handheld DS, zum Preis von 20.790 Yen (etwa 150 Euro) erscheinen. Batterien und ein Stromadapter liegen bei. Außerdem wird ein 26,040 Yen (etwa 190 Euro) teures Set angeboten, das zusätzlich einen 32-MB-Memory-Stick, Kopfhörer sowie eine Tragetasche enthält.

Weiterhin hat Sony eine Liste von 21 Spielen bekannt gegeben, die pünktlich zum Release-Termin in den Läden stehen sollen. Als die wichtigsten dieser Launch-Titel gelten in Japan *Vampire Chronicle* (Capcom), *Dynasty Warriors* (Koei), *Metal Gear Acid* (Konami), *Puyo Puyo Fever* (Sega), *Hot Shots Portable* (Sony), *Armored Core Formula Front* (From Software) und *Ridge Racer* (Namco).



SPROTZ! Die Berserk-Anime, -Manga und -Spiele haben vor allem eins gemeinsam: sehr viel Blut.



NAHKAMPF In Japan sind Weihnachtsbäume dieses Jahr verdammt hart umkämpft.

Berserk: Millennium Falcon

MANGA Vom Dreamcast auf die PS2: blutige Manga-Scharmützel mit Schwertkämpfer Gattsu.

Die Versoffenheit der auch hierzulande sehr beliebten Berserk-Mangas basiert auf selbigen, bietet aber etliche neue Hand-

lungsstränge und Charaktere. Hauptfigur ist natürlich der aus den Comics bekannte Haudrauf Gattsu, den man schon

auf dem Dreamcast durch ein ähnlich actiongeladenes Hack&Slash-Abenteuer steuern durfte. Das Gameplay wurde fast 1:1 von diesem Spiel übernommen. Selbst die Berserk-Leiste, die im gefüllten Zustand ungeahnte Kräfte des Hauptcharakters auslöst, kennen Fans aus dem Vorgänger. Neu ist hingegen das Partner-Assault-System, durch das man sich einige Mitstreiter an seine Seite rufen kann, die einem im Kampf durch Angriffs- oder Heilzauber unterstützen. (wh/cv)

Hersteller: Sammy

Internet: www.sammy.co.jp

Termin: Erhältlich (Japan).

GIGANTISCH Die Endbosse sind knackig und imposant.



JAPAN PS2-CHARTS

- 1 Mobile Suit Gundam Seed: Oranai Ashitae
- 2 Naruto: Narutimet Hero 2
- 3 Berserk: Millennium Falcon
- 4 Tales of Symphonia
- 5 Sengoku Musou Moushouden
- 6 Space Battleship Yamato
- 7 Final Approach
- 8 Operation Sanctuary
- 9 Jissen Pachislot Hisshouhou Hukotonoken
- 10 Kengo 3

NEWTICKER

+++ VERKAUFSCHLAGER Noch bevor *Dragon Quest VIII* in den Läden regalen steht, ist es bereits ein voller Verkaufserfolg. Das Ende November erscheinende Rollenspiel wurde inzwischen bereits über 700.000 Mal vorbestellt oder

in Fachmärkten reserviert. **+++ NEUES RPG VON LEVEL 5** Die Entwickler von *Dragon Quest VIII* haben derweil bekannt gegeben, an einem neuen Rollenspielprojekt für die PSP zu arbeiten. **+++ NEUER FINAL-FANTASY-VII-TITEL** Square-

HOTTEH! Dank Free-Scenario-System kann man reiten, wohin man will.



Romancing SaGa Minstrel Song

ROLLENSPIEL Remake des legendären Rollenspiels.

Die SaGa-Serie umfasst bereits zehn Titel, ist damit so umfangreich wie Square-Enix' Vorzeigserie Final Fantasy und in Japan sogar fast ebenso erfolgreich wie diese. Mit Romancing SaGa Minstrel Song steht der japanischen Fangemeinde aber kein neuer Titel ins Haus, vielmehr ist es ein Remake des vierten Teils, der bislang als der beste der Serie gilt. Dieser wurde für das PS2-Release gehörig aufgepeppt und erstrahlt nicht nur in völlig neuer, zeitgemäßer Optik, sondern hat auch

etliche neue Charaktere, Events und Gameplay-Elemente zu bieten. Beim Gameplay will sich Square-Enix scheinbar an dem auch hierzulande erschienenen Unlimited SaGa orientieren. Durch das so genannte Free-Scenario-System ist es dem Spieler völlig freigestellt, zu welchem Zeitpunkt er sich wohin bewegt. Jede Entscheidung des Spielers wird dabei die Spielwelt beeinflussen. (wh/cs)

Hersteller: Square-Enix

Internet: www.square-enix.co.jp

Termin: Frühling 2005 (Japan)

JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

Zuletzt erschienen:

Ace Combat 5	Action	21. Oktober
Harvest Moon: A Wonderful Life	Simulation	11. November
Standard Daisenryaku: Dengekisen	Action	11. November
StellaDeus	Rollenspiel	28. Oktober
The King of Fighters 2003	Beat 'em Up	28. Oktober
The Nightmare Before Christmas	Action-Adventure	21. Oktober
To Heart 2	Adventure	28. Oktober

Erscheint demnächst:

Beatmania IIDX 8th Style	Musikspiel	18. November
Dragon Quest VIII	Rollenspiel	27. November
Detective Conan: Daiji Teikoku no Isan	Adventure	18. November
Hudson Quest Vol. 3: PC Genjin	Jump & Run	18. November
Hudson Selection Vol. 4: Adventure Island	Adventure	18. November
Kamen Rider Blade	Action	25. November
Kessen III	Action-Strategie	25. November
Magna Carta	Rollenspiel	11. November
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	20. November
Mobile Suit Gundam	Action	2. Dezember
Taiko no Tatsujin 5	Musikspiel	25. November

HIEB- UND STICHFEST
Der kleine Samurai hat einiges dazugelernt.



Musashi Samurai Legend

ACTION Ein PSone-Samurai zückt erneut das Schwert.

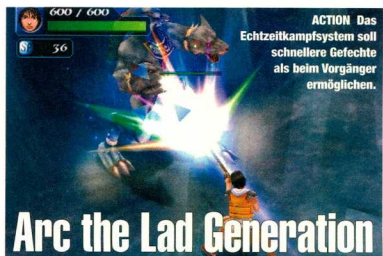
Bei diesem Titel handelt es sich um den Nachfolger des PSone-Action-Adventures Brave Fencer Musashi, das seinerzeit auch hierzulande erschien und etliche gute Wertungen einheimen konnte. Der zweite Teil der Serie soll durch viele neue Kampftechniken und Fähigkeiten erweitert werden, die dem Samurai zum Beispiel erlauben, die Angriffe der Gegner zu kopieren. Der Grafikstil wird

angeblich durch eine neue Cell-Shading-Technik im schönsten Anime-Stil erstrahlen. Während die Figuren durch kräftige Farben und klar unterscheidbare Farbzonen dargestellt werden, werden für Umgebungen und Hintergründe feine, fließende Farben eingesetzt. (wh/cs)

Hersteller: Square-Enix

Internet: www.square-enix.co.jp

Termin: 2005 (Japan)



ROLLENSPIEL Neues Kampfsystem für die RPG-Serie

Mit etlicher Verspätung erschien dieses Jahr ein Titel der Arc the Lad-Serie auch bei uns; in Japan werkelte man derweil bereits an einem neuen Teil. Zwei neue Features sollen Fans dieser Serie bei Laune halten. So wird es in Arc the Lad Generation ein neuartiges, actionlastigeres Echtzeitkampfsystem geben, in dem man seiner Gruppe Befehle erteilen kann. Wer sich nicht auf die KI-gesteuerten Mitstreiter verlassen will, darf aber auch mit bis zu drei weiteren menschlichen Mitspielern in einem Online-Modus in die Schlacht ziehen. (wh/cs)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.jp

Termin: Erhältlich (Japan)

Enix hat einen weiteren Nachfolger zu Final Fantasy VII angekündigt. Neben dem Film Advent Children, dem PS2-Action-RPG Dirge of Cerebus und dem Handyspiel Before Crisis wird mit Crisis Core auch ein Titel für die PSP erscheinen. +++ **NEUES MONSTER HUNTER** Bei uns ist Monster Hunter noch nicht einmal auf dem Markt, in Japan

erscheint Januar 2005 bereits der Nachfolger namens Monster Hunter G. Spielstände des Vorgängers sollen in die Fortsetzung importiert werden können. +++ **SPIEL DES JAHRES** Die japanische Computer Entertainment Supplier's Association hat Monster Hunter übrigens obendrein zum Spiel des Jahres 2004 erklärt.

ONLINE GAMING NEWS

AKTUELLES IM NETZ



Maik Bütefür
berichtet.

Umleitung

Wer regelmäßig online spielt, der kennt diese Probleme: schlechte Verbindungen, über den Bildschirm zuckelnde Mitspieler und abgehackte oder verzerrte Sprachausgabe. Da kann die Lust am Ballern oder Rennfahren schnell vergehen. Die Gründe dafür liegen aber meist nicht etwa in defekten Headsets oder schlecht programmierten Spielen begründet, häufig sind es die Spieler selbst, die eine Partie zur Dinschau werden lassen. Wer seine Konsole nicht direkt ans DSL-Modem angeschlossen hat, wird zwangsläufig einen Router oder Switch benutzen. Dagegen ist grundsätzlich auch nichts einzuwenden – doch was passiert, wenn mehrere Geräte gleichzeitig regen Gebrauch von der Internetanbindung machen? Richtig, die vorhandene Bandbreite reicht nicht aus und es kommt zu Engpässen. Wenn der kleine Bruder gerade wieder Gigabytes von Daten herunterlädt oder die Mutti ihre Internetauktionen überwacht, dann wirkt sich das auch auf das Spielerlebnis bei Ihren Online-Parteien aus. Wenn Sie also Wert auf flüssige und störungsfreie Online-Spiele legen, dann sollten Sie auch immer dafür Sorge tragen, dass Ihre Internetverbindung nicht zur gleichen Zeit zu stark von anderen Geräten belastet wird. Wenn Sie schon nicht auf ICQ und Co. verzichten können, dann schalten Sie wenigstens alle Filesharing-Programme aus. Ihre Mitspieler werden es Ihnen danken!



CRASH Kollisionen können auch abgeschnitten werden.

KLASSE Die Lobby bietet umfangreiche Optionen und ist sehr übersichtlich aufgebaut.



DTM Race Driver 2

RENNSPIEL Die Alternative zu Gran Turismo 4.

Die einzig wahre Rennsimulation mag *Gran Turismo 4* immer noch werden, online überlässt Polyphony Digital jedoch der Konkurrenz das Feld. Und die nutzt die gebotene Chance mit Bravour. Codemasters beschert Online-Fans aber nicht einfach nur die Möglichkeit, im Internet gegen andere Fahrer anzutreten, sondern verpasste *DTM Race Driver 2* zudem eine prima Lobby, eine ordentliche Netzwerkqualität und vor allem Din-

gen viel Spaß. Bis zu acht Spieler rasen gleichzeitig in den verschiedenen Rennklassen um die Wette und können sich während der Fahrt mit in der Nähe befindlichen Konkurrenten unterhalten. Das senkt die Belastung für das Netzwerk und schafft auf der anderen Seite mehr Ruhe. Die ist auch nötig, denn im Gegensatz zu *Burnout 3* verlangen die meisten Bolldren hier einen zarten Gasfuß. Mit Vollgas rast man in der ers-

ten Kurve höchstens von der Strecke und fährt nur noch hinterher. Vorsicht ist das oberste Motto und rüpelhafte Rammaktionen sind nicht gern gesehen. Die Fähigkeiten des eigenen Internetanschlusses bestimmen die Anzahl der möglichen Teilnehmer und wer sein Limit überschreitet, der wird des Öfteren andere Fahrer wild über die Strecke hoppelnd sehen. Wer keinen Bock auf Takedowns hat, der echten Rennsport mag, der sollte sich *DTM Race Driver 2* unbedingt ins Regal stellen. (mb)

Hersteller: Codemasters

Internet: www.codemasters.de

Termin: Erhältlich

HARTER KAMPF Positionskämpfe sind bei gleichwertigen Fahrern ein Riesenspaß.



NEWTICKER

+++ ENDLICH SERVER FÜR BATTLEFRONT *Star Wars Battlefront* ist ein geniales Spiel, doch online trüben mäßige Performance und geringe Bandbreitenausnutzung den Spaß. Activision will reagieren und in Kürze eigene dedizierte Server aufstellen. Damit sollten auch häufiger größere Partien

möglich sein und die Performance dürfte gesteigert werden. **+++ DAS AUS FÜR DDA** Die wilde Fahrzeugschlacht *Destruction Derby Arenas* kann natürlich auch weiterhin online gespielt werden, in Sonys PlayStation-Liga musste der Titel dennoch *DTM Race Driver 2* weichen. **+++**

ONLINE-TEST DTM 2

Spieleranzahl online: 8

Netzwerkqualität: ★★★★★

Lobby/Chat: ★★★★★

Online-Boni: ★★★★★

Netzwerkkonfiguration: Headset-Unterstützung:

Neustart erforderlich: Ja

„Auch online eines der besten Rennspiele auf der PlayStation 2. Eine hervorragende Alternative zu *Gran Turismo 4*!“

GRAFIK | SOUND | MULTI | ONLINE
86% | 80% | 80% | 90%

ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT

grand theft auto San Andreas™

EINE ROCKSTAR NORTH
PRODUKTION

JETZT IM HANDEL
FÜR PLAYSTATION®2!



WWW.SANANDREAS.DE

SOUNDTRACK ERHÄLTLICH BEI INTERSCOPE RECORDS



PlayStation 2



© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the "R" logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. "PlayStation" and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. Note: The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behavior.

TimeSplitters

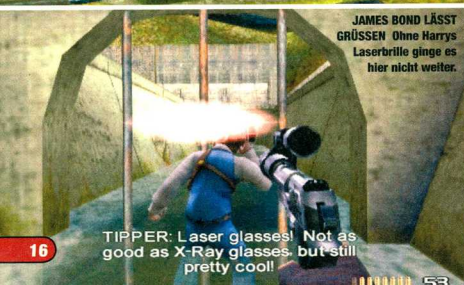
Für Space-Marine Cortez ist es nicht so wichtig, WO sich seine Gegner verstecken –
viel wichtiger ist das WANN.



SCIENCE-FICTION In einigen Levels treffen futuristische Waffen auf hoch entwickelte Kampfroboter.



GESCHAFFT Dank unserer Hilfe hat Agent Tipper sein Ziel erreicht.



JAMES BOND LÄSST GRÜSSEN Ohne Harrys Laserbrille ginge es hier nicht weiter.

TIPPER: Laser glasses! Not as good as X-Ray glasses, but still pretty cool!

Grammatik für Fortgeschrittenen:

Irgendwann im kommenden Frühjahr wird Free Radical das dritte *TimeSplitters*-Abenteuer fertig gestellt haben – die in diesem Satz verwendete und zugleich titelgebende Zeitform Future Perfect, zu Deutsch vollendete Zukunft oder auch Futur 2, lässt auf ein baldiges Erscheinen des neuen *TimeSplitters*-Teils hoffen. Nahe liegender erscheint allerdings folgende Interpretation des Spielnamens: Als Weltraumsoldat Cortez setzen Sie die Jagd auf die *TimeSplitters* aus dem zweiten Teil der Serie fort,



KAMPE UMS FAHRZEUG Die Vehikel dürften nicht zuletzt im Multiplayer-Modus für viel Spaß sorgen.



Future Perfect



INFO ZEITPARADOXA ALS SPIEL-ELEMENT

Wo werden Sie gewesen sein?

Das Futur 2, auch Futur Perfekt genannt, ist zwar eine selten verwendete Zeitform, doch angesichts der zeitlich schwer nachvollziehbaren Ereignisse im Spiel könnte es eine Renaissance erleben.

um die Zukunft der Menschheit doch noch perfekt zu gestalten. Zwar geht es letztendlich nur darum, das Problem mit den TimeSplitters, außerirdischen Aggressoren, an der Wurzel zu packen, doch will man diesmal deutlich mehr Wert auf die Story des Spiels legen. Das Versprechen der Entwickler, nun endlich die ganze Handlung der Serie zu erklären, wirkt zwar ein wenig wie eine späte Entschuldigung für entsprechende Lücken bei den Vorgängern, aber man sollte dies nicht übermäßig negativ sehen – Ego-Shooter leben schließlich in den seltensten Fällen von ihrer Hintergrundgeschichte. Sollte Fu-

Spätestens seit den *Zurück in die Zukunft*-Filmen ist klar, dass es bei Zeitreisen selbst mit perfekt funktionierender Technologie vermutlich einen großen Haken gäbe – was würde wohl passieren, wenn man sich in einer anderen Zeit selbst begegnete? Im Spiel *TimeSplitters Future Perfect* werden Sie mit einer solchen Situation häufig konfrontiert. So kann es passieren, dass Sie einen anderen Cortez treffen, der vor Ihren Augen Dinge tut, die Sie erst in der Zukunft tun werden. Andersherum kann es angesichts der zahlreichen Zeitsprünge auch geschehen, dass Sie einem Cortez aus der Vergangenheit Feuer-

schutz geben müssen, um sicherzustellen, dass Sie überhaupt so weit gekommen sein werden, um für den nötigen Feuerschutz zu sorgen. Klingt konfus? Ist es auch. Vielleicht werden uns die Entwickler die dahinter steckende Logik bis zur Fertigstellung des Spiels ja noch genauer erklärt haben. In der Praxis dürfte aber aufgrund der klar definierten Levelziele ohnehin stets klar sein, was zu tun ist, um nicht mit ansehen zu müssen, wie man in wenigen Minuten ins Gras beißen wird. Und letztendlich gilt hier: Egal wann welcher Cortez stirbt, die Mission gilt sodann als gescheitert.



SELBSTHILFE Ein Cortez aus einer anderen Zeit braucht seine eigene (= Ihre!) Hilfe.



HALLO, DU BIST'S! Ihr Alter Ego aus der Zukunft gibt Ihnen nützliche Tipps.



INFO **CORTEZ' HELFER**



Zu zweit durch die Zeit

Einzelkämpfer kommen aus der Mode: Der Held von übermorgen arbeitet schon heute mit Bekannten von gestern zusammen.

Bereits der Vorgänger begeisterte durch einen vollwertigen Kooperations-Modus, bei dem man die Einzelspieler-Levels zusammen mit einem Freund in Angriff nehmen konnte. TimeSplitters Future Perfect geht noch einen Schritt weiter und stellt selbst Solo-Spielern in vielen Situationen einen Helfer zur Seite, dessen Steuerung von der Konsole übernommen wird. In vielen Fällen handelt es sich dabei um alte Bekannte aus dem TimeSplitters-Universum. So konnten wir zum Beispiel an der Seite von Captain Ash in ein Schloss eindringen und zusammen mit dem James-Bond-Verschnitt Harry Tipper Abenteuer erleben. Durch diese Neuerung war es den Entwicklern möglich, einige der Kooperations-Features aus dem Multiplayer-Modus auch in die Einzelspieler-Missionen zu integrieren. Sie überlassen zum Beispiel Ihrem Partner die Steuerung eines Autos, während Sie selbst von der Ladefläche aus ein Maschinengewehr bedienen. Alternativ dürfen Sie sich aber genauso gut selbst hinter Steuer klemmen und das Ziel übernimmt der von der CPU kontrollierte Kollege. Und natürlich können Sie auch in ganz gewöhnlichen Feuerkämpfen ohne Fahrzeuge auf die tatkräftige Unterstützung dieser Helfer zählen.



SEITENWECHSEL Harry Tipper wird nun von der CPU gesteuert.



ÜBERRASCHUNG! Dieser Gegner ahnt noch nicht, dass unser Helfer vom Geheimdienst schon hinter ihm steht.



TEAMWORK Zusammen mit Ihrem Partner mischen Sie die Gegner auf.

ture Perfect in dieser Hinsicht also tatsächlich mehr als andere Ego-Shooter bieten, so wäre dies begrüßenswert. Free Radical spricht übrigens von einer Art Detektivgeschichte, bei der man nach und nach mehr über den Ursprung der TimeSplitters erfährt.

DIE NEUEN REGELN DES ZEITREISENS

Während Sie bei den Vorgängern noch je nach Level in verschiedene Rollen schlüpfen, steuern Sie diesmal immer Cortez selbst und jagen die TimeSplitters durch Raum und Zeit. Dessen futuristisches Aussehen hat natürlich Auswirkungen darauf, wie die anderen Charaktere im Spiel auf Ihr

Auftauchen reagieren, was für einige Lacher gut ist – ein Space-Marine wirkt in einem Level, der zu Anfang des 20. Jahrhunderts spielt, nun einmal etwas deplatziert und provoziert allerlei Kommentare. Da sich die TimeSplitters-Serie selbst noch nie völlig ernst genommen hat, fügt sich dies gut ins Gesamtbild ein. Bemerkenswert wäre in Sachen Humor außerdem der Roboter R110, der Ihnen beim Kampf gegen seine „Artgenossen“ hilft und seine Attacken mit „Ich stelle mir einfach vor, es wären Menschen – das macht es leichter!“ kommentiert.

Der Titel hat natürlich wieder das typische Free-Radical-Aus-



UNVERKENNBAR Das Gegner-Design bleibt dem TimeSplitters-Stil treu.



ARBEITSTEILUNG Ihr Kollege steuert das Auto, Sie bedienen das Geschütz.

sehen erhalten, welches auch das kürzlich erschienene *Second Sight* prägte, und bei diesem comicartigen Stil sind solche witzigen Einlagen ganz passend. In dem Spiel geht es auch weniger als in anderen Genrevertretern darum, eine beklemmende Atmosphäre zu schaffen. Dafür wechselt der Handlungsort viel zu häufig und außerdem sind die Levels in völlig unterschiedlichen Gegenden und Zeitzeonen angesiedelt. Dies ist auch genauso beabsichtigt, denn die Entwickler sind froh um die gestalterische Vielfalt, die die Zeitreisen-Hintergrundgeschichte mit sich bringt. Manche Levels sind offensichtlich von Abenteuerfilmen wie den *Indiana Jones*- oder *James Bond*-

Reihen inspiriert, während andere in futuristischen Fabriken mit aggressiven Roboterwachen spielen oder Sie in ein Horrorfilm-Szenario versetzen. Das alles kann man gar nicht richtig unter einen Hut bringen, also macht man aus der Not eine Tugend – das Ergebnis ist ein grafisch wie spielerisch ungewöhnlich abwechslungsreicher Ego-Shooter.

BEWÄHRTES WIRD BEIBEHALTEN

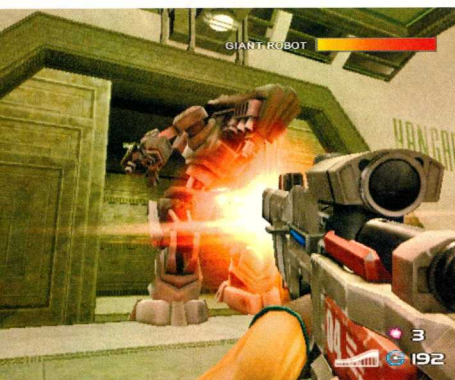
Grundsätzlich unterscheidet sich *Timesplitters Future Perfect* gar nicht mal so stark vom Vorgänger. Übernommen wurde beispielsweise die Steuerung, bei der Sie auf Knopfdruck anstatt Ihrer Spielfigur das Faden-



ACCELERATE
BRAKE
REVERSE
DISMOUNT

BITTE EINSTEIGEN! Viele Fahrzeuge bieten Platz für einen Mitfahrer.

IM VISIER Das bewährte Feinzielsystem des Vorgängers wurde beibehalten.



Giant Robot



WIE IST DIE LUFT DA OBEN? Einer der vielen Zwischen- und Endbossgegner.

08 DAS KLAPPT! So ein Panzer ist nicht leicht auszuschalten.

„Es geht um Durchsetzungsvermögen.“



PLAYZONE: Wie kommt man auf so einen seltsamen Namen wie Free Radical („Freies Radikal“)?

David Doak: Wir haben die Firma 1999 gegründet, nachdem wir zusammen bei Rare an *GoldenEye* und *Perfect Dark* gearbeitet haben (beides N64-Spiele, Anm. d. Red.). Das Dumme war: Jeder Name, der uns einfiel, wurde irgendwie schon für etwas anderes verwendet. Free Radical hat da gut ins Bild gepasst. „Free“, weil wir ja Rare verlassen haben und nun unsere eigene Firma hatten. Und „Radical“ sollte den Leuten klarmachen, dass wir keine fünf Jahre brauchen, um unser erstes Spiel zu machen – es geht um Durchsetzungsvermögen. In der Chemie beschreibt man mit freien Radikalen sehr aktive Gruppen ...

PLAYZONE: Das werden wir später mal genau nachschauen, das weißt du hoffentlich.

Karl Hilton: Ich glaube, im Wörterbuch steht als Beschreibung dazu: „ein kurzlebiges, hoch zerstörerisches Partikel“ ... (lacht)

PLAYZONE: Wer ist eigentlich diese Anya, die man im Spiel hin und wieder hört?

David Doak: Als Cortez zur Basis zurückkommt, warten ein paar Generäle auf ihn. Anya ist

David Doak: Cortez ist eben nicht zu halten – wenn der einmal loslegt, dann kann ihn nichts mehr stoppen. Er ist ein Mann, der Action liebt – und darum geht's ja eigentlich in *TimeSplitters Future Perfect*.

Karl Hilton: Außerdem nehmen sich ein paar andere Shooter etwas zu ernst – während bei *TimeSplitters* eher Spaß und

PLAYZONE: Glätze und Sonnenbrille – der Vergleich zu Vin Diesel liegt doch auf der Hand, oder nicht?

David Doak: Wir fanden, die Sonnenbrille und die Glätze passen ganz gut zu einem Space-Marine. Eigentlich haben wir Cortez aus einer Menge verschiedener Charaktere ausgewählt, quasi als Parodie auf viele andere Space-Marines.

„Ein paar andere Shooter nehmen sich zu ernst – hier geht's um Spaß und Ironie.“

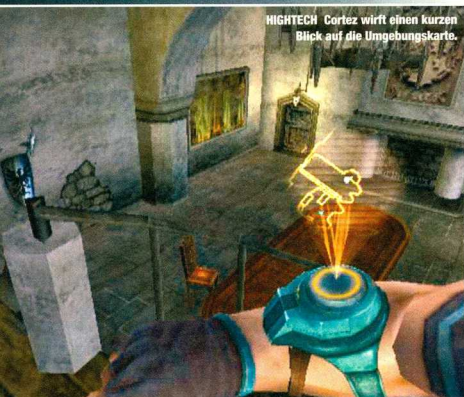
eine technisch sehr erfahrene Wissenschaftlerin und steht Cortez während seiner Missionen über eine Uplink-Funkverbindung zur Seite. Sie redet mit ihm, während sich der Spieler durch die Levels schießt.

Karl Hilton: Sie ist so etwas wie sein gutes Gewissen.

Ironie an erster Stelle stehen. In anderen Shootern spielt man ja oft einen richtig taffen, fantastischen Helden, aber Cortez ist eben nicht so helle wie die anderen. Wie das Spiel nimmt auch er selbst sich nicht so richtig ernst, und das bringt eben eine Menge Spaß.

PLAYZONE: Welche Charaktere standen denn noch zur Auswahl?

David Doak: Es hätte wirklich jeder sein können, zum Beispiel Harry Tipper. Wir haben uns für den Space-Marine-Look entschieden, weil er auch eine Parodie auf die üblichen harten Armee-Typen aus *Doom 3* oder den *Unreal*-Spielen ist. Diese typische Hardcore-Metall-Leder-Welt und die immer gleichen Charaktere finde ich persönlich sehr



HIGHTECH Cortez wirft einen kurzen Blick auf die Umgebungskarte.

kreuz auf dem Bildschirm bewegen können, um Ziele möglichst genau anzuvisieren. Auch die zahlreichen freischaltbaren Bonusfeatures, der Multiplayer-Modus (für bis zu vier Spieler im Splitscreen-Modus und voraussichtlich bis zu 16 online, computergesteuerte Bots sind zuschaltbar) und der Karten-Editor finden in erweiterter Form erneut ihren Weg ins Spiel. Speziell der Editor machte während unseres Studiobesuchs bei Free Radical schon einen sehr guten Eindruck. Ob die geplante Möglichkeit, online selbst kreierte Levels mit Freunden auszutauschen, auch in die PS2-Fassung integriert wird, das ist allerdings noch nicht sicher – auf Details rund um die PS2-Online-Features wollten sich die Entwickler

nach nicht festlegen. Schon beim Vorgänger war es möglich, relativ aufwendige Levels mit eigenen Texten und teils recht komplexen Aufgaben zu erstellen. Diesmal können Sie Levels fünf Ebenen hoch gestalten und ein intelligentes Grafiksystem sorgt dafür, dass das Endergebnis nicht wirkt, als hätten Sie bloß vorgefertigte Elemente aneinander gereiht. Durch eine Vielzahl nutzbarer Grafiksets werden die Levels ähnlich abwechslungsreich sein wie die vorgefertigten aus dem Story-Modus; Wildwestszenarien sind ebenso möglich wie komplexe Science-Fiction-Labyrinth. Zwar hat uns Free Radical noch keine Screenshots davon zur Verfügung gestellt, doch in unserem DVD-Beitrag können Sie trotzdem einen

Bei unserem Studiobesuch unterhielten wir uns mit Director David Doak und Game-Designer Karl Hilton über ihr neues Spiel.



eintönig – mit Cortez bringen wir da etwas frischen Wind rein. Wenn man also so einen Helden spielen will, dann geht das. Wenn man aber eine kleine Elfe oder einen Affen spielen will, dann geht das eben auch – im Multiplayer-Modus kann man seine Spielfigur selbst aussuchen und ist nicht auf Cortez festgelegt. Dem Mehrspielerbereich haben wir immer den Vorzug gegeben, auch wenn der Story-Modus Klasse ist. Als Spieler will man doch eigentlich etwas haben, das man nach dem Durchspielen noch einmal aus dem Regal herausholt, wenn die Kumpel zu Besuch kommen. Da braucht man schließlich etwas, mit dem man sich selbst ausdrücken kann. Wenn man bei den Charakteren nur die Auswahl zwischen dem roten, dem schwarzen oder dem grünen Space Marine hat, dann wird's eben schnell langweilig.

PLAYZONE: Wie entscheidet ihr eigentlich, welche der doch sehr unterschiedlichen Levelsenarien ins Spiel kommen?

Karl Hilton: Wenn wir einmal wissen, wie die Handlung im Spiel fortschreitet, setzen wir uns ziemlich früh in der Entwicklungsphase mit den Hintergrund- und Charakterdesignern zusammen und über-

legen, was machbar ist. Wir besprechen dann, anhand welcher Filme man diese Umgebungen umsetzen kann, sodass die Kollegen dann anfangen können, bestimmte Szenarien zu entwerfen.

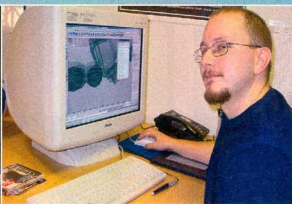
PLAYZONE: Haben Filme wirklich einen so großen Einfluss auf das Spiel?

Karl Hilton: Natürlich, denn

schließlich reden wir jeden Tag über Filme. Jeder kennt sich in dem Bereich etwas aus – es ist eben eine sehr interessante Währung, mit der man herumspielen kann. Anstatt sich einer einzigen Filmmusik zu widmen, macht es deutlich mehr Spaß, sich hier und da die coolsten Sachen zusammenzusuchen. Genau das ist unsere große Inspiration.



WIDESCREEN Auf so einem prächtigen Fernseher fühlt David Doak sein Spiel noch lieber vor.



DER LEVEL-EDITOR ... der Entwickler ist natürlich wesentlich komplexer als der für die Spieler.

Blick auf die Funktionsweise des Editors werfen.

PERFORMANCE GEHT WEITERHIN VOR

Eines der wichtigsten Merkmale des Vorgängers bleibt ebenso erhalten: die superflüssige Darstellung mit 60 Bildern pro Sekunde. Während sich *TimeSplitters 2* dies noch mit ziemlich matschigen Texturen erkaufte, präsentiert sich der Nachfolger schon um einiges schärfer. Insgesamt scheint der Titel konsequent auf den Stärken des zweiten Teils aufzubauen, wobei es interessant wird, zu sehen, welche der in Erwägung gezogenen Online-Features bei der PS2-Fassung letztendlich enthalten sein werden. Nur ein Problem sehen wir bei der ganzen Geschichte: Wer

schon *TimeSplitters 2* nicht mochte, der könnte auch hier an der falschen Adresse sein.

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU TIMESPLITTERS 3

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Free Radical
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Steht noch nicht fest
Internet:	www.freeradical.co.uk

Spieler:	Termin:
1-4 (bis 16 online)	1. Quartal 2005

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Hervorragend spielbare und superflüssige Ballerei mit beträchtlichem Umfang.“



ANYA: Speaking of which....

KOMM NUR NÄHER! Diese Nahkampfwaffe richtet großen Schaden an.



BODYGUARD Wenn Sie die Präsidententochter gefunden haben, müssen Sie sie beschützen.

Resident Evil 4

Von wegen GameCube-exklusiv: Der neueste Teil der Horrorsaga erscheint **auch für PlayStation 2!**



BAUERNVOLK Mit einer Granate mischt Leon die Dorfbewohner auf.

Welch gruselige Neuigkeit für Nintendo-Fans, aber was für eine freudige Botschaft für PlayStation-2-Besitzer: *Resident Evil 4* kommt Ende 2005 auch für die PlayStation 2. Bislang war der Titel exklusiv für den GameCube geplant. Als Gründe für den Sinneswandel gibt Capcom in einer offiziellen Mitteilung den starken Wunsch der Fans sowie der Aktionäre nach einer PlayStation-2-Version von *Resident Evil* an.

EIN ALTER BEKANNTER

Resident Evil 4 spielt sechs Jahre nach den Geschehnis-

sen in Raccoon City, bei denen die Stadt vollständig zerstört wurde – und mit ihr die Umbrella Corporation, deren Forschungsprodukt Menschen in Zombies verwandelte. Hauptcharakter in *Resident Evil 4* ist Leon S. Kennedy, der erstmals als Nachwuchsordnungshüter im zweiten Teil der Horror-Serie auftauchte. Mittlerweile hat Leon beim amerikanischen Geheimdienst angeheuert und soll in einem kleinen Dorf irgendwo in Osteuropa die vermisste Tochter des Präsidenten finden. Die Rettungsaktion gestaltet sich allerdings schwieriger als gedacht, denn als Leon das Dorf



MYSTERIÖS Was mag in diesem Kloster vorgehen?

DETAILLIERT Die Charaktermodelle sehen fantastisch aus.



betrifft, beginnt eine wahre Hetzjagd auf ihn. Mit Sensen und Mistgabeln nehmen die Dorfbewohner die Verfolgung von Leon auf, der sich gerade noch in ein Haus retten kann. Irgendwo heult eine Kettensäge auf. Leon verrammelt die Tür, schnappt sich eine an der Wand hängende Schrotflinte und sammelt ein paar herumliegende Granaten ein. Keine Sekunde zu früh! Ein Dorfbewohner hat eine herumstehende Leiter genutzt, ist durch das Fenster im ersten Stock hereingeklettert und schwingt seine Sense, um Leon den Garau zu machen.

ZOMBIES ADE

Panik! Dieses Gefühl soll der Spieler beim Spielen von *Resident Evil 4* bekommen. Die Entwickler wollen den neuesten Teil der Serie schockierender denn je machen. Der von uns beschriebene erste Abschnitt des Spiels zeigt die neue, actionlastigere Ausrichtung von *Resident Evil 4*. Vorbei sind die Zeiten, in denen man

seinen Charakter umständlich durch vorgeordnete Szenarien mit starren Kamerawinkeln steuerte. *Resident Evil 4* wird komplett in Echtzeit berechnet und spielt sich wesentlich dynamischer als die Vorgänger. Sie kontrollieren Leon aus einer Third-Person-Perspektive, die Kamera folgt automatisch der Spielfigur. Die Steuerung wurde komplett überarbeitet und ist deutlich intuitiver. Zum erhöhten Spieltempo tragen die häufiger vorkommenden Kämpfe bei. „Leon bekämpft eine neue Art von Gegnern. Es sind keine Zombies – auch wenn sie danach aussehen. Sie erinnern eher an Menschen, was ihre Geissenheit angeht: Sie holen Verstärkung, versuchen Leon zu umkreisen und weichen seinen Attacken aus. Was in dem Dorf geschehen ist, wollen wir allerdings noch nicht verraten“, sagt *Resident Evil 4*-Produzent Hiroyuki Kobayashi. Die Gegner verfügen über Trefferzonen mit verschiedenen Auswirkungen. Wenn Sie einen Gegner

am Arm treffen, lässt er die Waffe fallen, verletzen Sie sein Bein, dann humpelt er. Hilfreich bei der Feindesbekämpfung ist das Waffenarsenal, das von der Shotgun über Granaten bis hin zu Uz und Raketenwerfer reicht und gut gefüllt ist. Aber Vorsicht: Genau wie in den Vorgängern können Sie nur eine bestimmte Menge an Gegenständen mitschleppen. Allerdings soll das Inventar dieses Mal deutlich größer sein als bei den Vorgängern. Modifizieren möchte Capcom auch die Rätsel, welche dieses Mal über das aus den Vorgängern bekannte „Gegenstände untersuchen und kombinieren“ hinausgehen soll. Unsere Vorschau basiert auf der GameCube-Version des Spiels, welche kurz vor der Fertigstellung steht. Capcom zeigte bislang keine Screenshots oder gar eine spielbare Version von *Resident Evil 4* auf der PlayStation 2. Die GameCube-Fassung sieht allerdings grandios aus. Die Lichteffekte sind fantastisch, die Cha-

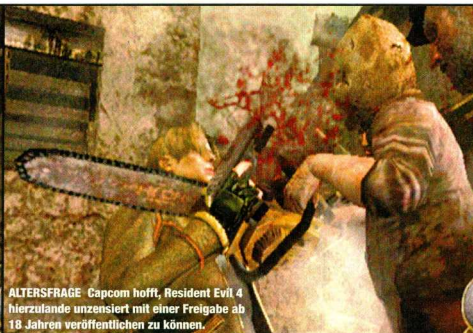
raktermodelle unglaublich detailliert und die Areale sind riesig. Wenn die Entwickler es schaffen, diese grafische und auch spielerische Pracht auf die PlayStation 2 hinüberzusetzen, dann steht uns ein Kracher und der mit Abstand beste *Resident Evil*-Teil ins Haus.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU RESIDENT EVIL 4	
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Englisch
Umfang:	15 Stunden
Internet: www.capcom.com/resevil4	
Spieler:	Termin:
1	Ende 2005
SUPER EINSCHÄTZUNG	
„Schöner und schockierender – Resident Evil 4 wird auch auf der PlayStation 2 ein Kracher!“	



TREFFERZONEN Neuerdings können Sie gezielt Arme, Beine und Kopf ins Visier nehmen.



ALTERSFRAGE Capcom hofft, Resident Evil 4 hierzulande unzensuriert mit einer Freigabe ab 18 Jahren veröffentlichen zu können.

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

Langsam fliegt die Tarnung auf. Wir haben uns den nahenden Blockbuster noch einmal und viel genauer angeschaut.

Bei Konami wird gehypt, was das Zeug hält.

Nachdem wir Ihnen bereits in Ausgabe 09/2004 erste Spielindrücke zu *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* liefern konnten, hat uns Konami zu einer weiteren Proberunde eingeladen, bei der wir einen Blick auf eine zu 90 Prozent fertig gestellte Version werfen konnten.

Der zur Verfügung stehende Abschnitt hatte einige Umgebungen abseits des bekannten Dschungel-Szenarios

zu bieten, die allesamt eine sehr gute Stimmung vermittelten. Ein bis auf die Grundmauern zerfallenes Lager- oder Fabrikgebäude war ebenso Teil der Dschungel-Sightseeingtour wie ein Basiscamp mit stationären MG-Geschützen und ein gespenstisches Höhlensystem, das stellenweise nur kriechend oder schwimmend erkundet werden konnte. Außerdem wurden wir Zeuge zweier besonderer Kämpfe. Ocelot, in Teil 3 noch blutjung und in den Vorgängern Snakes erbitterter Erzfeind, verwickelte uns in ein packendes Duell,



BOSSFIGHT The Pain hat einen ganzen Schwarm fieser Hornissen an seiner Seite, die er auf vielerlei Arten gegen Snake richten kann.



DER PREIS DER WILDNIS Dieser Typ hat ein klägliches Ende gefunden. Hoffentlich bleibt Snake dieses Schicksal erspart.

bei dem wir und unser Widersacher durch eine Schlucht getrennt waren. Geschicktes Deckungsuchen ist in dieser Situation zusammen mit guter Reaktion der Schlüssel zum Sieg. Am Ende des Höhlensystems mussten wir uns The Pain, einem neuen Erzbösewicht, stellen, der einen riesigen Schwarm Hornissen als Waffe benutzte. Die Insekten materialisierten sich in seiner Hand entweder zu einer Bleispritze oder zu Granaten und gingen zwischendurch auch direkt auf Snake los. Ein beherzter Sprung ins Wasser war hier unsere Rettung. Beide Bosskämpfe waren Metal Gear-typisch hervorragend inszeniert und boten ebenfalls mehrere Wege, um dem Gegenüber den Gar aus zu machen.

SCHATZ, PACK DIE SCHLANGE EIN!

Neben einem komplett neuen Spielabschnitt konnten wir das Gameplay genauer unter die Lupe nehmen. Kenner der Vorgänger wird es freuen, dass das bekannte Menü, aufrufbar über die L- und R-Schultertasten, wieder mit dabei ist. Neu ist die Platzlimitierung: Sowohl das Inventar für die Gegenstände als auch das für Waffen umfasst nur noch acht Plätze. Alles, was man an Items oder Waffen zusätzlich einsammelt, wird im Rucksack deponiert. Im Survival Viewer – so haben die Entwickler das Hauptmenü getauft – entscheidet man unter dem Punkt „Backup“, was man in den L- und R-Menüs griffbereit haben möchte. Eingefangene

INFO PERFEKT FÜR ZWISCHENDURCH

So ein Affentheater

Abseits vom eigentlichen Spielerlebnis können Sie sich die Zeit auch mit den aus Ape Escape bekannten Affen vertreiben.

Das Hauptmenü enthüllt nach genauer Inspektion einen überaus passend betitelten Punkt: Snake vs. Ape. Zu Beginn stehen drei Umgebungen zur Auswahl, in denen es gilt, unter Zeitdruck die kleinen Primaten einzufangen. Die Vorgehensweise ist dabei denkbar einfach: Hat man eines dieser Viecher entdeckt, wird es mit einem gezielten Schuss aus einer speziellen Betäubungspistole lahm gelegt und kann eingesammelt werden. Das Entdecken fällt bei einigen der Tiere ungemein leicht, da sie sich deutlich von der Umgebung abheben und sofort ins Auge stechen. Andere wiederum verstecken sich so geschickt, dass man zu gründlichem Suchen gezwungen wird. Kommt Snake den Affen allerdings zu nahe, bemerken sie ihn nicht nur, sondern laufen auch aufgeregt umher und versuchen andere zu alarmieren. Als Belohnung winken besondere Goodies, die Konami aber noch nicht näher erläutern wollte.



SEHR GUT VERSTECKT Die kleinen Primaten suchen sich überaus seltsame Verstecke.



PANIKMACHE Jetzt aber schnell, sonst weiß die ganze Affenbande Bescheid.



HIGH NOON In diesem filmreifen Duell nimmt es Ocelot das erste Mal mit seinem charakteristischen Revolver mit uns auf. Nur nützt es ihm nichts.



KRACHMACHER Manchmal wirft man die ganze Stealth-Sache über Bord, schnappt sich ein Geschütz und hat einfach ein bisschen Spaß.



TÜCKISCHES NASS In diesem Sumpf hat es Snake nicht nur mit Krokodilen zu tun, sondern auch mit ekligen Blutegeln.

Schlangen können im Rahmen der Ausstattung auch als Waffe ausgerüstet werden, um später als Ablenkung feindlicher Einheiten zu dienen.

DOKTORSPIELCHEN IM DRSCHUNGEL

Verletzungen sind in einer derart unwirtlichen Umgebung wie in *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* an der Tagesordnung. Dieses Mal werden Blessuren nicht einfach durch die Einnahme einer Ration geheilt. Snake erleidet unterschiedliche Verletzungen, welche im Menüpunkt „Cure“ des Survival Viewers auf individuelle Art geheilt werden müssen. Anhand von Snakes Abbildung werden der Ort und die Art der Verletzung angezeigt.

Eine Schusswunde muss beispielsweise folgendermaßen versorgt werden: Mit einem Messer wird zunächst das Projektil aus der Wunde entfernt. Um eine Sepsis zu vermeiden, wird als Nächstes ordentlich desinfiziert. Den Abschluss der erfolgreichen Behandlung stellt eine Bandage dar. Weiterhin ist man nach einem Bad in einem Sumpf oftmals nicht mehr alleine unterwegs. Um lästige Blutegel zu entfernen, reicht es vollkommen aus, Snakes Zigarre zu benutzen und den widerlichen Parasiten einzuziehen. Das Heldendasein wird aber nicht nur durch anhängliches Viechzeug erschwert, sondern auch durch stets präsente Soldaten, deren KI behutsames Vorgehen ab-



GROTTIG Manchmal muss man sich einfach ein bisschen Zeit für Körperpflege nehmen. Man hat ja sonst nicht die Gelegenheit dazu.

solut notwendig macht. Der künstliche Hirnschmalz der Feinde ist so gut, dass sie in einem Feuergefecht, falls sie alleine sind, zurückhaltend Deckung suchen, während sie als Gruppe formiert Snake deutlich aggressiver auf die Pelle rücken.

Leider konnte uns Konami noch immer kein genaues Datum für einen Europa-Release verraten, allerdings beschränkte man sich immerhin auf die Monate Februar und März. Ebenfalls unklar ist, ob die Synchronisation komplett in Deutsch sein wird. Eines ist auf jeden Fall sicher: In der nächsten Ausgabe erwartet Sie ein ausführlicher Spielbericht über die fertige US-Version, um die lange Wartezeit bis

zum Europa-Release erträglich zu machen.

UDO CRNJAK

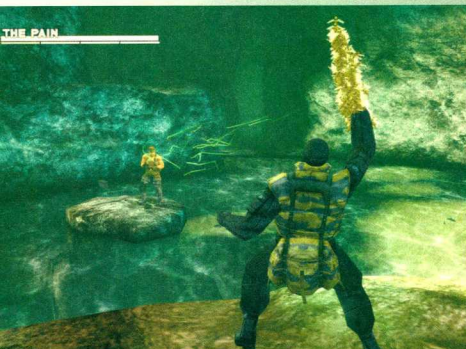
VORSCHAU MGS 3: SNAKE EATER

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.konami-europe.de
Spieler:	1
Termin:	Februar/März 2005

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Technisch und spielerisch grandios. MGS 3 hat das Zeug dazu, der beste Teil der Serie zu werden.“



ANGRIFF Hier schickt The Pain gerade seine Insekten in den Kampf. Später materialisieren sie sich sogar zu einer Waffe.



ZWISCHENSPIEL Zu Beginn des spielbaren Abschnitts gibt es eine Szene zu sehen, in der sich The Boss und Snake scheinbar nichts Nettes zu sagen haben.

WER IST DENN NUN HIER DER HERR DER TURME??



Worte sind genug gewechselt, lasst Taten sprechen! Belagere Deine Feinde und errichte mächtige Festungen. Nutze außergewöhnlich fiese Waffen, um Deine nutzlosen Gegner in vier Epochen zu zerschmettern. Das erste Worms mit Festungsbau. Erobere oder werde erobert!

WWW.WORMSFORTS.COM

WORMS FORTS UNTER BELAGERUNG

TEAM17



PC
ROM

XBOX

LIVE



PlayStation 2

SEGA
WWW.SEGA.DE

Worms Forts: Unter Belagerung © Team17 Software Limited. Team17 Software and Worms are trademarks or registered trademarks of Team17 Software Limited. Published by SEGA Europe Limited under license.

Legend of Kay

Als Kampfkater bringen Sie die Welt von Yenching wieder ins Lot!

Auf der Insel Yenching ist Schluss mit Friede, Freude, Eierkuchen: Lebten die Völker der Katzen, Frösche, Hasen und Pandas bislang in Harmonie nebeneinander, so weicht diese Eintracht mit der Zeit Tristesse und mieser Laune. Magische Quellen, die den Bewohnern vormals Kraft gegeben hatten, versiegen mit einem Mal und versanden. Als ob das nicht schon genug wäre, steht den Bewohnern weiterer Ärger ins Haus: Ratten und Gorillas nehmen pöbelnd alles in Besitz, was nicht niet- und nagelfest ist. Alleine der legendäre Katzenkrieger aus

einer Prophezeiung könnte dafür sorgen, dass wieder alles ins Lot kommt. Praktisch, dass Sie genau zu diesem Zeitpunkt als Kater Kay ins Geschehen eingreifen. An Ihnen liegt es jetzt, den Ureinwohnern wieder zur alten Stärke zu verhelfen und die Har-

monie wiederherzustellen. Bevor Kay das schafft, warten freilich zahlreiche Strapazen auf ihn: Um die zahlreichen Missionen zu absolvieren, schwingen, kraxeln und springen Sie als agiler Kater munter durch die Levels. Zuvor müssen Sie das freilich erst lernen. Glücklicherweise erklären benutzerfreundliche, kleine Tutorials die Steuerung, ehe es ans Eingemachte geht. Dafür, dass Sie sich dabei nicht verirren, sorgt eine zoombare Karte. Diese zeigt Ihnen auch immer, wo die nächste Mission zu erledigen ist und wo genau die quer durch die Levels verteilten Speicherpunkte liegen.

SCHLAGENDE ARGUMENTE

Kay wäre kein Samurai im Katzenformat, wenn er bei Kämpfen nur seine Tatzen zücken würde. Neben dem Schwert, das er von Anfang an benutzen kann, erhält er mit der Zeit auch einen mächtigen Hammer und Metallkrallen, wobei Letztere besonders



BRUTZEL Kay kann Gegnern auch mit Magie einen heißen Hintern bescheren.



BÖSER KATER Mit diesem Stubentiger sollte man sich lieber nicht anlegen.



für schnelle Treffer geeignet sind. Alle Hau- und Stechwerkzeuge dürfen mit der Zeit verstärkt werden und durch das Aufsammeln farbiger Kristalle kann Kay seinen Feinden außerdem mit Magie den Pelz verbrennen – der blaue Blitz brutzelt beispielsweise gleich mehrere Gegner ins Land der Träume, vorausgesetzt, Sie haben genügend Exemplare der farbigen Energiespender aufgesammelt. Sollten Ihnen einmal selber die Lebenskräfte ausgehen, ist das auch kein Beinbruch: Regelmäßig stößt Kay auf kleine Shops, in denen er nützliche Dinge kaufen kann: Neben Energietränken und portablen Hornissenschwärmen finden sich hier unter anderem neue Rüstungen, die dem Schnurrhaarträger zu einer dickeren Haut verhelfen. Oder er gönnt sich gleich mehr permanente Lebensenergie. Bezahlt werden alle Verbesserungen mit Münzen, welche Kay im Spielverlauf durch das Erschlagen von Gegnern und Lösen von Aufgaben bekommt.

LEBENDIGE SPIELWELT MIT CHARME

Präsentationstechnisch machte *Legend of Kay* bereits einen guten Eindruck auf uns: Durch zahlreiche Details wie umhersurrende Bienen und sich wiegende Blumen wirkt die grafisch generell hübsch gestaltete Spielwelt sehr lebendig. Die Charaktere sind





VERSORGT Wir besorgen uns frische Energie zum Zaubern.

ansprechend animiert und besitzen sogar individuelle Sprechweisen. Generell nimmt sich das Spiel selbst nicht allzu ernst: In den zahlreichen Dialogen steckt immer auch eine Portion Witz. Amüsant sind auch manche der Minispiele, mit denen man sich die Zeit vertreiben kann. So dürfen Sie zum Beispiel auf Wildschweinen und Wölfen reiten. Extrakurse bieten Gelegenheit, die Tieren über Banden und durch Ringe springen zu lassen und schließlich die verdiente Belohnung zu kassieren. Auch wenn man angesichts der Optik dieses originellen Spiels vielleicht vermuten mag, dass es auch in einem Kinderzimmer Platz finden könnte, ist es bei weitem nicht kinderleicht: Gerade für die Kämpfe und Hüpfaktionen in

späteren Levels braucht es einiges an Fingerfertigkeit.

NICO LINDNER

VORSCHAU LEGEND OF KAY	
Hersteller:	JoWood
Entwickler:	Neon Studios
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	40+ Abschnitte
Internet: www.legendofkay.de	
Spieler:	Termin:
1	Februar 2005
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Ein mögliches Highlight für Fans von Jump & Runs – gerade die Spielwelt begeistert schon jetzt.“	

INTERVIEW PETE VALENTIN, PROJEKTLEITER LEGEND OF KAY

„Wir sind begeisterte Fans von Eastern und Martial-Arts-Filmen“

Pete Valentin ist Leiter des 20-köpfigen Teams von Neon Studios, das in Offenbach an *Legend of Kay* arbeitet. Unter anderem erklärt er uns, was Tierversuche mit *Legend of Kay* zu tun haben.



PLAYZONE: Die putzigen Figuren könnten auch aus einem Titel für jüngere Spieler entstammen, die Kämpfe und die Jump&Run-Elemente werden mit der Zeit aber recht anspruchsvoll. Welche Zielgruppe habt ihr vor Augen?

Pete Valentin: Was am Anfang noch putzig ist, wird später richtig bedrohlich. Wenn Kay einem komplett ausgerüsteten Gorilla oder einem der riesigen Endgegner gegenübersteht, sieht der einfach nicht mehr putzig aus. Dass *Legend of Kay* kein Spiel für Sechsjährige ist, sieht man schon an der USK-12-Einstufung. Uns war es wichtig, eine große Zielgruppe zu erreichen, daher haben wir vier verschiedene Schwierigkeitsgrade ins Spiel eingebaut. Der Gelegenheitsspieler kann das Spiel auf „Leicht“ oder „Normal“ spielen und wird nicht frustriert das Pad fallen lassen. Der Hardcore-Gamer kann sich bei „Hard“ oder im Nightmare-Mode beweisen.

PLAYZONE: Warum habt ihr *Legends of Kay* gerade in diesem fernöstlichen Setting angesiedelt? Was hat euch inspiriert?

Pete Valentin: Wir sind begeisterte Fans von Eastern und Martial-Arts-Filmen. Besonders haben uns hier Filme wie *Tiger & Dragon* oder *Chinese Ghost Story* inspiriert.

PLAYZONE: Gab es bereits angedachte Spielelemente, die ihr wieder verworfen oder auch durch neue ersetzt habt? Einen Mehrspieler-Modus haben wir zum Beispiel nicht gefunden.

Pete Valentin: Natürlich gab es auch ein paar Spielelemente, die nicht so funktionierten, wie wir das geplant hatten. Die Entwicklung eines Spieles ist immer

ein sehr dynamischer Prozess, nur selten funktioniert ein Spielelement auf Anhieb perfekt. Deshalb haben wir die gesamte Entwicklung mit Fokusgruppen-Tests begleitet, wir haben also immer wieder aktuelle Versionen des Spiels zum Testen an unsere Zielgruppe gegeben. Die Ergebnisse sind dann wieder in die Entwicklung eingeflossen und wir haben Spielelemente, die nicht gut angekommen sind, verworfen und stattdessen andere Bereiche weiter ausgebaut.

PLAYZONE: Was wird deiner Meinung nach *Legend of Kay* von anderen Action-Adventures abheben?

Pete Valentin: Das sind ganz klar die effektvollen Martial-Arts-Kämpfe. Es macht schon sehr viel Spaß, mit den akrobatischen Moves von Kay ganze Horden von Gegnern zu vernichten. Wenn du das Spiel zudem in „Hard“ spielst, wirst du mit einfachem Button-Smashing nicht sehr weit kommen. Kay hat verschiedenste Möglichkeiten, seine Gegner zu besiegen, und wer bestehen möchte, muss sich diverser Angriffstechniken bedienen. Vor allem dann, wenn 20, 30 oder mehr Gegner um Kay herumwirbeln. Da heißt es dann, den Überblick zu behalten. Ein anderer wichtiger Punkt ist die Tatsache, dass wir uns sehr viel Mühe bei der Herausarbeitung des Charakters der Gegner und der anderen Charaktere gegeben haben. Hierbei bestechen vor allem die Animationen, wir haben aber auch besonderen Wert darauf gelegt, dass alle eine eigene Stimme haben. So gibt es Charaktere, die lispeln, oder solche, deren Sprechweise französisch gefärbt ist. Die Ratten sprechen zum Beispiel alle mit starkem Akzent ... diesbezüglich ist eine große Vielfalt im Spiel zu finden.

PLAYZONE: Was wird denn in eurem Studio in Offenbach entwickelt? Das gesamte Spiel? Oder sind Teile davon „Außer Haus“-Produktionen?

Pete Valentin: Das Spiel wurde weitestgehend bei uns intern entwickelt. Einige Dinge wurden unter unserer Regie von externen Spezialisten entwickelt, zum Beispiel das Character Design, das wir in Zusammenarbeit mit Henrik Fetz ausgearbeitet haben, der unter anderem auch schon für Disney gearbeitet hat. Oder die Musik, die Jake Kaufmann aus den USA gemacht hat. Ebenso wurden wir bei der Storyentwicklung von Noah Falstein unterstützt, unter dessen Regie die Sprachaufnahmen in den USA durchgeführt wurden.

PLAYZONE: *Legend of Kay* ist euer erstes Spiel für die PS2. Macht ihr euch schon Gedanken über das Danach?

Pete Valentin: Natürlich denken wir über einen Nachfolger von *Legend of Kay* und über die nächste Konsolengeneration nach. Kommen wird das bestimmt etwas – darüber reden wir lieber erst, wenn es spruchreif ist.

PLAYZONE: Kay reitet Wildschweine, die nach Popcornen schneller werden. Sicherlich habt ihr Tierversuche gestartet, um das herauszufinden ...

Pete Valentin: Wir hatten stark gehofft, dass ihr diesen Punkt nicht ansprecht. Doch ich muss leider sagen: Ja. Einen Großteil der Entwicklung haben wir im Wald verbracht, Wildschweine eingefangen und Versuche durchgeführt. Das mit den Wildschweinen ging noch, aber was meint ihr, wie lange es gedauert hat, einen Drachen zu finden. Der wollte sich erst gar nicht reiten lassen ...

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

HALO 2 + Action-Figur!

Battle Damaged Master Chief

Jetzt vorbestellen!

Exklusiv bei
McMEDIA!



+ GRATIS!

19 cm groß!

Abgebildung vorbehalten

Europaweit nur bei McMEDIA erhältlich!
Streng limitiert! Solange Vorrat reicht!

Diese einzigartige Halo 2 Sammleredition* enthält das Spiel Halo 2 + eine hochwertige Master Chief Action-Figur im „Battle Damaged Design“.
Du sparst 20 Euro! Aktionspiel für Xbox. USK: ab 16 Jahren. VÖ: 11.11.04
* Gilt nur bei Vorbestellung und Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 1.

Halo 2 Sammleredition
Gratis-Coupon auf Seite 2

Ein McMEDIA-Gamestore
ist auch in Ihrer Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

McMEDIA - Die führende Fachhandelskooperation für Video- und Computerspiele

www.mcmmedia.de

Jetzt mit 11 megastarken

GRATIS-
Coupons

McMEDIA

GRATIS-COUPON Nr. 1

Bei Vorbestellung des Spiels Halo 2 und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du eine hochwertige Halo 2 Master Chief Action-Figur im exklusiven „Battle Damaged Design“ gratis!

Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!
(Figur voraussichtlich ab 20.12.2004 verfügbar.)



Def Jam: Fight for New York
Kampfspiel für PS2
USK: keine Jugendfreigabe
Für Xbox und GameCube je 54,99

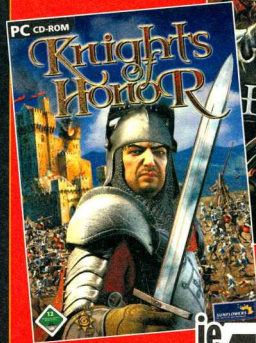
54,99



Need for Speed Underground
Platinum Rennspiel für PS2
USK: ohne Altersbeschränkung
Für Xbox und GameCube je 29,99,
für PC 14,99

29,99

SPAREN!!!



Knights of Honor
Strategiespiel für PC
USK: ab 12 Jahren

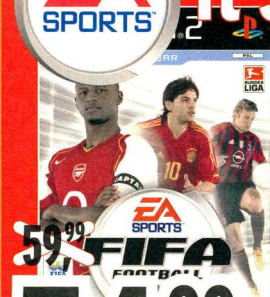
Armies of Exigo
Strategiespiel für PC
USK: ab 12 Jahren
V0: 02.12.04

44,99



it's in the game!

SPAREN!!!



FIFA 2005
Sportspiel für PS2
USK: ohne Altersbeschr.
Für PSone 24,99, für Xbox
und GameCube je 54,99,
für GBA und PC je 44,99



Fußball Manager 2005
Simulation für PC
USK: ohne Altersbeschr.
V0: 21.10.04
Für PS2 und Xbox je 54,99

NHL 2005
Sportspiel für PC
USK: ohne Altersbeschr.
Für PS2, Xbox und
GameCube je 54,99



NBA live 2005
Sportspiel für PC
USK: ohne Altersbeschr.
V0: 28.10.04
Für PS2, Xbox und
GameCube je 54,99

44,99



EA Sports-Lanyard bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 2. Solange Vorrat reicht!

GRATIS-COUPON Nr. 2

Beim Kauf eines EA Sports-Spiels und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du ein

EA Sports-Schlüsselband gratis!

Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!

SPAREN!!!

ation-2

PlayStation 2



EyeToy: Chat



Platinum

Jak 2: Renegade Platinum
Jump & Run für PS2.
USK: ab 6 Jahren.

~~59,99~~



Platinum

Ratchet & Clank 2 Platinum
Actionspiel für PS2.
USK: ab 3 Jahren.

je **29,99**

NUR ONLINE SPIELBAR



EyeToy Chat
Kommunikationsspiel

- Live-Video-Chat
- Keine Tadelungskriterien
- Kostenlose Video-Hochgeladene
- Anrufe nur auf Einladung
- Kindersicherung

Kontrollkennzeichnung

Ab sofort: kostenlos* mit PlayStation 2 telefonieren! Sogar mit Bild!

EyeToy: Chat ist die erste Videoton-Anwendung auf einer Videospielkonsole und eröffnet eine völlig neue Welt der Kommunikationsunterhaltung.

*Alles, was Sie brauchen, ist eine PS2, ein Netzwerkadapter, eine Breitband-Internetverbindung mit Flatrate,** eine EyeToy-Kamera und EyeToy: Chat. Ohne zusätzliche Gebühren können Sie jetzt mit EyeToy: Chat-Usern aus aller Welt per Livetübertragung audiovisuell kommunizieren oder spielen.
V0: 29.10.04

EyeToy: Chat inkl. Netzwerkadapter 29,99.
EyeToy Chat inkl. Netzwerkadapter und Kamera 49,99

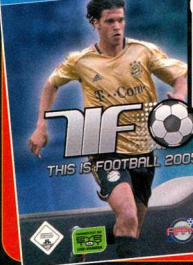
**Für einen Breitbandanschluss mit Flatrate entstehen Ihnen Kosten entsprechend der Tarifbestimmungen Ihres Anbieters.

19,99

WELTNEUHEIT! Werde Teil des Spiels!

PlayStation 2

AUCH ONLINE SPIELBAR



59,99

This is Football 2005

Sportspiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschränkung.

TIF 2005 ist die weltweit erste Fußballsimulation, in der der PS2-Spieler mit der EyeToy USB-Kamera* sein Gesicht als 3D-Kopfgemisch ins Spiel kopieren kann.

* Kamera ist nicht im Spiel enthalten.

Jetzt Vorbestellen! Killzone + Rucksack

LIMITIERT!

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 3.
Solange Vorrat reicht!

Killzone
Actionspiel für PS2.
USK: keine Jugendfreigabe.
V0: 24.11.04

Mitspielen und gewinnen!

+ GRATIS!



Designänderung vorbehalten



GRATIS-COUPON Nr. 3

Bei Vorbestellung des Spiels Killzone und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du einen exklusiven **Killzone-Rucksack gratis!**
Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!

59,99

GEWINN-COUPON McMEDIA verlost 3 von weltweit 200 exklusiven Killzone Nixon Uhren im Wert von je 175 Euro!

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon an: McMEDIA, Stichwort „McMEDIA-Gewinnspiel“, Daimlerring 4, 31135 Hildesheim. Oder im McMEDIA-Shop abgeben. Einsendeschluss ist der 15.11.2004.

Wie viele Gratis-Coupons enthält der McMEDIA-Herbstprospekt ?

Playzone

☐ 3

☐ 5

☐ über 10



Vorname: _____ Nachname: _____

Straße und Hausnummer: _____

Postleitzahl: _____ Stadt: _____

Abgegeben im McMEDIA-Shop: _____

Teilnahmebedingungen:
Die Teilnahme ist unabhängig vom Kauf. Mitarbeiter von McMEDIA und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Eine Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

McMEDIA

McMEDIA

McMEDIA

GRATIS-COUPON Nr. 4
Bei Vorbestellung des Spiels **Mortal Kombat: Deception** und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du ein **exklusives T-Shirt zum Spiel gratis!**
Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!

Jetzt vorbestellen!

PlayStation 2

LIMITIERT!

PlayStation 2
MORTAL KOMBAT
DECEPTION

Exklusiv bei
McMEDIA!

59,99



GRATIS!

Solange Vorrat reicht!

Mortal Kombat: Deception + T-Shirt

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 4.
Kampfspiel für PS2.
USK: keine Jugendfreigabe.
V0 November 04
Für Xbox 59,99

GRATIS-COUPON Nr. 5

Beim Kauf des Spiels **Pro Evolution Soccer 4** und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du (je nach Verfügbarkeit) ein **exklusives T-Shirt oder ein Schlüsselband zum Spiel gratis!**
Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!

PlayStation 2

LIMITIERT!



Exklusiv bei
McMEDIA!

59,99

GRATIS!

Solange Vorrat reicht!

Pro Evolution Soccer 4 + T-Shirt oder Schlüsselband

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 5.
Sportspiel für PS2.
USK: keine Altersbeschränkung.
Für Xbox 59,99, für PC 39,99

GRATIS-COUPON Nr. 6

Beim Kauf des Spiels **Tony Hawk's Underground 2** und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du ein **T-Shirt zum Spiel gratis!**
Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!

PlayStation 2

LIMITIERT!



Exklusiv bei
McMEDIA!

59,99

GRATIS!

Solange Vorrat reicht!

Tony Hawk's Underground 2 + T-Shirt

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 6.
Sportspiel für PS2. USK: ab 12 Jahren.
Für Xbox und GameCube je 59,99,
für GBA 44,99, für PC 39,99

GRATIS-COUPON Nr. 7

Beim Kauf des Spiels **Flat Out** und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du ein **"Anti Stress Car" zum Spiel gratis!**
Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!

PlayStation 2

LIMITIERT!



Exklusiv bei
McMEDIA!

59,99

GRATIS!

Solange Vorrat reicht!

Flat Out + Anti Stress Car

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 7.
Rennspiel für PS2.
USK: ab 12 Jahren.
V0 05.11.04
Für Xbox 59,99, für PC 44,99

GAME BOY ADVANCE

39,99

Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer
Inkl. 3 limitierte Sammelkarten!
Strategiespiel für GBA.
USK: keine Altersbeschränkung.

PC CD-ROM

29,99

Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Joey the Passion
Inkl. 3 limitierte Sammelkarten!
Strategiespiel für PC.
USK: keine Altersbeschränkung.

PlayStation 2

SPAREN!!!

54,99

Silent Hill 4 - The Room
Actionspiel für PS2.
USK: keine Jugendfreigabe.
Für Xbox 54,99, für PC 39,99

GAME BOY ADVANCE

SPAREN!!!

54,99

Grosse Haie-Klein Fische
Action-Adventure für GameCube.
USK: ab 6 Jahren.
PS2 und Xbox je 59,99, GBA 44,99, PC 39,99

29,99

Zirkus Tycoon
Simulation für PC.
USK: ab 6 Jahren, V0 28.10.04

SPAREN!!!

SPAREN!!!



Counter Strike - Classics

Aktionspiel für Xbox. USK ab 16 Jahren.

Project Gotham Racing 2 - Classics

Rennspiel für Xbox. USK ohne Altersbeschr.

Top Spin - Classics

Sportspiel für Xbox. USK ohne Altersbeschr.

Fable

Rollenspiel für Xbox. USK ab 12 Jahren.

je **29,99**

54,99

Xbox - FIFA Football 2005 Pack

SPAR-BUNDLE

Xbox + 1 Controller + FIFA 2005

USK: ohne Altersbeschränkung
V0: 29.10.04



LIMITIERT!

169,-

Der Deal: GRATISSPIEL!

LIMITIERT!

Exklusiv bei McMEDIA!

Xbox Live Starter Kit + Gratisspiel

59,99

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 8. Solange Vorrat reicht!

Komplettes Paket, um mit der Xbox online spielen zu können. Kopfhörer, Mikrofon, 3 online spielbare Demo-Spiele und 12 Monate Zugang zum Dienst Xbox Live inklusive. GRATIS: Beim Kauf des Starter Kits und Vorlage des Coupons gibt es ein Xbox-Spiel gratis dazu!

GRATIS-COUPON Nr. 8

Beim Kauf des Xbox Live Starter Kits und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du ein Xbox-Spiel deiner Wahl gratis! Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht! Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden! Bitte das gewünschte

GRATISSPIEL ankreuzen und im McMEDIA-Shop abgeben.



Vorname:

Nachname:

Straße:

Postleitzahl:

Stadt:

Abgeben im McMEDIA-Shop:

8 McMEDIA

Inkl. 5 limitierte Sammelkarten!



Duel Masters: Sempai Legends
Strategiespiel für PSone
USK: ohne Altersbeschränkung. VÖ: 25.11.04

LIMITIERT!

Duel Masters:
Sempai Legends
Inkl. 5 limitierte
Sammelkarten!
Strategiespiel für GBA.
USK: ohne Altersbeschränkung.
VÖ: 28.10.04

je
44,99

LIMITIERT!

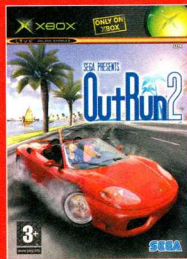
Duel Masters
Inkl. 5 limitierte
Sammelkarten!
Strategiespiel für PS2.
USK: ohne Altersbeschränkung. VÖ: 25.11.04

19,99



SEGA Superstars - Eye Toy
Der ultimative Party-Spaß!
11 fantastische SEGA-Spiele für PS2.
Spielesammlung für PS2.
USK: ohne Altersbeschränkung.
VÖ: 21.10.04

39,99

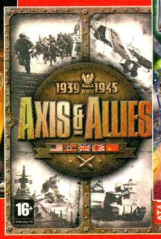


Out Run 2
Rennspiel für Xbox.
USK: ohne Altersbeschränkung

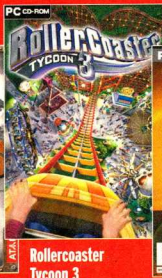
59,99



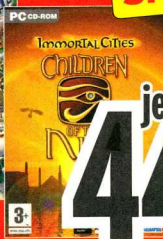
Sid Meier's Pirates!
Action-Adventure für PC.
USK: stand bei
Drucklegung nicht fest.
VÖ: 18.11.04



Axis & Allies
Strategiespiel für PC.
USK: stand bei
Drucklegung nicht fest.
VÖ: 04.11.04



Rollercoaster
Tycoon 3
Simulation für PC.
USK: ab 6 Jahren.
VÖ: 04.11.04



Kinder des Nils
Strategiespiel für PC.
USK: stand bei Druck-
legung nicht fest.
VÖ: 18.11.04

SPAREN!!!

je
49,99
44,99

GRATIS-COUPON Nr. 9 Für diesen Coupon erhältst du die neueste Ausgabe der **McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD gratis!** Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr - inkl. spielbarer Demo des Toptitels **Knights of Honor**. Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Mit den brandaktuellen Top-Trailern **Medal of Honor: Pacific Assault**, **Starship Troopers**, **Full Spectrum Warrior**, Releaselisten, Spieletests u.v.m. Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft! Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden! USK: ab 16 Jahren. Solange Vorrat reicht!

GRATIS!



Preissturz!

Game Boy Advance SP
silber
Auch in anderen
Farben erhältlich.



99,99

~~129,99~~
chem. UVP

SPAR-BUNDLE



Pokémon Blattgrün
+ Wireless Adapter

GBA Wireless Adapter auch
einzeln erhältlich. 19,99

Rollenspiel für GBA.
Endlich wird die kabellose GBA-
Verbindung möglich!
Mit dem Wireless Adapter erwarten
sich neue Multiplayer-Funktionen für
bis zu 5 Spieler!
USK: ohne Altersbeschränkung.



Pokémon Feuerrot
+ Wireless Adapter

je 44,99



**Zelda -
The Minish Cap**
Rollenspiel für GBA.
USK: ohne Altersbeschr.
V0: 12.11.04

39,99

Donkey Konga + Bongo-Controller

Partyspiel für GameCube.
Karaoke für die Hände! Im Gamepack enthalten: der einzigartige DK Bongo-
Controller. Schläge mit den DK Bongos die Rhythmen zu über 30 verschiedenen
Songs aus Pop, Rock, Klassik und beliebten Nintendo-Melodien. Der ultimative
Partyspaß für bis zu 4 Spieler!
USK: ohne Altersbeschr.

Bongo-Controller auch
einzeln erhältlich. 29,99

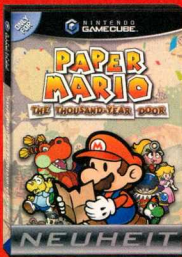


inkl.
1 Bongo-
Controller!

SPAR-BUNDLE



~~59,99~~
54,99



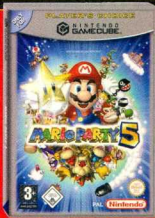
Paper Mario 2
Rollenspiel für GameCube.
USK: ohne Altersbeschränkung.
V0: 12.11.04

SPAREN!!!
54,99

~~59,99~~



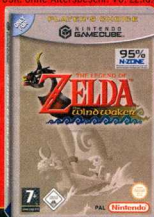
F-Zero GX
Rennspiel für GameCube.
USK: ohne Altersbeschr. V0: 22.10.04



Mario Party 5
Partyspiel für GameCube.
USK: ohne Altersbeschr. V0: 22.10.04



Soul Calibur 2
Kampfspiel für GameCube.
USK: ab 16 Jahren. V0: 22.10.04



Zelda - The Windwaker
Rollenspiel für GameCube.
USK: ohne Altersbeschr. V0: 22.10.04

SPAREN!!!

~~59,99~~
je 29,99

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Pokémon EX Trainer Kit dt.

Das EX Trainer Kit aus dem Pokémon-Sammelkartenspiel enthält alles, was du brauchst, um das Spiel zu erlernen und zu meistern. Inhalt: 2 Decks mit je 30 Karten aus dem EX-Zyklus (inkl. 2 Premiumkarten), 1 Spielunterlage, Schadensmarken und Marken für spezielle Zustände, 1 Regelheft und 1 Münze mit coolem Pikachu-Design.

SPAREN!!!

9,99
~~12,99~~



Betritt die neue Welt des Pokémon-Sammelkartenspiels!

Pokémon EX Feuerrot & Blattgrün Booster dt.

EX Feuerrot & Blattgrün ist erhältlich in Boosterpackungen mit je neun zufällig sortierten Karten. Das Pokémon-Sammelkartenspiel ist geeignet für Kinder ab 10 Jahren. V.O. Oktober 2004.



3,99
~~7,99~~

Pokémon EX Feuerrot & Blattgrün Themendeck dt.

Ein Themendeck enthält alles, was ein Spieler für das Pokémon-Sammelkartenspiel benötigt: ein spielfertiges Deck mit 60 Karten inklusive einer speziell ausgewählten Premiumkarte, ein Regelheft, eine Spielunterlage, eine Münze und verschiedene Spielmarken. Die beiden Themendecks können beliebig mit Karten aus den Boosterpackungen ergänzt werden. V.O. Oktober 2004.

SPAREN!!!

9,99
~~12,99~~



Neue Karten für die heißesten Duel Masters Partien!

Duel Masters Evo-Exterminatoren Booster dt.

+ Spielunterlage

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 10. Solange Vorrat reicht!

Die Evo-Exterminatoren Boosterpackungen mit jeweils 10 zufällig zusammengestellten Spielkarten und einer Puzziekarte zum Sammeln bringen die Decks auf Trab und zeigen die coolsten Kreaturen! Kajudo!

Exklusiv bei McMEDIA!

+ GRATIS!

4,99



Duel Masters Evo-Exterminatoren Themendeck dt.

Die Evo-Exterminatoren Themendecks sind der nächste Schritt für den neuen Duel Masters Spieler. Zwei verschiedene vorgefertigte 40-Karten-Decks ermöglichen sofort loszuspielen. Jedes Themendeck enthält außerdem eine exklusive Premium-Karte und ein Regelblatt.

SPAREN!!!

12,99
~~14,99~~



GRATIS-COUPON Nr. 11

Beim Kauf des Artikels „Warhammer 40.000 - Der Kampf um Macragge“ und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhältst du ein exklusives **Warhammer-Poster gratis!** Gültig bis 06.11.04, solange Vorrat reicht!

LIMITIERT!

Exklusiv bei McMEDIA!



+ GRATIS!

49,99



Alles geistige Eigentum, das Warhammer und das Warhammer 40.000 Universum betreffend, sind Copyright Games Workshop Ltd. 2000-2004. Alle Rechte vorbehalten. Games Workshop das Games Workshop Logo, Warhammer, Warhammer 40.000, GW und alle assoziierten Logos, Symbole, Zeichen, Namen, Vögel, Vögel-Logos, Charaktere, Fahrzeuge, Orte, Illustrationen und Bilder des Warhammer 40.000 Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd. 2000-2004, verschwiegen oder in der EU und anderen Ländern der Erde registriert. Alle Rechte vorbehalten. Benutzungs- und Genehmigung.

Willkommen im Universum von Warhammer 40.000!

Warhammer 40.000 - Der Kampf um Macragge

+ Poster Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 11.

Solange Vorrat reicht! Die Box enthält alles, was du als Anfänger für den Einstieg in das Warhammer 40.000 Welt benötigst. Das Starterset wurde eigens für Anfänger konzipiert. Illustriertes Einführungsheft, Informationen über das Games Workshop Hobby, die Spielwelt, Tipps zum Zusammenbau und Bemalen der Modelle sowie Szenarios, die mit dem Set gehörigen Miniaturen nachgespielt werden können. Ein Buch mit den kompletten Regeln. V.O. 27.10.04

Warhammer 40.000 - Starterfarbset

Die Box enthält alles, was du für einen Einstieg in das Games Workshop Hobby benötigst. Das Starterset enthält Miniaturen, eine Bemalanleitung und die benötigten Farben, um alle Miniaturen des Sets detailgetreu zu bemalen. Die Miniaturen lassen sich später problemlos in deine Space Marine Armee integrieren. V.O. 27.10.04

Das beliebte Tabletop-Strategiespiel

17,99



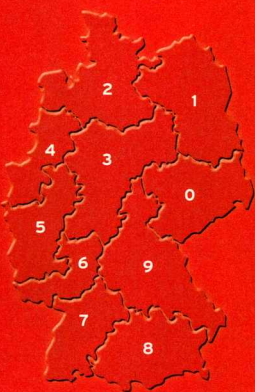
Wünsch dir was!
Der beliebte McMEDIA-Geschenkgutschein!
Exklusiv im McMEDIA-Fachgeschäft.
Viel Spaß beim Wünschen und Spielen!



McMEDIA

HÄNDLERVERZEICHNIS

Unter www.mcmmedia.de können Sie sich
auch eine Anfahrtstoute zum nächsten
McMEDIA-Gamestore erstellen lassen.



0
SIELE-HABEL
Poststraße 11
09589 Pöhlitz
03622/27363
KIDS
Reichenberger Str. 45
03609 Pöhlitz
03622/27363
GAMES 04
Reichenberger Str. 45
03609 Pöhlitz
03622/27363
McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
03607 Rudolstadt
03622/27363
SPIELWAGEN + ELEKTRONIK
Freiburger Str. 10
09496 Marternberg
03719/2280

1
GAME-PRESS-SHOP
Gronewaldstr. 44
10825 Berlin
030/6662077
VIDEO & GAME
Berliner Allee 10
13088 Berlin
030/9627777
GROSSE
Seifertstraße 14/16
14806 Belgig
03384/32396
MEDIA POINT
Papiermühl Chaussee 1
16321 Bernau
03308/7695
HERMANN SPIELWAGEN
im BZT Ländchen Str. 261
16876 Neuenpoppin
03391/50924

2
NONNENMACHER
Bahnhofstr. 11
26189 Freeseiche
0449/2380
CARL OTTO
Lange Str. 14
27149 Delmenhorst
04221/91240
FACHHAUS GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29376 Antjeberg
05931/404
3
PLAYERS GATE
Kaiserstr. 41
31034 Hildesheim
05131/44627
BECKMANN HENSEL
Neues Zentrum 2
31275 Lehrte
05023/208-59
BULLDOG GAMES
Vollinger Str. 46
31832 Springe
05049/72010
McMEDIA-SHOP
Obermarkstr. 10
32423 Minden
0571/954298
McMEDIA-SHOP
Münsterstr. 17
32657 Lemgo
05261/88522
SCHNAPPCHEEN-SHOP
Lange Str. 47
32756 Detmold
05231/300874
McMEDIA-SHOP
Lange Str. 47
32791 Lage
05232/92095

4
GAMELAND
Kaiserwerthstr. 14
48073 Ratingen
0202/470473
SEIDEL
Rathausgasse 1
41061 Viersen
02062/34435
FLYING ARTS
FORUM CITY
45448 Mülheim
0208/984362
FRÜTEL SPORT & SPIEL
Asienstr. 94
47229 Duisburg-Reinhausen
02065/64814
SEIDEL
Marktstr. 13
47399 Krefeld
0203/31780
KIESKEMPER
Everswinkel Str. 8
48221 Warendorf
05281/4193
PECHERS SPIELPARADIES
August Weissing Weg 32
48221 Warendorf
05281/2453
PECHERS SPIELPARADIES
Oststr. 4
48221 Warendorf
05281/2296
JASPER
Wöbenbüener Str. 1+3
48496 Hopsten
05454/93700
GÜNZEL
Mühlentw. 1+2
49156 Diepholz
05446/66329

5
MEINHARDT
Hauptstr. 22
55483 Solingen
02025/29631
MERKEL
Langenbergstr. 8
55559 Dülmen
02025/29631
FLEMMER
Mühlengasse 5-7
57601 Dirmstadt
06461/299
HABARIK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
0261/299
LET'S PLAY IT
Mühlentw. 2
58636 Solingen
02170/3664
PECHERS SPIELPARADIES
Lange Str. 25
59302 Dinslaken
02522/46500

6
MINISTRY OF GAME
Lindenstr. 17
63468 Bad Homburg
06172/95785
HOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37699 Eschwege
05543/3237
TOY STORE
Hauptstr. 55
37402 Herzberg
05521/91963
TOY STORE
Ulrichstr. 18
37441 Bad Sachsa
05522/30392
PANASHA
Markt 21
39261 Zerbst
03923/78195

7
STROBEL AM MARKT.DE
Am Markt 5
72279 Hechingen
07471/2408
ELSER
Geislerstr. 24
73033 Göggingen
07161/7515
8
SPORT BITTL
Georg Reissner Str. 5
80699 München-Alte
089/469294
HOPFALA
Albansberger Str. 46
84048 Mauthausen
08749/14
SCHULTZ
Münsterstr. 16
84359 Simbach
0871/8650
VIDEOSTORE
Kaiserstr. 41
85356 Freising
089/67962
MEDIA STORE
Fuggerstr. 4
86050 Augsburg
0821/3314
PLAY IT!
Im der Kranzstr. 6
87435 Kempten
0831/7162

9
GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
091/218993
KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91041 Neustadt a.d. Aisch
091/673045
LILLYPOP
Weinzer Weg 5
91059 Regensburg
0941/90933
GIERSTER
Wilhelmstr. 15
94474 Vilsbiburg
08451/6979
WORLD OF ILLUSION
Martenstr. 1
96052 Suhl
03671/2289

Österreich:
LA-LE-LU
Marktplatz 2
A-4101 Marchegg 2 d. Muhl
0343-7289/7248
SPIEL & CO.
Europastr. 1
A-5020 Salzburg
0662-662/62007
SPIELZEUGE COMPANY
Fürbergstr. 18-22
A-5020 Salzburg
0662-662/43930
SCHENK
Salzburger Str. 9
A-5020 Salzburg
0662-662/62007
SPIELZEUGE COMPANY
Bahnhofstr. 4
A-5020 Salzburg
0662-662/7394
FOX-HOUSE
Bahnhofstr. 19
A-8430 Leoben
0303-3453/4647

Belgien:
KINDERPARADIES
Klosterstr. 8
B-1100 Lüttich (Belgien)
03287/56049
KINDERPARADIES
Hauptstr. 93
B-4180 St. Vith (Belgien)

Italien:
ATHESIA
Piazzale 6
I-39031 Brunico
0347-10474/55404

SIE SIND GAMES-HÄNDLER?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?

Werden Sie einfach McMEDIA-Partner!

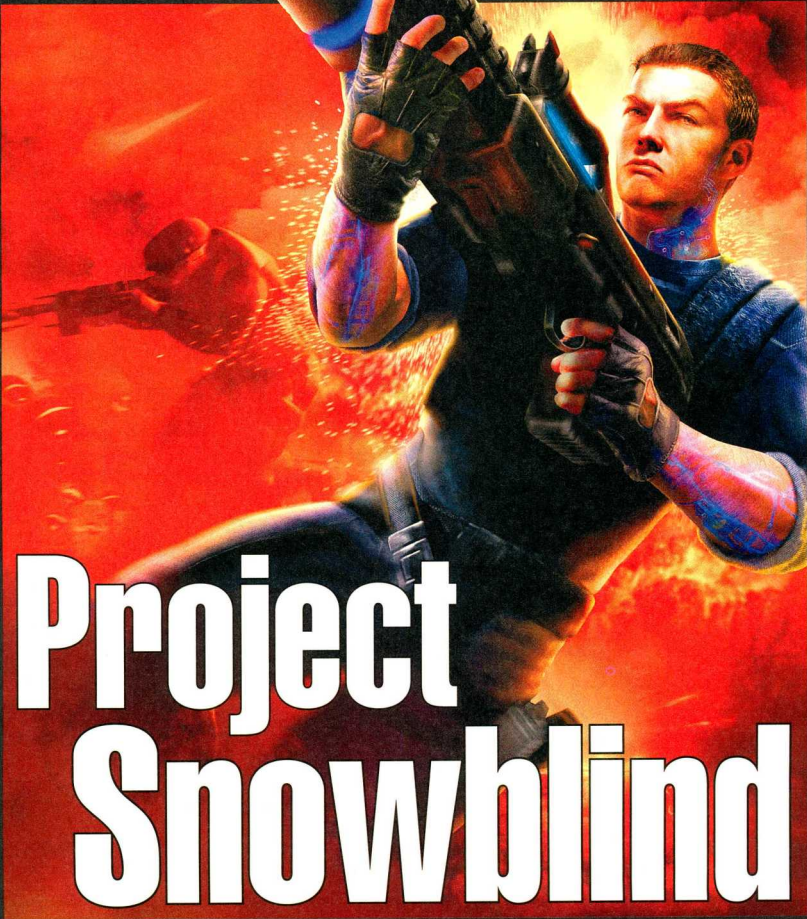
McMEDIA fördert Existenzgründer!

Games sind Ihre Leidenschaft? Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital?

Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

KONTAKT: McMEDIA-Fon: 05121/761717 · Fax: 05121/761727 - E-Mail: info@mcmmedia.de · Web: www.mcmmedia.de

Eidos gewährte uns
einen eingehenden Blick
auf den **kommenden**
Action-Hammer.

A promotional image for the video game Project Snowblind. It features a male character in a blue tactical suit and black fingerless gloves, holding a large, futuristic dual-barreled assault rifle. He is looking off to the side with a serious expression. The background is a fiery, orange-red explosion or battle scene. In the lower-left background, another soldier in a red helmet is visible, firing a weapon. The overall tone is action-packed and intense.

Project Snowblind



VISIONEN Mit dieser Nano-Fähigkeit sieht man auch den Sichtradius der Kameras.



MÄCHTIGE GEGNER Hier machen wir uns auf einen Raketenereinschlag gefasst.

In den Köpfen einiger Mitarbeiter von Eidos und Crystal Dynamics formte sich vor nicht allzu langer Zeit die Idee zu einem Action-Spiel aus dem Universum der erfolgreichen und innovativen *Deus Ex*-Reihe. Ein schneller und harter Shooter sollte es sein, der den Begriff „Action“ in Videospielen neu definieren sollte. Doch irgendwie wollte die Idee eines geradlinigen Actionkrachers nicht so recht in das komplexe Universum von *Deus Ex* passen. So entschied man sich früh in der Planungsphase, das Spiel auf eigene Beine zu stellen und ein neues Franchise zu entwickeln: *Project: Snowblind* war geboren.

UND WIEDER GUT GEGEN BÖSE

Der Begriff „Snowblind“ bezieht sich dabei nicht auf das Phänomen, das in der kalten Jahreszeit auftritt. Er bezeichnet vielmehr jenes Bild- und Tonrauschen, das biomechanisch veränderte Menschen spüren, wenn sie elektromagnetischen Strahlungen ausgesetzt sind. Für uns in der Gegenwart verwurzelte Menschen ist dieser Effekt allenfalls aus Cyberpunk-Szenarien bekannt, Nathan Frost aber ist ein Produkt dieser modernen, biomechanischen Medizin. Auf diese Weise zum Supersoldat mutiert, ist er ein wichtiges Mitglied einer Spezialeinheit, die im Jahr

INFO MULTIPLAYER

Krieg per DSL-Leitung

Wem die Team-Action im Solo-Modus zu langweilig ist, der kämpft einfach mit und gegen menschliche Gegner im Netzwerk.

Für alle Netzwerk-Fans wurde dem Spiel ein vielversprechender Multiplayer-Modus beigegeben. Die Entwickler arbeiten mit Hochdruck an der perfekten Spielbalance, damit uns online noch mehr Spielspaß erwartet. Dort treten maximal 16 Spieler an, die sich in den üblichen Modi wie Capture the Flag und Deathmatch austoben können. Darüber hinaus wird der Titel aber auch neue Spieltypen enthalten. Spielbar war bereits Capture the Flag, in dem sechs verschiedene Charakterklassen zur Auswahl stehen, von denen jede eine besondere Fähigkeit haben wird. So können sich Scouts unsichtbar machen, während der Heavy Agent mit einem Raketenwerfer ausgestattet ist. Dort können auch fahrbare Untersätze aller Art verwendet werden. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt auf die endgültige Version.



KREUZFEUER Dies ist nicht das einzige Mal, dass Frost schwer unter Beschuss steht.



GUT DURCH, BITTE! Per Haftkugel wird der Feind neben uns gegrillt.



ENDZEIT Atmosphärisch dichte Szenarien vermitteln die passende Stimmung.

2065 in einen blutigen militärischen Konflikt verstrickt wird. Genau hier – wie sollte es anders sein? – beginnt das Spiel.

FROST KANN SCHNEEBLIND MACHEN

Um den Gegnern gehörig den Garaus zu machen, steht Frost ein riesiges Arsenal an Waffen zur Verfügung. Dazu gehören traditionelle Bleispritzen wie ein Scharfschützengewehr, Raketenwerfer und eine Shotgun, aber auch neu konzipierte Waffen wie ein Gewehr, das Blitze verschießt, oder eines, das durch Wände oder Steine Frosts Feinde auslöschen kann. Jede dieser Waffen hat eine besondere, innovative Sekundärfunktion. So kann die Flechette beispielsweise einen bienenähnlichen

Schwarm kleinerer, elektromagnetisch geladener Kugeln verschießen, die einen Gegner angreifen, brutzeln und danach den nächsten Bösewicht elektrisch bearbeiten. Dank des Icepticks können Sicherheitssysteme und nichtmenschliche Gegner gehackt werden. Im Fall von Robotern bedeutet das, dass Sie dadurch Kontrolle über teilweise mächtige Kampfmaschinen bekommen können, die sich dann, von Ihnen gesteuert, um Ihre Gegner kümmern können. Jede Waffe aus dem reichhaltigen Arsenal zu beschreiben, würde den Rahmen dieser Vorschau sprengen, aber wenn die Entwickler das halten, was sie mit der kürzlich gezeigten Version versprochen, steht Fans von innovativen Schießspielen ein wahres Fest bevor.

HÖCHSTE SHOTS-PER-MINUTE-RATE?

Doch warum all dieser Aufwand? *Project: Snowblind* lässt sich vor allem durch eine Eigenschaft charakterisieren: eine Unmenge von Feinden. Da diese Nathan Frost und seinen Teamkameraden, die ihn tatkräftig in den meisten Missionen unterstützen, gründlich ans Leder wollen, ist auf dem Bildschirm sprichwörtlich die Hölle los – Sie erleben die wohl höchste Shots-per-minute-Rate, die man je bei einem PS2-Ego-Shooter zu sehen bekam. Um hier heil rauszukommen, empfiehlt sich nicht nur der rege Gebrauch Ihres Waffensortimentes, sondern auch der kluge Einsatz Ihrer anderen Gadgets. Nathan besitzt eine Reihe unterschiedlicher Wurfgeschosse (Granaten und Ähnliches), die teils ebenso innovativ sind wie die Waffen. Besonders interessant: granatengroße Metallspinnen, die Nathan eine Weile folgen und sich unterwegs um auftauchende Widersacher kümmern. Besonders gemein ist es, wenn man die kleinen Helferlein mit elektrischen Haftkugeln ausstattet, denn dann wird den bösen Jungs gleich doppelt eingeheizt. Grundsätzlich gilt hier, dass Kombinationen teilweise überraschende Ergebnisse erzielen. Waffennarren mit Experimentierfreude kommen auf diese Weise besonders auf ihre Kosten.

SUPERSOLDAT FROST

Letztendlich sind es jedoch die Nano-Fähigkeiten, die Frost so einzigartig machen.

Diese nützlichen Eigenschaften ermöglichen ihm unter anderem Nachtsicht ohne Hilfsmittel, die auch Widersacher hinter Wänden und anderen Sichthindernissen durch ein Flackern anzeigt. Das ist besonders bei unsichtbaren Gegnern äußerst praktisch. Darüber hinaus kann Frost sich unter anderem durch einen Schild schützen oder selbst unsichtbar machen. Das ist gerade für die Solomissionen, in denen Sie ohne Unterstützung unterwegs sind, hilfreich. All diese Fähigkeiten kommen Ihnen aber auch im Einsatz mit Ihrem Team zugute, worauf das Spiel eindeutig den Fokus legt. Bei all dieser Fülle an besonderen Funktionen überrascht es, dass die Steuerung einfach und schnell von der Hand geht. Das ist aber Grundvoraussetzung, gerade im Multiplayer-Part (siehe Kasten). Trotz all der Action, der zurückbleibenden Einschusslöcher, der heftigsten Explosionen, unglaublich guter Licht- und Spiegeleffekte und der mitunter heftig rumbalierenden Bösewichter haben die Entwickler die Konsole zu jedem Zeitpunkt im Griff. Ruckler und ein allzu dramatisches Absinken der Bildrate waren trotz der teils fantastischen Grafik in unserer Preview-Version kaum spürbar. Kombiniert mit einer coolen Inszenierung, düsterer Blade Runner-Atmosphäre und intelligentem Missionsdesign, ist *Project: Snowblind* für alle Action-Fans der Pflichttitel im ersten Quartal des nächsten Jahres.

ALEXANDER FUNKE



SCHNEEBLIND Hier wurde Nathan von einem elektromagnetischen Impuls getroffen.



CAR-ACTION Mit herumstehenden Autos kann man schön Rabatz machen.

VORSCHAU PROJECT: SNOWBLIND

Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	11 Levels
Internet:	www.projectsnowblind.com
Spieler:	Termin:
1-16 (online)	1. Quartal 2005

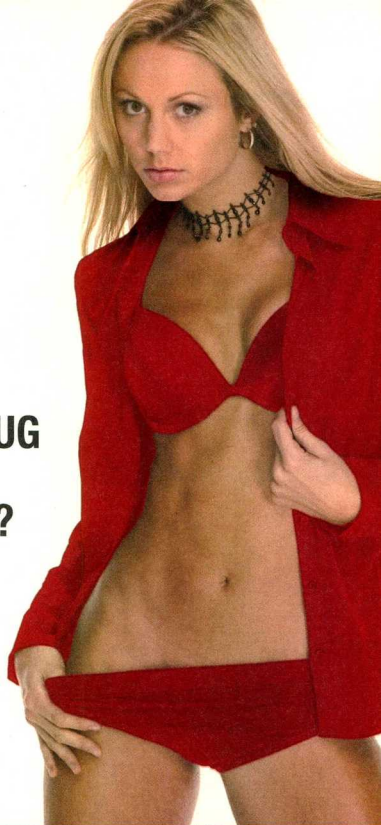
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Action bis zum Abwinken: Mit innovativen Waffen und fettem Multiplayer-Part zum Shooter-Hit*



**BIST DU
HART GENUG
FÜR UNS?**



ODER FÜR DIE MEHR ALS 40 ANDEREN WWE-SUPERSTARS?



PlayStation.2



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

Shadow of Rome

VIDEO

18+

Blut und Spiele:

Capcoms Hoffnungsträger fürs Frühjahr wirft seinen Schatten voraus.

Onimusha 3 ist noch gar nicht so lange auf dem Markt, da naht auch schon das nächste Capcom-Abenteuer, das unter der Regie von Produzent Keiji Inafune entsteht. Zwar haben wir *Shadow of Rome* schon vor Monaten mal eine Vorschau gewidmet, doch der Titel blieb bisher weitgehend unbeachtet. Höchste Zeit, Ihnen die nun endlich freigegebene spielbare Version des Titels noch mal genauer vorzustellen! Denn das Spiel ist nicht nur äußerst vielversprechend, sondern soll auch bereits Anfang des kommenden Jahres in die

Läden kommen. Bei *Onimusha 3* ging es um Sprünge durch die Zeit und auch das neue Inafune-Abenteuer nimmt Sie mit auf eine Zeitreise, allerdings eine der anderen Art: *Shadow of Rome* spielt im alten Rom, wo die Toga noch der letzte Schrei und Julius Cäsar gerade Staatschef ist. Wir wissen derzeit nicht, ob die Toga im Spielverlauf noch aus der Mode kommt, aber Cäsars Karriere endet schon nach kurzer Zeit, natürlich nicht ohne das unvermeidliche „Et tu, Brute?“ als abschließendem Satz. Dieser Mord setzt eine Reihe von Ereignissen in Gang, woraufhin die beiden

Hauptfiguren der Handlung ins Spiel kommen: der Krieger Agrippa und sein guter Freund, der eher schwächliche Jüngling Octavianus. Agrippas Vater wird nämlich des Mordes an Cäsar angeklagt und für Octavianus ist sofort klar: Hier kann es sich nur um eine Verschwörung handeln. Im weiteren Spielverlauf steuern Sie abwechselnd mal Agrippa bei seinen Feldzügen im Ausland und anderen Schlachten, mal Octavianus, der die Sache vor Ort in Rom untersucht. Die Geschichte wird allerdings nicht streng chronologisch erzählt und beginnt mit einem Wendepunkt:



BLUTBAD Kein Wunder, dass das Spiel erst ab 18 ist.



AUSGEWICHEN Agrippa muss auch gegen wilde Tiere wie Tiger und Elefanten antreten.



VORSICHTIG Octavianus hat sich die Kleidung eines Legionärs geschnappt und bringt sein Opfer außer Sichtweite.

LÄSST DIE SPIELE BEGINNEN!

Agrippa dominiert zu Beginn des Spiels einen Gladiatorenkampf in einer Arena und fasst nach seinem Sieg den Entschluss, nicht weiter an diesen brutalen Schaukämpfen teilzunehmen. In einer großen Rückblende wird dann erzählt, wie es so weit gekommen ist – angefangen beim Mord an Cäsar. Durch diesen erzählerischen Kniff beginnt das Spiel fulminant mitten im Geschehen und sofort wird deutlich, wo die Stärken des Titels liegen: So grandios präsentierte und zugleich knallharte Kämpfe sieht



WIEDERVEREINT Die Zwischensequenzen sind in Spielgrafik gehalten.

I am afraid it is true.

INFO DIE WAGENRENNEN

Ben Hur lässt grüßen

Zünftige Wagenrennen dürfen bei einem Epos rund ums alte Rom natürlich nicht fehlen.

Zwei eigenständige Spielfiguren waren den Capcom-Entwicklern noch nicht genug und so kam ein drittes Spiel-Element dazu: das Wagenrennen. Wie im Filmklassiker *Ben Hur* peitschen Sie Ihre Pferde zu Höchstleistungen und setzen sich gleichzeitig gegen tätliche Angriffe der Konkurrenten zur Wehr. Wer seine Pferde zu sehr belastet, der verliert, und ein Schadensmodell für die Wagen sorgt dafür, dass Ihr Gefährt mit allzu eiernden Rädern irgendwann den Geist aufgibt. Neben diesen beiden Arten, ein Rennen zu gewinnen, führen zwei weitere Wege zum Sieg: Wer als Erster ins Ziel kommt, kann ebenso gewinnen wie jemand, der einfach vor Ablauf des Rennens sämtliche Konkurrenten erledigt.



MULTITASKING Kämpfe in voller Fahrt verlangen Ihnen einiges ab.



EINER WENIGER Dieser Gegner wird nicht mehr ins Ziel kommen.



PFEIL UND BÖGEN Nicht nur Nahkampfaffen kommen zum Einsatz.



ANGESCHLOSSEN Sowohl Octavianus als auch Agrippa können sich vorsichtig heranspielen.



INTERVIEW MIT PRODUZENT KEIJI INAFUNE

„Die Geschichte inspiriert mich immer wieder.“

Am Abend der amerikanischen Präsidentschaftswahl am 2. November präsentierte Produzent Keiji Inafune sein neues Spiel in Düsseldorf und nahm sich die Zeit für ein Gespräch mit **PLAYZONE**.



PLAYZONE: Schon bei *Onimusha 3* gab es zwei Spielfiguren, die man steuern konnte. Reicht eine heutzutage nicht mehr?

KEIJI INAFUNE: (lacht) Bei diesem Spiel gibt es schon alleine wegen der Geschichte zwei Charaktere, weil diese ohne die beiden gar nicht vorankäme. Wenn man nur Agrippa oder Octavianus spielen könnte, wäre dies auch zu einseitig, deshalb haben wir uns für zwei Hauptfiguren entschieden.

PLAYZONE: Besteht nicht die Gefahr, dass die unterschiedlichen Spiel-Elemente jeweils einen Teil der Spieler abschrecken? Zum Beispiel Leute, die nur die Kämpfe spielen wollen und die Schlepppassagen mit Octavianus eher als Pflichtübung sehen könnten?

KEIJI INAFUNE: Der Spielablauf ist zwar diesbezüglich aufgeteilt, doch muss man das Spiel als Ganzes sehen anstatt nur als Action- und Adventure-Abschnitte. Man soll sich wirklich in die Situation, in das Leben im antiken Rom hineinversetzen können, indem man sich in zwei ganz verschiedene Charaktere einfühlt und mit ihnen spielt – das war der Hauptgrund für diese Aufteilung.

PLAYZONE: *Onimusha 3* spielte zuletzt unter anderem in Paris, *Shadow of Rome* spielt nun – wie der Name schon sagt, in Rom. Ist das Zufall oder versucht Capcom derzeit gezielt, die Spiele etwas europäischer zu gestalten?

KEIJI INAFUNE: Es geht nicht darum, dass ein Spiel in Paris oder Rom spielt. Jedes Mal, wenn ich nach Europa komme, merke ich einfach, wie viel Geschichte es hier gibt, und es inspiriert mich immer wieder, Spiele zu machen, die dann natürlich hier spielen, um meine Ideen authentischer rüberzubringen. Ich hasse nichts damit zu tun, dass ich Europa mag, sondern alleine mit der Geschichte. Es soll jetzt auch keine Beleidigung sein, dass Deutschland noch nicht dabei war. Ich war einfach noch nie länger

in Deutschland, meist nur einen Tag in einer Stadt, und es war nie genug Zeit, um inspiriert zu werden.

PLAYZONE: In letzter Zeit spielen die großen japanischen Spiele oft in irgendwelchen Fantasy-Welten oder wie jetzt im Fall von *Shadow of Rome* in der Vergangenheit. Viele der aktuellen großen amerikanischen Titel wie *Grand Theft Auto San Andreas* spielen dagegen mehr oder weniger in der Gegenwart. Wie kommt es, dass die Japaner an solchen Gegenwartsszenarien weniger Interesse haben?

KEIJI INAFUNE: Ich denke, dass die Amerikaner einfach mehr in der Gegenwart leben, da die USA ja auch eine vergleichsweise kurze Geschichte haben. Und dort gibt es in der Gegenwart schon genug Action, also Gewalt und Kriminalität, während dies in Japan nicht so ausgeprägt ist, sodass man dort eher mal auf die Vergangenheit zurückgreift wie eben im Falle von *Onimusha*. Aktuell sind die USA ja auch voll im Krieg, während Japan und Deutschland das so direkt das letzte Mal vor über 50 Jahren erlebt haben. Da ist man nun mal gezwungen, zurückzugehen.

PLAYZONE: Haben Sie überlegt, einen Mehrspieler-Modus ins Spiel zu integrieren? Gerade mit zwei Spielfiguren wäre dies doch relativ naheliegend.

KEIJI INAFUNE: Wir haben das am Anfang probiert. Ein Spieler hat dabei Agrippa oder Octavianus gesteuert und der andere die Gladiatoren Claudia. Aber es war zu konfus, da man viel zu viel vor dem Fernseher kommunizieren musste, worunter die gesamte Atmosphäre litt. Wenn das Spiel nur aus dem Gladiatoren-Actionteil in den Arenen bestünde, hätten wir auf jeden Fall mehrere Spieler unterstützt. Aber bei den Octavianus-Abschnitten, die einen Teil der Geschichte erzählen, war es einfach zu schwierig, noch eine weitere Person einzubauen.

PLAYZONE: Vielen Dank für das Gespräch!

man selten! Die Grafik kann sich nicht nur als Standbild wirklich sehen lassen, sondern wartet trotz ansehnlicher Echtzeit-Umgebungen mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde auf – kein Wunder, baut das Spiel doch auf der mächtigen Grafik-Engine von *Onimusha 3* auf, das technisch ähnlich gelungen war. Die flüssigen Animationen tun ein Übriges, um das Geschehen auf dem Bildschirm wirklich eindrucksvoll zu gestalten, und dank der an *Onimusha 3* angelehnten Steuerung ist es ein Leichtes, der Gegenhorden Herr zu werden. Praktisch ist, dass Sie anders als bei *Onimusha* die Waffen der Gegner direkt aufnehmen und im Kampf verwenden können. Dies ist auch bitter nötig, denn jede Waffe nutzt sich mit der Zeit ab und geht irgendwann kaputt. Wenn Agrippa eine riesige Hellebarde schwingt und damit seine Gegner in der Mitte zerteilt, jubelt das Publikum und der Tester fragt sich, ob er angesichts dermaßen übertriebener Gewalt schlucken oder schmunzeln soll. Die USK verpasste dem Spiel die Auszeichnung „Keine Jugendfreigabe“ – das sorgt zwar einerseits dafür, dass der Titel nur an Erwachsene verkauft werden darf, schützt ihn aber andererseits vor einer späteren Indizierung und vereinfacht den Vertrieb des Spiels. Und so wird Capcom deutschen Spielern abgetrennte Arme und Köpfe nicht vorenthalten. Dies wirkt umso ungewöhnlicher, als das Spiel für Japan hinsichtlich der Brutalität entschärft wird.

MEHR ALS NUR EIN GLADIATOREN-SPIEL

Wesentlich weniger gewalttätig geht es in den Octavianus-Abschnitten zu. Hierbei dürfen Sie sich erst gar nicht auf Kämpfe einlassen, da jeder Treffer das sofortige Ende bedeutet. Neben einfachen Gesprächen mit den Bewohnern Roms, die Ihnen manchmal wichtige Hinweise zum weiteren Vorkommen geben, steht hier vor allem das vorsichtige An- und Vordröckeln im Mittelpunkt. In bester Solid-Snake-Manier lehnt sich Octavianus dabei an Wände und späht um die Ecke, um sich bei seinen unerlaubten Besuchen in allerlei Häusern ja nicht von Wachen erwischen zu lassen. Manchmal ist es mit Schleichen nicht getan und Sie müssen auf Verkleidungen zurückgreifen. Als

Legionär oder Senator verkleidet sollten Sie natürlich nicht allzu hektisch herumlaufen, wenn Sie Ihre Tarnung nicht auffliegen lassen wollen. Witzig ist hierbei übrigens, dass die anderen Stadtbewohner je nach Verkleidung ganz andere Sachen erzählen. So sind die Senatoren bei der Bevölkerung nicht sehr beliebt, doch traut sich dies natürlich niemand einem vermeintlichen Senator direkt zu sagen. Ganz ohne Action läuft aber auch dieser Teil des Spiels nicht ab, denn manchmal müssen Sie einen Gegner austricksen und bewusstlos schlagen, um ihm zum Beispiel einen wichtigen Schlüssel oder seine Kleidung abzunehmen. Da empfiehlt es sich, ihn zunächst beispielsweise durch einen Pfiff irgendwo hinzulocken und ihn von hinten mit einer Vase k. o. zu schlagen oder ihm mit einem Seil die Luftzufuhr abzuschneiden, bis er bewusstlos ist (hierbei müssen Sie schnell die entsprechende Joypad-Taste drücken). An einer anderen Stelle müssen Sie eine Wache mittels einer Bananenschale außer Gefecht setzen. Wie bei solchen Schleich-Einlagen üblich ist mit Octavianus oftmals Probieren nach dem Motto „Versuch und Irrtum“ angesagt und die Aufgabenstellungen werden mit der Zeit immer komplexer.

ZWEI SPIELE IN EINEM

Genauso, wie es mit Octavianus manchmal etwas Action gibt, kommen bei den Agrippa-Abschnitten auch leichte Stealth-Elemente ins Spiel. So ist es oft schlauer, sich an ein gegnerisches Lager anzuschleichen und die Wachen nach und nach leise auszuschalten oder aus sicherer Entfernung mit Wurf Waffen zu

erledigen, auch wenn die direkte Konfrontation mit mehreren Gegnern natürlich einen ganz eigenen Reiz hat. Im weiteren Spielverlauf steuern Sie Agrippa beispielsweise durch Germanien, prügeln sich mit allerlei „Endgegnern“ – hier kommen dann trotz der geschichtlichen Vorlage allerlei Fantasy-Elemente ins Spiel – oder nehmen an Wagenrennen teil (siehe Extrakasten). Für Abwechslung dürfte also gesorgt sein. Dies ist die größte Stärke und zugleich auch wohl das größte Problem des Spiels. Wer ein geradliniges Gladiatoren-Actionspiel erwartet, der wird zwar mit Agrippa viel Spaß haben, sich bei den Octavianus-Abschnitten aber womöglich ein wenig langweilen. Wer sich aber mit der Kombination dieser beiden Spiel-Elemente anfreunden kann, den erwartet mit *Shadow of Rome* ein Genre-Mix, der aufgrund der tollen Spielbarkeit, der astreinen Präsentation und der Extraportion Blut sicherlich seine Fans finden wird.

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU SHADOW OF ROME

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt

Internet: www.capcom-europe.com

Spiele:	Termin:
1	Februar 2005

FINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Optisch starke und teils knallharte Kombination aus Action-Spiel und Schleich-Abenteuer.“



MAMPM! Das Essen hat eine heilende Wirkung.

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN



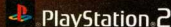
DAS SCHICKSAL IST NIEMALS ENDGÜLTIG



gameLoft

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

Auch erhältlich bei
MediaMarkt



UBISOFT

© 2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia: Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. XBLIVE and PlayStation 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo GameCube, the Nintendo GameCube logo and the Seal of Quality are trademarks of Nintendo.

Der dunkle Ritter
lehrt einmal mehr
die Verbrecher von
Gotham City **das**
Fürchten.

Batman

Spiele, die auf Kinofilmen basieren, werden im Vorfeld meist mit einiger Skepsis beäugt. Zu oft hat man ihnen schon angesehen, dass ein Großteil des Budgets für die Lizenz draufging, während die Qualität des eigentlichen Spiels zu wünschen übrig ließ. Beim neuen Batman-Spiel darf man aber aus mehreren Gründen gespannt sein.

Einmal hat Publisher Electronic Arts in den letzten Jahren zahlreiche auf Filmen basierende Spiele von hoher Qualität veröffentlicht. Zweitens handelt es sich bei *Batman Begins* um eines der ersten Spiele, bei denen das Filmstudio Time Warner selbst auf eine ansprechende Umsetzung seines Films achtet. Drittens klingen die Namen der

verantwortlichen Leute äußerst vielversprechend: Reid Schneider, der Produzent von *Splinter Cell*, hat die Leitung eines Entwicklungsteams von Eurocom übernommen, das sich zuletzt mit eigenen Titeln wie *Sphinx* und hochwertigen Filmumsetzungen wie *James Bond 007: NightFire* einen Namen machte. Und nicht zuletzt steht bei *Batman Begins* eine interessante neue Idee im Mittelpunkt des Gameplays ...

DIE ANGST IST DIE GRÖSSTE GEFAHR

Als zentrales Element dient nämlich die Angst. Natürlich ist Batman in seinem dunklen Kostüm an sich schon eine Ehrfurcht gebietende Erscheinung, doch alleine dadurch lassen sich die bösen Buben von Gotham City nicht lange beeindrucken. Um den psychologischen Vorteil auf seiner Seite zu haben, muss man sich einiges einfallen lassen und die Entwickler bieten dem Spieler da zahlreiche Möglichkeiten. Wo

ALLES GUTE ... kommt von oben: Batman im Gleitflug.



UNTER BESCHUSS Ein vorangestigter Gegner zielt nicht sehr genau.

Begins

ein *Splinter Cell*-Produzent ist, da sind natürlich Schleich-Elemente nicht weit: „Batman wird praktisch alle Moves von Sam Fisher beherrschen – und noch einiges mehr“, kündigte Reid Schneider im Gespräch mit PLAYZONE an. Wenn Sie unbemerkt bleiben, können Sie sich zum Beispiel kopfüber hinter einen Gegner hängen und ihn elegant verschwinden lassen. Doch bleibt es nicht bei solchen Stealth-Aktionen. Vielmehr dient das Schleichen bei *Batman Begins* vor allem dazu, sich an eine strategisch günstige Position zu begeben und die Umgebung zu seinem Vorteil zu nutzen. Durch Geräusche können Sie zum Beispiel einen Gegner, der Sie noch nicht erspürt hat, ziemlich nervös machen. Eine von Batman umgestoßene, herabfallende Werbetafel wird einen Gegner nicht unbedingt treffen, dürfte aber auch beim Aufprall einen Meter neben ihm eine starke Wirkung haben. Ein derart in Panik versetzter Verbrecher ist gewaltig im Nachteil, sobald es tatsächlich zur Konfrontation kommt. Er zittert und zielt mit Schusswaffen wesentlich ungenauer, im Nahkampf agiert er längst nicht mehr so souverän und macht generell allerlei Fehler, die einem ruhigen Gegner nicht unterlaufen würden. Witzigerweise wird beim Beobachten eines Gegners seine Herzfrequenz eingeblendet, sodass Sie genau erkennen können, wie groß die Chance ist, jemanden alleine durch ein sanftes Tippen auf die Schulter zu Tode zu erschrecken.

... UUUUND ACTION!
Batman Begins soll allerdings kein Schleichspiel wie *Splinter Cell* werden. Vielmehr sind die im Vorbegründeten getätigten Aktionen des Superhelden in

der Regel nur der Auftakt zum eigentlichen Kampf, denn das Spiel wird ein umfangreiches Nahkampf-System bieten. „Es wird eine Art Mischung aus *Splinter Cell* und *Tenchu*“, so Reid Schneider. Und natürlich kommen im Spielverlauf auch die üblichen Bat-Gadgets zum Einsatz – sei es der Baterang, mit dem Sie weit entfernte Gegner ausschalten können, der Kletterhaken oder das Bat-Cape, das zum lautlosen Gleiten durch die Luft benutzt wird. Die Levels sollen sehr in die Höhe gehen, sodass die letzten beiden Gadgets immer wieder zum Einsatz kommen dürften. Nur zu einem Bat-Utensil wollte sich der Produzent vorerst noch nicht äußern: dem Batmobil. Wir können uns aber kaum vorstellen, dass das (für den neuen Film komplett neu gestaltete) Superfahrzeug des dunklen Ritters nicht den Weg ins Spiel findet. Mehr dazu im Laufe der kommenden Monate, schließlich ist das Spiel noch weit von der Fertigstellung entfernt. Das Konzept und die stilvolle Optik der ersten Bilder machen aber definitiv Appetit auf mehr!

MICHAEL PRÜCHNICKI

VORSCHAU BATMAN BEGINS

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Eurocom
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Steht noch nicht fest

Internet: www.eurocom.co.uk

Spieler:	Termin:
1	Sommer 2005

EINSCHÜTZUNG

SEHR GUT

„Die Einblendung von Angst als Spiel-element macht Batman Begins zu einem hochinteressanten Titel.“



VORTEIL. GENUTZT Dieser Gegner wurde von Batman überrascht und hat jetzt ein Problem.



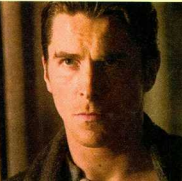
UNTER VIER AUGEN Die Verhöre laufen nicht gerade nach den Polizeivorschriften ab.

INFO DER NEUE FILM

Aller Anfang ist schwer

Der neue Batman-Film soll zeitgleich mit dem Spiel im Sommer 2005 in die Kinos kommen.

Nach zahlreichen erfolglosen Anläufen, bei denen Top-Regisseure wie David Fincher (*Sieben*) und Darren Aronofsky (*Requiem for a Dream*) für den neuen Batman-Film vorgesehen waren, wurde mit Christopher Nolan (*Memento*) ein vielversprechender Regisseur für *Batman Begins* gefunden. Auch für die Hauptrolle waren mehrere bekannte Leute im Gespräch, zum Beispiel Jake Gyllenhaal (*Donnie Darko*), David Duchovny (*Akte X*), John Cusack (*High Fidelity*), Guy Pearce (*Memento*) und David Boreanaz (*Buffy/Angel*), bevor die Wahl letztendlich auf „American Psycho“ Christian Bale fiel. Auch die Nebenrollen sind hochkarätig besetzt: Michael Caine, Morgan Freeman, Liam Neeson, Gary Oldman, Rutger Hauer – wir sind sehr gespannt auf den Film, der den Anfang von Batmans Superhelden-Karriere erzählt.



CHRISTIAN BALE Der Star aus *American Psycho* ...



... spielt den furchtlosen Rächer Batman im neuen Film.



MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 5	Killzone
2 4	Gran Turismo 4
3 6	Need for Speed Underground 2
4 3	Metal Gear Solid 3: Snake Eater
5 2	Final Fantasy XII
6 9	Mortal Kombat Deception
7 WE	Prince of Persia: Warrior Within
8 NEU	WWE SmackDown! vs. Raw
9 10	Kingdom Hearts II
10 NEU	Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter

Da können Sie sich auf einiges freuen: Sechs Titel der aktuellen Most-Wanted-Top-10 erscheinen noch in diesem Jahr. Der ewige Spitzenreiter *Grand Theft Auto San Andreas* ist in die Leser-Charts gewechselt.

Quelle: P2-Zeugnisauswertung

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl!

Und so können Sie gewinnen:
Um an den Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihr derzeitiges Lieblingsgame oder Ihre am liebsten erwarteten Titel. Für die Leser-Charts: Schreiben Sie eine SMS mit dem Text „P2 LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „P2 LC 17“, wenn Metal Gear Solid 3 Ihr derzeitiges Lieblingsgame ist). Für die Most-Wanted-Charts: Schreiben Sie eine SMS mit dem Text „P2 MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „P2 MW 07“, und wählen Sie auch Final Fantasy XII zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1.).

D: 82098, € 0,49*/SMS Alle Netze!

(* VF-D2-Anteil € 0,12)

CH: 9292, sfr 0,70/SMS

A: 0900 700 800, € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit den Nummern Ihres Favoriten an:

COMPUTED MEDIA AG, Kennwort: P2-Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Berechtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computer AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 14. Dez. 04

MOST WANTED

- 01 Batman Begins
- 02 Brothers in Arms
- 03 Call of Duty: Finest Hour
- 04 Champions: Return to Arms
- 05 Destroy All Humans!
- 06 Devil May Cry 3
- 07 Final Fantasy XII
- 08 Gran Turismo 4
- 09 Juiced
- 10 Kingdom Hearts II
- 11 Legend of Kay
- 12 Mercenaries
- 13 Metal Gear Solid 3
- 14 Midnight Club 3: Dub Edition
- 15 Project Snowblind
- 16 Resident Evil 4
- 17 Shadow of Rome
- 18 Splitter Cell 3: Chaos Theory
- 19 Tekken 5
- 20 TimeSplitters Future Perfect

LESER-CHARTS

- 01 Burnout 3: Takedown
- 02 FIFA Football 2005
- 03 Def Jam Fight for NY
- 04 Demon Stone
- 05 Drunk
- 06 DTM Race Driver 2
- 07 FIFA Football 2005
- 08 Final Fantasy X
- 09 Final Fantasy X-2
- 10 Godfather: Rogue Agent
- 11 Gran Turismo 5 A-spec
- 12 Jak 3
- 13 Killzone
- 14 Metal of Honor: Frontline
- 15 Metal Gear Solid 2
- 16 Mortal Kombat Deception
- 17 Need for Speed Underground
- 18 Prince of Persia: Warrior Within
- 19 Pro Evolution Soccer 3
- 20 Resident Evil Outbreak
- 21 Silent Hill 3
- 22 Silent Hill 4: The Room
- 23 Splitter Cell: PT
- 24 Star Wars Battlefront
- 25 The Getaway: Black Monday
- 26 Tony Hawk's Underground 2
- 27 WWE SmackDown! vs. Raw

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 sehnlichsten erwarteten PlayStation-2-Spiele.

BROTHERS IN ARMS



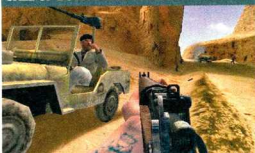
Endlich gibt es erste Bilder der PS2-Version von *Brothers in Arms* – und erfreulicherweise sehen diese sehr vielversprechend aus und müssen sich keineswegs hinter der Xbox-Version verstecken. In der nächsten Ausgabe können Sie mit einer großen Vorschau rechnen, die auf der erstmals spielbaren PS2-Fassung basiert.

Hersteller: Ubisoft

Termin: 1. Quartal 2005

Genre: Action

CALL OF DUTY: FINEST HOUR



Es bleibt spannend: Wird *Call of Duty* rechtzeitig zum späten November-Termin fertig? Unser 24-seitiges Sonderheft zeigt, worauf Sie sich freuen können.

Hersteller: Activision

Termin: 25. November

Genre: Action

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS



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

Hersteller: Ubisoft

Termin: 1. Quartal 2005

Genre: Action-Rollenspiel

DESTROY ALL HUMANS!



Das durchgeknallte Spiel um Aliens, die auf der Erde einfallen und dann erst einmal die Kuh fliegen lassen, ist ein echter Geheimtipp für Fans von skurrilem Humor!

Hersteller: **THQ**
Termin: **April 2005**
Genre: **Action**

DEVIL MAY CRY 3



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

Hersteller: **Capcom**
Termin: **März 2005**
Genre: **Action**

FINAL FANTASY XII

MOST WANTED
5. PLATZ



Leider gibt es derzeit noch keinen offiziellen Europa-Termin für Final Fantasy XII. SquareEnix Europe rechnet aber damit, das Spiel gegen Ende des Jahres 2005 zu veröffentlichen.

Hersteller: **SquareEnix**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Rollenspiel**

GHOST RECON 2

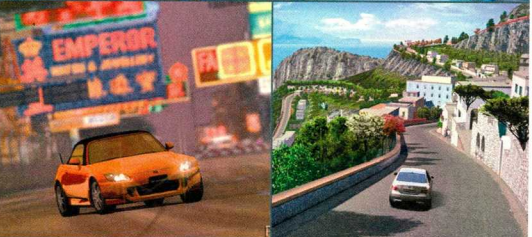


Obwohl Ubisofts Ghost Recon 2 schon Ende November auf den Markt kommen soll, erreichte uns bislang keine PS2-Testversion. Ob das Spiel sich verzögert?

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

GRAN TURISMO 4

MOST WANTED
2. PLATZ



Letzten Monat hieß es noch, dass Gran Turismo 4 zwar vorerst ohne Online-Features erscheint, dass das aber immerhin noch dieses Jahr passieren würde. Mittlerweile stimmt auch dies zumindest für Europa nicht mehr: Sony hat den mit Spannung erwarteten Titel auf den Februar 2005 verschoben. Schade!

Hersteller: **Sony**
Termin: **23. Februar 2005**
Genre: **Rennspiel**

JUICED



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

Hersteller: **THQ**
Termin: **Sommer 2005**
Genre: **Rennspiel**

KINGDOM HEARTS II

MOST WANTED
9. PLATZ



Wie bei Final Fantasy XII steht auch bei diesem SquareEnix-Rollenspiel noch kein Europatermin fest. Wir rechnen allerdings mit einem Release Ende des kommenden Jahres.

Hersteller: **SquareEnix**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Rollenspiel**

LEGEND OF KAY



Ein Qualitätsprodukt aus deutschen Landen kommt mit Legend of Kay auf die PS2-Spieler zu. Mehr zu diesem Titel finden Sie auf den Seiten 28 bis 30.

Hersteller: **JoWood**
Termin: **Februar 2005**
Genre: **Action-Adventure**

MERCENARIES

MOST WANTED
7. PLATZ



Nach dem grandiosen Star Wars Battlefront arbeiten die Entwickler von Pandemic derzeit unter Hochdruck am Actionknaller Mercenaries für LucasArts.

Hersteller: **LucasArts**
Termin: **Februar 2005**
Genre: **Action-Adventure**

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



Am 17. November erscheint *Metal Gear Solid 3* in den USA. Nach Europa kommt das neue Abenteuer von Snake aber nicht vor Februar. Mehr zum Spiel auf den Seiten 24-26!

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

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION



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

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

PROJECT: SNOWBLIND



Auf den Seiten 40 bis 42 finden Sie aktuelle Eindrücke von Crystal Dynamics' Ego-Shooter-Überflieger. Wird *Killzone* schon bald wieder vom Thron verdrängt?

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

RESIDENT EVIL 4



Nun also doch: Nach mehrmaligem Beteuern, *Resident Evil 4* werde exklusiv für Nintendos GameCube erscheinen, hat Capcom eine PS2-Version angekündigt.

Hersteller:	Capcom
Termin:	Ende 2005
Genre:	Action-Adventure

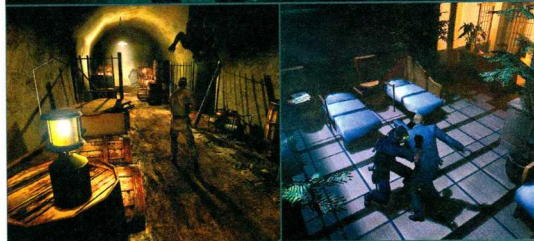
SHADOW OF ROME



Capcoms teilweise äußerst blutiges Spektakel bietet außer Gladiatorenkämpfen zwei völlig unterschiedliche Spielfiguren mit eigenen Aufgabstellungen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	Februar 2005
Genre:	Action-Adventure

SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY



Für den dritten *Splinter Cell*-Teil gilt das Gleiche wie für *Brothers in Arms*: Im nächsten Heft berichten wir Ihnen erstmals über unsere Eindrücke von der PS2-Version, hier gibt's bereits die ersten offiziellen PS2-Screenshots. Wir sind ja mal gespannt, ob Ubisofts Shanghai-Team wirklich diese Optik flüssig auf den Schirm kriegt.

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

SIKODEN IV



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

Hersteller:	Konami
Termin:	Ende Februar 2005
Genre:	Rollenspiel

TEKKEN 5



Die großen Beat-'em-Up-Reihen bereiten sich scheinbar auf die Konsolen der nächsten Generation vor, nur *Tekken* wird noch einmal für die PS2 neu aufgelegt.

Hersteller:	Namco
Termin:	2005
Genre:	Beat 'em Up

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT



Wie letzten Monat angekündigt, finden Sie in dieser Ausgabe eine große Vorschau auf das dritte *Timesplitters*-Spiel. Der sechsstufige Bericht beginnt auf der Seite 16!

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

TERME

ZULETZT ERSCHEINEN

BDFL Manager 2005
Genre: Fußball-Manager
Wertung: 83%
Gewohnt solides Update von Codemasters' erfolgreicher Manager-Serie

Club Football 2005
Genre: Fußball
Wertung: 73%
Die auf den Fan zugeschnittene Fußball-Reihe wird immer besser.

Darkwind inkl. Gametrak
Genre: Beat 'em Up
Wertung: 78%
Progen aus der Ego-Perspektive, wird inkl. Gametrak-Controller verkauft

DHdR: Das dritte Z.
Genre: Rollenspiel
Wertung: 88%
Stark an Final Fantasy X angelehnte Umsetzung der Buch-/Filmreihe

FlatOut
Genre: Rennspiel
Wertung: 84%
Nicht ganz perfekt, und doch ist FlatOut das bessere Destruction Derby!

Fußball Manager 2005
Genre: Fußball-Manager
Wertung: 86%
Bis auf einige Detailmacken kann EA's Fußball-Manager begeistern.

GTA San Andreas
Genre: Action
Wertung: 95%
Kein Zweifel: San Andreas ist das Spiel des Jahres. Die Wertung spricht für sich!

Leisure Suit Larry
Genre: Entertainment
Wertung: 71%
Anzügliches Abenteuer, dessen Minispiel-Gameplay allerdings recht harmlos ist

Mortal Kombat Deception
Genre: Beat 'em Up
Wertung: 86%
Allerlei neue Spielmodi machen das neue Mortal Kombat zum bisher besten.

NBA Live
Genre: Basketball
Wertung: 84%
Trotz hoher Qualität kommt die NBA-Serie nicht an die NFL/NHL-Spiele ran.

Sega Superstars
Genre: Entertainment
Wertung: 85%
Bekannte Sega-Spiele auf EyeToy zugeschnitten – gelungene Compilation

Sly 2: Band of Thieves
Genre: Action-Adventure
Wertung: 85%
Der diebische Waschbär kehrt in einem gelungenen Abenteuer zurück.

Tiger Woods 2005
Genre: Golf
Wertung: 87%
In Sachen Konsolen-Golf macht EA's Tiger Woods-Serie kaum jemand was vor.

U-Move SuperSports
Genre: Entertainment
Wertung: 85%
Auf EyeToy zugeschnittene Sammlung von sportorientierten Minispielen

Vietcong: Purple Haze
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 79%
Prinzipiell netter Ego-Shooter, der an Rückern und mäßiger KI leidet

Worms Forts
Genre: Strategie
Wertung: 76%
Die zureichende Komplexität tut den Worms-Spielen nicht unbedingt gut.

WRC 4
Genre: Rennspiel
Wertung: 85%
Sony präsentiert ein unkompliziertes und dennoch forderndes Rallye-Spiel.

X-Men Legends
Genre: Action-RPG
Wertung: 78%
Superhelden-Aktion mit großen Rollenspiel-Anteil und Vierspieler-Modus

NOVEMBER

Jack/Quarantine (Part 4)	25. November
Animaniacs	15. November
Call of Duty: Finest Hour	25. November
Crash 'n' Burn	26. November
Crimson Tears	5. November
Crisis Zone	3. November
Der Polarexpress	26. November
Die Unglaublichen	25. November
Die Urbz: Sims in the City	11. November
Disney Move	25. November
DJ – Decks & FX	3. November
Dragon Ball Z: Budokai 3	11. November
Dual Masters Cobalt	25. November
EyeToy Play 2	24. November
Future Tactics: The Uprising	3. November
Gadget & the Gadgetinis	8. November
Garfield	8. November
Get on da Mic	12. November
Ghost Recon 2	25. November
Gothika: Save the Earth	25. November
Megaman X Command Mission	19. November
Metal Slug 3	15. November
Nest for Speed Underground 2	18. November
Power Rangers Dino Thunder	19. November
Ratchet & Clank 3	17. November
SingStar Party	24. November
The Getaway: Black Monday	17. November
The King of Fighters 2000/2001 Double Pack	15. November
Ty the Tasmanian Tiger 2	4. November
WWE SmackDown! vs. RAW	11. November

MÄRZ/1. QUARTAL

Ace Combat 5	1. Quartal
Astro Boy	1. Quartal
Big Mutha Truckers 2	1. Quartal
Blood Will Tell	1. Quartal
Brothers in Arms	1. Quartal
Champions: Return to Arms	1. Quartal
Cold Fear	März
Cold Winter	1. Quartal
CT Special Forces	1. Quartal
Death by Degrees	1. Quartal
Devil May Cry 3	März
Disneys Winnie the Pooh	1. Quartal
Fahrenheit	1. Quartal
Far Cry: Instincts	1. Quartal
Football Generation	März
Killer 7	März
King of Fighters Maximum Impact	1. Quartal
Kookabunga	1. Quartal
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	1. Quartal
NARC	1. Quartal
Operation Air Assault	März
Pariah	1. Quartal
Playboy: The Mansion	1. Quartal
Project: Snowblind	1. Quartal
Ridd Ninja	1. Quartal
Runaway: A Road Adventure	1. Quartal
Schumacher Kart World Tour	1. Quartal
Shadow Hearts: Covenant	März
Splitter Cell 3: Chaos Theory	März
StarSky & Hutch 2	1. Quartal
Tak 2: Der Stab der Träume	März
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	März
TimeSplitters Future Perfect	1. Quartal
Tischtennis Pro	1. Quartal
Viewtiful Joe 2	März

2005

Area 51	1. Halbjahr
Battlefield: Modern Combat	Sommer
Brian Lara International Cricket	Sommer
Destroy All Humans!	April
EA Sports Professional Racing	2005
Haunting Ground	Frühjahr
Juiced	Sommer
Legend of Kay	2005
Monster Hunter	April
The Nightmare Before Christmas	Oktober
Notorious: Die to Drive	2005
Okami	2005
Robotech Invasion	Frühjahr
Shaman King: Power of Spirit	2005
StarCraft: Ghost	2005
The Movies	2005
The Regiment	2005
The Warriors	2005

DEZEMBER

ESPN NBA 2K5	Winter
ESPN NFL 2K5	Winter
ESPN NHL 2K5	Winter
Fight Club	Dezember
GoldenEye: Rogue Agent	2. Dezember
Hot Wheels Stunt Track Challenge	Dezember
Jak 3	1. Dezember
Kilzone	1. Dezember
King Arthur	Anfang Dezember
Prince of Persia: Warrior Within	2. Dezember
Ski Worldcup 2005	Dezember
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	2. Dezember
Spyro: A Hero's Tail	Dezember

JANUAR

Midnight Club 3: DUB Edition	Januar
Outlaw Golf 2	14. Januar
SNK vs. Capcom	24. Januar

FEBRUAR

Capcom Fighting Jam	11. Februar
Gran Turismo 4	23. Februar
Megaman X3	11. Februar
Mercenaries	Februar
Nanosbreaker	Februar
Neo Contra	Februar
Rumble Roses	Februar
Shadow of Rome	4. Februar
Suikoden IV	Ende Februar

DIE BESTEN SPIELE

LESER-CHARTS


PLATZ/VORMONAT **MONAT**

1	NEU	Grand Theft Auto: San Andreas	1
2		Final Fantasy X	26
3		Burnout 3: Takedown	2
4	NEU	Need for Speed Underground	12
5	NEU	WWE SmackDown! Here Comes	1
6	NEU	Resident Evil Outbreak	1
7	NEU	DefJam: Fight for N.Y.	1
8	NEU	Tony Hawk's Underground 2	1
9	NEU	Star Ocean: Till the End of Time	1
10	NEU	ISS 3	2

San Andreas schafft nicht nur sofort den Sprung an die Spitze, sondern verdrängt Vice City komplett. Das „alte“ SmackDown! kurz vor Release des Nachfolgers erstmals den Einstieg.

Quelle: PLAYZONE-Zeugnisauswertung

VERKAUF-CHARTS


PLATZ/VORMONAT **MONAT**

1	NEU	Grand Theft Auto: San Andreas	1
2	NEU	FIFA Football 2005	1
3	NEU	Pro Evolution Soccer 4	1
4	NEU	Tony Hawk's Underground 2	1
5	NEU	DHHR: Das dritte Zeitalter	1
6	4	Need for Speed Underground	11
7	1	DefJam: Fight for N.Y.	2
8	2	Burnout 3: Takedown	2
9	WE	SingStar	4
10	NEU	Football Manager 2005	1

Es tut sich was! Doch trotz der gewaltigen vorweihnachtlichen Spielwelt können sich immerhin drei Titel in den Verkaufscharts-Top-10 halten – allesamt von Electronic Arts.

Quelle: SATURN

STRATEGIE



FUSSBALL MANAGER 2005

Electronic Arts präsentiert eine nahezu perfekte Manager-Simulation.

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disgaea: Hour of Darkness	EA	88%
Football Manager 2005	Electronic Arts	86%
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%

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 2. Der Nachfolger zeigt sich in jeder Hinsicht verbessert.

RENNSPIELE

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

FUNRACER/ACTION

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

ENTERTAINMENT



SEGA SUPERSTARS

Hier gibt's günstig zwölf auf Sega-Klassikern basierende EyeToy-Spiele.

MUSIKSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
SingStar	Sony	88%
Amplitude	Sony	86%
Sega Superstars	Sega	85%
U-Move Supersports	Konami	85%
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%
EyeToy Play	Sony	—

KAMPFSPIEL



DEF JAM FIGHT FOR NY

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

BEAT 'EM UP (3D)

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

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

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

ABENTEUER



RATCHET & CLANK 3

Das dritte Abenteuer des dynamischen Duos bietet Ballerspaß auf höchstem Niveau und toppet die Vorgänger.

ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	92%
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	91%
Splinter Cell	Ubisoft	91%
Onimusha 3 – Demon Siege	Capcom	91%
Silent Hill 4: The Room	Konami	91%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	90%
Silent Hill 3	Konami	90%
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	90%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	90%
Onimusha 2 – Samurai's Destiny	Capcom	89%
Deus Ex	Eidos	87%

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Ratchet & Clank 3	Sony	93%
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%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	88%
Ape Escape 2	Sony	88%
Sly 2: Band of Thieves	Sony	85%
Maximo vs. Army of Zin	Capcom	85%

ROLLENSPIELE



DER HERR DER RINGE: ...

... Das dritte Zeitalter kombiniert die spielerischen Stärken der Final Fantasy-Reihe mit J.R.R. Tolkiens Fantasywelt.

ROLLENSPIELE (RUNDENBASIERT)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Final Fantasy X-2	Square Enix	89%
Final Fantasy X	Square	89%
Arc: Twilight of the Spirits	Sony	86%
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	85%
Star Ocean: Till the End of Time	Square Enix	85%

ACTION-ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Champions of Norrath	Ubisoft	90%
Baldur's Gate: Dark Alliance II	Interplay	89%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	88%
Dark Chronicle	Sony	87%
Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	86%

ACTION



STAR WARS BATTLEFRONT

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



ACTION

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

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
TimeSplitters 2	Eidos	90%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	89%
Red Faction II	THQ	88%
Warhammer 40,000: Fire Warrior	THQ	87%
XIII	Ubisoft	87%
Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	86%

LIGHTGUN-SHOOTER

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

SPORT



PRO EVOLUTION SOCCER 4

Das beste Fußballspiel ist noch besser geworden: Pro Evolution Soccer 4 lässt den Konkurrenten FIFA Football alt aussehen!



FUSSBALL

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

AMERICAN SPORTS

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

TRENDSPORT

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

SONSTIGE SPORTARTEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	87%
Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	85%
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Swing Away Golf	Electronic Arts	81%
Disney Golf	Capcom	80%



DIE REDAKTION

REDAKTIONSVERHÖR



Uwe Hönig, 30

Du bist 30 Jahre und hängst in einer Videospieleredaktion rum. Bist du nicht langsam zu alt für so was?
Eine gute Frage, die ich mir selbst schon gestellt habe. Da es aber heutzutage eine Menge älterer Zocker gibt, die wie ich mit diesem Hobby aufgewachsen sind, mache ich mir keine großen Sorgen über mein fortgeschrittenes Alter. Spiele sind salonfähig geworden und auch in der Zukunft wird weiterhin Informationsbedarf bestehen. Viel Erfahrung lässt sich nun mal durch nichts ausgleichen!

Warum machen dir schnelle Autos so viel Spaß?

Tja, ich rase, drängle und nötige halt nun mal gern und mit einer leihen Gurke, wie Nico sie hat, macht das keine Freude! So, und jetzt ernsthaft: Natürlich verhalte ich mich auf der Autobahn vorbildlich und halte immer den Sicherheitsabstand ein. Ähnlich wie bei Konsolen und PCs stehe ich aber auf neueste technische Errungenschaften und diese Vorliebe setzt sich auch bei Automobilen fort. Hochgezüchtete Motoren? Ja, bitte!

Bereits im Vorschulalter bekam Uwe erstmals ein Atari VCS 2600 in die Griffe und war fortan vom Spielervirus infiziert. Neben diversen Heimcomputern folgte im Alter von 14 der erste PC (mit gigantischen 10 MHz im Turbo-Modus). Konsolentechnik machte es ihm zu dieser Zeit sein importiertes Mega Drive und die süße, japanische PC Engine angetan. Als dann das Super NES (Super Famicom) in Japan erschien, mussten die lieb gewonnenen Konsolen leider versilbert werden, um an das neue Schmuckstück heranzukommen. Im späteren Retro-Wahn wurden die alten Geräte aber wieder angeschafft...
Bis zum heutigen Tage blieb er seiner Zockerleidenschaft treu und kaufte sich sämtliche Systeme mit Rang und Namen. Sein Motto: „Die Plattform ist wurscht, auf die Games kommt es an!“



HANS IPPISCH
34, Redaktionsdirektor
Spielt derzeit: GTA San Andreas
... verbringt die meiste Zeit in San Andreas, fühlt sich wieder zehn Jahre jünger und fragt sich, wo seine Goldkette von damals abgeblieben ist.

MAIK BÜTEFÜR
27, Redakteur
Spielt derzeit: GTA San Andreas
... hat mehrere Wochen auf Schlaf verzichtet, um jedes Flackchen Erde von San Andreas zu erkunden. Verzockt vermutlich derzeit seine gesamte Köhle im Casino.

HEINRICH LENHARDT
39, Nordamerika-Korrespondent
Spielt derzeit: FIFA Football 2005
... ist gespannt, wann der andauernde Eishockey-Erntzug durch NHL-Strätk für kollektive Messendensprehen in seiner Wahlheimat Vancouver sorgen wird.

MATTHIAS SCHÖFFEL
39, Designer
Spielt derzeit: Ratchet & Clank 3
... veranstaltet, wie jedes Jahr im November, den beliebtesten Rouladen-Koch-Concert. Drei Köche versuchen mit ihren Kreationen eine vielköpfige Jury zu überzeugen.

MICHAEL PRUCHNICKI
26, Leitender Redakteur
Spielt derzeit: Prince of Persia 2
... freut sich auf den Japan-Start der PSP und kann es gar nicht erwarten, bei Metal Gear Solid 3 „Snake vs. Ape“ zu spielen - wir kommt man auf solche Ideen?

CHRISTIAN SCHÖNLEIN
22, Freier Mitarbeiter
Spielt derzeit: Larry: Magna Cum Laude
... büffelt derzeit für seine ersten Japanisch-Prüfungen. Da bleibt leider kaum Zeit zum Zocken. Gerade jetzt, wo er sich so viele günstige Spiele aus Japan bestellt hat.

ROBERT HELLER
24, DVD-Redakteur
Spielt derzeit: Destruction Derby Arenas
... wird von seinem Kitz-Mechaniker inzwischen mit Vorsnamen begrüßt. Letzte Autoreparatur: der linke Kotflügel, zur Abwechslung einmal durch Fremdschulden deformiert.

STEFANIE SAMANN
25, Junior Designerin
Spielt derzeit: Silent Hill 4
... liebt dem neuen Minidjuice-Album entgegen, das Ende des Monats erscheinen soll (www.minidjuice.de). Erste Hörproben aus dem Studio konnten absolut überzeugen!

WOLFGANG FISCHER
33, Leitender Redakteur
Spielt derzeit: Prince of Persia 2
... hätte am liebsten alle Spiele in dieser Ausgabe selbst getestet und ist besonders auf Oliver sauer, der sich das zweite Prinzenabenteuer gekratzt hat.

NICO LINDNER
27, Redakteur
Spielt derzeit: NFS: Das dritte Zettler
... hat den Eindruck, dass sein Herbsthusten überhaupt nicht mehr verschwindet. Ob's am frostigen WG-Zimmer liegt, das der örtliche Metzger als Kühlraum mieten will?

STEFANIE SCHETTER
26, DVD-Redakteurin
Spielt derzeit: NFS: Das dritte Zettler
... ärgert sich, dass die Läden schon seit Oktober mit Weihnachtskram voll gepackt sind. Da ist man ja schon wieder außer Stimmung, wenn's dann richtig losgeht.

DAVID MOLA
23, Azubi Mediendesigner
Spielt derzeit: Pro Evolution Soccer 4
... nagt am Hungertrübs, nachdem er sich endlich den lang ersehnten Gitarrenverstärker gekauft hat und erholt sich von seinem Kurzurlaub. Feiern ist ganz schön anstrengend!

DIE ICONS



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



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



Spiele, 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 hat niemand auf der Rechnung.

TESTÜBERSICHT

TEST DES MONATS: GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Keine Frage, *Grand Theft Auto San Andreas* hat sich den Titel „Test des Monats“ redlich verdient. Das lang erwartete Mammut-Spiel überzeugt mit riesigem Umfang und nie dagewesener spielerischer Freiheit. Drei riesige Städte und schier nicht enden wollende ländliche Gebiete ermöglichen wochenlangen Spielspaß und besonders Spieler mit Forschungsdrang werden das Pad sehr lange nicht mehr aus der Hand legen. Mit einer Wertung von 95 Prozent ist *San Andreas* damit das am höchsten bewertete PlayStation-2-Spiel der PLAYZONE-Geschichte! TEST AB SEITE 66



DIE URBZ – SIMS ...



... in the City. Technisch nicht ganz ausgereiftes Sims-Spiel mit sehr jugendlicher Ausrichtung. Schon nach kurzer Zeit entfällt der Titel dennoch sein nicht zu unterschätzendes Suchtpotenzial. Mehr dazu in unserem TEST AUF SEITE 102.

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

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
71%	84%	75%	77%

JACKIE CHAN ...



... Adventures. Das Action-Adventure zur Jackie-Chan-Zeichentrickserie kommt in schlichter Cel-Shading-Optik daher und bietet eine unspektakuläre Kombination aus Rätseln, Jump&Run-Elementen und Kämpfen. Solide und zumindest für jüngere Spieler durchaus geeignet.

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

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
53%	65%	—%	65%

JAK 3



Im letzten Teil der Trilogie wird der Story-Bogen um Heaven City und die Precursor abgeschlossen. Bis zum Ende erwarten den Spieler neben fantastischer Grafik und grandiosem Gameplay abwechslungsreiche Action-/Jump&Run-Kost. TEST AB SEITE 84

Hersteller: Sony
Termin: 1. Dez. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
92%	90%	—%	92%

KAO THE KANGAROO ...



... Round 2. Das mutige Känguru setzt sich diesmal für seine entführten Freunde ein, die von einem skrupellosen Jäger und seinem Handlanger verkauft werden sollen. Solide Hüpfspielkost ohne echte negative oder positive Höhepunkte. TEST AUF SEITE 103

Hersteller: JoWood
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 35,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	69%	—%	78%

SYBERIA II



Kate Walker setzt ihre Suche nach der Insel der Mammuts fort. Freunde entspannter Grafik-Adventures finden im zweiten Teil von *Syberia* anspruchsvolle Rätselkost in stilvoller Atmosphäre. Nervig: die hakelige 2D-Steuerung und die langatmigen Dialoge.

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

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	73%	—%	73%



GOLDENEYE ...



... Rogue Agent. 00-Agenten müssen nicht immer heroische Helden sein, die für das Vaterland Leib und Leben riskieren. Bei *GoldenEye* übernehmen Sie den Part eines abtrünnigen M16-Mitglieds, das sich auf die Seite der Bösen geschlagen hat. TEST AB SEITE 76

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

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	88%	84%	85%

GTA SAN ANDREAS



... übertrifft alle Erwartungen. Die riesige Spielwelt bietet drei Städte, unzählige Beschäftigungsmöglichkeiten und entpuppt sich als echter Zeitfresser. Das beste GTA aller Zeiten und unser Spiel des Monats. Nehmen Sie schon mal Urlaub! TEST AB SEITE 66

Hersteller: Rockstar Games
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	90%	—%	95%

KILLZONE



Atmosphärischer, reindrüssiger Ego-Shooter von Sony, bei dem vor allem die erstklassige Präsentation und die spannende Hintergrundgeschichte überzeugen. Ein sehr guter Mehrspieler-Modus sorgt für zusätzliche Langzeitmotivation. TEST AB SEITE 72

Hersteller: Sony
Termin: 1. Dez. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
88%	87%	85%	90%

METAL SLUG 3



Schnelles, spaßiges Arcade-Action-Spiel zum Preis für den kleinen Geldbeutel, an dem vor allem Fans der Spielhallenvorgänger ihre helle Freude haben dürften. Leider ist die 2D-Ballerei schnell durchgespielt und auch grafisch keine Offenbarung. Fazit: für Fans!

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

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
39%	62%	79%	80%

PRINCE OF PERSIA ...



... Warrior Within. Erneut ein kleines Meisterwerk: Besonders das Leveldesign, die Steuerung und die famose Optik machen die Fortsetzung des Prinzenabenteuers zu einem Muss. Im Vergleich mit Teil 1 ist die Atmosphäre weit düsterer. TEST AB SEITE 88

Hersteller: Ubisoft
Termin: 2. Dez. Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
90%	87%	—%	90%

THE GETAWAY: ...



... Black Monday bietet eine zweigeteilte, spannende Geschichte und wurde im Vergleich zum Vorgänger verbessert. Die ganze Stadt wirkt nun wesentlich lebendiger und auch die Steuerung ist nicht mehr ganz so hakelig. TEST AB SEITE 80

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

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	82%	—%	78%



DANCING STAGE ...



... Fusion. Nachschub für alle Tanzbaren: Konami hat für Dancing Stage Fusion ein paar neue, groovige Hits zusammengestellt und mit gewohnten J-Pop-Krachern garniert. Die EyeToy-Kamera wird übrigens auch unterstützt. Also, Tanzmatten raus und Gas geben!

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

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	EINZEL	
25%	80%	82%	78%

LEISURE SUIT LARRY ...



... Magna cum Laude. Wenig Spiel, trotzdem viel Spaß. Das neueste Abenteuer des Schmalspurcasanovans Larry ist eigentlich nur eine Ansammlung simpler Minispielchen. Wieso der Titel trotzdem für feuchtfürliche Spielstunden sorgt, lesen Sie im TEST AUF SEITE 100.

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

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	82%	—%	71%



BACKYARD WRESTLING 2



Das Kampfsystem gestaltet sich in Teil 2 grifflastiger, bleibt aber recht oberflächlich. Es macht zwar eine Weile durchaus Spaß, die Umgebungen zu zerlegen, letztendlich kann dies nicht über viel zu wenige Optionen hinwegtäuschen. Ein Lob verdient der harte Soundtrack.

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

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
60%	79%	63%	63%

KING OF FIGHTERS ...



... 2001/2002 Doublepack. Die King of Fighters-Prügelspielerreihe gibt es bereits seit einem Jahrzehnt für das ehrwürdige Neo Geo. PS2-Fans können sich nun mit dem neuen Doublepack die beiden Updates aus dem Jahr 2000 und 2001 zum günstigen Preis sichern.

Hersteller: Flashpoint AG/SNK
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	EINZEL	
62%	80%	83%	79%

MORTAL KOMBAT ...



... Deception. Mit diesem Titel bekommt man ein an Abwechslungsreichtum und Spiel-Modi reiches, erstklassiges Beat 'em Up geliefert. Wer einen schwachen Magen besitzt, nimmt lieber Abstand, denn Blut spritzt hier reichlich. TEST AB SEITE 92

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

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	EINZEL	
83%	88%	86%	85%

WWE SMACKDOWN! ...



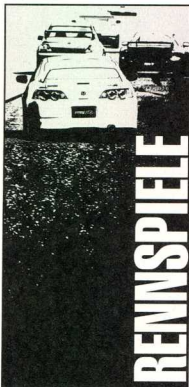
... vs. RAW. Für Wrestling-Fans ist die neue Episode von THQs Wrestling-Serie ein absolutes Muss. Neben der Grafik wurde auch das Gameplay, beispielsweise durch die neue Reversal-Anzeige, weiter verbessert. Die volle Info-Packung finden Sie im TEST AB SEITE 96.

Hersteller: THQ

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI | 87%



RENNSPIELE

CRASH 'N' BURN

Blechschaten gefällig? Bei Eidos' Crash-Racer zum kleinen Preis ist das Verschrotten von Autos nicht nur eine nette Gameplay-Dreingabe, sondern unabdingbar, um in den harten Rennen bestehen zu können. Sie dürfen Sie sich sogar einen netten Fuhrpark zusammenstellen und die Fahrzeuge tunen. Leider sorgen die eher durchwachsene, nicht immer ruckelfreie Optik und das zu sehr auf Zufall aufgebaute Gameplay manchmal für Frust und verhindern eine höhere Wertung. Ein Test der Online-Features war noch nicht möglich.

Hersteller: Eidos

Termin: 26. Nov. Preis: Ca. € 40,-



EINZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI | 73%

FLATOUT



Arcadiges Rallye-Racing mit schrottreifen Autos, deren Rennkurse durch sechs verschiedene Streckentypen führen. Spaßige Bonus-Modi und mit dem Crash Dummy runden das Rennvergnügen ab, das auch in puncto Steuerung und Physik-Engine überzeugt. TEST AUF SEITE 104

Hersteller: Empire

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK | SOUND | MULTI | EINZEL 81% | 77% | 84% | 82%

KNIGHT RIDER 2



Erneut schickt Davilex einen Mann und sein Auto in den Kampf gegen das Unrecht. Die Versoftung der Kultserie ist weniger frustrierend als der Vorgänger, bietet aber nach wie vor zu wenig Umfang und wenige Highlights. Eine simple Action-Raserei ohne Tiefgang.

Hersteller: Koch Media

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI | 64%



ROLLENSPIELE

MEGAMAN X ...



... Command Mission. Megaman ist zurück, diesmal aber nicht Held eines Action-Jump&Run, sondern Protagonist eines Rollenspiels. Rundenbasierte Kämpfe, coole Charaktere und ein interessantes Kampfsystem machen das Spiel nicht nur für Fans interessant.

Hersteller: Capcom

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI | 80%



STRATEGIE

BDFL MANAGER 2005

Im Vergleich zum letztjährigen BDFL Manager erweiterten die Entwickler vor allem den Umfang des Spiels. In der 2005er-Version gibt es noch mehr Einstellungsmöglichkeiten, sowohl im Trainer- als auch im Managerbereich. Bei der Spielbarkeit gibt es dagegen kaum Veränderungen. Noch immer glänzt die hervorragende KI, während die Grafik hinter der Konkurrenz aus dem Hause EA hinterherhinkt. Dank der Online-Unterstützung können regelmäßig aktuelle Spieler- und Vereinsdaten heruntergeladen werden, wodurch der Spieler immer auf dem neuesten Stand ist.

Hersteller: Codemasters

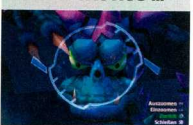
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-



EINZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI | 83%

FUTURE TACTICS ...



... The Uprising. Grüne Monster haben die Welterschafft übernommen. Das darf nicht so bleiben! Im rundenbasierten Strategiespiel mit Rollenspielelementen übernehmen Sie die Rolle von Low, der sich durch 19 abwechslungsreiche Karten kämpfen muss. TEST AUF SEITE 101

Hersteller: Jowood

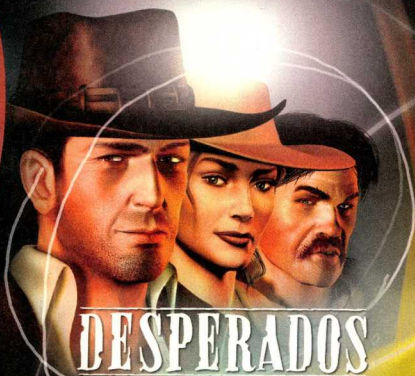
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

MULTIPLAYER

GRAFIK | SOUND | MULTI | EINZEL 64% | 59% | 73% | 72%



DIE STÄRKSTEN SPIELE

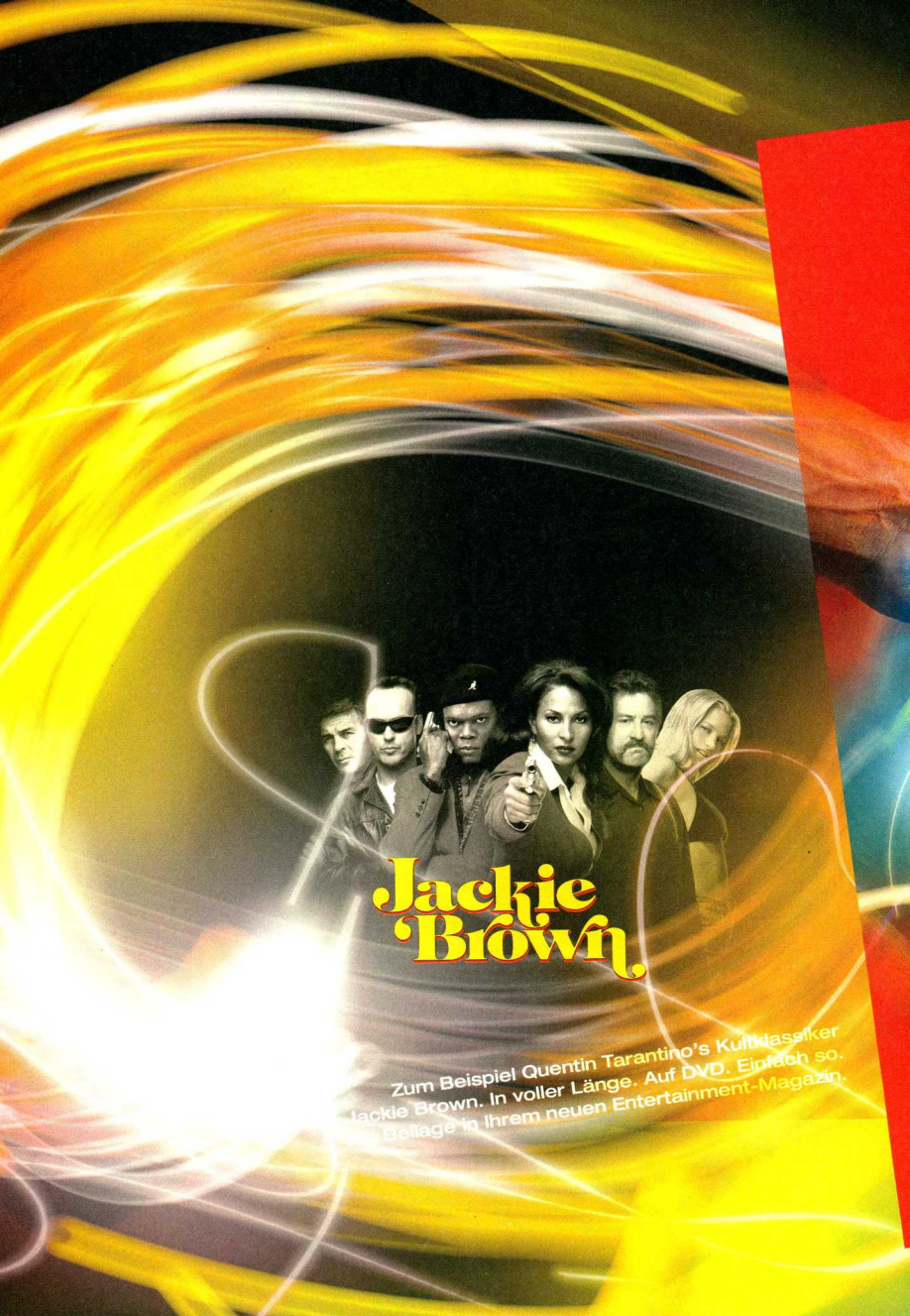


DESPERADOS

Stellen Sie sich vor: ein neues Entertainment-Magazin.

Eine neue Entertainment-Dimension.

Und als Beilage das Action-Strategie-Spiel Desperados
als Vollversion auf DVD.

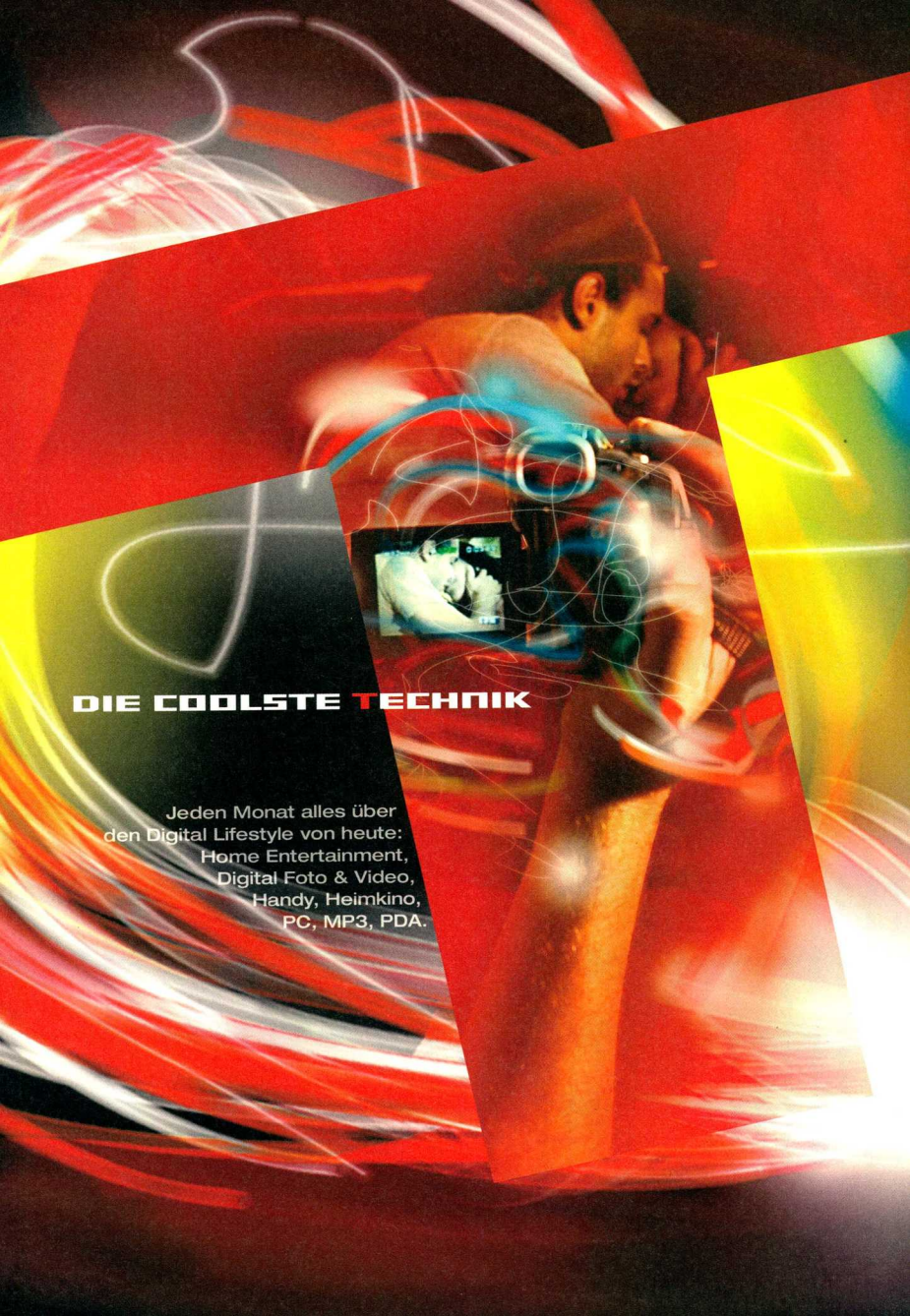


Jackie Brown

Zum Beispiel Quentin Tarantino's Kultklassiker Jackie Brown. In voller Länge. Auf DVD. Einfach so. Beilage in Ihrem neuen Entertainment-Magazin.

DIE BESTEN FILME





DIE COOLSTE **TECHNIK**

Jeden Monat alles über
den Digital Lifestyle von heute:
Home Entertainment,
Digital Foto & Video,
Handy, Heimkino,
PC, MP3, PDA.

SFT - SPIELE FILME TECHNIK

DIGITAL FOTO & VIDEO | HANDY | HEIMKINO | PC | MP3 | PDA | SPIELE | DVD | KING

SFT

32 Seiten EXTRA
Die besten Tipps

SPIELE | FILME | TECHNIK

NEU!
1,99
MIT FILM
UND SPIEL

MIT DVD

KOMPLETTER
SPIELFILM
PC-SPIEL

JACKIE BROWN
SAMUEL L. JACKSON UND MICHAEL KEATON

DESPERADOS
ACTION-STRATEGIE-SPIEL UND
PACKENDES WESTERN-EPIS

Die schärfsten
**DIGITAL
KAMERAS**

Test: 7 Kameras ab 250 Euro
Vergleichs-Test: 5 neue Megapixel-Handys

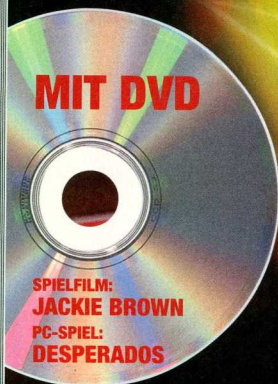
ENTERTAINMENT-
NOTEBOOKS
6 mobile Kino- und
Spiele-Notebooks
im Vergleichstest.

ALIEN VS.
PREDATOR
Das epische
Leinwand-Duell der
Horror-Giganten.

NEED FOR SPEED
UNDERGROUND 2
Mauken-Rennspiel.
Tuning und illegale
Straßenrennen.

...ÜBER 50 TECHNIK-TESTS ...ÜBER 50 DVD-TESTS ...ÜBER 40 SPIELE-TESTS

**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
1,99 €**



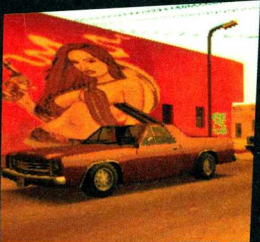
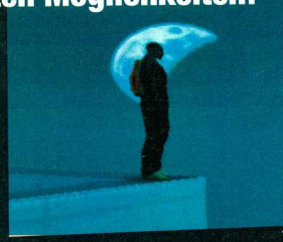
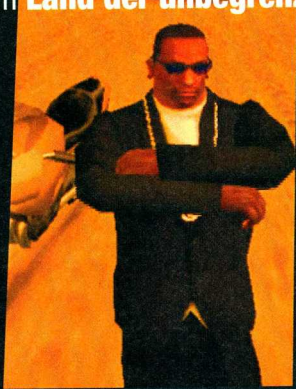
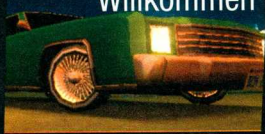
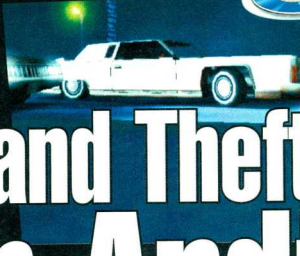
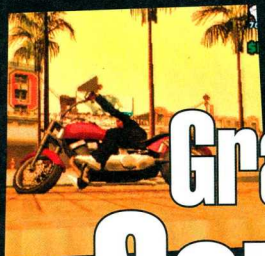
ENTERTAINMENT HOCH DREI

TEST DES MONATS



Grand Theft Auto San Andreas

Willkommen im **Land der unbegrenzten Möglichkeiten!**



Mehr als 32 Millionen verkaufte Exemplare sprechen eine deutliche Sprache: Die Marke *Grand Theft Auto* ist definitiv die aktuell erfolgreichste Videospiel-Serie. Da versteht es sich fast von selbst, dass auch eine neue Episode diesen Erfolg weiterführen wird. Doch so einfach ist die Sache nicht, schließlich haben prominente Beispiele wie *Tomb Raider* in der Vergangenheit bewiesen, dass man eine Serie auch zu Tode fortsetzen kann. Steht *Grand Theft Auto* das gleiche Schicksal bevor? Die Entwickler feilen an der Optik und führen bestehende Spielkonzepte lediglich fort, der Gedanke liegt also nahe. Dennoch können wir diese Frage mit Sicherheit verneinen. *Grand Theft Auto III* hat die Spielwelt verändert und revolutioniert. Abgesehen von *Gran Turismo* gibt es wohl keine aktuelle Spielserie, die öfter kopiert oder imitiert wurde. Bisherige Konkurrenten gaben ihr Bestes, doch letztlich bleibt das Original auch mit dem neuesten Ableger eine Klasse für sich. Warum das so ist, wollen wir Ihnen auf den folgenden Seiten ausführlich darlegen.

HÄSSLICHES ENTLEIN

Nein, wirklich hübsch waren Spiele mit dem Titel *Grand Theft Auto* noch nie: Sowohl die frühen Quasi-2D-Titel aus der Vogelperspektive als auch die kommerziell höchst erfolgreichen 3D-Nachfolger waren alles andere als Hingucker. Matschige Texturen, eine rucklige Darstellung, Grafikfehler und viele andere Macken er-

möglichten nur eine Liebe auf den zweiten Blick. Die war dafür aber umso intensiver. Wer einmal in den Bann eines Spiels der Serie gezogen wurde, der kam so schnell nicht mehr davon los. Grund dafür sind weder hochauflösende Texturen noch aufsehenerregende Spezialeffekte – und ein alles überragendes Gameplay kann die Serie ebenfalls nicht bieten. Doch im Gegensatz zu allen Konkurrenten gelingt es Rockstar North ein ums andere Mal, die Erwartungen der Fangemeinde noch zu übertreffen und besonders in puncto Kreativität, Ideenreichtum, Liebe zum Detail und spielerische Freiheit alles bisher Dagewesene in den Schatten zu stellen. Und ohne übertreiben zu wollen: *Grand Theft Auto San Andreas* deklassiert die Konkurrenz und beweist eindrucksvoll, dass auch moderne Videospiel-fortsetzungen eine vorzügliche Qualität aufweisen können. Was uns bereits in zahlreichen Präsentationen vor der Veröffentlichung die Kinnlade nach unten klappen ließ, steht endlich im Laden und hat noch einige Überraschungen in petto. Die Art und Weise, wie die Entwickler den Spieler dabei an die Hand nehmen und ihm doch das Gefühl der absoluten Freiheit geben, verdient Respekt. Selten war eine so hochkomplexe Welt wie die von *San Andreas* so leicht (be)greifbar.

HEIMKEHR

Dabei beginnt alles so vertraut. Ein stilvolles Intro klärt über die mittlerweile hinlänglich bekannte Vorgeschichte des Hauptcharakters Carl Johnson



BRENZLIG Schlagen Sie einem Motorrad-Cop niemals den Donut aus der Hand – er wird es Ihnen übel nehmen!



GHETTOKING Diese Jungs folgen Ihnen auf Ihr Kommando selbst in den Tod.



COOLE SAU Triaden-Boss Whoozie ist blind, aber sehr intelligent.



GUTE ARBEIT Der eigene Heli fliegt noch, alle anderen nicht.

INFO RATGEBER

Das Buch der Bücher

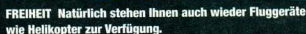
Lösungsbücher gibt es zu vielen Spielen, doch das 272 Seiten starke Kompendium zu *Grand Theft Auto San Andreas* sprengt wie das Spiel selbst den Rahmen. Wer wirklich jeden Winkel zu Gesicht bekommen und alle versteckten Muscheln oder Hufeisen finden will, der kommt um die Anschaffung des offiziellen Lösungsbuchs nicht herum. Für 14,95 Euro erhalten Sie umfassend bebilderte Ratschläge und Tipps zu allen Missionen und sind für das Spiel der Spiele ausreichend gewappnet.



Sind Sie bereit für *San Andreas*? Unser – wie immer nicht unbedingt ernst gemeinter – Ratgeber hilft Ihnen bei der Entscheidung.

- und „bringe es ihnen bei“.

nen dienen in erster Linie als
Tutorial und stellen dem Spie-



INFO NEBENJOBS

Beschäftigungstherapie

Neben den Hauptmissionen bietet San Andreas eine Menge Nebenbeschäftigungen zum Zeitvertreib.



BILLARD Eine Runde Pool entspannt erhitzte Gemüter. Je höher der finanzielle Einsatz, umso gewiefter schwingt der CPU-Konkurrent das Queue. Wahlweise kann auch ein zweiter Controller angeschlossen werden und zwei menschliche Spieler dürfen gegeneinander antreten.



RENNEN Mehrere verschiedene Varianten stehen zur Verfügung. Diese Destruction-Derby-Variante mit Schusswaffen macht am meisten Spaß und bringt bei Erfolg immerhin einmalig 10.000 Dollar! Auch für jede andere Gefährte-Klasse stehen Rennen bereit.



CASINO Ob Roulette, Blackjack, Poker oder einarmiger Bandit – im Casino kann man Stunden verbringen. Je länger Sie spielen, umso mehr Kredit gewährt Ihnen das Casino und umso mehr Kohle können Sie abräumen. Der einfachste Weg, an sehr viel Geld zu kommen.



LOWRIDER Wenn die hüpfenden Kisten schon im Straßenverkehr keinen Sinn machen, dann wenigstens auf dem Parkplatz hinter dem Bahnhof von Los Santos. Setzen Sie Ihr Geld und folgen Sie den Pfeilen auf dem Bildschirm mit dem Analogstick.



TANZEN In zahlreichen Clubs können Sie das Tanzeinzel schwingen. Das Spielprinzip ist dem der Lowrider-Wettbewerbe recht ähnlich und setzt vor allem Taktgefühl voraus. Damit schinden Sie besonders bei der holden Weiblichkeit Eindruck und steigern Ihren Sexappeal.



KLAMOTTEN KAUFEN Erlaubt ist, was gefällt, oder? Jede erdenkliche Geschmacklosigkeit können Sie in den unzähligen Geschäften für Geld erwerben. Allerdings sollten Sie nicht gerade mit einer Steigerung Ihres Ansehens rechnen, wenn sie 50 auf die Straße rennen.



FALLSCHIRMSPRUNG Ob Sie nun von einem Hochhaus oder aus einem Flugzeug springen: Wenn Sie einen Fallschirm dabei haben, kann Ihnen im freien Fall nicht viel passieren. Sie müssen lediglich daran denken, im richtigen Moment die Reißleine zu ziehen.



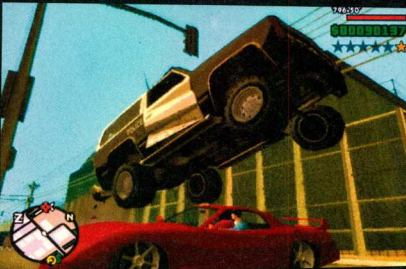
VIDEOSPIELE Tja, die frühen Neunzigerjahre waren nicht gerade für ihre optisch beeindruckenden Telespiele berühmt. Immerhin dürfen Sie aus früheren GTA-Spielen bekannte Charaktere wie den Affen Pogo durch liebevoll aufgemachte 2D-Spiele lenken.



BMX Ein Fahrrad hält nicht nur fit und erhöht die Ausdauer, man kann auch tolle Tricks damit vollführen. Zwar beherrscht Carl eigentlich nur einen Bunny-Hop, aber wen interessiert schon technischer Anspruch, wenn man vor den Mädels ordentlich angeben kann?



BLUR-EFFEKT Bei hohen Geschwindigkeiten wird das Bild unscharf.



RABIAT Der Polizei-Geländewagen walzt alles flatt.



SOUVENIR Im Sexshop finden Sie allerlei sehr interessantes Spielzeug.



RUNDUMSCHLAG Die spielerische Konkurrenz bekommt ihr Fett weg.

INFO MEHRSPIELER-MODUS

Zweierbeziehung

Kaum zu glauben, aber wahr: Grand Theft Auto San Andreas beinhaltet einen Zweispieler-Modus!

Natürlich wurde das Spielprinzip nicht komplett umgekrempelt, doch überraschenderweise machen die Erkundungsfahrten mit einem Kumpel oder der Freundin richtig viel Spaß. Überall in der Stadt verteilt finden sich Symbole, die verschiedene Missionsziele für zwei Spieler bereithalten. Wer im Laufe des Spiels bereits eine Freundin rumgekriegt hat, der darf jederzeit dort vorbeifahren und einen zweiten Controller anschließen. Dann laufen zwei Spieler gleichzeitig durch die Landschaft und nutzen die doppelte Feuerkraft. Schwingt man sich in oder auf einen fahrbaren Untersatz, übernimmt Spieler 2 die Aufgabe des Schützen, während Spieler 1 den Wagen fährt. Als eigenständiges Spiel wäre der Spaß wohl nicht der Rede wert, als kostenloser Bonus kann der Einfall vollends überzeugen. Endlich zu zweit durch ein GTA cruisen – da werden Spielerträume wahr!



HEISS HIER Die knapp bekleidete Dame auf dem Sozius ist nicht zu bremsen.

ler neue Möglichkeiten vor. So ist der erste Gang zum Friseur, der Besuch im Fitnessstudio oder die Stippvisite beim Burgersuppen die Ecke stets in eine spielerisch simple Mission eingebaut. Das erleichtert dem Spieler den Einstieg, ändert aber auch nichts daran, dass man in den ersten Stunden von neuen Informationen regelrecht erschlagen wird. Auch die praktische Karte hilft da stellenweise nicht mehr weiter, wenn erst einmal 15 verschiedene Symbolarten eingezeichnet sind und damit die Übersicht flöten geht. Hier hilft

ein brandneues Feature: Innerhalb der aufrufbaren Karte kann der Spieler neuerdings selbst einen Zielpunkt setzen, der in die rotierende Minikarte im Spiel übernommen wird. Stundenlange Irrfahrten gehören also der Vergangenheit an. Das bedeutet aber noch lange nicht, dass *San Andreas* ein Zuckerschlecken wäre. Einige Aufträge fordern selbst Kenner der Serie und besonders in sehr langen Missionen wünscht man sich nicht selten Checkpoints, die es leider immer noch nicht gibt. Kilometerlange Fahrten zum Auftraggeber bringt man

nur ungern mehrmals hinter sich und es ist nur zu begrüßen, dass derart lange Missionen die Ausnahme darstellen.

VIEL ZU TUN

Wir sprachen ja bereits vom besonderen Reiz der Serie: der spielerischen Freiheit. Und in diesem Punkt können sich Fans der Reihe schon mal auf wochenlangen Spielspaß einstellen. Wer in *Vice City (dt.)* schon gerne mit dem Eiswagen, Taxi oder Feuerwehrauto unterwegs war und ohne Unterlass auch das letzte versteckte Päckchen gesucht hat, der hat eine Menge Arbeit vor sich. *San Andreas* sprengt alle Dimensionen. Ob Sie nun mit Ihrem selbst getunten Lowrider an Wettbewerben teilnehmen, stundenlang den Hauptcharakter neu einkleiden, im Club tanzen gehen, als Trucker Kilometer auf Landstraßen abspulen, als Einputer die Wagen von Hotelgästen in die Tiefgarage stellen oder versteckte Gegenstände aufstöbern – die Welt von *San Andreas* ist dermaßen groß und vielseitig, dass wir die Nebenbeschäftigungen nicht einmal alle auflisten könnten. Aber natürlich hat auch *San Andreas* die bekannten Tugenden der Vorgänger zu bieten. Die Story wird in stimmigen und witzigen Zwischensequenzen erzählt, die vor Stil nur so strotzen – ebenso wie der exzellent ausgewählte Soundtrack. Trotz der Comic-Optik ist *San Andreas* ein sehr erwachsenes Spiel. Stereotype werden hier lediglich verbalbert und erneut garantieren namhafte Synchronsprecher wie Samuel L. Jackson, James Woods und Peter Fonda für eine hervorragende Atmosphäre und

Charaktere mit Tiefgang. Es ist schon erstaunlich, wie nahe einem die Geschehnisse und Erlebnisse von Polygonfiguren gehen können, die anstelle einer Hand nur einen groben Klotz aufzuweisen haben. Hier stößt das Spiel an seine einzige Grenze: Die PlayStation 2 pfeift ständig auf dem letzten Loch und erneut sind die bekannten technischen Macken wieder mit an Bord. Zwar darf man ohne Ladepause quer durch die gesamte Landschaft düsen, dafür zerren die Ladezeiten, sobald man Gebäude betritt oder Klamotten anprobieren, an den Nerven. Ebenfalls etwas enttäuschend ist die eingeschränkte Fernsicht. Könnte man in den beiden direkten Vorgängern noch unendlich weit blicken, trüben in *San Andreas* häufig dicke Nebelschwaden die Sicht. Das ist zwar nicht selten sehr atmosphärisch, doch selbst an klaren und sonnigen Tagen versinken Häuser in der Ferne in blauem oder orangefarbenem Dunst. Letztlich ignoriert man diese Macken aber gerne, schließlich hat man einen ganzen Staat für sich allein. Besonders lobend sei zudem erwähnt, dass uns handfeste Bugs kaum unter die Augen gekommen sind. Während in *Drive3r* an jeder zweiten Straßenlaterne irgendetwas faul war, wirkt *San Andreas* sehr ausgefeilt – und das, obwohl Rockstars Titel um ein Vielfaches komplexer ist als der Konkurrent von Reflections. Gute Spiele zeichnen sich dadurch aus, dass sie kaum Anlass zur Kritik bieten. Herausragenden Spielen verzeiht man dagegen auch größere Macken. Keine Frage: *San Andreas* ist ein herausragendes Spiel!

MAIK BÜTFUR



TANZTALENT In der Disco schwingen Sie die Hüften.



SCHADE Der Breitbild-Modus zeigt mehr vom Bild, leider sind die Anzeigen gestauch.

DETAIL-CHECK | GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Das Imperium schlägt zurück!

Der König ist tot – lang lebe der König! *San Andreas* lässt *Driv3r* ziemlich alt aussehen und schlägt sogar den genialen Vorgänger noch einmal um Längen.



GTA SAN ANDREAS

GAMEPLAY ★★★★★

So viel Abwechslung gab's noch nie. Dank zahlreicher Detailverbesserungen und neuer Elemente wirkt die Serie frischer denn je und kein bisschen angestaut.

Steuerung: Das neue Zieldystem ist eine echte Verbesserung, wenn auch immer noch nicht perfekt. Das Spiel wirkt griffiger als die Vorgänger.

Missionsdesign: Wie immer gleicht keine Mission der anderen und lässt viel Raum für Experimente. Lediglich in besonders langen Missionen vermisst man Checkpoints.

Fahrphysik: Im Vergleich zum Vorgänger wurde das Handling der Fahrzeuge etwas anspruchsvoller gestaltet, erreicht aber nicht die Komplexität von *Driv3r*. Ein guter Mittelweg.

Schadensmodell: Die Fahrzeuge lassen sich Stück für Stück auseinander nehmen, dennoch bietet *Driv3r* das komplexere Schadensmodell.

Schwierigkeitsgrad: Ausgewogen. Einige längere Missionen können für Frust sorgen. Trial & Error gibt's ebenso wie in *Driv3r*, aber bei weitem nicht so extrem.

Künstliche Intelligenz: Besonders die eigenen Gangmitglieder lassen es häufig an Griffe fehlen. Genger rennen genauso stur in den Tod wie zuvor.

Umfang & Motivation ★★★★★
Mehr Spiel fürs Geld kann man nicht verlangen: drei komplexe Metropolen, unzählige Minispiele, Bonusmissionen, Klamotten, Färsen und vieles mehr.

Städte: Drei Städte und großflächige Landschaften. Im Vergleich zur Konkurrenz sind die Metropolen um einiges komplexer und es gibt mehr darin zu entdecken.

Langzeitmotivation: Für dieses Spiel braucht man Urlaub. 40 Stunden sind das absolute Minimum, denn hat man aber noch zu viel verpasst.

Speichermanagement: Noch immer gibt es keine Checkpoints in den Missionen und nicht selten quälen lange Wege die Nerven.

Ladezeiten: Lediglich beim Betreten von Gebäuden läuft das Spiel kurz nach, der Rest kommt ohne Pausen aus.

GRAFIK & SOUND ★★★★★
Nicht immer rettet der Comic-Look die Entwickler vor zu alzu harscher Kritik. Grafikfehler, Pop-ups und sonst eingelebte Texturen gibt's immer noch reichlich.

Darstellung: Weiterhin recht rückig, aber konstant. Leider mit geringerer Sichtweite.

Präsentation: Perfekt eingepasenes Gangster-Flair – Rockstar eben.

60-Hz-Modus: Nein.
16:9-Modus: Ja. Größeres Bild, aber die Ansagen werden nicht angepasst.

Sound: Die Waffen klingen teilweise etwas übertrieben, dafür stimmt die restliche Soundkulisse. Die Synchronisation ist erneut spitz.

Musik: Die Stücke sind weniger populär als in *Vice City* (dt.), aber von erlesener Qualität.



GTA VICE CITY (DT.)

GAMEPLAY ★★★★★

Trotz Macken in der Steuerung spielt sich die Gangsterbox sehr gut und bietet eine extrem gut getriebene Atmosphäre, die den Spieler in die Achtzigerjahre versetzt.

Steuerung: Zu Fuß etwas hakelig, aber sinnvoll belegt und nach kurzer Zeit gut nutzbar. Das Zielsteuern musste noch verbessert werden.

Missionsdesign: Hier steckt Abwechslung drin. Viele Missionen können auf vielfältige Weise gelöst werden, nur in wenigen Fällen wird's frustig.

Fahrphysik: Das Handling der Fahrzeuge wurde bewusst simpel gehalten, dadurch fallen die Fahrmissionen wesentlich leichter und machen mehr Spaß als in *Driv3r*.

Schadensmodell: Schon in *Vice City* (dt.) konnte man sämtliche Fahrzeuge auf vielfältige Art und Weise zerstören.

Schwierigkeitsgrad: Ausgewogen. Einige Missionen sind knallhart, insgesamt kommt man aber mit etwas Mühe und Experimentierfreude immer aus Ziel.

Künstliche Intelligenz: Mäßig. Die Gegner treten zwar meist in großen Gruppen auf, ihre Getriebenen sind dagegen nur selten zahlreich. Der schnelle Ballerfinger reicht aus.

Umfang & Motivation ★★★★★
GTA legt man erst nach Wochen wieder ins Regal. Trotz nur einer Metropole gibt es wahrsinnig viel zu entdecken, viele Nebenbeschäftigungen und eine coole Story.

Städte: Als Miami angelegte Metropole mit schier unzähligen Details in unrealistisch hoher Comic-Optik. Atmosphärisch kann *Vice City* (dt.) immer noch überzeugen.

Langzeitmotivation: Der Story-Modus beschäftigt schon locker 20 Stunden, danach bietet *Vice City* (dt.) noch für Wochen Spaß.

Speichermanagement: Nach jeder Mission speichert man in seinem Versteck. Während der Missionen gibt es keine Checkpoints.

Ladezeiten: Beim Wechsel zwischen den Stadtteilen und beim Betreten von Gebäuden wird kurz nachgeladen.

GRAFIK & SOUND ★★★★★
Der Comic-Look entzieht den Entwicklern noch vieles. Trotz starker Pop-ups, vieler Grafikfehler und generell recht rückiger Darstellung wirkt *Vice City* (dt.) atmung.

Darstellung: Auswegs rückig, aber weitestgehend konstant. Die Sichtweite ist enorm.

Präsentation: Stilvoll, wie man es mittlerweile von Rockstar erwartet.

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

Sound: Fahrzeuge klingen etwas blas, dafür stimmt die Soundkulisse mit Stadt, Edelsteine, Eingeschlossene mit Starbesetzung.

Musik: Grandiose Auswahl bekannter Songs der Achtziger. Der Soundtrack des Jahrzehnts!



DRIV3R

GAMEPLAY ★★★★★

Die griffige Fahrphysik gefallt, der Rest dagegen weniger. Langweiliges Missionsdesign, plumpe Skripts und unterfahrende Ballermissionen verderben den Spaß am Story-Modus.

Steuerung: Teils ungünstig, aber gut, nur inverterbar, nicht konfigurierbar und zu Fuß äußerst hakelig und ungenau.

Missionsdesign: Nur sehr selten darf man die Herangehensweise an eine Mission selbst festlegen. Ansonsten bestimmen Skripts das Geschehen.

Fahrphysik: Das Aushängeschild der Serie und nach wie vor sehr gut. Gefühlvolle Drifts sind ebenso möglich wie spektakuläre Sprünge.

Schadensmodell: Exzellent! Noch nie zuvor durfte man demmaßen detaillierte Fahrzeuge auf so vielfältige Weise zerstören.

Schwierigkeitsgrad: Für Drive-Fans. Missionen im Story-Modus müssen meist mehrfach angestiegen werden und häufig überwiegt Frust den Spaß.

Künstliche Intelligenz: Schlecht. Die Gegner stehen allesamt blind in der Gegend run, dücken sich gelegentlich und warten auf den erlösenden Abschied.

Umfang & Motivation ★★★★★
Der Story-Modus frustriert und nur wenige Missionen reizen zum nochmaligen Durchspielen. Immerhin locken drei Städte zur freien Erkundung und Bonus-Modi machen Spaß.

Städte: Miami, Nizza und Istanbul wurden recht authentisch nachgebildet und bieten viel Raum für Abenteuerfahrten, wirken aber leider etwas steril.

Langzeitmotivation: Bis man die drei Städte kennt, vergiert viel Zeit. Der Story-Modus ist demnach nach 10 bis 12 Stunden erledigt.

Speichermanagement: Nach jeder Mission wird gespeichert, gelegentliche Checkpoints sind vorhanden.

Ladezeiten: Sehr kurz. Beim Neustart einer Mission vergehen keine fünf Sekunden und selbst Replays sind im Speicher.

GRAFIK & SOUND ★★★★★
Ohne die Grafikfehler und Ruckler wäre *Driv3r* ein wirklich hübsches Spiel. So schwankt die Optik zwischen beeindruckend schick und abstoßend hässlich.

Darstellung: Ausreichend flüssig mit gelegentlichen Rucklern.

Präsentation: Stylische Gangster-Atmosphäre, hervorgehobene inszenierte Zwischensequenzen.

60-Hz-Modus: Nein.
16:9-Modus: Ja. Größeres Bild, aber die Ansagen werden nicht angepasst.

Sound: Einige Sounds klingen veraltet, Crashes und Explosionen können überzeugen.

Musik: Hervorragender Soundtrack, der die Atmosphäre perfekt unterstreicht.

MEIN FAZIT SUPER



Malik
Bütefür
ist platt!

Stunden um Stunden, man kann einfach nicht aufhören zu spielen! Schlaf wird zum Luxus und gegessen wird nur im Notfall! Ganz ehrlich! Wenn Sie nur ein Spiel im Jahr kaufen, dann muss es anno 2004 einfach *GTA San Andreas* sein. Mehr Spiel fürs Geld geht eigentlich kaum. Den technischen Mängeln zum Trotz fasziniert auch der neueste Teil der Serie mit enormem Umfang/spielerischer Freiheit, jeder Menge Stil und der lebendigsten Spielumgebung aller Zeiten. Da kann sich die Konkurrenz nur beschämt in die Ecke stellen und weinen – *San Andreas* rockt einfach alles weg! Außerdem hat für mich persönlich sowieso jedes Spiel von vornherein gewonnen, wenn beim Soundtrack Ozzy Osbourne dabei ist.

TEST GTA SAN ANDREAS

Hersteller:	Rockstar Games
Entwickler:	Rockstar North
Genre:	Action
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo, Pro Logic II
Umfang:	Mindestens 40 Std.

Internet: www.sanandreas.de

Spieler:	Termin:
1-2	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-

- Enormer Umfang
- Grandiose Atmosphäre
- Perfekter Soundtrack
- Jede Menge Abwechslung

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Schießen/Boost	R1: Zielen/Handbremse	Springen/brannen
L2: Vorge Waffe	R2: Nächste Waffe	Ein-/Aussteigen
Start: Pause/Karte	Start: Pause/Karte	Fliegen/beschleunigen
Select: Sicht ändern	Analogstick L: Laufen/rennen	Schießen/Boost
Steuerkreuz: Eingabe/Status	Analogstick R: Umsteuern	

Nicht frei belegbar und noch immer nicht perfekt. Dennoch fundiert die Steuerung sehr gut.

STEUERUNG
84 %

EINZELKATEGORIEN

GRAFIK | SOUND | MULTI

80% 90% — 95%

„Eines der besten Spiele aller Zeiten. San Andreas ist der alles in den Schatten stellende Hit 2004!“

GESAMTWERTUNG

GESAMTWERTUNG

GESAMTWERTUNG

★★★★★

★★★★★

★★★★★



KILL

Ego-Shooter- Enttäuschung, Hitkandidat oder neue Genrereferenz?

In der Sonderbeilage der letzten Ausgabe haben wir Ihnen Sonys Premium-Shooter *Killzone* anhand einer weit fortgeschrittenen Vorschauversion in allen Einzelheiten vorgestellt. Für viele Leser und auch für uns stellte sich danach nur noch eine Frage: Hat der knallharte Ego-Shooter „nur“ einen Hit verdient oder hat er gar das Potenzial, sich die Genrekrona zu krallen? Eine schwierige Frage, die wir anhand der Testversion auf den folgenden Seiten beantworten werden.



ZIEL ANVISIERT Der nun folgende Luftangriff wird den gepanzerten Truppentransporter vernichten ...



... Jedoch haben ein paar Feinde die Attacke überlebt und gehen sofort zum Gegenangriff über.

zone

BLITZKRIEGANGRIFF DER HELGHAST

Die Story von *Killzone* versetzt Sie in die nahe Zukunft. Die Menschheit hat zahlreiche Planeten besiedelt, die allesamt unter dem Banner der ISA (Interplanetarische Strategische Allianz) friedlich vereinigt sind. Zumindest war dies der Fall, bis die kriegslüsternden Bewohner des Planeten Helgan, die Helghast, die sich schon seit längerem von der ISA abgespalten wollten, ohne Vorwarnung den Planeten Vekta angreifen. Als Mitglied eines ISA-Spezialkommandos liegt es nun an Ihnen, die Helghast so lange aufzuhalten, bis die dringend benötigte Hilfe von der Erde eintrifft. Nach einem wahrhaft bombastischen Intro finden Sie sich als Offizier Jan Templar auf einem von Schützengräben übersäten Schlachtfeld wieder. Dieser Auftakt-Level dient obendrein als Tutorial, bei dem man mit der sehr guten und einfachen Steuerung vertraut gemacht wird. Im Vergleich zu anderen Shootern sticht nur die ungewöhn-

liche Sprint-Taste hervor. Wenn man den linken Analogstick, mit dem man sich bewegt, gedrückt hält, dann setzt die Spielfigur zu einem Kurzsprint an. Eine Erschöpfungsleiste auf dem Bildschirm gibt an, wie lange man schnell laufen kann.

SCHLAGKRÄFTIGES VIERER-TEAM

Natürlich verweilt man nicht ewig in den Schützengräben vor der Hauptstadt Vekta City. Im weiteren Verlauf des Spiels ballert man sich durch fantastisch in Szene gesetzte Slums, Parks, verlassene Einkaufszentren, Sumpfgebiete, Schneelandschaften und am Ende gar durch eine Raumstation. Dabei ist man nicht auf sich allein gestellt. Ab dem dritten Level gesellt sich mit Shadow Marshall Luger eine eiskalte Killerin hinzu. Einen weiteren Level später stößt Rico zur Gruppe, ein Experte für schwere Waffen, der mit seiner Minigun Gegner scharenweise ausschalten kann. Komplettiert wird das vielseitige Vierer-Team in Abschnitt

5 durch den Helghast-Überläufer Hakha, der ein guter Allround-Charakter ist.

Die Einzelspielerkampagne von *Killzone* umfasst elf große Levels, die ihrerseits in kleinere Abschnitte unterteilt sind. Vor dem Start eines Levels muss man sich für ein Team-Mitglied entscheiden, mit dem man dann die komplette Etappe spielt. Welchen der Charaktere man wählt, hat aufgrund der unterschiedlichen Fähigkeiten und Waffenausstattung durchaus Auswirkungen auf das Gameplay und die Aufgabenstellungen. Wie dies im Einzelnen aussieht, lässt sich leicht an einem Beispiel aus dem dritten Level des Spiels erklären: Zu Beginn des ersten Abschnitts muss eine Tür gesprengt werden. Wählt man Luger als spielbaren Charakter, so besteht die Aufgabe darin, den Sprengsatz unter heftigem Feindbeschuss anzubringen. Mit Templar muss man dagegen der Kameradin Feuer-Schutz geben und Unmengen von Helghast-Soldaten mit einem Scharfschützengewehr ausschalten. Vergleichbare Sequenzen findet man im gesamten Spiel, daher kann es durchaus sinnvoll sein, einen Level mit einem anderen Charakter erneut zu versuchen.

UMFANGREICHES WAFFENARSENAL

Was wäre ein cooles und vor allem großes Waffenarsenal? Lang-

weilig! Damit keine Lange-weile aufkommt, haben die Entwickler mehr als 20 verschiedene Waffen ins Spiel integriert, darunter auch ein paar fest installierte Geschütze. Obwohl *Killzone* in der Zukunft spielt, gibt es keine Strahlenwaffen oder ähnlich futuristische Gerätschaften. Alle im Spiel enthaltenen Schießweisen (Scharfschützengewehre, Pistolen, Raketenwerfer oder Maschinengewehre) basieren auf realen Waffen, die von den Guerrilla-Experten lediglich ein wenig verändert und aufgeböhrt wurden. Dementsprechend sind auch Nachladezeiten, Überhitzungsgefahr und Magazin-größe realistisch gehalten, was nicht selten dazu führt, dass mitten im Gefecht die eigene Wumme kurze Zeit nicht verwendbar ist. Da die KI-gesteuerten Gegner, die sich lediglich hinsichtlich ihrer Panzerung und Waffenwahl unterscheiden, recht intelligent agieren und sogar selbstständig Deckung suchen, bedeutet dies nicht selten das Todesurteil für die eigene Spielfigur. Wer einigermaßen umsichtig vorgeht und auch mal selbst während eines Nachladevorgangs eine schützende Deckung sucht, sollte mit den Helghast-Invasoren jedoch keine riesigen Probleme haben – vor allem weil sich die eigene Gesundheits-anzeige nach ein paar Sekunden selbstständig ein wenig erholt. *Killzone* ist zwar for-

VERRÄTERISCHE KÖRPERWÄRME
Dank ihres Wärmesichtgeräts kann Luger Gegner selbst in totaler Dunkelheit aufspüren.



STELLUNGSKRIEG Der erste Level erinnert an Schlachtfelder aus dem Ersten Weltkrieg.





AUSGERECHNET JETZT! Die beiden Helghast werden wohl nicht mit dem Feuern warten, bis der lange Nachladevorgang abgeschlossen ist.

dernd, aber selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zu bewältigen. Schließlich findet man auch in regelmäßigen Abständen Medi-Packs und Munition. Natürlich ist es auch möglich, besiegten Gegnern die Waffen abzunehmen und so den Munitions- oder Waffenvorrat auszufüllen. Insgesamt kann jeder Charakter gleichzeitig drei verschiedene Waffen und eine ganze Menge Munition tragen.

GROSSE PRÄSENTATION MIT KLEINEN MACKEN

Die große Stärke von *Killzone* liegt neben dem hervorragend abgestimmten Gameplay in der Präsentation. Massiver Schlachtenlärm, die gute (deutsche) Sprachausgabe und der phänomenale, von einem Orchester eingespielte Soundtrack sorgen dafür, dass man sich der beklemmenden Kriegsatmosphäre des Titels kaum entziehen kann. Auch

optisch ist es ziemlich beeindruckend, was Entwickler Guerrilla aus der PS2 herausholt. Die höchst unterschiedlichen Levels wirken sehr stimmig und sehen größtenteils einfach fantastisch aus. Vor allem der kühle, realistische Look der vom Krieg gezeichneten Locations trägt enorm viel zur Atmosphäre bei. Leider wirkt sich eine derartige Grafikpracht ein wenig negativ auf die Darstellung aus, die nicht immer flüssig ist und gerade bei viel Action auf dem Bildschirm mit Problemen zu kämpfen hat. Ebenfalls nicht ganz optimal sind die Animationen der Gegner, die hier und da noch ein wenig Feinschliff vertragen könnten. Wer genau hinschaut, dem werden auch ein paar Clipping-Fehler auffallen. Diese kleinen Makel wirken sich aber nicht großartig auf die Spielbarkeit des Titels aus. Auch die per Splitscreen

INFO SPLITSCREEN- UND ONLINE-GAMEPLAY

Mehrspielerfreuden

Killzone verfügt nicht nur über eine überaus spannende Einzelspielerkampagne mit elf Missionen, sondern auch über einen extrem coolen Mehrspieler-Modus.

Gleich sechs verschiedene Spiel-Modi hat Entwickler Guerrilla Fans von Mehrspielergefechten beschert. Dafür stehen, abhängig vom Spiel-Modus, acht Karten zur Verfügung, die Veteranen der Solokampagne durchaus bekannt vorkommen dürften. Neben „traditionellen“ Modi wie Deathmatch oder Team Deathmatch darf man sich in „Vorratsabwurf“ auch beim Sammeln von Vorratspaketen bekriegen. Das Schöne dabei: *Killzone* kann im Multiplayer-Modus sowohl online mit 15 Freunden (einen Netzwerkadapter vorausgesetzt) als auch offline gespielt werden. Leider konnten wir das Online-Gameplay anhand der uns vorliegenden Version noch nicht ausreichend testen. Ein Online-Intensivtest folgt dann in der nächsten Ausgabe. Offline dürfen sich zwei menschliche Spieler per Splitscreen bekriegen oder gemeinsam gegen KI-gesteuerte Bots in drei Schwierigkeitsstufen kämpfen. Insgesamt 14 Bots können einem beliebigen Spiel hinzugefügt werden.



HEISSE ACTION Beim Deathmatch kämpft jeder gegen jeden.

ausgetragenen Offline-Multiplayergefechte (siehe INFO Splitscreen und Online-Gameplay) sind durchweg sehr gut spielbar. Alles in allem ein

perfekt inszeniertes, knallhartes Kriegsspektakel, das keinen Ego-Shooter-Fan kalt lassen wird!

WOLFGANG FISCHER

TEAMWORK Die KI-gesteuerten Mitstreiter helfen bei der Dezimierung des Gegneransturms kräftig mit.



DEUTLICH GRÖßERES BLICKFELD Der 16:9-Modus ist gut angepasst.



DETAIL-CHECK KILLZONE

Der neue Shooter-König

Die Mischung macht's! *Killzone* bietet alles, was Ego-Shooter-Fans wünschen: eine packende Solokampagne und ein umfangreiches Mehrspieler-Angebot – online wie offline. So muss ein erstklassiger Shooter aussehen!



KILLZONE

UMFANG

★★★★

Die Solokampagne bietet mit einer Spieldauer von etwa 10 bis 15 Stunden (abhängig vom Schwierigkeitsgrad) einen guten Umfang. **Anzahl der Missionen:** 11 riesige Levels. **Missionsdesign:** Einfach klasse. Es macht riesig Spaß, sich durch die abwechslungsreichen Locations zu ballern. **Wiederspielwert:** Es gibt zwar keine freischaltbaren Extras, dafür laden leicht unterschiedliche Lösungswege mit anderen Charakteren zum nochmaligen Spielen ein.

GRAFIK & SOUND

★★★★

Hervorragend inszeniert und ebenso erstklassig präsentiert. Besonders der realistische, kühle Look des Spiels trägt zur guten Atmosphäre bei. **Darstellung:** Ordentlich, mit Slowdowns bei viel Action auf dem Bildschirm. **60-Hz-Modus:** Ja. **Soundeffekte:** Erstklassige Sounds und gute Sprachausgabe begleiten die actionreichen Kämpfe. **Musik:** Fantastische, von einem Orchester eingespielte Musikunterlegung.



MULTIPLAYER

★★★★

Dank einer guten Mischung an Spiel-Modi und drei Intelligenzstufen für Bots macht der Titel im Mehrspieler-Modus viel Spaß. **Spitscreen:** Ja, aber nur für zwei Spieler. **Mehrspieler-Maps:** 8. **iLink-Modus:** Nein. **Online-Modus:** Ja. **Mehrspieler-Maps online:** 8. **Spiel-Modi:** 6.



MEDAL OF HONOR - FRONTLINE

UMFANG

★★★★

Ordentlicher Umfang mit einer Spieldauer von etwa 10 bis 15 Stunden, abhängig vom Schwierigkeitsgrad. **Anzahl der Missionen:** 19. **Missionsdesign:** Massig Action und viel Abwechslung durch coole Locations und Missionziele. **Wiederspielwert:** Rankings für jeden Abschnitt, viele freischaltbare Extras und Bonusvideos sorgen für einen sehr hohen Wiederspielwert.

GRAFIK & SOUND

★★★★

Die Präsentation dieses *Medal of Honor*-Spiels kann man getrost als bombastisch bezeichnen. Einzelne Texturen sehen etwas verwaschen aus. **Darstellung:** Ordentlich, mit Slowdowns bei viel Action auf dem Bildschirm. **60-Hz-Modus:** Nein. **Soundeffekte:** Erstklassige Sounds und gute Sprachausgabe begleiten die actionreichen Kämpfe. **Musik:** Durchweg absolut erstklassige Musikunterlegung.



MULTIPLAYER

★★★★

Kein Multiplayer-Support (Anm.: Nur die deutlich später erschienene Xbox-Version des Spiels hatte einen Mehrspielerpart). **Spitscreen:** Nein. **Mehrspieler-Maps:** Nicht vorhanden. **iLink-Modus:** Nein. **Online-Modus:** Nein. **Mehrspieler-Maps online:** Nicht vorhanden. **Spiel-Modi:** Nicht vorhanden.



TIMESPLITTERS 2

UMFANG

★★★★

Der Einzelspieler-Modus ist recht schnell durchgespielt, dafür bietet *Timesplitters 2* viele Fänge und umfangreiche Multiplayer-Modi. **Anzahl der Missionen:** 3 große Levels. **Missionsdesign:** Sehr linear und mit gelegentlichen Skripts aufgemotzt. Sehr abwechslungsreiche Szenarien. **Wiederspielwert:** Sehr viele freischaltbare Features. Der umfangreiche und gelungene Multiplayer-Modus immer wieder für eine Runde gut.

GRAFIK & SOUND

★★★★

Zwar sind die Texturen recht schwach, dafür läuft das Spiel durchgehend flüssig und schnell. Der Sound ist ordentlich, die Musik unaußergewöhnlich. **Darstellung:** Konstante 50 Frames verwöhnen das Auge. **60-Hz-Modus:** Nein. **Soundeffekte:** Der Sound bleibt eher unauffällig. Die Sprachausgabe ist englisch und sehr gut gelungen. **Musik:** Die Musik untermauert das Geschehen auf dem Bildschirm.



MULTIPLAYER

★★★★

Hier trumpft der Eidos-Teil richtig auf. Die vielen Spiel-Modi und Maps beschenken Multiplayer-Fans schlaaflose Nächte. **Spitscreen:** Ja, bis zu 4 Spieler. **Mehrspieler-Maps:** 16. **iLink-Modus:** Ja. **Online-Modus:** Nein. **Mehrspieler-Maps online:** Nicht vorhanden. **Spiel-Modi:** 16.



MEIN FAZIT SUPER



Wolfgang Fischer

hält die Stellung.

Im Einzelspieler-Modus hat mich *Killzone* wirklich vom ersten Moment an voll überzeugt. Nie zuvor habe ich einen derart perfekt inszenierten Ego-Shooter gesehen – mit erstklassigem Leveldesign, unglaublich packender Kriegsatmosphäre und (trotz nicht ganz flüssiger Darstellung) gelungener Optik. Es versteht sich dabei von selbst, dass *Killzone* nichts für schwache Gemüter ist: Ego-Shooter-Fans dürfen sich auf eine knallharte, brutale Ballerorgie freuen, bei der es dennoch auf taktisches und umsichtiges Vorgehen ankommt. Dank vieler cooler Spiel-Modi macht auch der Mehrspieler-Modus richtig viel Spaß. Wie gut sich *Killzone* online spielt, konnten wir aber leider noch nicht testen.

TEST KILLZONE

Hersteller: Sony
Entwickler: Guerrilla
Genre: Ego-Shooter
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 10-15 Stunden

Internet: www.killzoneps2.com

Spieler: 1-16 (online)
Termin: 1. Dezember
USK-Freigabe: 18 Jahren
Preis: Ca. € 60,-

- Erstklassige Präsentation
- Sehr guter Mehrspieler-Modus
- Packende Story
- Nicht ganz flüssige Darstellung

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Granate werfen
R1: Primärfeuer
L2: Hocken
R2: Sekundärfeuer
Start: Game-Options
Select: Einzelziel anzeigen
Steuerkreuz: Zoomen
W: Wirmeld (Lugart)
D: Nachladen
X: Aktion
W: Waffe auswählen
Analogstick L: Bewegungen, Sprint
Analogstick R: Umschauen/Zoomen

„Bewährte Shooter-Steuerung mit kleinen Neuerungen. Schnell erlernbar und durchweg gelungen.“

STEUERUNG
87%

GRAFIK | SOUND | MULTI
88% | 87% | 85% | 90%

„Erstklassiger Ego-Shooter mit packender Atmosphäre und sehr gutem Mehrspieler-Modus“

GESAMTWERTUNG

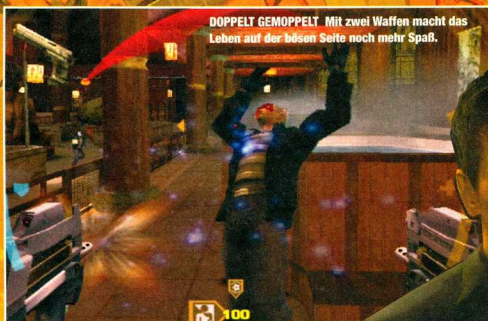
GESAMTWERTUNG

GESAMTWERTUNG

★★★★★

★★★★★

★★★★★



DOPPELT GEMOPPELT Mit zwei Waffen macht das Leben auf der bösen Seite noch mehr Spaß.

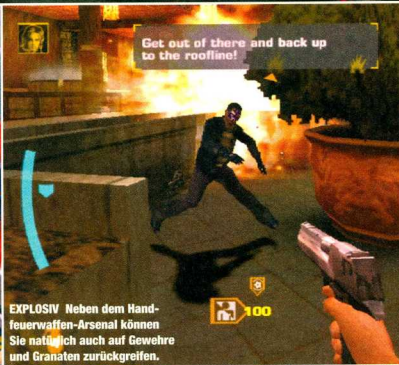
GoldenEye Rogue Agent



Böse ist sexy – sagte der 00-Agent und tauchte in der Unterwelt des Bond-Universums ab.



KALTFRONT Der untreue Agent bereist heinade die ganze Welt in seinem Abenteuer.



Get out of there and back up to the rooftop!

EXPLOSIV Neben dem Handfeuerwaffen-Arsenal können Sie natürlich auch auf Gewehre und Granaten zurückgreifen.



GATLING-VERSCHNITT Nach dem Beschuss aus diesem mächtigen Maschinengewehr bleibt von dem Fluggerät nicht viel übrig.



GEISELMAHME Benutzen Sie doch einfach die feindlichen Schergen als Schutzschild!

Bond-Spiele haben wir wahrhaftig schon einige gesehen, *Rogue Agent* bietet aber zur Abwechslung eine ganz andere Sicht der Dinge. Zunächst handelt es sich im Gegensatz zum direkten Vorgänger *Alles oder nichts* um einen waschechten, schnörkellosen Ego-Shooter. Das ist aber noch nicht alles, schließlich sind Sie diesmal weder als tapferer Held unterwegs, um die Welt zu retten, noch können Sie das Hilfsmittel-Arsenal des königlichen Geheimdiensts in Anspruch nehmen.

DIE DUNKLE SEITE DER MACHT

Der namenlose Hauptcharakter des Spiels ist ein Kollege von James Bond und ebenfalls MI6-Agent. Natürlich besitzt auch er die Lizenz zum Töten, mit der er allerdings nicht besonders ver-

antwortungsvoll umgeht. Sicherlich ist auch Bonds Weg mit Leichen gepflastert, aber was unser *Rogue Agent* abzieht, passt der Chef M ganz und gar nicht: Nach seinem letzten Einsatz mussten die toten Bösewichter gleich lastwagenweise abtransportiert werden, obwohl ein solches Maß an Gewalt nicht notwendig gewesen wäre. Logische Konsequenz: Der gewissenlose Agent wird vom Dienst suspendiert und verbündet sich wutentbrannt mit Auric Goldfinger, einem der bekanntesten Filmschurken aus dem *Bond*-Universum.

DAS GING INS AUGE

Der erste Auftrag im Namen Goldfingers führt den *Rogue Agent* direkt in die Arme des brutalen Dr. No. Viele *Bond*-Fans fragen sich jetzt wahrscheinlich, wie das sein kann. Denn in kei-

nem der Filme tauchten die beiden Superschurken gemeinsam auf und außerdem müssten sie beide längst tot sein. Entwickler Dan Orzulak erklärte uns im Interview, dass die *Bond*-Filme nicht chronologisch zusammenhängen – und dementsprechend könnten die Ereignisse des Spiels noch lange vor den Filmen spielen. Dieser Umstand ermöglichte den Entwicklern die Einbindung von noch wesentlich mehr bekannten Charakteren des *Bond*-Universums. So haben unter anderem der auch im Spiel von Christopher Lee vertonte Scaramanga, die schöne Pussy Galore und der stumme Chinese Oddjob einen Gastauftritt in dem interaktiven Abenteuer. Zunächst steht aber der Kampf gegen Dr. No an, der gleich einen bleibenden Eindruck hinterlässt – der Ex-Agent verliert dabei nämlich ein Auge. Immerhin überlebt er

aber den Angriff und wird von Goldfingers Medizinern wieder zusammengeheftet. Das kaputte Auge wird bei der Gelegenheit durch ein goldfarbenes, künstliches ersetzt (deshalb auch der Name *GoldenEye*).

TECHNIK VOM ANDEREN STERN

Das neue Auge sorgt nicht nur für eine gute Sehkraft, sondern die Technikabteilung Goldfingers hat ganze Arbeit geleistet und das Implantat mit ein paar Extras ausgestattet. Fortan ist es dem *Rogue Agent* möglich, auf Knopfdruck Gegner durch Wände hindurch zu sehen. Im Spielverlauf schalten Sie noch mehr Spezialfähigkeiten frei: Der so genannte EM Hack ermöglicht die Manipulation von computergesteuerten Geräten auch auf größere Distanz. Außerdem dürfen damit gegnerische Waffen unbrauchbar gemacht werden. Später können Sie auch ein magnetisches Feld erzeugen, das Gegner quer durch den Raum schleudert, und für die Defensive wird ein effektiver Schutzschild aufgebaut. Alle Tricks dieser Art kosten Energie, die sich anschließend wieder regeneriert. Übrigens gibt es ansonsten keine technischen Gimmicks im Spiel – kein Wunder, denn der abtrünnige Agent hat natürlich keinen Zugang mehr zu Qs Sammelstadium.

GERADLINIG UND HART

Bei *Rogue Agent* ist kompromisslose Action angesagt. Acht große Levels führen Sie zu bekannten *Bond*-Locations wie die Golden Gate Bridge aus *Im Angesicht des Todes* und die Pyramiden aus *Der Spion, der mich liebte*. Die Steuerung des Ego-Shooters funktio-



WIDESCREEN *Rogue Agent* läuft auch in Breitbildformat, wodurch das Sichtfeld vergrößert wird.

niert auch bei heftigen Action-Sequenzen tadellos. Grobmotoriker freuen sich über die Auto-Targeting-Option und beinhardt Baller-Fans stürzen sich bei jeder Gelegenheit auf geeignete Zweitwaffen. So halten Sie rechts und links einen Ballermann in der Hand und feuern, was die Rohre hergeben. Große Gewehre können allerdings nur beidhändig geschleppt werden. Wer sich im Kugelhaag einigermaßen sicher bewegen möchte, der sollte sich an einen Gegner heranschieben und ihn als Geisel nehmen. Wahlweise dürfen Sie den armen Tropf nun als menschlichen Schutzschild missbrauchen oder mit einem beherzten Stoß in Richtung Angreifer schleudern. Beim ersten Schwierigkeitsgrad ist die KI der Gegner nicht sonderlich hell, erst mit der normalen und schweren Einstellung verwenden die Feinde fortschrittliche Bewegungsmuster und verstecken sich hinter Objekten oder agieren im Team. Witzige Multiplayer-Action im Split-screen-Modus oder auch online runden die geradlinigen Einzelspielermissionen ab. Leider war das Spiel zum Testzeitpunkt noch nicht via Internet spielbar, weshalb wir in einer der nächsten Ausgaben eine Online-Wertung nachreichen werden. Optisch wurde solide Arbeit geleistet, stellenweise gibt es starke Hintergrundgrafiken und Effekte zu bestaunen, während manche Passagen etwas lieblos und trist wirken. Das Game läuft weitgehend flüssig, selbst bei großem Gegnereinsatz – dafür wurde die Framerate auf 25 Bilder pro Sekunde limitiert, was aber nicht weiter ins Gewicht fällt. Action-Fans, die schon immer mal die böse Seite in einem Bond-Aventure übernehmen wollten, ballern mit diesem Spiel genau richtig.

UWE HÖNIG

HILFSTRUPP Gelegentlich bekommen Sie bei den Einsätzen etwas Unterstützung.



DETAIL-CHECK GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Sinnlose Ballerorgie oder krachendes Action-Fest?

EA hat sich für das neueste Spiel aus dem Bond-Universum etwas Neues einfallen lassen. Sie dürfen erstmals auf der Seite der Bösen mitmischen, was höllischen Spaß macht!



GOLDENEYE: ROGUE AGENT

GAMEPLAY ★★★★★

Der Ego-Shooter bietet gute, actionreiche Unterhaltung, ohne das Genre besonders nach vorne zu bringen.

Steuerung: Die einwandfreie Steuerung und ein fast perfektes automatisches Zielsystem erleichtern das Abenteuer.

Missionsdesign: Das Levelsdesign ist ganz auf schnelle Action ausgelegt und funktioniert sehr gut.

Fahrzeuge: Nicht vorhanden, es gibt keine Fahrpassagen. Eine Nutzung von Vehikeln ist nicht vorgesehen.

Künstliche Intelligenz: Wählen Sie einen der höheren Schwierigkeitsgrade, um die volle Gegnerintelligenz zu genießen.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Beim ersten Versuch ist der Abspann schnell erreicht, die härteren Schwierigkeitsstufen bieten aber neue Herausforderungen.

Levels: 20 Abschnitte.

Abwechslung: Fahrzeugmissionen gibt es in *Rogue Agent* nicht, das Spiel ist ein Ego-Shooter ohne große Zusatzaufgaben.

Speichermanagement: Nach jedem der 6 Haupt-Levels wird gespeichert. **Langzeitmotivation:** Ein gelungenes Mehrspieler-Modus hält Sie auch auf längere Sicht bei der Stange.

MULTIPLAYER ★★★★★

Deathmatch oder Teamplay stehen zur Verfügung, zu viert leidet die Übersicht ein wenig unter den eingetauchten Anzeigen.

Spieleranzahl: Maximal 4 Spieler dürfen sich gegenseitig beharken.

Spiel-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch und Objective-Based Team War. **Kooperations-Modus:** Nein.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die Charaktere sehen sehr gut aus, während die Hintergrundoptiken von wechselnder Qualität sind.

Darstellung: Das Spiel gerät höchstens bei sehr hohem Gegnereinsatz ins Stocken.

Präsentation: Das Game ist toll inszeniert und lebt eindrucksvoll von dem coolen Bösewicht-Bonus.

60-Hz-Modus: Nein. **Soundeffekte:** Sprachausgabe und Effekte entsprechen dem hohen EA-Niveau, das man erwarten darf.

Musik: Leicht abgewandelte Melodien und neue, situationsabhängige Tracks harmonisieren prima mit dem Spiel.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

GAMEPLAY ★★★★★

Dank der neuen Außensicht gibt's mehr Abwechslung und Übersicht, leider aber auch Probleme beim Zielen.

Steuerung: Die Fahrzeugmissionen sind Absicht. Wenn'll auf's Full unterwegs ist, stört gelegentlich das bockige Zielsystem.

Missionsdesign: Viele Stellen muss man sich merken, dafür sind die Missionen knackig und kurz.

Fahrzeuge: Porsche Cayenne Turbo, Aston Martin Vanquish V12, Triumph Daytona 600, Helikopter, Panzer, Raikyle-Wagen.

Künstliche Intelligenz: Die Gegner verschauern sich hinter Kisten, werden aber schnell ungeduldig und rennen in Ihr Unglück.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Der erste Durchlauf dauert keine zwölf Stunden, aber dann geht's dank der Extras und der Mehrspieler-Modi erst richtig los.

Levels: 20 Abschnitte.

Abwechslung: Vorrangig ballert man sich zu Fuß durch, darf aber immer wieder auch in Fahrzeuge steigen oder sich sogar ohne Fallschirm in den Abgrund stürzen.

Speichermanagement: Nach jedem Abschnitt wird gespeichert. **Langzeitmotivation:** Medallien, Bonus-Material und umfangreiche Mehrspieler-Modi motivieren auch auf längere Sicht.

MULTIPLAYER ★★★★★

Trotz der vorgeplanten Online-Modi ist der Umfang bezüglich und technisch wurde sadere Arbeit abgeliefert.

Spieleranzahl: 2 kooperativ, 4 gegeneinander im Splitscreen.

Spiel-Modi: Cooperative, Race, Scramble und Arena. **Kooperations-Modus:** Ja, sehr gut. 13 Missionen dürfen zu zweit bestritten werden.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Wie die Umgebungen sind detailliert, die Figuren ebenfalls. Hier gibt's wirklich fast nichts zu mäkeln.

Darstellung: Nur die Zwischensequenzen ruckeln, im Spiel bleibt's angenehm flüssig.

Präsentation: Wie im Kino! Besser kann man ein Bond-Spiel fast nicht mehr inszenieren.

60-Hz-Modus: Nein. **Soundeffekte:** 00: Motorensounds oder Waffeneffekte, alles klingt glaubwürdig und fett.

Musik: Ein eigener Bond-Song, die bekanntesten Melodien und jede Menge neue Musik, die immer hervorzog zur Situation passt.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Uwe Hönig
will die Welt herrschen.

Wie erfrischend, endlich muss ich nicht mehr den Strahlhieb Bond durch heroische Aufträge gegen die Bösewichter dieser Welt führen. Bei *Rogue Agent* kann ich meinen dunkelsten Fantasien als Superschurke freien Lauf lassen. Der Spielverlauf ist geradlinig und bietet kaum Entfaltungsmöglichkeit für andere Lauftrouen oder neue Gameplay-Elemente. Wenn Sie erst einmal alle vier GoldenEye-Funktionen freigespielt haben, gibt es keine zusätzlichen technischen Gimicks mehr. Das ist aber nicht weiter wild, das actionreiche Spektakel macht auf jeden Fall eine Menge Spaß und selbst beinhardt Bond-only-Fans sollten einen Blick riskieren.

TEST GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: EA Los Angeles
Genre: Ego-Shooter
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 20 Abschnitte
Internet: www.electronic-arts.de

Spieler: 1-4
Termin: 3. Dezember
USK-Freigabe: Ab 16 Jahren
Preis: Ca. € 60,-

- ✓ Geradlinige, pausenlose Action
- ✓ Gelungene Effekte
- ✓ Ordentliche Gegnerintelligenz
- ✓ Teilweise triste Texturen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Linke Waffe abzurufen	R1: Rechte Waffe abzurufen	Waffe links aufnehmen
L2: GoldenEye aktivieren	R2: Zuschlagen	△ Nachhaken
Start: Pause/Optionen		X: Waffe rechts aufnehmen
Select: Ohne Funktion		O: Umschalten (ausgeschaltet)
Steuerkreuz: GoldenEye-Einst.	Analogstick L: Bewegung	Analogstick R: Umschalten (ausgeschaltet)

Die Steuerung ist Ego-Shooter-geprägt und ermöglicht die perfekte Kontrolle des abströmigen 00-Agenten.

STEUERUNG 85%

GRAFIK SOUND MULTI

80% 88% 84% 85%

„Kompromissloser Ego-Shooter ohne großartige Rätsel oder sonstigen langweiligen Schnickschnack!“

PARTY WITH THE STARS

12 SUPERSTAR GAMES IN 1



SONIC
THE HEDGEHOG

Jag mit Sonic nach Ringen –
schneller als der Schall!



**Virtus
Fighter**

Stell dich dem Kampf –
hier und jetzt!



Nights

Finde das Geheimnis
von Ideyas Palast!



PARTY ALARM!



Dreh durch bei der
verrückten Bananen-
Jagd!

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



AUSSERDEM DABEI

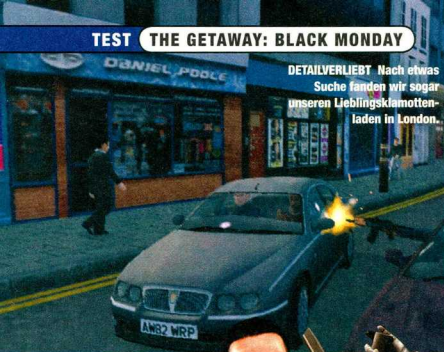


CREATED BY
SONIC TEAM

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

SEGA
www.sega-europe.com

TEST THE GETAWAY: BLACK MONDAY



DETAILVERLIEBT Nach etwas Suche finden wir sogar unseren Lieblingskammottladen in London.



DURCHLÖCHERT Der Gangster und die Autoscheibe haben mit dem gleichen Problem zu kämpfen.



Die ganze Welt steckt im San-Andreas-Fieber – **nicht der beste Zeitpunkt**, um ein ähnliches Spiel zu veröffentlichen.

The Getaway Black Monday



RESPEKTLOS Londons Gangster machen vor gar nichts Halt.

TEAMWORK Bei den Ballereinslagen bekommen Sie oft Unterstützung von den Kollegen.





BREITBILDFORMAT
Bei der 16:9-Einstellung ist rechts und links deutlich mehr zu sehen.

The *Getaway* ist wahrscheinlich vielen Spielern noch in Erinnerung, schließlich erzielte der erste Teil bereits ziemlich gute Verkaufszahlen. Pünktlich zur heißen Spielesaison vor Weihnachten schiebt Sony nun den zweiten Teil des actionreichen Abenteuers mit dem Untertitel *Black Monday* nach. Wieder sind Sie in London unterwegs, um sich einer fesselnden Geschichte, die aus zwei Handlungssträngen besteht, hinzugeben. Im Gegensatz zum Vorgänger beginnen Sie die spiel-filmähnliche Story diesmal als Cop Ben Mitchell und müssen sich gegen die britische Unterwelt behaupten. Mitchell ist dabei nicht zimperlich und teilt kräftig aus, kein Wunder bei seiner Vergangenheit ...

BAD BOYRE

Bens Karriere erfuhr schon in frühen Jahren einen Knick, als er in einer stressigen Sekunde einen Flüchtenden von hinten erschoss. Daraufhin wurde er vorerst vom Dienst suspendiert – genügend Zeit also, um über Rücksichtslosigkeit und unnöti-

ge Brutalität nachzudenken. Just an dem Tag, als Mitchell seine neue Stelle beim Schusswaffen-Einsatzkommando der Metropolitan Police antritt, sind seine alten Tugenden aber plötzlich wieder gefragt. Eine Razzia in einer Sozialwohneinrichtung im Osten Londons verläuft nämlich nicht nach Plan und löst eine Kettenreaktion tödlicher Ereignisse aus. Schlussendlich muss sich Mitch mit einer ganzen Horde Gangster auseinander setzen und bekommt es am Ende des Tages auch noch mit dem mächtigsten Unterweltboss Londons zu tun. Sehr interessant ist, dass *Black Monday* ab ungefähr der Hälfte der Spielzeit eine zweite Geschichte erzählt. Hier schlüpft man in die Rolle des Boxers Eddie O'Connor, der den Coup seines Lebens plant. Als der dreiste Banküberfall aber schief geht und fast seine ganze Bande ins Gras beißt, kämpft er sich fortan mit der kleinkriminellen, äußerst hübschen Sam durch den Rest des Spiels.

FILM ODER SPIEL?

Shon *The Getaway* bietet eine meisterliche Präsentation, bei der

Film- und Spielszenen verschmelzen. Der Nachfolger setzt noch einen drauf: Denn hervorragende Zwischensequenzen, professionelle Synchronisation und ein unüblicher Spielerbildschirm ohne jegliche Energie- oder Munitionsanzeigen in Balkenform oder in Zahlen lassen Sie völlig im virtuellen London abtauchen. Schon beim ersten Teil hatten sich die Entwickler die Arbeit gemacht, eine detailgetreue Nachbildung der englischen Metropole zu bauen. Diese Daten wurden für den Nachfolger ebenfalls verwendet, allerdings kommen teilweise neue, höher aufgelöste Texturen zum Einsatz. Der Grafikstil hinterlässt einen realistischen Eindruck, der durch die Masse an lizenzierten Originalfahrzeugen wunderbar ergänzt wird.

LUST UND FRUST

Wie schon beim Vorgänger können Sie nur an Äußerlichkeiten erkennen, wie es um Ihre Spielfigur bestellt ist. Niedrige Lebensenergie manifestiert sich in blutigen Klamotten und einem schleppenden Gang. Wie gewohnt können Sie sich durch simples Anlehnen an eine Wand heilen – das funktioniert aber nicht wie bei Teil 1 unendlich oft, nach ein paar Regenerationsphasen murmelt der Charakter etwas davon, dass er es nicht schaffen wird, und verweigert die Heilung. Etwas lästiger ist die fehlende Munitionsanzeige, denn nur per Sprachausgabe wird Ihnen mitgeteilt, wenn die blauen Bohnen knapp werden. Sind Sie mit einem Fahrzeug unterwegs, müssen Sie sich erst mal an den englischen Linksverkehr gewöhnen. Sollten Sie zu viele unbeteiligte Autos schrotten oder zahlreiche Passanten überfahren, wird die aktuelle Mission abge-

brochen und Sie müssen noch mal von vorne beginnen. Ein et was unsichtigerer Fahrstil als bei *San Andreas* ist also auf jeden Fall angebracht, zumal die Straßen enger sind und sämtliche Laterne oder Schilder starre Hindernisse darstellen. Da man aber nicht durch eine Minikarte oder sonstige Bildschirminformationen abgelenkt wird, klappt das Fahrzeughandling nach einer gewissen Eingewöhnung fast problemlos. Wer nun zu Recht fragt, wie man im riesigen London seinen Weg finden soll, den können wir beruhigen. Ein Druck auf die Start-Taste gibt den Blick auf eine umfangreiche Straßenkarte frei und außerdem zeigt das Spiel mithilfe der Fahrzeug blinker an, welche Richtung Sie bei der nächsten Kreuzung einschlagen müssen.

VERBESSERTE FAHRPHYSIK

Die überarbeitete Fahrphysik ist gelungen, kann aber nicht ganz mit der Perfektion eines *Driv3r* in diesem Bereich mithalten. Ebenfalls gut zu steuern sind die neuen Motorräder, aber auch hier hat der Konkurrent aus dem Hause Atari die Nase leicht vorn. Ein gutes Schadensmodell sorgt nach Unfällen für zerkratzten Lack, splittendes Glas und ordentliche Dellen im Blech. Bei den Zu-Fuß-Einsätzen macht *Black Monday* allerdings eine bessere Figur als *Driv3r*. Insgesamt können wir eingeschworenen *Getaway*-Fans den neuesten Teil ans Herz legen. Besonders die London-Fans unter Ihnen kommen bei *Black Monday* voll auf ihre Kosten: Sie planen einen Trip nach England mit dem eigenen Auto? Üben Sie schon mal ein bisschen Linksverkehr, am besten mit *The Getaway*!

UWE HONIG

ÄRGER IM REQUIEM Der zweite spielbare Charakter Eddie hat Probleme mit dem Gesetz.



DETAIL-CHECK THE GETAWAY: BLACK MONDAY

Nerviges Abenteuer oder beste Unterhaltung wie im Kino?

The Getaway: Black Monday hinterließ einen wesentlich besseren Eindruck als der unausgeglichene Vorgänger. Wer also *San Andreas* schon durchhat und mit dem Londoner Linksverkehr klarkommt, sollte einen Probelauf wagen.



THE GETAWAY: BLACK MONDAY

GAMEPLAY ★★★★★

Eine verbesserte Fahrsphäre sowie gut spielbare Ballerineinlagen sorgen zusammen mit dem detailgetreuen London-Nachbau für spaßige Stunden.

Steuerung: Nicht perfekt belegt, nur invertierbar und nicht konfigurierbar. Schlechte manuelle Kamera.

Missionsdesign: Die teilweise umfangreichen Missionen sind herausfordernd und besser als beim Vorgänger. Spielerisch wirkt alles wesentlich ausgefeilter.

Fahrsphäre: Nach kurzer Eingewöhnung lassen sich die Fahrzeuge sehr gut per Handbremse und die Kurven schleichen. *Driv3r* hat hier dennoch etwas mehr zu bieten.

Schadensmodell: Echte Verschrottung ist nicht möglich, dafür splittert Glas und fette Beulen und Kratzer weisen auf farsche Fahrweise hin.

Schwierigkeitsgrad: Einige Missionen sind schwierig, bei man genau weiß, was zu tun ist, danach rutscht man problemlos durch.

Künstliche Intelligenz: Mäßig. Die Gegner ballern, was das Zeug hält, bleiben dabei aber meist an einer Stelle stehen.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Der Story-Modus fesselt für ein paar Tage, nach dem Durchspielen warten die Meist Schwarzes Taxi, Rennen, Verfolgungsjagd und Freie Fahrt. Städte: London wirkt real und bietet einiges fürs Auge. Zahlreiche Passanten und Verkehrsteilnehmer sorgen für Leben.

Abwechslung: *Black Monday* ist abwechslungsreicher als der Vorgänger und bietet deutlich mehr fürs Geld.

Langzeitmotivation: Über 10 Stunden teilweise knorrige Unterhaltung. Danach warten einige winzige Bonusspiele.

Speichermanagement: Nach jeder Mission wird gespeichert, gelegentliche Checkpoints sind vorhanden.

Ladezeiten: Kurz. Ein Neustart kostet nur wenige Sekunden.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Wunderschöne Texturen auf Londons virtuellen Fassaden machen das Spiel zur Augenweide – außer Sie fahren zu schnell, dann wird die Umgebung matschig.

Darstellung: Ausreichend flüssig, stilisiertere Views flücken.

Präsentation: Schöne Zwischensequenzen mit tollem Charakterdesign; typisch britischer Stil. 60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Ja

Sound: Besser als im Vorgänger. Meist halten sich die Soundeffekte dezent im Hintergrund.

Synchronisation: Die deutsche Sprachausgabe ist unheimlich gut gelungen und hört sich sehr professionell an.

Musik: Der Soundtrack ist passend und unterstützt prima die Atmosphäre.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



DRIV3R

GAMEPLAY ★★★★★

Die griffige Fahrsphäre gefällt, der Rest dagegen weniger. Langweilige Missionsdesign, üble Sprüche und unterirdische Ballermissionen verderben den Spaß am Story-Modus.

Steuerung: Teils ungünstig belegt, nur invertierbar, nicht konfigurierbar und zu Fuß äußerst hakelig und ungenau.

Missionsdesign: Nur selten darf man die Herangehensweise an eine Mission wählen. Skripts bestimmen das Geschehen. Die langweiligen Ballermissionen sind schlechter als in *The Getaway*.

Fahrsphäre: Das Aushängeschild der Serie und nach wie vor sehr gut. Andere Objekte sind dagegen zu leicht. Telefonzellen wiegen offenbar nicht mehr als ein paar Gramm.

Schadensmodell: Exzellente Arbeit! Noch nie zuvor durfte man dennmal detaillierter Fahrzeuge auf so vielfältige Weise verschrotten und beschädigen.

Schwierigkeitsgrad: Für *Driv3r*-Fans. Missionen müssen meist mehrfach angangen werden, um sie zu meistern.

Künstliche Intelligenz: Mäßig. Gegner stehen bloß in der Gegend herum, dücken sich gelegentlich und warten auf den Abschied.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Der Story-Modus frustriert, wenige Missionen reizen zum nachmaligen Durchspielen. Immerhin locken drei Städte zur freien Erkundung. Städte: Miami, Nizza und Istanbul wurden recht authentisch nachgebildet und bieten viel Raum für Entdeckungsfahrten.

Abwechslung: Die Städte sind abwechslungsreich, die Missionen wirken dagegen recht ausgeglichen.

Langzeitmotivation: Bis man die drei Städte kennt, vergeht viel Zeit. Der Story-Modus ist nach zehn bis zwölf Stunden erledigt.

Speichermanagement: Nach jeder Mission wird gespeichert, gelegentliche Checkpoints sind vorhanden.

Ladezeiten: Sehr kurz. Selbst beim Neustart einer Mission vergehen keine fünf Sekunden.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Ohne die Grafikfehler und Ruckler wäre *Driv3r* ein wirklich hübsches Spiel. So schwankt die Optik zwischen beeindruckend schön und abstoßend hässlich.

Darstellung: Ausreichend flüssig mit gelegentlichen Rucklern.

Präsentation: Stylistische Gangster-Atmosphäre, hervorgehobene inszenierte Zwischensequenzen. 60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Ja

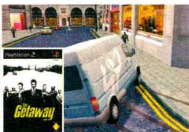
Sound: Durchwachsen. Einige Sounds klingen veraltet. Krach und Explosionen überzeugen.

Synchronisation: Die englische Sprachausgabe ist prominent belegt und sehr gut, die deutsche enttäuscht dagegen.

Musik: Hervorragend ausgewählter Soundtrack, der die Atmosphäre perfekt unterstreicht.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



THE GETAWAY

GAMEPLAY ★★★★★

Die unausgeglichene Fahrsphäre und die öden Ballerabschnitte ergeben immer noch kein gutes Spiel. London wurde toll nachgebaut, das Spiel selbst stand wohl hinterher auf der Liste.

Steuerung: Auch *The Getaway* verliert viele Punkte durch die hakelige und ungenaue Steuerung zu Fuß.

Missionsdesign: Sterbenslangweilige Ballermissionen und ebenfalls wenig originelle Fahrschnitte lassen *The Getaway* spielerisch uninspiriert erscheinen.

Fahrsphäre: Nicht Fisch, nicht Fleisch. Die Fahrzeuge in *The Getaway* fahren sich weder realistisch noch besonders spaßig. Für ein Spiel dieses Genres nicht gerade eine Auszeichnung.

Schadensmodell: Aufgrund der lizenzierten Fahrzeuge sind Zerstörungsszenen leider nicht drin. Die Karren zerkratzschen, bleiben aber am Stück.

Schwierigkeitsgrad: Die Ballermissionen sind aufgrund der Heilungsfähigkeiten simpel und auch *Driv3r* bleibt immer schärfer.

Künstliche Intelligenz: Mäßig. Gegner schießen zwar gerne schnell und sind zahlreich, allzu clever reagiert aber keiner.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Der Story-Modus ist schnell abgekauft, danach reut *The Getaway* höchstens noch London-Touristen. Echte Motivation fehlt. Städte: London wurde authentisch nachgebildet, wirkt aber leblos und kahl. Viel zu entdecken gibt es nicht.

Abwechslung: Ballern, fahren, ballern, fahren ... *The Getaway* langweilt selbst hartgesottene Actionfans mit öden Missionen von der Stange.

Langzeitmotivation: Nach zehn bis zwölf Stunden hat man den Story-Modus hinter sich gebracht. Danach sinkt die Motivation enorm.

Speichermanagement: Nach jeder Mission wird gespeichert, gelegentliche Checkpoints sind vorhanden.

Ladezeiten: Kurz. Gebäude werden sogar ohne Ladepause betreten.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die Ballerlevels wirken relativ statisch, London ebenfalls. Trotz einiger netter Details liegt die Technik im Gesamteindruck hinter beiden Konkurrenten.

Darstellung: Ausreichend flüssige Darstellung mit teils deftigen Rucklern.

Präsentation: Dröge Menüs, aber ordentlich gestaltete Zwischensequenzen. 60-Hz-Modus: Ja

16:9-Modus: Ja

Sound: Unaufräumlige wie der Rest des Spiels; solide, aber in keinem Bereich herausragend.

Synchronisation: Sowohl die englische als auch die deutsche Sprachausgabe ist professionell und sehr gut.

Musik: Auch die Musik bleibt unauffällig und hält sich meist im Hintergrund.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Uwe Hönig
macht montags blau.

Black Monday wirkt runder als der Vorgänger, hat aber noch seine Macken. Warum lässt sich die Kamera nicht ganz um meinen Charakter schwenken? Wieso haben die Entwickler so viele Hindernisse am Straßenrand verteilt, an denen man hängen bleiben kann? Auf der Habenseite verwöhnt der zweite Teil der Serie mit einer prima Optik, die allerdings manchmal ins Ruckeln gerät. Die Ballermissionen zu Fuß funktionieren recht gut. Absolut genial ist auch die kinoreife Atmosphäre im Spiel.

TEST THE GETAWAY: BM

Hersteller: Sony
Entwickler: Team Soho
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 22 Kapitel
Internet: www.playstation.de

Spieler: 1 Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Ab 16 Jahren Preis: Ca. € 60,-

- Gelungene Optik
- Filmähnliche Atmosphäre
- Hakelige Steuerung
- Stellenweise frustrierend schwer

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Feuer (im Fahrzeug)	R1: Ausweichen		Brummen/Requiem
L2: Kameraschwenk	R2: Kameraschwenk		Fahrzeug betriebsbereit
Start: Haupt-Optionen	△: Fahrzeug betriebsbereit		Kas geben/ nicht vorwärts
Select: Ohne Funktion	○: Rückwärtsgang		Handklingentag
Steuerkreuz: Fahrzeug lenken	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kameraschwenk	

Die Steuerung orientiert sich grob an den GTA-Vorgaben. Leider nerven aber gewisse Unzulänglichkeiten.

ENTZESPIELER
81% 82% — 78%

„Interaktiver Film mit aufregenden Ballermissionen – leider nervt hin und wieder die hakelige Steuerung.“

SPIEL ohne GRENZEN

Wer für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, erhält jetzt den **Multi-Tap-II-Adapter inklusive einem Backlit Buttons Controller gratis!**



bigben
interactive

Mit dem Multi-Tap-Adapter können bis zu 5 Controller und 5 Memory Cards gleichzeitig an die PS2 angeschlossen werden. Hierbei kann man – je nach Spiel – als Mannschaft gegen die CPU oder im Wettkampf gegeneinander antreten. Mit zwei Multi Taps ist es sogar möglich, mit bis zu acht Spielern gleichzeitig zu spielen.

Und damit für spannende Mehrspieler-Duelle an Ihrer PS2 auch genügend Controller zur Verfügung stehen, gibt es zusätzlich den beleuchteten Backlit Buttons Controller. Der kleine und handliche Controller ist mit zwei analogen Sticks für eine präzise Steuerung ausgestattet – und die beiden integrierten Rumblemotoren sorgen für eine gute Performance!

Was das Pad ausmacht? – Die vier hintergrundbeleuchteten Aktionstasten lassen keinen Gegner mehr verfehlen. Mit diesem Prämienspaket sind Sie bestens für nächtliche Spielsessions gerüstet!

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: 0043-8246-8825277

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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



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

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

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

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

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Multi-Tap-II und Backlit Buttons Controller

(Artikel-Nr.: 002558) Lieferung, solange Vorrat reicht.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankkündigung (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienspieler 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 Bezahlung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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

Jak 3

Jak und sein pelziger Freund Daxter
beschließen ihre PS2-Trilogie.



In Hollywood ist das Genre der Buddy-Movies schon seit einiger Zeit sehr erfolgreich. In der Spielewelt gab es bisher nur wenige Titel, die man ohne Zögern in diese Kategorie einordnen konnte. Das Paradebeispiel schlechthin ist die *Jak*-Reihe. Bereits mit dem ersten Auftritt auf Sonys schwarzer Kiste erlangte sie Ausnahme-status. Der Nachfolger setzte im vergangenen Jahr in allen Bereichen noch einen drauf. Zudem wandelte sich das Spielkonzept vom Jump & Run zum abwechslungsreichen Genre-Mix, wobei der grandiose Humor erhalten blieb. Fachpresse und Publikum zeigten sich einhellig begeistert. Eine äußerst schwierige Ausgangsposition für eine Fortsetzung, die den brillanten Vorgänger erneut toppen will.

FORTSETZUNG FÜR KENNER

Da dieser Teil den Abschluss der PS2-Trilogie mit den beiden Freunden darstellen soll, muss der letzte Teil alle losen Handlungsstränge der Vorgänger zu einem logischen Schluss verknüpfen. Leider birgt dieses Konzept das Problem, dass sich die Spieler nur dann hundertprozentig in der Handlung zurechtfinden, wenn sie die anderen beiden Teile kennen. Allen Neulingen wird die Geschichte von *Jak 3* verschlossen bleiben, denn der aktuelle Teil beginnt genau nach den Ereignissen von *Jak 2: Renegade*. Nachdem Jak und Daxter den üblen Tyrannen Praxis gestürzt haben, verfällt das führungslöse Haven City in einen bösen Bürgerkrieg. Als Sündenbock wird bald Jak ausge-

UNTERGRUNDKÄMPFER Auf dem Weg nach Haven City geht es durch die Kanalisation.





JAKY HAWK Das Skateboard leistet den beiden immer noch perfekte Dienste.



HERR DER ZEIT Durch die Verwendung von hellem Eco kann Jak die Zeit verlangsamen.

macht. Vom neuen Oberhaupt von Haven City werden er und sein Freund Daxter aus der Stadt verbannt und in der Wüste ausgesetzt. Dort liest Damas, der Herrscher der Wüstenstadt Spargus, die beiden auf und nimmt sie erneut gefangen. Nachdem sie in der Arena einige Male ihre Fähigkeiten unter Beweis gestellt und verschiedene Aufträge erledigt haben, entdecken Jak und Daxter in der Wüste einen Zugang, der nach Haven City führt. Jetzt können die beiden endlich ihre offenen Rechnungen begleichen.

WENIGER GTA, MEHR J&D

Mit *Jak 3* legt uns Naughty Dog die perfekte spielerische Mischung der beiden Vorgänger vor. Im Klartext heißt das: weniger *GTA*-Elemente, dafür

mehr Jump&Run-Passagen. Trotzdem orientiert sich das Gameplay stark am zweiten Teil und Jak bewegt sich hüpfend, schießend oder auch fahrend durch die Levels. Somit dürfen Sie sich auf witzige Missionen freuen, die eine Menge Abwechslung bieten. Zu Beginn müssen Sie unter anderem in der Arena kämpfen, kleine Echsen jagen, Geschicklichkeitsprüfungen ablegen, Wüstenbuggy-Rennen gewinnen und Artefakte in der Wüste einsammeln – das ist nur ein kleiner Ausschnitt dessen, was Sie tatsächlich in den ersten Stunden des Spiels erwartet, bevor Sie sich dann auf den Weg nach Haven City machen. Dort sind Ihre Missionen ebenso abwechslungsreich, allerdings erhöht sich der Action-Anteil. Als überaus hilfreich

erweisen sich dabei Jaks neue Kräfte des hellen Ecos, die Jak in erster Linie zur Verteidigung einsetzt. So kann er sich jetzt mit einem Schild umgeben, die Zeit verlangsamen oder sich unsichtbar machen. Mit dieser Macht, den bekannten dunklen Eco-Kräften und seinem Waffenarsenal, das Jak aus dem zweiten Teil mitgenommen hat, lassen sich selbst die schwierigsten Aufgaben gut lösen. Besonders positiv fällt auf, dass die Entwickler den Schwierigkeitsgrad etwas humaner gestaltet haben und so frustige Stellen vollkommen eliminiert wurden.

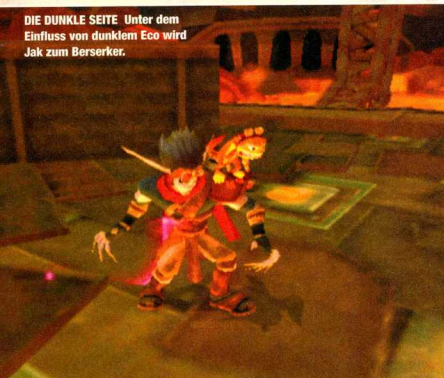
FILMREIFE PRÄSENTATION

So abwechslungsreich wie die Missionen sind auch die Orte im Spiel. Die Kämpfe sind

durch Wüste, Kanalisation, Tempel, Höhlen, von Lava umschlossene Arenen und Städte. Das Beeindruckende daran ist die unglaubliche Weitsicht. Während Sie bei anderen (auch hochkarätigen) PS2-Titeln nach wenigen virtuellen Metern nur noch Nebel sehen oder plötzlich aufploppende Hochhäuser unangenehm auffallen, gibt sich *Jak 3* hier keine Blöße. Zwar fällt die Bildrate wie beim Vorgänger auch mal unter 30 Fps, was aber nicht wirklich störend ist. Ein echter Hingucker sind die hinreißenden Zwischensequenzen, bei denen sich in puncto Humor und Inszenierung einige Filmemacher ein Stück abschneiden können. Der Humor schlägt sich auch im eigentlichen Spiel nieder: Die witzigen Animatio-

DIE DUNKLE SEITE

Unter dem Einfluss von dunklem Eco wird Jak zum Berserker.



ENDGEGNER-ARENA Mit den richtigen Mitteln ist dieser Koloss schnell besiegt.



WELTENRETTER Wieder einmal ellen Jak und Daxter zur Rettung.

nen der beiden Helden und die Kommentare des bepelzten Daxter sind mitunter echte Schenkelklopfer. Trotz allen Lobes fallen auch kleine Mängel auf, wenn auch nicht besonders gewichtige. Mit der Kamera gibt es genretypisch leichte Probleme. Vor allem wenn viele Gegner aus allen Richtungen auf den Helden einströmen, verliert man schon mal das eine oder andere Bildschirmleben. Auch bei schwierigen Hüpfpassagen ist die Kamera manchmal ein Ärgernis. Zudem sollte man die beiden Vorgänger kennen, bevor man sich auf *Jak 3* einlässt – nur so versteht man wirklich die komplette Story und alle Gags. Es lohnt sich durchaus, diese beiden Highlights der Spielegeschichte als günstige Platinum-Version nach Hause zu holen.

ALEXANDER FUNKE



STRAHLEMANN Helles Eco nutzt Jak zur Verteidigung.

DETAIL-CHECK JAK 3

Finale gegen zweiter Akt

Da die drei Teile der *Jak-Reihe* geschichtlich aufeinander aufbauen, sollte man ohnehin alle Teile kennen. Der Abschluss der Trilogie ist nach dem hervorragenden zweiten Teil eindeutig Pflicht.



JAK 3

GAMEPLAY

★★★★★

Hier werden noch einmal alle Register gezogen: Durch die perfekte Mischung aus den besten Spiel-Elementen der Vorgänger stellt *Jak 3* aus allen Teilen heraus.

Steuerung: Leicht angereichert, weitestgehend aus dem Vorgänger übernommen.

Leveldesign: Abwechslungsreiche Aufgaben und größtenteils frustfreie Levels sind die dicksten Pluspunkte. Diesmal darf auch endlich wieder mehr gesprungen werden, was dem Titel ohne Frage richtig gut tut.

Schwierigkeitsgrad: Am Schwierigkeitsgrad wurde ebenfalls deutlich gearbeitet. Zeitlimits wurden großzügiger bemessen, schwierigere Stellen eliminiert. Trotzdem ist *Jak 3* kein Spaziergang, der Schwierigkeitsgrad nimmt bis zum Ende stetig zu.

UMFANG

★★★★★

Bis zum Ende ist man mindestens etwa 25 Stunden beschäftigt.

Story: Baut direkt auf den Vorgängern auf und stellt Neuland vor ein kleines Problem, weil nichts erklärt wird. Genaue Kenntnis der Vorgänger erhöht den Spielspaß ungemein. Der Story-Bogen endet mit diesem Teil.

Wiederspielwert: Viele Geheimnisse warten auf den Spieler, die beim ersten Mal kaum alle zu entdecken sind.

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Es ist nicht möglich, *Jak 2* zu überbumpfen? Doch, es ist möglich, so unglaublich es scheint. Ein grafischer und soundtechnischer Meilenstein unter den PS2-Spielen.

Darstellung: Meistens flüssig. Stellen, an denen das Spiel die 30-Fps-Grenze fällt, gibt es leider immer noch. Verschmerzbar.

Kamera: Leider schlägt die Kamera dem Spieler einige Male ein Schnippen, gerade bei großen Gegenansammlungen oder bei schwierig zu überblickenden Sprungabschnitten – eine typische Krankheit der 3D-Plattformen.

60-Hz-Modus: Ja.

Surround-Sound: Ja.

16:9-Modus: Ja. Bild wird oben und unten abgeschnitten.

Sprachausgabe: Endlich mal ein Titel, der es schafft, mit dem englischen Original mithalten und es manchmal sogar zu übertreffen.

Sound & Musik: Die Surround-Effekte passen wunderbar und die leicht mystisch angehauchte Musik liegt fast hervorragend in das Gesamtwerk ein.



JAK 2: RENEGADE

GAMEPLAY

★★★★★

Nach der etwas verblüffenden Verwandlung vom 3D-Plattformen in einen reichhaltigen Genre-Mix leidet das Spiel minimal unter einigen frustrierenden Abschnitten.

Steuerung: Fast perfekt an die verschiedenen Anforderungen des Spiels angepasst.

Leveldesign: Nach einem reinen Jump&Run-Vorgänger wird hier ein Genre-Mix serviert, vor allem die GTA-Elemente verwischen den Hüpf-Usprung der beiden Buddys. Dennoch unglaublich abwechslungsreich.

Schwierigkeitsgrad: Schwach zwischen Herausforderung und Frustration. Leider sind vorhandene Zeitlimits eher aus ausgelegt und die Generanzahl fordert viele Bildschirmteile. Dank der hohen Motivationskurve bleibt man sich jedoch durch diese Stellen.

UMFANG

★★★★★

Hier sollten Sie etwa 25 Stunden einrechnen, bis Sie wirklich alles gesehen haben.

Story: Als klassischer Dreierakt deutlich düsterer als die beiden anderen Teile, setzt *Jak 2* wichtige Storypunkte für den dritten Teil. Aber auch hier haben Kenner des ersten Teils doppelt so viel Spaß wie Neulinge.

Wiederspielwert: Genretypische Geheimnisse und Boni erhöhen die Lust auf einen zweiten Rundgang mit *Jak*.

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Vor einem Jahr war die gesamte Präsentation bahnbrechend. Aber selbst jetzt gibt es wenige Titel, die *Jak 2* in Sachen Grafik und Sound etwas vormachen.

Darstellung: Größtenteils flüssig, auch wenn die Stürze unter die 30-Fps-Marke häufiger auffallen.

Kamera: Genretypische Kameraprobleme sind auch hier nicht ganz aus der Welt geschafft. Die manuelle Nachjustierung gestaltet sich nicht immer optimal. Insgesamt aber kein gravierender Kritikpunkt.

60-Hz-Modus: Ja.

Surround-Sound: Ja.

16:9-Modus: Ja. Bild wird oben und unten abgeschnitten.

Sprachausgabe: Perfekte Arbeit, gut gewählte Stimmen und professionelle Sprecher stehen dem Original in nichts nach.

Sound & Musik: Auch hier gibt es keinen Anlass zu Kritik. Passende Effekte und ein wunderbarer Soundtrack erzeugen eine perfekte Atmosphäre.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Alexander Funke

will auch Jaks Kumpel sein.

Wieder beweisen die Leute von Naughty Dog, dass sie die Hardware technisch und die Fans spielerisch im Griff haben. Dank des im Gegensatz zu *Jak 2* etwas moderateren Schwierigkeitsgrads gehören frustige Abschnitte der Vergangenheit an. Besonders der Humor dieses dynamischen Duos ist ein echtes Highlight und bietet reichlich Motivation, schnell im Spiel voranzukommen, um in den Genuss der nächsten Outscene zu gelangen. Diesmal stimmt fast alles: Story, Spielbalance, technische Umsetzung und Umfang. Einzig die Steuerung hätte ich mir noch flexibler gewünscht. Aber dieses Spiel ist so gut, dass das nicht wirklich ins Gewicht fällt.

TEST JAK 3

Hersteller: Sony
Entwickler: Naughty Dog
Genre: Action; Jump & Run
Sprache: Deutsch
Video: 4:3; 16:9
Audio: Dolby Surround
Umfang: Ca. 25 Stunden

Internet: jak3.playstation.com

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

- Abwechslung pur
- Technisch fast perfekt
- Perfekte Präsentation
- Story nicht einsteigerfreundlich

CONTROLLER-CHECK STANDARD

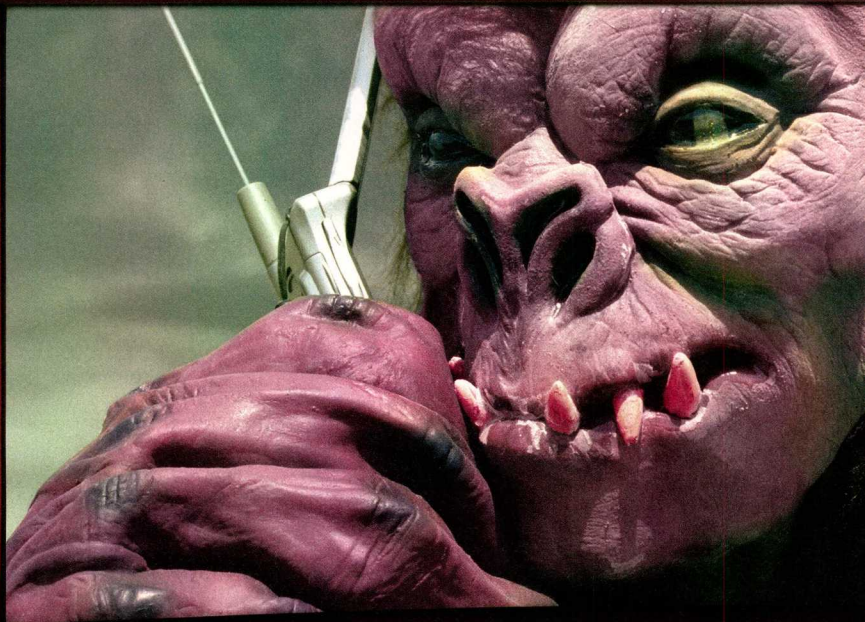
L1: Ducken	R1: Zoom	Testen
L2: Ego aktivieren	R2: Skateboarden	Abbrechen
Start: Menü	JK: Springen	
Select: Pause	JK: Schwingen	
Steuerkreuz: Warte wählen	Analogstick L: Bewegung	Analogstick R: Kamera
Die Steuerung darf nicht frei belegt werden, auch ist keine Achsenumkehr möglich. Insgesamt gelungen.		
		STEUERUNG 82%

GRAFIK | SOUND | MULTI

92% 90% — 92%

„Krönender Trilogie-Abschluss des erfolgreichen Action-Hitpudros auf der PS2. Besser geht's kaum!“

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



Der Prinz ist zurück – und dieses Mal ist er **ziemlich übel gelaunt!**



Prince of Persia Warrior Within



COOL Bei den Bossfights ist die richtige Taktik gefragt. Einfach draufschlagen bringt nichts.



NICHT NETT So sind die Frauen: rammen einem hinterrücks den Dolch in den Rücken.



HÜBSCH Die Lichteffekte sorgen für eine tolle Optik bei den Kämpfen.



KOPFLOS Nicht selten setzt der sympathische Prinz zur Enthauptung an.

Knapp 13 Jahre hat es gedauert, bis der ehemalige Kulthit *Prince of Persia* letztes Jahr endlich einen adäquaten 3D-Nachfolger spendiert bekam. Jetzt, gerade mal ein Jahr später, erscheint bereits der nächste Teil der Prinzen-Saga. Wer jetzt jedoch denkt, es handle sich bei *Prince of Persia: Warrior Within* nur um einen lauwarmer Aufguss, kann beruhigt sein: Beim neuesten Ubisoft-Knüller hat sich nämlich einiges getan ...

DER NETTE PRINZ WAR EINMAL

Der größte Unterschied zum grandiosen Vorgänger ist die Aufmachung. Statt farbenfroher Umgebungen mit idyllischer Hintergrundmusik wird dieses Mal eine ziemlich düstere Atmosphäre geboten: heruntergekommene Schlossbauten, dunkle Gänge, dreckige Kerker. Mit dem Tausendundeine-Nacht-Ambiente des Vorgängers hat *Warrior Within* kaum noch etwas gemein. Dazu wird dem Spieler ständig knallharte Rockmusik serviert, die glänzend mit der neuen Optik harmoniert. Der Prinz passt sich der rauen Umgebung eben-

falls an: Die Gegner werden dermaßen mit Säbeln, Schwertern und Äxten bearbeitet, dass das Blut nur so spritzt! Bei besonders harten Attacken passiert es zudem regelmäßig, dass die Gegner mir nichts, dir nichts den Kopf verlieren oder kurzerhand in zwei Stücke geteilt werden. Man könnte fast meinen, der kleine Prinz habe seit seinem letzten Abenteuer eine Metzgerlehre absolviert ... Warum die Entwickler so viel Wert auf ein derart blutiges Gemetzel legen, wissen wir zwar nicht genau, doch sicherlich haben die etwas enttäuschenden Verkaufszahlen des Vorgängers damit zu tun. Bestimmt hoffen die Verantwortlichen darauf, dass sich ein erwachsener wirkendes Spiel mit genügend Blutdarstellung besser verkauft. Wie dem auch sei, dem Spielspaß tut das neue Aussehen jedenfalls keinen Abbruch.

NAHEZU PERFEKTER GENRE-MIX

Bei der Spielbarkeit gibt es dagegen weit weniger Veränderungen. Noch immer ist *Prince of Persia* ein hervorragender Mix aus reißerischem Actionspiel mit vielen Kämpfen und herausforderndem

INFO SO FUNKTIONIERT DER SAND DER ZEIT

Die wichtigsten Special Moves

Wie bereits im ersten Teil kann der junge Held den mystischen „Sand der Zeit“ einsetzen, der ihn zu einem noch unangenehmeren Gegenspieler macht.

Den wertvollen Sand of Time bekommt man entweder, indem man Gegner elegant beseitigt, oder indem man herumstehende Kisten, Fässer, Bottiche und andere Gegenstände zerstört. Während des Abenteuers lernt man mehrere Spezialfähigkeiten, die im späteren Verlauf des Abenteuers unentbehrlich sind. Hier die zwei wichtigsten Features:



RECALL Beim Recall wird die Zeit um etwa zehn Sekunden zurückgespult – also genauso wie schon beim Vorgänger. Das ist hervorragend geeignet, um tödliche Abstürze oder eingesteckte Treffer bei Kämpfen wieder wettzumachen. Dadurch wird vor allem viel Frust vermieden.



EYE OF THE STORM Während des Eye of the Storm läuft alles in Zeitlupe ab. Allerdings kann sich der Prinz mit normaler Geschwindigkeit weiterbewegen. Vor allem in Kämpfen mit mehreren Gegnern ist das ein probates Mittel, um richtig auszuteilen.



AUGEN AUF Da schaut der Gegner nicht schlecht: Der Prinz macht kurzen Prozess.



HIMMLISCH Die Umgebungsgrafik ist stellenweise fantastisch. Stimmung pur!

Geschicklichkeitsspiel. Nur wer sich beim Meistern der unzähligen Fallen, Gruben und Abhänge genauso geschickt anstellt wie beim Zerpflücken der Feinde, hat eine Überlebenschance. Glücklicherweise wurde an der beinahe perfekten, da sehr eingängigen Steuerung des Vorgängers festgehalten. Gerade mal drei Knöpfe (X, O und R1) werden benötigt, um mit dem mutigen Perser sämtliche Kletteraktionen auszuführen. So verwundert es auch nicht, dass man bereits nach wenigen Spielminuten mit der Steuerung vertraut ist und sich voll und ganz auf die verwinkelten Schauplätze konzentrieren kann. Die Dungeons sind nicht nur sehr intelligent aufgebaut, sondern auch äußerst abwechslungsreich. Einzig die Tatsache, dass man einige (große und knifflige) Räume oft mehrmals meistern muss, nervt ab und an.

TÖDLICHER ALS JEMALS ZUVOR

Das Angriffssortiment des Helden hat unterdessen ordentlich zugelegt. Nicht nur, dass er neuerdings zwei Waffen gleichzeitig für seine todbringenden Attacken benutzen kann, er hat in seiner einjährigen Pause auch massig neue Combos gelernt. Dadurch gestalten sich die Kämpfe jetzt wesentlich leichter und fairer als noch im Vorgänger. Ebenfalls neu ist, dass man bei *Warrior Within* wesentlich mehr Bosskämpfe absolvieren. Die teilweise riesengroßen Widersacher sehen imposant aus und können nur mit einer entsprechenden Taktik besiegt werden.

TECHNISCH EIN EINZIGER TRAUM

Auf technischer Seite holt der Titel alles aus der PlayStation 2 raus. Sowohl die Figuren als auch die Umgebung sind detailliert ausgearbeitet und überzeugen mit hübschen Texturen. Daneben gibt es wieder fantastische Lichteffekte zu genießen, die dem Spiel seine einzigartige Atmosphäre verleihen. Die Animationen des persischen Prinzen gehören zudem ohne Zweifel zum Besten, was die Sony-Konsole jemals auf den Fernsehschirm gezaubert hat. Es ist einfach traumhaft anzusehen, wie der Held durch die Lüfte fliegt und akrobatische Höchstleistungen vollbringt. Da kann man dann getrost über die vereinzelt Ruckler hinwegsehen.

OLIVER BECK

DETAIL-CHECK PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Der Prinz ist tot, es lebe der Prinz

Gleiches Spielprinzip, unterschiedliche Aufmachung – auch wenn *Warrior Within* auf den ersten Blick ganz anders aussieht als *The Sands of Time*, ähneln sich die beiden Prinzen-Titel stark.



PRINCE OF PERSIA 2

STEUERUNG

★★★★★

Auch im zweiten Teil ist die Steuerung fantastisch. Zudem ist sie beim Kämpfen umfangreicher.

Zugänglichkeit: Wer den ersten Teil kennt, ist bei *Warrior Within* nach wenigen Minuten im Spiel.

Klettern: Dank der genialen Steuerung lassen sich Bewegungen kinderleicht ausführen.

Kämpfen: Deutlich überarbeitete Angriffsmöglichkeiten. Durch wesentlich mehr Moves sind die Kämpfe fairer und es macht noch mehr Spaß, die Feinde zu vernichten.

Rätsel: Beim zweiten Teil gibt es deutlich weniger Rätsel als beim ersten. Man legt mehr Wert auf Action und Klettern.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★★

Der Spielablauf beim ersten Durchspielen ist enorm. Für den zweiten Teil sollten Sie ca. 15 Stunden (je nach Können) einplanen.

Wiederspielwert: Gering. Es gibt zwar drei Schwierigkeitsgrade und einige freispielfähige Goodies (Artworks), das reicht aber nicht aus.

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Fantastisch. Das wesentlich düstere Setting wird grandios dargestellt. Neben den tollen Lichteffekten sind es vor allem die wunderschönen Animationen, die begeistern.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Nein

Progressive Scan: Ja

Soundeffekte: Satt. Die deutschen Synchronsprecher von Johnny Depp und Monica Bellucci liefern astreine Arbeit ab und passen perfekt.

Musik: Coole Rockmusik, die absolut perfekt zum Geschehen passt.



PRINCE OF PERSIA

STEUERUNG

★★★★★

Die intuitiven Kontrollen sind schnell erlernt und narrensicher einsetzbar. Besser geht's kaum.

Zugänglichkeit: Neue Moves werden erklärt und gehen sofort in Fleisch und Blut über.

Klettern: Die Steuerung ist präzise und alle Kletteraktionen sind perfekt zu meistern.

Kämpfen: Das Kampfsystem hat Schwächen, wenn mehrere Feinde angreifen. Gelegentlich verliert man aufgrund der hektischen Kamera die Übersicht.

Rätsel: Die wenigen Rätsel sind nichtfalls auch durch Ausprobieren zu lösen und lockern das Geschehen angenehm auf.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★★

Auch wenn jede Minute ein Genuss ist, hätten es noch ein paar Levels mehr sein dürfen. Knapp zehn Stunden Spielzeit ist etwas mau.

Wiederspielwert: Nach dem ersten Durchspielen ist die Luft raus. Wenigstens kann man den ersten Teil der Serie freispielen.

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Referenzklassen. Die Darstellung der Kulissen ist ein Traum, die Lichteffekte sehr hübsch und die Animationen wunderbar.

Außerdem läuft das Spiel ruckelfrei!

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Nein

Progressive Scan: Ja

Soundeffekte: Generell ist die Soundkulisse etwas blass. Die englischen Sprecher machen ihnen Job dagegen sehr gut.

Musik: Die hübschen Kompositionen kommen leider nur selten zum Einsatz.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Oliver Beck
lässt die Köpfe rollen.

Was soll ich da noch sagen? Ich bin einfach nur begeistert. Bereits nach wenigen Spielminuten war ich wieder in der einzigartigen *Prince of Persia*-Welt versunken und steuerte meinen gelenkigen Superprinzen zielsicher durch die Levels. Der komplett neue Look ist sicherlich nicht jedermanns Sache, mir persönlich gefällt er jedoch äußerst gut. Der düstere Stil passt hervorragend zum Prinzen und erzeugt eine dichte Atmosphäre. Auch spielerisch ist *Warrior Within* wieder ein kleines Meisterwerk: Ein grandioses Leveldesign, eine fantastische Steuerung und eine überlegende Optik – was will man mehr? Wer den Vorgänger schon mochte, wird dieses Spiel lieben.

TEST PRINCE OF PERSIA 2

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, Progressive Scan
Audio: Stereo
Umfang: 10+ Stunden

Internet: www.ubisoft.de

Spieler: 1 **Termin:** 2. Dezember

USK-Freigabe: 16 Jahren **Preis:** Ca. € 60,-

- Intelligente Steuerung
- Fantastische Optik
- Überlegende Atmosphäre
- Stellenweise etwas schwer

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Spezialfähigkeiten	R1: Kletteraktionen	Angriff
L2: Kameraperspektive	R2: Ego-Perspektive	Angriff
Start: Pause	X: Springen/rollen	
Select: Karte	O: Waffe wechseln	
Steuerkreuz: Ohne Funktion	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Kamera

Sehr intelligente Steuerung. Selbst schwierige Kletterpassagen sind damit spielend zu meistern.

STEUERUNG 90%

INZELSPRIEIS

GRAFIK | SOUND | MULTI 90%

Fantastischer Nachfolger des ohnehin schon überlegenden *The Sands of Time*. Brutal, aber sehr stimmig.

100%



Das offizielle Lösungsbuch
Lass dir nichts entgehen!

**FUTURE
PRESS**
www.future-press.com

BRADY GAMES®
TAKE YOUR GAME FURTHER

©2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R* logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. BradyGames® is a registered trademark of Pearson Education, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.



Mortal Kombat Deception

Köpfe rollen und Knochen bersten – kann ein Prügler noch blutiger werden?

Kämpfer, die sich wie Marionetten bewegen, Arenen ohne Interaktionsmöglichkeiten und etliche Rückel-einlagen waren die Hauptkritikpunkte an *Mortal Kombat: Deadly Alliance*. Midway versprach, das Flehen der Fangemeinde zu erhören und diese zentralen Kritikpunkte bei *Mortal Kombat Deception* auszumerzen. Dass dieses Sammelsurium inoperabler Schädelbasisbrüche und Wirbelsäulenfrakturen eine Referenz in Sachen Blutfaktor darstellen und aufgrund des hohen Gewaltgrades besondere Aufmerksamkeit verdienen würde, liegt schon seit dem ersten Teil auf der

Hand. Midway hat es aber auch geschafft, die genannten Mankos teilweise zu beseitigen und einen Prügler mit einem breiten Spektrum an Spielvarianten zu kreieren.

DIE QUAL DER WAHL

Da die Story bei Beat 'em Ups meist Nebensache ist, fällt sie auch bei *Mortal Kombat Deception* nicht gerade spektakulär aus. Während Shang Tsung, Quan Chi und Rayden um die Vorherrschaft im so genannten Earthrealm kämpfen, stellt sich ihnen ein überaus gefährlicher Gegner in den Weg: Onaga, der Drachenkönig. Da alle Bemühungen der drei Recken, das Feuer speiende Biest aufzuhalten, vergebens sind, können nur noch Sie die Welt vor dem Untergang retten, indem Sie den König der Drachen besiegen. Dafür wählt man im Kombat-Modus einen von 24 Kämpfern und erklimmt Schritt für Schritt den Schicksalsberg bis zum Endgegner. Wer kein reines Kampfspiel zocken möchte, kann sich aber auch auf eine Runde Puzzle-Kombat, einen blutrünstigen *Tetris*-Klon, oder Schach-Kombat, eine Art Schachspiel für Erwachsene,

einlassen. Besonderes Augenmerk verdient darüber hinaus der Eroberungs-Modus, der einen wie in einem waschechten Rollenspiel Aufträge erledigen und den Lebensweg seines Helden mitverfolgen lässt, welcher einem nach Absolvierung dieser Spielvariante zwar alt und grau, aber mit tödlichen Special-Moves ausgestattet zur Verfügung steht. Natürlich existiert auch wieder die Krypta, in der man für die erkämpften Münzen neue Charaktere, Kostüme und Bildmaterial freischalten kann. Neben einem Zweisspieler-Modus wurde *Mortal Kombat Deception* auch ein Online-Modus spendiert, der es Spielern aus aller Welt ermöglicht, in allen Spiel-Modi gegeneinander anzutreten und per Headset miteinander zu kommunizieren.

BLUTIG, BLUTIGER, MORTAL KOMBAT

Das bewährte Kampfsystem wurde beibehalten und lediglich um einige Aspekte erweitert. So beharken sich altbekannte Gesichter wie Mileena oder Sub-Zero in den mit Liebe zum Detail präsentierten Arenen, aber auch neue Figuren wie der flinke Darrius und der

18+

VIDEO

HIT PLAYZONE

HIT MULTIPLAYER



WIEDER DA Die berüchtigten Uppercuts werden nun wieder mit einer standardisierten Tastenkombination ausgeführt.

MORTAL CHES
Wenn der Bauer
Amok läuft ...



ADVENTURE-MODUS
Das hat der arme
Fußgänger nicht verdient!



axtschwingende Ermac gesellen sich in die Riege der Kämpfer. Wieder verfügt jeder Charakter über zwei waffenlose und einen bewaffneten Kampfstil, außerdem kann man sich auf die Rückkehr des klassischen Uppercut freuen. Diesmal gibt es auch eine Art Anfälligkeitsanzeige: Steht das Licht unter der Lebensenergie auf Rot, so können Sie Ihren Kontrahenten mit einem Angriff besonders viel Schaden zufügen. Eine weitere Neuerung ist der Breaker, der es Ihnen erlaubt, per R2-Taste insgesamt dreimal während eines Kampfes die gegnerische Combo zu durchbrechen. Auch die Kampfschauplätze haben es sprichwörtlich in sich: Fast jede Arena ist in mehrere Ebenen unterteilt und mit tödlichen Fallen gespickt, was zu einem schnellen Ableben des Gegners führen kann – verpasst man ihm nämlich im richtigen Augenblick einen beherzten Tritt, fällt er in eine Stahlpresse oder wird von meterhohen Stacheln aufgespießt. Manchmal spielen Sparringspartner aber auch ganz einfach die beleidigte Leberwurst: Hat man sie besiegt, verfallen sie in Depressionen und begehren mir nichts, dir nichts Harakiri, das einem Fatality-Move gleichzusetzen ist.

ES RUCKELT IMMER NOCH ... Wer einen schwachen Magen hat, sollte auf *Mortal Kombat Deception* verzichten. Alle anderen bekommen einen erstklassigen Prügler zu Gesicht, der in Sachen Abwechslungsreichtum und Spiel-Modi seinesgleichen sucht. Zudem überzeugen die imposanten Special- sowie Finishing-Moves und die erstklassige Soundkulisse. Leider hat es Midway auch diesmal nicht geschafft, das Spiel ruckelfrei zu halten, wobei einigen Texturen oben-drin etwas mehr Feinschliff gut getan hätte.

ROBERT LÉVAL

DETAIL-CHECK | MORTAL KOMBAT DECEPTION

Sinnloses Blutbad oder Prügelferferenz?

An *Mortal Kombat* scheiden sich schon seit Jahren die Geister. Natürlich wurde auch diesmal nicht auf das obligatorische Blutvergießen verzichtet, aber die neuen Minispiele sorgen für ordentlich zusätzliche Kurzweil.



MORTAL KOMBAT DECEPTION

UMFANG ★★★★★
Story: Onaga, der Drachenkönig, bedroht den Earthrealm und muss mit allen Mitteln besiegt werden.
Kämpfer: 24
Fatalities: 48
Arenen: 11
Spiel-Modi: Kombat, Duell, Training, Schach-Kombat, Puzzle-Kombat, Eroberung.
Online: Ja
Multiplayer: 2 Spieler offline



GAMEPLAY ★★★★★
Dauer: Hoher Wiederspielwert, allein am Eroberungs-Modus sitzt man schon ca. 20 Stunden.
Steuerung: Combos und Konter gehen leicht von der Hand. Der Breaker eröffnet neue Möglichkeiten.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

UMFANG ★★★★★
Story: Die beiden Hexenmeister Quan Chi und Shang Tsung haben die Macht über den Earthrealm übernommen.
Kämpfer: 21
Fatalities: 42
Arenen: 16
Spiel-Modi: Arcade, Versus, Übung, Test your Might, Test your Sight.
Online: Nein
Multiplayer: 2 Spieler offline



GAMEPLAY ★★★★★
Dauer: Unter dem geringen Umfang an Spielvarianten leidet der Wiederspielwert. Dafür gibt es massig Boni in der Kryptal.
Steuerung: Die drei unterschiedlichen Kampfstile pro Kämpfer ermöglichen zahlreiche Combos.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Robert Léval
begeht Harakiri.

Als ich *Mortal Kombat Deception* ins PS2-Laufwerk legte, konnte ich es kaum erwarten, die Minispiele anzutesten – und war gleich positiv überrascht. Auch der klassische Versus-Modus überzeugt mit seinen mehrstufigen Kampfarenen, tückischen Fallen und blutigen Fatalities. Wen einige Ruckeleinlagen nicht stören, ist bei *MK Deception* gut aufgehoben.

TEST MORTAL KOMBAT DECEPTION

Hersteller: Konami
Entwickler: Midway
Genre: Beat 'em Up
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9, Progr. Scan
Audio: Stereo
Umfang: 24 Kämpfer

Internet: www.mortalkombatdeception.com

Spieler: 1-2
Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Keine Jugendfreigabe
Preis: Ca. € 60,-

- ✓ Viele Spielvarianten
- ✓ Effektreiche Finishing-Moves
- ✓ Interaktive Arenen
- ✓ Teilweise ruckelig

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Kampfstil wechseln
R1: Left/Wurf
L2: Block/Breaker
R2: Block/Breaker
Start: Pause
Select: Ausgiff 1
Steuerkreuz: Bewegen
Analogstick L: Bewegen
Analogstick R: Ausgiff 2
Ausgiff 3: Ausgiff 4

„Die Steuerung ist altbewährt und erlaubt eine schnelle Reaktion auf gegnerische Attacken.“

STEUERUNG
83 %

GRAFIK **SOUND** **MULTIPLAYER** **INZEL**
83% 88% 86% 85%

„Konsequente Verbesserungen bringen die *Mortal-Kombat-Reihe* einen Schritt voran!“

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen:
Erfragen Sie die aktuellen **GamesProfi!**
Preise bei Ihrem



ksmedia-group.com

ksmedia group • Weißeritzstr. 52
01067 Dresden • 0351.4824994

NETGAMES

Zschochernstr. 4
07545 Gera
Tel.: 0365-2900840
www.netgames-gera.de



MEDIA GAMES

Alt-Tegel 11
13507 Berlin

Bestellhotline:
030-43776555

Öffnungszeiten:
Mo-Sa: 10 Uhr - 20 Uhr
www.media-games.net

Games-Store

Doberaner Strasse 110
18057 Rostock

Tel.: 0381-2003330

games-store@freenet.de

Gameland

Kaiserwerther Strasse 14
40878 Ratingen
Tel.: 02102-470473
Fax: 02102-470472
gameland-shop@nexgo.de



spielegrotte

www.spielegrotte.de

kontakt@spielegrotte.de

PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

Kurt-Schumacher-Platz 7
44787 Bochum

Tel.: 0234-9160630

Fax: 0234-9160632

info@primalgames.de

www.primalgames.de



PC- und Videospiele
Versandhandel

Kornharpenerstr. 217
44791 Bochum
kontakt@sidgames.de

Bestellhotline:
0234-9503390

www.sidgames.de

GAMESTORE

Helmut-Käutner-Str. 13
45127 Essen

Tel.: 0201-777235

Fax: 0201-777236

info@gamestoreworld.de

www.gamestoreworld.de



Paulinstraße 36
54292 Trier

Tel.: 0651-27211

Fax: 0651-27212

www.gamenatix.de

SOUND CHECK

Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach / Main

Tel.: 069-884299

Fax: 069-826583

soundcheck@t-online.de

www.soundcheck-of.de



BFK IT-Shop

Wasserloser Str. 7a
63755 Alzenau

Tel.: 06023-504851

Fax.: 06023-504853

info@bfk-web.de

GAMELAND

Stummstrasse 6
66763 Dillingen

Tel.: 06831-705612

sales@gameland-online.de

www.gameland-online.de



SOFTWARE &
COMPUTER

Hauptstrasse 104
70771 L.Echterdingen

Tel.: 0711-9905372

verkauf@rg-computer.org

GamesBull Shop

www.Gamesbull.de

ekm-system

Dorfstrasse 25
91336 Heroldsbach

Tel.: 09190-994530

info@ekm-system.de

www.ekm-system.de

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

- PlayStation2 (neue Version)
- Network Adapter
- DualShock2 Controller (Black)



179,⁵⁰

PlayStation2 +
The Getaway Black
Monday



inkl.

Sonnenbrille*

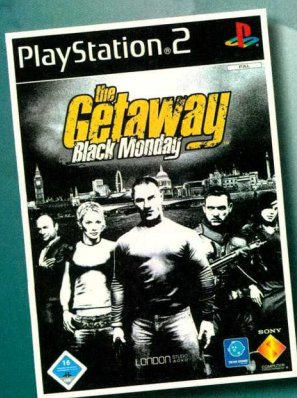
NUR bei Ihrem

GamesProfi



59,⁹⁵

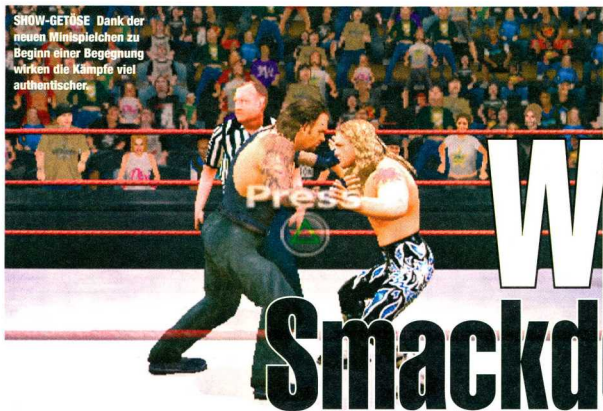
The Getaway
Black Monday
inkl. Sonnenbrille*



*in diversen Farben. Nur solange Vorrat reicht!

Händleranfragen erwünscht! Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg
info@im-games.de Tel. 0931 / 3598 - 700 Fax. 0931 / 3598 - 777

SHOW-GETÖSE Dank der neuen Minispielchen zu Beginn einer Begegnung wirken die Kämpfe viel authentischer.



WWE Smackdown! vs. Raw!

Dank alter Stärken und toller Verbesserungen **bleibt der Referenz-Gürtel in festen Händen.**

Mit seinem letzten Werk **WWE SmackDown!** Here comes the Pain ist THQ eine Episode des beliebten US-Show-Kampfes gelungen, die allen Vorgängern problemlos den Rang abließ. Dank signifikanter Veränderungen bzw. Verbesserungen in Sachen Gameplay, Handhabung, Umfang und Technik war das ein leichtes Spiel. Auch **WWE SmackDown! vs. Raw** hat wieder einige konsequente Verbesserun-

gen zu bieten. So wurde das Gameplay durch mehrere neue Elemente weiter in Richtung Simulation und Realismus getrieben. Kämpfe werden durch diverse Showeinlagen eingeleitet, die Ihnen beispielsweise durch das schnelle Drücken des angezeigten Knopfes die Chance zum ersten Schlag bieten. Einige dieser neuen „Mini-Spielchen“ haben keinen großartigen Einfluss auf das Geschehen im Ring selbst und können auch nicht direkt

vom Spieler ausgelöst werden, tragen aber viel zur Authentizität bei. „Chop-Battles“, bei denen man seinen Gegner in der Ringecke mit klatschenden Handflächen schlagen eindeckt, werden wiederum direkt von Ihnen eingeleitet. Für weiteren strategischen Tiefgang sorgt die Reversal-Anzeige, die erscheint, sobald ein Aufgabegriff angesetzt wird. Hier muss im richtigen Moment ein Punkt in den Feldern „Escape“ oder „Reverse“ gestoppt werden. In der Theorie ist das eigentlich ein gutes Instrument, um solche gefährlichen Situationen zu seinem eigenen Vorteil zu

nutzen. Allerdings ist die Geschwindigkeit zu hoch. Das folgende und unkontrollierte Knöpfchen-Gedrucke hat demzufolge nichts mit Strategie, sondern eher mit Glück zu tun. Was die Steuerung angeht, erwarten uns beim diesjährigen Produkt keine einschneidenden Veränderungen, wie es letztes Jahr noch der Fall war. Die Entwickler haben vielerlei Elemente weiter verfeinert. So spielt das Gewicht der Wrestler eine viel wichtigere Rolle. Situationen, in denen ein Fliegengewicht einen Hünen der Marke Big Show zum Body-Slam hochgehoben hat, gehören nun



AUTO-AGGRESSION Der Undertaker sieht in jedem Vehikel eine Möglichkeit, den Gegner zum Schweigen zu bringen.

00:58



BAD GIRL Beim Bra&Panties-Match ist eine neue Art der Demütigung möglich.

der Vergangenheit an. Naturgetreue Gewichtsverhältnisse von Stühlen oder Stahltruppen sorgen zusätzlich für realistische Kämpfe.

I'M BAD, REALLY, REALLY BAD.

Endlich steht es jedem frei, seinen eigenen Wrestler zu einem waschechten „Bad Guy“ zu machen, indem man sich für die neue Dirty-Kampfausrichtung entscheidet. Für Freunde des fairen Wrestling-Sportes steht die Clean-Variante zur Verfügung. Innerhalb der Events kann man dann entweder mit besonders fiesem oder fairem Verhaltensweisen eine neue Spezialität füllen. Dadurch werden ganz miese Attacken möglich, ohne dafür disqualifiziert zu werden. Auf der Gegenseite erfreuen sich faire Sportsmänner beispielsweise kurzzeitiger Unverwundbarkeit. **WWE SmackDown! vs. Raw** bietet endlich die lang erwartete Sprachausgabe. In erster Linie eine löbliche Sache, denn jeder Wrestler ist mit seiner eigenen Stimme im Spiel zu hören. Auch die Kommentatoren untermalen mit euphorischen Phrasen das Kampfgeschehen. Leider passen die gesprochenen Worte überhaupt nicht zu den Lippenbewegungen und manche Sprachsamples wirken völlig motivationslos dahergeblubbert. In Sachen Spielmodi hat THQ fast alles beim Alten gelassen, wobei die bisherige Auswahl durch das „Parking Lot Brawl“ erweitert wird. Wie der Name schon erahnen lässt, besteht der Ring aus parkenden Autos, die auch aktiv ins Gerangel einbezogen werden können. Dadurch nehmen die Vehikel eine nicht zu unterschätzende Rolle während der Kämpfe ein.

WERDEN SIE ZUM PUPPENSPIELER!

Im Create-A-PPV-Modus hat man die Möglichkeit, ganz individuelle Shows zusammenzustellen, bei denen man sich auf die ganze Bandbreite an Spielmodi und Charaktere stützen kann. Kreative Naturen können zudem endlich ihre eigenen Gürtel und Meisterschaften erstellen. Für all diese Neuerungen mussten die Entwickler aber an anderer Stelle Abstriche machen. So sind die Backstage-Arenen, einige Gürtel (Cruiserweight, Women's, World Tag Team und WWE Tag Team Championships) dem Rotstift zum Opfer gefallen. Außerdem wurde die

Anzahl der Charaktere von 65 im letzten Jahr auf 52 gesenkt. Als kleine Überraschung sind mit **WWE SmackDown! vs. Raw** auch Online-Kämpfe möglich. Leider war dieses Feature zum Zeitpunkt noch nicht nutzbar. In einer der nächsten Aus-

gaben werden wir den Praxistest allerdings nachholen. Technisch gibt es nichts zu mäkeln, denn die Charaktermodelle sehen unversichert gut aus und auch die große Auswahl an lizenzierten Titeln passt perfekt zum Geschehen. Neueinsteiger

werden es allerdings sehr schwer haben ins Spiel zu finden. Unterm Strich präsentiert uns THQ eine Fortsetzung mit einigen sinnvollen Neuerungen, die Wrestling-Fans sehr zu schätzen wissen werden.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK WWE SMACKDOWN! VS. RAW

Treffen der Giganten

In THQs neuem Wrestling-Spektakel treffen zwei Ligen aufeinander und lassen es so richtig krachen. Was sich im Vergleich zu **WWE SmackDown! Here comes the Pain** geändert hat, erfahren Sie hier.



WWE SMACKDOWN! VS. RAW

GAMEPLAY ★★★★★

Grapple-System: Die Entwickler aus dem Hause Yuke's haben das überaus gelungene Grif-System des Vorgängers nahezu 1:1 übernommen. Das neue, weitaus differenziertere Gewicht vieler Wrestler hat oft Einfluss auf die Ausführung. **Reversal-System:** Das bekannte System wird durch die neue Reversal-Anzeige weiter ausgebaut. In der Praxis ist das gezielte Einsetzen jedoch leider etwas schwierig und daher eher eine Glückssache. **Gut und Böse:** Die Kampfausrichtungen Dirty, Neutral und Clean bieten für jeden Geschmack das Richtige.

UMFANG ★★★★★

Anzahl Wrestler: Insgesamt 52. Unter vielen neuen Kämpfern befinden sich auch wieder 11 Wrestling-Legenden, die gekauft werden müssen. **Matcharten:** Das neue Parking-Lot-Brawl-Match ergänzt das ansonsten gleich gebliebene Sortiment. **Spiele:** 1-6 **Online-Modus:** Ja

TECHNIK ★★★★★

Grafik: THQ hat sämtlichen Charakteren mehr Polygone spendiert, wodurch sie noch besser als im ohnehin schon sehr guten Vorgänger aussehen. Das Publikum kann ebenfalls wieder mit polygonalen Figuren am Ring überzeugen. **Sound:** Das dynamische Verhalten der Zuschauer sorgt auch dieses Jahr wieder für mächtige Stimmung. Endlich gibt es auch eine Sprachausgabe, die sich jedoch stellenweise etwas uninspiriert anhört.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



WWE SMACKDOWN! 5

GAMEPLAY ★★★★★

Grapple-System: Sie haben jederzeit die Wahl zwischen vier Move-Paletten (Quick, Power, Submission, Signature) mit jeweils vier unterschiedlichen Moves – der körperliche Zustand des Gegners ist bei Griften von hinten entscheidend. **Reversal-System:** Zum Kontern ist beim fünften Teil der Wrestling-Serie mehr Grip vorhanden, da Sie beim Kontern zwischen Griften und Schlägen unterscheiden müssen. Gut für Profis, schwierig für Anfänger. **Gut und Böse:** In **SmackDown! 5** konnte man sich noch nicht zwischen fairer und unfairer Kampfweise entscheiden.

UMFANG ★★★★★

Anzahl Wrestler: Insgesamt 65 Kämpfer, 6 davon müssen erst im zunehmenden Spielverlauf freigespielt werden. Darunter 11 Wrestling-Legenden. **Matcharten:** Hat mit 77 unterschiedlichen Varianten eine beeindruckende Anzahl an Spielmodi zu bieten. **Spiele:** 1-6 **Online-Modus:** Nein

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die hohe Qualität des Vorgängers, was das Aussehen der Wrestler angeht, wurde gehalten. Es gibt weiterhin Clippingfehler. Erstmals anscheinendes und ordentlich animiertes 3D-Publikum, am Ring stehen erstaunlich viele einzelne Leute. **Sound:** Die Publikums-Geräuschkulisse wurde stark verbessert, dafür gibt es aber keinen Kommentar mehr. Teilweise fehlen Musikstücke, die beim Vorgänger noch enthalten waren.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Udo Crnjak

Spankt, was das Zeug hält.

Trotz weniger Wrestler sowie des Fehlens einiger Gürtel und der spärlichen Backstage-Arenen ist der Umfang des Titels sehr zufriedenstellend. Die Präsentation ist nochmals authentischer geworden und die Sprachausgabe ist ebenfalls löblich, auch wenn sie manchmal nicht zur Situation passt. Das Gameplay wurde sinnvoll verbessert und bietet mehr Tiefgang, sodass Fans des Show-Sports bedenkenlos zugreifen können.

TEST WWE: SMACKDOWN! VS. RAW

Hersteller: THQ
Entwickler: Yuke's
Genre: Wrestling
Sprache: Englisch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 52 Wrestler
Internet: www.thq.de

Spieler: 1-6
Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Preis:
Ab 12 Jahren: Ca. € 60,-

- Endlich Sprachausgabe
- PPV-Modus
- Erstellen eigener Gürtel
- Nicht besonders einsteigerfreundlich

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Special-Move	R1: Ziel wählen	Ring verlassen/betreten
L2: Schlag/Tritt kontern	R2: Grifft kontern	Passieren
Start: Pause		X: Schlägen/treten
Select:		O: Verletzen
Steuerkreuz: Manager-Hitz	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Zoomen

Nach der – allerdings viel zu langen – Eingewöhnungsphase sind sämtliche Aktionen intuitiv auszuführen. Ca. € 80

GRAFIK **SOUND** **MULTI** **87%**

„Weiter verfeinertes Wrestling-Spektakel. Trotz etwas geringeren Umfangs für Fans ein absolutes Muss.“

Playboy?



PC-Software
10,-€ je Titel

Plays
20,-€



Runaway



phenomedia Der Planer 3



ATARI

Magic the Gathering



Goofy

Skateboard



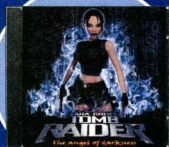
ATARI

Der Tempel des Bosgen



EA GAMES

Soul Calibur 2



Eidos

Tomb Raider: The Angel of Darkness



UBISOFT

XIII



UBISOFT

Splinter Cell

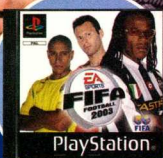
Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Saturn, Alpha-Tecc, ProMarkt,
MakroMarkt, Schaulandt, Marktkauf, Globus sowie im gut sortierten Fachhandel!

Playboy!



tion2
Titel

Playstation1
15,-€ je Titel



EA SPORTS
FIFA 2003



EA GAMES
NFS Porsche



EA GAMES
Harry Potter Kammer des S...



THQ
Hot Wheels Extreme Racing



12
Celebrity Deathmatch



JoWooD
Yeti Sports Deluxe



ATARI
Monopoly Party



eldos
The Italian Job



ATARI
Monopoly



Die Pyramide

Spiel dir Einen

Leisure Suit Larry Magna Cum Laude

Leichte Mädchen und wilde
Partys – so ist das Uni-Leben!

Den älteren Semestern unter Ihnen ist der Name Larry Laffer vielleicht noch bekannt. In sieben klassischen Point&Click-Adventures durfte man sich bereits in der Rolle des Schmalpur-Casanovas in die Herzen williger Mädels spielen –

oder zumindest in deren Unterwäsche. Im neuesten *Leisure Suit Larry*-Spiel begleitet man dessen Neffen Larry Lovage. Dieser besucht eine Uni, in der es von gut aussehenden Mädels nur so wimmelt, und steht seinem Onkel in Sachen Geilheit in nichts nach. Perfekte Voraussetzungen für ein neues, feucht-fröhliches Abenteuer aus der *Larry*-Reihe.

EINDEUTIG ZWEIDEUTIG

Bei *Magna Cum Laude* handelt es sich allerdings nicht um ein klassisches Adventure, sondern eher um eine Ansammlung zahlreicher Minispielchen. Wenn Sie diese erfolgreich absolvieren, bekommen Sie teils urkomische Unterhaltungen zu hören und steigern Ihren Beliebtheitsgrad bei der holden Damenwelt. Im Laufe des Spiels eröffnen sich Ihnen zudem neue Umgebungen, in denen Sie noch mehr Mädels anbaggern dürfen. Das war auch schon alles, was der Titel gameplaytechnisch zu bieten hat. Die Minigames sind zudem alle sehr simpel gestrickt und gehen über das Niveau einfacher Geschicklichkeitsaufgaben und Reaktionstests nicht hinaus. Deswegen ist es auch schwer, *Magna Cum Laude* als Spiel im weitesten Sinne zu bewerten. Vielmehr handelt es sich um eine Art interaktive Komödie, die von den rotzfrechen und teils arg deftigen Konversationen zwischen Larry und den insgesamt 15 Mädels lebt. So urkomisch wie das englische Original will die deutsche Version aber trotz der dafür aufgewandten Mühe nicht rüberkommen. Daran kann auch der Comedian Oliver Poehner, der dem notorischen Loser Larry seine Stimme leiht, nichts ändern.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein

spielt mit seinem Larry.

Wenn man sich darüber im Klaren ist, dass dies weniger ein Spiel als vielmehr eine interaktive Teenie-Komödie ist, kann man daran seinen Spaß haben. Wenn Sie des Englischen mächtig sind, würde ich aber zur englischen PAL-Fassung raten. Die Übersetzung und Stimmen sind zwar gut, dennoch geht in der deutschen Version viel vom deftigen Wortwitz verloren.

TEST LEISURE SUIT LARRY

Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	High Voltage Software
Genre:	Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	Ca. 10 Stunden

Internet: www.leisuresuitlarry.com

Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Keine Jugendfreigabe	Ca. € 60,-

- Interaktive Komödie
- Gute deutsche Übersetzung, ...
- ... die nicht ans Original heranreicht
- Minimalistisches Gameplay

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1:	Info	R1:	Kamera-Modus	Untersuchen
L2:	Ohne Funktion	R2:	Menu	Tanzen
Start:	Pause	X:	Sprechen	
Select:	Ohne Funktion	O:	Unterstützen	
Steuerkreuz:	Minigames	Analogstick L:	Bewegen	Analogstick R:
				Kamera

Die Steuerung ist simpel, die Minigames sind dadurch aber allesamt sehr gut spielbar.

STEUERUNG
85 %

ENFINDERSTREIF

GRAFIK | SOUND | MULTI
67% | 82% | 0% **71%**

„Kurzwelliges Abenteuer, das durch die deutsche Übersetzung aber leider ein wenig an Wortwitz verliert.“



WETTSAUFEN Beim Quarters-Spielen werden die Mädels abgefüllt.



DICK BRAVE? Um manchen Mädels zu imponieren, müssen Sie sich erst in Schale werfen.



HORMONDANG Sogar seine Biologie-Professorin baggert Larry an.

BRÜCKENGEFECHT Mit
diversen Taktiken machen
Sie Ihren Feinden den Garaus.
Schießen

Ausführliche Info
Ansicht 1. Person
Ansehen
Auswählen

ÖDE Im Trainingslager
schießt man lediglich
auf Pappkameraden.

Ansicht wechseln

Future Tactics The Uprising

Strategiespiel- Überraschung mit Schwächen

ZIELE FÜR VOLLPROFIS

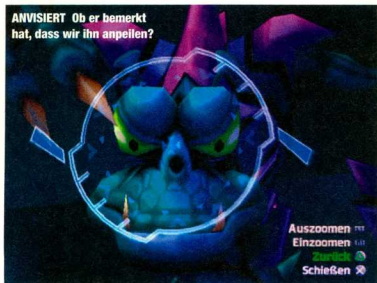
Der eigentliche
Spielablauf ist re-
lativ simpel: Am Anfang einer
Runde wählt man einen Cha-
rakter und entscheidet sich
dann, ob man gleich einen Ge-
gner ins Visier nehmen will oder
erst einmal eine bessere Posi-
tion auf dem Schlachtfeld ein-
nimmt. Dabei kann man sich
innerhalb des eigenen Bewe-
gungsradius frei bewegen und
sammelt so Medikits oder Wa-
fen-Upgrades auf.

Danach geht's ans Schießen,
was gar nicht so einfach ist. Das
Fadenkreuz ist so empfindlich,
dass das Zielen nicht selten
zu einem nervigen Glücksspiel
wird. Wurden verschiedene
Aufträge innerhalb eines Szena-
rios erfüllt oder genug Feinde
getötet, so steigt man eine Stufe
auf und erhält neue Eigenschaf-
ten und mehr Lebensenergie.
Grafisch reißt *Future Tactics*
trotz des netten Comicstils kei-
ne Bäume aus. Vor allem die
Levels wirken recht öde.

ROBERT LÉVAL

Future Tactics ist
ein rundenba-
siertes Strategie-
spiel mit RPG-Anteil, bei dem
man als Führer einer menschi-
chen Rebellengruppe böse
Aliens vom heimischen Plane-
ten vertreiben muss. Man be-
ginnt entweder im Trainings-
Modus, in dem die Grundlagen
des Spiels vermittelt werden,
oder wählt den 19 Levels um-
fassenden Story-Modus. Hier
taktiert und kämpft man auf
versteinerten Autobahnbrücken
oder in idyllischen Tälern, um
Ziele à la „Erreiche Punkt A“
oder „Töte Feind B“ zu erfül-
len. Falls man noch einen
Freund an seiner Seite hat,
kann man natürlich auch ge-
genseitig anretten. Dabei
übernimmt einer das Kom-
mando über die Monster, der
andere über die Menschen. Ein
zusätzliches Schmankerl sind
die zahlreichen Extras, die sich
durch die unterschiedlichsten
Aktionen innerhalb eines Le-
vels freischalten lassen.

ANVISIERT Ob er bemerkt
hat, dass wir ihn anpeilen?



Auszoomen
Einzoomen
Ansehen
Schießen

MEIN FAZIT GUT



Robert
Léval

zielt immer noch.

Da es für die PS2 wirklich nicht viele
Strategiespiele mit RPG-Elementen
gibt, habe ich mich richtig auf *Future
Tactics* gefreut. Leider können die
witzigen Missionen, die freischaltba-
ren Extras und die komplett zerstör-
bare Umgebung die müßige Technik
nicht ganz wettmachen. Besonders
das Zielsystem wird bei manchen
Spielern zu wiederholten Wutausbrü-
chen führen. Trotz des versenkten
Potenzials ist *Future Tactics* für
Strategie-Fans einen Blick wert.

TEST FUTURE TACTICS

Hersteller:	Jowood Productions
Entwickler:	Warthog
Genre:	Strategie
Sprache:	Deutsch
Video:	16:9
Audio:	Stereo
Umfang:	19 Levels

Internet: www.future-tactics.com

Spieler:	Termin:
1-2	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 30.-

- Liebenswürdige Charaktere
- Abwechslungsreiche Missionen
- Gewöhnungsbedürftiges Zielsystem
- Nervige Musik

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Reizknoten	R1: Reizknoten	Springen
L2: Nicht belegt	R2: 1. Person-Sicht	Umschauen
Start: Pause		X: Bestätigen / Feuer
Select: Perspektivwechsel		O: Information / Infirmität
Steuerkreuz: Nicht belegt	Analogstick L: Bewegungsdaten	Analogstick R: Kamera
Einfach und übersichtlich. Das Zielen ist ein wenig zu unbedeutend und gewöhnungsbedürftig.		
STEUERUNG 71%		

GRAFIK	SOUND	MULTIMEDIA	EINZEL
64%	59%	73%	72%

„Witziges Strategiespiel,
das allerdings mit grafischen
Schwächen zu kämpfen hat.“

Die Urbz – Sims in the City

Schrill, hip und trendy
– die neuen Sims sind da!



Die Ausgangssituation in *Die Urbz* ist denkbar einfach: Sie übernehmen die Rolle eines Jugendlichen, der gerade von zu Hause ausgezogen ist, um sein Glück in der Stadt zu suchen. Wie bei den vorherigen *Sims*-Titeln von Electronic Arts ist man für Aussehen, Wohnungsgestaltung, Verhalten des virtuellen Alter Ego und viele andere Dinge verantwortlich, die den Tagesablauf bestimmen. Dabei geht es viel aufgabenorientierter zu als bei den Vorgängern. Es gibt nämlich elf Stadtbezirke zu erkunden, in denen eine Vielzahl von Aufgaben zu erledigen ist.

PROFI-PIERCER ODER BIKE-DEMONTIERER?

Um an Kohle zu kommen, schlägt man sich mit diversen, teils abstrusen Gelegenheits-Jobs durch. Diese laufen dann in kleinen Minispielchen ab, bei denen man in schneller Folge Tastenkombinationen drücken muss. Den Lohn kann man dann in Essen, Wohnungs-Accessoires, die Weiterentwicklung des eigenen Sims, Miete oder neue Klamotten investieren. Letztere sind übrigens unbedingt nötig, um spezielle Bereiche des jeweiligen Stadtbezirks betreten zu dürfen. Ebenso wichtig wie das richtige Outfit ist der Ruf des Sims. Um diesen zu steigern, muss man sich regelmäßig mit anderen Sims in den verschiedenen Bezirken unterhalten. So erhält man auch neue Aktionsmöglichkeiten, Gruß-Optionen und Power-Sozis. Letztere sind Special-Moves, mit denen man andere Sims auf vielfältige Weise beeinflussen kann. So ganz nebenbei müssen auch noch fünf Grundbedürfnisse erfüllt werden, die den Tagesablauf deutlich beeinflussen. Sims müssen sich waschen, ernähren, schlafen, auf die Toilette gehen und natürlich auch Spaß haben. Technisch ist die unglaublich schrille und bunte Lebenssimulation leider nicht ganz so gelungen, wie man sich das wünschen würde. Die Charaktere und Umgebungen sehen zwar ziemlich gut aus, dafür hat das Spiel mit teilweise üblen Ruckelfallen zu kämpfen, die den Spielspaß schon ein wenig runterziehen. Im ansonsten unterhaltsamen Zwei-

spieler-Modus ist die Darstellung auch nicht unbedingt flüssiger. Richtig genial hingegen ist der Soundtrack des Spiels, der von den Black Eyed Peas stammt.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
checkt die Mädels an.

Ich muss zugeben, anfangs waren mir die neuen Sims einen Tick zu schrill und abgedreht. Hat man sich aber erst einmal an das hippe Setting gewöhnt, dann fällt es schwer, sich überhaupt wieder davon zu trennen. Die schier unzähligen Möglichkeiten, sein virtuelles Alter Ego und dessen Leben zu verändern, sorgen für eine riesige Langzeitmotivation. Einziger echter Kritikpunkt ist die nicht ganz fehlerlose technische Umsetzung, die sich nicht zuletzt auch im Zweispiel-Modus negativ bemerkbar macht.

TEST DIE URBZ

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Maxis
Genre:	Entertainment
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	11 Stadtteile

Internet: www.electronicarts.de

Spieler:	Termin:
----------	---------

1-2	Erhältlich
-----	------------

USK-Freigabe:	Preis:
---------------	--------

Ab 6 Jahren	Ca. € 60,-
-------------	------------

- Enorme Langzeitmotivation
- Massig coole Accessoires
- Großer Umfang
- Unschöne Ruckelfälle

CONTROLLER-CKE STANDARD

L1: Zeit anhalten	R1: Zeitablauf beschleunigen	PGD öffnen
L2: Auf Spielfigur zoomen	R2: Auf Spielfigur zoomen	Auf Spielfigur zoomen
Start: Pause	X: Aktion auswählen	Aktion abbrechen
Select: Grundbedürfnis erfüllen	Analogstick L: Camera bewegen	Analogstick R: Camera drehen
Steuerkreuz: Übersicht und einfach – man erreicht alle wichtigen Funktionen problemlos und schnell.		STEUERUNG 80%

GRAFIK SOUND MULTI

71%	84%	75%	77%
-----	-----	-----	-----

„Außerst komplexe Lebenssimulation im Sims-Stil mit sehr jugendlicher Ausrichtung.“

Kao the Kangaroo Round 2

Tiere retten ist nicht nur bei Greenpeace in – auch **das Känguru tut's.**

Bei manchen Spielen ist es ein wahres Wunder, dass sie es zu einer Fortsetzung bringen. Der erste Teil von *Kao the Kangaroo* war weder spielerisch noch kommerziell ein Hit. Trotzdem kommt über den österreichischen Publisher JoWood der zweite Teil für die PS2. Mit dem Vorsatz, nun alles besser zu machen, servieren

uns die Entwickler von Tate Multimedia ein zeitgemäßes Hüpfabenteuer mit dem Känguru, das vor allem durch seine Boxhandschuhe für schlagkräftiges Aufsehen sorgt. In der zweiten Runde muss Kao entführte Tiere befreien, die von einem skrupellosen Jäger und seinen Helfershelfern gefangen genommen wurden und verkauft werden sollen.

ALLES WIE GEHABT

Die Entwickler gingen bei der Konzeption kein Risiko ein und orientierten sich weitgehend an der Spielmechanik der Genrekollegen. So läuft und hüpfet Kao durch die verschiedensten 3D-Umgebungen, sammelt fleißig Münzen, Sterne und Edelsteine und setzt sich mit jeder Menge fieser Gegner auseinander, die ihm an den Kragen wollen. Diese besiegt er mit seinen Fäusten, die dank der riesigen Boxhandschuhe meistens treffen, und seinem Bumerang, der ihm als Fernwaffe dient. Aber Kao betritt nicht nur klassische Jump&Run-Pfade, sondern erhält, ähnlich wie bei *Jak II* oder *Jak 3*, auch andere Aufgaben: So gilt es, Rennen zu fahren, mit dem Skateboard durch Abschnitte zu düsen oder bestimmte Dinge innerhalb eines Zeitlimits einzusammeln. Zeitweilig verwendbare Fähigkeiten

wie Fliegen oder schnelleres Laufen erlangt Kao durch Items. Dennoch liegt der Fokus des Titels klar auf den Hüpfelementen – und das ist gut so. Unterm Strich bleibt ein technisch solides, spielerisch nettes und kinderfreundliches Jump & Run, das vor allem wegen seines Preises eine attraktive Alternative zu aktuellen Konkurrenzprodukten ist.

ALEXANDER FUNKE



MEIN FAZIT GUT



Alexander Funke

sieht nur noch Sterne.

So richtig will der Funke nicht überspringen. Eigentlich bietet das Spiel alles, was man von einem zeitgemäßen Vertreter dieses Genres erwarten kann: nette Charaktere, gute Missions- und Leveldesign, solide Technik ohne große Macken und eine gute Spielbarkeit. Trotzdem überzeugt der Titel leider nicht auf ganzer Linie, weil in allen Bereichen trotz aller Bemühungen noch mehr machbar gewesen wäre. Ausgehungerte Genre-Fans können jedoch schon allein des Preis-Leistungs-Verhältnisses wegen zugreifen.

TEST KAO THE KANGAROO

Hersteller:	JoWood
Entwickler:	Tate Entertainment
Genre:	Jump & Run
Sprache:	Deutsche Untertitel
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	Ca. 10 Stunden

Internet: www.kaothekangaroo.com

Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 35,-

- Gutes Leveldesign
- Günstiger Preis
- Wenig echte Highlights
- Kaum neue Ideen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Kombinationen	R1: Status	☐
L2: Umschaltendes	R2: Rollen	☐
Start: Menü	X: Werfen	☐
Select: Menü	O: Springen	☐
Steuerkreuz: Überlegen	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera bewegen

„Die Steuerung geht in Ordnung, auch wenn sie in komplexen Kampfphasen manchmal etwas störrisch ist.“

STEUERUNG 79%

GRAFIK SOUND MULTI

74% 69% – 78%

„Sehr solides und durchaus unterhaltsames Spiel, jedoch wäre mehr drin gewesen.“



GAR NICHT NETT Der zweitplatzierte Fahrer kämpft mit unfairen Mitteln.



GUTEN FLUG Nach einem bösen Zusammenstoß führt der Weg durch die Scheibe.

FlatOut

Arcade-Drift mit schrottreifen Autos über Buckelpisten.

Rennspielfans stehen immer vor der Qual der Wahl, denn kein anderes Genre ist hierzulande ähnlich erfolgreich und hochkarätig besetzt. Um die Wahl noch schwerer zu machen, gesellt sich nun ein weiterer Vertreter zu seinen Rennspielkollegen und buhlt um die Gunst der Spieler. *FlatOut* lässt sich am ehesten in die Kategorie der Arcade-Rallye-Racer einordnen. Hier ist unbeschwerten Driften mit nicht mehr taufrischen und nicht lizenzierten Automodellen angesagt. Das Spiel funktioniert nach genretypischem Muster: In drei Klassen müssen Sie die Rennen mindestens als Drittbester beenden,

um die weiteren Kurse freizuschalten und in die nächste Klasse zu kommen. Um konkurrenzfähig zu bleiben, sollten Sie die gewonnenen Preisgelder in Upgrades für Ihren Wagen investieren. Nur so werden Sie auch das letzte Rennen sehen.

DA KOMMT WAS GEFLOGEN

Besonders positiv fällt die Physik-Engine auf. Spätestens beim ersten Zusammenstoß mit einem Hindernis oder einem Gegner verbeult sich der Wagen wirkungsgetreu und schleudert realistisch über die Rennstrecke. Wenn der Aufprall zu heftig ist, katapultiert es den Fahrer, einen Crashtest-Dummy,

aus dem Wagen. Auch das läuft physikalisch korrekt ab. Absolut witzig sind die Bonus-Modi, in denen der Dummy als Bowlingkugel, Weit- oder Hochspringer oder auch als Dartpfeil herhält. Dazu muss er zum perfekten Zeitpunkt aus dem Wagen geschleudert werden. Gerade mit mehreren Mitspielern ist das ein Riesenspaß.

ALEXANDER FUNKE

MEIN FAZIT SEHR GUT



Alexander Funke
findet Schrottautos gut.

Bugbear liefert mit der ersten Konsolenarbeit ein Spiel ab, das neben der grandiosen Physik-Engine auch jede Menge Rennspaß mitbringt. Schnelle Drifts durch enge Rallye-kurse – die aber aussehen, als wäre auf riesigen Baustellen ein Kurs abgesteckt worden –, spektakuläre Crashes und das Frisieren von Wagen: Das macht Spaß. Besonders die witzigen Bonuswettbewerbe sind ein echtes Highlight. Schade allerdings, dass spätere Kurse nur durch Auswendiglernen zu meistern sind und es mit nur sechs Streckentypen etwas an Abwechslung mangelt.

TEST FLATOUT

Hersteller: Empire
Entwickler: Bugbear
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 45 Strecken

Internet: www.flatoutgame.com

Spieler: 1-2
Termin: Erhältlich

USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Preis: Ca. € 60,-

- ▲ Hervorragende Physik-Engine
- Super Bonus-Modi
- Seltsames Baustellenflair
- Später etwas frustrierend

CONTROLLER-CHECK STANDARD

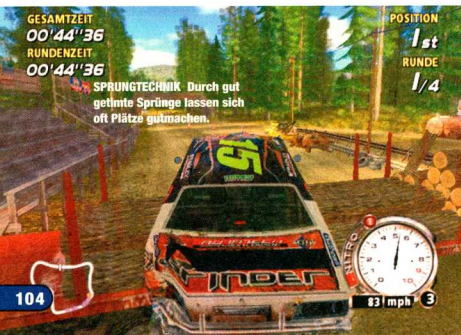
L1: Rückspiegel	R1: Helm	☐ Bremse
L2: Wartschrauben	R2: Wartschrauben	☐ Zurückfahren
Start: Phase		☐ Gas
Select: Kamera		☐ Handbremse
Steuerkreuz: Lenken	Analogstick L: Lenken	Analogstick R: Gas/Bremse

„Mit diesem Steuerungsplayout lassen sich die Wagen sehr gut durch die Kurse jagen.“

STEUERUNG
87%

GRAFIK 81% **SOUND** 77% **84%** **INZEL** 82%

„Spaßiger Arcade-Racer mit anspruchsvollen Kursen und überragender Physik-Engine.“



SPRUNGTECHNIK Durch gut getimte Sprünge lassen sich oft Plätze gutmachen.



DUMMY HOCHSCHLEUDERN In den Bonus-Modi ist der Dummy nur ein Sportgerät.

BDFL
Manager 2005

Codemasters

BDFL
Manager 2005

Codemasters

fußball ist Religion.
und du bist Gott.



Empfohlen vom Bund
Deutscher Fußball-Lehrer
(BDFL)



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

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

www.codemasters.de

Codemasters

GENIUS AT PLAY

HARDWARE



DIE FRAGE Schummelhardware oder nützliche Spielhilfe?

SmartJoy Frag

ZUBEHÖR Fluch oder Segen? Die neue Zielhilfe für Ego-Shooter.

Der asiatische Import-Händler Lik-Sang (www.lik-sang.com) hat den SmartJoy Frag erst seit kurzem im Programm, dennoch ist er bereits ein echter Bestseller: Mit dem Controller-Adapter können Sie eine Maus und eine Tastatur mit der PlayStation 2 verbinden und dann Ego-Shooter

damit steuern. Viele Spieler mit PC-Erfahrung können sich mit dem Adapter sicherlich anfreunden, zumal sie sich für das vom PC her beliebte Ego-Shooter-Genre nicht extra an die anfangs umständliche Steuerung mit einem PS2-Controller gewöhnen müssen.

AUF ZUM PRAXISTEST

Um zu sehen, wie sich der Adapter im 3D-Einsatz schlägt, haben wir ihn mit einer brandneuen Tastatur und Maus mit PS2-Anschluss (so heißt auch das alte, aber gängige Steckformat für PCs) verbunden und mit zehn aktuellen Spielen ausprobiert. In der Tabelle auf dieser Seite vergeben wir sogar Einzelwertungen für die Funktion von Maus und Tastatur. Besonders praktisch ist die sehr einfache Referenzkarte, mit der jedermann die Empfindlichkeit der Maus einstellen, die Y-Achse tauschen und diese Einstellungen sogar auf eine der F-Tasten programmieren kann. Wer gerne etwas mehr Beschreibung liest, der kann in die ausführliche Anleitung schauen. In der Praxis funktioniert der SmartJoy Frag tatsächlich so gut, dass wir Angst um die Online-Spielewelt haben. Was passiert in den Internet-Ligen, wenn einige wenige plötzlich nur noch mit Tastatur und Maus spielen? Schließlich geht man doch davon aus, dass alle Spieler die gleichen technischen

Voraussetzungen besitzen – und mit Maus und Tastatur hat man vor allem in hektischen Shootern einen enormen Vorteil. Wer bereits trainierter PC-Spieler ist, kann sich mit diesem Gerät sehr schnell einen Platz in den oberen Tabellenrängen erkämpfen. Aber ist diese Spielhilfe legitim? Wenn Sie uns mehr zu dem Thema sagen wollen, schreiben Sie uns doch einen Brief oder eine E-Mail – die Adresse finden Sie im Impressum. (bh)

TEST SMARTJOY FRAG

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Lik-Sang
Info-Telefon:	–
Internet:	www.lik-sang.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 25,-	Ausreichend
● Präzise Steuerung mit Tastatur & Maus ● Einfache und ausführliche Anleitung ● Unfaire Online-Spielhilfe ● Tastatur und Maus benötigt	
GESAMTWERTUNG	
ANLEITUNG	VERBUNDEN
74%	80%
LEISTUNG	83%
85%	

INFO SO GUT FUNKTIONIERT'S

Der SmartJoy Frag im Praxistest

Auch wenn sich PC-Spieler an eine geringe bis deutlich spürbare Verzögerung gewöhnen müssen, funktioniert der SmartJoy Frag hervorragend. Mit funktionsfähiger Maus und Tastatur können Sie sogar wie gewohnt auf der Couch spielen.

Spiel	Maus-Kontrolle	Tastatur-Kontrolle
Killzone	Sehr gut	Sehr gut
SOCOM II: US Navy SEALs	Sehr gut	Gut
Star Wars Battlefront	Gut	Sehr gut
TimeSplitters 2	Sehr gut	Sehr gut
Half-Life	Sehr gut	Sehr gut
XIII	Sehr gut	Sehr gut
Medal of Honor: Frontline	Sehr gut	Sehr gut



SINNVOLL USB-Geräte lassen sich auch über Adapter anschließen.



FRÄGLICH Inwiefern mindert der Adapter den Spielspaß bei Onlinespielen wie SOCOM II?



VON LINKS NACH RECHTS USB-PS2-Adapter samt PS2-Mausanschluss und USB-Tastatur-Stecker.

F1 Concept Wheel

LENKRAD Im Test: Die neue Lenkrad-Mittelklasse

Mit Pro Play etabliert sich dieser Tage ein neuer Peripherie-Hersteller – und seine erste Vorstellung kann sich sehen lassen. Das F1 Concept Wheel scheint auf den ersten Blick durchweg billig produziert zu sein, allerdings trägt dieser Eindruck – zumindest bedingt. Das Lenkrad selbst lässt sich dank der grünen Gummischicht leicht greifen. Beim Design wurde darauf geachtet, dass sich gleich hinter dem eigentlichen Lenkrad die beiden Trigger befinden. Sämtliche Tasten wurden auf der Front verbaut, sodass man vom Steuerkreuz bis zum Start-Knopf und den Front-Tasten alles im Griff hat. Angeschlossen wird das Lenkrad übrigens über ein drei Meter langes Kabel – das ist die Standard-Länge für Lenkräder. So ganz ausgereift ist das Design allerdings nicht,

denn die Pedale sind mit dem Lenkrad fest verkabelt – das ist eine Todsünde im Lenkrad-Bereich, schließlich kann man ein defektes Pedal nicht problemlos durch ein neues tauschen. In der Spiele-Praxis mit *Burnout 3*, *NFS 2* und *DTM Race Driver 2* schneidet das F1 Concept Wheel gut ab: Die Lenkung reagiert angemessen präzise und nutzt den Lenkradius komplett aus, die Pedale sind zwar etwas klein geraten, arbeiten aber nicht minder präzise. Selbst die eingebauten Vibrationsmotoren des F1 Concept Wheel spürt man auf einer steinigen Piste – so soll es sein. Fazit: Das Gerät ist ein Einsteiger-Lenkrad, das sich zwar nicht programmieren lässt, aber in der Standard-Einstellung für die meisten Rennspiele sehr gut gewappnet ist. Einsteigerfreundlich. (bh)



TEST F1 CONCEPT WHEEL

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Raptor Gaming
Info-Telefon:	–
Internet: www.raptor-gaming.com	
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 20,-	Sehr gut
- Genauere Lenkrad- und Pedalsteuerung - Analoge Trigger und Tasten - Beigelegte Beinhalterung - Fest verkabelte Pedale	

ANFANGSSTÜTZE	ERFOLGSCHWUPP	LEISTUNG	GESAMTWERTUNG
79%	81%	82%	82%

ÜBERSICHTLICH
Die Tasten sind auf der Front verbaut.

SmartJoy Plus

ZUBEHÖR PS2-Spaß auf dem PC!

Ob P-Sone-Lenkrad oder PS2-Controller: Alle PlayStation-Controller und -Lenkräder können Sie über den SmartJoy-Plus-Adapter auch mit einem PC verwenden. Jedoch gibt es zwei Bedingungen: Zum einen muss der PC über einen freien USB-Steckplatz verfügen, denn dort wird der SmartJoy Plus eingesteckt. Wenn Sie die eingebauten Dual-Shock-2-Motoren Ihres PS2-Controllers auch in PC-Spielen einsetzen wollen, müssen Sie außerdem den auf Diskette beigelegten Treiber installieren (Windows 98/2000/XP). Einsteiger werden damit vermutlich Probleme haben, denn das beigelegte Installations-Faltblatt erklärt den Vorgang zwar Schritt für Schritt, allerdings nur auf Englisch.

Fazit: Mit dem SmartJoy-Adapter können Sie sich teure PC-Peripherie sparen und den erstklassigen PS2-Controller nutzen. (bh)



TREIBERSACHE
Nur mit Treibern gibt's Force-Feedback-Unterstützung.

TEST SMARTJOY PLUS

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Lik-Sang
Info-Telefon:	–
Internet: www.lik-sang.com	
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 11,-	Gut
- Eignet sich für Lenkräder & Controller - Unterstützt Force Feedback (PC) - Englische Anleitung - Treiber nur auf Diskette	

ANFANGSSTÜTZE	ERFOLGSCHWUPP	LEISTUNG	GESAMTWERTUNG
60%	73%	80%	73%

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	Saltek	Ca. € 25,-	–
DVD-Fernbedienung	Madcatz	Ca. € 25,-	–
SONSTIGE CONTROLLER			
Shadowblade Arcade Stick	Jöllenbeck	Ca. € 90,-	90%
Nyko iType	i2Studios	Ca. € 40,-	88%
Netplay Controller	Logitech	Ca. € 80,-	87%
MEMORY CARDS			
Memory Card 8 MB	Sony	Ca. € 30,-	–
Memory Card 8 MB	Madcatz	Ca. € 40,-	–
Memory Card 16 MB Max	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	–
SOUNDSYSTEME			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic3	Ca. € 200,-	89%
SCHUMMELMODULE			
Action Replay V2	Datel	Ca. € 50,-	–
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	–
X-Port V2	Datel	Ca. € 50,-	–

LESERBRIEFE

**Sie haben Fragen,
Anregungen,
Kritik oder Lob? Dann
schreiben Sie uns!
Wir freuen uns
über jeden Brief,
der uns erreicht,
und bemühen uns,
alle Fragen zu
beantworten!
Schreiben Sie an
folgende Adresse:**

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@play-zone.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle

Sie haben eine kurze Frage oder wollen etwas zu einem Thema sagen? Dann senden Sie uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.



Senden Sie eine SMS mit dem Text: „PZ Ihr Meinung Ihr Name Ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“ an die Nummer:

D: 82098, € 0,49*/SMS
Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900700800, € 0,50/SMS



QUAL DER WAHL Jak 3 oder Ratchet & Clank 3 – welcher Titel soll's sein?

WENIGER IST MEHR

Guten Tag, die aktuelle Ausgabe blätterte ich einfach einmal zügig durch und blieb dann beim Test zu *Ratchet & Clank 3* hängen. Ich begutachtete die Wertung, las den Text durch und fragte mich, was mit euch los ist? Als vor etwa drei Jahren der erste Teil erschien, wurde er von euch hoch gelobt und der Nachfolger wurde zu meinem Entsetzen schlechter bewertet als Teil 1 – obwohl ein Prozent nicht viel bedeutet. Damals waren die Gründe „zu überladen“ und solches Zeug! Jetzt, beim Test zum dritten Teil, schreibt ihr im Fazit: „Mehr Waffen, mehr Gegner, mehr Action ...“ Das klingt doch eher überladen, oder nicht? Aber das ist ja auch egal, mich hat es auf jeden Fall sehr gefreut, dass ihr das Duo mit einer so hohen Wertung gewürdigt habt!

PLAYZONE: Deine Verwunderung ist natürlich berechtigt. Im Gegensatz zum direkten Vorgänger gelang es den Programmierern beim dritten Teil aber, die volle Ladung Action hervorragend spielbar zu halten. Während man in *Ratchet & Clank 2* nicht selten verknottete Finger bekam und durch einige Fehlkäufe schnell gezwungen war, viele Passagen

mehrmals zu spielen, wirkt *Ratchet & Clank 3* ausgereifter. Trotz des noch stärkeren Fokus auf Ballereien und Action spielt sich die dritte Episode flüssig und die zahlreichen Detail-Verbesserungen lassen erst gar keinen Frust aufkommen.

Nun zu einer weiteren Frage! Denkt ihr, *Jak 3* kann die phänomenalen 93 Prozent von *R&C 3* überbieten? Ich frage, weil ich mir nicht beide Spiele leisten kann und im November ohnehin noch weitere Kracher erscheinen (*Halo 2* [Xbox], *Prince of Persia: Warrior Within* usw.). Wenn ihr denkt, dass *Jak 3* noch besser wird, warte ich ab und geh mir dann *Jak 3* holen, anderenfalls kaufe ich mir *R&C 3*.

PLAYZONE: Das ist eine sehr schwierige Frage. *Jak 3* ist ebenfalls ein hervorragendes Spiel und letztlich dürfte hier in erster Linie dein eigener Geschmack die Kaufentscheidung vorgeben. Objektiv ist nur schwerlich ein Gewinner auszumachen.

Und zum Schluss noch eine andere Frage: Wisst ihr, ob die englische Fassung von *Psi-Ops* geschnitten ist?

KEVIN MEISTER PER E-MAIL

PLAYZONE: Unseren Informationen zufolge wurden lediglich in der deutschen

Version Szenen mit Blut und extremer Gewaltdarstellung herausgeschnitten. Glücklicherweise wirken sich diese Schnitte nicht auf die Spielbarkeit aus, weswegen wir dir auch die deutsche Version ans Herz legen können.

MAUSETOT

Tach, ihr Gestalten, da ihr eh in allen Leserbriefen gelobt werdet und ich das auch nur tun würde, erspar ich mir das Ganze hier. Ich schreibe euch, weil ich einen Verbesserungsvorschlag hätte. Und zwar geht es um Ego-Shooter. Wie wäre es, wenn ihr mal was darüber schreibt, ob die mit einer USB-Maus kompatibel sind, da ich finde, dass diese Spiele so am besten steuerbar sind. Bei der neuesten Ausgabe in der *Killzone*-Beilage geht ihr im Entwickler-Interview zwar auf die Steuerung ein, hättet denen aber auch gleich ans Herz legen können, dass sie das Game bitte mauskompatibel machen sollen. Ich danke euch, dass ihr mich angehört habt. Weiter so!

DANIEL PER E-MAIL

PLAYZONE: Grundsätzlich wäre es sicherlich zu begrüßen, wenn jeder Hersteller eines Spiels sämtliche Steuerungsmöglichkeiten komplett ausnutzen würde. Doch gerade bei neueren

Spielen, die auch online spielbar sind, ergibt sich daraus schnell ein Problem. Mit der Maus lässt es sich einfach präziser zielen und speziell bei Online-Partien würde die Balance nicht mehr stimmen. Um die Chancengleichheit zu wahren, haben sich die Hersteller also dazu entschlossen, auf Maus und Tastatur als Eingabegerät zu verzichten. Auf Seite 106 stellen wir jedoch ein neues Gerät vor, das grundsätzlich bei jedem Spiel den Einsatz der PC-Peripherie ermöglicht. Ob solche Gerätschaften der Online-Community langfristig wirklich dienen, sei mal dahingestellt, praktisch sind sie aber allemal.

SYSTEMTREUE

An die PLAYZONE-Redaktion!

Ich frage mich beim Lesen eures Hefes die ganze Zeit, ob es nicht doch eine Xbox- oder zumindest Anti-PlayStation-Zeitschrift ist. Beispiele gefällig? Zitat aus dem Editorial 10/2004 von Hans Ippisch: „Einzelne Spiele mögen zwar auf Xbox und GameCube etwas besser sein, doch für Otto Normalverbraucher ist der Qualitätsunterschied oft nicht nachzuvollziehen.“ Folglich sind alle Leser der PLAYZONE geistig umnachtet, weil sie zu dumm sind, sich eine Xbox oder einen GameCube zu kaufen.

PLAYZONE: Nun aber mal halblang! Zum einen sind die Unterschiede zwischen den Versionen meist so gering, dass man nur bei einem Direktvergleich Differenzen erkennt, zum anderen zeigen die Verkaufszahlen auf, dass sich die meisten Spieler nicht für diese Unterschiede interessieren. Was du in diesen Satz hineininterpretierst, ist nicht die eigentliche Bedeutung.

Weiter auf Seite 40: der Bericht zu *Brothers in Arms*. Zitat von Maik Bütefür: „Ob diese Detailfülle auf die PlayStation 2 gerettet werden kann, bleibt fraglich, aber zu hoffen.“ Will heißen: „Kauft euch

bloß die Xbox-Version, denn die PS2 wird da sowieso abkacken!“

PLAYZONE: Wir wissen wirklich nicht, was du jetzt hören willst. Uns konnte noch keine lauffähige PS2-Version präsentiert werden und wir sind angesichts der prachtvollen Optik skeptisch, ob dieses Spiel 1:1 auf der PlayStation 2 realisierbar ist. Es mag dir nicht gefallen, aber die PS2 ist eine jüngere Hardware als die Xbox und sie ist nun mal etwas leistungsfähiger. Wem nützt es, wenn wir falsche Hoffnungen wecken, die am Ende womöglich enttäuscht werden? Sobald wir eine PS2-Fassung zu Gesicht bekommen haben und diese gut läuft, ist doch alles in Butter.

Oder der Antwort auf Andy Bucks Leserbrief zum Thema *Chronicles of Riddick* für die PS2: „Allerdings dürfte von der selbst für Xbox-Verhältnisse so überragenden Optik auf der PS2 einiges verloren gehen.“ Andy Buck, wirf deine PS2 weg und kauf dir gleich eine Xbox!

PLAYZONE: Und noch mal: Die Xbox beherrscht nun mal einige Grafikeffekte, die auf der PS2 nicht realisierbar sind. Natürlich kann man das Spiel umsetzen, nur bleibt fraglich, ob das auch noch jemand spielen will, wenn sämtliche Texturen auf Nintendo-64-Niveau heruntergerechnet wurden und das Spiel ohne Ende ruckelt. Du solltest dir da nichts vormachen. Auch auf der Xbox gibt es exklusive Spiele, die PS2 bietet dafür *Gran Turismo*, *Ratchet & Clank*, *Jak*, *Killzone*, *Grand Theft Auto*, *SingStar*, *Tekken*, *Virtua Fighter* und unzählige andere Spiele oder Serien, die man zunächst nur auf Sonys Konsole spielen kann. Diese sind zudem auf die Hardware zugeschnitten und nutzen die Kapazitäten der Konsole clever aus. Die Umsetzung eines grafisch aufwendigen Xbox-Spiels ist meist mit Einbußen verbunden.

Um noch eins draufzusetzen, lese ich in der Vorstufe zu der nächste Ausgabe: „... dafür wird's aber höchste Zeit für einen Vorschau-Bericht zu Sonys Hit-Hoffnung *Killzone*.“ Die Betonung

liegt auf Hit-Hoffnung. Will entweder heißen, dass Sonys Konsole nur Schrott produziert oder dass Sony keine Ego-Shooter hinbekommt und keine Konkurrenz für *Halo 2* auf die Beine stellen kann.

DIANA PETHE AUS BERLIN-BUCH

PLAYZONE: Das ist ebenfalls an den Haaren herbeigezogen. Bis das fertige Spiel zum Zeit bei uns eintrifft, ist so ziemlich jeder Titel maximal eine Hit-Hoffnung. Wo kämen wir denn da hin, wenn wir jedes potenziell sehr gute Spiel schon vorab einfach als Hit be-

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

www.pszone.de

PLAYZONE IM INTERNET!

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 DTM Race Driver 2.

chiffes DTM Race Driver 2

Rang: +

Anmeldedatum: 25.08.03

Datum: 09.10.04 15:23

kann mir auch jemand was zum online modus schreiben, wie der läuft und ob headset gibt?

dankeschön...

Tschö mit Oi

S. Merd AVE DTM Race Driver 2

Rang: +

Anmeldedatum: 02.04.01

Datum: 09.10.04 18:28

Zitat: (Original von chiffes am 09.10.2004 15:23) wer halts und wie ist es?

kann mir auch jemand was zum online modus schreiben, wie der läuft und ob headset gibt?

dankeschön...

Der Online-Modus ist für die Ötöter gemacht!

Die Lobby ist ein Abbild promptenmenschlicher Geistesart!

Fündest Du in Deiner Freundin's einen Freund Online, kannst Du ihm eine Einladung schicken. Nimmst er diese an, ist er sofort in Deinem Raum.

Du kannst Dich auch direkt in seinem Raum klicken.

Die Einsteilmöglichkeiten sind ganzlich:

Das Spiel selbst läuft flüssig mit bis zu 6 Online-Spielern. Mit mehr als 6 ist es während meiner Anwesenheit 2 mal abgestürzt.

Man kann Rennen von 1 bis zu 100 Runden Online veranstalten, es gibt ein Schadenmodell, wenn der Motor zu sehr geschrottet ist, kann man in in der Box reparieren lassen.

Das Headset funktioniert ohne Knopfdrücken hervorragend sowohl im Rennen, als auch in der Lobby.

Ich kann nur jedem, der Online Rennen mag, raten, sich das Spiel sofort zu kaufen und Online zu kommen, zur Zeit sind da nämlich nur ein paar Spieler, das einzig Negative, was mir einfällt.

Ripley, sie ist ja auch gar keine bösen Träume haben, denn sie ist ja nur ein Stück Plastik

Rivind AVE DTM Race Driver 2

Rang: ++

Anmeldedatum: 04.09.01

Keine Adresse angegeben

Datum: 14.10.04 15:59

also ich hab mir damals den ersten Teil gebraucht geholt und konnte mich nie damit anfreunden. Ich habe OT und die Steuerung von DTM war in meinen Augen - dreier Vergleich zu OT - voll für n.ä.r. Ich kann mich nicht mehr, ob das im 2. Teil genauso ist, jedoch denke ich, wer gefasster OT Spieler ist, wird sich mit der Steuerung nicht anfreunden können. Online Modus dürfte da der einzige Kaufgrund sein - leider zieht OT da ja vorerst nicht mit

chiffes AVE DTM Race Driver 2

Rang: +

Anmeldedatum: 25.08.03

Datum: 16.10.04 01:22

Ich habe mir nun heute gekauft und muss sagen, der ersteindruck ist echt gut. Jedem, ich wende die Tage dann mal oi spielen, um mir ein genaueres bild zu machen.

habe gemerkt, dass man sich da über gamespy einloggen muss, die lobby ist echt klasse uns alles andere auch, da frage ich mich, warum hat das bei stewart nicht hingehauen, weiches auch mit gamespy o betrieben wird.

selbstaus!

Tschö mit Oi

Knosel AVE DTM Race Driver 2

Rang: +

Anmeldedatum: 19.03.03

Keine Adresse angegeben

Datum: 14.10.04 16:48

Zitat: (Original von Rivind am 14.10.2004 15:59) also ich hab mir damals den ersten Teil gebraucht geholt und konnte mich nie damit anfreunden. Ich habe OT und die Steuerung von DTM war in meinen Augen - dreier Vergleich zu OT - voll für n.ä.r. Ich kann mich nicht mehr, ob das im 2. Teil genauso ist, jedoch denke ich, wer gefasster OT Spieler ist, wird sich mit der Steuerung nicht anfreunden können. Online Modus dürfte da der einzige Kaufgrund sein - leider zieht OT da ja vorerst nicht mit

Ging mir genauso. Hab damals die Demo vom ersten Teil geizt und hab diese schon nach fünf Minuten entwendet wieder in die Ecke geworfen, weil ich den Vloggen nicht auf der Strecke halten konnte.

Lesefutter für Konsolenfans!



XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Ein Besuch der Entwickler ermöglichte uns einen erneuten Blick auf die potenzielle Taktik-Shooter-Referenz Brothers in Arms. Im Gegenzug besuchten wir die Entwickler von TimeSplitters: Future Perfect und liefern Ihnen brandneue Infos. Der Testbereich wird von Electronic Arts dominiert: Weder Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter, noch Need for Speed Underground 2 täuschen. Unsere Kommentierung zu Fable begleitet Sie auf ihrem guten oder bösen Weg. Jetzt im Handel!



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Nintendos neue Handheld-Hoffnung DS ist nicht mehr weit von der Veröffentlichung entfernt. Wir haben die neuesten Infos und Fakten zusammengetragen. Außerdem konnten wir endlich die lang ersehnte Fortsetzung von Mario Tennis anspielen. Im Testcenter beweist Samus Aran in Metroid Prime 2: Echoes erneut, dass auch weibliche Actiondarsteller ihre Daseinsberechtigung haben. Jetzt im Handel!

zeichnen würden? Der Rest seines Briefs bestand eigentlich nur noch aus haltlosen Beschuldigungen und Beleidiungen, weswegen wir an dieser Stelle mal einen Einschnitt machen wollen. Es bleibt uns nur zu sagen, dass wir ein PlayStation-2-Magazin sind und die Konsole nach wie vor für eine tolle Hardware halten. Dennoch sollte man nicht mit Scheuklappen durch die Gegend rennen und muss zugehen, dass es auch bei der Konkurrenz einige interessante Spiele gibt. Wir freuen uns schon auf die PS3 und können dann vielleicht ja auch mal über technisch maae Umsetzungen für die Xbox berichten.

IN FARBE UND BUNT

Hallöchen!

Ich bin ein großer Fan von *Burnout 3* und spiele es regelmäßig online. Ich spiele immer im 50-Hz-Modus, weil ich im 60-Hz-Modus nur ein schwarz-weißes Bild auf den Fernseher bekomme. Jetzt hat mir ein Kumpel erzählt, dass ich den Modus trotzdem irgendwie nutzen kann, wenn ich mir ein anderes Kabel zulege. Stimmt das? Was ist das für ein Kabel und was kostet mich das?

SVEN KORBEL AUS EISENACH

PLAYZONE: Deine Frage hat uns sofort dazu bewegt, die Mitglieder unserer Online-Community zu fragen, welches Kabel sie benutzen. Und siehe da: Auch dort herrscht noch großer Aufklärungsbedarf (siehe Seite 112). Um den 60-Hz-Modus nutzen zu können, brauchst du entweder einen NTSC-tauglichen Fernseher oder ein RGB-Kabel. Letzteres gibt's schon ab 10 Euro, bietet dafür aber wirklich viel Gegenwert. Neben dem dann in Farbe spielbaren 60-Hz-Modus wird das Bild schärfer und die Farben kräftiger. Wir haben das zwar schon sehr oft erwähnt, wiederholen uns aber gerne noch einmal: Ein RGB-Kabel sollte zur absoluten Grundausstattung jedes Spielers gehören und steigert die Bildqualität enorm.

UMBAU AUSGESCHLOSSEN

Hallo PLAYZONE-Redaktion, erst mal ein fettes Lob an euch. Eure Zeitschrift ist die beste! Ich habe ein Problem: Ich habe mir vor kurzem einen Netzwerkkabel für meine PS2 geholt. Ich habe mich registriert und eigentlich sollte es denn ja gehen, oder? Aber wenn ich im Internet spielen will, kommt da auf einmal ein DNAS-Fehler (-402), aber die Verbindung ist da! Ich würde gerne wissen, ob ihr mir da helfen könntet? BITTE! Ich möchte soooo gern online zocken!

PASCAL BUNTEMAYER PER E-MAIL

PLAYZONE: So leid es uns tut, aber dieser Fehler tritt bei einigen neueren Spielen auf, wenn die Konsole umgebaut ist. Beispielsweise lassen sich *Burnout 3* und *Star Wars Battlefront* auf einer gemoddeten Konsole partout nicht ins Netz bringen. Zwar hat Sony niemals offiziell den Ausschluss von umgebauten Konsolen angekündigt, wirklich vorverfen kann man es der Firma aber auch nicht. Wenn du also unbedingt online spielen willst, musst du dir also schon eine neue PS2 kaufen, die im Originalzustand verbleibt.

schaufen darf. Vielleicht so eine Art Tagespraktikum? Bitte, bitte sagt nicht nein. Ich weiß, es wäre DAS Geschenk und er würde niemals mit so etwas rechnen. Außerdem glaube ich, dass ich nicht die einzige Frau bin, die mit der PS2 auf Kriegsfuß steht. Umso mehr müsst ihr stolz auf mich sein, dass ich einsichtig geworden bin und es wieder gutmachen möchte. Bitte helft mir dabei und erfüllt mir diesen Wunsch.

KATJA BERGER AUS DRESDEN



SCHNUCKLIGES PAAR Katja und ihr Freund Enrico spielen gerne miteinander – manchmal auch mit der PlayStation 2.

FRONES FEST!

Liebes Redaktionsteam, ich heiße Katja, bin 24 Jahre alt und schreibe euch, weil ich ein sehr wichtiges Anliegen habe. Ich lebe seit über drei Jahren mit meinem Freund Enrico zusammen. Wir leben in einer ziemlich glücklichen Beziehung. Einziger Haken: die PlayStation 2! Da wir beide beruflich ziemlich eingespannt sind und wenig Freizeit füreinander haben, fällt es mir sehr schwer, diese nun auch noch ständig mit der PS2 und eurer Zeitschrift zu teilen. Jedenfalls hielt ich diesen Dauerrass nicht mehr aus und wurde plötzlich „erleuchtet“. Ich glaube, ich tu meinem Schatz Unrecht! Ich sollte froh sein, dass er seine Abende zu Hause verbringt und spielt, anstatt sich in Kneipen voll laufen zu lassen, auch wenn ich nachts um halb drei immer noch alleine im Bett liege und im Wohnzimmer *Grand Theft Auto* in vollem Gange ist. Nun aber zu meinem Anliegen: Ich würde Enrico so gerne eine riesige Freude machen und ihr sollt mir dabei helfen. Ich würde mir so gerne, zum Beispiel als Weihnachtsgeschenk, für ihn wünschen, dass er bei euch mal einen Tag „hinter die Kulissen“

PLAYZONE: Das war mit Sicherheit der romantischste Leserbrief, den wir jemals bekommen haben. Das liegt natürlich einerseits daran, dass die Anzahl der bei uns eingegangenen romantischen Briefe recht überschaubar ist, zum anderen haben wir während der Lektüre dieses herzerweichenden und ergreifenden Briefs aber wirklich die eine oder andere Träne verdrückt. Letztlich können wir deinem Wunsch aber leider nicht nachkommen. Der Redaktionsalltag ist für Außenstehende eigentlich gar nicht so spektakulär und die viele Arbeit macht es uns schwer, so einen Besuch ansprechend zu gestalten. Wir wollen ja nicht, dass ihr beiden Hübschen den ganzen Tag nur in einer Ecke rum sitzt und euch langweilt. Um deine Enttäuschung etwas zu lindern, haben wir dir eine ganz besondere Ausgabe der PLAYZONE zugeschiedt und möchten dir etwas versprechen: Sollten wir uns eines Tages doch dazu entschließen, Leser für einen Tag in die Redaktion einzuladen, dann seid ihr beiden die ersten, bei denen wir uns melden. Und hey, wenn's mit Enrico irgendwann mal nicht mehr so läuft, kannst du dich auch gerne bei den männlichen Single-Redaktionsmitgliedern melden. Die würden dir dann sicherlich gerne sogar ihre privaten Räumlichkeiten zeigen.

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 Ihr 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:

WWE SmackDown! Here Comes the Pain (X-Port V2):

Alle freispielfähigen Boni und Charaktere stehen für Sie bereit.



Contra: Shattered Soldier (X-Port V2):

Der bockschwere Shooter ist nicht leicht zu knacken – unser Spielstand hilft!



Medal of Honor: Rising Sun (MAX Drive):

Der Weltkriegs-Shooter bietet viele Geheimnisse – unser Spielstand hat sie alle.



Weitere X-Port-V2-Spielstände:

SPIEL	STATION
Midnight Club II	Alle Autos
Tomb Raider: AoD	Bosskämpfe
MAX-Drive-Spielstände:	
Age of Empires II	Alle Boni
Mortal Kombat: DA	Alle Kämpfer
Star Wars Battlefront	Alle Levels
Time Crisis II	Alle Boni
Virtua Fighter 3	Alle Boni/Dante

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“.



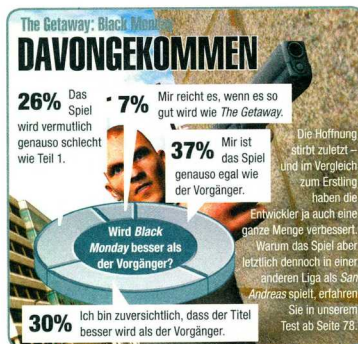
2 Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.



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.





Sollen sich
andere ärgern.



STORM TROOPER
Dual Vibration Gamepad



APOLLO²
2.1 Subwoofer System



DVD REMOTE CONTROL
P52 Infrarot Fernbedienung



4in1 LEATHER FORCE FEEDBACK
Multisystem Racing Wheel

Add **SPEED** to your life

www.SPEED-LINK.com

GTA San Andreas

Komplettlösung -

Teil 1

Mit dem ersten
Teil unserer
Komplettlösung

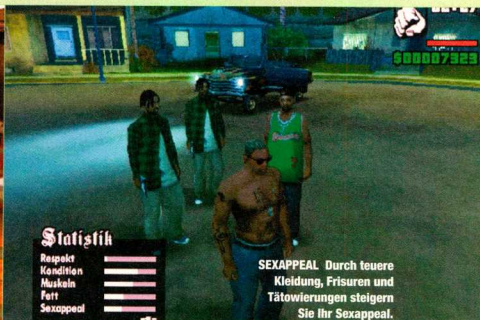
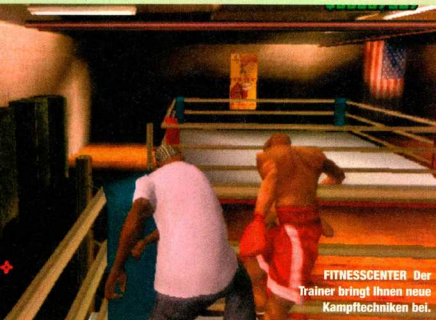
finden Sie sich in der **Welt
des Verbrechens** im
Handumdrehen zurecht.



Einleitung: Im ersten Teil der Tipps gehen wir näher auf die Grundlagen des Spiels ein. Die ersten vier Seiten enthalten Informationen zu den Fertigkeiten und Attributen der Spielfigur. Außerdem erfahren Sie, auf welche Arten Sie Geld verdienen können. Auf den restlichen fünf Seiten finden Sie einen Lösungsweg zu den Missionen der Stadt Los Santos.

Kurztipps

- Sie benötigen viel Zeit zum Nachladen, wenn Sie Schusswaffen mit großen Magazinen einsetzen oder gleich zwei Knarren auf einmal verwenden. Tauschen Sie die Magazine manuell aus: Nehmen Sie einfach die nächste Waffe in die Hand und wechseln Sie zu der Waffe zurück, die Sie vorher benutzt haben. Auf diese Weise umgehen Sie die lästige Nachladeanimation und sparen in brenzlichen Situationen wertvolle Zeit. Zudem können Sie sich nicht fortbewegen, solange Sie eine doppelt geführte Waffe in geduckter Haltung nachladen müssen, was in Schusswechseln oft unangenehme Folgen für Sie hat.
- Ducken Sie sich bei Feuergefechten und gehen Sie in Deckung, falls Ihnen Gegner mit starken Waffen zusetzen, um weniger Treffer abzubekommen. In geduckter Haltung kann CJ zudem besser zielen.
- Verhalten Sie sich ruhig und bleiben Sie in Seitenstraßen oder Gassen, solange Sie nur einen Fahndungsstern haben.



Wenn Sie nicht von der Polizei gesehen werden, verschwindet der Stern nach einiger Zeit. Sollten Sie einen Polizisten ins Jenseits schicken oder zu viel Ärger machen, erhalten Sie zwei oder mehr Fahndungssterne. In einer solchen Situation haben Sie nur zwei Möglichkeiten, mit heiler Haut zu entkommen: Entweder Sie flüchten mit einem Fahrzeug zu einem Pay 'n' Spray oder Sie begeben sich zu einem Ihrer Häuser. Wenn Sie das Spiel speichern, wird der Lebensbalken gefüllt und alle Fahndungssterne verschwinden.

Attribute und Fertigkeiten

Attribute

Respekt

Als Gangmitglied müssen Sie sich Respekt verschaffen, damit Sie akzeptiert werden. Verdienen Sie sich Respekt durch Missionen und erobern Sie feindliche Viertel. Wenn Sie sich genügend Anerkennung erarbeitet haben, können Sie mehrere Gangmitglieder anheuern.

Muskeln, Kondition und Fett

Ein gut trainierter Charakter ist in *GTA San Andreas* sehr nützlich. Mit viel Kon-

dition und starken Muskeln hält CJ den Powersprint für sehr lange Zeit durch. Auch Mauern oder Zäune überwinden Sie ohne viel Anstrengung, wodurch Sie sich flott durch Gärten oder Gassen bewegen können. Auf diese Weise entgehen Sie den wachsamen Augen der Polizei. Für eine Flucht vor dem Gesetz oder anderen Banden haben Sie mit einem hohen Konditionswert einen entscheidenden Vorteil. Außerdem können Sie mit viel Kondition länger Fahrrad fahren und schwimmen. In jedem Fitnessstudio treffen Sie auf Trainer, die Sie zum Kampf herausfordern können, sobald Sie Ihre Muskeln oft genug trainiert haben. Wenn Sie gewinnen, erhalten Sie einige neue Kampfmanöver. Achtung: Gar kein Fett am Körper ist auf Dauer nicht empfehlenswert. Wenn sich CJ verausgabt, verbraucht er Energie. Falls kein Fett vorhanden ist, baut der Körper Muskelmasse ab.

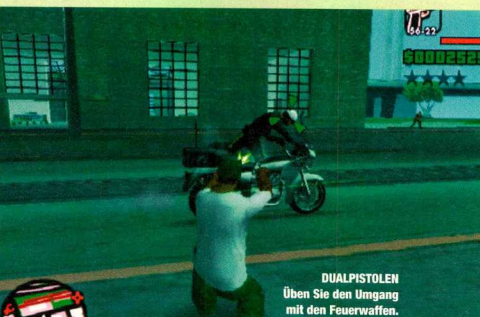
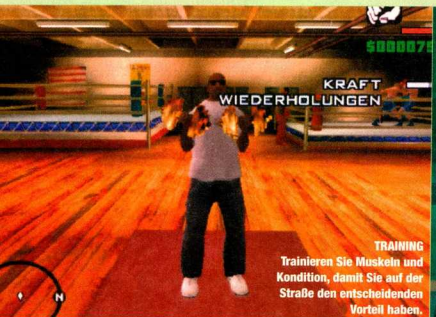
Sexappeal

Diesen Wert müssen Sie steigern, wenn Sie bei den Frauen landen wollen. Verbessern Sie den Sexappeal-Wert durch teure Kleidung, Schmuck, Frisuren und Tätowierungen. Zudem hat Ihr derzeit-

iges Auto Auswirkungen auf den Sexappeal-Balken. Achten Sie allerdings darauf, dass der Wagen unversehrt bleibt, damit Sie auf die Frauen einen guten Eindruck machen.

Waffenfertigkeiten

Üben Sie den Umgang mit den einzelnen Waffen, um effektiver ballern zu können. Wenn Sie die einzelnen Fähigkeiten weiter steigern, schießen Sie genauer und verursachen mehr Schaden bei Ihren Kontrahenten. Zudem erhalten Sie die Fähigkeit, seitwärts zu laufen, während Sie auf einen Gegner feuern. Wenn Sie die Fähigkeiten für kleine Waffen bis zur höchsten Stufe trainieren, können Sie sogar zwei gleiche Waffen auf einmal benutzen. Mit zwei Mini-SMGs haben Sie beispielsweise 100 Schuss in den Magazinen, die Sie mit einer hohen Feuerrate in Richtung Gegner schicken können. Am besten steigern Sie die Waffenfertigkeiten, indem Sie sich in feindlichem Gangterritorium herumtreiben und alle Feinde aufs Korn nehmen. Besonders viel Kanonenfutter bekommen Sie bei Gangkriegen vor den Lauf. Allerdings sind die Feinde oft so gut bewaffnet, dass Sie auf eine Ihrer stärkeren Waffen wechseln





TAXI Reparieren Sie das Fahrzeug gelegentlich, damit Sie 50 Fahrgäste abfertigen können.

KURIER
Werfen Sie die Pakete durch die roten Ringe.



müssen, um sich die heranstürmenden Gegner vom Hals zu halten.

Fertigkeiten für Fahrzeuge

Für diese Fertigkeiten gilt „Learning by doing“. Fahren Sie durch die Gegend und achten Sie darauf, keine Unfälle zu bauen. Diese Fähigkeiten bringen Ihnen in den Missionen oft den entscheidenden Vorteil. Wenn Sie ein geübter Motorradfahrer sind, braucht es schon einen sehr schweren Unfall, um Sie von der Maschine zu werfen. Sogar Straßenlaternen, Zäune und andere Hindernisse mähnen Sie ohne größere Schäden oder Blessuren nieder.

Gangkrieg

- Setzen Sie bei Gangkriegen in großen Gebieten die Guerilla-Taktik ein. Für diese Strategie ist ein hoher Konditionswert von Vorteil. Noch bevor die erste Gegenwelle über Sie hereinbricht, begeben Sie sich in eine Ecke des Kampfgebiets. Die Feinde erscheinen aus mehreren Richtungen und laufen auf Ihre Position zu. Mit dem Powersprint rasen Sie von

einer Ecke des Abschnitts in die nächste. Ihre Feinde haben häufig Probleme, den richtigen Weg zu finden, und bleiben gelegentlich an Hindernissen hängen. Dadurch können Sie die Gegnergruppen auseinander ziehen und einen nach dem anderen ausschalten. Wiederholen Sie den Vorgang, wenn Ihnen eine Übermacht zu nahe kommt.

- In jedem Kampfgebiet finden Sie eine Kevlar-Weste und ein Lebensherz, das Ihren Gesundheitsbalken vollständig auffüllt. Diese Gegenstände liegen fast immer auf den breiten Hauptstraßen des Kampfgebiets. Wenn Sie nach einem Feuergefecht stark angeschlagen sind, flüchten Sie mit dem Powersprint und begeben Sie sich auf die Suche nach den Gegenständen. Sobald Sie sich ausgerüstet haben, erledigen Sie die Feinde.

Geld verdienen

Auch Gangster brauchen Geld, um in San Andreas über die Runden zu kommen. Diese Jobs stehen zur Auswahl:

Taxifahrer

Schnappen Sie sich ein Taxi und starten Sie die Taximissionen, indem Sie R3 drücken. Die Fahrgäste erscheinen als blaue Markierungen auf dem Radar. Geben Sie immer Vollgas, damit Sie genügend Zeit für weitere Taxifahrten übrig haben. Zudem erhalten Sie vom Fahrgast einen Geschwindigkeitsbonus, wenn Sie das Ziel schnell genug erreichen. Zwischen durch lassen Sie Ihr Taxi in den Pay'n'Spray-Werkstätten reparieren. Einen weiteren Bonus erhalten Sie, wenn Sie viele Fahrgäste abliefern, ohne die Taximission zu beenden. Wenn Sie 50 Fahrgäste hintereinander abfertigen, stehen Ihnen künftig Nitro-Boosts zur Verfügung, wenn Sie am Steuer eines Taxis sitzen.

Krankenwagenfahrer

Diese Mission ist mit den Taxifahrten vergleichbar. Setzen Sie sich in einen Krankenwagen und sammeln Sie die verletzten Leute ein, deren Position auf dem Radar zu erkennen ist. Sie können in Ihrem Krankenwagen bis zu drei verletzte Personen mitnehmen. Achten Sie auf den Zustand des Vehikels, da Sie während der laufenden Mission keine Möglichkeit haben, sich einen Ersatzwagen zu besorgen oder das Fahrzeug in der Werkstatt reparieren zu lassen. Wenn Sie die Krankenwagenmission erfolgreich abschließen, erweitert sich Ihr Lebensbalken auf das Maximum.

Zuhälter

Für diese Missionen benötigen Sie einen Broadway. Die Prostituierten können Sie mithilfe der blauen Markierungen auf dem Radar ausfindig machen. Holen Sie die leichten Mädchen ab und fahren Sie sie zu den Freiern. Allerdings müssen Sie auf Ihr Auto Acht geben, da Sie Ihren Anteil nur erhalten, wenn das Fahrzeug in einem guten Zustand ist. Wenn Sie gerade eine der Frauen abgeliefert haben, läuft der Countdown nicht mehr und Sie haben somit die Möglichkeit, den Wagen reparieren zu lassen. Gele-

n Truck zu legen

EINBRECHER Stellen Sie den Transporter so vor dem Haus ab, dass Sie den Laderaum leicht erreichen.

TAGESLICHT 08:34
GELD



**FEUERWEHR**

Passen Sie auf, dass Sie keine Bürger über den Haufen fahren.

gentlich müssen Sie unangenehme Kunden verprügeln, um die Mädchen zu schützen und Ihr Geld zu kassieren. Sie haben für jede Fahrt mehr als genug Zeit zur Verfügung. Fahren Sie gemütlich durch die Stadt und stellen Sie sicher, dass Ihr Auto in einem guten Zustand bleibt. Wenn Sie diese Mission gemeistert haben, bekommen Sie von nun an Geld für jede Nummer, die Sie mit einer Prostituierten schieben.

Feuerwehr

Besorgen Sie sich einen Löschzug. Entweder stehlen Sie das Fahrzeug bei einer Feuerwache oder Sie benutzen den Flammenwerfer, Molotowcocktails oder Handgranaten, um ein Feuer zu legen. Werfen Sie eine Granate zwischen einige Autos, damit die Feuerwehr erscheint. Mit dem rechten Analogstick kontrollieren Sie den Wasserwerfer. Auch bei dieser Mission müssen Sie vorsichtig mit dem Fahrzeug umgehen und Fahndungssterne um jeden Preis vermeiden. Da Ihr Fahrzeug gegen Feuer geschützt ist, können Sie nahe an die Flammen heranfahren. So sparen Sie viel Zeit beim Löschvorgang. Der Wasserwerfer eignet sich auch wunderbar dazu, feindliche Gangs durch die Gegend zu spülen. Nachdem Sie diese Mission geschafft haben, kann CJ unbeschadet durch Feuer gehen.

Polizei

Es ist sehr gefährlich, ein Polizeiauto zu entwenden, da Sie zuerst die Polizisten ausschalten müssen, die in dem Fahrzeug sitzen. Speichern Sie das Spiel im Johnston-Haus, machen Sie Platz in der Garage und legen Sie ein paar Passanten um. Sobald die Polizeiautos auftauchen, erledigen Sie die Gesetzeshüter und fahren den Wagen in Ihre Garage. Jetzt müssen Sie erneut abspeichern, um die Fahndungssterne verschwinden zu lassen. Alternativ warten Sie eine Weile vor den Donut-Läden. Dort finden Sie gelegentlich einen unbewachten Streifenwagen. Der bewaffnete

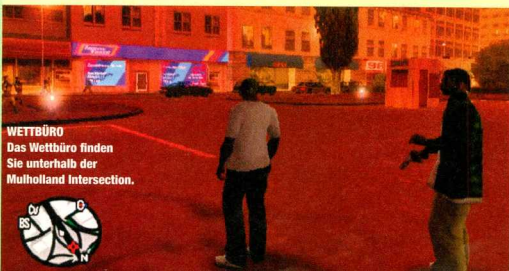
Hunter-Helikopter eignet sich besonders gut für die Verbrecherjagd. Allerdings müssen Sie alle Tests der Flugschule mit Gold bestehen, um diesen Hubschrauber freizuschalten. Auf der Straße schalten Sie die Sirenen ein, damit Ihnen die nervigen Autofahrer nicht in die Quere kommen. Achten Sie auf den Zustand Ihres Fahrzeugs. Sie können das Vehikel nicht in der Werkstatt reparieren lassen. Auf einem höheren Missionslevel setzen Ihnen die Verbrecher ordentlich zu, da sie in Gruppen auftreten und über eine starke Bewaffnung verfügen. Heuern Sie ein paar Gangmitglieder an, damit Sie bei der Verbrecherjagd nicht alleine dastehen. Gebüts Motorradfahrer schnappen sich das Polizeizeichen HVP1000. So können Sie hinter dem Fahrzeug der Verbrecher bleiben und das Heck und die Hinterräder des Fluchtwagens mit einer Maschinenpistole bearbeiten. Sobald Sie die Mission abgeschlossen haben, sind die regulären Kevlar-Westen verstärkt und bieten mehr Schutz.

INFO CHEATER

Unendlich reich im Handumdrehen

Das Wettbüro finden Sie in Los Santos südlich der Mulholland Intersection.

Speichern Sie den Spielstand und setzen Sie Ihr Geld bei den Pferdewetten immer auf das schwächste Pferd. Laden Sie den Spielstand so lange neu ein, bis Ihr Pferd gewinnt. So können Sie Ihr Geld innerhalb kürzester Zeit vervielfachen. Drücken Sie mehrmals auf die 10.000-Taste, um höhere Beträge zu setzen.

**WETTBURO**

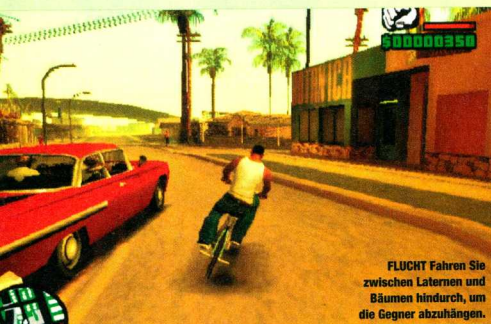
Das Wettbüro finden Sie unterhalb der Mulholland Intersection.

**Einbrecher**

Diese Art von Job steht Ihnen erst zur Verfügung, wenn Sie die Mission „Home Invasion“ abgeschlossen haben. Suchen Sie sich eine schöne Wohngegend aus, damit Sie so viele Häuser wie möglich plündern können. Als Dieb benötigen Sie einen schwarzen Boxville, um die geklaute Ware abzutransportieren. Ab 20:00 Uhr können Sie in den Einbrecher-Modus wechseln. Holen Sie sich das Fahrzeug schon vorher und begeben Sie sich zu Ihrem Zielgebiet, damit Sie pünktlich um 20:00 Uhr mit der Arbeit beginnen können. Parken Sie den Laster so vor den Häusern, dass der Laderaum schnell und einfach zu erreichen ist. Schleichen Sie in das Haus und reißen Sie sich einen wertvollen Gegenstand unter den Nagel. Es ist nicht notwendig, nach draußen zu schleichen. Sie werden zwar entdeckt, wenn Sie zur Eingangstür rennen, aber Sie können das Haus noch rechtzeitig verlassen, bevor die Polizei eintrifft. Danach betreten Sie das Haus erneut, um mehr Beute zu machen. Laufen Sie stets geduckt, um so wenig Lärm wie möglich zu verursachen. Beachten Sie, dass Sie das Diebesgut bis 6:00 Uhr abliefern müssen. Ansonsten erhalten Sie kein Geld für die heiße Ware. Seien Sie auf der Hut: Nicht alle Bürger gehen schon um 20:00 Uhr ins Bett.

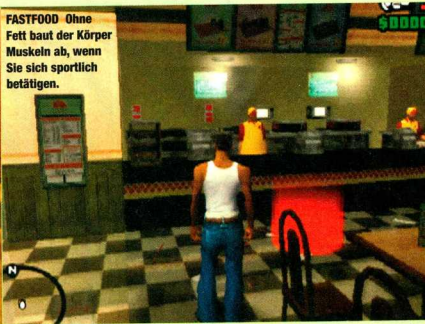
Fahrradkurier

Begeben Sie sich in den Stadtteil Commerce zu Robo's Food Mart. Steigen Sie auf das BMX, das vor dem Laden steht, um die Mission zu beginnen. Liefern Sie die Pakete zu den markierten Stellen. Per Drive-by werfen Sie die Päckchen durch die roten Ringe. Für jedes Paket, das Sie am Ende einer Fahrt übrig haben, bekommen Sie einen Bonus. Wenn Sie die Mission erfolgreich beenden, gehört der Supermarkt Ihnen. Der Laden bringt Ihnen pro Tag 2.000 \$ ein.



FLUCHT Fahren Sie zwischen Laternen und Bäumen hindurch, um die Gegner abzuhängen.

FASTFOOD Ohne Fett baut der Körper Muskeln ab, wenn Sie sich sportlich betätigen.



Los Santos Walkthrough

Sweet & Kendi

Nach den kurzen Zwischensequenzen folgen Sie Ryder, um den feindlichen Gangstern zu entkommen. Fahren Sie an Bäumen und Pfeilern vorbei, um den Wagen der Ballas abzuhängen. Drücken Sie die X-Taste mehrmals hintereinander, um besonders schnell zu trampeln. Orientieren Sie sich an dem blauen Punkt, der auf dem Radar zu sehen ist, wenn Sie Ryder aus den Augen verlieren.

Belohnung: Die BMX-Nebenmissionen sind nach Abschluss dieser Mission freigeschaltet.

Ryder

Fahren Sie mit Ryder zum Friseur und lassen Sie sich einen ordentlichen Hairschnitt verpassen. Anschließend betreten Sie das Fastfood-Restaurant und bestellen sich an der Theke etwas zu essen. Essen Sie nicht zu viel, damit sich CJ nicht übergeben muss. Nach der Zwischensequenz rennen Sie zum Auto und geben sofort Vollgas, um dem wütenden Restaurantpersonal zu entgehen. Fahren Sie zu Ryders Wohnung zurück, um die Mission zu beenden.

Sweet

Tagging up Turf

Die Gangtags werden auf dem Radar als grüne Quadrate dargestellt. Übersprühen Sie die Gebietsmarkierungen der feindlichen Gang und setzen Sie die Gegner mit der Sprühdose außer Gefecht. Das letzte Tag ist schwieriger zu erreichen: Klettern Sie über die beiden Zäune und steigen Sie auf den Container, um das Dach zu erreichen. Sobald Sie die Mission abgeschlossen haben, wird eine Sprühdose verfügbar. Diesen Gegenstand finden Sie jederzeit im Schlafzimmer des Johnson-Hauses.

Belohnung: 200 \$, die Graffiti-Nebenmission wird aktiviert

Cleaning the Hood

Fahren Sie die einzelnen Wegpunkte ab und sehen Sie sich die Zwischensequenzen an. Verprügeln Sie den Crack-Dealer und sammeln Sie seinen Baseballschläger ein. Anschließend eilen Sie zur Wohnung des Dealers und probieren darin den neuen Baseballschläger an den Ballas-Gangmitgliedern aus. Abschließend bringen Sie Ryder zum Startpunkt der Mission zurück, um diese Mission abzuschließen.

Drive-Thru

Fahren Sie zur gelben Markierung auf der Karte und warten Sie, bis die Zwischensequenz vorbei ist. Anschließend verfolgen Sie den Wagen der Gangster. Fahren Sie neben dem Zielfahrzeug her und lassen Sie Ihre Kumpels die Arbeit tun. Sollten Sie das Fahrzeug der feindlichen Gang zum Stillstand bringen, passen Sie auf, dass Sie nicht von einem Polizisten aus dem Wagen gezogen werden. Bei einem Drive-by-Gefecht wie diesem ziehen Sie sehr schnell die Aufmerksamkeit der Ordnungshüter auf sich.

Belohnung: 200 \$

Nines and AKs

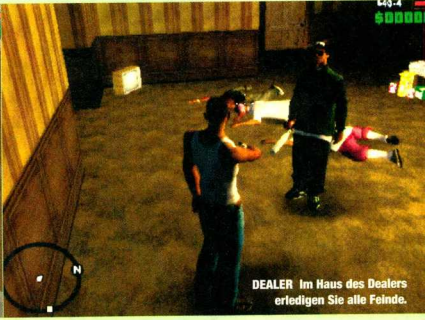
Fahren Sie zur Markierung und besuchen Sie Emmett. Nachdem Sie den kleinen Waffenhändler abgeschlossen haben, finden Sie an diesem Ort stets eine 9-mm-Pistole vor. Anschließend begeben Sie sich zum Klamottenladen, der auf der Übersichtskarte als gelber Punkt dargestellt wird. Kaufen Sie sich ein paar grüne Klamotten und verlassen Sie das Gebäude.

Drive-by

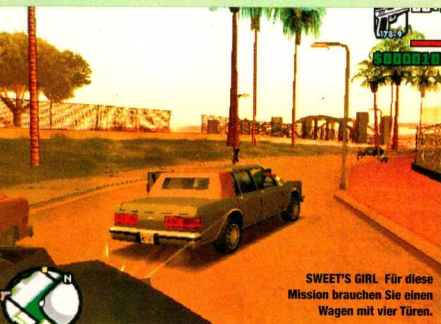
Die Gegner werden auf dem Radar als roter Punkt dargestellt. Wenn Sie eine



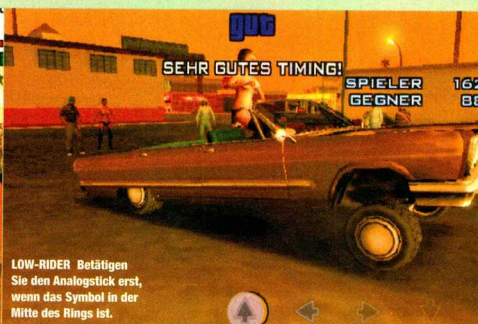
REVIER Übersprühen Sie die Tags der feindlichen Gangs.



DEALER Im Haus des Dealers erledigen Sie alle Feinde.



Sweet's Girl Für diese Mission brauchen Sie einen Wagen mit vier Türen.



LOW-RIDER Betätigen Sie den Analogstick erst, wenn das Symbol in der Mitte des Rings ist.

Maschinenpistole bei sich haben, können Sie Ihre Kumpels unterstützen. Alternativ überfahren Sie die feindlichen Gangmitglieder, um Munition zu sparen. Anschließend flüchten Sie durch die Stadt. Biegen Sie oft ab und fahren Sie durch Gassen, um die Polizei abzuschütteln. Begeben Sie sich nun zum Pay 'n' Spray, das auf der Übersichtskarte mit einem grünen Spraydosensymbol markiert ist.

Sweet's Girl

Helfen Sie Sweet aus dem Schlamassel, indem Sie sich ein Auto mit vier Türen besorgen. Weiter geht's zur roten Markierung auf dem Radar. Steigen Sie aus dem Wagen, bevor Sie Sweet erreichen, damit Sie die Feinde von hinten überraschen können. Lassen Sie sich allerdings nicht zu viel Zeit bei der Rettungsaktion, da Sweet sonst ins Gras beißt. Sobald Sie die beiden eingesammelt haben, fahren Sie direkt zum Wegpunkt.

Cesar

Cesar Vialpando

Holen Sie sich den neuen Low-Rider ab und fahren Sie das Vehikel in die Garage

am Abholplatz. Dort können Sie das Fahrzeug tunen und aufmotzen lassen. Anschließend geht's weiter zum Low-Rider-Meeting. In der Nähe des Treffpunkts finden Sie ein Pay 'n' Spray, falls das Auto unterwegs zu viel Schaden genommen hat. Um diese Mission abzuschließen, drücken Sie den rechten Analogstick erst in die entsprechende Richtung, wenn der Pfeil genau in der Mitte des Kreises ist. Stellen Sie das Fahrzeug in Ihrer Garage ab, da es für die nächste Mission benötigt wird.

Belohnung: Tuning verfügbar, Low-Rider-Nebenmissionen verfügbar

High Stakes, Low-Rider

Für diese Mission brauchen Sie einen Low-Rider. Ein solches Fahrzeug finden Sie oft im Gangterritorium der Mexikaner. Wenn Sie zum Missionsstartpunkt fahren, schonen Sie Ihr Fahrzeug, da Sie gleich ein Rennen fahren müssen. Die Pfeile an jedem Wegpunkt zeigen Ihnen an, in welcher Richtung der nächste Wegpunkt liegt. Versuchen Sie, früh die Führung zu übernehmen, und fahren Sie das Rennen zügig nach Hause. Bleiben Sie auf der Straße, um Unfälle zu vermeiden.

Belohnung: 1.000 \$

Ryder

Horne Invasion

Parken Sie das Fahrzeug vor dem Zielgebäude und schleichen Sie in das Haus. Laufen Sie geduckt und langsam. Die erste Kiste finden Sie gleich neben dem Geschütz im Eingangsraum. Die anderen beiden Waffenkisten liegen im Korridor des oberen Stockwerks. Nehmen Sie sich in Acht, da Sie einen wütenden und bewaffneten Soldaten auf den Fersen haben, wenn Sie zu viel Lärm veranstalten.

Belohnung: Nach dieser Mission können Sie in Häuser einbrechen.

Catalyst

Ballern oder fahren Sie die Feinde über den Haufen. Sie bekommen es mit zwei verschiedenen Gangs zu tun. Insgesamt müssen Sie bis zu zehn Gegner ausschalten, bevor Sie auf den Zug klettern können. Auf dem Waggon laden Sie den Kraftbalken komplett auf und werfen die Kisten zu Ryder. Wenn Sie sich beeilen, können Sie alle Kisten klauen, solange Ryders Truck direkt hinter dem Zug bleibt. Anschließend flüchten Sie zum nächsten Pay 'n' Spray, das auf



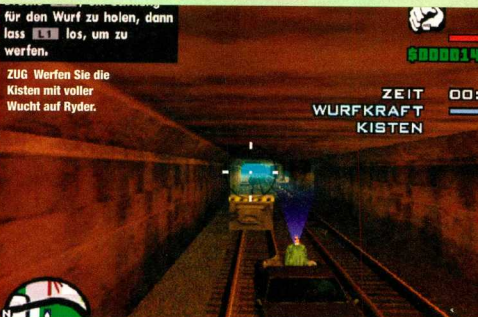
DIEBSTAHL Die erste Kiste liegt im Eingangsbereich. Die anderen beiden Kisten finden Sie im oberen Stockwerk.

TAGESLICHT 02:42
LÄRM:

für den Wurf zu holen, dann lass [X] los, um zu werfen.

ZUG Werfen Sie die Kisten mit voller Wucht auf Ryder.

ZEIT 00:00
WURFKRAFT KISTEN





Fahr zum Versteck in Willowfield.



OG LOC Machen Sie den Motorradfahrer unschädlich, sobald er von der Maschine steigt.

dem Radar als gelber Punkt gekennzeichnet ist.

Robbing Uncle Sam

Steigen Sie in den Laster und fahren Sie zur Militärbasis. Dort angekommen, klettern Sie über die Mauer und machen das Tor von innen auf. Dazu erledigen Sie zuerst den Wächter und schießen anschließend auf den Schalter neben dem Tor. Die Lagerhalle öffnen Sie ebenfalls mit einem Schuss auf den Schalter. Steigen Sie auf den Gabelstapler und transportieren Sie sechs Kisten in den Transporter. Vier der Kisten stehen in der Lagerhalle, zwei weitere finden Sie außen rechts neben der Halle. Sie müssen die Kisten hoch genug heben, damit CJ die Ware automatisch ablädt. Da Ryder ein sehr schlechter Schütze ist, springen Sie aus dem Gabelstapler, sobald ein Soldat erscheint. Strecken Sie den Mann nieder, um Ryder zu schützen, und widmen Sie sich danach wieder Ihrer Arbeit. Wenn Sie mit dieser Taktik keinen Erfolg haben, klettern Sie zuerst über die Mauer und erledigen den Soldaten, lassen das Tor aber verschlossen. Innen stellen Sie alle sechs Kisten am Eingang der Lagerhalle auf, damit Sie die Waffen schnell aufladen können. Auf der Flucht

können Sie Ryder explosive Kisten werfen lassen, indem Sie hupen.

Big Smoke

OG Loc

Holen Sie OG Loc vom Gefängnis ab und fahren Sie zum Haus der Zielperson. Bei der anschließenden Verfolgungsjagd müssen Sie mit Bedacht vorgehen. Schon die kleinste Erschütterung genügt, um Sie vom Motorrad zu befördern. Der flüchtende Verbrecher nimmt immer die gleiche Route, wodurch Sie die Strecke nach einigen Fehlversuchen auswendig kennen. Am Ende der Jagd steigt der Gangster von seinem Motorrad ab und Sie können ihn und seine Kollegen aus dem Verkehr ziehen. Beeilen Sie sich mit dem kleinen Feuergefecht, da die Mission verloren ist, sobald OG Loc ins Gras beißt. Anschließend liefern Sie Ihren neuen Freund beim Burger Shot ab.

Running Dog

Bei dieser Mission müssen Sie lediglich den flüchtenden Vagos einholen. Dazu drücken Sie wiederholt auf die X-Taste. Mit diesem Powersprint sind Sie in kürzester Zeit in Reichweite des Gangsters und können ihm ein paar Kugeln in den

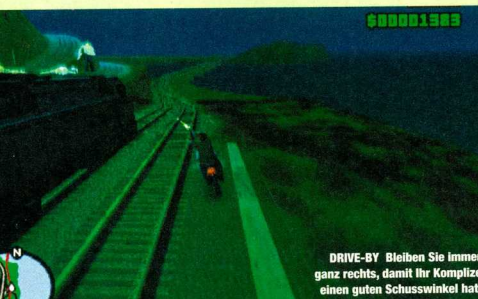
Rücken jagen. Seien Sie auf der Hut, da Sie höchstwahrscheinlich die Aufmerksamkeit anderer Gangs und der Gesetzeshüter auf sich ziehen. Am besten erledigen Sie diesen Job in einer dunklen Ecke in einem der Gärten.

Wrong Side of the Tracks

Begeben Sie sich zum Wegpunkt und sehen Sie sich die kurze Zwischensequenz an. Danach springen Sie schnell auf das Motorrad und nehmen die Verfolgung auf. Bleiben Sie immer dicht bei der Zugmaschine und halten Sie sich rechts, damit Smoke einen guten Schusswinkel auf die Ganoven hat. Achtung: Auf der Fahrbahn steht ein Auto, dem Sie rechtzeitig ausweichen müssen. Versuchen Sie nicht, zwischen zwei Zügen zu fahren – dies geht meistens in die Hose.

Just Business

Säubern Sie die Halle von Polizisten und holen Sie sich die Kevlar-Weste im Südteil der Halle. Außen müssen Sie weitere Ordnungshüter aus dem Weg schaffen. Bei der Verfolgungsjagd feuern Sie immer direkt auf die Fahrer der einzelnen Vehikel. Eine Ausnahme stellen dabei die großen LKWs dar. Durchlöchern Sie die Reifen der kräftigen Zugmaschinen.

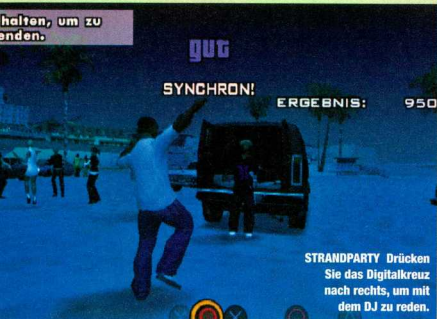


DRIVE-BY Bleiben Sie immer ganz rechts, damit Ihr Komplize einen guten Schusswinkel hat.

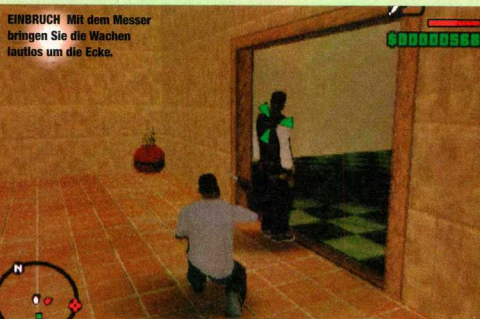


FLUCHT Ballern Sie auf die Fässer, um die Motorradfahrer loszuwerden.

halten, um zu
enden.



EINBRUCH Mit dem Messer bringen Sie die Wachen lautlos um die Ecke.



Konzentrieren Sie sich immer auf Ihre Verfolger und wenden Sie den Blick nur nach vorne, wenn Smoke das Motorrad anhält. In der kleinen Gasse feuern Sie auf die explosiven Fässer, um die restlichen Gangster zu beseitigen. Alle Feinde sind auf dem Radar als roter Punkt zu erkennen.

OG Loc

Life's a Beach

Sprechen Sie mit der Frau am Van. Sie nehmen die Einladung an, indem Sie auf dem Digitalkreuz nach rechts drücken. Um ordentlich zu tanzen, drücken Sie die richtige Taste erst, wenn das Tastensymbol in der Mitte des Rings ist. Danach steigen Sie in den Kleinbus und flüchten zum Punkt auf der Karte.

Madd Dogg's Rhymes

Fahren Sie zum Haus von Madd Dogg und brechen Sie darin ein. Die Wachen erledigen Sie lautlos mit einem Messer. Schleichen Sie an der Bar vorbei und schlüpfen Sie in die Barvestalt. Sobald Sie das Buch verstaut haben, balern Sie sich den Weg nach außen frei. Es ist nicht notwendig, eine schallgedämpfte Pistole einzusammeln und

noch mehr Zeit in diesem Haus zu verschwenden. Liefern Sie das Buch an OG Loc beim Burger Shot, um die Mission abzuschließen.

Management Issues

Spüren Sie den Fahrer des VIP-Wagens auf. Orientieren Sie sich an dem roten Punkt, der auf dem Radar zu sehen ist. Halten Sie das Zielfahrzeug auf, ziehen Sie den Fahrer aus dem Verkehr und krallen Sie sich das Vehikel. Rasen Sie nun zu einem Pay 'n' Spray und lassen Sie das Auto auf Vordermann bringen. Anschließend müssen Sie extrem vorsichtig zum Wegpunkt fahren. Sollten Sie irgendwo anstoßen, müssen Sie umdrehen und den Wagen erneut richten lassen. Ein Kratzer kann Ihnen die ganze Mission zunichte machen, da Sie den Wegpunkt bis spätestens 22:00 Uhr erreichen müssen. Sobald Sie am Ziel angekommen sind, parken Sie das Fahrzeug am Straßenrand. Nach der Zwischensequenz fahren Sie zum Abholpunkt und bleiben dabei immer zwischen den beiden anderen schwarzen Autos. Nachdem der VIP eingestiegen ist, geben Sie Vollgas und rasen zum Pier. Hechten Sie aus dem Fahrzeug, bevor Sie ins Wasser stürzen, damit Sie nicht ertrinken.

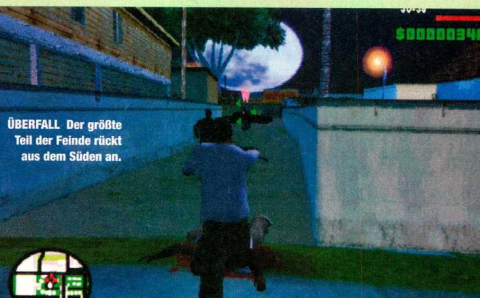
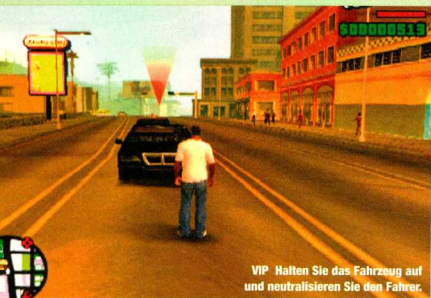
House Party

Fahren Sie zum Burger Shot und sprechen Sie mit OG Loc. Anschließend begibt Sie sich nach Hause. Die Party findet in Ihrer alten Wohngegend statt. Betreten Sie das Haus von OG Loc. Die Ballas greifen in drei Wellen an. Die ersten Gangster kommen die Straße entlang. Verteidigen Sie die beiden Flanken, da sich die Feinde schnell voranarbeiten und Ihre Leute in die Zange nehmen. Die zweite Welle erscheint auf der Brücke. Gehen Sie hinter einem Auto in Deckung und erledigen Sie die Gegner aus geduckter Haltung. Die dritte Welle greift aus mehreren Richtungen an. Die größte Zahl der Feinde kommt durch den Gang im Süden. Zwei weitere kleinere Gruppen erscheinen im Norden und Südosten. Greifen Sie zu Ihrer besten Waffe und versuchen Sie, die Gefahr so schnell wie möglich zu bannen. Sollte Sweet den Löffel abgeben, ist die Mission fehlgeschlagen.

Tenpenny

Burning Desire

Wenn Sie sich den Auftrag und das bereitgestellte Material abgeholt haben, fahren Sie zum Haus der Zielpersonen.



RETTUNGSAKTION
Holen Sie sich den
Feuerlöscher, der in
der Küche liegt.

MÄDCHEN

LAGERHALLE
Suchen Sie alle Ecken
ab, um das Herz und die
Westen zu finden.

Werfen Sie je einen Molotowcocktail durch die fünf markierten Fenster. Hinter dem Haus schiebt einer der Gangster Wache. Zudem müssen Sie mit weiteren Gegnern rechnen, sobald das Haus brennt. Nachdem Sie Ihre Aufgabe erledigt und die Zwischensequenz angesehen haben, rennen Sie in das Gebäude. Laufen Sie den Korridor entlang und betreten Sie das Badezimmer durch die zweite Tür auf der rechten Seite. Am Ende des Raums biegen Sie nach links ab, um die Küche zu erreichen. Dort legen Sie die Spraydose aus der Hand und nehmen den Feuerlöscher mit. Betreten Sie den angrenzenden Raum im Süden und laufen Sie die Treppe auf der rechten Seite hinauf. Rennen Sie bis ans Ende des Ganges und löschen Sie das Feuer in dem Zimmer links. Stellen Sie sicher, dass das Mädchen in Ihrer Nähe bleibt, und löschen Sie die Flammen, die den Weg blockieren.
Belohnung: Freundinnen sind von nun an verfügbar.

Gray Imports

Das bewachte Fabrikgelände können Sie recht einfach betreten, indem Sie schleichen. Bewegen Sie sich geduckt vorwärts und nutzen Sie die gegebene Deckung voll aus. Erledigen Sie die beiden Wächter vor der Tür und betreten Sie die Halle. Schießen Sie sich den Weg frei und durchsuchen Sie jede Ecke dieses Gebäudes, damit Sie das Lebensherz und die wichtigen Kevlar-Westen nicht übersehen. Sobald Sie den Anführer der Russenbande finden, nehmen Sie eine Maschinenpistole zur Hand und erledigen den Kerl, bevor er sein Auto erreicht. Falls der Mann doch entkommen kann, schnappen Sie sich die PCJ-600 und nehmen die Verfolgung auf. Mit einer Maschinenpistole machen Sie aus dem Auto des russischen Gangsterbosses Schweizer Käse. Stellen Sie sicher, dass der Mann im Feuer verbrennt.

Sweet

Doberman

Fahren Sie zum Waffenladen und nehmen Sie die Mission an. Nachdem Sie sich

ausgerüstet haben, geht's zum Ganggebiet weiter. Suchen Sie nach Ballas und beseitigen Sie das Ungeziefer. Sobald der Krieg aktiviert wurde, suchen Sie sich Deckung und werfen Sie einen Blick auf den Radar. Die Gegner erscheinen als lilafarbene Punkte. So wissen Sie, aus welcher Richtung die Feinde anrücken, und können sich einen geeigneten Platz für einen Hinterhalt suchen.
Belohnung: Gangkriege sind verfügbar.

Los Sepulcros

Rekrutieren Sie die beiden befreundeten Gangmitglieder und steigen Sie in Sweets Wagen. Sobald Sie bei dem Friedhof angekommen sind, klettern Sie über die Mauer zu den anderen. Nach der kurzen Zwischensequenz befehlen Sie den Männern, Ihnen zu folgen. Stürmen Sie nach vorne und bearbeiten Sie die Feinde mit der Maschinenpistole. Schlagen Sie sich schnellstmöglich bis zur Zielperson durch, da der flüchtende Ganove besonders viele Treffer wegstecken kann. Nachdem Sie auch den restlichen Abschaum beseitigt haben, steigen Sie in den Wagen. Fahren Sie in das nächste Pay 'n' Spray, um die Ordnungshüter loszuwerden.

Reuniting the Families

Nach der kurzen Zwischensequenz betreten Sie sofort das Hotel und lassen

sich nicht auf einen Kampf mit den Polizisten ein. Arbeiten Sie sich zum obersten Stockwerk durch. Suchen Sie nach den Räumen 9 bis 12. Am Ende des Korridors betreten Sie den Raum rechts, um Sweet zu finden. Auf dem Dach ballern Sie auf den Hubschrauber und die Polizisten. Nachdem der Helikopter abgestürzt ist, beginnt eine Verfolgungsjagd. Ignorieren Sie den Polizeiheli und kümmern Sie sich fürs Erste um die Polizeiautos. Feuern Sie auf Motor und Vorderreifen, damit Sie die Gesetzeshüter schnell vom Hals haben. Im Verlauf der Verfolgung bekommen Sie es mit todesmutigen Motorradpolizisten zu tun. Diese Kerle springen auf den Wagen und prügeln auf Sie ein. Machen Sie die Angreifer so früh wie möglich unschädlich.

The Green Sabre

Begeben Sie sich zum Wegpunkt und steigen Sie in das Auto. Sehen Sie sich die Zwischensequenz an, eilen Sie zu Sweet und legen Sie die fünf Ballas um. Nach der nächsten Zwischensequenz erscheinen weitere Feinde aus allen Richtungen. Bleiben Sie hinter den Autos und gehen Sie in Deckung. Da nach einiger Zeit neue Feinde nachkommen, müssen Sie sich beeilen, damit Sie am Ende nicht von einer Übermacht überrannt werden.

FEUERBALL. Auf dem
Dach des Hotels zerstören
Sie den Helikopter.

SWEET :

Folge Sweet

Unvergesslich

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



Mit dem genialen Cheat-System Action Replay MAX von Bigben Interactive haben frustrierende Spielerlebnisse ein Ende. Ohne schlechtes Gewissen können Sie an Ihren PS2-Spielen herumtricksen und unendlich Leben, extra Munition und geheime Level erlangen. Auf der beiliegenden CD sind bereits über 30.000 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, Computer-Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5061 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

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

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

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

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

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Action Replay MAX inkl. 8 MB Memory Card

(Artikel-Nr. 002549; Lieferung, solange Vorrat reicht.)

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferung in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.: _____

Bankeinzahl: _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferung in D ca. 6-8 Wochen)

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

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

CHEATS & CODES



Nico Lindner

27, Redaktionschef

Spieltipps-
Freunde,
aufgepasst:
Gewinnen Sie
ein **Lösungs-
buch zu GTA
San Andreas!**

Mehr auf
Seite 126!

Future Tactics: The Uprising

CHEATCODE Bereiten Sie Freund und Feind einen dicken Kopf.

Die folgenden vier Cheats aktivieren Sie in unterschiedlichen Bereichen des Spiels. „Level Skip“ aktivieren Sie direkt im Spielauswahlschirm des Story Mode – wichtig: Um diesen überhaupt zu sehen, müssen Sie mindestens Level 1 des Spiels absolviert haben. Cheat 2 bis 4 wiederum schalten Sie im normalen Spielgeschehen ein. Besonders kurios ist der Disco-Modus – scheinbar meinen die Entwickler von *Future Tactics*, Drogen gehörten in jeden Tanzschuppen ...

Cheat

L1, L1, R1, R2, L1, R1, R2

↑, ↓, ←, →, ↑, ↑

L1, L1, ←, R1, →, R1, →

↑ (6x), ↓, ←, ↑

Effekt

Level überspringen

Big Heads

Disco-Modus

Low Gravity



WICHTIG Nur in diesem Bildschirm können Sie den „Level Skip“-Cheat aktivieren.

Ty the Tasmanian Tiger 2

CHEATCODE Nichts für ungeduldige Naturen

Alle folgenden Cheats müssen Sie mit der Kombination Start, Start, ▲ Start, Start, ▲ einleiten. Erst danach geben Sie die unten angeführten Cheats ein. Unter anderem aktivieren Sie damit gleich zu Spielbeginn alle verfügbaren Bumerangs. Besonders den fernsteuerbaren sollten Sie unbedingt ausprobieren.

Cheat

●, X, ●, X

●, ●, ●

●, ●, ●

●, ●, X

Effekt

100.000 zusätzliche Opale

Alle Level-1-Bumerangs

Alle Level-2-Bumerangs

Alle Bunyip-Lizenzen



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 Endgegner und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

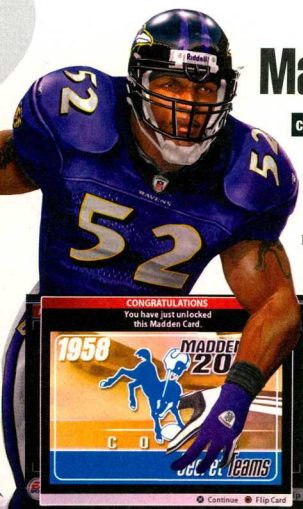
Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



CHEAT SEI DANK! Endlich stehen uns kräftigere Bumerangs zur Verfügung.



SCHÖCKER Dank Elektroschocktherapie haben unsere Gegner nichts zu lachen.



Madden NFL 2005

CHEATCODE Noch mehr hilfreiche Codes!

Mit der folgenden Liste von Codes können Sie schwierigen Matches ein ganzes Stückchen ruhiger entgegensehen – zahlreiche Cheats bringen das nötige Spielglück, zusätzlich werden auch noch neue Inhalte freigeschaltet. Gehen Sie dafür einfach vom Hauptmenü aus in den Bereich „My Madden“ und von dort aus zu den „Madden Codes“. Über einen komfortablen Eingabeschirm können Sie dort dann die jeweiligen Cheatkarten aktivieren. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Ausprobieren!

Code	Effekt
G67F5X	Aloha-Stadion
O85P6I	Super Bowl XL
P48Z4D	Super Bowl XLI
T67R1O	Super Bowl XLII
D58F1B	Super Bowl XXXIX
P74X8J	Colts-Team 1958
G49P7W	Packers-Team 1966
C24W2A	Jets-Team 1968
G12N1I	Browns-Team 1970
R79W6W	Dolphins-Team 1972
R12D9B	Steelers-Team 1974
P96Q8M	Raiders-Team 1976
O18T2A	Broncos-Team 1977
G97U5X	1978 Dolphins-Team 1978
K71K4E	Raiders-Team 1980
Y27N9A	Chargers-Team 1981
F56D6V	Redskins-Team 1982
D23T8S	Raiders-Team 1983
X2328H	Dolphins-Team 1984
F92M8M	Bears-Team 1985
K44F2Y	Giants-Team 1986
F77R8H	49ers-Team 1988
G95F2Q	Eagles-Team 1990
I89F4I	Lions-Team 1991
I44A1O	Cowboys-Team 1992
Y66K3O	Bills-Team 1993

Über diesen Menüpunkt gelangen Sie zum Card- und damit auch zum Cheatmenü.



AKTIV Wir haben soeben die historische Football-Mannschaft der Colts von 1958 freigeschaltet.

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
Akte X: Resist or Serve	08/2004
ATV Off Road Fury 2	13/2003
Backyard Wrestling	03/2004
Bad Boys II	08/2004
Baldur's Gate: Dark Alliance II	05.06/2004
Batman: Rise of Sin Tzu	04/2004
Battlestar Galactica	02/2004
Catwoman	11/2004
Champions of Norrath	08/2004
Conflict Vietnam	12/2004
Def Jam Fight for NY	12/2004
Die Sims	05/2004
Disney's Extreme Skate Adventure	01/2004
Disneys Geistesvilla	07/2004
Driv3r	09/2004
Findet Nemo	03/2004
Fight Night 2004	07/2004
Freedom Fighters	13/2003
Freestyle Metal X	13/2003
Gadius	04/2004
Goblin Commander	05/2004
HR: Die Rückkehr des Königs	01.03/2004
Hitman 2: Silent Assassin	02/2004
Hitman: Contracts	07.12/2004
I-Ninja	04/2004
IndyCar Series	13/2003
Kya: Dark Lineage	03/2004
Legacy of Kain: Defiance	04/2004
Looney Tunes: Back in Action	09/2004
Max Payne 2	06/2004
Madden NFL 2005	12/2004
Mashed	10/2004
Medal of Honor: Rising Sun	11/2004
Mission: Impossible	05/2004
MTX Mototrax	06/2004
MX Unleashed	05.06/2004
NBA Jam	13/2003
NBA Ballers	10.11/2004
Need for Speed Underground	02.11/2004
Pitfall: Die verlorene Expedition	05.08/2004
Prince of Persia: The Sands of Time	01.07.08/2004
Psi-Ops: The Mindgate	09/2004
Rainbow Six 3	06/2004
Rise to Honour	10/2004
Rogue Ops	04/2004
RPM Tuning	11/2004
Samurai Jack: The Shadow of Aku	11/2004
Shrek 2	09/2004
Spawn: Armageddon	03/2004
Spider-Man 2	09/2004
Spy Hunter 2	03/2004
SSX 3	02.10/2004
Stargate: The Ark of Truth	01/2004
Star Trek: Shattered Universe	11/2004
Star Wars Battlefront	12/2004
Super Farm	08/2004
SWAT: Global Strike Team	04/2004
Tak und die Macht des Juju	06/2004
Terminator 3	02/2004
Terminator 3: The Redemption	12/2004
The Getaway	03/2004
The Simpsons Hit & Run	01/2004
The Suffering	07/2004
This is Football 2004	10/2004
Tiger Woods PGA Tour 2004	13/2003
Tony Hawk's Underground	02.08/2004
Transformers	07/2004
True Crime: Streets of L.A.	02/2004
Wallace & Gromit	01/2004
Yu-Gi-Oh! The Duelists of ...	13/2003, 09/2004

Große Haie – Kleine Fische

CHEAT Ähnlichkeiten zur Fast-Food-Marke Burger King sind rein zufällig.

Sie haben es einfach satt, mit Ihrem flotten Fischlein immer wieder denselben Perlen hinterherzujagen? Wir bieten Ihnen die Lösung: Mit dem folgenden Cheat verwandeln sich die Perlen via Knopfdruck in weit abwechslungsreichere Fish-King-Münzen. Drücken Sie dafür einfach während des Spiels „Select“, um die Controller-Belegung einzublenken, halten Sie dann L1 und drücken Sie ●, X, ● (3x), X und ●. Viel Spaß beim Weiterschwimmen!



INFO GEWINNSPIEL

San Andreas-
Gewinnspiel

Ergattern Sie den offiziellen Reiseführer für alle Schauplätze in *GTA San Andreas*!

Zusammen mit Future Press verlosen wir zehn Exemplare des offiziellen Lösungsbuchs für *GTA San Andreas*. Mit dem 272 Seiten starken Werk sollten keine Fragen offen bleiben!

Um an der Verlosung für die Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 47“ an folgende länderspezifische Nummern:

D: 82 089; € 0,49*/SMS,
Alle Netze! (*VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 92 92; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG,
Kennwort: PZ 47, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder elektronisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 15. Dezember 2004.



INFO LESERTIPPS

Von Lesern für Leser

Haben Sie einen geheimen Level erspielt oder ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann lassen Sie andere PLAYZONE-Leser an Ihrem Wissen teilhaben.

Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die unten genannte Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Lesertipps
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, E-Mail: pztipps@computec.de

HERZLICHEN DANK!

TOBIAS MEICHSNER – THORSTEN SCHRÖDER–
HEIKO SELBINGER – MELANIE FISCHER – KEVIN GERTING

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

X-Men Legends

CHEATCODE Extrem, was unsere Leser so rausfinden!

Unsere Leser Michael Geisting sandte uns folgenden Cheat für Activations Action-Rollenspiel zu. Sie müssen den Cheat im Hauptmenü eingeben. Viel Spaß beim Ausprobieren!

↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, Start Extreme Ausrüstung

INFO PLATINUM

GTA Vice City (dt.)

CHEATCODE: Ob Panzer oder Pornostar, wir machen Sie glücklich!

Wer bald *GTA San Andreas* sein Eigen nennt, hat *GTA Vice City (dt.)* meist schon in seiner Spielesammlung. Für diese Spieler sind folgende Cheats gedacht. Unter anderem schalten Sie sich mit diesen alle Waffen frei, holen sich Gesundheit zurück oder – wie Sie auf unseren Screenshots sehen – parken Ihren Panzer zwischen zwei Palmen ... Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Ausprobieren!

CHEAT

R1, R2, L1, R2, ←, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↑, ↑
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↑, ↑
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↑, ↑
→, →, →, L1, L2, L, ↑, ↓, ↓
→, L1, →, L2, →, X, R1, L1, L1, X
→, R2, →, R1, L2, ↓, L1, R1
R1, R2, L1, →, ←, ↓, ↑, ↑, →, hoch
→, R2, →, R1, L2, →, R1, R2
R1, R1, →, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓
▲, R1, R1, →, R1, L1, R2, L1
●, R2, ↓, R1, →, R1, L1, X, L2
R1, →, R2, L1, →, R1, L1, X, R2
R, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, X, R1
●, L2, →, X, R1, L1, X, L1
↓, R1, ●, L2, L2, X, R1, L1, ←, ←
●, L1, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲
R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2
→, L2, ↓, L2, L2, X, R1, L1, ←, ←
R1, R2, L1, X, ←, ↓, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑
●, X, L1, L1, R2, X, X, ●, ▲

EFFEKT

Alle Waffen (1)
Alle Waffen (2)
Alle Waffen (3)
Charakter wechseln
Frauen mit Knarren
Autos fliegen länger
Gesundheit erhöhen
Hover-Autos
Niedrigerer Fahndungslevel
Perfektes Handling
Spielen Sie als Candy Suxxx.
Spielen Sie als Hilary King.
Spielen Sie als Ken Rosenberg.
Spielen Sie als Lance Vance.
Bloodring-Rennwagen
Panzer
Hot-Ring-Renner
Sabre Turbo
Zusätzlicher Rüstungsschutz
Frauen folgen Tommy



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. Wir haben unsere PLAYZONE-DVD umgestaltet zur moderierten Show **PLAYZONE Live**. Wie finden Sie dieses Konzept?

- ☐ Klasse! Das hätten wir schon früher machen sollen!
☐ Ganz nett, das könnt ihr ruhig beibehalten.
☐ Das alte Konzept fand ich besser.

4. Die aktuelle PLAYZONE-DVD enthält neben der Show **PLAYZONE Live** einen kompletten Spielfilm (*Jackie Brown*). Was halten Sie davon?

- ☐ Super! Da lohnt sich der Kauf gleich noch mal.
☐ Finde ich ganz in Ordnung.
☐ Das hätte es wirklich nicht gebraucht.

5. Im Frühjahr 2005 soll Sonys neue, tragbare Konsole PSP erscheinen. Was halten Sie davon?

- ☐ Werde mir auf jeden Fall eine PSP kaufen!
☐ An sich interessant, aber erst mal den Preis abwarten.
☐ Ich habe schon einen Game Boy (Advance), der reicht mir.
☐ Tragbare Konsolen interessieren mich nicht.

6. Was halten Sie von unseren 24-seitigen Sonderheften, wie in diesem Monat das Heft zu *Call of Duty: Finest Hour*?

- ☐ 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
TimeSplitters Future Perfect	—	☐	☐	☐
Resident Evil 4	—	☐	☐	☐
Metal Gear Solid 3	—	☐	☐	☐
Legend of Kay	—	☐	☐	☐
Project: Snowblind	—	☐	☐	☐
Shadow of Rome	—	☐	☐	☐
Batman Begins	—	☐	☐	☐
Killzone	—	☐	☐	☐
The Getaway: Black Monday	—	☐	☐	☐
Komplettlösung: GTA San Andreas	—	☐	☐	☐

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 01,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**
 Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

10. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____
 Thema des Monats: _____ Vorschau: _____ Trailer-Show: _____
 Test: _____ News: _____ Moderation: _____
 Kurz-Tests: _____ Japan-News: _____ Spielfilm: _____

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: 01/05)

Ausgabe: ____/____

15. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

16. Ich kaufe die PLAYZONE circa ____ Mal pro Jahr.

17. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

18. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

19. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

20. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

21. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

INSEKTEINVERZEICHNIS

ak tronic	98-99
Atari	27, 79
Cinemax	87
Codemasters	105
COMPUTEC MEDIA	47, 60-65, 83, 123, 129
Eidos	2
Electronic Arts	132
Idee + Spiel	31-39
Ingram Micro Games	94-99
Jöllensbeck	113
Konami	131
sidgames	9
Take 2	3, 15, 91
THQ	43
Ubisoft	11

SPIELE-HOTLINES

Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 10-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari (techn. Betreuung) www.atari.de	0190/771882	Mo.-So. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Atari (Spieler-Betreuung) www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Sony Powerline www.playstation.de	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Sony (techn. Hilfe) www.playstation.de	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,12/Min.
Take 2 (Express-Hotline) www.take2.de	0190/87326836	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Take 2 (Standard-Hotline) www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Take 2 (Helpline) www.take2.de	0190/87326836	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games www.vugames.de	0190/151200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

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 01/2005, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pzone@compu-tec.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@pvz.de

Redaktion:
Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Fruchtnick (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Malik Bütefer, Udo Crijak,
Uwe Hönig, Nico Lindner
Mitarbeiter für diese Ausgabe: Oliver Beck,
Alexander Funke, Christian Schönlein, Fabian Sluga
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 Tipps & Tricks: Thomas 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 Samann, Matthias Schöffel

Manuskript und Programme: Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.
Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in 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.

Belagen: Einer Turlaufgabe 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@compu-tec.de

Anzeigenverkauf:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-(0)911-28 72 144
E-Mail: wolfgang.menne@compu-tec.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-(0)130-83 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@compu-tec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-(0)911-28 72 141
E-Mail: thorsten.szameitat@compu-tec.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 Mediadata 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 Redaktion oder der angeführten Produkte und Services durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins (incl. der Ausgabe und der Seitennummer), in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Sammet, Anschrift siehe oben

Vorstand:
Christian Gelpelhoff (Vorsitzender),
Oliver Menne

Verlag:
Produktionsleitung: Martin Clossmann, Ralf Kutzer
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeannette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Buda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Australien: € 68,40; ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Australien: € 53,40))
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Antif
Tel.: 00246-0832-882, Fax: 00246-0832-5277, E-Mail: compute@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: beckerl GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schottl group
BSP/Prepress: PLAYZONE wurden folgende BSN- und Vertriebskennzeichen zugeordnet: VZG, B 48025, ISSN: 1437-0391

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

E-Games **PC ACTION** **Hardware** **SFT**
N-ZONE **XBOX ZONE** **Zone** **WIDESCREEN**



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2004 52.240 Exemplare

ABO-MANIA

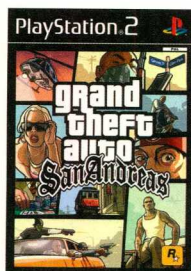
Wer jetzt für
PLAYZONE
einen neuen
Abonnenten
wirbt, kann
unter diesen
**drei genialen
Prämien** sein
**kostenloses
Dankeschön**
wählen.



Need for Speed Underground 2
Anschlappen, Gas geben und Spaß haben! Mit *Need for Speed Underground 2* können Racing Fans in eine Welt voller Ps-Monster, scharfer Babes, illegaler Straßenrennen Autorennen und Tuning-Möglichkeiten eintauchen. Der Umfang des Spiels ist gewaltig und Sie dürfen in sieben verschiedenen Renn-Modi „die Sau rauslassen“. Tolle Lichteffekte, gut modellierte Autos und pfeilschnelle Grafik.
Release: 18.11.2004
Prämien-Nr.: 002594



Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter
Darauf haben Tolkien-Fans viel zu lang warten müssen: Ein Rollenspiel, das im *Herr-der-Ringe*-Universum spielt! An der Seite von Gandalf und den Gefährten besteht man rundenbasierte, an *Final Fantasy* erinnernde Schlachten und weist Sauron in die Schranken – auf Wunsch sogar im Kooperationsmodus. Dieses fantastische Abenteuer mit Original-Filmsequenzen ist schlichtweg ein Muss für alle Fans!
Prämien-Nr.: 002595



GTA San Andreas
Liberty City, Vice City. Jetzt wird mit *San Andreas*, dem sicherlich wichtigsten und erfolgreichsten Spiel des Jahres, ein neues Kapitel der legendären Serie aufgeschlagen. 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! Ausweiskopie des Prämiempfängers notwendig!
Prämien-Nr.: 002554

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.

Einfach und bequem
online abonnieren:

megaabo.play-zone.de

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

JA, ich möchte das 2-Jahres-PLAYZONE-Abo mit DVD!
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausgabe); Ausland: € 136,80/24 Ausgaben)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie: Prämien-Nr.:

*GTA San Andreas: Ausweiskopie zum Nachweis der Volljährigkeit des
Prämiempfängers erforderlich.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferung in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferung in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent wird in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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

PLAYZONE



VORSCHAU

Ausgabe 02/2005 ab **15.12.04** am Kiosk!

Brothers in Arms

Mittlerweile gibt's endlich erste PS2-Bilder des mit Spannung erwarteten Ubisoft-Spektakels. In der nächsten PLAYZONE planen wir einen großen Bericht, basierend auf einer ersten spielbaren PS2-Version.



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
.back/Quarantine (Part 4)	25. Nov.
Animaniacs	15. Nov.
Call of Duty: Finest Hour	25. Nov.
Crisis Zone	Nov.
Der Polarexpress	26. Nov.
Die Unglaublichen	25. Nov.
Disney Move	25. Nov.
Duel Masters Cobalt	25. Nov.
EyeToy Play 2	24. Nov.
Fight Club	Dez.
Ghost Recon 2	25. Nov.
Godzilla: Save the Earth	25. Nov.
Hot Wheels Stunt Track Challenge	Nov.
King Arthur	Anfang Dez.
Outlaw Golf 2	Nov.
Ski Worldcup 2005	Dez.
SpongeBob: Der Film	2. Dez.
Spyro: A Hero's Tail	Dez.

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

Die deutschen Fans von Snake müssen sich noch etwas gedulden, aber wir werfen schon mal einen ausführlichen Blick auf die fertige US-Version des Spiels.



Midnight Club 3 DUB Edition

Kann Rockstar nach *San Andreas* gleich noch mal abräumen? Wir nehmen den *Need for Speed Underground*-Konkurrenten genau unter die Lupe.



WEITERE THEMEN

Splinter Cell 3

Erste Eindrücke der PS2-Fassung von *Chaos Theory*

Project: Snowblind

So und nicht anders müssen PS2-Ego-Shooter aussehen!

Call of Duty

Nach dem Sonderheft folgt nächstes Mal der große Test!

Ghost Recon 2

Die Testversion kam für dieses Heft ein wenig zu spät.

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.

KONAMI



MORTAL KOMBAT® DECEPTION



NOVEMBER 2004

MIDWAY



POWERED BY
game spy



PlayStation 2



MORTAL KOMBAT, DECEPTION and MIDWAY are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

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

