

100% PLAYSTATION 2

02/2005 € 4,99

Ausgabe 70
Österreich € 5,40; Holland, Belgien,
Luxemburg € 5,90; 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!



197 MINUTEN 64 VIDEOS &
SPIELZEIT SPIELSTÄNDE

BRANDAKTUELLE VIDEOS
ZU ALLEN TOP-HITS!



RESIDENT EVIL 4
PROJECT
SNOWBLIND
DEVIL MAY CRY 3
PRINCE
OF PERSIA 2
GRAND THEFT AUTO
SAN ANDREAS

CALL OF DUTY
FINEST HOUR
So gut ist es wirklich!

CALL OF DUTY FINEST HOUR

ENDLICH IM TEST: ACTIVISIONS WELTKRIEGS-SHOOTER
Der große Herausforderer für Medal of Honor

VORSCHAU



MEDAL OF HONOR
Erste Vorschau zu Dogs of War
COLD FEAR
Ubisofts Hochsee-Horror
SUIKODEN IV
Teil 4 erscheint auch bei uns!

TEST



GHOST RECON 2
Klar besser als die Vorgänger!
EYETOY PLAY 2
Nachschub für die Spaß-Kamera
RTL SKISPRINGEN
und weitere Wintersport-Titel

METAL GEAR
SOLID 3
DIE FERTIGE US-VERSION
6 SEITEN IM HEFT
+ VIDEO AUF DVD





JETZT IM HANDEL FÜR PLAYSTATION®2!
WWW.SANANDREAS.DE

SOUNDTRACK ERHÄLTICH 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 behaviour.

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

DIE QUAL DER WAHL XMAS-HITS 2004

Gibt es ein Leben neben GTA San Andreas?

DEZEMBER 2004

„Welche Spiele kannst du mir denn für die PlayStation 2 empfehlen?“ Diese Frage höre ich eigentlich das ganze Jahr über, ganz besonders jedoch während der Weihnachtszeit, wo sich sogar Freunde und Bekannte als Spielefans zu erkennen geben, von denen man das am wenigsten erwartet hätte. Dementsprechend habe ich stets eine aktuelle Liste mit empfehlenswerten Spielen im Kopf, die ich Ihnen nicht vorenthalten möchte. Ganz vorne steht natürlich *Grand Theft Auto San Andreas*, das nicht umsonst einen neuen Wertungsrekord in der PLAYZONE aufgestellt hat. Direkt dahinter folgen das Prinzenabenteuer *Prince of Persia Warrior Within*, der Shooter-König *Killzone*, die Fußball-Offenbarung *Pro Evolution Soccer 4*, die Filmfortsetzung *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter*, der Rennspielüberflieger *Need for Speed: Underground 2*, der Funsport-Kracher *Tony Hawk's Underground 2* und natürlich klassische Titel wie *FIFA Football 2005*, *Fußball Manager 2005* oder *EyeToy* und *SingStar*. Nach dieser Aufzählung an aktuellen Neuerscheinungen sollte man eigentlich denken, dass es in den nächsten sechs Monaten mit Neuerscheinungen sehr schlecht aussieht. Dem ist aber nicht so! Es wird sogar noch spannender, denn mit *Gran Turismo 4*, *Metal Gear Solid 3*, *Project Snowblind* und *Splinter Cell: Chaos Theory* stehen die nächsten 90er-Kandidaten schon kurz vor dem Teststadium. Deshalb sollte man sich auch ziemlich sputen und die aktuellen Hits schnellstmöglich durchzocken.

FROHES FEST!

Angesichts der Tatsache, dass es sich bei vorliegender PLAYZONE bereits um die letzte Ausgabe in diesem Jahr handelt, möchte ich Ihnen an dieser Stelle ein frohes Fest, einen guten Rutsch sowie Gesundheit, Glück und Erfolg im kommenden Jahr wünschen. Am 19. Januar sehen wir uns wieder!

FROHES FEST! Das gesamte PLAYZONE-Team wünscht Ihnen und Ihrer Familie ein frohes Fest, einen guten Rutsch sowie ein schönes neues Jahr!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor



Von links nach rechts, hintere Reihe:
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Stefanie Sämann (Layout)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Oliver Beck (Redaktion)
Uwe König (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)
Maik Bütler (Redaktion)
Udo Cmajk (Redaktion)
Michael Fruchnicki (Redaktion)

Nicht mit auf dem Bild:
David Mola (Layout)



Sensationelles XPS- Angebot rechtzeitig zur Weihnachtszeit.

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional



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

*312 MHz Intel®
90nm Technology,
22 MB RAM,
32 MB ROM



**17" TFT-Display
1440x900**



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); CD¹
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell® 1905FP für 614 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 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 Arbeitstag²
- Multimedia Tastatur & Dell® Maus, 8x USB 2.0

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

1.699 €

→ **Krasse Upgrades**

- 3 Jahre internationaler Vor-Ort-Service, nächster Arbeitstag + 138 €³
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM); CD¹ + 256 €⁴
- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3,40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 81 €⁵
- 256MB PCIe x16 nVidia® GeForce® 6800 GTO, DVI & VGA + 138 €⁶
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/min, RAID (0/1) + 162 €⁷

Finanzierung schon ab 54,36 € mtl.*
E-Value™: PPDE5-D12XP5

DELL™ INSPIRON™ 9200 *SUPER*

- Intel® Centrino® Mobilitäts-Technologie, Intel® Pentium® M Prozessor 735 (1,70 GHz, 2 MB L2 Cache, 400 MHz FSB)
- Intel® PRO/Wireless Netzwerkkarte 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM); CD¹
- 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); CD²

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

1.599 €

→ **Krasse Upgrades**

- 3 Jahre internationaler Vor-Ort-Service, nächster Arbeitstag + 370 €³
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM); CD¹ + 256 €⁴
- 100 GB** Festplatte + 116 €⁵
- 17" WUXGA (1520x1200) Display + 116 €⁶
- Planet 21 Luxus-Ledertasche + 98 €⁷

Finanzierung schon ab 51,16 € mtl.*
E-Value™: PPDE5-N12326

Sie haben gute Gründe, die Weihnachtszeit zuhause mit Freunden und Familie zu verbringen - und zwar mit unseren sensationellen Top-Angeboten wie z.B. dem Dimension™ XPS. Der XPS ist randvoll bestückt mit atemberaubender Spieletechnik und verfügt über einen Intel® Pentium® 4 Prozessor der aktuellen Generation. Mit Microsoft® Windows® XP Home, erstauflinchn schnellen PCI Express-Grafikkarten und einem coolen Chassis liefert der XPS Leistung ohne Ende. Und er könnte schon bald Ihnen gehören, denn zu Weihnachten bieten wir den XPS nicht nur zu einem unglaublich günstigen Preis an - Sie erhaltenen obendrein noch einen Axim™ X30 Standard als persönliches Weihnachtsgeschenk von Dell™. Nicht vergessen: Dell™ PCs gibt es nicht im Handel. Man kann sie nur direkt bei Dell™ bestellen. Also besuchen Sie uns im Internet unter www.dell.de oder rufen Sie uns einfach an.

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 bis 28.12.04. 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. Kundenanten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabmessungen sind modellabhängig. 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, das Intel Centrino Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Titanium und Pentium sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. *Bei ausgewählten Dell® Dimension Desktops und Dell® Inspiron Notebooks haben Sie die Auswahl zwischen einer kostenlosen Dell® A520 All-in-One Drucker, einem Creative Muvo MP3 Player oder einer Logitech Notebook Quickcam Gültig für max. 5 Systeme pro Kunde bei Bestellungen bis zum 28.12.2004. *Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. **Ein Angebot der CC-Bank AG, unserer Partnerbank. Laufzeit 6 Monate. Es fallen keine Zinsen und Gebühren an. Bonitätsvoraussetzung: Die angegebenen Zinsen sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzleistungsbefreiung) abweichen werden können. 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. *Eingie in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopierschutz. 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 Neuanstellungen 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® Versicherungsschutz 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® Schutz ist LIG (London General Insurance). *Hörsprache: engl. MwSt. Versand bereitet im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell® Systems. *Nutzen Sie unser spezielles Angebot im Dezember: Achten Sie JETZT per Ratentfernung und zahlen Sie die erste Rate erst ab Juli 2005. Effektiver Jahreszins nur 9,9 %. Gültig bis 31.12.04 ab 24 € Bestellwert für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchlagendahl, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonitätsvoraussetzung: Zubehörprodukte inkl. MwSt., zzgl. 12 € bei TFT-Displays, 17 € bei Drucken und 23 € bei CRT- und LCD-TV-Monitoren. Laufzeit 30 Monate, eff. Jahreszins nur 9,9%. *Festpreis: Stiftung Warentest, Ausgabe 10/04 vom 24.05.2004. *312 MHz Intel® X-Scale, 32 MB ROM, 32 MB RAM

Damit ist Weihnachten gerettet!

**Jetzt kaufen -
erst im Juli
2005 zahlen!**



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
- 160 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 ATX Radeon® X300 SE*, TV Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Multiform Dual-Layer DVD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM; CD)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

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

799 €



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 - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 521 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 128 MB PCI-Express ATX Radeon® X300 SE*, TV Out & DVI
- Integrierte 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- 48x CD-Brenner & 16x DVD-ROM Laufwerk
- inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM; CD)

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

699 €



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, 7200 U/min, Stripe Raid 0
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1905FP für 614 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 128 MB PCI-Express ATX Radeon® X300 SE*, TV Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Multiform Dual-Layer DVD-Brenner & 16x DVD-ROM & Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM; CD)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt

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

1099 €

→ Krasse Upgrades

- Transfer my PC + 50 €**
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM; CD) + 256 €**
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/min + 116 €**
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt + 81 €**
- APC Sicherheits-Steckdoseleiste + 28 €**

Finanzierung schon ab 25,57 € mtl.*
E-Value™: PPDES-D12476

→ 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 €**
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/min + 81 €**
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss + 70 €**

Finanzierung schon ab 22,37 € mtl.*
E-Value™: PPDES-D12485

→ 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 €**
- 512 MB PCI-Express nVidia® GeForce® 6800 + 151 €**
- Symantec Norton® AntiVirus Vollversion + 57 €**

Finanzierung schon ab 35,16 € mtl.*
E-Value™: PPDES-D12486

DELL™ ZUBEHÖR



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

statt 199 €
jetzt nur 179 €

inkl. MwSt. und 10% Rabatt + 13 € Versand



Axim® X50v Wireless 624 MHz

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

nur 521 €

inkl. MwSt. + 13 € Versand



• 2300 ANSI Lumen Helligkeit
• 2300 L Kontrast
• 1024x768 Auflösung (XGA)
• Inkl. Tragetasche, Fernbedienung und erforderlicher Kabel

statt 1.739 €
jetzt nur 1.565 €

inkl. MwSt. und 10% Rabatt + 13 € Versand



Dell™ W2500 LCD-TV
Brillante Bilder mit höchster Soundqualität. Der neue Dell™ 26" LCD TV verfügt über einen integrierten TV-Tuner, 16:9 Format und verschiedene Anschlussmöglichkeiten (VGA, DVI, S-Video, etc.). 108 cm Diagonale. Dieses Set ist eine 100% Annehmlichkeit.

jetzt nur 1.699 €

inkl. MwSt. + 22 € Versand

www.dell.de

0800 / 5 33 55 40 02

Tel. Mo. - Fr. 8-20 Uhr, Sa. - So. 9-18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif

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



Easy as DELL™

NEWS

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

REPORTAGEN

- 16 Hitvorschau 2005
- 20 Qualität aus deutschen Landen:
Zu Besuch bei den Entwicklern
von Legend of Kay

GEWINNSPIELE

- 91 Killzone-Gewinnspiel

RUBRIKEN

- 11, 83, 123, 129 Abo-Angebote
- 104 Feedback
- 98 Hardware/Zubehör
- 48 Info-Center Most Wanted
- 51 Info-Center Termine
- 52 Info-Center Die besten Spiele
- 54 Info-Center Die Redaktion
- 55 Info-Center Testübersicht
- 128 Impressum
- 128 Inserentenverzeichnis
- 100 Leserbrief
- 130 Vorschau
- 103 X-Port-Spielstände
- 127 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Ape Escape Academia (PSP).....	11
Colin McRae Rally 2005 (PSP).....	8
Der Polarexpress.....	55
Disney Move.....	76
DJ: Decks & FX.....	86
Dynasty Warriors (PSP).....	11
Eternal Quest.....	57
Everybody's Golf Portable (PSP).....	10
EyeToy Play 2.....	74
Fight Club.....	90
Fight Night Round II.....	9
Ford Racing 3.....	84
Ghost Recon 2.....	66
Grand Theft Auto San Andreas.....	125
King Arthur.....	78
Killzone.....	14
Legend of Kay.....	20
Medal of Honor: Dogs of War.....	36
Metal Gear Acid (PSP).....	12
Metal Gear Solid 3: Snake Eater.....	24
Need for Speed Underground 2.....	124
Need for Speed Underground Rivals (PSP).....	8
Nicktoons EyeToy.....	56
Project: Snowblind.....	30
Rainbow Six 4.....	9
Ridge Racers (PSP).....	10
RTL Skispringen 2005.....	73
Scalex.....	55
Ski Alpin 2005.....	72
Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier.....	70
Spyro - A Hero's Tail.....	80
Star Wars Battlefront.....	126
Suikoden IV.....	42
The Bard's Tale (US-Import).....	96, 126
The Dukes of Hazzard: Return of.....	57
The Getaway: Black Monday.....	124
The Incredibles - Die Unglaublichen.....	81, 126
Vampire Chronicle: The Chaos Tower (PSP).....	11

INHALT

02/05

REPORTAGE

16 HITVORSCHAU 2005

Was kommt im neuen Jahr auf uns zu? Ein
Ausblick auf die nächsten zwölf Monate



VORSCHAU

24 METAL GEAR SOLID 3:
SNAKE EATER

Wir haben die fertige US-Version schon
durchgespielt – lesen Sie unsere Eindrücke!



36 MEDAL OF HONOR: DOGS OF WAR



Brandaktuell: Erste Bilder und Infos zum neuen Medal-of-Honor-Spiel



60 CALL OF DUTY: FINEST HOUR



Unser Titelthema: Wie gut ist Activisions Weltkriegs-Shooter wirklich?



VORSCHAU

- 38 Cold Fear
Ubisofts Hochsee-Horror erstmals angespielt
- 36 Medal of Honor: Dogs of War
Erste Vorschau mit Entwickler-Interview
- 24 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Die fertige US-Version durchgespielt
- 30 Project: Snowblind
Ein ausführlicher Blick auf den Killzone-Konkurrenten
- 42 Suikoden IV
Konami bringt Teil 4 nach Deutschland

TEST

- 94 .hack//Quarantine (Part 4)
- 60 Call of Duty: Finest Hour
- 85 Crisis Zone
- 76 Disney Move
- 86 DJ: Decks & FX
- 74 EyeToy Play 2
- 90 Fight Club
- 84 Ford Racing 3
- 66 Ghost Recon 2
- 78 King Arthur
- 73 RTL Skispringen 2005
- 72 Ski Alpin 2005
- 70 Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier
- 80 Spyro – A Hero's Tail
- 96 The Bard's Tale (US-Import)
- 81 The Incredibles – Die Unglaublichen

KURZTEST

- 55 1945 I & II
- 56 Capcom Fighting Jam
- 55 Der Polarexpress
- 57 Eternal Quest
- 56 Nicktoons EyeToy
- 55 Scaler
- 57 The Dukes of Hazzard: Return of ...

KOMPLETTLÖSUNG

- 106 Grand Theft Auto San Andreas (Teil 2)

KURZTIPPS

- 118 Pro Evolution Soccer 4
- 122 Fußball Manager 2005

CHEATS & CODES

- 125 Grand Theft Auto San Andreas
- 124 Need for Speed Underground 2
- 126 Star Wars Battlefront
- 126 The Bard's Tale (US-Import)
- 124 The Getaway: Black Monday
- 126 The Incredibles – Die Unglaublichen



DVD-INHALT

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

THEMA DES MONATS
Metal Gear Solid 3: Snake Eater

MICROSITE
Prince of Persia: Warrior Within

TEST
Ghost Recon 2
Grand Theft Auto: San Andreas
Jak 3
King Arthur

LEISURE SUIT LARRY: MCL
Prince of Persia: Warrior Within

KURZ-TESTS
Jack/Quarantine – Part 4
Action mit SpongeBob

DUEL MASTERS
EyeToy Play 2
Fight Club
Ford Racing 3
King of Fighters 2000/2001

KNIGHT RIDER 2
Metal Slug 3
Ratchet & Clank 3 (Online)
Subterra II

VORSCHAU
Devil May Cry 3
Project: Snowblind
Resident Evil 4
Suikoden IV
The Bard's Tale

JAPAN-NEWS
Bulgarin
G-Taste Mahjong
Initial D: Special Stage
Katamari Damashii

NEWS
Ace Combat 5
Blood Will Tell
Capcom Fighting Jam
Kameo 3
Killer 7
NFL Street 2
Teenage Mutant Ninja Turtles 2
Virtuoso 3

PRINCESS MAKER
Shogun's Castle II

TRAILER-SHOW
Brothers in Arms
Euthless Professional Racing
Ghost Recon 2
Magna Carta
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Wanda and the Giant Statues

PRINCESS MAKER
Shogun's Castle II

TRAILER-SHOW
Brothers in Arms
Euthless Professional Racing
Ghost Recon 2
Magna Carta
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Wanda and the Giant Statues

TRAILER-SHOW
Brothers in Arms
Euthless Professional Racing
Ghost Recon 2
Magna Carta
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Wanda and the Giant Statues

TRAILER-SHOW
Brothers in Arms
Euthless Professional Racing
Ghost Recon 2
Magna Carta
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Wanda and the Giant Statues

TRAILER-SHOW
Brothers in Arms
Euthless Professional Racing
Ghost Recon 2
Magna Carta
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Wanda and the Giant Statues

TRAILER-SHOW
Brothers in Arms
Euthless Professional Racing
Ghost Recon 2
Magna Carta
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Wanda and the Giant Statues

TRAILER-SHOW
Brothers in Arms
Euthless Professional Racing
Ghost Recon 2
Magna Carta
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Wanda and the Giant Statues

Kompletter Spielfilm
auf dieser DVD

X-Port-SAVEGAMES:

Ratchet & Clank 3 • Ghost Recon 2
Def Jam Fight for NY • Knight Rider 2 • Primal

MAX-DRIVE-SAVEGAMES:

FlatOut • Crash: Zorn des Cortex
MTX Motocross • Rise to Honour • Star Wars Battlefront • XIII

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



1. TOPAKTUELL

Ab Seite 36 finden Sie erste Infos und Bilder zum neuen MoH-Spiel *Dogs of War*.

2. EINFACH GENIAL

Die US-Version des neuen *Metal Gear Solid* überzeugt voll.

3. PSP-START

Das Sony-Handheld ist jetzt offiziell in Japan erhältlich.

4. SPASSIGER DRACHE

Das neue Spyro-Abenteuer bietet jede Menge Abwechslung.

5. HERRLICH GRUSELIG

Cold Fear ist eine Bereicherung für das Survival-Horror-Genre.

FLOPS



1. ENDLOSER SCHUND

Eternal Quest ist einer der schlechtesten PS2-Titel.

2. SPIELEFLUT VORBEI

In der Nachweihnachtszeit werden nur wenige Highlights erscheinen.

3. LANGWEILIGER FIGHT CLUB

Wieder eine Filmumsetzung, die der Vorlage nicht gerecht wird

4. SCHWACHE KI

Ghost Recon 2 ist besser als der Vorgänger, hat aber immer noch mit Problemen zu kämpfen.

5. LAHMER BARDE

The Bard's Tale fesselt nicht so sehr wie die Konkurrenten.

Need for Speed Underground Rivals

RENNSPIEL Untergrundrennen unterwegs

Der bahnbrechende Erfolg von *Need for Speed Underground* veranlasste Electronic Arts dazu, auch Sonys neuen Handheld mit einer Version zu beehren. Auch auf der PSP besticht die Serie durch effektreiche Optik, fette Tuning-Optionen und lizenzierte fahrbare Untersätze. *Need for Speed Underground Rivals* wird keine Umsetzung, sondern wartet mit komplett eigenständigen Kursen und sogar einigen neuen Spielmodi auf. Mehrspielerpartien über Wireless LAN sind ebenfalls geplant, derzeit allerdings für maximal zwei Teilnehmern. (mb)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.de

Termin: Frühjahr 2005

QUÄSTER Der Look des Originals wird auch auf der PSP beibehalten:



BELEBT Zivilverkehr soll auch auf dem Handheld durch die Straßen cruisen.



Colin McRae Rally 2005

RENNSPIEL Codemasters gibt Gas auf der PSP!



KLASSIKER Im Peugeot 205 geht's über australische Staubpisten.

Ob auf der PSone oder der PlayStation 2: Die *Colin McRae*-Reihe gehört stets zu den besten Titeln des Rennspielgenres. Diese Spitzenposition dürfte sich Codemasters auch mit der PSP-Fassung sichern können. 30 Fahrzeuge, zahlreiche Meisterschaften und umfangreiche Mehrspieler-Modi klingen vielversprechend. Gleiches gilt für die PSP-Version von *DTM Race Driver 2*, die wie im Original bis zu 21 Fahrzeuge auf den Bildschirm zaubert und ein detailliertes Schadensmodell bietet. Noch beeindruckender ist die Tatsache, dass man das Spiel auf der PSP über Wireless LAN mit bis zu acht Spielern zocken können soll. Leider gibt es bisher nur Bilder von *Colin McRae Rally 2005*. (mb)

Hersteller: Codemasters

Internet: www.codemasters.de

Termin: Frühjahr 2005

NEWTICKER

+++ **SPECTOR VERLÄSST ION STORM** Laut Eidos hat Produzent Warren Spector das der Firma angehörende Studio Ion Storm (*Deus Ex 2*, *Thief 3*) verlassen. Er soll Eidos aber weiterhin als beratend zur Seite stehen. +++ **ATARI-FLASHBACK** Zu Ostern 2005 soll bei uns unter dem Namen Atari Flashback eine Spielkonsole im Stile des legendären Atari 7800 erscheinen, auf der 20 Atari-Klassiker vorinstalliert sind, darunter *Centipede*, *Asteroids*

und *Breakout*. Die Konsole, in deren Lieferumfang zwei Joysticks enthalten sind, soll knapp 40 Euro kosten.

+++ **EA BRINGT GL-SPIEL** Mit *UEFA Champions League 2004/2005* erscheint am 3. Februar ein neues Fußballspiel von Electronic Arts. Fans dürfen sich auf 239 Vereinsmannschaften und einen Story-Modus mit 50 Missionen freuen.

+++ **UNVERHOFFT FRÜH** Schon am 27. Januar veröffentlicht EA den zweiten Teil der *NFL Street*-Reihe. +++

Fight Night Round II

BOXEN Noch realistischer, noch mehr Umfang, noch mehr Hitpotenzial!

Nach dem erfolgreichen Einstand folgt nun der zweite Streich: Im Nachfolger von *Fight Night 2004* dürfen Sie sich erneut an die Spitze der Boxwelt kämpfen. Schläge und Körperbewegungen steuert man nun aber gleichzeitig, außerdem soll der Spieler deutlicher spüren, wie stark die eigenen Techniken sind. Am Umfang hat EA ebenfalls gedreht: So kümmern Sie sich unter anderem in Ringpausen um die Blessuren der Kämpfer, können sich ein hochwertiges Ringteam zusammenkaufen, dürfen endlich klammern und stel-

len Ihr Alter Ego noch flexibler zusammen. Eine erste Präsentation durch Produzent Kudo Tsunoda zeigte, dass die Grafik einen deutlichen Schritt nach vorne gemacht hat: Die knapp 40 im Spiel enthaltenen Boxer bewegen sich noch flüssiger und realistischer. Wenn besonders harte Treffer glücken, heizen Zeitlupeneffekte und Zooms die Kampf Stimmung zusätzlich an. (nl)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.de

Termin: 2005



AUF DEM JAHRMARKT Je erfolgreicher Sie sind, desto bessere Schauplätze bekommen Sie zu sehen.



IM DETAIL Nun dürfen Sie noch genauer beobachten, welche Auswirkungen Ihre Schläge haben.

Tom Clancy's Rainbow Six 4

TAKTIK-SHOOTER Mit Teamwork gegen den Terror

Ding Chavez und seine Crew müssen erneut ausrücken, um die Welt vor bösen Buben zu retten. Diesmal sollen die Jungs ein globales Terror-Netzwerk lahm legen, bevor ein gefährlicher Nanotech-Virus freigesetzt wird. Packende Häuserkämpfe und wohl überlegtes Vorgehen sollen erneut eine große Rolle spielen. Dabei setzt Ubisoft vor allem auf eine stark weiterentwickelte künstliche Intelligenz, die Gegner noch unberechenbarer und Ihre Mitstreiter noch zuverlässiger machen soll, und detailverliebte Umgebungen. Ein neues HUD peppt die Optik etwas auf, während die eingebaute Ragdoll-Engine für realistische Bewegungsabläufe bei getroffenen Gegnern sorgt. Der Mehrspieler-Modus soll ebenfalls für einige Überraschungen gut sein. (mb)

Hersteller: Ubisoft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: März 2005



HECKER Optisch holen die Entwickler alles aus der PlayStation 2 raus.

Der Gewinnspiel-Wegweiser

ÜBERBLICK Hier können Sie was gewinnen!

Wo/welches Spiel?	Zu gewinnen gibt es:	Seiter:
Killzone	Finer, Konsole, Spiele, T-Shirts u. v. m.	91
Most Wanted/Leaser-Charts	Spiele	50
Shadow of Rome (Sonderheft)	Spiele, Poster u. a.	3 (SH)
Zeusnis	Spiele	127

AKTUELLES AUS DEN USA



Heinrich Lenhardt
berichtet.

Ein sattes Spielejahr

Das Thema „Sättigung“ ist uns nach den Festtagen allgegenwärtig, wenn wir die Lebkuchenüberreste vor dem Schlechtwerden bewahrt haben und der Klassenerhalt der Hosengröße ein guter Vorsatz fürs neue Jahr wird. „Marktsättigung“ war indes das Lieblingswort in einem Report des US-Marktforschungsinstituts In-Stat/MDR, wo schon mal die Videospielerverkäufe für den Gesamtjahrgang 2004 hochgerechnet wurden. Weltweit seien schätzungsweise 19,3 Millionen Konsolen abgesetzt worden, was wirklich eine Menge Holz ist, aber neben den 35 Millionen Einheiten von 2003 etwas nach Frühjahrsdiät aussieht. Insbesondere bei der PlayStation 2 mit ihrem wahnwitzigen Verbreitungsvorsprung werden die Grenzen des Wachstums deutlich sichtbar, auch wenn die rege Weihnachts-Nachfrage bei der „slim PS2“ zumindest ein wenig aufhorchen ließ. Die nächste preiswerte Reinkarnation mit integriertem EyeToy kann eigentlich nur eine Frage der Zeit sein. Richtig gebrummt hat es im Jahr 2004 bei den Softwareverkäufen: Pünktlich zum amerikanischen Thanksgiving-Feiertag waren die *Metal Gears*, die *Grand Theft Autos*, eben all diese Wichtigtuer-Sequels erschienen. Routinierte Qualität auf hohem Niveau, aber all die kühl kalkulierte Fortsetzerei macht mir nur Appetit auf ein aufregenderes Jahr 2005. Sony erklärt mit dem PSP Nintendo den Mobilspiel-Krieg, bei den Heimkonsolen der nächsten Generation könnte Microsoft den ersten Schuss abgeben – das reicht doch nach einem minimal aufregenderen neuen Jahr. Ich bin auf jeden Fall gespannt!



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod
berichtet.

Vorbestell-Hektik rund um die PSP

Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist die PSP in Japan bereits erhältlich. Vor Drucklegung dieser Ausgabe liefen die Vorbestellungsaktionen auf Hochtouren. Da Sony den Händlern erst sehr spät Liefermengen zugesagt hat, nahmen im Vorfeld lange Zeit nur wenige von ihnen Vorbestellungen an. Einzelne Online-Shops, die PSP-Vorbestellungen anboten, wurden mit der massiven Nachfrage nicht fertig. In den meisten Fällen hieß es schon nach wenigen Minuten „Ausverkauft!“. Sony hat für den Launch am 12. Dezember 200.000 Geräte angekündigt, wovon 80.000 über playstation.com erhältlich sein werden (auch hier war das Kontingent innerhalb von Minuten erschöpft). Wegen des früheren Starts von Nintendos neuer Handheld-Konsole DS lief Sonys PSP-Kampagne langsam an, zog zwei Wochen vor dem Launch aber kräftig an, sodass nach den Spiele-Freaks langsam auch die Öffentlichkeit Interesse an dem Gerät entwickelte.

JAPAN PS2-CHARTS

1. Dragon Quest VIII
2. Ratchet & Clank 3
3. Momotarou Denetsu USA
4. Slottier Up Core 5
5. Winning Eleven 8 Asia CS
6. Magna Carta
7. Pop n' Music 10
8. Shining Tears
9. Beatmania II DX 8th Style
10. Zoids Struggle



SEHR HÜBSCH Viel fehlt hier wirklich nicht zu PS2-Grafik.



WIE IM RAUSCH Das Nitro-System ist ganz neu.

Ridge Racers

RENNSPIEL Gleich zum PSP-Start gibt's den neuen Namco-Racer!

Nach dem wenig beliebten *R: Racing Evolution* will Namco mit *Ridge Racers* endlich einen wirklich Nachfolger für seine beliebte Rennspiel-Serie veröffentlichen. Insgesamt 24 Strecken

(darunter neben PSP-exklusiven neuen Kursen auch Strecken aus dem *Ur-Ridge Racer*, *RR Evolution* und *Rave Racer*) und 50 sowohl neue als auch altbekannte Fahrzeuge lassen jedem *Ridge*

Racer-Fan das Wasser im Mund zusammenlaufen. Neu dabei ist das Nitro-System: Wer schnell fährt, lädt eine Nitro-Leiste auf und kann dann auf Knopfdruck den Wagen auf über 300 km/h beschleunigen, was in Kombination mit einem Grafikeffekt für einen wahren Geschwindigkeitsrausch sorgt. (wh/mp)

Hersteller: Namco
Internet: www.namco.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan).

Everybody's Golf Portable

SPORT Golf für jedermann – und jetzt auch für unterwegs!

Der neueste Teil der in Japan sehr beliebten *Everybody's Golf*-Reihe ist einer der PSP-Start-titel. Die Umsetzung ist fast identisch mit dem vierten Teil, der für die PS2 erhältlich ist, sodass Kenner des Originals problemlos den Umstieg schaffen werden. Allerdings gibt es sechs brandneue Kurse, die exklusiv in der PSP-Fassung zu finden sind. Neben dem Einzelspieler-Modus, in dem Sie



Ihren Golfer aufbauen und allerlei Bonusfeatures freispielen können, dürfte das Spiel vor allem im Multiplayer-Modus seine Stärken ausspielen. Hier sind über Wireless LAN sowohl Zweikämpfe in den Spiel-Modi

Match Play und New Put Golf als auch ein vollwertiges Turnier mit bis zu acht Mitspielern möglich. (wh/mp)

Hersteller: Sony
Internet: www.scei.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

NEWTICKER

+++ DIE RIESEN-PSP Mit einer riesigen PSP macht Sony in Japan auf den Start des neuen Gerätes aufmerksam: Mitten in der Eingangshalle des Tokioter Hauptbahnhofs hängt eine acht Meter breite Nachbildung der Konsole von der Decke,

auf deren Display Szenen aus zahlreichen PSP-Spielen gezeigt werden. **+++ PSP-DEMO-AUFSTELLER** An zahlreichen Bahnhöfen in Tokio und Osaka hat Sony PSP-Demokästen aufgestellt. Diese enthalten jeweils vier PSP-Geräte, auf de-



ERWISCHT! So wird das nichts mit dem Abschluss auf der Affen-Akademie.

Ape Escape Academia

ENTERTAINMENT Sonys Affen treiben auf der PSP ihr Unwesen.

Auch nach dem skurrilen Gastauftritt in *Metal Gear Solid 3* (siehe Bericht ab Seite 24) kommen die Affen von *Ape Escape* nicht zur Ruhe. Ihr neuestes, PSP-exklusives Abenteuer ist eine Sammlung von Minispielen, bei denen Sie einem Jungaffen durch die Affen-Akademie helfen. Jeder der dortigen Lehrer stellt Sie mit einem von ca. 40 Minispielen (mit über 100 Variationen) auf die Probe, von denen jedes höchstens eine Minute dauert. Die Minispiele sind in die drei Kategorien Körper,

Fähigkeiten und Herz unterteilt. Beispiele: Monkey Golf, ein Minigolf-Spiel, Monkey Shield, bei dem Sie sich mit einem Schild vor herabfallenden Pfeilen schützen müssen, und Monkey Matador, wo Sie rasenden Stieren ausweichen müssen. Schon mit einer PSP können zwei Spieler mitmachen, mit zwei Geräten sind alleine 2-gegen-2- und Vier-Spieler-Varianten möglich. (wh/mp)

Hersteller: Sony

Internet: www.scei.jp

Termin: 30. Dezember (Japan)



EFFEKTIV! Mit solchen 2D-Spielen sollte die PSP keine Probleme haben.

Vampire Chronicle: The Chaos Tower

BEAT 'EM UP Aus der Spielhalle auf die PSP

Capcom hat für die PSP sein 2D-Prügelspiel *Darkstalkers* wiederbelebt und 18 Kämpfer aus allerlei Episoden der Serie zusammengetrommelt. Dabei können Sie je nach Wahl die Kampfsysteme der Ursprünge nutzen. Auch die jeweils etwas unterschiedlichen Varianten der Kämpfer aus den einzelnen Teilen sind anwählbar. Ein neuer Spiel-Modus ist der Tower Mode, bei

dem Sie ein Team von drei Charakteren auswählen und sich bis zum namensgebenden Turm durchkämpfen. Über WLAN sind Zweispieler-Matches möglich. Durch den 16:9-Bildschirm der PSP kommt das Spiel dem Breitbild-Format der Arcade-Originals sehr nahe. (wh/mp)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.co.jp

Termin: Erhältlich

JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

Zuletzt erschienen (PS2):

Dragon Quest VIII	Rollenspiel	27. November
Sonic Mega Collection	Jump & Run	9. Dezember

Erscheint demnächst (PS2):

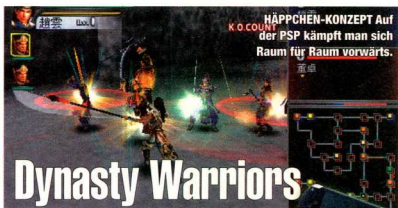
Gran Turismo 4	Rennspiel	28. Dezember
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	16. Dezember
Samurai Western	Action-Adventure	1. Januar
Viewtiful Joe 2	Action	16. Dezember

Zuletzt erschienen (PSP):

Armored Core Formula Front	Action	12. Dezember
Everybody's Golf Portable	Golf	12. Dezember
Lumines	Entertainment	12. Dezember
Ridge Racers	Rennspiel	12. Dezember
Vampire Chronicle	Beat 'em Up	12. Dezember

Erscheint demnächst (PSP):

Ape Escape Academia	Entertainment	30. Dezember
Dynasty Warriors	Action	16. Dezember
Metal Gear Acid	„Karten“-Spiel	16. Dezember
Puyo Puyo Fever	Denkspiel	24. Dezember
Puzzle Bobble Pocket	Denkspiel	22. Dezember



HAPPCHEN-KONZEPT Auf der PSP kämpft man sich Raum für Raum vorwärts.

Dynasty Warriors

ACTION Koeis Endlosserie erreicht bald auch die PSP.

Bei der *Dynasty Warriors*-Umsetzung auf die PSP werden einige Änderungen am Spielablauf vorgenommen. So sind die Arenen jetzt nicht mehr ganz so riesig wie auf der PS2, sondern in kleinere Abschnitte unterteilt, die je in drei bis fünf Minuten abgeschlossen werden können. Wenn Sie eine davon von Gegnern befreit haben, können Sie auf einer Übersichtskarte den

nächsten Bereich auswählen, wodurch verschiedene Wege zum Endgegner möglich sind. Anstatt Gegenstände zu sammeln und Ihre Leute damit auszurüsten, können Sie jetzt Ihre Kommandanten trainieren, von denen insgesamt 42 spielbar sein werden. (wh/mp)

Hersteller: Koei

Internet: www.koei.co.jp

Termin: 16. Dezember (Japan)

nen je ein Spiel gezeigt wird. Alleine das Sicherheitspersonal, das die Geräte bewacht, sorgt dabei schon für einige Aufmerksamkeit. +++ **DIE PSP-AUKTION** Um Geld für die Opfer der jüngsten Erdbeben in Japan zu sammeln, hat Sony noch vor dem offiziellen Start der neuen Konsole 500 PSP Value Packs (Konsole mit Zubehör)

versteigert, die an die 500 Höchstbietenden gingen. Nettes Detail: Jedes Gerätepaar zeigt beim Einschalten eine spezielle Botschaft mit dem Namen des Erstellers. Insgesamt kamen bei der Aktion über 30 Millionen Yen (über 217.000 Euro) zusammen, das höchste Gebot für eine Konsole war 338.888 Yen (ca. 2.450 Euro). +++

INTERVIEW MIT DEN ENTWICKLERN VON METAL GEAR ACID (PSP): DIRECTOR SHINTA NOJIRI (LINKS) UND PRODUCER MASAHIRO HINAMI (RECHTS)

„Acid symbolisiert die Säure, die das alte Metal Gear auflöst.“

Wir schreiben das Jahr 2016, zwei Jahre nach MGS 2. Snake hat sich zur Ruhe gesetzt. Doch als ein Flugzeug entführt wird, an dessen Bord sich ein wichtiger Präsidentschaftskandidat der USA befindet, lässt er sich von der Regierung anheuern und macht sich auf die Suche nach dem geheimen „Pythagoras“-Projekt. Seine einzigen Waffen: Spielkarten!

PLAYZONE: Was hat es mit dem Wort „Acid“ im Titel auf sich?

Nojiri/Hinami: Das Wort „Acid“ hat drei Bedeutungen. Zum einen symbolisiert es die Säure, die das alte *Metal Gear* auflöst, damit etwas Neues daraus entsteht. Zum zweiten ist ACID die Abkürzung für unser Spielkonzept „Active Command Intelligence Duel“. Und zum dritten dreht sich unsere Story um eine ätzende Chemikalie.

PLAYZONE: Wie tief steigt die Geschichte ins MGS-Universum ein?

cken sich Kisten mit Karten. Manche Karten kann man seltener ausspielen als andere. „Metal Gear Ray“ ist zum Beispiel eine so starke Karte, dass sie nach jedem Gebrauch 30 Runden aussetzen muss.

PLAYZONE: Wie setzt man Karten ein?

Nojiri/Hinami: Zuerst einmal kann jede Karte als Bewegungskarte eingesetzt werden, auch wenn es sich zum Beispiel um eine Charakterkarte handelt. Manche Karten lassen sich auch gemeinsam ausspielen. Einen starken Gegner, der

Trotz der Kartenspiel-Idee: „Metal Gear Acid“ ist eindeutig als Videospiel konzipiert.

Nojiri/Hinami: Aus unserer Arbeit an vorherigen MGS-Spielen kennen wir die wichtigen Elemente der Serie. Wir entwickeln zwar eigene Ideen innerhalb der MGS-Welt, aber wichtige Dinge wie Szenario und Spielmechanik haben wir immer mit Hideo Kojima besprochen.

PLAYZONE: Wie funktionieren denn die Spielkarten?

Nojiri/Hinami: Man beginnt mit etwa 30 Karten, aber von einigen kann man nur eine beschränkte Anzahl bei sich tragen. Nach den Missionen bekommt man seinen Leistungen entsprechende Punkte. Dafür kann man Kartenpakete kaufen, zum Beispiel zu *MGS 1*, 2 oder 3. Diese Pakete enthalten Figuren, Ausrüstung und Spiel-Elemente. Auch innerhalb der Missionen verste-

normalerweise viele Schüsse überleben würde, kann beispielsweise eine Kombination aus „Socom“ und „Kopfschuss“ sofort töten.

PLAYZONE: Erkennt man, in welche Richtung Gegner schauen?

Nojiri/Hinami: Man kann zum einen die Kamera drehen, zum anderen werden die Sichtbereiche der Gegner in Kegelform eingeblendet. In einigen Missionen herrschen besondere Bedingungen. Einmal gibt es zum Beispiel einen Stromausfall, sodass man seine Widersacher nicht erkennen kann.

PLAYZONE: Wie viel spielerische Freiheit gibt es?

Nojiri/Hinami: Die größte Freiheit besteht im Zusammensetzen des Kartendecks. In schwierigen Gelände soll-



te man sich Karten für „Hangeln“ oder „Schnell rennen“ aussuchen. Dem Spieler beim Einsatz von Charakteren und Karten große Freiheit zu geben war uns sehr wichtig.

PLAYZONE: Ist Snake der einzige spielbare Charakter?

Nojiri/Hinami: Nein, nach einiger Zeit trifft man auf eine Überlebende einer gescheiterten Spezialeinheit. Ihr Name ist Teriko und sie arbeitet als spielbare Figur mit Snake zusammen.

PLAYZONE: Wie umfangreich ist das Spiel?

Nojiri/Hinami: Das lässt sich schwer sagen, weil man manchmal mitten in einer Mission ein neues Ziel dazubekommt. Man kann auch alte

Levels nach verpassten Karten durchsuchen. Es gibt also viel zu tun.

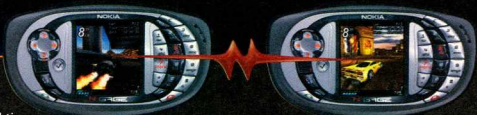
PLAYZONE: Konami hat ja auch einige Yu-Gi-Oh!-Spiele gemacht. Haben Sie sich Hilfe von den Entwicklern geholt?

Nojiri/Hinami: Nicht bei den Videospiel-Entwicklern, aber bei denen des Kartenspiels. Es war ziemlich schwierig, das Gameplay von *Metal Gear Acid* gut auszubalancieren. Irgendwann haben wir einfach die gesamten Spielkarten und Levelpläne auf Papier ausgedruckt und mit einer kleinen Solid-Snake-Figur darauf gespielt. MGA ist aber eindeutig als Videospiel konzipiert. Eine Spielkartenfassung davon wird es wahrscheinlich nicht geben.

ASPHALT

U R B A N G T™

Der Asphalt glüht, und du brennst darauf,
schneller zu sein als die anderen!



Erobere die Straßen mit Asphalt Urban GT™ – auf deinem N-Gage™ Game-Deck.

Du kannst echte lizenzierte Traumautos fahren, vielfältig tunen und mächtig viel Geld damit verdienen. Autos zu kaufen und umzurüsten. Gefahren wird z. B. in New York, Paris, Hongkong und auf anderen authentischen Strecken der ganzen Welt. Im Multiplayer-Modus stehen bis zu 4 Spielern über Bluetooth Verbindung heiße Rennen ins Haus. Erlebe die 3D-Grafik, das echte High-Speed-Feeling.

Kabelloses Multiplayer-Gaming auf den N-Gage Game-Decks im Taschenformat.

n-gage.com/de

gameloft

N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

Copyright © 2004 Nokia. Alle Rechte vorbehalten. Nokia, N-Gage und N-Gage QD sind Marken oder eingetragene Marken der Nokia Corporation. Gameloft, das Gameloft-Logo und Asphalt Urban GT sind Marken von Gameloft in den USA und/oder sonstigen Staaten, Aston Martin – die Wörter „Aston Martin“, die Flügelfigur und die Wörter „Vantquish“ und „DB9“ sind Marken von Aston Martin Lagonda Limited, Großbritannien, und werden unter Lizenz genutzt; Audi – Audi-Logos, -Embleme und -Karosseriefornen sind Marken und/oder geistiges Eigentum der Audi AG und werden von Gameloft unter Lizenz genutzt; Ford Motor – Ford Oval und Ford-Namensschilder sind eingetragene Marken im Besitz der Ford Motor Company und werden unter deren Lizenz genutzt; General Motors – Chevrolet, Hummer, Corvette, alle dischabizüglichen Embleme und die damit im Zusammenhang stehenden Fahrzeugkarosseriefornen sind Marken von General Motors und werden von Gameloft unter Lizenz genutzt; Jaguar – das Wort „Jaguar“, die Figur der springenden Wildkatze und die Zeichen „JAG“ sind Marken von Jaguar Cars Ltd., England, und werden unter Lizenz genutzt; Lamborghini – die Marken, Eigentumsrechte und Design-Rechte an und in Zusammenhang mit Lamborghini und Muralago, Muralago P-60, Gallardo und dem Gallardo-Polstfahrzeug werden unter einer von Lamborghini Automobili S.p.A., Italien, erteilten Lizenz genutzt; Lotus – Lotus Emble und damit in Zusammenhang stehende Logos, Embleme und Karosseriefornen sind Marken und/oder sonstiges geistiges Eigentum von „Group Lotus plc“ und werden von Gameloft unter Lizenz genutzt; Morgan Motors – Morgan Aero und die dazugehörigen Karosseriefornen sind Marken und/oder geistiges Eigentum von Morgan Motors und werden von Gameloft unter Lizenz genutzt; Nissan – offizielles Nissan-Produkt, Nissan, Nissan 350Z, Nissan Skyline GT-R und damit in Zusammenhang stehende Symbole, Embleme und Designs sind Marken von Nissan Motor Co., Ltd. und werden von Gameloft unter Lizenz genutzt; Saleen – Saleen® und Saleen® 57™, die Bezeichnungen der Saleen-Fahrzeugmodelle und die proprietären Karosseriefornen sind eingetragene Marken von Saleen, Inc. und werden von Gameloft unter Lizenz genutzt; Shelby – Shelby® und Shelby GT-500™ sind eingetragene Marken und/oder geistiges Eigentum von Carroll Shelby Licensing Inc., deren Nutzung durch Gameloft unter Lizenz erfolgt; TVR – TVR, Sagaris und die dazugehörigen Karosseriefornen sind eingetragene Marken und/oder geistiges Eigentum von TVR Engineering Limited und werden unter einer an Gameloft erteilten Lizenz genutzt; Volkswagen – Volkswagen-Warenzeichen, -Design-Patente und -Eigentumsrechte sind geistiges Eigentum der Volkswagen AG und werden unter einer an Gameloft erteilten Lizenz genutzt.

ONLINE GAMING NEWS

AKTUELLES IM NETZ



Maik Bütefür
berichtet.

Finale!

Am 4. Dezember trafen sich in Köln die talentiertesten Spieler Deutschlands, um die Besten unter sich auszumachen. Die aus der PlayStation-Liga bekannten Spiele wurden erbittert und auf sehr hohem Niveau gegeneinander gespielt, bis die besten Rennfahrer, Schützen oder Fußballer feststanden. Dabei herrschte eine lockere Atmosphäre und zwischendurch konnten interessierte Spieler an anderen Konsolen auch mal einen Blick auf kommende Highlights werfen. PLAYZONE war natürlich auch vor Ort und präsentiert Ihnen auf der nächsten DVD einen interessanten Live-Bericht zum Event. Und wer hat gefehlt? – Die derzeit wieder mal auch so kritischen Boulevardmagazine, die Videospiele in erster Linie als Aufhänger für reißerische Berichte nutzen, um arglosen Eltern ein völlig falsches Bild von unserem liebsten Hobby zu vermitteln. Hier hätte man mal die andere Seite zeigen können, aber das sorgt offenbar nicht für die gewünschten Einschaltquoten. Abschließend kann man das erste Finale der PlayStation-Liga als absolut gelungen bezeichnen und wir freuen uns schon auf den Abschluss der nächsten Saison.



SPANNEND Kopfschüsse sind sofort tödlich, aber auch ganz schön schwierig.



Spieleranpassung SPELLEINSTELLUNGEN

Zensur	1000
Score Limit	Unbegrenzt
Zensur	50
Friend/Foe	Ein
Spielernamen anzeigen	Aktiviert
Rangliste	Alle
Passwort	Deaktiviert
Nachzügler	Erlaubt
Erweitern	

ORDENTLICH
Eröffnet man ein Spiel, darf man vorher zahlreiche Optionen einstellen.

Killzone

EGO-SHOOTER Die neue Referenz ist auch online stark!

Offline konnte der lang erwartete Mega-Titel bereits eindrucksvoll beweisen, dass sich die Geduld gelohnt hat. Jetzt durften wir uns endlich auch von den Mehrspieler-Qualitäten des Spiels überzeugen. Im Vergleich zur Ego-Shooter-Konkurrenz wie *XIII* oder *Fire Warrior* trumpft *Killzone* mit großem Umfang, genialer Technik und abwechslungsreichen Spielmodi auf. Die Levels sehen großartig aus, sind aber

allesamt schon aus der Solo-Kampagne bekannt. Eigens kreierte Levels nur für Mehrspielerschlachten gibt es nicht. Leider können spielerisch nicht alle Maps voll überzeugen und gelegentlich wirken die Areale nicht ganz ausgeglichen. Gleiches gilt für die Waffen – besonders das von Rico bekannte schwere Maschinengewehr ist sehr stark und hat gleichzeitig aber kaum Nachteile. Die Lobby ist ausreichend

schnell, sieht edel aus und funktioniert prächtig. Unverständlicherweise wurden keinerlei Clan-Optionen eingebunden, was in eventuellen Updates hoffentlich noch behoben wird. Wer das Design der Gegner im Solospiel eintönig fand, wird auch am Multiplayer-Modus etwas zu nörgeln haben. Alle Spieler einer Seite sehen absolut identisch aus. Unterm Strich kann sich *Killzone* auch online an die Spitze setzen – Raum für Verbesserungen ist aber trotzdem vorhanden. (mb)

Hersteller: Sony
Internet: www.killzones2.com
Termin: Erhältlich



HEKTISCH In engen Räumlichkeiten rast der Puls

ONLINE-TEST KILLZONE

Spieleranzahl online:	16
Netzwerkqualität:	★★★★
Lobby/Chat:	★★★★
Online-Boni:	—

Netzwerkkonfiguration: Headset-Unterstützung: Neustart erforderlich Ja

„Trotz kleinerer Macken setzt sich *Killzone* an die Spitze. Der beste Online-Ego-Shooter auf der PlayStation 2!“

GRAFIK	SOUND	MULTI	ONLINE
88%	87%	90%	89%

NEWTICKER

+++ FEHLER IN KILLZONE Der Level Canyon-Überquerung sorgt für Abstürze der PS2 und sollte online nicht gespielt werden. Nachbesserung ist auf dem Weg und wird in Form eines Updates in Kürze verfügbar. **+++ KEINE ONLINE-FUNKTIONEN FÜR RISE OF THE KASAI** Der Nachfolger des

hierzulande nie veröffentlichten Actionspiels *Mark of Kri* wird ohne Online-Anbindung erscheinen. Ursprünglich sollte man sich online kooperativ durch die Levels kämpfen und in Arenen aufgestellte Rekorde veröffentlichen können. Ob der Titel überhaupt in Europa erscheint, bleibt weiterhin offen. +++



KÄMPFST DU
FÜR DIE GEFÄHRTE?
ODER WIRST DU
SIE VERNICHTEN?

PlayStation 2



Erlebe im ersten Rollenspiel in Mittelerde die epischen Schlachten in einer neuen Spielweise. Definiere die Kampfregeln mittels einer innovativen und Runden basierten Kampfstrategie. Poliere deine Waffen, Kampfstile und Charakterentwicklungen mit jeder abgeschlossenen Mission aus der Film-Trilogie. Oder kämpfe auf der Seite des Bösen und vernichte einfach alles, was dir in den Weg kommt.

Deine neue Mission beginnt unter www.d3z.eagames.de

PlayStation 2

GAMEBOY ADVANCE

XBOX

WII

NEW LINE CINEMA



Challenge Everything

© MMV New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of the Rings and the names of the characters, items, places and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. from The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises. 2004 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

Hitvorschau

Action

Action-Fans hatten ein gutes Spielejahr 2004. *Grand Theft Auto San Andreas* katapultierte sich an die Spitze des Genres und ließ selbst hochkarätige Perlen wie *Star Wars Battlefront* und *Prince of Persia Warrior Within* hinter sich. Doch die Aussichten auf das kommende Jahr sind ebenso vielversprechend. Neben den von uns vorgestellten Spielen könnten wir uns auch einen Nachfolger von *Enter the Matrix* vorstellen. Die Lizenz hat Atari ein Vermögen gekostet und Entwickler Shiny darf sich bestimmt noch ein zweites Mal austoben. Ebenfalls möglich, aber nicht mehr in diesem Jahr zu erwarten, ist ein vierter Teil der *Driver*-Serie. Relativ sicher ist eine Fortsetzung von *Ratchet & Clank* und so richtig Abschied nehmen wollen wir von *Jak & Daxter* auch noch nicht. Definitiv zu rechnen ist dagegen mit einem dritten Teil von Sonys Online-Hit *SOCOM: U.S. Navy SEALs*. Fans von Flugsimulationen freuen sich schon mal auf *Ace Combat 5*, das in den USA gerade erschienen ist.



DEVIL MAY CRY 3

Dante kehrt zurück, und das besser als je zuvor – zumindest wenn man den Aussagen der Entwickler Glauben schenken darf. Nach dem etwas enttäuschenden zweiten Teil will man sich wieder voll auf alte Tugenden besinnen und das selbst kreierte Genre „Stylish Hard Action“ weiter nach vorne treiben. Der dritte Teil der Reihe spielt vor den Geschehnissen der beiden Vorgängerspiele und beleuchtet die Hintergründe des Hauptcharakters. Aus spielerischer Sicht klingen die sechs verschiedenen implementierten Kampfstile interessant. Je nach gewähltem Stil entwickelt sich Dante beispielsweise zum Waffenvirtuosen, zum Schwertkampf-Spezialisten oder bewegt sich pfeilschnell durch die Gegnerreihen.

Capcom www.capcom.com 24. März 2005

HITMAN: BLOOD MONEY

Das umstrittene Spielprinzip dürfte wohl auch im vierten Teil für einigen Gesprächsstoff sorgen. Allerdings soll die kommende Episode spielerisch einige Neuerungen erfahren. Der glatzköpfige Profikiller wird nämlich vom Jäger zum Jagten. Unbekannte töten nach und nach zahlreiche Kollegen von Agent 47. Dieser macht sich auf den Weg in die USA, um der Sache auf den Grund zu gehen. Im Verlauf des Spiels erledigt der schweigsame Killer dennoch Aufträge, denn dieses Mal muss sich der Spieler auch um die finanzielle Sicherheit kümmern. Verdientes Geld wird in Waffen investiert, die den Spielverlauf beeinflussen.

Eidos www.eidos.de Frühjahr 2005

TRUE CRIME 2

Activisions Antwort auf *Grand Theft Auto* kann sich stolz zu den besten Nachahmern des großen Vorbilds zählen. Das actionreiche Abenteuer von Großstadtbulle Nick Kang ist witzig, abwechslungsreich und macht Spaß. Eine Fortsetzung wurde zwar bereits angekündigt, doch weder der finale Name noch der Schauplatz stehen fest. Vielleicht schaffen es die Entwickler diesmal, etwas mehr spielerische Freiheit zu bieten und die eine oder andere Gameplay-Macke auszubügeln. Dann hat auch der Nachfolger echtes Hitpotenzial.

Activision www.activision.de 2005



2005

Das Spielejahr 2004 neigt sich dem Ende zu. Wir wagen einen Blick in die Zukunft auf **die potenziellen Hits des kommenden Jahres!**

Action-Adventure

Im Genre der Action-Abenteuer gab's 2004 vor allem gute Fortsetzungen bekannter Reihen. Überraschungshits wie *Obscure* bildeten die Ausnahme und für das kommende Jahr sind die Prognosen ähnlich. Trotz guter Verkaufszahlen will Capcom die *Onimusha*-Serie nicht fortsetzen, ein neues *Legacy of Kain* ist ebenfalls noch unsicher. Ein fünfter Teil von *Silent Hill* ist da schon wahrscheinlicher, dürfte aber ins übernächste Jahr rutschen. Ausgefallene Titel wie *Killer 7* oder *Mortal Kombat: Shaolin Monks* dürften erneut die Ausnahme bilden.

METAL GEAR SOLID 3

Amerikanische Spieler dürfen schon wie einst Filmheld Rambo durch den Dschungel schleichen. Deutsche Spieler müssen sich noch bis März gedulden, bekommen dafür aber auch einige Bonusspiel-Modi von Konami spendiert. Unsere Eindrücke der fertigen US-Version können Sie auf den Seiten 24 bis 29 nachlesen.

Konami www.konami.de März 2005



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Sam Fishers Abenteuer gehören zur Crème de la Crème des Genres: Edelgrafik, gepaart mit toller Atmosphäre und sehr guter Spielbarkeit – *Chaos Theory* wird diese Eigenschaften selbstverständlich nicht vernachlässigen und weiter ausbauen. Neue Moves, mehr

Spieltiefe und schlauere Gegner sollen Fans der Serie auch beim dritten Anlauf begeistern. Fans des Mehrspieler-Parts von *Pandora Tomorrow* können sich schon mal auf einen verbesserten Modus und brandneue Kooperationsmissionen freuen – und das alles natürlich online!

Ubisoft www.ubisoft.de März



RESIDENT EVIL 4

Das ehemals exklusiv für Nintendos GameCube angekindigte Horror-Adventure kommt zwar erst Ende 2005, verspricht aber das beste *Resident Evil* aller Zeiten zu werden. Neben der Bombast-Grafik machen die spielerischen Neuerungen den Mund wässrig. Die neue Kameraperspektive schräg hinter dem Protagonisten schafft mehr Übersicht, das manuelle Zielsystem mehr Flexibilität.

Capcom www.capcom.de Ende 2005

TOMB RAIDER

Nachdem Laras letzter Auftritt nicht von allen Spielern begeistert aufgenommen worden war, entzog Eidos den ursprünglichen Entwicklern kurzerhand die Lizenz. Fortan sollten die Jungs und Mädels von Crystal Dynamics sich der schwierigen Aufgabe annehmen. In Kürze dürfte Eidos erste Ergebnisse präsentieren. Wir sind gespannt, ob die Hobby-Archäologin zu ihrer Bestform zurückfindet.

Eidos www.eidos.de 2005

Beat 'em Up

Konten im letzten Jahr noch *Virtua Fighter 4: Evolution* und *Soul Calibur 2* für Furore sorgen, steht 2005 eigentlich nur noch Namos Klassiker an. Immerhin wird uns Midway auch mit einer neuen Episode von *Mortal Kombat* versorgen.

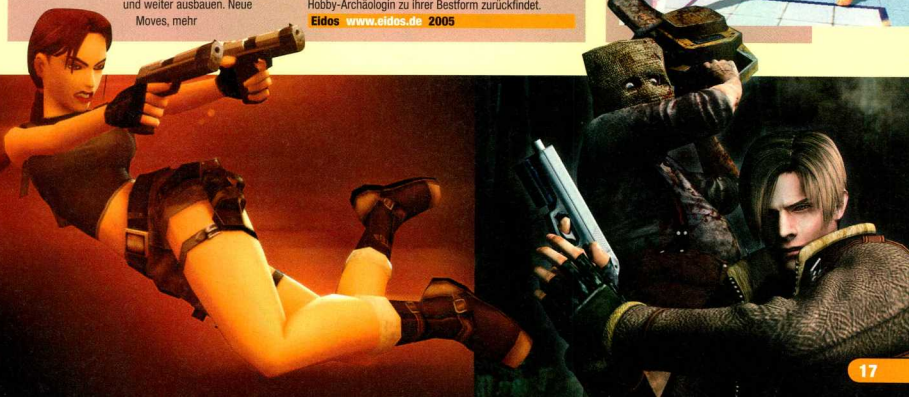
TEKKEN 5

Nachdem *Tekken 4* nicht bei allen Spielern so gut ankam wie erhofft, will man die Stärken vorheriger Episoden erneut zum Vorschein kommen lassen. Das Spiel soll wieder etwas schneller werden und wird zudem die Möglichkeit bieten, den gewählten Charakter mit allerlei Klamotten und Accessoires auszustatten. In Japan soll *Tekken 5* bereits Ende Februar erscheinen.

Namco

www.namco.com

Sommer 2005



Ego-Shooter

Ballerfans mussten lange warten, bis mit *Killzone* endlich die erlösende Ego-Shooter-Perle herauskam. Für 2005 stehen dagegen über das ganze Jahr verteilt einige echte Hitkandidaten an. Neben den hier vorgestellten Spielen bestehen durchaus Hoffnungen auf einen neuen Bond-Shooter und Electronic Arts' *Battlefield: Modern Combat* könnte *SOCOM* Konkurrenz machen. Zum Action-Hammer *Project: Snowblind* von Eidos finden Sie auf den Seiten 30 bis 35 jede Menge Infos, das neue *Medal of Honor* stellen wir Ihnen auf den Seiten 36 und 37 vor.

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30



Brothers in Arms sieht klasse aus, spielt sich großartig und punktet vor allem mit sehr clever agierenden Gegnern und Mitstreitern. Wenn die Umsetzung auf die PS2 gut gelingt, dann müssen sich *SOCOM* und Co. schon mal auf ernsthafte Konkurrenz gefasst machen. Denn trotz Ego-Sicht bietet Ubisofts Shooter eine Menge taktischer Möglichkeiten und Mehrspieler-Modi mit KI-gesteuerten Teamkameraden.

Ubisoft www.brothersinarmsgame.com 1. Quartal 2005

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

Einer der besten und beliebtesten Ego-Shooter auf der PlayStation 2 wird endlich fortgesetzt und erhält eine standesgemäße Online-Anbindung. Trotz unspektakulärer Optik dürfte auch der dritte Teil der *TimeSplitters*-Reihe wieder ganz vorne mitspielen.



Electronic Arts www.electronicarts.de März 2005

FAR CRY INSTINCTS



Auf dem PC konnte der Ego-Shooter aus deutschen Landen schon eine Menge Lob einheimen, die Konsolenversion soll diesen Erfolg mit zahlreichen neuen Features wiederholen. Erste Bilder sehen schon sehr gut aus und machen *Far Cry Instincts* zu einer der hoffnungsvollsten Ego-Ballei des nächsten Jahres.

Ubisoft www.ubisoft.de 1. Quartal 2005

AREA 51

Midways ambitionierter Sci-Fi-Shooter lässt auf sich warten, könnte aber als großer Überraschungshit die Konkurrenz schocken. Unsere bisherigen Eindrücke waren stets sehr positiv und besonders in technischer Hinsicht überzeugt das Spiel mit riesigen Gegnermassen und coolen Effekten. Ein Geheimtipp für 2005.



Midway www.midway.com Anfang 2005



Rennspiel

Freunde von heißen Rennen auf vier Rädern wurden 2004 absolut zufrieden gestellt – trotz der erneuten Abwesenheit des so sehnlich erwarteten *Gran Turismo 4*. Das kommende Jahr bietet ein ebenso freundliches Bild für Rennspielfans. Neben den großen Namen und Highlights sollte man auf jeden Fall auch noch *Juiced* auf dem Plan haben, das nun über THQ vertrieben und gegenwärtig noch einmal überarbeitet wird. Ebenfalls recht sichere Hitkandidaten sind ein neues *Need for Speed (Underground)*, *Burnout 4* und natürlich *DTM Race Driver 3*.

GRAN TURISMO 4/GRAN TURISMO ONLINE

Sony lässt sich reichlich Zeit mit der Veröffentlichung. Der Qualität des Spiels wird es nicht schaden. Leider wurde die Online-Komponente gestrichen und erst eine gesonderte Variante des Games soll übers Internet spielbar werden. Schade, aber wir sind ja eigentlich schon zufrieden, wenn das Spiel dieses Jahr auch wirklich erscheint!

Sony www.playstation.de 23. Februar 2005

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

Rockstars Konkurrent zu *Need for Speed Underground 2* wurde dieses Jahr leider nicht mehr fertig, macht aber nach wie vor einen klasse Eindruck. Coole Schlitzen, umfangreiche



Tuning-Möglichkeiten, drei frei befahrbare Metropolen und eine schicke Optik dürften selbst die fanatischsten *Need for Speed*-Anhänger schwach werden lassen.

Rockstar Games www.take2.de Ende Januar 2005

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

Konami hat mit *Enthusia* den wohl aussichtsreichsten Konkurrenten für *Gran Turismo 4* in der Mache. Zahlreiche lizenzierte Fahrzeuge, schöne Grafik und viele bekannte Strecken lassen aufhorchen. Das innovative Visual Gravity System zeigt dem Spieler optisch an, welche Beschleunigungskräfte auf das Fahrzeug einwirken, verschiedene Witterungsbedingungen sorgen für Abwechslung.



Konami www.konami.de 2005



Sport

Eigenständige Titel haben es schwer, sich im Genre der Sportspiele besonders hervorzutun. Jährliche Updates bestimmen die Release-Listen. Aber wer weiß, vielleicht schafft es Electronic Arts, mit *FIFA 2005* endlich der Konkurrenz von Konami etwas näher zu kommen, und vielleicht werden die 2005er-Versionen öfter online spielbar werden. Schließlich machen Sportspiele doch erst gegen menschliche Mitspieler so richtig Spaß.

FIFA STREET

Straßenfußball mit Millionen – so ähnlich könnte der Untertitel von *FIFA Street* lauten. Mit Ronaldo, Beckham und Co. spielt man in Hinterhöfen und auf schlechten Rasenplätzen um die Ehre und greift dabei auf ein etwas vereinfachtes Regelsystem zurück. Wem selbst *FIFA 2004* zu simulationslastig ist, für den dürfte *FIFA Street* wie geschaffen sein.

Electronic Arts

www.electronicarts.de
2005



Strategie

FULL SPECTRUM WARRIOR

Einsam und allein steht *Full Spectrum Warrior* im Genre der Strategiespiele. Der schon auf der Xbox hervorragende Titel sieht fantastisch aus und spielt sich einfach traumhaft. Wenn die Entwickler bei der Umsetzung keine groben Fehler machen, steht Strategiespielern schon sehr bald ein hochkarätiger Titel ins Haus.

THQ www.thq.de März 2005



Rollenspiel

Square-Enix konnte auch 2004 die Spitzenposition unter den Rollenspiel-Entwicklern einnehmen. *Final Fantasy X-2* kam zwar nicht bei allen Fans gut an, hatte aber dennoch unbestreitbare Qualitäten. 2005 wird ebenfalls von Square-Enix dominiert, lediglich Action-Rollenspieler werden von Ubisoft bedient.

KINGDOM HEARTS II

Der eigenwillige Mix aus *Final Fantasy* und Disney-Charakteren war 2003 ein Riesenerfolg. Kein Wunder, dass der Nachfolger zu den am sehnlichsten erwarteten Rollenspielen 2005 gehört. Für Teil 2 kündigt Square-Enix unter anderem ein neues Kamerasystem an, das mit dem rechten Analogstick bedient wird.

Square-Enix www.square-enix.com September 2005 (USA)



FINAL FANTASY XII



Mit *Final Fantasy XII* bekommen Rollenspieler endlich eine „richtige“ Fortsetzung, schließlich war *Final Fantasy X-2* eine direkte Fortsetzung des zehnten Teils. Eine fulminante Optik, ein detailverliebtes Charakter- und Weltendesign und natürlich ein enormer Umfang dürften Fans der Serie schon jetzt heiß auf Teil 12 machen. US-Spieler dürfen schon im April 2005 loslegen.

Square-Enix www.square-enix.com Ende 2005

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

Für die einen ist es simples Tasten-gebotze, für die anderen unendlicher Spielspaß. Ubisofts erschreckend guter Konkurrent zu *Baldur's Gate* kehrt zurück und bietet in allen Bereichen Verbesserungen: mehr Rassen, mehr Waffen, mehr Spieliefe. Hoffentlich schaffen es die Entwickler diesmal auch, den nicht ganz fehlerfreien Online-Modus zu verbessern.

Ubisoft www.ubisoft.de 1. Quartal 2005



INFO DIE PSP

Hits für unterwegs

Nicht nur die PS2 wird 2005 mit coolen Spielen versorgt, Sonys tragbare Konsole kann sich ebenfalls über eine Hit-Flut freuen.

Im März nächsten Jahres geht's endlich los: Wir können unsere Lieblingsspiele auch unterwegs zocken. Doch nicht nur bekannte Serien werden die PSP beehren, auch neue Titel sind zu erwarten. Nachdem der Preis der tragbaren Konsole in bezahlbaren Regionen zu landen scheint, steht einem Erfolg der Mini-PlayStation eigentlich nichts mehr im Wege. Auf den Seiten 8 bis 12 stellen wir Ihnen einige Highlights vor.



Qualität aus deutschen Ländern

Wir waren bei den
Neon Studios zu
Besuch, **den Machern
von Legend of Kay!**

Spieleentwickler mit Sitz in Deutschland haben Seltenheitswert. Meistens werden Videospiele im europäischen

Ausland, Japan und den Vereinigten Staaten hergestellt. Die Neon Studios in Offenbach bilden daher eher eine Ausnahme: In der 120.000-Einwohner-Stadt nahe der Bankenmetropole Frankfurt am Main beheimatet, steht das knapp 20 Mann große Team vor Abschluss von *Legend of Kay* für die PlayStation 2, in dem Kampfkater Kay die Hauptrolle hat (siehe INFO-Kasten). Nach fast drei Jahren Entwicklungszeit soll die Testversion gegen Mitte

Dezember fertig sein. „Von der Größe her sind wir natürlich nicht mit Teams wie jenen von Electronic Arts vergleichbar“, stellt Studioleiter Jan Jöckel fest. „Dafür dürfte unsere Produktivität gleich, wenn nicht sogar noch höher sein.“ Der 32-Jährige ist als einer der Firmengründer bereits seit 1993 mit dabei. Damals hatten die Neon Studios ihren Sitz noch in Darmstadt, im Jahre 2000 zog man nach Frankfurt, um dann Mitte 2004 nach Offenbach umzusiedeln.





AUFGEPASST Jeder Gegner aus *Legend of Kay* ist auf bestimmte Art und Weise besiegbar – selbst Monster wie diese Riesenschildkröte.

Das Bürogebäude, in dem die Neon Studios jetzt untergebracht sind, ist eher unscheinbar: Keine verglasten Außenwände existieren, auch kein Aufzug, der die Besucher nach amerikanischem Vorbild auf ein Dach bringt, von dem man dann die gesamte Stadt Offenbach überblicken könnte. Das Haus besitzt nur drei Etagen. Lediglich dezente Firmenschilder neben den Klingeln zeugen davon, dass sich hier gleich zwei Vertreter der Spielebranche niedergelassen haben. Hersteller JoWood, dem die Neon Studios angehören, führt im Erdgeschoss ein Büro, der Rest steht den Entwicklern zur Verfügung.

IN DER HÖHLE DES WEHRHAFTEN KATERS

Nicht alle Produktionsabschnitte von *Legend of Kay* werden hier vor Ort erledigt: So entstand die Spielmusik in den USA, auch die Entwicklung der Geschichte und der Ursprung des Character Design wurden außerhalb der hellen und angenehmen großen Räume erstellt. Das Team in Offenbach kümmert sich um Kernbereiche wie das Gamedesign, die Programmierung und die Erstellung der zahlreichen Zwischensequenzen. Eine klare Trennung zwischen den Abteilungen existiert nicht. „Da herrscht bei uns flexible Arbeitsteilung“, erklärt Jan Jöckel. Er selbst ist zum Beispiel als Studioleiter nicht nur mit verwaltungstechnischen Aufgaben betraut, sondern hat auch direkt am Spiel mitgewirkt (siehe unser Interview auf Seite 23).

VON DER IDEE ZUM ERSTEN LEVEL

Bis die Entwicklung des *Jump & Run Legend of Kay* schließlich startete, war erst einmal Vorarbeit nötig: Mit einem Prototypen in der Tasche konnte man JoWood davon begeistern, dieses Spiel zu finanzieren. Pete Walentin, Projektleiter: „Davor haben wir uns etwa Gedanken darüber gemacht, wie der Hauptcharakter und die Welt aussehen sollen, was die Spielprinzipien sind und was für ein Genre es überhaupt wird.“ Nach dem Startschuss wuchs das eigentliche Gamedesign und damit die Figuren und die Umgebungen. „Schließlich hatten wir die Technologie beisammen, sodass wir anfangen konnten, Levels zu basteln. Die einzelnen Charaktere begannen zu laufen, bis am Ende *Legend of Kay* dabei herauskam.“ Um das aktuelle Projekt und auch solche in der Zukunft fertigzustellen, können sich die Neon Studios mangels vorhandener Fachkräfte bei der Suche nach Arbeitskräften nicht allein auf deutsche Gefilde beschränken. „Einem Grafiker, bei dem wir ein ganz gutes Gefühl haben, werden wir zum Beispiel aus Spanien einladen“, schildert Studioleiter Jan Jöckel die Situation. Qualifiziertes Personal aus den USA zu holen wäre zwar theoretisch möglich, praktisch allerdings eher schwer umzusetzen. „Wer dort arbeitet, ist ganz andere Gehälter gewöhnt – wenn man solche Leute nach Deutschland holen wollte, müsste man gleich noch mehr Extras bieten.“

NICO LINDNER

INFO LEGEND OF KAY

Martial-Arts-Künstler mit Vorliebe für Fisch

Im Februar 2005 soll der agile Kampfkater die Herzen der Jump&Run-Fans erobern.

Als Kater Kay sollen Sie den Bewohnern der Welt von Yenching aus der Patsche helfen: Gorillas und Ratten haben nämlich plötzlich nichts Besseres vor, als Ihre Heimatwelt an sich zu reißen. Bevor wieder ettel Sonnenschein herrscht, ist erst einmal Schweißarbeit angesagt – neben diversen Gegnern muss sich Kay zahlreichen Hüpf- und Springeinlagen stellen. Wie wir es bei Probespielen selber erlebt haben, setzt das Team aus Offenbach dabei auf eine abwechslungsreiche Spielwelt, detaillierte Präsentation und stimmige Atmosphäre – zum Beispiel hat etwa jedes der chinesischen Schriftzeichen im Spiel auch einen bestimmten Sinn. Ob dieser Titel hält, was er verspricht, lesen Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit bereits im Testteil der kommenden PLAYZONE!



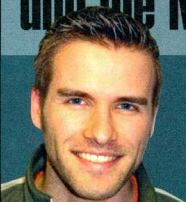
HAUDRAUF Kommen Sie dem agilen Schnurrer mit dem Schwert lieber nicht in die Quere!



HOBBINGEN? Nein, wir sind in der Heimat der Hasen gelandet, und nicht bei Frodo & Co.

INTERVIEW ANTHONY CHRISTOULAKIS, ART DIRECTOR

Herr über das Spielkonzept und die Mechanik



Anthony Christoulakis legt mit seiner Arbeit den Grundstein für den späteren Entwicklungsprozess. Dazu gehört auch, über den eigenen Tellerrand zu schauen.

PLAYZONE: Wie können sich unsere Leserinnen und Leser deinen Job bei den Neon Studios vorstellen?

Anthony Christoulakis: Grundsätzlich bin ich Art Director, im Fall von *Legend of Kay* vor allem aber Game Designer. Dabei dreht es sich im Endeffekt um das reine Spielkonzept: Was wird der Spieler machen? Wie sieht die Steuerung aus? Was gibt es für Spiel-Elemente? Welche Cutscenes brauchen wir in welchen Situationen? Vor allem aber betrifft es die reine Spielmechanik, daraus leiten sich wiederum alle anderen Kernbereiche der Entwicklung ab, beispielsweise was für Grafiken und programmierte Effekte benötigt werden.

PLAYZONE: Welchen Herausforderungen stellen sich während dieser Arbeit?

Anthony Christoulakis: Vor allem herauszufinden, was schließlich bei einem Spiel Spaß macht – und das vorher, ohne dass man eine Grundlage hat! Je besser man das plant, desto leichter hat man es bei der Arbeit selber. Alle Fehler, die im Design gemacht werden, bekommen die anderen Teile des Teams später zu spüren.

PLAYZONE: Spielst du denn selbst viel, um herauszufinden, was Spaß macht?

Anthony Christoulakis: Ja, man sollte immer auch schauen, was die Konkurrenz macht. Was ist an diesen Titeln interessant? Vor kurzem habe ich mir etwa *Jak 3* angeschaut. Je mehr man sich an Infos herausziehen kann, was solche Titel gut oder auch schlecht macht, um so bessere Grundlagen hat man, wenn man selbst ein Projekt beginnt. Oder auch: Was hat beim eigenen Produkt zum Beispiel gut funktioniert, wenn man eine Fortsetzung plant? Da versucht man natürlich auch, sich neue Dinge auszudenken und nicht einfach Kopien bereits bestehender Produkte herzustellen.



DIE ZEICHEN ... auf dem Torbogen bedeuten: „Innere Ruhe bringt Kühlung!“

INTERVIEW YU-CHUNG CHEN, CHARACTER ARTIST

„Ich versuche, das Chinesische voranzubringen.“

Es gibt kaum eine Spielfigur, an der Yu-Chung Chen nicht mitgewirkt hat. Außerdem sind ihm asiatische Schriftzeichen ein Dorn im Auge, die ohne Überlegung platziert werden.



PLAYZONE: Was machst du als Character Artist bei der Entwicklung von *Legend of Kay*?

Yu-Chung Chen: Ich habe fast alle Charaktere mitgestaltet und auch gebaut, das heißt von der Skizze an, bis sie schließlich funktionieren. Das betraf zwar nicht die Bewegungen, aber das Aussehen und die benutzten Farben.

PLAYZONE: Existieren besondere Vorstellungen oder Vorgaben, nach denen du arbeitest?

Yu-Chung Chen: Die Skizzen kamen von einem externen, professionellen Zeichner. Wie die Designs im Einzelnen aussehen, wird von mehreren Leuten gemeinsam besprochen. So müssen sie immer auch in den Spielkontext passen. Die Waffen entstanden nach Fotos und Vorlagen aus der Realität. Wir haben versucht, sie zu skizzieren, zu kombinieren und dann zu bauen.

PLAYZONE: Du hast in bestimmter Form auch an der Qualitätssicherung mitgewirkt. Wie sah das genau aus?

Yu-Chung Chen: Ich versuche, das Chinesische im Spiel voranzubringen, da ich damit besser vertraut bin. So setze ich mich dafür ein, dass alle verwendeten Schriftzeichen Sinn machen, auch wenn sie witzig gemeint sind. Sie sollen korrekt sein, beispielsweise nicht gespiegelt im Spiel auftauchen.

Vom Nussknacker und einsamen Soldaten zum Helfer von Santa Claus

Mr. Nutz (Amiga, Mega Drive)

Mit Eichhörnchen Mr. Nutz kämpfen Sie gegen einen Yeti. Der will die im Eispanzer steckende Welt zu seinem Königreich machen. Nüsse geben wieder Kraft, um in diesem Horizontal-Scroller überleben zu können.



Tunnel B1 (PlayStation, Saturn, PC)

First-Person-Action, in der Sie nichts Geringeres als die Welt retten sollen. Dafür schießen Sie einfach auf alles, was sich bewegt. Die Grafik dieses Spiels war für damalige Verhältnisse herausragend.



Armorines: Project S.W.A.R.M. (GBC)

Als einsamer Soldat müssen Sie sich in ferner Zukunft auf dem Planeten Venus allerlei Aliens entledigen. Die drohen in diesem Actionspiel nämlich, die menschliche Zivilisation auf dem Planeten auszulöschen.



INTERVIEW JAN JÖCKEL, STUDIOLEITER NEON STUDIOS

„Grundvoraussetzung ist, Computer- und Videospiele zu lieben.“

Jan Jöckel ist einer der Gründerväter der Neon Studios. Während unseres Besuchs in Offenbach erklärte er unter anderem, wie man den Weg in die Spielehersteller-Branche findet.



PLAYZONE: Jan, wie lässt sich deine Arbeit bei Neon Studios beschreiben?

Jan Jöckel: Außer meiner Rolle als Studioleiter habe ich bei *Legend of Kay* noch die Aufgabe des QA-Managers, bin also für die Qualitätssicherung zuständig. Weiterhin arbeite ich viel an den Levels mit und betreue mit Pete Walentin zusammen die Projektleitung.

PLAYZONE: Wie wichtig ist für euch die Qualitätssicherung?

Jan Jöckel: Sie ist einer der entscheidenden Faktoren, wenn man ein erfolgreiches Spiel machen will. Bei Neon existiert die Qualitätssicherung in verschiedenen Bereichen. Zum einen gibt es die normale, die im letzten Drittel eines Spiels gemacht wird. Hier geht es darum, alle Fehler zu beseitigen. Bei *Legend of Kay* haben wir auch so genannte Fokusgruppen-Tests durchgeführt: Das sind Versuche, in denen frühe Versionen des Spiels der Zielgruppe vorgeführt werden oder diese Versionen für sie sogar spielbar sind. Die Testspieler geben uns dann Auskunft darüber, welche Probleme sie hatten. Wir versuchen dann, diese Fehler auszuräumen, und testen die nächste Version an einer neuen Gruppe. *Legend of Kay* wurde das gesamte Projekt über von solchen Fokusgruppen-Tests begleitet, angefangen bei der Charakterentwicklung oder auch dem Gesamtschwierigkeitsgrad. Die letzten Versionen unseres Spiels wurden von den Testspielern sehr begeistert aufgenommen. Ich denke, damit haben sich diese Mühen sehr gelohnt.

PLAYZONE: Was ist charakteristisch für die deutsche Spiele-Industrie?

Jan Jöckel: Sie ist nicht sehr fortgeschritten. Besonders im Bereich der Konsolenspiele gibt es nur sehr wenige Entwickler. Zum einen ist das für uns natürlich ein Wettbewerbsvorteil, wenn Publisher einen Entwickler in Deutschland suchen, der ihr Spiel herstellt. Zum anderen macht es aber auch Probleme, wenn man Mitarbeiter sucht, die bereits Erfahrung besitzen.

PLAYZONE: Wie schätzt du die Zukunft des deutschen Marktes ein?

Jan Jöckel: Spiele werden immer alltäglicher, auch für Gruppen, die derzeit noch nicht allzu viel mit ihnen am Hut haben. Das liegt zum einen natürlich daran, dass junge Menschen, die spielen, irgendwann älter und auch Eltern werden. Eine bestimmte Tendenz hat man bereits in den letzten zehn Jahren sehen können. Anfangs waren wir eines der wenigen Studios, die professionell Spiele entwickelt haben. Jetzt gibt es immerhin ein paar davon.

PLAYZONE: Welchen Anforderungen muss man sich als Entwickler stellen?

Jan Jöckel: Die sind sehr unterschiedlich und richten sich ganz danach, wo man arbeiten will. Grundvoraussetzung ist, Computer- und Videospiele zu lieben und sich vorstellen zu können, sich damit sehr intensiv zu beschäftigen, etwa auch über Jahre mit

der Entwicklung eines einzigen Spiels. Für den Leveldesigner beispielsweise sind analytische Fertigkeiten gefragt – warum macht ein Spiel Spaß, warum macht ein Level Spaß? Dies muss man in eigene Leveldesigns umsetzen können. Technische Fähigkeiten sind ebenfalls gefordert – man muss entweder mit hauseigenen Tools oder 3D-Werkzeugen gut arbeiten können. Außerdem sollte man ein gewisses ästhetisches Empfinden haben, schließlich sollen die Levels schön aussehen und mit einigen Details ausgestattet sein.

PLAYZONE: Wenn man in die Branche hineinschnuppern will, wie sollte man das am besten anstellen?

Jan Jöckel: Da eignet sich am besten ein Schulpraktikum. Häufig finden diese während der 9. oder auch 10. Klasse statt. Oder man arbeitet als Testspieler: Viele Firmen suchen immer wieder solche. Damit kann man schon recht gut sehen, wie es in einer Spiele-Entwicklungsfirma abläuft.



Im Jahr 1993 wurden die Neon Studios in Darmstadt gegründet. Besonders der Game Boy Color (GBC) sollte in den kommenden Jahren eine wichtige Plattform für die Entwickler werden. Anbei eine Auswahl der bislang programmierten Titel.

Janosch: Das große Panamaspiel (GBC)

Pumuckls Abenteuer 1 (GBC)

Die Biene Maja: Auf der Klatschmohnwiese (GBC)

Dave Mirra Freestyle BMX (GBC)

Pumuckls Abenteuer 2: Im Geisterschloss

Die Maus: Verrückte Olympiade (GBC)

Die Völker: Land der Legenden (GBC)

Santa Claus Junior Advance (GBA)

Erstes Projekt für den Game Boy Advance. Als der kleine Nick greifen Sie dem Weihnachtsmann unter die Arme. Der kommt nämlich nicht mit einer bösen Hexe klar, die Tiere und Spielzeug in Monster verwandelt.



1999

2000

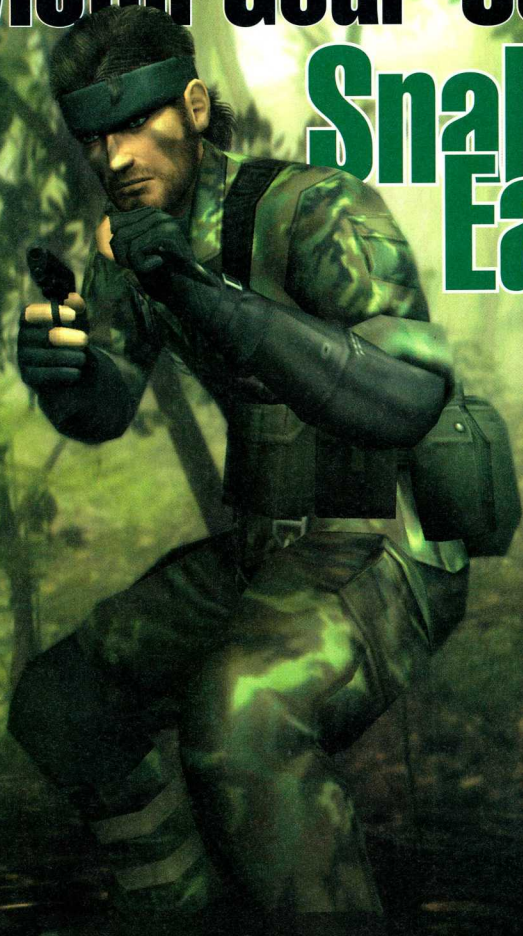
2001

2002

2003

Metal Gear Solid 3

Snake Eater



Lassen Sie sich von einem der
aufregendsten Agenten-Thriller
der Videospielgeschichte fesseln!

Weihnachten war in der PLAY-ZONE-Redaktion bereits im November. So kam es uns jedenfalls vor, als wir die frisch erschienene US-Version von *Snake Eater* ehrfürchtig in den Händen hielten. Was folgte, war ein Dreitagesmarathon im Dschungelcamp, bei dem wir uns durch das komplette Spiel schlichen – und weil es so schön war, wurde nach dem Abspann direkt noch mal von vorne begonnen ...

DREIMALIG

Wer sich Sorgen gemacht hat, Teil 3 der *Metal Gear Solid*-Serie könnte eventuell nicht an die Vorgänger heranreichen, darf sich entspannen. *Snake Eater* verbindet alle Vorzüge der ersten beiden Spiele und glänzt obendrein durch fantastische Optiken. So zieht Sie *Metal Gear Solid 3* von Beginn an mitten in eine dichte Geschichte, die zeitlich im Kalten Krieg angesiedelt ist. Wir schreiben das Jahr 1964 und die Supermächte machen sich gegenseitig mit Spionage und Doppelagenten das Leben schwer. Die Welt steht kurz vor einer atomaren Katastrophe, Experimente mit einem neuartigen, nuklearen Waffensystem lassen die Spannungen wachsen und können jederzeit den dritten Weltkrieg auslösen. Nach mehreren Jahren als Green Beret findet Jack alias Naked Snake bei einer geheimen



ALARM! Dieser gut bewaffnete Wachposten hat uns auf jeden Fall entdeckt, da nutzt auch die allerbeste Tarnung nichts mehr!



FACKELLAUF In einer düsteren Fledermaus-Höhle muss Snake eine Fackel finden. Wahlweise kann er auch mit der Zigarre die Umgebung erleuchten.

CIA-Einheit namens FOX sein neues Zuhause und wird sogleich mit einer höchst brisanten Aufgabe betraut. Er soll den Raketen-Wissenschaftler Sokolov aus den Händen der Russen befreien. In einer Dschungelbasis auf Sowjet-Territorium wird nämlich mit seiner Hilfe an der verheerenden Waffe gearbeitet, die das Gleichgewicht der Mächte empfindlich stören könnte.

ANSICHTSSACHE

Sneak beobachtet Sie bei seinem Abenteuer meist aus einer leicht schrägen Vogelperspektive. Die automatische Kamera schwenkt dabei normalerweise nicht, sondern scrollt nur. Es ist auch nicht wie bei anderen Spielen möglich, mit dem rechten Analogstick die Kamera um den Charakter zu drehen. Für bessere Übersicht darf der gezeigte Ausschnitt aber immerhin in alle vier Himmelsrichtungen verschoben werden. Wenn Knarren zum Einsatz kommen oder wenn Sie die Lauftrouten der Wachen ausspähen wollen, wird idealerweise automatisch in die Ego-Ansicht gewechselt. Ein Druck auf die R1-Taste genügt, um die Dschungelwelt direkt aus Snakes Augen zu sehen. Übrigens können Sie in diesem Modus nicht laufen, lediglich sich umschauen und schießen ist erlaubt. Handfeuerwaffen bieten dabei komfortables Zielen über Kimme und Korn. Größere Gewehre hält Snake in einer coolen Hüftposition, was genaues Anvisieren etwas erschwert. Es gibt nämlich keinerlei Zielkreuz oder Ähnliches. Die einzige Tre-

ferchance besteht darin, Gegner immer genau in der Mitte des Bildschirms auszurichten – dann sitzen auch die Salven aus den automatischen Waffen. Nach ein paar Stunden Spielzeit ist das Zielmanko sowieso Geschichte und sämtliche Schüsse treffen auch aus höherer Distanz – Übung macht eben auch bei MGS 3 den Meister. Wenn Sie sich kriechend fortbewegen, gibt es in bestimmten Situationen einen unvermeidlichen Perspektivenwechsel. Das Spiel unterscheidet zwischen freien

Flächen und bewachsenem Untergrund: Robbt Snake durch die Büsche oder auch durch einen engen Gang, wird augenblicklich in die Ego-Ansicht umgeschaltet. Hier dürfen Sie sich dann sogar bewegen und sehen die Umgebung wie bei einem Ego-Shooter. Den gleichen Effekt gibt es, wenn Sie unter Wasser tauchen.

TÄUSCHUNG IST ALLES

Das Entwicklerteam rund um Director Hideo Kojima ließ es sich nicht nehmen, ein paar

gänzlich neue Elemente in das Agenten-Spektakel einzubauen. Eine gute Tarnung spielt beispielsweise eine große Rolle, wenn es um unauffälliges Vorankommen geht. Mit dem linken Analogstick dürfen Sie Snake steuern und das Lauftempo stufenlos bestimmen. Grobmotoriker dürfen mit dem digitalen Steuerkreuz lautlos umherschleichen, ohne den Stick zu verwenden. Die weiteren Steuerungsfunktionen sind ebenfalls durchdacht, aber auch unheimlich komplex.

INFO TARNEN UND TÄUSCHEN

Sneak im Klamottenrausch

MGS 3 enthält eine Reihe unterschiedlicher Verkleidungen für jedes Terrain.

Die Camouflage-Anzüge sind jeweils mit einem Prozentwert versehen, der anzeigt, wie effektiv die Verkleidung im aktuellen Gelände ist. Das Gleiche geschieht mit dem Gesicht, auch hier dürfen Tarnfarben verwendet werden. Theoretisch lässt sich ein Gesamtwert von 100 Prozent erreichen, was Sie für feindliche Einheiten quasi unsichtbar macht. Trotzdem ist Vorsicht angebracht, da die Wachen nicht nur virtuelle Augen, sondern auch Ohren haben. Sobald Sie sich schneller als Schleichgeschwindigkeit durch die Areale bewegen, geben Sie deutlich hörbare Schrittgeräusche von sich, was grundsätzlich in der Nähe befindliche Söldner anlockt.



RAIDEN? Diese Maske wird später noch wichtig, aber keine Sorge, Raiden kommt in MGS 3 nicht vor.

EDLER ZWIRN Glauben Sie uns, als Tarnung im Dschungel taugt dieser Smoking nichts!



VERSTECKSPIEL Schusswaffengebrauch ist hier nicht angebracht.



FEUER FREI! Snake kann nun auch stationäre Geschütze verwenden.

Viele Aktionen können durch die Stärke der Druckkraft auf die Knöpfe beeinflusst werden. Ein Beispiel: Wenn Sie nahe bei einem Gegner vorsichtig die Kreistaste drücken, dürfen Sie ihn in den Schwitzkasten nehmen. Anschließend genügt ein Druck auf L3 und schon wird der arme Teufel gewürgt und bedroht, um etwa an geheime

Informationen zu gelangen. Nicht vergessen, wir befinden uns immer noch mit leichtem Druckpunkt auf der Kreistaste. Nun wird es interessant, der Kontrahent hat wimmernd alles ausgeplaudert und die Zeit ist reif für das Ende. Drücken Sie jetzt die Kreistaste stark durch und Snake macht der Geisel den Garaus.

FAST FOOD IM DSCHUNGEL

Metal Gear Solid 3 simuliert wesentlich mehr Aspekte des normalen Lebens als die Vorgänger – eine Entwicklung, die auch in anderen Videospielen zu beobachten ist. So wie Sie in *San Andreas* den nächsten Chicken-Tempel oder eine Pizzabude anfahren, um Ihre Lebensenergie aufzufrischen, müssen Sie auch bei *SNAKE EATER* gelegentlich nach Nahrung Ausschau halten. Bei *MGS 3* wird allerdings nicht die Lebensleiste aufgefüllt, sondern die neue Stamina-Leiste. Ein guter Stamina-Wert ist für alle Belange des Spiels sehr wichtig. Ein voller Balken erneuert angeschlagene Lebensenergie im Handumdrehen, Sie können länger unter Wasser bleiben oder hangeln und Ihre Hand ist ruhiger beim Zielen. Die verschiedenen Leckereien des Dschungels

helfen dabei, immer bei Kräften zu bleiben. Schlangen, Ratten, Hasen, Vögel, aber auch Früchte oder Pilze lassen sich komfortabel in eine Ration verwandeln. Einfach darauf schießen oder mit dem Messer bearbeiten und einsammeln, schon steht die Verpflegung im Start-Menü zur Verfügung. Selbstverständlich ist ein womöglich giftiger Pilz nicht annähernd so gehaltvoll wie ein energiereiches Hornissenest. Nach dem ersten Problem eines Nahrungsmittels wird angezeigt, wie gut es Snake gemundet hat. Eventuelle Magenverstimmungen oder toxische Reaktionen können anschließend im ebenfalls neuen Cure-Menü geheilt werden.

EIN SPIEL WIE EIN TRAUM

Es ist schon eigenartig: Das Spiel besitzt eine eher durch-

INFO CHIRURGIE LEICHT GEMACHT

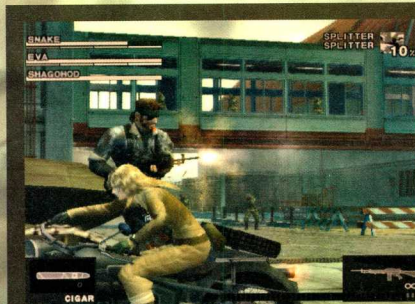
Doktorspielchen inklusive

SNAKE wurden im neuesten Metal-Gear-Kracher hilfreiche Sanitäter-Fähigkeiten verpasst.

Der umfangreiche Verbandskasten enthält neben Magentabletten und einem Antiserum auch zahlreiche Utensilien, um auch schwere Verletzungen zu behandeln. Nach einem Volltreffer aus einer feindlichen Waffe wird meist ein Teilbereich der Energieleiste rot. Sie wissen nun, dass Snake eine ernsthafte Wunde hat. In diesem Fall müssen Sie zuerst das Projektill mit dem Überlebensmesser aus dem Fleisch schneiden, anschließend die Blessur desinfizieren, mit einer Kompresse die Blutung stoppen und das ganze Werk mit einer Bandage verbinden. Ähnlich läuft die Sache bei Verbrennungen oder Knochenbrüchen ab, nur die Hilfsmittel variieren natürlich.



AMBULANTE BEHANDLUNG In dem so genannten Cure Menü können Sie jederzeit Snakes Verletzungen behandeln.



COOLE SAU Snake genehmigt sich auch im Gefecht mal eine Zigarre.



UNGLAUBLICH Die Feuereffekte bei diesem Bosskampf sind der Hammer!

schnittliche Kameraführung, die Steuerung ist durch viele Doppelbelegungen und Sonderfunktionen gerade für MGS-Anfänger sehr gewöhnungsbedürftig und manche Dinge wie die Fortbewegung in der Hocke fehlen einfach. Diese kleinen Problemen schmälern aber nicht im Geringsten den Spielspaß, der sich nach kurzer Spielzeit einstellt. Zu Beginn des Meisterwerks werden viele Zwischensequenzen gezeigt und erklärende Funksprüche verdonnern Sie vorerst zum Nichtstun. Wenn Sie sich aber erst einmal von der unglaublichen Atmosphäre haben einfangen lassen, gibt es kein Zurück mehr. Rund 20 Stunden kinoreife Unterhaltung warten auf Sie und nach dem Durchspielen gibt es bei den nächsten Durchgängen massig Easteregg und Geheimnisse zu

entdecken. So haben wir beispielsweise erst beim zweiten Anlauf das gut versteckte Croc gefunden. Dabei handelt es sich um einen Krokodilkopf, den Snake als Hut missbraucht, um ungesehen durch die Sümpfe zu gelangen. Wenn Sie doch einmal entdeckt werden, ist das kein Beinbruch. Selbst mehrere Wellen anrückender Feinde sind relativ locker außer Gefecht zu setzen, und wenn der letzte Gegner erledigt ist, stoppt der Alarmstatus. MGS 3 können Sie daher spielen, wie Sie gerade lustig sind: Action-Fans ballern sich durch die Areale und erledigen alles, was sich bewegt. Wer lieber schleichen möchte, der kriecht mit dem Gesicht im Dreck durch die Levels und setzt die Kontrahenten mit gekonnten Stealth-Moves außer Gefecht.

HANDWERKSKUNST

Grafisch wird ebenfalls einiges geboten. Aus der PS2 wird alles herausgeholt, was möglich ist. Der Dschungel lebt geradezu: Getier krabbelt herum, Nebel wogt über den Sümpfen und ganz hervorragende Wassereffekte mit realistischen Spiegelungen



WAHNSINN! Beachten Sie die herrlichen Spiegelungen im Wasser!



INFO BONUSSPIEL

Affenstarker Spaß

Trotz ernster Hintergrundgeschichte wurden einige Gags und Anspielungen versteckt.

Das Bonusspiel Snake vs. Ape ist bereits von Anfang an im Hauptmenü anwählbar, allerdings werden erst nach dem Durchspielen von *Metal Gear Solid 3* alle Levels freigeschaltet. Bei den gesuchten Affen handelt es sich um die niedlichen Viecher aus Sonys *Ape Escape* – im Gegenzug wird Snake ebenfalls im nächsten Ape-Spiel auftauchen. Bei der Affenjagd müssen Sie sehr schnell sein, um einen der vorderen Plätze im Ranking zu belegen. Als Belohnung für das Betäuben und Einsammeln der teils gut versteckten Primaten winken nette Goodies wie die Affenmaske. Dieses äußerst „unauffällige“ Extra dürfen Sie anschließend in *MGS 3: Snake Eater* verwenden.



AFFENJAGD Dieser betäubte Primat wird augenblicklich von uns eingesackt.



No paint
No face paint applied.

ABGEFAHREN Die Affenmaske ist nicht sonderlich nützlich – aber witzig!



ERTAPPT Snake war nicht vorsichtig und muss jetzt schnell die Waffen sprechen lassen.

sorgen für Aufsehen. Strauchwerk auf Snakes Weg wird von seinen Stiefeln niedergedrückt und richtet sich beeindruckend animiert nach wenigen Sekunden wieder auf. Explosionen sind von bestechender Qualität und die Feuereffekte beim Endgegner The Fury gehören zum Besten, was wir jemals in einem Videospiel gesehen haben.

SPANNUNGSGELADENES ABENTEUER

Die mitreißenden Zwischensequenzen sind bis auf das geschichtliche Originalmateri-

al komplett in äußerst gelungener Spielgrafik gehalten. Nicht umsonst hat Hideo Kojima für seine Inszenierungen bereits Preise erhalten – auch bei *MGS 3* wird der Meister seinem Ruf gerecht und schafft die perfekte Gratwanderung zwischen Mystik und realistischer Action, ohne Story und Charaktere ins Lächerliche abdriften zu lassen. Schließlich treffen wir bei dem Abenteuer auf skurrile Gegner mit unheimlichen Fähigkeiten wie etwa The End, einen mindestens 100 Jahre alten Sack, der nur im Rollstuhl sitzt und

schläft. Angeblich soll er der Vater des modernen Sniperns sein, was wir in einem späteren Bosskampf schmerzlich anerkennen müssen – dieser Typ schießt echt gut und ist auch noch fast perfekt getarnt. Das krönende i-Tüpfelchen bei *MGS 3* ist der Soundtrack von Harry Gregson-Williams, dem man seine Erfahrung im Filmgeschäft (Soundtrack zu *Shrek*, *Armageddon* oder *The Rock*) deutlich anmerkt. Die einsetzende Musik beim Alarmstatus ist aufwühlend und wirkt direkt wie aus dem Kino. Während man unent-



THE PAIN Die Endgegner sind sonderbare, mystische Charaktere mit außergewöhnlichen Fähigkeiten.



SCHARFES EXTRA Der Kroko-Hut erreicht hier nicht die gewünschte Wirkung.

deckt herumläuft, erklingen meist nur typische Dschungel-Umgebungsgeräusche. Die Waffengeräusche sind durch die Bank exzellent und klingen äußerst realistisch und durchschlagend. Das Titellied „Snake Eater“ wurde übrigens dermaßen professionell eingespielt, dass sich selbst Bond-Intros eine Scheibe davon abschneiden könnten. Jetzt ist es aber genug der Superlative, wir müssen auf der Stelle in den Dschungel zurück: Die Welt will unbedingt ein weiteres Mal gerettet werden!

UWE HÖNIG

VORSCHAU MGS 3: SNAKE EATER

Hersteller: Konami
Entwickler: Konami
Genre: Action-Adventure
Sprache: Englisch
Umfang: 20+ Stunden

Internet: www.konami-europe.de

Spieler: 1 Termin: März 2005

SUPER EINSCHÄTZUNG

„Entwicklerlegende Hideo Kojima hat alle Versprechen erfüllt und ein gewaltiges Meisterwerk produziert!“



FOLTER Gelegentlich müssen Sie Infos aus Gegnern herauskitzeln.



STYLISCH Die Optik im Spiel und den Filmsequenzen ist sensationell.

INFO DIE DEUTSCHE VERSION

Bonusinhalte für Europa

PAL-Spieler werden für die Wartezeit entschädigt.

Hideo Kojima hat sich ein weiteres Mal dafür entschieden, gänzlich neue Inhalte abseits der Import-Versionen zu integrieren. So wird es einen Duel-Modus geben, der es erlaubt, sämtliche Bosskämpfe losgelöst vom eigentlichen Spielgeschehen zu durchlaufen. Außerdem wird das so genannte Demo Theatre zur Verfügung stehen, in dem Sie die gigantischen Zwischensequenzen einzeln anwählen dürfen. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* erhielt übrigens eine USK-Altersfreigabe ab 16 Jahren und wird in Deutschland ungeschnitten erscheinen.



FEUERZAUBER Die Explosionen bei MGS 3 sind toll gemacht.



BOSSKÄMPFE wie diesen werden Sie direkt anwählen können.

Project Snowblind



Mit denkenden Waffen und biomechanischen Implantaten gegen den Rest der Welt!



FEHLER Hätten wir diesen Mech selbst übernommen, bliebe uns der harte Kampf erspart.

Gerade konnte sich Killzone an die Spitze der Ego-Shooter setzen, da steht auch schon der erste Konkurrent in den Startlöchern. Im Gegensatz zu Sonys Referenz-Ballerei bietet *Project: Snowblind* von Entwickler Crystal Dynamics (*Legacy of Kain*, *Whiplash*) nichtlineare Levels, ein ausgefallenes Waffendesign und viel Raum für spielerische Experimente. Endlich konnten wir uns in unserer Redaktion umfassend mit einer Vorabversion beschäftigen und sind schlichtweg begeistert. Der actionlastige Shooter sieht prima aus und spielt sich großartig. Da-



CHAOS Die Häuserkampf-Atmosphäre kommt hervorragend rüber.



SPASSIG: Mit dem Kampfroboter stampft man die Gegner platt und deckt sie mit Raketen ein.

mit wäre eigentlich schon alles gesagt, doch auf den folgenden Seiten wollen wir Ihnen genauer zeigen, wieso *Project: Snowblind* ein fantastisches Spiel wird.

DÜSTERE ZUKUNFT

Die Hintergründe der Story blieben auch in der uns vorliegenden Version noch weitestgehend im Dunkeln. Gute Rebellen bekämpfen im Jahre 2065 eine böse Armee. Hauptdarsteller Nathan Frost ist natürlich ein guter Junge und hat sich zudem einigen schmerzhaften Operationen unterzogen. Im Vergleich zu einem durchschnittlichen Soldaten ist er kräftiger, widerstandsfähiger und kann auf Spezialfähigkeiten zurückgreifen, die sogar gestandene Superhelden neidisch machen würden. Im Extrakasten auf Seite 31 können Sie sich einen genauen Überblick über die Upgrades verschaffen. Nathan landet also nun als biomechanisch aufgepeppter Super-Soldat hinter feindlichen Linien, abgeschnitten von seinem Kommando. Jetzt ist es an ihm, die Welt vor der Bedrohung durch eine geheime Superwaffe zu schützen. Das klingt abgedroschen, doch was wirklich zählt, sind die spielerischen Werte – und die

haben es in sich. Nathans Fähigkeiten sehen nicht nur schick aus, sie haben auch großen spielerischen Nutzen. Wer die Tuning-Möglichkeiten ignoriert, wird sich in den voll gestopften Levels schwer tun. Denn eines ist von Anfang an klar: Die Welt von *Snowblind* ist nichts für Warmduscher. Regelrechte Gegnermassen stürzen sich auf Sie und die Ihnen meist zur Seite stehenden Kameraden. Wenn sich 20 Soldaten auf dem Bildschirm gegenseitig mit schwerem Geschütz bekämpfen und plötzlich auch noch massive Kampfroboter durchs Getümmel stapfen, kommt schnell Hektik auf. Wie praktisch, dass Nathan die Möglichkeit hat, seine Reflexe zu verstärken, was auf dem Bildschirm in Form einer Zeitlupe verdeutlicht wird. Dadurch behalten Sie auch in den riesigen Kampfgetümmeln den Überblick und können bequem feindlichen Geschossen ausweichen. Diese besonders großen Kampfscenarien sind aber nur ein Teil des Spiels. In einem anderen Level sollen Sie beispielsweise möglichst unauffällig eine gegnerische Basis infiltrieren und feindliche Geschütze deaktivieren. Dabei haben die Entwickler glücklicherweise

INFO DIE SPEZIALFÄHIGKEITEN

Biomechanisches Multitalent

Hauptdarsteller Nathan Frost ist mit modernster Nano-Technik ausgerüstet, die ihm gegenüber seinen Widersachern entscheidende Vorteile beschert.

Lee Majors war in den Siebzigerjahren im TV als „Der Sechshundert-Millionen-Dollar-Mann“ berühmt, gegenüber Nathan Frost wirkt dieser jedoch wie ein Amateur. Fünf besondere Fähigkeiten gilt es im Laufe des Spiels zu erlernen und vor allem zu nutzen. Zwar kann man auch mit bloßer Waffengewalt durch die Levels kommen, Zeitlupe, Unsichtbarkeit und Co. machen Nathan das Leben aber entschieden leichter. Doch Vorsicht: Alle Fähigkeiten kosten wertvolle Energie!

Vision Mode: Ähnlich wie in Electronic Arts' kürzlich erschienenem *GoldenEye: Rogue Agent* kann Nathan auf Knopfdruck Feinde auch hinter massiven Mauern erspähen. In Kombination mit der verrichteten Railgun können Sie auf diese Weise schon vor dem Betreten eines Raumes die Gegnerzahl erheblich dezimieren. Diese Fähigkeit kostet nur wenig Energie.

Reflex Boost: Nein, besonders originell sind Zeitlupen in Videospielen schon lange nicht mehr, doch selten zuvor sah diese Fähigkeit so cool aus. Ein leichter Gelbfilter verrät, dass die Zeit etwas langsamer läuft, und Nathan weicht feindlichen Geschossen leichter aus. Die Fähigkeit kostet etwas mehr Energie und sollte nicht zu lange aktiviert bleiben.

Cloaking: In Windeseile ist Nathan unsichtbar und kann sich unentdeckt an seinen Gegnern vorbeischieben. Auch Angriffe aus dem Hinterhalt sind so kein Problem. Leider fliegt die Tarnung auf, sobald man eine Waffe abfeuert. Nankampfangriffe sind also das Mittel der Wahl. Auch diese Fähigkeit kostet eine Menge Energie und sollte sparsam verwendet werden.

Ballistic Shielding: Klingt wie ein Cheat, ist aber ein wesentlicher Bestandteil des Spiels. Mit aktiviertem Schild prallen Kugeln von Nathan ab, elektromagnetische Impulse und Laservaffen gehen dagegen hindurch. Diese Fähigkeit sollte abhängig von der Art der Gegner aktiviert werden. Je mehr Treffer die Barriere aufhalten muss, umso schneller ist die Energie verbraucht.

Electric Storm: Da ist Ruhe im Karton! Wenn Sie diesen Sturm aktivieren, müssen Roboter um ihre Stromversorgung fürchten. Gegnerische Soldaten zeigen sich davon jedoch relativ unbeeindruckt und auch diese Fähigkeit sollte nur eingesetzt werden, wenn die auftretenden Gegnertypen dies erfordern. Der Energieverbrauch ist recht hoch.



BRUTZEL Die Herf-Gun verpasst dem Gegner Elektroshocks!

INFO DIE WAFFEN

Kreative Körperverletzung

Das reichhaltige Waffenarsenal hält einige Überraschungen parat. Selbst eine ordinäre Schrotflinte entpuppt sich bei näherer Betrachtung als viel ausgefallener als erwartet.

Häufig bieten Ego-Shooter zwar durchaus unterschiedliche Waffen, doch die Typen und Klassen sind meist identisch. Auch *Project: Snowblind* bietet viele bekannte Schießprügel, überrascht dafür aber mit einigen sehr originellen Konstruktionen, die zu allem Überfluss auch noch auf verschiedene Art und Weise einsetzbar sind. Im Folgenden stellen wir Ihnen die wichtigsten Waffen des Spiels genauer vor.



Faust

Keine Frage, Nathan Frost ist im Grunde selbst eine Waffe. Ein kräftiger Hieb mit der Faust schleudert Gegner meterweit durch die Luft und tut richtig weh.

Pistole

Natürlich ist die Pistole eher für den Notfall gedacht, doch der zweite Feuer-Modus hat's in sich. Ein komplettes Magazin wird auf einen Schlag abgefeuert und erzeugt eine kleine Explosion.



Sturmgewehr

Die Standardwaffe leistet treue Dienste. Der primäre Feuer-Modus wird gegen einzelne Gegner eingesetzt, bei größeren Gruppen macht sich der eingebaute Granatwerfer sehr gut.



Granaten

Diverse Granatentypen tun genau das, was man von ihnen erwartet: Sie werden geworfen, gehen hoch und lassen die Gegner durch die Luft fliegen.



Spider-Bots

Diese praktischen, kleinen Viecher folgen Ihnen auf Schritt und Tritt und attackieren selbstständig Gegner mit elektromagnetischen Impulsen.



Minenwerfer

Besonders für Hinterhaltsituationen eine praktische Waffe. Die Miniarmbrust schießt Minen, die sich im Notfall auch wieder einsammeln lassen – das spart Munition.



auf allzu ausgeprägte Stealth-Elemente verzichtet und im Endeffekt müssen Sie vor allem sorgfältig Ihre Umgebung studieren und regen Gebrauch von Ihren Spezialfähigkeiten machen. Wer umsichtig Kameras ausschaltet und Computersysteme hackt, vermeidet Alarmsituationen, nach denen es zu heftigen Kämpfen kommt. Erfreulich ist, dass auch hier jeder zweite Raum auf sehr unterschiedliche Weise bewältigt werden kann und mehrere Wege zum Ziel führen.

MULTITALENT

Nathan ist nicht nur selbst technisch up to date, sondern greift auch auf hoch entwi-

ckelte Gerätschaften zurück. Der Icepick ermöglicht es ihm, Computerterminals und Datenverteiler zu hacken. Dann lassen sich Türen öffnen, Kameras abschalten und sogar gegnerische Geschütze kontrollieren – ein großer Spaß! Mindestens genauso interessant ist die Möglichkeit, Wachrobotern den Befehl zu erteilen, auf die eigenen Leute zu ballern. Dann kann man sich entspannt zurücklehnen und den Blechkameraden die Arbeit überlassen. Für große Überraschung sorgen Sie auch, indem Sie sich an den entsprechenden Stellen in einen besonders großen Mech setzen. Dann stampfen Sie Ihre Geg-





EDEL Die zahllosen Waffeneffekte sehen fantastisch aus.



FLUGSTUNDE Für diesen Sprung gibt's gute Haltungsnoten.

ner einfach platt und decken alles mit Raketen ein. Es lohnt sich also immer, die Umgebung sorgfältig zu erforschen, denn ob Sie den Mech als Gegner haben oder mit dessen Hilfe die menschlichen Kontrahenten ausschalten, ist ein gewaltiger Unterschied. Neben all dem technischen Schnickschnack stehen Nathan natürlich auch eine Menge Schusswaffen zur Verfügung. Und auch hier überzeugt das Spiel mit enormer Vielfalt und lässt viel Spielraum für Experimentierfreude. Fast jede Waffe besitzt einen zweiten Feuer-Modus und in Kombination mit Nathans Spezialfähigkeiten ergeben sich extrem viele An-

wendungsmöglichkeiten. In den Randspalten auf diesen Seiten stellen wir Ihnen die wichtigsten Waffen genau vor.

TRICKREICHES LEVELDESIGN
Spezialfähigkeiten, schwere Waffen, bewaffnete Mechs – Nathans Möglichkeiten sind vielfältig. Jetzt könnte der Eindruck entstehen, *Project: Snowblind* sei ein leichtes Spiel. Dem ist aber nur bedingt so, denn nur,



STUNTMAN Sogar mit herumstehenden Fahrzeugen darf man allerhand Unsinn anstellen.

INFO DIE WAFFEN

Flechette-Gun



Der futuristische Ersatz für eine Schnellfeuerkanone. Besonders der zweite Feuer-Modus macht viel Spaß. Selbstlenkende Geschosse gehen auf die Suche nach einem Gegner und bearbeiten diesen.

Kicker



Keine Waffe im eigentlichen Sinne, aber sehr praktisch. Gegenstände, Kisten und Waffen lassen sich mit diesem Gerät durch die Gegend schieben, aber auch heranziehen.

Schrotflinte



Im primären Feuer-Modus eine handelsübliche Shotgun. Der sekundäre Feuer-Modus verschießt vier Schuss auf einmal, die an Wänden oder Gegnern kleben bleiben und nach kurzer Zeit explodieren.

Herf Gun



Die futuristische Kanone schockt Gegner auf nähere Distanz mit heftigen Stromschlägen. Alternativ verschießen Sie elektrisch geladene Kugeln, die in der Nähe stehende Gegner attackieren.

Rail Gun



Genau wie im Schwarzenegger-Film *Eraser* verschießt dieses Baby Hochgeschwindigkeitsschosse sogar durch Wände und selbst aufgestellte Schilde hindurch. In Kombination mit dem Vision Mode kein Spaß für die Gegner.

Scharfschützengewehr



Darf in keinem Ego-Shooter fehlen und kommt auch in *Snowblind* zum Einsatz. Ein zweiter Feuer-Modus existiert nicht, ist aber auch gar nicht nötig. Für gezielte Treffer aus dem Hinterhalt.

Raketenwerfer



Eine der mächtigsten Waffen im Spiel und besonders gegen Panzer und große Mechs ein probates Mittel. Im zweiten Feuer-Modus werden Gegner markiert und bis zu vier Raketen auf einmal fliegen los.

Schutzschild



Einmal aufgestellt, haben Sie prima Deckung. Leider halten diese Schilde nicht ewig und schützen Sie logischerweise nur vor Attacken von einer Seite.

INFO DER SPIELABLAUF

Gameplay und Steuerung

Project: Snowblind soll den Spieler zum mehrmaligen Durchspielen animieren. Dank zahlreicher unterschiedlicher Wege zum Ziel dürfte dieses Vorhaben auch gelingen.

Der rote Halbkreis zeigt Ihre Lebensenergie. Im Laufe des Spiels wird die Kapazität dieser Leiste erhöht.

Der blaue Halbkreis zeigt Ihre Bio-Energie. Auch diese Leiste wird im Laufe des Spiels immer länger.

Auf dem Radar werden Feinde rot markiert, Verbündete grün. Gelbe Punkte signalisieren Ihre nächsten Einsatzziele.

Geradeaus: Der Sturmangriff ist die offensichtlichste Lösung, aber definitiv nicht die leichteste. Zahlreiche Gegner stehen im Weg und besonders die Jungs mit den Raketenwerfern und an Geschützen machen Ihnen das Weiterkommen zur Hölle. Alternativ rennen Sie schnell zum dortigen Eingang und übernehmen die Kontrolle über ein Geschütz. Ein Lüftungsschacht im oberen Stockwerk führt ebenfalls zum Fahrzeug.



Ihre aktuell ausgewählte Spezialfähigkeit wird durch ein Symbol angezeigt. Die Leiste links zeigt deren Energieverbrauch an.

05 FRAG Art und Anzahl der Granaten, Spider-Bots oder Schutzschilde werden hier angezeigt.

10 Eine kleine Zeichnung Ihrer aktuell geführten Waffe samt Munitionsstand ist ebenfalls auf dem HUD zu finden.

Nathans Fadenkreuz ist nicht nur zum Zielen gut, auch der aktuelle Munitionsstand Ihrer Waffe ist auf den ersten Blick erkennbar und blinkt, wenn er zur Neige geht.

Linker Eingang: Neben zahlreichen Ausrüstungsgegenständen und Vorräten ermöglicht Ihnen der Gang nach links auch den Zugang zu einem Geschütz. Damit können Sie die anrückenden Gegnermassen wesentlich leichter ausschalten. Ebenfalls möglich ist das Hacken eines Datenvertellers. Anschließend können Sie das Fahrzeug im Hinterhof kapern und ohne Rücksicht auf die Verkehrsregeln durch die Straße pflügen.



Rechter Eingang: Auch auf der rechten Seite befindet sich im oberen Stockwerk neben Vorräten und Ausrüstung ein Geschütz. Damit haben Sie zunächst die besonders gefährlichen Raketenwerferstellungen aus und kümmern sich anschließend um den Rest. Noch besser: Ein Lüftungsschacht führt in eine schmale Gasse, in der ein Raketenwerfer bereitsteht. Damit fallen Sie in den Rücken.



Die Steuerung

Ego-Shooter sind nicht alle gleich und gerade **Project: Snowblind** geht im Bereich der Steuerung ganz neue Wege. Hier sehen Sie alle Besonderheiten.

L1: Sekundäre Waffe

Granaten, Spinnen-Bots und Schutzschilde werden mit L1 aktiviert.

L2: Komfort-Menü

In der Hektik auf dem Schlachtfeld ist das Steuerkreuz nicht besonders leicht zu bedienen. Das Komfort-Menü hält das Spiel kurz an und Sie können sich gemütlich die gewünschte Waffe, Sekundärwaffe oder Spezialfähigkeit aussuchen.

Start: Pause

Select: Missionsziel

Auf Wunsch lässt sich das aktuelle Missionsziel auch groß und breit mitten ins Spiel einblenden. Dann weisen dicke Pfeile den Weg, versperren aber auch die Sicht auf Gegner.

Steuerkreuz: Ausrüstung

Sämtliche Himmelsrichtungen sind belegt. Ein Druck nach links und die nächste Spezialfähigkeit wird ausgewählt. Oben und unten sind für die Waffenauswahl zuständig, mit rechts schalten Sie durch Ihre Sekundärwaffen.

R1: Primärer Feuer-Modus

Bailern, bis der Arzt kommt

R2: Sekundärer Feuer-Modus

Auch mit R2 wird geschossen, aber Sie nutzen den zweiten Feuer-Modus.

Springen

Kleinere Hindernisse werden von Nathan mit einem Hopper übersprungen.

Spezialfähigkeit aktivieren

Ob Unsichtbarkeit oder EMP-Sturm – mit Y wird die Spezialfähigkeit ausgelöst.

Ducken

Enge Lüftungsschächte müssen gebückt durchschritten werden.

X: Nachladen/benutzen

Bisher noch etwas unglücklich belegt, denn häufig möchten Sie einen Schalter drücken und Nathan lädt seine Waffe nach.

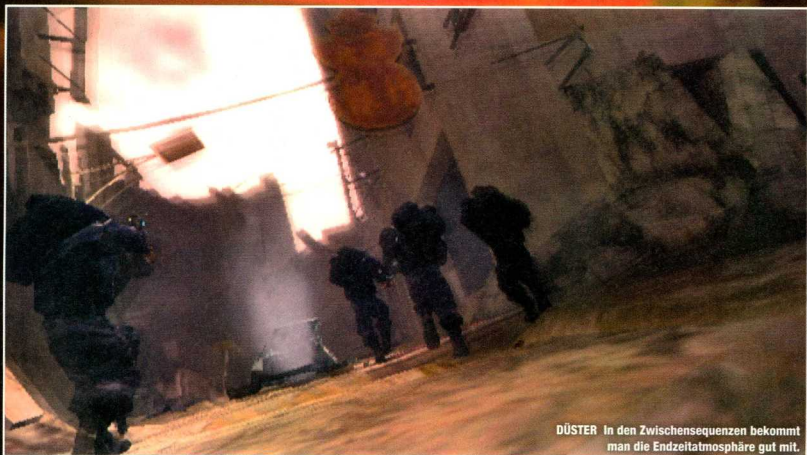
Analogstick L: Bewegen

Mit dem linken Stick bewegen Sie die Hauptfigur. Wenn Sie den Stick drücken, schlägt Nathan dagegen kräftig mit der Faust zu.

Analogstick R: Umsehen

Im normalen Spielverlauf schauen Sie sich mit dem rechten Stick um und betätigen den Zoom bei den entsprechenden Waffen.





DÜSTER In den Zwischensequenzen bekommt man die Endzeitalmosphäre gut mit.



KLEINE HELFER Eigene Spiderbots attackieren Gegner mit EMP-Stößen.



WUCHTIG Nathans Faustschlag schickt diesen Gegner über die Reling.



FIES Die Flechette-Gun verschießt selbstständig agierende Projektille.

wenn Sie Ihre Möglichkeiten geschickt nutzen, können Sie mit den Gegnern kurzen Prozess machen. Und genau das ist ein wesentlicher Grund für unsere Begeisterung für das Spiel. Die Levels sind clever aufgebaut und sobald man seine Fähigkeiten und Waffen besser kennen gelernt hat, eröffnet sich dem Spieler das ganze Potenzial des Titels. Wir sind gespannt, ob die Entwickler das hohe Niveau über das gesamte Spiel halten können, denn jeder Abschnitt strotzt nur so vor coolen Ideen und ist voll gestopft mit alternativen Routen. Ebenfalls gespannt sind wir auf den geplanten Mehrspieler-Modus. Bis zu 16 Spieler sollen online gegen- und miteinander spielen und dabei zumindest teilweise auf die Spezialfähigkeiten und Waffen zurückgreifen können. Dieser Zugriff wird allerdings durch Charakterklassen definiert. Während so genannte Scouts sich beispielsweise unsichtbar machen können, rennen Heavy Agents standardmäßig mit einem Raketenwerfer herum. Ebenfalls mit an Bord sind Fahrzeuge wie Jeeps und natürlich Mechs. All das klingt viel versprechend und dürfte – genau wie der Solo-Modus – für ein erfrischend anderes Spielerlebnis sorgen.

SCHICKES DING

Technisch kann man *Project: Snowblind* nur als Brett be-

zeichnen. Die fantastische Optik bietet zahllose Effekte, unzählige Gegner auf dem Bildschirm sowie detaillierte Umgebungen – und trotzdem sind kaum Ruckler auszumachen. Stilistisch mag *Killzone* die Nase vorn haben, doch schon jetzt zeichnet sich ab, dass *Project: Snowblind* die neue grafische Referenz darstellen wird. Anhand der bewegten Bilder auf unserer DVD können Sie sich einen Eindruck von dem Spiel verschaffen. Wer also mal wieder Lust auf einen etwas anderen Shooter mit frischen Ideen und massig Action hat, der sollte *Project: Snowblind* unbedingt im Auge behalten.

MAIK BUTEFUR

VORSCHAU PROJECT: SNOWBLIND

Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.eidos.de

Spieler:	Termin:
1-16	Februar 2005

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Ideen- und innovationsreicher Shooter mit fetzigen Ballereien. Hochkomplex und klasse spielbar!“

Medal of Honor Dogs of War



Dogs of War läutet mit richtungsweisenden Features **eine neue Ära** der erfolgreichen Kriegsspiel-Serie ein.

Nach dem Asien-Einsatz in *Rising Sun* kehrt *Medal of Honor* nun wieder auf die Schlachtfelder Europas zurück. *Dogs of War* handelt von einer früheren Episode des Zweiten Weltkriegs, als das Britische Königreich der Deutschen Wehrmacht nahezu alleine gegenüberstand. Wir befinden uns im Jahr 1942, Deutsche Armeen versetzen den Konti-

nent in Angst und Schrecken. Hitlers Kriegsmaschinerie verwüstet ganze Landstriche und hinterlässt auf dem Vormarsch ausgeplünderte Städte. Langsam, aber sicher werden die USA unruhig und gründen mit dem Office of Strategic Services, kurz OSS, eine Eingreiftruppe für das inzwischen recht große Krisengebiet. Sie übernehmen die Rolle des US Army Lieutenants William Holt und sollen

durch gezielte Fronteinsätze den Kriegsverlauf zugunsten der Alliierten beeinflussen.

VERGESSENE TATEN

Dogs of War beleuchtet eine frühe Phase des Krieges, die andere Weltkriegs-Shooter außer Acht lassen. Eine Mission führt Sie beispielsweise ins besetzte St. Nazaire, eine französische Stadt, die laut Geheimdienstmeldungen von den Deutschen als

Stützpunkt verwendet wurde. Anfang 1942 stürmten 600 britische Soldaten in einer riskanten Aktion die gut befestigten Nazi-Einrichtungen. Mittendrin Sie als Spieler – Massenschlachten à la *D-Day* werden also auch beim neuesten *Medal of Honor* kinoreif inszeniert. Gelegentlich kommen Sie dabei sogar in den Genuss, eine Gruppe Kameraden zu befehligen. Per Knopfdruck geben Sie Kommandos zum An-



TEAMFÜHRER Auf Knopfdruck stürmen die Kameraden nach vorne.



HEFTIGE GEFECHTE Auch das neueste Medal of Honor enthält spektakuläre Kampfhandlungen.

INTERVIEW MIT EXECUTIVE PRODUCER DAN WINTERS

„Krieg ist normalerweise kein Tummelplatz für einsame Wölfe.“

Seit September 2004 wirkt Dan Winters als Executive Producer bei EA Los Angeles und die Arbeit an *Dogs of War* beansprucht momentan seine gesamte Zeit. Glücklicherweise fand er eine ruhige Minute, um unsere Fragen zu beantworten.



Dan Winters

PLAYZONE: Wie sieht die Balance zwischen Einzelmismissionen und teambasierten Einsätzen aus?

Dan Winters: Krieg ist normalerweise kein Tummelplatz für einsame Wölfe. So variieren auch die Missionen bei *Dogs of War* zwischen kleineren Auseinandersetzungen bei Geheimeinsätzen und großen Angriffen mit hunderten von Soldaten. Stellenweise erhält der Spieler ein echtes Team zur Verfügung, das durch Befehle geleitet werden darf. Die Entscheidung bleibt aber beim Spieler, ob er diese Möglichkeit nutzt. Die Kameraden sind intelligent genug, um vollständig autonom zu agieren.

PLAYZONE: Was unterscheidet *Dogs of War* von anderen Kriegs-Shootern wie *Call of Duty* oder *Brothers in Arms*?

Dan Winters: Authentizität war schon immer eines der Schlüsselemente der *MoH*-Serie. Alle Spiel-Elemente und Details wie Uniformen, Waffenverhalten und Soldatenpsycho-

logie fließen in den Entwicklungsprozess mit ein. So erreichen wir einen hohen Grad an Realismus, der durch Capt. Dale Dye bestätigt wird. Seit Jahren ist er unser Berater und sorgt durch seine Anhaltspunkte und Vorschläge für eine realitätsnahe Spielerfahrung.

PLAYZONE: Werden Sie jemals ein Spiel herausbringen, bei dem man im Story-Modus auf der deutschen Seite kämpfen darf?

Dan Winters: Nein, *Medal of Honor* ist nicht nur der Name unserer Serie. Wir nehmen die Werte, die hinter dieser Bezeichnung stehen, sehr ernst und arbeiten darüber hinaus mit der Congressional Medal of Honor Society zusammen. Zu dieser amerikanischen Vereinigung haben nur Träger der Ehrenmedaille Zutritt und wir achten stets darauf, dass unsere Spieler deren hohe militärische Ideale reflektieren.

griff, Rückzug oder Flankieren. Sollten Sie einmal keine Lust haben, sich um Ihre Schützlinge zu kümmern, ist das nicht weiter schlimm. Die KI im Spiel lässt Ihre Mannen auch völlig eigenständig und ohne Ihr Zutun agieren.

NEUE WEGE

Viele Missionsziele lassen sich bei *Dogs of War* auf unterschiedliche Art und Weise bewältigen. Electronic Arts spricht in diesem Zusammenhang von einer neuen Philosophie, die in die *Medal of Honor*-Reihe Einzug hält, der so genannten Player Choice. Bereits vor Missionsbeginn trifft der Spieler Entscheidungen, die den späteren Verlauf des Einsatzes beeinflussen. So können Sie etwa als Sniper, Mitglied der Infanterie oder als Teil einer schweren Artillerie-Einheit in den Kampf ziehen. Auch mitten im Spielgeschehen gibt es Punkte, an denen Sie durch Ihre Entscheidung den weiteren Weg beeinflussen. Das gesamte Spielerlebnis soll dadurch weitaus weniger linear wirken, als es bei den Vorgängern der Fall war. Übrigens werden heldenhafte Vorstöße in feindliche Stellungen belohnt: Ein „Rally Meter“ lädt sich aufgrund mutiger Vorgehensweise auf und ermöglicht Ihnen von Zeit zu Zeit eine Spezialattacke. Wenn Sie beispielsweise von den Deutschen in die Ecke gedrängt wurden, lösen Sie einfach den Rally-Modus aus und augenblicklich raucht massig Adrenalin durch die virtuelle Blutbahn Ihres Charakters. Wie ein Berserker fegen Sie anschließend durch die gegnerischen Reihen. Wie gewohnt legt auch das neueste *Medal of Honor* viel Wert auf eine realitätsnahe Um-

setzung der damaligen Geschehnisse. EA hat einmal mehr die Unterstützung von Capt. Dale Dye erhalten, der bereits bei den letzten *MoH*-Spielen als Berater für alle militärischen Belange zur Verfügung stand. Insgesamt 35 authentische Waffen werden

im Game vorhanden sein – eine große Menge, was vor allem für die Multiplayer-Modi interessant sein wird. Neben üblichen Deathmatch-Duellen (auch online) soll es einen objektbasierten Mehrspielerpart geben. Die neuen Gameplay-Ideen erschei-

nen uns gelungen, was die Serie auf jeden Fall nach vorne bringt. Alteingesessene *MoH*-Fans werden auch nicht vor den Kopf gestoßen – das charakteristische Feeling ehrenhafter Kriegseinsätze wurde beibehalten.

UIWE HÖNIG



DECKUNG! Auch wenn Sie keine Befehle geben, verhalten sich die eigenen Mannen klug und korrekt.

VORSCHAU MOH: DOGS OF WAR

Hersteller: Electronic Arts

Entwickler: EA Los Angeles

Genre: Ego-Shooter

Sprache: Nicht bekannt

Umfang: Nicht bekannt

Internet: www.electronicarts.de

Spiele:

1

Termin:

2005

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Die Serie bleibt ihrem Realitätsanspruch treu und wird durch freieres Missionsdesign aufgepeppt.“

Cold Fear

Sie sind allergisch gegen Zombies? Sie werden auf Schiffen schnell seekrank? Dann meiden Sie Ubisofts neueste Horror-Action Cold Fear.

Der Wind peitscht die Wellen meterhoch, die Stimmung ist düster und Sie kämpfen sich unter Deck, finden zerfledderte Leichen in einem riesigen Blutbad und Ihnen gefriert das Blut in den Adern, als Sie ein leises Schlurfen langsam näher kommen hören ... Eine Szene direkt aus

Ubisofts neuem Horror-Schocker *Cold Fear*. In den Präsentationsräumen in Paris hatte Ubisoft extra eine düstere Stimmung geschaffen: Taue, alte Holzkisten, Fischernetze und Rettungsringe lagen überall verteilt, Schreie hallten durch die Räume. Um die Gesundheit der anwesenden Journalisten zu schonen, verzichtete Ubisoft

glücklicherweise auf ein anschauliches Blutbad und wir konnten erstmals Hand an das vielversprechende Spiel legen.

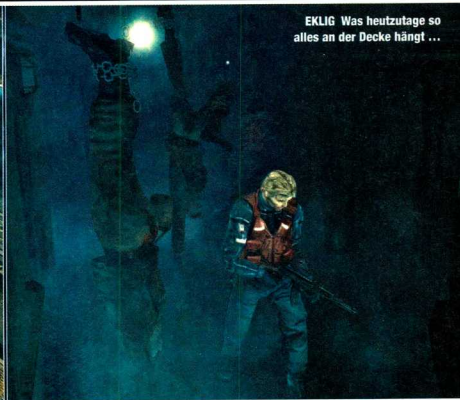
ZUR FALSCHEN ZEIT AM FALSCHEN ORT

Sie schlüpfen in die Rolle des US Coast Guards Tom Hansen und folgen dem Notruf eines mysteriösen

russischen Walfangschiffes. Kaum angekommen, wird Ihre Mannschaft von einem unbekannten Feind dahingerafft und Sie stehen alleine im Regen – im wahrsten Sinne des Wortes, denn das Sturmszenario ist ein zentraler Punkt des Spiels. Da schlagen Regentropfen auf die Kameralinse und das



FIES Kommt nur näher,
ihr werdet schon sehen,
was ihr davon habt.



EKLIG Was heutzutage so
alles an der Decke hängt ...

INFO BIOGRAFIE DER SPIELFIGUR TOM HANSEN

Das Meer ist sein Feind

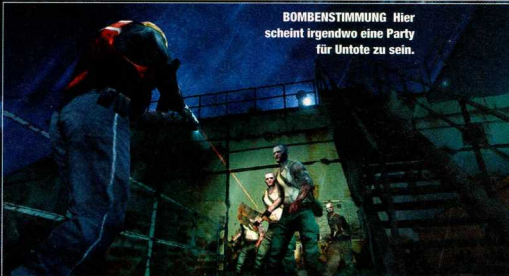
Die Geschichte des jungen Tom Hansen und wie er zur US Coast Guard gekommen ist.

Tom Hansen, in Bayou im US-Bundesstaat Louisiana geboren, entdeckte schon früh seine Liebe zur See: Tom wollte in die Fußstapfen seines Vaters treten, der Monteur auf einer Ölbohrinsel im Golf von Mexiko war. Als ein Hurrikan 1998 über den Golf hinwegfegte, kämpften einige Arbeiter, darunter auch Toms Vater, auf der Ölplattform bis zum bitteren Ende. Danach hörte man nie wieder etwas von ihnen. Innerlich düsterte es Tom nach Rache, denn das Meer hatten seinen Vater geholt. Noch als Jugendlicher meldete er sich für die

Küstenwache und kannte keine Furcht. Deshalb setzten ihn seine Vorgesetzten für schwierige Aufgaben ein, wie z. B. Drogenschmuggler in den Gewässern südlich von Florida hochzunehmen. Dabei blickte Tom Hansen stets der Gefahr ins Auge, schonte aber seine Kollegen. Fast scheint es so, als fordere er das Meer nahezu heraus, nach seinem Vater nun auch ihn zu holen ...



WECHSELWIRKUNG Würgst du mich, erschieß ich dich.



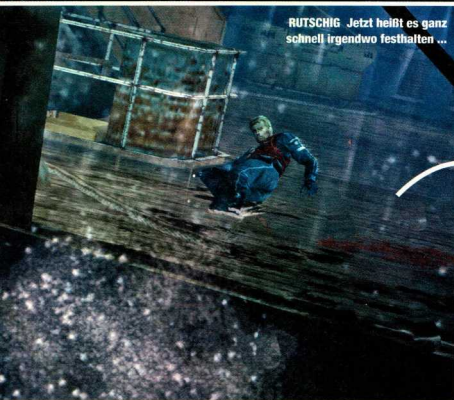
BOMBENSTIMMUNG Hier scheint irgendwo eine Party für Untote zu sein.

Schiff schwankt hin und her. Die permanenten Bewegungen des Schiffes machen Ihnen schwer zu schaffen, denn die auftauchende, meist untote Schiffsbesatzung lässt sich dadurch schwieriger treffen. Aber keine Panik, ein gezielter Schuss auf nahe stehende Ölfräser und die Zombies

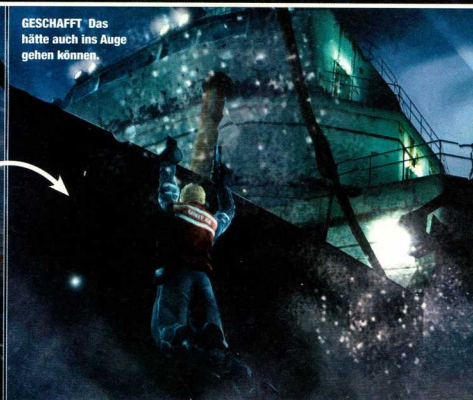
sind Vergangenheit. Eine besondere Bedeutung kommt der düsteren Unwetterstimmung zu. Hohe Wellen schlagen über dem Schiff zusammen. Sie kämpfen ums nackte Überleben, Zombies stürmen auf Sie zu, das Schiff neigt sich plötzlich zur Seite und spült Ihre Gegner von Bord, während

Sie sich mit letzter Kraft an der Reling festhalten – für solche Momente haben die Entwickler Darkworks extra eine eigene Engine entwickelt, die das Schiff um die X- und die Y-Achse dreht, je nachdem, wo der Held sich gerade befindet. Um auf dem Schiff überhaupt eine Überlebenschance zu haben, ste-

hen Ihnen zahlreiche Waffen zur Verfügung. Mit Pistolen, Shotguns, Flammenwerfern oder der Spare-Gun rücken Sie den Zombies und den an Facehugger erinnernden Excels zu Leibe und schnell kleben die ersten Blutfetzen an der Kamera. Mit Ihrer Munition sollten Sie allerdings sparsam umgehen, denn auf



RUTSCHIG Jetzt heißt es ganz schnell irgendwo festhalten ...



GESCHAFFT Das hätte auch ins Auge gehen können.

dem Schiff tummeln sich mehr Monster, als Ihnen lieb ist. Um die Schwachpunkte der Kreaturen herauszufinden, nutzen Sie die Spare-Gun, denn jeder Gegner reagiert anders darauf.

BEKLEMMENDE ATMOSPHERE

Die gruselige und spannungsgeladene Stimmung zieht sich durch das gesamte Spiel und wird durch cineastische Kameraschwenks perfekt ergänzt. Da bewegen sich halb zerflederte Leichen oder nahende Zombies werden durch eine geschickte Kameraperspektive stillvoll in Szene gesetzt, dass es Ihnen eiskalt den Rücken runterläuft. Im Laufe des Spiels erkunden Sie das mysteriöse Walfangschiff und machen erstaunliche Entdeckungen. Um das Rätsel zu lösen, müssen Sie sich später auch noch an Bord einer Ölplattform begeben, auf der Sie gleich zu Beginn eine böse Überraschung erleben. Und welche Rolle spielt die geheimnisvolle Russin Anna, die Sie während des Spiels treffen? Viele Fragen sind offen, aber eines steht schon fest: *Cold Fear* überzeugt mit einer düsteren Atmosphäre, stimmungsvollen Details und innovativen Gameplay-Elementen. Alle Horrorfans sollten sich den März-Termin jetzt schon einmal vormerken. Wenn die Entwickler noch einen stimmungsvollen Soundtrack integrieren, könnte *Cold Fear* ein echter Hit werden.

SASCHA DOWIDAT

INTERVIEW MATTHIEU BOULARD & FLORIAN DESFORGES

„Wir haben versucht, die bewegliche Spielumgebung permanent weiterzuentwickeln.“

Matthieu Boulard, 3rd Party Producer Ubisoft, und Florian Desforges, Project Manager Darkworks, standen uns in Paris Rede und Antwort zu *Cold Fear*.

PLAYZONE: Was ist für Sie das spektakulärste Element von *Cold Fear*?

Florian Desforges: Gleich am Anfang des Spiels landet der Spieler auf dem Walfangboot und er merkt schnell, dass sich das ganze Boot ständig bewegt und dies einen Einfluss auf das Spiel hat.

Matthieu Boulard: Zusätzlich erlebt der Spieler verschiedene Spannungshöhepunkte im Laufe des Spiels, beispielsweise wenn er auf der Ölplattform ankommt und diese das erste Mal sieht.

PLAYZONE: Welche Spiele haben Sie bei der Entwicklung von *Cold Fear* beeinflusst?

Florian Desforges: Es gibt keine konkreten Spiele, die uns beeinflusst haben. Natürlich kommen einige Elemente auch in anderen Spielen vor, aber wir haben versucht, mit *Cold Fear* ein neues und einzigartiges Spielerlebnis zu schaffen.

Matthieu Boulard: Wir haben uns eine Stimmung vorgestellt und diese dann im Spiel durch verschiedene Elemente wie die Interaktion mit der Umgebung umzusetzen versucht.

PLAYZONE: Auf welche Gameplay-Elemente haben Sie sich am meisten konzentriert?

Matthieu Boulard: Wir haben versucht, die bewegliche Spielumgebung permanent weiterzuentwickeln. Gegner werden über Bord gespült, Ihr Charakter kämpft gegen die Wellen und später haben wir das immer weiter ausgebaut. So kann der Charakter auf Ölflässer schießen und sich so einen Vorteil verschaffen. Aber wir wollten auch Situationen schaffen, in denen unvorher-

gesehene Dinge passieren – wie z. B. der Angriff durch die Exocels.

PLAYZONE: Mit wie vielen unterschiedlichen Kreaturen muss sich Tom Hansen herumschlagen?

Florian Desforges: Im gesamten Spiel wird es acht unterschiedliche Kreaturen bzw. Kategorien von Monstern geben. Innerhalb der Kategorien unterscheiden sich die einzelnen Monster voneinander, zum Beispiel die Exocels und der Exocel-Generator.

Matthieu Boulard: Es wird unterschiedliche Monster geben. Einige kommen aus dem Meer, andere sind Mutationen. Im späteren Verlauf wird es auch einen unsichtbaren Gegner geben. Der Spieler muss möglichst schnell die Schwachpunkte seiner Gegner herausbekommen. Dazu sollte er die Spare-Gun benutzen, denn jedes Monster reagiert anders auf diese Waffe und verrät so seinen Schwachpunkt.

PLAYZONE: Wird es weitere Schauplätze neben der Ölplattform und dem Walfangschiff geben?

Florian Desforges: Das sind die beiden Hauptschauplätze, allerdings wird die Ölplattform viel Abwechslung bieten, da es unterschiedliche Module mit verschiedenen Themen wie Unterwasserabschnitte, wissenschaftliche Bereiche usw. gibt.

PLAYZONE: Welche Puzzles wird es im Spiel geben?

Matthieu Boulard: Es wird nur einige kleinere Rätsel geben, da wir mehr Wert auf Story und Action gelegt haben.

PLAYZONE: Danke für das Gespräch!

VORSCHAU COLD FEAR

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Darkworks
Genre:	Action
Sprache:	Noch nicht bekannt
Umfang:	15+ Stunden

Internet: www.ubisoft.de

Spieler:	Termin:
1	März 2005

SUPER

EINSCHÄTZUNG

„Gelungener Horror-Action-Mix mit gruseligem Setting und fantastischer Atmosphäre.“



»»» ski racing 2005

Featuring
Hermann Maier



www.skiracing2005.com



beginnt am...



10:12:04

- »» Die steilsten Hänge
- »» Die weitesten Sprünge
- »» Die brutalsten Stürze

Alle Originalstrecken der Saison 2004/2005 wie zB Kitzbühel,
Wengen, Val d'Isère, Garmisch Partenkirchen, Schladming, u.v.m.
(originalgetreue Streckendaten durch GPS-Vermessung)





Suikoden IV

Der vierte Teil erscheint

auch bei uns. War's das Warten wert?

Na also, es geht doch! Nachdem sich deutsche Rollenspieler in der Vergangenheit ein Highlight nach dem anderen haben entgehen lassen müssen, besinnen sich die Hersteller endlich. Nicht

nur Ubisoft sorgte mit *Star Ocean: Till the End of Time* für eine Überraschung, auch Konami hat sich dazu entschlossen, die *Suikoden*-Serie in Europa fortzusetzen. Dass man den dritten Teil hierzulande verpasst hat, ist dabei nicht wei-

ter tragisch. Die Story des vierten Teils setzt keinerlei Kenntnisse über die Vorgänger voraus, sondern beginnt ganze 150 Jahre vor dem ersten Spiel. Diesmal schlüpfen Sie in die Rolle eines frisch gebackenen





HINTERWÄLDLER Wirklich hübsch sind die Umgebungen leider nicht.



ATTACKE Auch auf hoher See wird man in Zufallskämpfe verstrickt.

Ritters des Königreichs Gaien. Allerdings werden Sie fälschlicherweise des Mordes an Ihrem Kommandanten beschuldigt und deswegen aus dem Königreich verbannt. Am Ableben Ihres Befehlshabers ist aber tatsächlich eine Rune schuld, die nicht nur der Feldherr selbst, sondern auch Ihre Spielfigur auf dem Handrücken trägt. Einige finstere Gestalten sind scharf auf das Geheimnis dieser Rune, verbirgt sich doch eine große Macht dahinter ... Storytechnisch bleibt *Suikoden IV* damit beim Altbewährten – die Runen haben schon in den Vorgängern eine große Rolle gespielt. Ebenfalls bekannt ist die Serie für die gewaltige Anzahl an Charakteren. Neben Rittern sind diesmal besonders übel gelaunte Piraten und sogar eine mannsgroße Katze mit von der Partie.

ALLER GUTEN DINGE SIND DREI

Weil massig Charaktere heute anscheinend aber nicht mehr genug für das verwöhnte Rollenspiel-Volk sind, hat man

Suikoden IV obendrein noch ein paar extra Kampfsysteme spendiert. Neben dem für Rollenspiele fast schon standardmäßigen, rundenbasierten Kampfsystem dürfen Sie zusätzlich Seeschlachten und Mann-gegen-Mann-Duelle austragen. In den normalen Gefechten stehen Ihnen bis zu drei weitere Charaktere zur Seite. Zu Beginn einer Runde wählen Sie die Aktionen für alle Mitstreiter aus, die dann nach und nach ausgeführt werden. In diesen Gefechten spielen auch die ominösen Runen eine große Rolle. Rüsten Sie Ihre Charaktere mit bestimmten Runen aus, können die wackeren Recken mächtige Elementarmagie nutzen. Mit einer Feuerrune heizen Sie Gegnern zum Beispiel im wahrsten Sinne des Wortes ein. Die Seeschlachten funktionieren hingegen fast wie ein Brettspiel: Auf einer in Felder unterteilten Arena schipern Sie mit Ihren Schiffen umher und versuchen gegnerische Galeeren zu versenken. Auch hier spielen Runen wieder eine

INFO ALTERNATIVES ENDE

Die Aussteiger

Bonus für Neugierige: Wer die Augen offen hält, entdeckt in *Suikoden IV* witzige Ideen der Entwickler.

Vom Umfang her kann es *Suikoden IV* locker mit anderen Rollenspielen aufnehmen. Gut 60 Stunden müssen Sie sich mindestens Zeit nehmen, um das Geheimnis der Runen zu lüften. Wenn das zu viel des Guten ist, kann sich nach gerade mal sechs Stunden Spielzeit aber auch auf einer verlassen Insel absetzen. In bester Robinson-Crusoe-Manier darf man dann Kokosnüsse sammeln oder Holz hacken sowie sich abends ums lauschige Lagerfeuer versammeln und dort über die leckeren Krustentiere philosophieren. Wer aufmerksam durch die Spielwelt marschiert, wird noch weitere witzige Ideen der Entwickler entdecken.



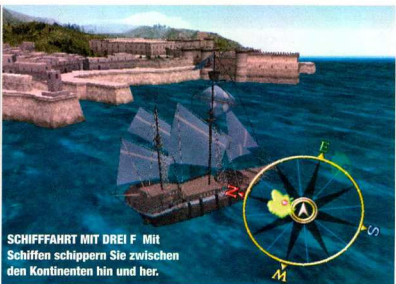
RENTE Ist Ihnen der Stress um die Runen zu viel, setzen Sie sich einfach auf einer gemütlichen Südseeinsel zur Ruhe.



GEISTERSTUNDE Schutzgöttin Leeknat klärt uns über das Geheimnis der Rune auf.

Leknaat

Embedded in your left hand is one of the True Runes. That particular one is called the "Rune of Punishment."



SCHIFFFAHRT MIT DREI F Mit Schiffen schipern Sie zwischen den Kontinenten hin und her.

COOLES CHARAKTERDESIGN

Eine mannsgroße Kampfkatze darf in keinem Team fehlen.



wichtige Rolle. Die Auswahl der Bordkanonen, die alle verschiedenen Elementen zugewiesen sind, sind entscheidend für Sieg oder Niederlage. Nach einem Stein-Schere-Papier-Prinzip schlägt zum Beispiel eine Kanone mit dem Element Feuer eine Luft-Kanone, ist selbst aber gegen das Element Wasser nicht gewappnet. Ähnlich funktionieren die Duelle, in denen Sie die Befehle „Angriff“, „Abwehr“ oder „Spezial“ wählen können. Jede dieser Aktionen schlägt eine andere, kann aber auch selbst geschlagen werden. Welche Aktion Ihr Gegner ausführen wird, kündigt dieser vage durch freche Sprüche an. Achten Sie also genau auf die Worte Ihres Gegenübers, um seine Aktionen geschickt zu Ihren Gunsten nutzen zu können.

FERTIG MACHEN ZUM ENTERN

Etwas enttäuschend wirkte auf uns hingegen die technische Umsetzung. Die Umgebungen wirken teilweise recht steril, viele Musikstücke und Soundeffekte sind mit der Zeit nervend. Aber zumindest machen die englischen Sprecher ihre Sache gut und die Charaktermodelle sind hübscher als die Umgebungen, in denen sie agieren. Technik ist jedoch nicht alles, besonders nicht in Rollenspielen. Und *Suikoden IV* ist gameplaytechnisch über jeden Zweifel erhaben. Hier kommt endlich wieder ein absoluter Pflichttitel auf deutsche Rollenspielfans zu.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

KAMERADENSCHWEIN

Heute will er noch mit uns segeln gehen, morgen schon fällt er uns in den Rücken.

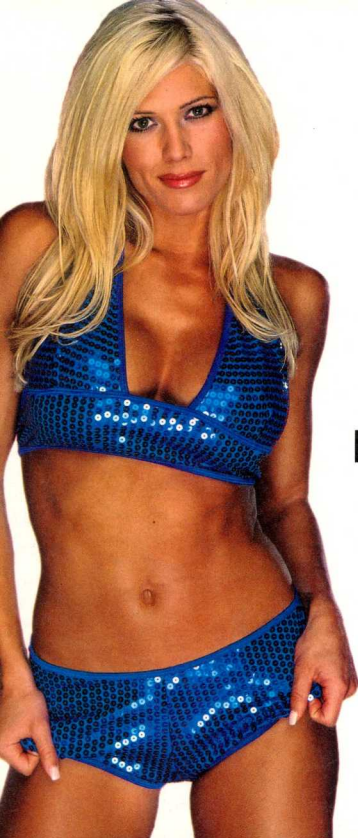


VORSCHAU SUIKODEN IV

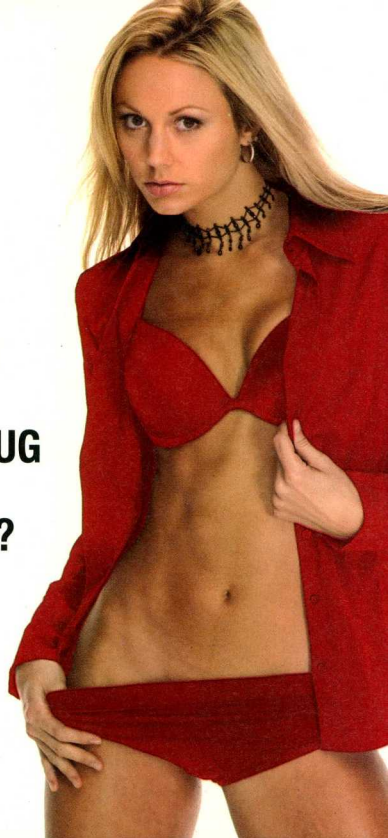
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Englisch
Umfang:	Ca. 60+ Stunden
Internet:	www.konami-europe.com
Spieler:	Termin:
1	Ende Februar 2005

SEHR GUT

„Suikoden IV bleibt der Serie treu. Massig Charaktere, spannende Story und gleich drei Kampfsysteme.“



**BIST DU
HART GENUG
FÜR UNS?**



ODER FÜR DIE MEHR ALS 40 ANDEREN WWE-SUPERSTARS?



**POWERED BY
gamespy**
PlayStation 2



THQ
WWW.THQ.DE

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.



EINST WARST DU EIN EHRGEIZIGER ELITE-AGENT, DER VOM
M16 WEGEN RÜCKSICHTSLOSER BRUTALITÄT ENTLASSEN WURDE.
JETZT, ALS ROGUE AGENT, SETZT DU DEINE ERFAHRUNG UND DEIN ARSENAL
AUS MEHR ALS 100 ZWEIHANDWAFFEN-KOMBINATIONEN EIN, UM DIR DEN WEG BIS
AN DIE SPITZE DER KRIMINELLEN UNTERWELT ZU BAHNEN. DEIN EINZELSPIELER*,
MULTIPLAYER* ODER ONLINE-KREUZZUG BEGINNT AUF: WWW.GOLDENEYE.EAGAMES.DE





Challenge Everything™

MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 5	Final Fantasy XII
2 4	Metal Gear Solid 3: Snake Eater
3 NEU	TimeSplitters Future Perfect
4 NEU	Devil May Cry 3
5 2	Gran Turismo 4
6 NEU	Resident Evil 4
7 NEU	Project: Snowblind
8 WE	Midnight Club 3: DUB Edition
9 NEU	Rumble Roses
10 NEU	Champions: Return to Arms

Nachdem unzählige Weihnachtscharts erschienen sind, weht ein frischer Wind durch die Most-Wanted-Charts. Überraschend der Einstieg von Konamis Damenwrestling-Spiel Rumble Roses.

Quelle: PZ-Zeugnissauswertung

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl!

Und so können Sie gewinnen:
 Den an dem Gewinnspiel teilzunehmen, können Sie dazu einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihre am sehnlichsten erwarteten Titel für die Leser-Charts. Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ LC 10“ wenn Metal Gear Solid 2 Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ MW 06“ und wählen Sie somit Final Fantasy XII als Ihren Most-Wanted-Titel No. 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 dem Nummern Ihres Favoriten an:

COMPUTER-MEDIA AG, Kennwort: PZ-Charts, Dr.-Alfred-Strasse 77, 60762 Frankfurt
 Die Rechnung ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computer-Media sowie deren Angehörige und ausgeschiedene Teilnehmernachschick ist der 18. Jan. 05

MOST WANTED

- 01 Ace Combat: Squadron Leader
- 02 German Blood
- 03 Brothers in Arms
- 04 Champions: Return to Arms
- 05 Devil May Cry 3
- 06 Final Fantasy XII
- 07 Gran Turismo 4
- 08 Juro
- 09 Kingdom Hearts II
- 10 Legend of Kay
- 11 Metal of Honor: Dogs of War
- 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: Chaos Theory
- 19 Taken 5
- 20 TimeSplitters Future Perfect

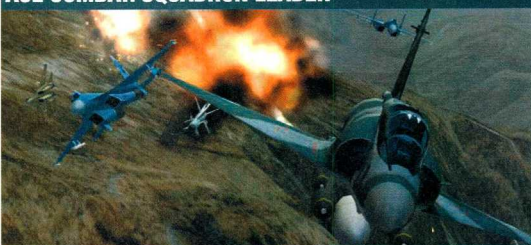
LESER-CHARTS

- 01 Metal Gear Solid 3
- 02 Call of Duty: Finest Hour
- 03 Colin McRae Rally 2005
- 04 Jed am Fight for NY
- 05 Drive
- 06 FIFA Football 2005
- 07 Final Fantasy X-2
- 08 Ghost Recon 2
- 09 GoldenEye: Rogue Agent
- 10 Gran Turismo 3 A-Spec
- 11 GTA Vice City (alt.)
- 12 GTA San Andreas
- 13 Jak 3
- 14 Killzone
- 15 Medal of Honor: Frontline
- 16 Metal Gear Solid 2
- 17 Mortal Kombat: Deception
- 20 Need for Speed Underground
- 21 Prince of Persia: Warrior Within
- 22 Pro Evolution Soccer 4
- 23 Resident Evil Outbreak
- 24 Silent Hill 3
- 25 Silent Hill 4: The Room
- 26 Splitter Cell: PT
- 27 Star Wars Battlefront
- 28 The Getaway: Black and White
- 29 Tony Hawk's Underground 2
- 30 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.

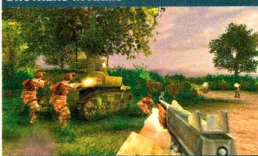
ACE COMBAT: SQUADRON LEADER



Die Unsung War lautet der Untertitel des fünften Ace Combat-Spiels in den USA. In Deutschland wird das Spiel hingegen Ace Combat: Squadron Leader heißen. Fans der Serie können sich auf einen echten Knaller freuen! Während der Titel im Ausland teilweise schon erhältlich ist, müssen deutsche Fans allerdings noch etwas warten.

Hersteller: Sony/Namco
 Termin: 1. Quartal 2005
 Genre: Action

BROTHERS IN ARMS



An dem Tag, als diese PLAYZONE-Ausgabe in Druck ging, bekam unser US-Korrespondent Heinrich Lenhardt erstmals die PS2-Version zu sehen. Mehr dazu nächsten Monat!

Hersteller: Ubisoft
 Termin: 1. Quartal 2005
 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

COLD FEAR


Nach unserer ersten Vorschau vor einigen Ausgaben durften wir *Cold Fear* nun erstmals selbst anspielen. Lesen Sie den Bericht auf den Seiten 38 bis 40!

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	März
Genre:	Action-Adventure

DEVIL MAY CRY 3


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

Hersteller:	Capcom
Termin:	24. März
Genre:	Action

FINAL FANTASY XII


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

Hersteller:	SquareEnix
Termin:	Ende 2005
Genre:	Rollenspiel

GRAN TURISMO 4


Während deutsche Spieler sich noch bis Ende Februar gedulden müssen, dürfen die Japaner *GT 4* bereits Ende Dezember spielen. Bericht im nächsten Heft!

Hersteller:	Sony
Termin:	23. Februar
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


Wie bei *Final Fantasy XII* steht auch bei diesem SquareEnix-Rollenspiel noch kein Releasetermin für Europa fest. Wir rechnen mit einer Veröffentlichung gegen Ende 2005.

Hersteller:	SquareEnix
Termin:	Ende 2005
Genre:	Rollenspiel

LEGEND OF KAY


Ein Qualitätsprodukt aus deutschen Landen kommt mit *Legend of Kay* auf die PS2-Spieler zu. Interviews mit den Entwicklern finden Sie auf den Seiten 20 bis 23.

Hersteller:	JoWood
Termin:	2. Februar
Genre:	Action-Adventure

MEDAL OF HONOR: DOGS OF WAR


An den Erfolg von *Medal of Honor: Frontline* konnte der Nachfolger *Rising Sun* nicht anknüpfen. Auf den Seiten 36 und 37 lesen Sie eine erste Vorschau auf den neuen Teil *Dogs of War*.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	2005
Genre:	Ego-Shooter

MERCENARIES


Wird das Actionsspektakel *Mercenaries* der nächste Hit für das Team aus Entwickler Pandemic und Publisher LucasArts? Die Chancen dafür stehen jedenfalls nicht schlecht! In den USA soll das Spiel bereits im Januar erscheinen, mit etwas Glück finden Sie in der nächsten PLAYZONE schon einen großen Vorab-Spielerbericht.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	Februar
Genre:	Action-Adventure

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

MOST WANTED
2. PLATZ

In den USA ist *Metal Gear Solid 3* schon erhältlich, einen Bericht zur US-Fassung finden Sie auf den Seiten 24 bis 29. Deutsche Fans müssen sich noch gedulden!

Hersteller:	Konami
Termin:	März
Genre:	Action-Adventure

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

MOST WANTED
8. PLATZ

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.

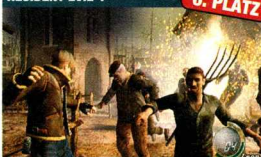
Hersteller:	Rockstar Games/Take 2
Termin:	Ende Januar
Genre:	Rennspiel

PROJECT: SNOWBLIND

MOST WANTED
7. PLATZ

Mit diesem technisch beeindruckenden Action-Spektakel könnte Crystal Dynamics direkt der Sprung in die Oberliga der Ego-Shooter gelingen.

Hersteller:	Eidos
Termin:	Februar
Genre:	Ego-Shooter

RESIDENT EVIL 4

MOST WANTED
6. PLATZ

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

Hersteller:	Capcom
Termin:	2005
Genre:	Action-Adventure

SHADOW OF ROME


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

Hersteller:	Capcom
Termin:	4. Februar
Genre:	Action-Adventure

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY


Genau wie *Brothers in Arms* verpasste auch das neue *Splinter Cell* den Redaktionsschluss für dieses Heft nur knapp. Ein großer Bericht folgt in der nächsten PLAYZONE!

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	März
Genre:	Action-Adventure

SUIKODEN IV


Rollenspiel-Fans frohlocken: Im Gegensatz zum dritten Teil erscheint *Suikoden IV* auch in Deutschland. Eine Vorschau finden Sie auf den Seiten 42 bis 44.

Hersteller:	Konami
Termin:	Ende Februar
Genre:	Rollenspiel

TEKKEN 5

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

MOST WANTED
3. PLATZ

Das zweite *TimeSplitters* war trotz unbestreitbarer Qualitäten einer der umstrittensten Ego-Shooter der letzten Jahre. Ob Teil 3 besser ankommt?

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

Bei Sony war man sicherlich mehr als froh, Ende November eine Meldung verbreiten zu dürfen: *Tekken 5* erscheint bei uns nicht nur wie die Vorgänger über Sony Computer Entertainment, vor allem bleibt die beliebte Beat-'em-Up-Reihe im Gegensatz zu *Soul Calibur* auch weiterhin PlayStation-exklusiv!

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

ZULETZT ERSCHEINEN



hack//Quarantine ...
Genre: Rollenspiel
Wertung: 83%
... (Part 4). Der letzte Teil von Bandas ordentlicher Fortsetzungs-Rollenspielserie.



Call of Duty: Finest Hour
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 82%
Activations Weltkriegs-Shooter ist kein Hit, viel hat dazu aber nicht gefehlt.



Crisis Zone
Genre: Lightgun-Shooter
Wertung: 82%
Ein weiterer Teil von Namcos Time Crisis-Serie, leider nur für einen Spieler.



Die Urbz: Sims in ...
Genre: Entertainment
Wertung: 77%
... the City. Den neuesten Ableger der Sims-Reihe haben wir im letzten Heft getestet.



EyeToy Play 2
Genre: Entertainment
Wertung: -
Die einfachen EyeToy-Spiele sind speziell auf Partys immer für Spaß gut.



Fight Club
Genre: Beat 'em Up
Wertung: 60%
Mal wieder eine Filmumsetzung, die dem Original nicht gerecht wird.



Ghost Recon 2
Genre: Taktik-Shooter
Wertung: 75%
Nach mehreren Ablegern gibt's jetzt den „richtigen“ Ghost Recon-Nachfolger.



GoldenEye: Rogue Agent
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 85%
Das Bond-Spiel ohne James Bond bekam im letzten Heft den PLAYZONE-Hit.



Jak 3
Genre: Jump & Run/Action
Wertung: 92%
Die Trilogie um Jak und Daxter endet mit einem weiteren Spiele-Highlight.



Killzone
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 90%
Das Warten hat sich gelohnt. Killzone ist derzeit der beste PS2-Ego-Shooter!



Metal Slug 3
Genre: Jump & Shoot
Wertung: 80%
Die altmodische 2D-Ballerei gibt es bereits für € 30,- - empfehlenswert!



Need for Speed ...
Genre: Rennspiel
Wertung: 88%
Underground 2: Der Nachfolger ist in vielerlei Hinsicht noch besser.



Prince of Persia: ...
Genre: Action
Wertung: 90%
... Warrior Within. Ein würdiger Nachfolger für das Prinzen-Abenteuer.



Ratchet & Clank 3
Genre: Action
Wertung: 93%
Was für ein Spiel! Ratchet & Clank 3 sollten Action-Fans nicht verpassen.



SingStar Party
Genre: Entertainment
Wertung: 88%
Nachschub für die SingStar-Mikrofone, auch im Bundle damit erhältlich.



Spyro: A Hero's Tail
Genre: Jump & Run
Wertung: 79%
Eurocom liefern ein höchst solides Abenteuer mit dem Jungdrachen ab.



The Getaway: ...
Genre: Action
Wertung: 78%
... Black Monday. Das zweite Getaway ist trotz Fortschritt noch kein Hit.



WWE SmackDown! ...
Genre: Wrestling
Wertung: 87%
... vs. RAW. Die SmackDown!-Reihe bleibt die Wrestling-Referenz.

DEZEMBER

Action mit SpongeBob und seinen Freunden	3. Dez.
Crash 'n' Burn	3. Dez.
Hot Wheels Stunt Track Challenge	10. Dez.
RTL Skispringen 2005	9. Dez.
Ski Alpin 2005	16. Dez.
Ski Racing 2005 fest. Hermann Maier	3. Dez.
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	3. Dez.

JANUAR

ESPN NBA 2K5	14. Januar
ESPN NFL 2K5	14. Januar
ESPN NHL 2K5	14. Januar
King Arthur	Januar
Midnight Club 3: DUB Edition	Ende Januar
NFL Street 2	27. Januar
Outlaw Golf 2	14. Januar
Robotech Invasion	14. Januar
SHK vs. Capcom	24. Januar

FEBRUAR

Capcom Fighting Jam	11. Februar
Gran Turismo 4	23. Februar
Legend of Kay	2. Februar
Megaman X8	11. Februar
Mercenaries	Februar
Nanobreaker	Februar
Neo Contra	Februar
Project: Snowblind	Februar
Rumble Roses	Februar
Shadow of Rome	4. Februar
Suikoden IV	Ende Februar
UEFA Champions League 2005	3. Februar
Yu-Gi-Oh! Kaptenmonster Kolosseum	Februar

MÄRZ / 1. QUARTAL

Ace Combat: Squadron Leader	1. Quartal
Area 51	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	24. März

Disneys Winnie Pooh: Kunterbunte Abenteuer März

EyeToy Kinetic	1. Quartal
Fahrenheit	1. Quartal
Far Cry Instincts	1. Quartal
Haunting Ground	1. Quartal
Killer 7	März
King of Fighters Maximum Impact	1. Quartal
Kookabunga	1. Quartal
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	März
Monster Hunter	25. März
MX vs. ATV Unleashed	März
NARC	1. Quartal
Operation Air Assault	März
Pariah	1. Quartal
Playboy The Mansion	1. Quartal
Red Ninja	1. Quartal
Runaway: A Road Adventure	1. Quartal
Schuracher Kart World Tour	1. Quartal
Shadow Hearts: Covenant	März
Splinter Cell: Chaos Theory	März
Stargate: The Ark of Truth	1. Quartal
Tak 2: Der Stab der Träume	März
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	März
TimeSplitters Future Perfect	1. Quartal
Tischtennis Pro	1. Quartal

2005

Battlefield: Modern Combat	Sommer
Brian Lara International Cricket	Sommer
Destroy All Humans!	April
Enthusia Professional Racing	2005
Football Generation	2. Quartal
Juiced	Sommer
Medal of Honor: Dogs of War	2005
Motocross: Die to Drive	2005
Okami	2005
Resident Evil 4	2005
Resident Evil Outbreak File #2	2005
Shaman King: Power of Spirit	2005
StarCraft: Ghost	2005
Tekken 5	Sommer
The Movies	2005
The Nightmare Before Christmas	Oktober
The Regiment	2005
The Warriors	2005
Viewtiful Joe 2	1. April

DIE BESTEN SPIELE

LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	Grand Theft Auto: San Andreas
2	Need for Speed Underground 2
3	Final Fantasy X
4	Prince of Persia: Warrior Within
5	Resident Evil Outbreak
6	FIFA Football 2005
7	Onimusha 3: Demon Siege
8	Tony Hawk's Underground 2
9	Burnout 3: Takedown
10	Mortal Kombat Deception

Das neue Need for Speed steigt wie erwartet hoch in die Leserscharts ein. Der härteste Stil des neuen Prince of Persia scheint ebenfalls sehr gut anzukommen.

Quelle: PLAYZONE-Zeugnisauswertung

VERKAUFES-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	Need for Speed Underground 2
2	Grand Theft Auto San Andreas
3	Klitzke
4	FIFA Football 2005
5	EyeToy Play 2
6	SingStar Party
7	Prince of Persia: Warrior Within
8	Pro Evolution Soccer 4
9	Unik 3
10	Daily of Duty: Finest Hour

In den Leserscharts konnte sich das neue GTA an der Spitzenposition behaupten, in Sachen Verkäufe dagegen hat es Need for Speed geschafft, gleich auf Anhieb die Nr. 1 zu werden.

Quelle: SATURN

STRATEGIE



BDFL MANAGER 2005
Spielerisch kommt Codemasters gegen EAs Fußball Manager 2005 durchaus an.

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disgaea: Hour of Darkness	EA	88%
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	86%
Gladius	LucasArts	85%
Ring of Red	Konami	85%
BDFL Manager 2005	Codemasters	83%
Theme Park World	EA	80%

DENKSPIEL/PUZZLE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Kurt Kurt 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 fast 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	86%
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	85%
WipeOut Fusion	Sony	84%

ENTERTAINMENT



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

MUSIKSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
SingStar/SingStar Party	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/Fusion	Konami	82%
Space Channel 5	Sega	82%
Dschungelbuch Groove Party	Ubisoft	79%
EyeToy Play	Sony	—

KAMPFSPORT



WWE SMACKDOWN! VS. RAW

Die neueste Episode bietet zahlreiche Neuerungen und Verbesserungen.

BEAT 'EM UP (3D)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%
Soul Calibur II	Namco	87%
Tekken 4	Namco	87%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Mortal Kombat Deception	Midway	86%
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%
The King of Fighters 2001/2002 SNK Playmore	SNK Playmore	83%

WRESTLING/BOXEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
WWE SmackDown! vs. Raw	THQ	87%
Fight Night 2004	Electronic Arts	85%
Rocky Legends	Ubisoft	83%

ABENTEUER



PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Das Comeback des Prinzen gestaltet sich überraschend brutal und sehr beeindruckend. Empfehlenswert!

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 3	Sony	92%
Jak II: Renegade	Sony	91%
Jak und Daxter: The Precursor Legacy	Sony	90%
Prince of Persia: Warrior Within	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



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Trotz der 90% für Killzone – der Action-Überflieger dieser Weihnachtssaison ist ganz klar San Andreas!



ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Grand Theft Auto San Andreas	Rockstar/Take 2	95%
Star Wars Battlefront	LucasArts	92%
Grand Theft Auto Vice City (dt. Fassung)	Rockstar/Take 2	91%
GTA III	Rockstar/Take 2	91%
Viewtiful Joe	Capcom	89%
Zone of the Enders – The 2nd Runner	Konami	87%
Hitman: Contracts	Eidos	87%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Killzone	Sony	90%
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%

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



David Mola, 23

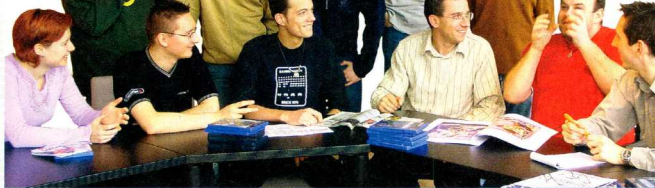
Dein Name findet sich unter keinem Artikel im Heft, erzähl uns doch kurz, was deine Aufgabe in der Redaktion ist!

Ich mache hier eine Ausbildung zum Mediengestalter und layoute für die PLAYZONE. Daher steht mein Name nicht unter den Artikeln!

Zeitschriften layouts kann ja jeder Affe. Hast du sonst noch Qualitäten? Ich bin auch in meiner Freizeit kreativ und versuche mich mehr oder weniger erfolgreich als Gitarrist. Um ein bisschen Schlechtwerbung zu machen: Schaut mal auf www.melancholynow.de/!

Außerdem noch so ein Musikverrückter in der Redaktion? Sehr richtig! Wir Redaktionsmusiker werden die Weltherrschaft an uns reißen, sobald wir genug Geld mit dem Verkauf dieser wunderbaren Zeitschrift gemacht haben!

Dauids Zockerkarriere begann 1989, als er einen Atari 800XL geschenkt bekam. Doch der war ihm nicht gut genug: Neidisch auf seine Freunde, die alle mit Konsolen vom Schlage eines Sega Mega Drive oder Super Nintendo ausgestattet waren, versuchte er, seine Eltern vom hohen pädagogischen Wert einer solchen Daddelkiste zu überzeugen. Vergebens. Stattdessen kam ein 386er mit stolzen 40 MHz ins Haus und Adventures wie *Indiana Jones* und *Monkey Island* waren seitdem Davids große Liebe. Als dann *Civilization I* erschien, war alles zu spät! Noch heute, etliche PC-Generationen später, frönt David seiner Civ-Liedschaft und spielt regelmäßig die mittlerweile dritte Inkarnation des genialen Strategiespiels. Den Traum von einer Konsole hat er sich schließlich auch erfüllt und vertreibt sich mit PES 4 so manche Stunden.



HANS IPPISCH

34, Redaktionsdirektor
Spielt derzeit: GTA San Andreas

... stellte mit Entsetzen fest, dass er in den vergangenen zwölf Monaten ganze acht Tage Urlaub hatte, und verabschiedete sich in den Weihnachtsurlaub.



MAIK BÜTEFÜR

27, Redakteur
Project: Snowblind

... ist seit den Aufnahmen für die PLAYZONE-DVD in stationärer psychiatrischer Behandlung und bereitet sich auf eine Umschulung zum Tierpfleger vor.



HEINRICH LENHARDT

39, Nordamerika-Korrespondent
Spielt derzeit: GTA San Andreas

... wünscht sich im neuen Jahr ein paar Punkte für Eintracht Frankfurt, eine PSP (die kein eigenes Stromkraftwerk braucht) und natürlich Friede auf Erden.



MATTHIAS SCHÖFFEL

39, Designer
Spielt derzeit: GTA San Andreas

... versucht seinem Sohn klarzumachen, dass die Idee, Schlagzeuger werden zu wollen, keine gute ist. Wem soll er denn sonst dereinst seine Gitarrensammlung vererben?



MICHAEL PRUCHNICKI

26, Leitender Redakteur
Spielt derzeit: Snake vs. Monkey, (MGS 3)

... ärgert sich darüber, dass fast alle Hersteller ihre Hits mal wieder im November auf den Markt geworfen haben – und jetzt bis März nur wenige Topitel folgen!



UWE HÖNIG

30, Redakteur
Spielt derzeit: Metal Gear Solid 3

... kämpft mit Augenrändern und Hornhaut an den Daumen. Kein Wunder: GTA San Andreas, Kilzone und MGS 3 liefern keinen Platz für andere Freizeitaktivitäten.



ROBERT HELLER

24, DVD-Redakteur
Spielt derzeit: Conflict Desert Storm 2

... hat im Stil seines „Vorbilds“ George Bush die Oma von nebenan des Zigaretten-schmuggels beschuldigt. Als nächste Konsequenz wird sie mit Eisbomben beworfen.



STEFANIE SÄMANN

25, Junior Designerin
Spielt derzeit: Silent Hill 4

... schreibt, auf Anregung vom Musikverein Nürnberg, fleißig Protestmails an den Stadtrat, der mal wieder den letzten brauchbaren Ort für alternative Konzerte schließen will.



WOLFGANG FISCHER

33, Leitender Redakteur
Spielt derzeit: SSX 3, Call of Duty: Finest Hour

... hat mal wieder SSX 3 aus dem Regal geholt und überlegt ernsthaft, das eigene Snowboard vom Speicher zu holen und österreichische Skigebiete unsicher zu machen.



NICO LINDNER

27, Redakteur
Spielt derzeit: Legend of Kay

... weiß nach dem Besuch bei den Neon Studios, den Machern von *Legend of Kay*, dass Spiele-Entwickler auch in gepflegten Räumlichkeiten arbeiten können.



STEFANIE SCHETTER

26, DVD-Redakteurin
Spielt derzeit: The Bard's Tale

... leidet unter heftigem *Friends*-Entzug und hat bisher noch keine Ersatzdroge gefunden. Es muss doch irgendwo noch gute TV-Serien geben!



DAVID MOLA

23, Azubi Mediendesigner
Spielt derzeit: Pro Evolution Soccer 4

... hat zu viele Freunde, die im Dezember Geburtstag haben. So eilt er von Fete zu Fete, was nicht nur seinen Geldbeutel, sondern auch seine Leber in akute Schwierigkeiten bringt.

DIE ICONS



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



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



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



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



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

i
INFO-CENTER

TESTÜBERSICHT



TEST DES MONATS: CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Kann *Call of Duty: Finest Hour* mit den Genregrößen *Killzone* oder *Medal of Honor: Frontline* mithalten? Eine Antwort auf diese Frage finden Sie natürlich in unserem ausführlichen fünfseitigen Test zum Weltkriegs-Shooter. Wir stellen Ihnen darüber hinaus die sechs spielbaren Charaktere in allen Einheiten vor und verraten Ihnen, wie sich der erste Konsolenabteiler der *Call of Duty*-Reihe online spielt. TEST AB SEITE 60



DER POLAREXPRESS



Pünktlich zu Weihnachten und dem Start des Kinofilms hält der Polarexpress jetzt auch auf der PlayStation 2. In der Rolle eines kleinen Junge sucht man an Bord des geheimnisvollen Zuges verlorene Tickets oder vernügt sich mit Minispielen, die sogar die EyeToy-Kamera unterstützen. Danach hört der Spaß leider auch schon recht schnell auf. Gerade mal 4-5 Stunden Spielumfang sind leider etwas wenig. So landet das grafisch enttäuschende und spielerisch eintönige Weihnachtsabenteuer schnell auf dem Abstellgleis. Jüngere Fans des Kinofilms könnten an diesem Titel dennoch Gefallen finden.

Hersteller: THQ

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 45,-

GRAFIK
58%SOUND
47%MULTI
-0%EINZELSPIELER
53%

SCALER



Scaler entführt Sie in ein zehn Levels umfassendes Jump & Run voller exotischer Pflanzen und Kreaturen. Im Körper einer Echse und einiger weiterer Charaktere müssen Sie sich mit Zunge und Krallen zur Wehr setzen, um die Welt zu retten. Für jüngere Spieler.

Hersteller: Take 2

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

GRAFIK
73%SOUND
77%MULTI
-0%EINZELSPIELER
78%

SPYRO: A HERO'S TAIL



Massig Minispiele und jede Menge spaßiger Jump&Run-Action bietet das neue Abenteuer des kleinen Drachen Spyro. Leider ist das optisch gelungene Abenteuer an manchen Stellen geradezu höllisch schwer, was für unnötigen Frust sorgt. TEST AUF SEITE 80

Hersteller: Vivendi Universal

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK
78%SOUND
75%MULTI
-0%EINZELSPIELER
79%

THE INCREDIBLES - ...



... Die Unglaublichen. Beenden Sie die Machenschaften von Finsterling Syndrom, in dem Sie pro Level eines der Familienmitglieder der Unglaublichen ins Feld führen. Leider laufen die Jump&Run- sowie Actioneinlagen nicht ganz frustfrei ab. TEST AUF SEITE 81

Hersteller: THQ

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 40,-

GRAFIK
78%SOUND
80%MULTI
-0%EINZELSPIELER
75%

1945 I & II ...



... The Arcade Games. Viel Spiel für wenig Geld bietet dieser Arcade-Shooter-Doppelpack. Die Retro-Klassiker aus der Spielhalle machen zwar optisch nicht mehr allzu viel her, sorgen aber dank kompromissloser Dauer-Action für Kurzweil.

Hersteller: Playit

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 20,-

GRAFIK
35%SOUND
41%MULTI
67%EINZEL
61%

CALL OF DUTY: ...



... *Finest Hour*. Guter, auch online spielbarer Ego-Shooter mit abwechslungsreichen Missionen und teilweise knackigem Schwierigkeitsgrad. Leider kann der Titel optisch nicht mit den Genregroßen mithalten.

TEST AB SEITE 60

Hersteller: Activision

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER				
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL	
77%	85%	81%	82%	

CRISIS ZONE



Die *Time Crisis*-Macher melden sich mit einem neuen Lightgun-Shooter zurück. Wie üblich ist der Umfang recht mager ausgefallen und nach wenigen Stunden hat man alles gesehen. Für Fans trotzdem eine Empfehlung wert.

TEST AUF SEITE 85

Hersteller: Sony

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER				
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL	
77%	71%	—%	82%	

GHOST RECON 2



Endlich gönnt Ubisoft der beliebten Taktik-Shooter-Reihe eine Frischzellenkur. Schicke Optik, entschlackte Menüs und gute Spielbarkeit können begeistern. Leider hinken die künstliche Intelligenz und das Missionsdesign etwas hinterher. TEST AB SEITE 66

Hersteller: Ubisoft

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER				
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL	
82%	84%	—%	75%	

KING ARTHUR



Als Ritter der Tafelrunde kämpft man sich in Hack&Slay-Manier durch Gegnerhorden. Dabei wurde dreist von EAs *Herr der Ringe* abgekupfert. Ein witziger Kooperativ-Modus steht einer eher durchschnittlichen Solo-Spielerfahrung gegenüber. TEST AB SEITE 78

Hersteller: Konami

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER				
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL	
79%	64%	73%	67%	



ACTION MIT SPONGEBOB



... Schwammkopf und seinen Freunden. In 13 Minispielen plätten Sie via EyeToy Roboter, bringen Atome in Schwung oder agieren als Hockey-Torwart. Kindgerechter Spaß für bis zu acht Freunde der Nickelodeon-Charaktere, leider mit etwas ungenauer Steuerung.

Hersteller: THQ

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

MULTIPLAYER				
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL	
—%	69%	80%	67%	

DISNEY MOVE



Eine günstige EyeToy-Spiellesammlung von Disney – damit auch die lieben Kleinen mal vor dem Fernseher herumhampeln dürfen. Ein optimales Weihnachtsgeschenk von gestressten Eltern an hyperaktive Kinder. TEST AUF SEITE 76

Hersteller: Disney Intreactive

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

MULTIPLAYER				
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL	
—%	—%	78%	72%	

DJ: DECKS & FX



Kein Spiel, sondern ein virtueller DJ-Arbeitsplatz: Zwei Decks, ein Mixer, Effektgenerator, Sampler und 142 eingebaute House- und Techno-Tracks direkt aus den Clubs. Nur für eingelebte Fans der elektronischen Tanzmusik! TEST AUF SEITE 86

Hersteller: Sony

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER				
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL	
64%	89%	—%	—%	

EYE TOY: PLAY 2



Spaßgarant, zweite Runde: Wie im Vorgänger liefert Sony 12 Spiele, die mit mehreren Spielern noch am meisten Spaß machen. Außerdem mit enthalten: Spytoy, das Ihre PlayStation 2 in eine kleine Überwachungsstation verwandelt. Mehr dazu im TEST AB SEITE 74

Hersteller: Sony

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER				
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL	
—%	72%	85%	70%	



CAPCOM FIGHTING JAM

Bei *Capcom Fighting Jam* treffen die Straßenkämpfer aus *Street Fighter II*, *III* und *Alpha* auf die Fantasiefiguren aus *Darkstalkers* und dem eher unbekannten *Red Earth*. Der Clou dabei ist, dass jeder die spielerischen Feinheiten (etwa Air-Blocks und Alpha-Counter oder Parries) seines Ur-Spiels einsetzen kann. Ärgerlich sind aber die kaum vorhandenen Spiel-Modi. Und mal ehrlich, Capcom: Wenn schon Recycling der immergleichen, pixeligen Kämpfersprites, warum gibt's dann nur gut 20 Kämpfer? Immerhin: *Capcom Fighting Jam* kostet nur günstige € 30,-.

Hersteller: Capcom

Termin: 11. Februar Preis: Ca. € 30,-



MULTIPLAYER				
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL	
58%	70%	75%	69%	

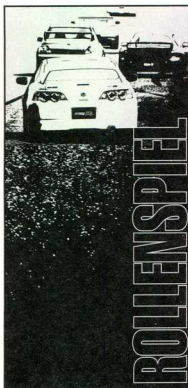
FIGHT CLUB



Ein Kampfsystem ohne Tiefgang, spielerisch viel zu ähnliche Kämpfer, ein liebloser Story-Modus, ein trendiger NuMetal-Soundtrack und rabiate Knochenbrecher-Moves – *Fight Club* ist leider nur eine weitere höchst mittelprechtige Filmumsetzung. TEST AUF SEITE 90

Hersteller: Vivendi Universal
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 55,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
74%	72%	60%	60%



FORD RACING 3



Begeisterungstürme kann auch das dritte Rennspiel rund um die Marke Ford nicht entfachen. Dennoch ist ein ordentlich spielbares, spaßiges Rennspiel heraus gekommen. Zum günstigen Preis von knapp 30 Euro ein guter Deal. TEST AUF SEITE 84

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

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
75%	78%	70%	75%

DUKES OF HAZZARD ...



... *Return of the General Lee*. Sie wollten schon immer mal im namensgebenden Dodge Charger durch Hazzard County cruisen? Kein Problem, solange Sie keine tolle Grafik oder aufregende Missionen erwarten. Fans sollten vielleicht einen Blick riskieren.

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

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
58%	69%	46%	65%



RTL SKISPRINGEN 2005



Das diesjährige Update des Skispringens ist wie immer mit einem ordentlichen Karriere-Modus versehen, simuliert den Skisprung sehr gut und kann mit 39 Schanzen aufwarten. Für Nicht-Fans der Sportart gilt jedoch: Auf Dauer langweilig! TEST AUF SEITE 73

Hersteller: 49Games
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 40,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
73%	65%	0%	74%

SKI ALPIN 2005 ...



... lässt Sie zum Pistentüfel mutieren. Ein guter Karriere-Modus und 48 optisch ansprechende Strecken lassen Wintersport-Feeling aufkommen. Leider verhindern ein fehlender Zweispiel-Modus und dämliche Kommentatoren eine höhere Wertung. TEST AUF SEITE 72

Hersteller: 49Games
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 40,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
76%	70%	0%	77%

SKI RACING 2005: ...



... Featuring Hermann Maier. Ein umfangreicher Karriere-Modus, ein Event-Editor und Multiplayer-Freuden für bis zu acht Spieler laden zur lustigen Schneehatz ein. Leider kann die technische Präsentation nicht das Niveau des Gameplays halten. TEST AUF SEITE 70

Hersteller: JoWood Productions
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 40,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
70%	71%	72%	74%



.HACK//QUARANTINE



Die letzte Episode von Bandais mehrteiliger Rollenspiel-Saga lässt es nochmal krachen. Gameplay-technisch gibt's zwar keine weiteren Innovationen, dafür wird die Story immer dramatischer. Ein gelungener Abschluss der Serie. TEST AUF SEITE 94

Hersteller: Bandai/Atari
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 40,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
72%	78%	0%	80%

ETERNAL QUEST



Dieses Action-RPG ist eines der schlechtesten PS2-Spiele überhaupt. Das stumpfe Gehacke mit Pseudo-RPG-Flair bietet Grafik auf besserem PSone-Niveau (mit grauenhaften Farben!) und so viel Gameplay-Gehalt wie eine Partie Tic-Tac-Toe mit einem dressierten Schimpansen. Finger weg!

Hersteller: Midas Interactive
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 20,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
23%	11%	0%	17%

THE BARD'S TALE



Mit dem Barden kämpft es sich ähnlich wie in der *Baldur's Gate*-Serie; um Gegnerhorden zu besiegen, kann man auch Kreaturen beschwören. Die Story nimmt dabei vieles auf die Schippe, was man aus dem Fantasy-Bereich kennt. TEST AUF SEITE 96

Hersteller: Vivendi/txtile
Europa-Termin: Unbekannt

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
80%	79%	0%	79%



DIE STÄRKSTEN SPIELE
DIE BESTEN FILME
DIE COOLSTE TECHNIK

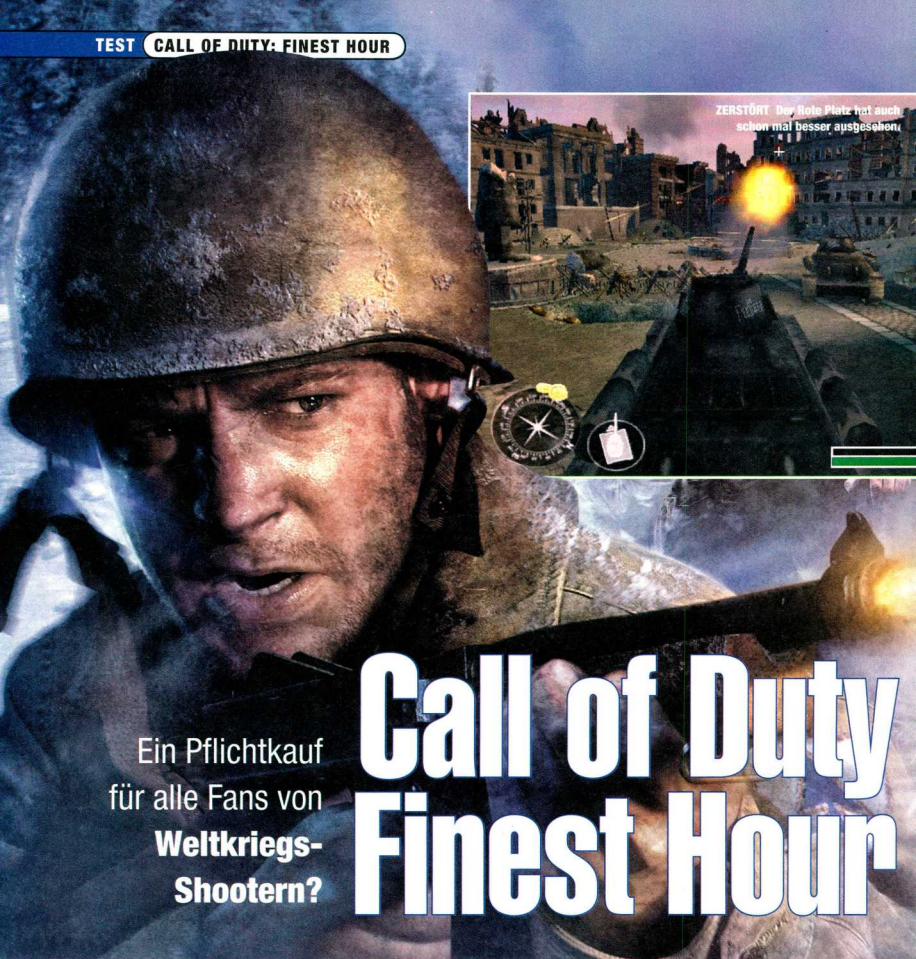
SFT - SPIELE FILME TECHNIK



**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
1,99 €**



ENTERTAINMENT HOCH DREI



Ein Pflichtkauf
für alle Fans von
**Weltkriegs-
Shootern?**

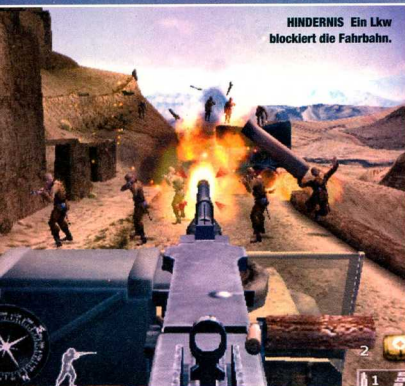
Call of Duty Finest Hour



UNGLEICHER KAMPF? Vom
Jeep aus beschießen wir
deutsche Flugzeuge.



LETZTE MISSION Über-
queren Sie die Brücke
von Remagen!



HINDERNIS Ein Lkw blockiert die Fahrbahn.

In der Sonderbeilage der letzten Ausgabe haben wir Ihnen *Finest Hour* anhand einer weit fortgeschrittenen Fassung bereits exklusiv und in allen Details vorgestellt. Der Ego-Shooter von Activision machte zwar einen guten Eindruck, wirkte an einigen Stellen aber noch etwas unfertig. Ist es den Entwicklern gelungen, die Fehler auszumergen und einen Shooter-Megahit abzuliefern? Oder ist der erste Konsolenauftritt der *Call of Duty*-Reihe doch nur ein weiterer, mit Vorschusslorbeeren überschütteter, letztendlich aber mittelmäßiger Action-Titel?

Die Pflicht ruft!

Wie bei EAs Konkurrenzprodukt *Medal of Honor: Frontline* dient auch bei *Call of Duty: Finest Hour* der Zweite Weltkrieg als geschichtlicher Hintergrund für die

Story des Ego-Shooters. Anders als bei vergleichbaren Titeln erlebt man die Story aber nicht aus der Sicht von nur einem einzigen Helden. Das 19 Abschnitte umfassende Action-Spektakel ist unterteilt in drei Kampagnen und schildert die Einzelschicksale von sechs Soldaten während kritischer Momente des Krieges (siehe Extrakasten „Die Charaktere“) von 1942 bis 1945.

Das Spiel beginnt in Stalingrad, in der Nacht des 20. September 1942 und versetzt den Spieler zuerst in die Rolle des Rekruten Aleksandr Sokolov, der sich, nur mit einem Magazin ausgerüstet, mitten in einer tödlichen Massenschlacht gegen die deutschen Invasoren wiederfindet. Die zweite, nur vier Missionen umfassende Kampagne spielt in Nordafrika und ist mit Abstand der gelungenste Teil des ganzen Spiels. Die letzten Missionen er-



NÄCHTLICHER EINSATZ Das Ende der russischen Kampagne ist zum Greifen nahe.

INFO DIE CHARAKTERE

Dramatische Einzelschicksale

Man steuert im Lauf des Spiels sechs verschiedene Charaktere, die alle ihren ganz besonderen Teil dazu beigetragen haben, dass die Nazis letztendlich besiegt werden konnten. Wir machen Sie mit ihnen bekannt!

Russische Kampagne – Sowjetunion, 1942

Aleksandr Sokolov – Infanterie

Standardbewaffnung: Keine

Missionen: Kein Schritt zurück (1), Die Flagge muss weg (2)

Tanya Pavelovna – Scharfschützin

Standardbewaffnung: Mosin-Nagant-Scharfschützengewehr (105 Schuss)

Missionen: Den Tod vor Augen (3), Fabrikverteidigung (4)

Nikolai Badanov – Panzerfahrer

Standardbewaffnung: DPM-Maschinen-gewehr (284 Schuss), PPSch41-Maschinenpistole (235 Schuss)

Missionen: Zusammenbruch (5), Der Rote Platz (6), Operation Kleiner Saturn (7), Flugfeld-Hinterhalt (8)

Britische Kampagne – Tunesien, 1943

Edward Carlisle – Spezialeinheit

Standardbewaffnung: Sten-Mark-2-Maschinenpistole (128

Schuss), Lee-Enfield-Mehrladegewehr (60 Schuss), Handbombe (9)

Missionen: Matmata (9), Lager-Saboteure (10), Ein Wüstenritt (11), Fort-Überfall (12)

Amerikanische Kampagne – Deutschland/Belgien, 1944/45

Sam Rivers – Panzerfahrer

Standardbewaffnung: M3A1-„Grease Gun“-Maschinenpistole (240 Schuss)

Missionen: Komm raus und kämpf (16)

Chuck Walker – Infanterie

Standardbewaffnung:

Thompson-Maschinenpistole (240 Schuss), M1-Garand-Halbbauautomatik-Gewehr (128 Schuss), M2-Granaten (5)

Missionen: Die erste Stadt fällt (13), Untergrund-Passage (14), Aufgabe bei Aachen (15), Straße nach Remagen (17), Die letzte Brücke (18), Im Feindesland (19)



INFO MULTIPLAYER-SCHLACHTEN

Kein Multiplayer-Modus ohne Netzwerkadapter

Der Mehrspieler-Modus ist PS2-Besitzern vorbehalten, die sich Online-Schlachten liefern wollen.



NEUZUGANG Während wir bei einem Online-Match einen Gegner mit der MP beharken, loggt sich ein neuer Spieler ein.

Wir hatten schon fast befürchtet, den Online-Test von *Call of Duty* auf eine spätere Ausgabe verschieben zu müssen, da der Veröffentlichungstermin des Spiels eigentlich nach unserem Redaktionsschluss liegen sollte. Glücklicherweise waren doch schon ein paar Spieler online, sodass wir uns gleich ins Gefecht gestürzt haben.

Der vom englischen Entwickler Kuju (*Warhammer 40.000: Fire Warrior*) gestaltete Online-Modus umfasst vier Spiel-Modi (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag und Suchen & Zerstören), die auf acht verschiedenen Maps gespielt werden können. Die maximale Spielerzahl beträgt jeweils 16. Eine Vielzahl einstellbarer Optionen sorgt dafür, dass in den Mehrspielergefechten selbst für Anfänger eine ausreichend hohe Langzeitmotivation geboten wird. Das Spiel läuft online ebenso gut wie die Offline-Variante, also einigermaßen flüssig mit gelegentlichen Rucklern. Einen Spitscreen-Mehrspieler-Modus, bei dem man offline mit ein paar Freunden trainieren könnte, gibt es übrigens nicht.

ONLINE-TEST COD: FINEST HOUR

Spieleranzahl online:	16
Netzwerkqualität:	★★★★★
Lobby/Chat:	★★★★★
Online-Boni:	★★★★★

Netzwerkkonfiguration Neustart erforderlich	Headset Unterstützung Ja
--	-----------------------------

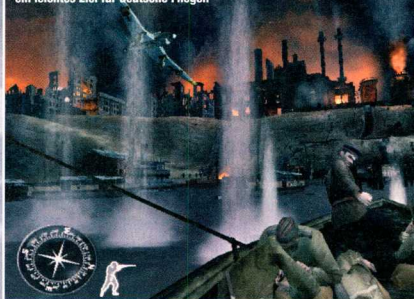
Guter Online-Modus für alle, die nach der Solokampagne noch Lust auf mehr *Finest Hour* haben.

GRAFIK	SOUND	MULTI	81%
77%	77%	0%	

Aktualisieren		Sortierung: Name	
Spiele	Typ	Karte	Spieler
ALL NITE LONG	TDM	Das Gewölbe	9/16
JAH RAH's Game	DM	Das Dorf	1/16
NiKoLiE's Game	TDM	Die Oase	2/16
VashTheStampede's ...	DM	Die Oase	8/16
Find a way's Game	CTF	Die Kanäle	11/16
head sets	S&Z	Die Oase	7/16

SCHÖN WAS LOS Das Spiel ist erst seit ein paar Stunden offiziell erhältlich und schon sind die ersten Shooter-Fans online.

LUFTANGRIFF Das Landungsboot ist ein leichtes Ziel für deutsche Flieger.



lebt man dann als amerikanischer Soldat, der mit seiner Truppe gegen Kriegsende die letzte verbliebene Brücke über den Rhein sichern soll.

INFANTERISTEN UND PANZERFAHRER

Was *Finest Hour* spielerisch von einem reinrassigen Ego-Shooter unterscheidet, sind die Passagen, in denen man nicht ungeschützt durch die Levels hetzt, sondern am Steuer eines Panzers den bösen Deutschen richtig einheizen kann. Die Steuerung des mit Maschinengewehr und mächtiger Kanone ausgerüsteten Stahlmonsters ist zwar ein wenig gewöhnungsbedürftig, funktioniert nach einer kleinen Eingewöhnungszeit aber ganz gut. Jedoch selbst dann ist es nur schwer zu verhindern, dass man sich des Öfteren beim Manövrieren durch enge Häuserschluchten verhakht und so zu einem leichten Ziel für gegnerische Ket-

tenfahrzeuge und Panzerabwehr-einheiten wird. Glücklicherweise verfügen Panzer nicht nur über eine dicke Panzerung. Solange Sie sich in einem dieser Stahlgetüme aufhalten, regeneriert sich (langsam, aber stetig) auch Ihre Gesundheit von selbst. Ganz so einfach ist es bei den Zu-Fuß-Missionen nicht. Hier können Sie sich nur mithilfe von Erste-Hilfe-Paketen heilen, die es in zwei verschiedenen Versionen gibt. Die kleinen Medikts findet man sehr oft, sie wirken sofort und geben Ihnen (abhängig vom Schwierigkeitsgrad) etwas Lebensenergie zurück. Variante 2 sind die großen Medikts, sie sind etwas seltener, haben aber den Vorteil, dass man sie mitnehmen und für den geeigneten Zeitpunkt aufheben kann. Wie viele dieser großen Medikts man mit sich herumtragen kann, hängt ebenfalls vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab.





Stoppen Sie die deutschen Maschinengewehre.

KANONENFUTTER Die Kommissare schicken ihre Kameraden ins Verderben.

ABWECHSLUNGSREICHE MISSIONEN

Was die Aufträge in den einzelnen Missionen angeht, bietet *CoD: Finest Hour* viel Abwechslung. Sie führen Sabotageakte gegen die Deutschen durch, eskortieren schwere Artillerie durch verwinkelte Straßen oder wehren ganz allein einen deutschen Großangriff nur mithilfe eines Scharfschützengewehrs ab. Die verschiedenen Aufgabenstellungen stehen dabei nicht von Beginn an fest, sondern ergeben sich quasi, während man durch den Level streift. Bei jeder Mission ist es jedoch von größter Wichtigkeit, dass man sich nicht blind auf den Gegner stürzt, sondern sorgfältig vorgeht und jede sich bietende Deckung sucht. Darüber hinaus sollte man die Möglichkeit nutzen, sich geduckt oder kriechend fortzubewegen, da man so ein schlechteres Ziel abgibt und auch kontrollierter feuern kann.

KEIN SPIEL FÜR EINZELKÄMPFER

Die Levels nach Rambo-Manier zu säubern ist im Normalfall unmöglich und sorgt lediglich dafür, dass man sich schnell am letzten Kontrollpunkt wiederfindet. Leider gibt es von Letzterem ziemlich wenig. Nicht selten muss man durch eine einzige unbedachte Aktion einen großen Level-Abschnitt noch einmal von vorne beginnen. Warum die Entwickler so wenig Rücksetzpunkte gesetzt haben oder deren Anzahl nicht an den gewählten Schwierigkeitsgrad gekoppelt haben, ist schlichtweg unverständlich. Selbst auf der leichtesten Stufe muss man sich daher auf einige frustige Momente einstellen. Das Speichern des Spielfortschritts ist nur nach einer Mission möglich.

Wie es sich für einen Ego-Shooter mit Weltkriegsszenario gehört, bietet *Finest Hour* eine relativ große Anzahl zeitgenössischer

Schusswaffen, die akkurat und authentisch umgesetzt wurden. Es stehen über 20 verschiedene Handgranaten und Feuerwaffen zur Verfügung, darunter Maschinenpistolen, diverse Gewehre und sogar eine Panzerfaust. Selbstverständlich ist die Auswahl beschränkt. In einer Mission der amerikanischen Kampagne findet man natürlich auch keine Feuerwaffen russischer Herkunft. Halb so schlimm, ist es doch möglich, erledigten deutschen Soldaten ihre Waffen abzunehmen und sie zu verwenden. Insgesamt darf man zwei Schusswaffen und zahlreiche Handgranaten mit sich führen. Welche Menge an Munition man bei sich trägt, hängt ebenfalls vom Schwierigkeitsgrad ab.

DURCHWACHSENE OPTIK, GUTER SOUNDTRACK

Wie wichtig den Entwicklern die authentische Umsetzung des Weltkriegsthemas ist, wird

nicht nur an den originalgetreuen Uniformen deutlich. Auch die Levels wirken äußerst stimmig. Vor allem die zerstörten Städte, in denen sich ein Großteil der Kämpfe abspielt, schaffen eine beklemmend-realistische Kriegsatmosphäre. Die zahlreichen Massenkampfszenen sind schlichtweg beeindruckend und verfehlen ihre Wirkung nicht.

Leider kann die Optik da nicht ganz mithalten. Die Qualität der Texturen schwankt zwischen sehr gut und ziemlich matschig, die Darstellung ist nur selten flüssig und hat teilweise mit herben Einbrüchen zu kämpfen. Anlass zur Beantwortung gibt auch die künstliche Intelligenz von Gegnern und Mitstreitern. Die Kameraden suchen zwar oft selbstständig Deckung, laufen aber bisweilen auch sinnlos dem Feind vor die Flinte. Sollte es einem KI-Kumpel mal richtig schlecht gehen, dann können Sie jederzeit ein Medipack opfern, um ihn wieder aufzuappeln. Was für die Qualität der KI gilt, lässt sich praktisch 1:1 auf Animationen und Charaktermodelle übertragen. Einige davon sind wirklich sehr gut, andere wirken komplett daneben.

Ein Lob verdienen hingegen die Sounds und die Musiktermalung von *Call of Duty: Finest Hour*, die beide einfach hervorragend sind. Die Schlachten werden durchgehend von Orchestermusik begleitet, die von Michael Giacchino (bekannt durch die *Medal of Honor*-Serie) komponiert wurde.

WOLFGANG FISCHER



JOB ERLEDIGT Die deutschen Panzerverbände haben das Nachsehen.

Bahndepot erreicht.



KAMPF IN DEN RUINEN Die Nordafrika-Kampagne hat's in sich.

DETAIL-CHECK CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Nicht ganz konkurrenzfähig

Call of Duty: Finest Hour dürfte trotz einiger Macken durchaus seine Fans begeistern. Im direkten Vergleich mit den Genregrößen **Killzone** und **Medal of Honor: Frontline** belegt der Weltkriegs-Shooter dennoch nur Rang 3!



CALL OF DUTY: FINEST HOUR

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Das Durchspielen der abwechslungsreichen Solokampagne dauert etwa 10 bis 15 Stunden (abhängig vom Schwierigkeitsgrad).

Anzahl der Missionen: 19

Missionsdesign: Sehr gut. Lediglich ein paar zusätzliche Kontrollpunkte bei harten Missionen wären schön gewesen.

Wiederspielwert: Cheats und freischaltbare Extras laden zum erneuten Spielen des Weltkriegs-Shooters ein.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Vorbildliche Präsentation, die für eine beklemmende Kriegsatmosphäre sorgt. Die Texturqualität schwankt stark.

Darstellung: Ordentlich, mit Slowdowns bei viel Action auf dem Schirm.

60-Hz-Modus: Ja.

Soundeffekte: Sehr gute und ordentliche Sprachausgabe begleiten die actionreichen Kämpfe.

Musik: Erstklassige, von einem Orchester eingespielte Musikunterlegung.



KILLZONE

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Die Einzelspielerkampagne bietet mit einer Spieldauer von etwa 10 bis 15 Stunden (abhängig vom Schwierigkeitsgrad) einen guten Umfang.

Anzahl der Missionen: 11

Missionsdesign: Einfach klasse. Es macht riesig Spaß, sich durch die abwechslungsreichen Locations zu ballern.

Wiederspielwert: Keine freischaltbaren Extras. Unterschiedliche Lösungswege mit anderen Charakteren laden zum nochmaligen Spielen ein.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Hervorragend inszeniert und ebenso gut präsentiert. Besonders der realistische, kühle Look des Spiels trägt zur guten Atmosphäre bei.

Darstellung: Ordentlich, mit Slowdowns bei viel Action auf dem Schirm.

60-Hz-Modus: Ja.

Soundeffekte: Erstklassige Sounds und gute Sprachausgabe begleiten die actionreichen Kämpfe.

Musik: Fantastische, von einem Orchester eingespielte Musikunterlegung.



MEDAL OF HONOUR: FRONTLINE

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Guter Umfang mit einer Spieldauer von etwa 10 Stunden, abhängig vom Schwierigkeitsgrad.

Anzahl der Missionen: 19

Missionsdesign: Massig Action und viel Abwechslung durch coole Locations und Missionsziele.

Wiederspielwert: Sehr hoch. Rankings für jeden Abschnitt und viele freischaltbare Extras und Bonusvideos.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Die Präsentation des Spiels kann man getrost als bombastisch bezeichnen. Einzelne Texturen sehen etwas verwaschen aus.

Darstellung: Ordentlich, mit Slowdowns bei viel Action auf dem Schirm.

60-Hz-Modus: Nein.

Soundeffekte: Erstklassige Sounds und gute Sprachausgabe begleiten die actionreichen Kämpfe.

Musik: Absolut erstklassige Musikunterlegung.



MULTIPLAYER ★★★★★

Leider gibt es keinen Online-Mehrspieler-Modus. Die Online-Variante für maximal 16 Spieler macht dank vier verschiedener Spiel-Modi und acht guter Maps aber durchaus viel Spaß.

Spitscreen: Nein.

Mehrspieler-Maps: Nicht vorhanden.

iLink-Modus: Nein.

Online-Modus: Ja.

Mehrspieler-Maps online: 8

Spielmodi: 4



MULTIPLAYER ★★★★★

Dank einer guten Mischung an Spiel-Modi und drei Intelligenzstufen für Bots macht der Titel im Mehrspieler-Modus viel Spaß. Leider konnten wir das Online-Gameplay noch nicht testen.

Spitscreen: Ja, aber nur für zwei Spieler

Mehrspieler-Maps: Max. 8, abhängig vom Spiel-Modus.

iLink-Modus: Nein.

Online-Modus: Ja.

Mehrspieler-Maps online: 8

Spielmodi: 6



MULTIPLAYER

Kein Multiplayer-Support

(Anm.: Nur die deutlich später erschienene Xbox-Version des Spiels hatte einen Mehrspieler-Modus.)

Spitscreen: Nein.

Mehrspieler-Maps: Nicht vorhanden.

iLink-Modus: Nein.

Online-Modus: Nein.

Mehrspieler-Maps online: Nicht vorhanden.

Spielmodi: Nicht vorhanden.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer

war nie beim Militär.

So ganz ist es Activision nicht mehr gelungen, *Finest Hour* in der Produktionsendphase auf Hit-Kurs zu trimmen. Eigentlich schade, wäre doch mit etwas mehr Feintuning, was Spieldesign und Darstellung angeht, durchaus ein Hit drin gewesen. So ist der erste CoD-Konsolenerfolger, der übrigens mit den PC-Titeln inhaltlich nichts gemein hat, „nur“ ein guter Ego-Shooter, der durchaus seine Fans finden wird. Was Präsentation, Soundkulisse, Musikunterlegung und Atmosphäre angeht, gibt es jedoch keinen Grund zur Beanie. Die sehr gut inszenierten Massenschlachten verlieren ihre Wirkung definitiv nicht. Wer nicht bis zum nächsten *Medal of Honor* warten will, sollte bei *Call of Duty* definitiv mal einen Blick riskieren.

TEST COD: FINEST HOUR

Hersteller: Activision

Entwickler: Spark Unlimited/Kuju

Genre: Ego-Shooter

Sprache: Deutsch

Video: 4:3

Audio: Dolby Pro Logic II

Umfang: 10-15 Stunden

Internet: www.activision.de

Spieler: 1-16 (online)

Termin: Erhältlich

USK-Freigabe: Preis:

Ca. € 60,-

● Packende Kriegsatmosphäre

● Abwechslungsreiche Missionen

● Wenig Rückschläge

● Nerviges Ruckeln

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Zielen	R1: Feuer	☒ Nachladen
L2: Granate werfen	R2: Nahkampf	☒ Haltung (ändern/prüfen)
Start: Phase-Optionen		☒ Action
Select: Waffe wechseln		☒ Haltung (beiden/verändern)
Steuern: Waffe wechseln	Analogisch L: Bewegen	Analogisch R: Blick/Orbitieren

„Eingängige, gute Shooter-Steuerung. Die Panzerfahrpassagen sind etwas gewöhnungsbedürftig.“

STEUERUNG 81%

ENTZESLER 82%

GRAFIK 77% SOUND 85% MULTI 81%

„Guter Ego-Shooter, der mit ein paar Mängeln zu kämpfen hat, die eine höhere Wertung verhindern.“

TOM CLANCY'S

Die letzte Bastion zwischen Ordnung und Chaos:
DIE GHOSTS

GHOST RECON 2



WEIHNACHTEN 2004

WWW.GHOSTRECON.DE

XBOX
LIVE

XBOX

PlayStation 2



UBISOFT

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

DECKUNG Flach auf den Boden gelegt hat man größere Überlebenschancen.



BLENDEND Die Nachtsicht sieht endlich realistisch aus.



Tom Clancy's Ghost Recon 2

Endlich ein echter Nachfolger – hat SOCOM II ausgedient?



SCHWERES GESCHÜTZ Ein Raketenwerfer macht sich in vielen Situationen bezahlt.

Unzählige Spiele trugen bereits den Namen *Ghost Recon* im Titel und doch kommt erst jetzt Teil 2 in den Handel. Nicht ohne Grund, denn bisherige Ableger der Serie wirkten stets eher wie sehr umfangreiche Add-ons für den Erstling. Besonders der letzte Sprössling *Ghost Recon Jungle Storm* machte deutlich, dass im Bereich der Optik gegenüber der starken Konkurrenz kein Stich mehr zu machen war. Es war Zeit für eine Generalüberholung, deren Ergebnis jetzt unter dem –

ausnahmsweise mal nicht mehr überlangen – Namen *Ghost Recon 2* im Laden steht. Muss sich *SOCOM* warm anziehen oder gar die Krone des besten Online-Shooters abgeben?

ENDLICH SCHÖN

Auf den ersten Blick möchte man frohlockend ein lautes „Ja!“ hinausposaunen, doch ganz so einfach wollten wir es uns dann doch nicht machen. Klar, die Grafik hat mit dem Billig-Look früherer Teile nicht mehr viel gemein und kann es locker mit *SOCOM II* aufnehmen. Zwar



AUSSETZER Unser CPU-Kollege rafft nicht, dass er diesen Abhang nicht hinaufkommt.

läuft auch *Ghost Recon 2* nicht immer ganz flüssig, punktet aber mit schicken Effekten, guter Weitsicht und detailreichen Umgebungen. Lediglich die Animationen der Figuren wirken manchmal etwas steif. Doch stellt die Qualität der Grafik bei einem Taktik-Shooter nicht das allerwichtigste Merkmal dar – entscheidender ist die Technik unter der Haube. Und hier haben die Entwickler ein wenig gepatzt. Die künstliche Intelligenz der eigenen Mitstreiter und Gegner kann noch immer nicht überzeugen. Situationen, in denen die Teamkameraden minutenlang vor eine Wand laufen, kamen uns ebenso zu Gesicht wie unüberlegt oder nur schlecht gezielt geworfene Granaten

in Richtung eigenes Team. Schlecht zu zielen scheint ohnehin eine bemerkenswerte Eigenschaft der Ghosts zu sein, wie sonst wäre es zu erklären, wenn zwei professionelle Elite-Soldaten gemeinsam an einem in zwei Metern Distanz stehenden Gegner scheitern, den wir dann mit einem gezielten Schuss aus 20 Metern Entfernung locker ausschalten? Derlei Situationen tauchen in unschöner Regelmäßigkeit auf und knabbern an Atmosphäre und Spielspaß. Denn auch wenn ein Bildschirmmod eines Ihrer Kollegen normalerweise keinen Hindernisgrund für ein erfolgreiches Abschließen der Mission darstellt, leidet doch der Team-Gedanke darunter. Man fühlt sich wie ein Baby-

INFO DER ONLINE-MODUS

Online-Referenz?

Schon der direkte Vorgänger war online spielbar, krankte aber an angestaubter Technik und hakeligem Gameplay. Kann der Nachfolger zur Spitze aufschließen?

Gegner und Teamkameraden mit Grips sind in der Solo-Kampagne Mangelware. Was liegt also näher, als anzunehmen, dass *Ghost Recon 2* mit menschlichen Mitspielern zur Hochform aufläuft? Leider sieht die Realität etwas anders aus. Die zehn Mehrspielerlevels fallen gegenüber den Landschaften der Einzelspielerlevels deutlich ab. Häufig müssen arg matschige Texturen in Kauf genommen werden. Störender ist allerdings die ruckelige Bild Darstellung, die präzises Zielen nicht gerade erleichtert. Dass der Online-Modus dennoch zeitweise Spaß macht, liegt in erster Linie daran, dass alle Spieler mit den gleichen Problemen zu kämpfen haben. Umständlich fiel die Eröffnung eines eigenen Spiels aus. Dazu müssen Sie zunächst einmal einem leeren Spiel beitreten und können dies dann als Host verwalten. Dies funktioniert genau wie der Rest der Lobby-Funktionen sehr komfortabel, wenn auch die Ladezeiten mitunter zu lang sind.

ONLINE-TEST GHOST RECON 2

Spieleranzahl online:	16
Netzwerkqualität:	★★★★★
Lobby/Chat:	★★★★★
Online-Boni:	★★★★★
Netzwerk Konfiguration	Headset Unterstützung
Neustart erforderlich	Ja
„Karge Optik und ruckelige Darstellung drücken den Spielspaß. Immerhin stimmt der Umfang und die Lobby ist sehr gut.“	

GRAFIK	SOUND	MULTI	ONLINE
68%	78%	75%	69%



TEAMWORK Während wir nachladen, schaltet unser Kollege den Gegner aus.

PRAKTISCH Die Lobby ist übersichtlich, praktisch und komfortabel.



COOL Geskriptete Events wie dieser Panzerbeschuss sorgen für Adrenalinstöße.



PRAKTISCH Das neue Auswahlmenü vor Missionsbeginn ist simpel und effektiv.

INFO VERSIONSVERGLEICH

Große Unterschiede

Ghost Recon 2 erscheint sowohl für die PlayStation 2 als auch für Microsofts Xbox. Doch trotz identischen Covermotivs sind die Spiele in der Packung komplett eigenständig!

Sowohl die Story als auch einige Gameplay-Elemente unterscheiden sich deutlich voneinander. Leider schneidet die PS2-Variante unterm Strich schlechter ab als das Xbox-Pendant. Während technisch auf beiden Systemen ordentliche Arbeit abgeliefert wurde, bekommen Käufer der Xbox-Version einfach mehr Spiel fürs Geld. Bis zu vier Spieler können sich auf Microsofts Konsole im Spitscreen-Modus messen, ein Kooperativ-Modus ist enthalten und selbst über System Link darf man durch den Dschungel hetzen. Zwar leidet **Ghost Recon 2** im Story-Modus auch auf der Xbox unter einer unausgereiften künstlichen Intelligenz und bietet keine Checkpoints, allerdings darf dort jederzeit gespeichert werden. Das ist auch bitter nötig, denn der Schwierigkeitsgrad ist erheblich höher als auf Sonys Konsole. Wer also unbedingt mit Ubisofts Ghosts auf Terrorjagd gehen will, der ist letztlich mit der Xbox-Fassung besser bedient.



ORDENTLICH Die Grafik der PS2-Fassung kann sich sehen lassen und bietet eine gute Fernsicht.



HÜBSCH Die Xbox-Version sieht noch eine ganze Ecke beeindruckender aus - auch in Online-Matches.



das eigene Ableben, weil die Kollegen mal wieder ihre Unfähigkeit demonstrieren haben. Und ein Bildschirm tut immer weh - schließlich sind keine Checkpoints vorhanden und im Gegensatz zur Xbox-Version des Spiels darf auch nicht jederzeit gespeichert werden. Wenigstens gibt es drei verschiedene Schwierigkeitsgrade und generell ist der Titel um einiges leichter als das Xbox-Pendant. Entschieden mehr Spaß machen die Missionen übrigens im Spiel-Modus „Einsamer Wolf“. Bereits absolvierte Missionen dürfen Sie in diesem Modus erneut angehen, sind dann aber komplett auf sich allein gestellt. Dank modernstem Equipment kommt man dennoch sehr gut ans Ziel und muss sich nicht um seine mitgeraisten Kollegen kümmern - perfekt.

HAUSMANNSKOST Sieht man einmal von der verbesserungswürdigen künstlichen Intelligenz ab, schlägt sich **Ghost Recon 2** ganz wacker. Die zwölf Missionen sind ordentlich inszeniert und bieten eine große Bandbreite an Aufgabenstellungen. Zwar rennt man im Endeffekt die meiste Zeit recht lineare Wege entlang und behält vor allem den Radar im Auge, doch nicht selten lockern packende Skripts das Geschehen auf. Die spielerischen Neuerungen durch das überarbeitete Befehlssystem greifen nicht zuletzt aufgrund der Intelligenzprobleme der Kameraden nicht zufriedenstellend. Zwar können Sie auf recht einfache Art und Weise die wichtigsten Befehle schnell ausführen, doch der spielerische Nutzen hält sich in Grenzen. Das USB-Headset wird unterstützt, gegenüber der Be-



TROTTEL Gegner stellen sich gerne in einer Reihe auf und lassen sich bequem abknallen.

fehlungsvergabe mit dem Pad ist aber kein Vorteil auszumachen. Die gerade einmal sechs Kommandos sind auch per Dreieck-Taste in Windeseile aktiviert. Immerhin hören Sie Ihre Kameraden aber dann teilweise über den Kopfhörer des Headsets und genießen ein authentischeres Spielgefühl.

BRISANTE THEMATIK

Die südkoreanische Regierung war „not amused“, als sie das Spiel und dessen Story einer genaueren Betrachtung unterzogen. Mittlerweile ist *Ghost Recon 2* in Südkorea verboten. Dieses Verbot kommt nicht von ungefähr. Das fiktive Szenario des Spiels beschreibt eine eskalierende Krisensituation auf der koreanischen Halbinsel und feiert in erster Linie amerikanischen Heldentum. Im Prinzip also nichts Außergewöhnliches – und doch fragt man sich, wieso sich die Entwickler unbedingt für den Korea-Konflikt entscheiden mussten, der schließlich auch in der realen Gegenwart eine brenzlige Situation darstellt. Etwas mehr Feingefühl wäre hier sicherlich angebracht gewesen.

NOCH EINE ENTÄUSCHUNG

Davon unbelastet ist der Mehrspieler-Modus. Dieser ist neuerdings ausschließlich online spielbar, der Splitscreen-Modus fiel der Schere zum Opfer. Eigentlich schade, denn gerade der Kooperativ-Modus gehörte in den Vorgängern zu den spassigsten Unterfangen. Umso erstaunlicher, dass die Xbox-Version sowohl einen Splitscreen als auch den Kooperativ-Modus beinhaltet. Online stehen immerhin drei Spiel-Modi zur Verfügung, an denen bis zu 16 Spieler teilnehmen dürfen. Unverständlich bleibt, wieso im Solo-Modus nur noch die neue Außenperspektive zur Verfügung steht, im Online-Modus dagegen lediglich aus der altbekannten Ego-Sicht ohne sichtbare Waffe gespielt werden darf. Zudem kann die Online-Optik nicht mit dem Solo-Abenteuer mithalten. Mat-schige Texturen, so weit das Auge reicht – und trotzdem ruckelt das Spiel nicht zu knapp, sogar der Sound und die Musik stottern. Hier hatten wir uns erheblich mehr erhofft.

MAIK BÜTEFÜR

DETAIL-CHECK GHOST RECON 2

Keine Angst vor Gespenstern!

Trotz konkurrenzfähiger Technik können Ubisofts Ghosts es nicht mit den Navy SEALs aufnehmen. Besonders der Online-Modus von *SOCOM II* bleibt spielerisch auch weiterhin unerreicht.



GHOST RECON 2

GAMEPLAY

★★★★

Die ordentliche Steuerung kann überzeugen, in anderen Bereichen gibt es einige Defizite zu verzeichnen.
Missionsdesign: Einige geskriptete Events lockern das ansonsten wenig originelle und gleichförmige Geschehen auf.
Sprachsteuerung: Ja, sehr umfangreich und unnötig.
Künstliche Intelligenz: Die Kollegen bleiben den Offizieren hängen. Gegner bleiben oft auf offener Fläche stehen und lassen sich bequem abschießen.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★

Ghost Recon 2 wurde der Konkurrenz angepasst. Die gleiche Anzahl an Missionen, keinerlei Splitscreen, aber ein Online-Modus.
Anzahl Missionen: 12
Schwierigkeitsgrade: 3
Checkpoints: Nein

MULTIPLAYER

★★★★

Starkes Rückeln und eine nur ordentliche Optik werfen ein schlechtes Licht auf den Online-Modus. Auch einige Bugs felen uns auf.
Maximale Spieleranzahl: 16
Spiel-Modi: 3
Mehrspieler-Maps: 10

GRAFIK & SOUND

★★★★

Der Einzelspieler-Modus sieht schön aus und läuft ausreichend flüssig. Lediglich Animationen wirken stellenweise etwas holprig.
60-Hz-Modus: Nein
Soundeffekte: Realistisch der Sprecher nur durchschnittlich agieren, klingen Waffen- und Umgebungsgespräche sehr auf.
Musik: Der Titelsong von Atlas Plug (www.atlasplug.com) ist griffig, innerhalb der Missionen ist nur selten Musik zu hören.

SOCOM II - U.S. NAVY SEALS

GAMEPLAY

★★★★

Die komplexe Steuerung benötigt etwas Eingewöhnungszeit, geht dann aber gut von der Hand. Auch *SOCOM II* hat einige Macken.
Missionsdesign: Zwar gibt es wenig Überraschungen, dafür stimmt die Abwechslung.
Sprachsteuerung: Ja, sehr umfangreich und funktionell.
Künstliche Intelligenz: Die Kollegen machen viele Fehler und bleiben oft hängen. Gegner sind gute Schutzpatronen, aber ebenfalls nicht sonderlich clever.

UMFANG & MOTIVATION

★★★★

Einzelspieler sind mindestens ein Wochenende beschäftigt, danach motiviert der Online-Modus auch auf lange Sicht.
Anzahl Missionen: 12
Schwierigkeitsgrade: 5
Checkpoints: Nein

MULTIPLAYER

★★★★

SOCOM II ist noch immer der beste und beste Online-Titel für die PS2. Die gute Lobby und der ordentliche Umfang sprechen für sich.
Maximale Spieleranzahl: 16
Spiel-Modi: 3
Mehrspieler-Maps: 10

GRAFIK & SOUND

★★★★

Die Umgebungen sind detailliert und sehr weitläufig. Leider schränken Nebelwände die Weitsicht teilweise zu stark ein.
60-Hz-Modus: Nein
Soundeffekte: Realistisch anmutende Waffensounds sorgen für Atmosphäre, nicht immer ganz überzeugende Sprecher.
Musik: Während des Spiels bleibt die Musik sehr zurückhaltend und dezent, aber erstklassig.



Trotz optischer Verbesserung zieht die mäßige künstliche Intelligenz den Solo-Modus nach unten. Leider auch online kein Hit.

Offline stört die mäßige künstliche Intelligenz, online macht's auch nach Wochen noch Spaß.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Maik Bütelfür

drückt Gearbox die Daumen.

Da freut man sich über die schicke Optik und schon nach wenigen Missionen bemerkt man dicke Kratzer im schönen Lack. Die künstliche Intelligenz der Mitstreiter hat immer wieder Aussetzer und in spielerischer Hinsicht gibt es in erster Linie aufgewärmte Ideen. Auch der Online-Modus erreicht nicht das erhoffte Niveau. Ich hoffe weiter auf Gearbox Software *Brothers in Arms*, das bereits in den Vorversionen einen wesentlich ausgereiften Eindruck machte als das fertige *Ghost Recon 2*. Fans der Vorgänger dürfen zugreifen, *SOCOM*-Spieler sollten vorher Probe spielen.

TEST GHOST RECON 2

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft
Genre: Taktik-Shooter
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo, Pro Logic II
Umfang: 12 Missionen

Internet: www.ghostrecon.com

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

- Optisch gelungen
- Gute Steuerung
- Mäßige künstliche Intelligenz
- Keine Speicherpunkte

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Karte	R1: Schießen	Nachricht
L2: Sprachkanal	R2: Sprachbefehl	Befehle
Start: Schnell		X Nachladen / Freue-Mission
Select: Punktestand		O Inventar
Steuerkreuz: Bewegung	Analogisch L: Laufen	Analogisch R: Laufen

Die Steuerung ist sinnvoll belegt und nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut übergegangen. Nicht fertig belegbar.

STEUERUNG
83%

EINZELSPIELER

GRAFIK **SOUND** **MULTI**
82% 84% -

„Spielerisch und grafisch gelungener Taktik-Shooter mit schwächer künstlicher Intelligenz!“

Ski Racing 2005

Featuring Hermann Maier



Endlich ist
es so weit:

**Der Herminator
bekommt ein eigenes Spiel!**

Arnold Schwarzenegger ist nicht der einzige Österreicher, der außerhalb Europas einen hohen Bekanntheitsgrad genießt. Im Wintersportbereich ist Hermann Maier alias „Herminator“ spätestens seit

den zwei Goldmedaillen, die er bei den Olympischen Spielen in Nagano gewann, als Ski-Wunder bekannt. Da wurde es ja wirklich mal Zeit, ein Skisportspiel mit dem sympathischen Ski-Ass auf den Markt zu bringen.

FEUER UND EIS

Kernpunkt des Spiels ist der Aufbau einer Karriere, die vom letzten Platz der Weltrangliste bis zur Spitze führt. Zuerst bastelt man sich einen Skifahrer nach eigenen Wünschen zusammen. Das Angebot an Skiern, Trikots,

Brillen und ähnlichem Zubehör ist beachtlich und lässt keine Wünsche offen. Bevor man sich auf die Bretter schwingt, wollen die Skier noch gewacht werden; hier freuen sich Skifans über eine große Auswahl an Wachsarten. Danach geht man von der

GELUNGEN Die Gesichter der Fahrer sind gut zu erkennen.



SÜSSER SPONSOR
Eine zarte Werbung!



EIGENBAU Es können eigene Events entworfen werden.

BACK CONTINUE CHANG

Schweiz über Deutschland bis hin zu Kanada auf diversen Pisten an den Start. Die Disziplinen sind dabei in vier verschiedene Kategorien unterteilt: Abfahrt, Slalom, Riesenslalom und Super-G. Nach einem kurzen Countdown geht es dann die schneebedeckten Hügel herunter. Die Steuerung des Sportlers geht gut von der Hand; mit zwei Tasten wird die Geschwindigkeit geregelt, zwei Tasten dienen zum heftigen Umwedeln der Hindernisse und um bei Sprüngen nicht die Kontrolle zu verlieren, kann man mittels der X-Taste kurzzeitig aus der Hocke aufsteigen. So rast man mit beachtlicher Geschwindigkeit die Pisten herunter und versucht, eine Bestzeit herauszuholen. Leider sind die Slalom-Events aufgrund einer ungenauen Kollisionsabfrage mit einem gewissen Frustrationsfaktor versehen. Wenn man ein Fähnchen nur knapp streift, sieht man seine Figur schon meterweit durch die Luft fliegen und ist natürlich sofort disqualifiziert.

STÜRZEN WIE DER HERMINATOR

Die Sturzsequenzen sind dabei an den berühmten „Supersturz“ von Hermann Maier angelehnt: Der Sportler überschlägt sich dutzende Male, wobei man oft den Eindruck hat, dass dabei durchaus ein paar Knochen zu Bruch gehen. Ist man des Karriere-Modus überdrüssig, kann man sich bei der Time-Attack an neuen Bestzeiten versuchen, gespielte Wiederholungen ansehen oder sich mit einem Event-Editor eigene Meisterschaften zusammenbasteln. Auch an die Mehrspielerfreunden wurde gedacht: Mit bis zu acht Mitstreitern geht man nacheinander an den Start und liefert sich launige Zettelschlachten. Die optische Präsentation des Spiels kann leider nicht ganz mit dem guten Gameplay mithalten. Abgesehen von einem latenten „Kantenflimmern“ sind die Texturen des Schnees und der Randbehebungen sehr detailliert; einzig die Gesichter der Fahrer sind gut gelungen. Außerdem sehen sich die Pisten alle sehr ähnlich und die Weitsicht ist nicht gerade umwerfend. Die Audio-präsentation geht in Ordnung: Das Knirschen des Schnees und das Bimmeln von Kuhlöckchen lässt Winteratmosphäre aufkommen. Auf Kommentatoren wurde jedoch gänzlich verzichtet.

WINFRIED RUDROF

BREITBILD im 16:9-Modus sehen Sie oben und unten weniger vom Bild.

0 km/h



SKI RACING 2005 TEST

00:00:00

DETAIL-CHECK SKI RACING 2005 FEAT. HERMANN MAIER

Knappes Rennen auf der PS2-Piste

Gleich zwei neue Ski-Spiele buhlen um die Gunst der Käufer. Im Direktvergleich mit *Ski Alpine 2005* (Test auf der folgenden Seite!) kommt Hermann Maier nur auf den zweiten Platz.



SKI RACING 2005 FEAT. H.M.

GAMEPLAY

★★★★

Die Fahrer lassen sich sehr gut steuern und nach kurzer Eingewöhnungszeit wechelt nach wie Hermann Maier persönlich durch die Tore. Leider ist die Kollisionsabfrage etwas zu penibel, was oft zu Stürzen führt.

UMFANG

★★★★

Disziplinen: Abfahrt, Super-G, Slalom.
Spiel-Modi: Ein Karriere-Modus, Time-Attacks und Einzelfahrten, Riesenslalom.
Strecken: 18
Multiplayer-Option: Ja. Bis zu 8 Spieler.
Extras: Umfangreiches Ski-Wachstums-Menü, Replay-Viewer, Event-Editor.

TECHNIK

★★★★

Grafik: Durchschnittlich. Sehr detaillierte Texturen, Kantenflimmern und mittelmäßige Animationen. Dafür sehen die Gesichter der Fahrer gut aus und kleine Gags wie riesige Milka-Kühe lockern das Geschehen auf. Puspunkt: spektakuläre Stürze!
16:9-Modus: Ja.
Sound: Gute Soundeffekte und poppige Menü-Musik. Das Bimmeln von Kuhlöckchen und realistische Schneegeräusche unterstützen die Winteratmosphäre.
Kommentatoren: Leider nein.
Da hat Ski Alpine 2005 die Nase vorne.



SKI ALPINE 2005

GAMEPLAY

★★★★

Ob rasante Abfahrten oder das Schlingeln durch die Fähnchen, man hat immer gute Kontrolle über seinen Schneehasen. Etwas mehr Kontrollfunktionen wären allerdings wünschenswert gewesen.

UMFANG

★★★★

Disziplinen: Abfahrt, Super-G, Slalom, Riesenslalom.
Spiel-Modi: Ein umfangreicher Karriere-Modus, Einzelfahrten, Training.
Strecken: 48
Multiplayer-Option: Nein.
Extras: Wachstums-, Trainingsfunktion, Wettbüro, Wer-wird-Millionär-Quiz.

TECHNIK

★★★★

Grafik: Schöne gestaltete Pisten und Randbehebungen, gute Animationen der Fahrer und eine ausgezeichnete Weitsicht. Auch an Winternachtflüge wie Nebel oder Schneefall wurde gedacht. Alles in allem eine sehr gute Präsentation.
16:9-Modus: Nein.
Sound: Die Effekte sind gut gelungen. Der Schnee knirscht realistisch und die Zuschauer feiern Bestzeiten. Auch die Musik in den Menüs ist stimmig.
Kommentatoren: Zwar vorhanden, aber mitunter sehr peinlich.



GESAMTWERTUNG
★★★★★

GESAMTWERTUNG
★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Winfried Rudrof

bleibt im Winter zu Hause.

Endlich ein Spiel mit Hermann Maier! Zwar ist die optische Präsentation eher durchschnittlich, aber dafür kann das Durchleben der Karriere für durchgeackelte Winternächte sorgen. Fans des Ski-Sports sollten allerdings vor dem Kauf ebenfalls einen Blick auf das einen Tick bessere *Ski Alpine 2005* werfen.

TEST SKI RACING 2005

Hersteller: JoWood Productions
Entwickler: Coldwood Interactive
Genre: Sport
Sprache: Englisch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Stereo
Umfang: 18 Strecken

Internet: www.skiracing2005.de

Spieler: 1-8
Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Preis: Ca. € 40,-

- Heftige Sturzsequenzen
- Integrierter Event-Editor
- Grafisch durchschnittlich
- Ungenau Kollisionsabfrage

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Bremsen	R1: Beschleunigen	Wiedeln
L2: Ohne Funktion	R2: Ohne Funktion	Ohne Funktion
Start: Pause	Ohne Funktion	X: Aufsteigen
Select: Ohne Funktion	Ohne Funktion	Ohne Funktion
Steuerwvz: Ohne Funktion	Analogisch L: Finger steuern	Analogisch R: Ohne Funktion

Die Steuerung der Sportler geht gut von der Hand, nur die Kollisionsabfrage ist etwas zu penibel.

STEUERUNG
78 %

GRAFIK | SOUND | MULTI
70% | 71% | 72% | 74%

„Launige Ski-Action mit motivierender Karriere-Option; leider mit technischen Schwächen.“

Ski Alpin 2005

**Pistenteufel aufgepasst:
nettes Schneespektakel
mit Höhen und Tiefen!**

Alle Jahre wieder ... kommen die Ski-Spiele pünktlich zur Winterzeit und buhlen um die Gunst derer, denen es draußen zu kalt ist, die aber dennoch gerne einmal über die schneebedeckten Pisten brettern wollen. Mit *Ski Alpin 2005* präsentiert sich uns ein durchaus solider Vertreter der Wintersportsimulationen, der jedoch mit kleinen Macken zu kämpfen hat.

BRETTEN, DIE DIE WELT BEDEUTEN

Im Mittelpunkt des Spiels steht der Karriere-Modus: Man wählt aus einem Kader von etlichen mehr oder weniger berühmten Ski-Assen seinen Liebling aus oder kreiert kurzerhand selbst einen Fahrer. Danach kauft man sich mit dem Startgeld eine ordentliche Ausrüstung und macht sich sofort ans Training. Dies geschieht entweder manuell oder „automatisch“, indem man für einen sattem Betrag einen Trainer engagiert, der für eine ordentliche Verbesserung der Charakterwerte sorgt. Bevor man nun bei den Wettbewerben an den Start geht, muss noch die Wachsung der Skier vorgenommen werden; auch hier kann man seine Bretter manuell ein-

reiben oder sich von einem teuren Spezialisten zur Hand gehen lassen. Hat man alle Vorbereitungen getroffen, geht es auf die Piste: Auf insgesamt 48 verschiedenen Strecken darf man sein Können bei Slalom, Super-Slalom, Super-G und Abfahrt unter Beweis stellen. Die Steuerung des Fahrers ist äußerst simpel: Nur zwei Tasten für das Wedeln und eine Taste für die Geschwindigkeitsregulierung werden benötigt. Schade, ein paar mehr Möglichkeiten wie zum Beispiel Sprünge hätten dem Spielfluss nicht geschadet. Nichtsdestotrotz ist das Fahrgefühl ziemlich realistisch und das Geschwindigkeitsgefühl bei den Abfahrten wird sehr gut vermittelt. Die Strecken glänzen grafisch mit einer sehr guten Weitsicht und sind durchaus ansprechend; auch an verschiedene Wetterbedingungen wie Nebel oder Schnee wurde gedacht. Im Gegensatz dazu sehen die Animationen des Fahrers leider etwas hölzernen aus. Ein definitiver Minuspunkt sind die Kommentatoren: Nicht nur, dass die Sprüche sehr gekünstelt wirken, es wird auch teilweise ein „gevoltes Bayrisch“ verwendet, das so manches Mal unfreiwillig komisch ist. Hat man ein Rennen erfolgreich beendet, erhält



KNAPP Wer nicht wedelt, verpasst die Föhnchen.

man Preisgelder und Spezialpunkte, die man auf die Motivation oder die Kondition des Fahrers verteilen darf. So arbeitet man sich langsam, aber sicher an die Spitze der Welttrangliste heran und lässt seinen anfänglich durchschnittlich wirkenden Schneeverraser zum exzellent ausgerüsteten Superskifahrer mutieren.

WINFRIED RUDOLF

MEIN FAZIT GUT



Winfried Rudolf
bekam beim Zocken Frostbeulen.

Da mir im echten Leben das Pistenrasen auf Brettern zu anstrengend ist, kam mir *Ski Alpin* gerade recht. Das Fahrgefühl wird gut vermittelt und die vielen Pisten sind optisch überzeugend. Auch der Karriere-Modus ist ein großer Pluspunkt; hier haben mir vor allem die urkomischen Biografien der Trainer des Öfteren ein Lächeln ins Gesicht gezaubert. Hätte man bei der Animation der Fahrer und des Schnees mehr Feinarbeit geleistet und ein paar Steuerungsmöglichkeiten mehr integriert, hätte das Spiel höhere Wertungsbereiche erreicht. Ski-Fans können jedoch durchaus ein Auge riskieren.

TEST ALPIN 2005

Hersteller: 49Games
Entwickler: 49Games
Genre: Sport
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 48 Strecken

Internet: www.49games.de

Spieler: 1 **Termin:** 16. Dezember
USK-Freigabe: Preis: Ohne Beschränkung Ca. € 40,-

- Unterhaltsamer Karriere-Modus
- Viele schöne Strecken
- Unfreiwillig komische Kommentatoren
- Fehlende Multiplayer-Optionen

CONTROLLER-CHECK STANDARD



„Die Spielfigur lässt sich prinzipiell gut steuern; man hätte allerdings mehr Feinheiten einbauen können.“

STEUERUNG 75%

INTELLIGENZ

GRAFIK 76% **SOUND** 70% **MULTI** -

77% „Unterhaltsame Skisport-Simulation mit nettem Karriere-Modus und vielen Ski-Tuning-Optionen.“

TIMING Der Startbalken sollte gefüllt sein.



STEIL Die Schanzen sind richtig hoch!

RTL Skispringen 2005

Nur für Fans: Das alljährliche Skispringen-Update ist da!

Kaum hat die Skisprung-Saison begonnen, schon flattert ein neues *RTL Skispringen* ins Haus. Der diesjährige Vertreter wartet mit ein paar Verbesserungen auf, bleibt aber im Großen und Ganzen seiner Linie treu. Man wählt zu Anfang aus fünf Springern seinen Liebling oder kreiert mittels des Editors einen Sportler nach Maß und macht sich dann im Karriere-Modus daran, die Schanzen dieser Welt zu erobern.

WER WACHST, GEWINNT

Bei der Optionsvielfalt schlägt das Herz eines jeden Skisprungfans höher: Man kann aus Dutzenden von Wacharten sein bevorzugtes Skiwachs auswählen, beim Training können dann das Bäumlein weg- und die Muskeln dazutrainiert werden und im Wettbewerb setzen selbstbewusste

Naturen eine ordentliche Summe auf den eigenen Sieg. Zwischendurch steht es jedem wie gewohnt frei, mit dem „Wer wird Millionär“-Quiz ein paar Extras Groschen zu verdienen. Hat man alle Vorkerhungen getroffen, begibt man sich in die Wettbewerbe. Spielerisch wird hier wenig gefordert. Man beobachtet den Wind, lässt seinen Springer per X-Taste losfahren, abspringen und landen, während man mit dem Analogstick die Anfahr- und die Flugrichtung korrigiert. Und das war's auch schon. Die Schanzen unterscheiden sich zwar in Länge und Schneebeleg, was verschiedene Wachungen erfordert, dies ändert aber kaum etwas daran, dass das Spielgeschehen auf Dauer etwas eintönig wirkt. Hat man einen Wettbewerb erfolgreich durchlaufen, dürfen Skillpunkte auf Fitness oder Stärke verteilt werden und ein Zu-

fallsevent à la *Monopoly*, „Ihre Freunde schenken Ihnen 1.000 Euro zum Geburtstag“, bringt Freud oder Leid. So kämpft man sich in der Weltrangliste nach oben und verbessert seinen Sportler und seine Ausrüstung. Die technische Seite des Spiels ist durchwachsen: Etwas misslungen sind die Kommentare der zwei Schanzensprecher; die zwei Linguistik-Experten liefern sich Wortgefechte, die man eher aus Pilskeinepen als aus Fernsehberichterstattungen kennt. Bei der grafischen Darstellung hingegen kann *RTL Skispringen 2005* durchaus überzeugen: Zwar sehen die Pisten alle sehr ähnlich aus,

jedoch wirken der Wald, der Schnee und die Animationen der Springer ziemlich realistisch.

WINFRIED RUDROF

Wachseinstellungen

Wachseinstellung:
Pulverschnee: 62.7%
Grober Schnee: 32.3%
Feuchtschnee: 87.4%
Temperatur: -10.0°C

Schleife Powder
Pulverschnee
Feuchtschnee: 50.0%
Temperatur: 5.0°C
Qualität: Standard
Preis [35g]: 220, Euro

Kontostand:
7,- Euro

DETAILREICH
Wachsexperten
kommen auf ihre Kosten

0% 50 100 0%

Pulverschnee **Wachs:** 0.0%

Skidline Powder (50/-5/+)	0.0 g
Rotex Alpha (0/-20/+)	0.0 g
Rotex Ultra (0/-10/+)	0.0 g
Hydroglide Alpha (100/-20/+)	0.0 g
Hydroglide Supra (100/-10/+)	0.0 g
Quatspeneed 1 (0/-30/+)	0.0 g
Quatspeneed 2 (0/-5/+)	0.0 g
Hydrocarbonat A (100/-15/+)	0.0 g

MEIN FAZIT GUT



Winfried Rudrof
sieht Pisten nur von unten.

Es ist schon beeindruckend, wie hoch so eine Sprungschanze ist. Dieses Gefühl vermittelt *RTL Skispringen 2005* ganz gut: Wenn man auf das Schanzende zurast, bleibt einem fast das Herz stehen. Auch der Karriere-Modus ist ganz nett und weiß für längere Zeit zu motivieren. Leider bleibt das Gameplay nur auf das Betätigen von ein, zwei Tasten beschränkt. Auf Dauer kann das Spiel nicht wirklich motivieren, ist man jedoch Fan der Sportart, findet man hier seine Erfüllung.

TEST RTL SKISPRINGEN 2005	
Hersteller:	49Games
Entwickler:	49Games
Genre:	Sport
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	39 Schanzen
Internet: www.49games.de	

Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 40,-

- Optimal für Fans von Skispringen
- Guter Karriere-Modus
- Gameplay eintönig
- Dämliche Sprecher

CONTROLLER CHECK STANDARD

L1: Ohne Funktion	R1: Ohne Funktion	Ohne Funktion
L2: Ohne Funktion	R2: Ohne Funktion	Ohne Funktion
Start: Pause	X: Springen/Laden	
Select: Ohne Funktion	O: Ohne Funktion	
Steuerkreuz: Analogstick L: Springer steuern	Analogstick R: Ohne Funktion	

„Das Steuern der Figur ist auf zwei Tasten beschränkt, aber klappt ganz gut.“

EINZELSPIELER		
GRAFIK	SOUND	MULTI
73%	65%	74%
„Anhänger des Skisports werden es lieben. Für Nicht-Fans eher uninteressant.“		

EyeToy Play 2

Sony erweitert **das Gute-Laune-Paket**
für **Partys** um weitere zwölf Spiele!



043 TEAMWORK EyeToy Play 2 bringt die Redaktion in Schwung!



REKORD: 04

BEKANNT Nico Lindner ist der nächste Eddie Van Halen!



Mit EyeToy schuf sich Sony im Jahr 2003 eine ganz neue Kundengruppe: Menschen, die bislang überhaupt nichts mit Videospielen am Hut hatten, weil ihnen der schnelle Zugang fehlte. EyeToy aber ist wirklich kinderleicht: Der Spieler steht dabei vor seinem Fernseher und einer kleinen Kamera, die direkt an die PS2 angeschlossen wird. Im Fernseher kann man dann sich selbst sehen, während um einen herum die Spielgrafik aufgebaut wird. Dank der Kamera registriert das Programm die Körperbewegungen des Spielers und lässt ihn somit aktiv an diversen Spielen teilhaben. Menüpunkte

INFO SPYTOY

Drittes Auge, sei wachsam!

Wollten Sie schon immer wissen, was in Ihrem Zimmer passiert, wenn Sie nicht daheim sind? Oder Ihre Stofftiersammlung bei der Fortpflanzung beobachten? SpyToy macht's möglich!

Im Bereich „Spielplatz“ von EyeToy Play 2 gibt es diverse Anwendungen, die zeigen, was mit diesem Programm noch möglich ist. Mit Abstand am interessantesten: SpyToy, das Ihre PS2 auf Wunsch in eine Wachanlage verwandelt, die auf Geräusche oder Bewegung reagiert und auch noch Bilder schießt. Wer will, lässt den Bildschirm im Beobachtungsmodus komplett schwarz, um eventuelle „Besucher“ des Zimmers nicht gleich zu vertreiben. So können Sie beispielsweise endlich herausfinden, wer da ständig die Tiefkühlpizzen aus dem Kühlschrank Ihrer WG klaut! Oder heimlich von Ihrem Tellerlein isst ...



AHA! Diesem Typen haben wir den Fernseher zu verdanken!

OKAY Der blaue Elefant will wirklich nichts von Pikachu!



SCHWING DICH SCHLANK!
In „Affenschwing“ sollten Sie stets in Bewegung sein.

KURIOS Solche Figuren sorgen für Lacher auf jeder Party!

Spielstand



aktiviert man zum Beispiel vorzugsweise mittels der entsprechenden Handbewegung vor dem Bildschirm und nicht etwa – wie gewöhnlich – mit dem Druck auf die Controller-Taste.

KEIN PLATZ FÜR COUCH POTATOES

EyeToy Play 2 bietet wie der Vorgänger insgesamt zwölf Spiele, in den Sie unterschiedliche Herausforderungen bestehen müssen (siehe Infokasten INHALT). Umso mehr Spaß machen diese, wenn sich viele Spieler an einer Play-Station 2 zusammenfinden: Bis zu vier Aktive dürfen nämlich gemeinsam die Wettbewerbe aus *EyeToy Play 2* bestreiten und sich an den eigenen Hampelaktionen erfreuen. Kommt es zu einem Stechen, treten die Kombattanten gleichzeitig auf einem Bildschirm gegeneinander an. Grafisch und von den Soundeffekten her spielt *EyeToy Play 2* zwar erneut eher in der Mittelklasse, aber das ist bei dieser Art von Spielen eher Nebensache – denn was man mit diesem Programm an Spielspaß erleben kann, macht die Mängel locker wieder wett.

NICO LINDNER

INFO DIE EINZELNEN SPIELE

Mittendrin statt nur am Controller

Wie beim Vorgänger finden sich auch in Teil 2 von Sonys Gute-Laune-Maschine zwölf einfach zu handhabende Spiele wieder. Jedes unterteilt sich wiederum in diverse Minigames – gerade im Mehrspieler-Modus haben Sie dann unter Strich über 70 Gründe, nicht joggen zu gehen, sondern vor dem eigenen Fernseher die Pfunde purzeln zu lassen. Wir liefern Ihnen einen Überblick!

Kung-Fu 2: Schon im ersten *EyeToy Play* eines der besten Spiele – in der Fortsetzung müssen Sie in zusätzlichen Levels Ihre Kampfkünste gegen heranströmende Ninjas beweisen, Zwischengegner sorgen für Herausforderungen.

Geheimagent: Hier müssen Sie aufpassen, nicht von Suchscheinwerfern und Bewegungssensoren erwischt zu werden, während Sie Gegenstände aufsammeln. Dabei muss man sich zum Teil ganz schön verrenken!

Blasenhatz: *Wishi Washi* hieß es im ersten *EyeToy Play*, das Prinzip ist fast identisch. Alle blauen Blasen müssen entfernt werden, passen Sie aber dabei auf, keine roten zu erwischen!

Meisterkoch: Nichts für hungrige Spieler. Machen Sie Bestellungen fertig, salzen Sie dabei Pommes oder fordern Sie gleich andere Küche zum Wettkochen heraus! Gegen diese messen Sie sich beispielsweise im Karotten-Wettschnipseln!

Affenschwung: Schwing dein Ding! Sammeln Sie mit Ihrem mobilen Quadrat Punkt um Punkt. Aufge-

passt, auch diese Fallen lauern auf dem Weg zum Levelende! Mit kleinen Boxhandschuhen dürfen Sie auch noch kräftig austreten.

Heimwerkerkönig: Sägen, streichen, Mauern bauen – wer sich dabei nicht gerne die Hände schmutzig macht, wird hier glücklich. Passen Sie aber auf, Sie haben nicht alle Zeit der Welt!

Knock Out: Nachfolger von *Boxing Champ* aus Teil 1. Nun müssen Sie gegen zusätzliche Gegner bestehen und können dabei noch besser austreten.

Homerun: Beweisen Sie Ihre Baseballkünste! Wer erst einmal üben will, holt sich die Ballmaschine und zeigt seinen Gegnern später, wo die Verliererkabine ist.

Tormanja: Erst trainieren, dann duellieren! Wie bei *Homerun* können Sie

hier erst einmal üben, bevor Sie sich an Wettbewerbe wie das Elfmeterhalten trauen.

Tischtennis: Hier gibt es nur wenig zu erklären. Hauen Sie mit Ihren Handbewegungen die Bälle zurück. Wer mag, kann dabei auch gleich ein paar Flaschen zertrümmern.

Luftgitarre: Gigantisches Vergnügen! Im richtigen Augenblick muss man versuchen, in die Gitarrensaiten zu greifen. Wenn menschliche Konkurrenten fehlen, der kann sich auch gegen künstliche Gegner beweisen. Hier ein absolutes Muss: Headbanging!

Schlagzeugnis: Hier ist der richtige Takt gefragt. Hauen Sie im passenden Rhythmus auf die Trommeln. Im Gegensatz zum richtigen Trommeln bekommen Sie dabei noch nicht einmal wunde Finger.

TEST EYETOY PLAY 2

Hersteller: **Sony**
Entwickler: **Sony**
Genre: **Entertainment**
Sprache: **Deutsch**
Video: **4:3**
Audio: **Stereo**
Umfang: **12 Hauptspiele**
Internet: **www.playstation.de**

Spieler: **1-4** Termin: **Erhältlich**
USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung** Preis: **Ca. € 40,-**

- Lustiger Mehrspielerspaß
- Für Anfänger geeignet
- Einfache Kontrolle
- Abwechslung zu „körperlosen“ Spielen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Linke Hand: **Aktivieren/Action** Rechte Hand: **Aktivieren/Action**
Kopf: **Aktivieren/Action**



„Die Steuerung über EyeToy funktioniert gut. Nur selten reagiert das Programm mit seltsamen Aktionen.“

STEUERUNG **85%**

GRAFIK **72%** SOUND **85%** EINZEL **70%**

„Wie der Vorgänger mit mehreren Spielern ein absoluter Spaßgarant, alleine schnell langweilig.“

MEIN FAZIT SEHR GUT



Nico Lindner
kam ins Schwitzen.

Wie der Vorgänger bietet auch *EyeToy Play 2* eine gute Gelegenheit, Freunden und Verwandten zu zeigen, wie viel Spaß Videospiele machen können! Alle Games sind schnell erklärt, besonders mit mehreren Spielern kommt fix gute Laune auf. Das liegt auch an Kleinigkeiten wie den Spielfiguren, die plötzlich das eigene Gesicht tragen. Bis auf wenige Ausnahmen sind zudem alle Spiele wirklich neu, sodass auch Besitzer des Vorgängers auf ihre Kosten kommen. Löblich, dass es für diese das Spiel auch ohne Kamera gibt.





Disney Move

Und wieder ein neues EyeToy-Spiel – diesmal für die **ganz jungen Zocker.**

In den Verkaufscharts war EyeToy zwar lange Zeit auf den oberen Positionen mit dabei, neue Spiele waren aber rar gesät. Doch jetzt, ein gutes Jahr nach Erscheinen der PS2-Kamera, bricht eine kleine Flut an Spielen über uns herein. Neben dem in dieser Ausgabe getesteten, offiziellen Sony-Produkt *EyeToy Play 2* und den bereits vorgestellten Spielesammlungen von Sega und Konami (siehe Ausgabe 12/04) präsentiert Disney Interactive nun ebenfalls ein solches Minigame-Paket, das mit Gastauftreten verschiedener Disney-Figuren vor allem junge Zocker anspricht.

BUNTER DISNEY-REIGEN
Die sechs Minigames funktionieren wie jedes EyeToy-Spiel: Die Kamera überträgt die Bewegungen des Spielers auf den Bildschirm, wo man mit Körperinsatz die Spielwelt beeinflussen kann. Bei „Donald der Fußballheld“ halten Sie zum Beispiel als Torwart Ihren Kasten sauber. In „Aladdins Wundertepich“ steuern Sie den fliegenden Teppich des Trickfilm-Persers und weichen so Hindernissen aus, während Sie bei „Stitch Groove“ Melodien nachtrommeln müssen, die Lilo und Stitch Ihnen vorgeben. Bei der „Piratschlacht“ kämpfen Sie mit Peter Pan gegen die Mannen des Captain Hook, die

Sie mit einem gezielten Schlag vom Bildschirm katapultieren. Bei den letzten beiden Minigames „Erde, Feuer, Wasser, Luft“ und „Geisterjäger“ treffen Sie zwar nicht auf Disney-Charaktere, dafür auf jede Menge Geister, die es zu verscheuchen beziehungsweise zu fotografieren gilt. All diese Aufgaben sind allerdings sehr viel einfacher zu bestreiten als die bisherigen EyeToy-Spiele von Sony, Sega und Konami. *Disney Move* will aber gar nicht den Anspruch der besten EyeToy-Spielesammlung erheben, sondern lediglich Spaß für die ganz jungen Spieler bereiten. Und das schafft der Titel allemal.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein
vermisst Dumbo.

Alles, was mir jetzt noch fehlt, wäre ein Dumbo-EyeToy-Minigame. Sozusagen ein spielbarer Drogentrip für zu Hause. Aber das würde die kindgerechte Präsentation von *Disney Move* wohl zunichte machen. So ist der Titel für die ganz jungen Spieler aber optimal. Auch deshalb, weil die sechs Minigames einfacher sind als die EyeToy-Originale. Für die älteren Semester wird die Disney-Spielesammlung dadurch zwar eher uninteressant, falls Sie aber Kinder zu Hause haben, können Sie für 30 Euro ein nettes Weihnachtsgeschenk erwerben, mit dem Sie die lieben Kleinen vor dem Fernseher parken können. Falls Sie ein cooles Spiel für die nächste Zockerparty suchen, sind Sie mit anderen EyeToy-Titeln besser beraten.

ALADDINS AUSFLUG
Immer schön auf dem Teppich bleiben!



TEST DISNEY MOVE

Hersteller:	Disney Interactive
Entwickler:	A2M
Genre:	Geschicklichkeit
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	6 Minigames
Internet: www.disney.de	
Spieler:	Termin:
1-4 (Abwechselnd)	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Keine Beschränkung	Ca. € 30,-
- Kindgerecht - Günstiger Preis - Geringer Umfang - Mehrspieler nur nacheinander	

MULTIPLAYER		
GRAFIK	SOUND	EINZEL
—	—	78% 72%
„Zwar etwas wenig umfangreich, dennoch ist Disney Move ein toller EyeToy-Spaß für Kinder.“		

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 8 MB 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!

bigben
interactive

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

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Action Replay MAX inkl. 8 MB Memory Card

(Artikel-Nr.: 002549) Lieferung, solange Vorrat reicht.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (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 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 Bezahlung aufgrund einer Bezahlungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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



SPIEL IM KINOFORMAT
Der 16:9-Modus bietet mehr Übersicht.



HÄNDE WEG Wer den Bischof berührt, bekommt eins aufs Patschehändchen.



NASS Das Wasser sieht richtig gut aus.

King Arthur

Kann King Arthur einen
Platz an der Tafelrunde
ergattern?

Berühmte Figuren aus Heldensagen dienen in den letzten Jahren immer öfter als Vorlage für Filme und die dazugehörigen Videospiele. Leider kommen dabei nicht immer visuelle Epen wie *Der Herr der Ringe* oder *Gladiator* heraus. Zu den eher unspektakulären Vertretern zählt Bruckheimers Streifen *King Arthur*, der in den Kinos für leere Sitzplätze sorgte. Nun versucht Konami, den

Karren aus dem Dreck zu ziehen und dem Vorstand der berühmten Tafelrunde zu Ruhm und Ehre zu verhelfen.

EINER FÜR/GENG ALLE

Ähnlich den *Herr der Ringe*-Spielen von EA ist *King Arthur* ein klassisches Hack&Slay-Spiel. In insgesamt sechs Episoden, die sich in mehrere kleine Abschnitte unterteilen, muss der Spieler Adelige beschützen, abtrünnige Soldaten zur Strecke bringen oder das wilde Volk der Pikten zu braven Christen bekehren. Zu Anfang einer Episode kann man aus zwei Rittern der Tafelrunde seinen Liebling wählen und macht sich sogleich daran, hunderte von Bösewichtern mit dem Schwert oder dem Bogen niederzustrecken. Ist man mit einer Nahkampfwaffe zu Gange, stehen einem drei unterschiedlich starke Attacken zur Verfügung. Meistens genügt es jedoch, die schnelle Offensive immer und immer wieder auszuführen, um die Feinde zu erledigen, da die schweren Angriffe oft geblockt werden. Wie beim offensichtlichen Vorbild *Herr der Ringe* füllt sich bei häufigem Treffen der Gegner eine Comboleiste, die für mehr Erfahrungspunkte sorgt und im gefüllten Zustand einen starken Superangriff ermöglicht. Haben sich ein paar Scharfschützen auf Bäumen verschanziert, holt der tapferer Recke einfach per Tastendruck seinen Bogen aus dem Gepäck und erledigt mit gezielten Schüssen die Störenfriede.

HOCH ZU ROSS

Wie es sich für edle Ritter ziemt, bestreitet man in manchen Levels das Schlachtengetümmel auf dem Rücken eines Pferdes. Dabei kann der Ritter den Klepper nach vorne oder hinten treten lassen oder sogar gefallene Feinde zu Tode trampeln. Auch ist er auf dem Paar-



ALSO, ALSO Unser König ist ein richtig dominantes Kerlchen!



Ihr kommt mit, und wenn ich Euch persönlich an mein Pferd binden und zum Hadrianswall schleppen muss...



IN DECKUNG Wo dieser Gaul hintritt, wächst kein Gras mehr.



UMZINGELT Viel Feind, viel Ehr!

hufer weniger anfällig für die Attacken des Fußvolks und kann seinem Kampfesrausch freien Lauf lassen. Hat man zu Ross oder per pedes einen Level beendet, werden verdiente Erfahrungspunkte auf Charakterwerte wie Kampfesstärke und Defensivkraft verteilt oder in neue Angriffskombinationen investiert. Leider sind diese weniger effektiv als der Grundschlag, was diese überflüssig macht. Sorgt die Dauerbearbeitung der X-Taste schon für eine latente Eintönigkeit, so paart sich diese zusätzlich auch noch mit einem sehr unausgeprägten Schwierigkeitsgrad: Meistens sind die Kämpfe zu leicht und an einigen wenigen Stellen sorgen unfaire Stellen für Frust. Da es leider keine Rücksetzpunkte gibt und nur nach Beenden der Levels gesichert werden darf, wird man oft dazu genötigt, den kompletten Abschnitt noch einmal zu spielen. Ein Pluspunkt des Spiels ist jedoch eine Kooperativoption, durch die man Seite an Seite mit einem Mitspieler den Story-Modus durchspielen kann.

RITTER IN

ROSTIGER RÜSTUNG

Leider hat sich Konami nur in Sachen Gameplay von *Herr der Ringe* beeinflussen lassen: Die Animationen der Charaktere sind sehr mittelmäßig und die Helme der Gegner fliegen teilweise auf PlayStation-1-Niveau von den Köpfen. Zwar sind die Hintergründe und Lichteffekte ganz ordentlich und auch die Übergänge von Filmsequenzen in Spielgrafik sehen gut aus, jedoch erreicht die Darstellung bei weitem nicht die Qualität der Konkurrenz. Positiv fällt die musikalische Untermalung auf, hier hat man die bombastische Orchestermusik des Films verwendet, was die Schlachten episch wirken lässt.

WINFRIED RUDROF

DETAIL-CHECK KING ARTHUR

Könige unter sich

Man merkt *King Arthur* an, dass die *Herr der Ringe*-Spiele von EA Pate gestanden haben. Leider kommt der König der Tafelrunde nicht an die Qualität des Originals heran. Lesen Sie im folgenden Detail-Check, warum das so ist.



KING ARTHUR

GAMEPLAY

Action-Mittelteil, das sich sehr nahe an die Story des Films *King Arthur* hält. Leider hapert es mit der Abwechslung und Präsentation. Zu zweit ganz witzig. **Schwierigkeitsgrad:** Bis auf ein paar unfaire Stellen viel zu einfach. **Rücksetzpunkte:** Nicht vorhanden!

UMFANG

Geht so. Man kann die Story in drei bis vier Stunden durchspielen; einige unfaire Stellen erhöhen die Zeit auf sechs Stunden. **Charaktere:** 2 pro Level; insgesamt alle Ritter der Tafelrunde. **Mehrspieler-Modus:** Ja. **Online-Modus:** Nein. **Levels:** 24+ **Wiederspielwert:** Nicht sehr hoch. Die Charaktere spielen sich alle gleich und erfordern lediglich eine kontinuierliche Dauerbearbeitung der X-Taste.

TECHNIK

Kamera: Die Kamera folgt immer dem Charakter. Manchmal etwas unvorstellbar. **Sprachausgabe:** In Ordnung. Zwar hört man die Originalsprecher, doch leider nur in Englisch mit deutschen Untertiteln. **Sound & Musik:** Sehr gut. Wurde aus dem Film übernommen.



GESAMTWERTUNG

★★★★

DDRR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

GAMEPLAY

An die Handlung des dritten *Herr der Ringe*-Films angelehntes Action-/Hack&Slay-Spiel mit leichtem Rollenspielcharakter und exzellenter Präsentation. **Schwierigkeitsgrad:** 3 Stufen anwählbar; gut ausbalanciert. **Rücksetzpunkte:** Angemessene Anzahl.

UMFANG

Sehr gut. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad braucht man ca. fünf bis sechs Stunden, um das Spiel durchzuspielen. **Charaktere:** 9 freispielfähige Charaktere, darunter Gandalf. **Mehrspieler-Modus:** Ja. **Online-Modus:** Nein. **Levels:** 12+ **Wiederspielwert:** Da einige Charaktere freispielfähig sind und diese mitunter eine andere Vorgehensweise erfordern, zockt man das Spiel gerne noch einmal durch.

TECHNIK

Kamera: Die Kamera ist immer auf den Charakter fokussiert, den man gerade steuert. **Sprachausgabe:** Sehr gut. Die Originalsprecher sorgen für eine erstklassige deutsche Synchronisation. **Sound & Musik:** Bombastisch, da komplett aus dem Film.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Winfried Rudrof
ist der König von Amberg.

Schande über diejenigen, die sich versucht fühlen, uns Videospiele mit mittelmäßigen Filmumsetzungen zu verführen! Die Reitereinlagen und der Zweispieler-Modus sind's, die mich ein wenig gnädiger stimmen.

TEST KING ARTHUR

Hersteller: Konami
Entwickler: Krome Studios
Genre: Action/Hack and Slay
Sprache: Deutsch
Video: 4:3; 16:9
Audio: Dolby Surround
Umfang: Ca. 8 Stunden

Internet: www.konami.com

Spieler: 1-2
Termin: Januar
USK-Freigabe: 12 Jahren
Preis: Ca. € 60,-

- Witzige Reiterschlachten
- Eintöniges Gameplay
- Ruckelige Animationen
- Unfaire Stellen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Totenstoß	R1: Waffe wechseln	☐ Blocken
L2: Power Attacke	R2: Anvisieren	☐ Starke Angriff
Start: Pause/Optionen	☐ X: Schwacher Angriff	☐ O: Unstetiger Angriff
Steuerkreuz: Ohne Funktion	Analogstick L: Figur bewegen	Analogstick R: Ziel ändern

„Die Figur steuert sich gut; das Anvisieren der Feinde ist sehr unstrukturiert und führt oft zum Bildschrimt.“

MULTIMEDIALE VERGLEICH
GRAFIK: 79% **SOUND:** 74% **INZEL:** 73% **GESAMT:** 67%

„Durchschnittliches Actionspiel mit Längen. Im Zweispieler-Modus jedoch durchaus unterhaltsam.“

Spyro: A Hero's Tail

Abwechslungsreicher Genre-Mix für Jung und Alt.

ICH HAB IHNI! Dieser Gegner freut sich auf einen Zweikampf mit dem kleinen Drachen.



BOSSKAMPF
Meereswächter Neptun ist nur schwer zu besiegen.



HARTES ZEITLIMT
Die Flugeinlagen mit dem Pinguin Sgt. Byrd haben's in sich.



EIN HAUCH VON POP Harte Geschicklichkeitsaufgaben müssen gemeistert werden.

Wenn sich Entwickler Eurocom eines Themas annimmt, dann darf man im Normalfall davon ausgehen, dass ein ordentliches Spiel dabei herauskommt. Schließlich haben die Engländer schon zahlreiche gute Titel hervorgebracht, darunter *Sphinx* und *die verfluchte Mumie* (für THQ) und *007 Nightfire* (für EA). Diese langjährige Erfahrung sieht man dem äußerst routinierten und technisch guten, neuen *Spyro*-Abenteuer definitiv an.

ROTER DRACHE

Die Story ist schnell erzählt: Der fiese Drache Rot versucht mit seinen dunklen Edelsteinen das Drachenreich. Nur Spyro und seine Freunde können ihn aufhalten. Was anfangs wie ein simples Jump & Run aussieht, entpuppt sich schnell als anspruchsvoller Genre-Mix mit Flugeinlagen und Action-Sequenzen. An bestimmten Stellen im Spiel hat man die Möglichkeit, einen von Spyros Freunden zu kontrollieren, und darf sich mit Maulwurf Blink durchs Erdreich graben oder als Pinguin Sergeant Byrd mit Raketenrucksack knifflige Parcours abfliegen. Steuert man den Titelheld selbst, steht das Suchen von Drachensteinen und Lichtkristallen sowie das Vernichten der dunklen Edelsteine im Vordergrund. Feinde nimmt der sympathische Drache kurzerhand auf die Hörner oder wehrt sie mit seinem Drachenatem ab, von dem es vier verschiedene Varianten gibt. Optisch ist *A Hero's Tail* zwar kein Meilenstein, das spazige, äußerst abwechslungsreiche Abenteuer ist aber liebevoll gestaltet und läuft fast durchgehend flüssig. Dank vieler freischaltbarer Extras und kniffliger Aufgaben dürfte das neue *Spyro*-Abenteuer kleinen und großen Fans des umtriebigen Drachen langfristig Freude bereiten, aufgrund des teilweise hohen Schwierigkeitsgrads aber auch einige frustigende Momente bescheren.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer

geht auf Eiersuche.

Ich muss zugeben, ich bin kein großer Jump&Run-Fan – und dennoch hatte ich mit Spyros neuem Abenteuer viel Spaß. Dank (gut bei der Konkurrenz geklauter) abwechslungsreicher Aufgaben und gelungenen Level-Designs dürfte es selbst Erwachsenen unheimlich schwer fallen, sich der Faszination der kindgerechten Fantasy-Welt zu entziehen. Man sollte aber starke Nerven mitbringen, da das Abenteuer spätestens im zweiten Abschnitt recht anspruchsvoll wird.

TEST SPYRO: A HERO'S TAIL

Hersteller: Vivendi Universal
Entwickler: Eurocom
Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 15+ Stunden
Internet: www.vugames.de

Spieler: 1
Termin: Erhältlich

USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: € 60,-

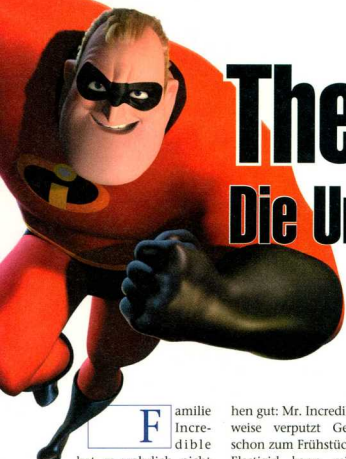
- Abwechslungsreicher Genre-Mix
- Flüssige Darstellung
- Hohe Langzeitmotivation
- Teilweise sehr schwer

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Ego-Per-spektive/ziehen	R1: Sekundärwerte	Angriff
L2: Ego-Per-spektive/ziehen	R2: HUD einblenden	Fluggeschild
Start: (Pause/Optionen)		K: Springen
Select: Karte/Status		Spur: (Karte/Status)
Steuerkreuz: (Karte/Status)	Analogstick L: (Karte/Status)	Analogstick R: (Karte/Status)
Übersichtliche, gute Steuerung, die bei kniffligen Passagen manchmal die nötige Präzision vermissen lässt.		
		STEUERUNG 75%

GRAFIK | SOUND | MULTI 78% | 75% | 75% = 79%

„Abwechslungsreiches, witziges Abenteuer mit guter Präsentation und großer Langzeitmotivation.“



The Incredibles

Die Unglaublichen

Dieses Quartett **macht das Unglaubliche möglich!**



Familie Incredible

hat es wahrlich nicht leicht: Da rettet sie eine Stadt vor den Bösen und wird auch noch beschimpft, weil dabei ein paar Sachen kaputtgehen! Nach einer Heldenpause kommt das Heldenpaar nebst Nachwuchs aber erneut zum Einsatz: Auf der Insel Nomanisan muss Finsterling Syndrom Einhalt geboten werden. Die Chancen ste-

hen gut: Mr. Incredible beispielsweise verputzt Gegnerscharen schon zum Frühstück, seine Frau Elastigirl kann mithilfe ihrer Gummigliedmaßen Gegner von sich schleudern oder sich in normalerweise unerreichte Höhen schwingen.

GRUNDBEDINGUNG: NERVENSTÄRKE!

Je nachdem, welchen der vier Helden man steuert, stehen unterschiedliche Herausforderun-

gen an: Wer mit dem blitzschnellen Flash unterwegs ist, muss zum Beispiel auf Hindernisstrecken nach Stolperfallen und sonstigen Barrieren Ausschau halten. Selbst Haudrauf Mr. Incredible kann nicht einfach so durch die Levels poltern: Manche Feinde müssen erst einmal mit aufhebbaren Wurfgeschossen weich geklopft werden, bevor man sich näher an sie heranwagt. Dazwischen räumt er dann via wilder Buttondrücken Aktionen Hindernisse aus dem Weg. Auch wenn die Superheldenstimmung gut rüberkommt, wird der Spielspaß während der insgesamt 18 Abschnitte regelmäßig getrübt. Schuld daran sind frustrierende Erfahrungen mit Stellen oder auch Gegnern, bei denen der Schwierigkeitsgrad nicht ausbalanciert wurde. Hat man Pech, muss man ganze Abschnitte wiederholen, weil man es versäumte, an der richtigen

Stelle zu reagieren. Ähnlich zwiespältig kommt die Präsentation rüber. Zwar gibt es Highlights wie die schön, weil detailreich dargestellte Außenwelt der Insel Nomanisan. Der Rest wirkt aber eher durchschnittlich. Darüber können auch die Originalstimmen aus dem Kinofilm nicht hinwegtäuschen.

NICO LINDNER



HARTE NUSS Dieser Zwischengegner kostet reichlich Nerven.



FLEXIBEL Dehnungsübungen sind für Frau Unglaublich kein Problem.



AUF DER ÜBERHOLSPUR Flash ist der schnellste der Superhelden.

TEST THE INCREDIBLES

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Heavy Iron Studios
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Surround
Umfang:	18 Levels

Internet: www.thq.de

Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 40,-

- Zahlreiche Charaktere
- Leicht zugänglich
- Unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- Mängel in der Bildgestaltung

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Kammersache Charakter	R1: Kriechen/rollen/schweben	Punch
L2: Kamera zentrieren	R2:	▲ Incred-Angst/Move
Start: Pause		X: Springen
Select:		O: Grift/Wurf/Action
Steuerkreuz: Bewegen	Analogstick L: Figur bewegen	Analogstick R: Kamera bewegen
„Die Steuerung für jeden Charakter funktioniert gut. Hier hat man die jeweiligen Möglichkeiten raus.“		STEUERUNG 85%

GRAFIK	SOUND	MULTI	75%
78%	80%	90%	
„Unterhaltsames Actionspiel, der Schwierigkeitsgrad dürfte aber gerade Neulinge verschrecken.“			

MEIN FAZIT GUT



Nico Lindner
findet's unglaublich.

Anfangs fand ich die Unglaublichen unterhaltsam – die Präsentation ist ordentlich, wenn auch nicht immer so gut wie auf der Insel Nomanisan. Aufgrund der wechselnden Charaktere bekommt man außerdem Abwechslung geboten. Gar nicht spaßig ist aber der unausgeglichene Schwierigkeitsgrad, der bei den Zwischengegnern für Frust sorgt – und vor allem Spieler verärgern wird, die sich nach dem Film mit diesem Spiel erstmals ins Action-Genre wagen. Da wäre mehr Feinschliff nötig gewesen!

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

NETGAMES

Zschochernstr. 4
07545 Gera
Tel.: 0365-2900840
www.netgames-gera.de



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



Werden auch Sie GamesProfi!

Infos unter
Tel.: 0931 / 3598 - 700
bzw.
eMail:
info@im-games.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

Die hier abgedruckten
Preise sind
unverbindliche
Empfehlungen:

Erfragen Sie die
aktuellen Preise
bei Ihrem

GamesProfi



Hauptstrasse 104
70771 L.Echterdingen
Tel.: 0711-9905372
verkauf@rg-computer.org

GamesBull Shop

www.Gamesbull.de



Dorfstrasse 25
91336 Heroldsbach
Tel.: 09190-994530
info@ekm-system.de
www.ekm-system.de

GamesProfis

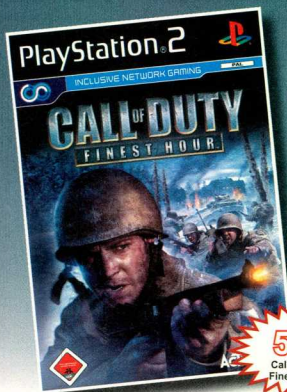
Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole



29,95
Singstar Party



39,95
EyeToy Play 2



59,95
Call of Duty
Finest Hour



*auch für Xbox und
GameCube erhältlich.

Top Games



Prince of Persia 2	59,99
Call Of Duty - Finest Hour	59,99
Metroid Prime 2	59,99
Der Polarexpress	49,95
The Incredibles	49,95

Top Games



Prince of Persia 2	59,95
Need for Speed Underground 2	59,99
Call of Duty - Finest Hour	59,99
Blinx 2 Masters Of Time ...	39,99
Halo 2	59,99

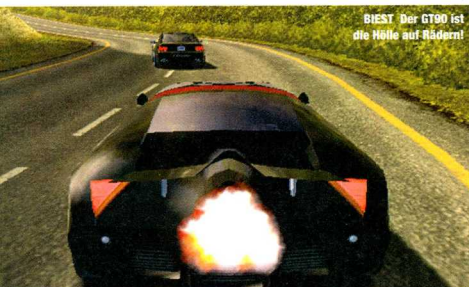
Top Games



Jak 3	59,95
Hack Vol. 4	39,99
Prince of Persia 2	59,95
Call of Duty - Finest Hour	59,99
Singstar Party	29,95

Ford Racing 3

Über **100 Jahre Automobilgeschichte** zum günstigen Schnäppchenpreis!



BIEST Der GT90 ist die Hölle auf Rädern!



UNFAIR! Ob der Sierra Gosworth wirklich eine Chance gegen das Stock-Car hat?



LAHM Selbst mit aktiviertem Boost wirkt die Optik nicht gerade rasant.

Nein, Ford ist sicher nicht die allererste Marke, die einem einfällt, wenn man einen geeigneten Fuhrpark-Lieferanten für ein Rennspiel nennen soll. Und doch hat es die Serie bereits auf drei Teile gebracht. Schon der Vorgänger war ein grundsätzliches Rennspiel, Teil 3 legt noch eine Schippe drauf. Unzählige Modelle von Ford dürfen frei gespielt und über eine stattliche Anzahl von Kursen gescheut werden. Dabei würzen die Entwickler das Renngeschehen mit sehr abwechslungsreichen Aufgaben, die Ihr fahrerisches Können auf sehr unterschiedliche Art und Weise fordern. Mal sollen Sie eine bestimmte Anzahl an Konkurrenten zeitig überholen, durch Pylonentore fahren oder sogar eine Art Staffellauf mit mehreren Fahrzeugen durchführen. Ob im Karriere-Modus oder im freien Rennen – jeder gewonnene Event schaltet neue Fahrzeuge oder andere Belohnungen frei.

NUR GUT

Natürlich ist auch der neueste Ableger der Serie kein *Gran Turismo*-Killer, aber das erwartet man ja auch gar nicht. Spieler, die bei der großen Referenz am liebsten den Arcade-Modus und die Fahrprüfungen gespielt haben, dürften an *Ford Racing 3* dennoch Gefallen finden. Hier wird nicht an der eigenen Karosse geschraubt und optische Tuning-Maßnahmen sucht man ebenfalls vergebens. *Ford Racing 3* bietet leicht zugänglichen Arcade-Spaß ohne allzu großen Tiefgang. Das Spiel leistet sich keine groben Schwächen, herausragende Merkmale sind allerdings ebenso Mangelware. Enttäuschend ist die geringe Streckenvielfalt. Zwei Asphalt- und zwei Rallye-Umgebungen dienen als Schauplatz für bis zu drei Strecken, die oft über identische Abschnitte führen. Diese Rundkurse sind zudem in Bezug auf die Streckenführung wenig spektakulär oder durchdacht.

MAIK BÜTEFOR

MEIN FAZIT GUT



Maik Bütelfür

...fuhr fort und kam nie wieder.

Prinzipiell halte ich natürlich jedes Spiel mit einem GT40 Konzeptwagen für grandios, dennoch hat *Ford Racing* auch einige echte spielerische Werte vorzuweisen. Die Rennen sind spannend und die Spiel-Modi abwechslungsreich. Leider gibt's netto zu wenig Streckenvariationen und allzu große Spieltiefe wird ebenfalls nicht geboten. Sei's drum, für 30 Euro ist das Spiel kein schlechter Deal und vor allem für Spieler interessant, die von Tuning-Örgien die Nase voll haben.

TEST FORD RACING 3

Hersteller:	Empire Interactive
Entwickler:	Razorworks
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo, Pro Logic II
Umfang:	26 Strecken

Internet: www.fordracing3.com

Spieler:	Termin:
1-2	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 30,-

- Spannende Rennen
- Günstiger Preis
- Geringer Umfang
- Geringe Spieltiefe

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Blick nach hinten	R1: Boost	Brms
L2: Herunterschalten	R2: Heraufschalten	Δ: Kamera
Start: Pause	X: Beschleunigen	
Select: ...	O: Handbremse	
Steuerkreuz: Lenken	Analogstick L: Lenken	Analogstick R: Gas/Bremsen

Zwei Steuerungsvarianten stehen zur Auswahl und bieten sehr gute Kontrolle über das Fahrzeug.

STEUERUNG
81%

GRAFIK SOUND MULTI

75% 79% 70% 75%

„Unspektakuläres, aber solides Rennspiel rund um die Marke Ford mit spaßigen Rennmodi.“

Crisis Zone

Neues Spielefutter für **Lightgun-Fans!**



Bei Ihnen zu Hause liegt noch eine G-con2 oder eine alte G-con45 und Sie brauchen unbedingt mal wieder etwas zum Abregieren? Dann könnte das neue Lichtpistolen-Spiel der *Time Crisis*-Macher genau das Richtige für Sie sein. Bei *Crisis Zone* handelt es sich um eine Umsetzung des Automaten-Shooters aus dem Jahr 1999. Die interessanteste Neuerung (von damals) ist Ihre überaus durchschlagende Standardbewaffnung in Form eines schicken Maschinengewehrs. Das bedeutet, das Spielerlebnis verändert sich im Vergleich zum letzten *Time Crisis* entscheidend. Jetzt gilt es nicht mehr, pixel-

genaue Schüsse abzugeben und dann schnell in Deckung zu hechten – bei *Crisis Zone* rotzen Sie ganze Magazine per Dauerfeuer in die Gegnergruppen.

ANTITERROR-EINSATZ

Trotzdem haben die Entwickler an dem Deckungsprinzip festgehalten, denn auch bei *Crisis Zone* nutzen Sie die Nachladepausen, um kurz einmal durchzuatmen. Allerdings geht Ihr Bildschirm-Alter-Ego dabei nicht in die Knie oder versteckt sich hinter Wänden und Kisten. Diesmal haben Sie nämlich einen praktischen Schutzschild dabei, hinter dem Sie sich während des Magazinwechsels verschansen. Wie bei

den Lichtknarren-Spielen von Namco üblich, ist der Antiterror-Spezialeinsatz im Londoner Garland Square schnell durchgespielt. Anschließend warten noch eine Reihe von herausfordernden Krisenmissionen auf Sie. Hier müssen Sie beispielsweise eine bestimmte Anzahl von Treffer-Combos erzielen oder so viel von der Umgebung zerstören wie

nur möglich. *Crisis Zone* macht richtig Laune und auch nach dem Abspann schmeißt man die Scheibe immer wieder für eine kleine Ballersession ins PS2-Laufwerk. Übrigens gibt es das Spiel zum Mehrpreis von rund 20 Euro auch im Bundle mit einer G-con2, falls Sie noch keine Lightgun besitzen sollten.

UWE HÖNIG



MEIN FAZIT GUT



Uwe Hönig
will in den Schützenverein.

Crisis Zone ist eine spaßige Angelegenheit, lediglich der Umfang ist wie gewohnt viel zu gering. Das Ballern per MG macht die ganze Sache nämlich nicht so stressig wie bei den Vorgängern – mein Abzugsfinger war dankbar. Dafür ist man nach dem Durchspielen etwas enttäuscht, weil man noch fit für ein paar weitere Levels wäre. Grafisch wurde ordentliche Arbeit geleistet, fast alle sichtbaren Gegenstände lassen sich zerstören und fliegen bei Beschuss spektakulär durch die Gegend. Die gesamte Action wird zu jedem Zeitpunkt äußerst flüssig dargestellt, auch wenn sich dicke Endgegner wie Helikopter oder Panzer ins Bild schieben.

TEST CRISIS ZONE

Hersteller: Sony
Entwickler: Namco
Genre: Lightgun-Shooter
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: Ca. 2 Stunden
Internet: www.playstation.de

Spieler: 1 Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Preis:
Keine Jugendfreigabe Ca. € 60,-

- ✓ Zerstörbare Hintergründe
- ✓ Neues Spielgefühl durch MG
- ✓ Ordentliche, flüssige Optik
- ✓ Sehr kurzes Vergnügen

FAZIT/SPIELER
GRAFIK | SOUND | MULTI
77% | 71% | - 82%

„Genreliebhaber können bei diesem Lightgun-Shooter trotz geringem Umfang auf ihre Kosten.“



TEST DJ: DECKS & FX

PLATTENSAMMLUNG: INSTRUMENTAL (26 TITEL)		
KÜNSTLERTITEL	BPM	
MARKUS ENOCHS FEAT. E-MAN MUSICAL PRAYER	123.0	
OCTAVE ONE BLACKWATER (FULL INSTRUMENTAL STRINGS MIX)	134.2	
SASCHA APPEL FEAT. ANGELS KLANGMANIPULATION	130.0	
SHANE SHIFFTERS LOVE'S THEME (RAIN MIX)	124.0	
SHIK STYLKO FEAT. TYRES COOPER GROOVE YOU OUT TONIGHT (GRANT NELSON & BRIAN TAPE)	125.8	
SOUL CENTRAL STRINGS OF LIFE (DANNY KRIVIT EXTENDED DUB)	124.8	
SPIELT ZURZEIT (125.8 BPM)		
CH1 SHIK STYLKO FEAT. TYRES COOPER DOVE YOU OUT TONIGHT (GRANT NELSON & BRIAN TAPE)	125.8	
CH2 KEIN TITEL AUF DECK		

ERST ANPASSEN! Nur im Party-Modus werden die BPM-Differenzen direkt angezeigt.

SIEM MAL AN Sascha Appel, Produktmanager bei Sony und passionierter DJ, ist ebenfalls mit einem Song vertreten.

DJ: Decks & FX

Wahre DJs mögen ihren **Sound gut gemixt!**

Das Leben als erfolgreicher DJ kann so schön sein: Die Drinks gibt's umsonst, die Feierleute jubeln einem zu und mit etwas Glück wartet am Ende des Abends ein williges Groupie auf den erschöpften Vinyljongleur. Aber es gibt auch eine Kehrseite: Schwere Plattenkoffer zerstören den Rücken, die Ohren

pfeifen noch Tage nach dem letzten Gig und der Körper braucht mit zunehmendem Alter immer länger, um den Alkoholimmissbrauch zu bewältigen. Sony Europe hat nun eine unstressige Methode parat, um geiles DJ-Feeling in den eigenen vier Wänden völlig gefahrlos zu erleben. Benötigt wird dafür lediglich eine PS2, ein Headset und natürlich *DJ: Decks & FX*. Dieser virtuelle

Mixer inklusive Decks, Sampler und Effekt-generator enthält ganze 142 House- und Techno-Tracks erster Güte. Man merkt sofort, dass die Zusammenarbeit mit den beteiligten Top-DJs wie Westbam, Timo Maas oder Ricardo Villalobos perfekt geklappt hat.

HEY, MR. DJ

DJ: Decks & FX bietet alle Möglichkeiten, die wir von ei-

nem echten, professionellen DJ-Arbeitsplatz gewohnt sind. Verlängern Sie beispielsweise mit dem praktischen Vier-Takt-Loop einfach den laufenden Song, wenn die Zeit nicht mehr reicht, um den Track auf dem zweiten Plattenteller anständig vorzubereiten. Der Normalisierer passt unterschiedliche Beats-per-Minute-Werte komfortabel an und mit dem Sampler können Sie den Mix oder bestimmte Teilbereiche eines Musikstücks aufzeichnen und jederzeit (auch als dritte Audioquelle!) wiedergeben. Besonders cool sind die Verfremdungen, mit denen sich das laufende Arrangement aufpeppen lässt. Diese reichen von Filter- über Echo- bis zu Jaul- und Fauch-Effekten. Angenehme DJs mit Hang zur elektronischen Tanzmusik können viele spaßige Stunden mit *Decks & FX* verbringen – Hardrockers lassen lieber die Finger davon. Da es sich nicht wirklich um ein Spiel handelt, verzichten wir bei *DJ: Decks & FX* auf eine Wertung.

UWE HÖNING

MEIN FAZIT SEHR GUT



Uwe Höning

bewegt seine Massen.

Als House- und Techno-Fan konnte mich allein schon die umfassende Tracklist mit vielen hervorragenden Club-Tunes begeistern. Das Mixen inklusive des Vorhörens per USB-Headset (nicht im Lieferumfang) funktioniert klasse – es ist lediglich schade, dass keine eigenen CDs eingelegt werden dürfen. Die 142 eingebauten Songs reichen aber eine Weile!

TEST DJ: DECKS & FX

Hersteller: Sony
Entwickler: Sony
Genre: Entertainment
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 142 Musiktitel

Internet: www.playstation.de

Spieler: 1	Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung	Preis: Ca. € 60,-

- ✓ Starke Titelauswahl
- ✓ Guter Effektgenerator
- ✓ Vorhören möglich
- Keine externen Tracks ladbar

CONTROLLER-CHECK STANDARD

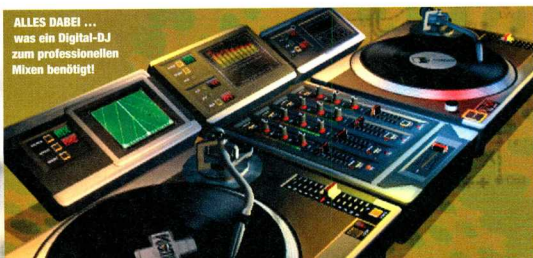
L1: Vorhörer-Kanal	R1: Vorhörer-Kanal	☐ Parameterung öffnen
L2: Ohne Funktion	R2: Ohne Funktion	☐ Auswahl verlassen
Start: (Speichern)		☒ Bestätigen
Select: Ohne Funktion		☐ Cursorn
Steuerkreuz: (Zurückcheck wählen)	Analogstick L: (Check/Fader)	Analogstick R: (Ohne Funktion)
Die Steuerung wird anfangs etwas kompliziert, nach einigen Mixversuchen sitzen aber alle Funktionen locker.		STEUERUNG 83 %

GRAFIK SOUND MULTI EINZELSPIELER

64% 83% - %
„Schon allein wegen der zahllosen integrierten Club-Tracks ist dieser gelungene Mixer sein Geld wert.“



ALLES DABEI ...
was ein Digital-DJ zum professionellen Mixen benötigt



Der Games-Channel von ProSieben.de: Jetzt spielen, gleich downloaden ...

Die volle Ladung!

ProSieben.de Games & Handy

Stage Dive: Das Yeti-Popstars-Game
ProSieben.de

kino & dvd | spiefilm & serie | show & comedy | lifestyle & magazine | music & cd | games & handy | club & community | shop & more

games & handy

Suche >>

ProSieben A-Z

PC - & Konsolengames

Alle Handy-Downloads

Klingeltöne

Wallpapers

Handygames

Alle Onlinegames

Yetisports

Pyramid

Gewinnspiele

Gewinnspielservice

Gewinnspielsuche

**grand theft auto
San Andreas**

Großes Special
und Gewinnspiel
zum Game
auf ProSieben.de

Suchtipps
Digitalkamera
Handy
Internet
Provider
Clip
Art

Gewinnspiele
Grand Theft Auto - San Andreas
Alle Gewinnspiele

Game-Tests

Handy-Downloads

Gewinnspiele

Online-Games

Yetisports

Das Gewinnspiel zum Game

Hol dir T-Shirts,
Dosenkühler,
Basketbälle oder ein
sensationelles GTA San
Andreas BMX Rad.
Jetzt auf ProSieben.de!



PROJECT: SNOWBLIND

www.projectsnowblind.com



DER SHOOTINGSTAR 2005.

Alle mit dem Sniper aus dem Hinterhalt erledigen?
Oder mit der Rail Gun in die Gegnermannenge 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.



PlayStation 2



eidos

www.eidos.com

Fight Club

Mal wieder ein Spiel zum Film, das der Vorlage nicht gerecht wird.

David Finchers *Fight Club* war einer der beliebtesten Filme der letzten Jahre. Ganz so erfolgreich dürfte Vivendis Videospiel-Umsetzung allerdings nicht werden. Für Fans des Films und/oder der Buchvorlage dürfte vor allem der lieblos realisierte Story-Modus enttäuschend sein, bei dem Sie sich lediglich gegen einen Gegner nach dem anderen durchsetzen müssen. Eingerahmt wird das Ganze mehr schlecht als recht von mittelmäßigen Render-Standbildern und (englischer) Sprachausgabe.

KNOCHENBRECHER UNTER SICH

Spielerisch macht es kaum einen Unterschied, ob Sie sich im Story- oder im Arcade-Modus auf die Clubprügeleien einlassen. Ein einfaches Kampfsystem mit Kontern auf drei Höhen und oft kampftscheidenden Knochenbrecher-Moves, die erst gegen stark angeschlagene Gegner anwendbar sind, sorgen nur für ein Minimum an Spieltiefe – trotz relativ zahlreicher Moves wirkt der Spielablauf oberflächlich. Obwohl beispielsweise die Computergegner sich oft längere Zeit ducken, gibt es keine



entsprechenden Griffe. Dafür verfügen einige kräftiger gebaute Kämpfer über umständliche, lange Wurf-Combos, die in strategischer Hinsicht wenig ins Spiel einbringen. Bei der Erstellung eines eigenen Kämpfers haben Sie die Wahl zwischen drei Kampfstilen: Schläger, Ringler und „asiatische Kampfkunst“. Da hört's auch schon auf – das individuelle Zuweisen von Moves ist nicht möglich, stattdessen haben die Entwickler ein Menü eingebaut, in dem man davongetragene Knochenbrüche richten lassen kann. Generell sind die Move-Repertoires der vorgefertigten Kämpfer abwechslungslos und gehen weitgehend auf diese drei Grundstile zurück. Der Soundtrack bietet etliche lizenzierte Tracks von NuMetal-Bands wie Korn und Limp Bizkit. Apropos Limp Bizkit: Deren Frontmann Fred Durst ist einer der freispielfähigen Bonuskämpfer.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT GEHT SO

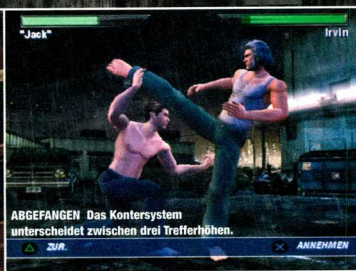


Michael Pruchnicki
... wird nicht Mitglied.

Schon im Vorfeld waren Fans der Filmvorlage skeptisch, was die Umsetzung zu einem Prügelspiel anging. Der fertige Titel ist zwar keine Katastrophe geworden, reißt sich aber in die lange Liste von lieblosen, mittelmäßigen Film-Spielen ein. Das simple Kampfsystem und nicht zuletzt die gameplay-technisch viel zu ähnlichen Kämpfer machen *Fight Club* bestenfalls kurzfristig unterhaltsam. Das dürfte auch bei dem noch nicht testbaren Online-Modus nicht anders sein.



AUTSCH! Die Knochenbrecher-Moves werden effektiv in Szene gesetzt.



"Jack"

Irvin

ABGEFANGEN Das Kontersystem unterscheidet zwischen drei Trefferhöhen.

2UR

ANKENNEN

TEST FIGHT CLUB

Hersteller: Sierra/Vivendi
Entwickler: Genuine Games
Genre: Beat 'em Up
Sprache: Dt. Texte, engl. Ton
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 14 Kämpfer

Internet: www.vugames.de

Spieler: 1-2
Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Preis: Ca. € 55,-
Keine Jugendfreigabe

- Interessantes Verletzungs-System
- Teils stimmungsvolle Levels
- Wenig Tiefgang
- Liebloser Storymodus

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Gegner angreifen	R1: Blocken/Parieren	Schneller Schläg
L2: Beide Schläge	R2: Beide Kicks	Power-Schlag
Start: Pause/Options		Schneller Kick
Select		Power-Kick
Steuerkreuz: Bewegungen	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Aufgaben (R2+L3)

„Die Steuerung gestaltet sich einfach, ist aber recht träge und bietet kaum Feinheiten.“

STEUERUNG
71 %

ENFELSPERLE

GRAFIK SOUND MULTI
74% 72% 60% 60%

„Lieblose Filmumsetzung mit harten Schlägereien und simplem Kampfsystem. Mittelmäßig.“

Gewinnspiel

KILLZONE

Zusammen mit Sony Computer Entertainment verlosen wir erneut wertvolle Preise – gewinnen Sie eine über zwei Meter große Helghast-Figur oder gar die neue PS2 im Mini-format! Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie bitte folgende einfache Frage:

Welche Parteien treffen bei Killzone aufeinander?

A) Helga gegen Lisa

B) Hellas gegen ICE

C) Helghast gegen ISA

UND DAS GIBT ES ZU GEWINNEN:

- 1x** Zwei Meter große Helghast-Figur + PS2-Spiel *Killzone* (Special Edition)
- 1x** PS2 im neuen Design + PS2-Spiel *Killzone* (Special Edition)
- 3x** *Killzone*-Thermotrinkflasche von Sigg + PS2-Spiel *Killzone* (Special Edition)
- 5x** PS2-Spiel *Killzone* (Special Edition)
- 10x** *Killzone*-Schreibset (Postkarten samt Kugelschreiber)
- 10x** *Killzone*-T-Shirt
- 10x** *Killzone* Dog-Tags

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 48“ und dem Lösungsbuchstaben (z. B. PZ 48 B) an folgende länderspezifischen 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 48, Di-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch.
Mitglieder der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.
Telefonanschluss ist der 18. Januar 2005.



Playboy?



PC-Software

10,-€ je Titel

Play

20,-€



Runaway



phenomedia Der Planer 3



ATARI

Magic the Gathering



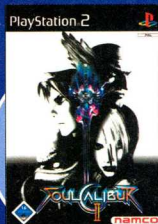
EA

Goofy Skateboard



ATARI

Der Tempel



EA GAMES

Soul Calibur 2



eldos

Tomb Raider Angel of Darkness



UBISOFT XIII



UBISOFT

Splinter Cell

Copyright 2004 ak tronic Software & Services GmbH. Alle angegebenen Marken sind Eigentum des jeweiligen Inhabers.
Unveränderte Preisempfehlung

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!



ion2
Titel



FIFA 2003



NFS Porsche

Playstation1
15,-€ je Titel



Harry Potter und die Kammer des Schicksals



Hot Wheels Extreme Racing



Celebrity Deathmatch



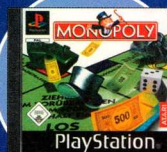
YetiSports Deluxe



Monopoly Party



The Italian Job



Monopoly



Die Pyramide

Spiel dir Fingers

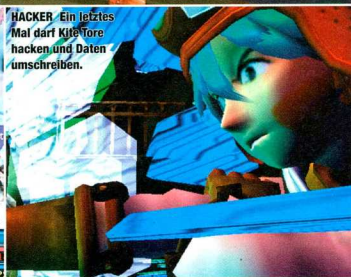
.hack//QUARANTINE (Part 4)



GEHEIMTIPP

VIDEO

Das Finale einer
innovativen
Rollenspiel-Serie



HACKER Ein letztes Mal darf Kite Tore hacken und Daten umschreiben.

Vor knapp einem Jahr veröffentlichte Atari hierzulande den ersten Teil der japanischen Rollenspiel-Serie *.hack*. Darin wird ein komplexes Online-Rollenspiel simuliert, komplett mit E-Mail, Foren und natürlich den Partymitgliedern, auf die man während des Abenteuers trifft. Das Besondere daran: *.hack* ist eigentlich ein Offline-Rollenspiel, das dem Spieler die Online-Welt nur vortäuscht. Dadurch war es den Entwicklern möglich, zusätzlich zum onlineartigen Gameplay eine komplexe Story zu erzählen – so komplex, dass

sie sich nicht nur über ganze vier Spiele hinwegzieht, sondern zusätzlich verschiedene Anime- und Manga-Serien umfasst. Das vierte Spiel mit dem Titel *Quarantine* fügt all die losen Handlungsstränge zusammen und löst das Geheimnis um die Online-Spielwelt „The World“ endgültig auf.

Die finale Fantasie

Innovationen gibt es dabei recht wenige. Das Gameplay wurde 1:1 aus den Vorgängern übernommen und lediglich mit einigen neuen Umgebungen und Figuren gewürzt. Für Fans ist das aber

mehr als genug. Wer die Augen nach versteckten Boni offen hält, trifft zum Beispiel auf Charaktere, die Kenner aller *.hack*-Medien ein Lächeln aufs Gesicht zaubern werden. Die überraschenden Storywendungen tun ein Übriges, um den letzten Titel der Serie zum spannendsten und fesselndsten zu machen. Außerdem dürfen wieder die Spielstände der vorhergehenden Teile übernommen werden. Langwieriges Aufleveln entfällt dadurch und man darf mit hochgezüchteten Recken ins finale Abenteuer ziehen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein

logt sich ein
letztes mal ein.

Der Abschied von Bandais *.hack*-Universum fällt nicht wirklich schwer. Nach einer Manga- und zwei Anime-Serien sowie den vier Spielen ist es langsam an der Zeit, dass das Geheimnis um „The World“ gelüftet wird. Das Finale ist aber noch mal so richtig spannend und lockt mit den altbewährten Stärken der Serie. Natürlich liegt dem Spiel wieder eine Folge der vierteligen Serie *Limitality* bei, die ebenfalls zur Auflösung der komplexen Geschichte beiträgt. *.hack*, es war schön mit dir!

TEST .hack//QUARANTINE

Hersteller: Bandai/Atari
Entwickler: Cyber Connect 2
Genre: Rollenspiel
Sprache: Deutsche Texte
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: Ca. 30 Stunden
Internet: www.atari.de

Spieler: 1
Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Preis:
Ab 12 Jahren Ca. € 40,-

- Auflösung der Story
- Nettes Bonusmaterial
- Nur für Kenner der Vorgänger
- Keine weiteren Innovationen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Kamera	R1: Kamera	Gruppenbefehle
L2: Perspektive	R2: Kamera zoomieren	△: Abbrechen
Start: Pause		X: Handlungsaktion
Selekt: Karte		O: Fähigkeiten
Steuerkreuz: Menü	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Analogik

„Viele Kontrolle, dank schnellem Zugriff auf alle Befehle. Leider sind die Menüs aber etwas zu verschachtelt.“

STEUERUNG 80%

GRAFIK SOUND MULTI

72% 78% 0% **80%**

„Wer nach drei Teilen noch immer motiviert ist, bekommt ein fulminantes Ende präsentiert.“

Fettes Abo



Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, erhält den **Soundtrack von GTA San Andreas** kostenlos!



Der Soundtrack zu *GTA San Andreas* ist nicht nur für alle Fans der Videospielserie ein absolutes Muss! Das Package besteht aus 2 CDs mit fetzigem HipHop, Crossover und Rock aus den 90ern plus exklusiver Bonus-DVD „The Introduction“. Diese DVD wurde mit dem selben,

äußerst hohem Produktionsaufwand verpackt wie das Spiel selbst und ist nur als Teil der Soundtrack-Doppel-CD erhältlich. „The Introduction“ bietet einen exklusiven Einblick in die Geschehnisse, die sich vor CJs Rückkehr nach Los Santos in *San Andreas* zugetragen haben.

Disc 1

1. The Theme From San Andreas
2. Rage Against The Machine - Killing In The Name
3. 2 Pac - I Don't Give A Fuck
4. James Brown - The Payback
5. Ronnie Hudson - West Coast Poplock
6. Guy - Groove Me
7. Eddie Money - Two Tickets To Paradise
8. Cypress Hill - How I Could Just Kill A Man
9. The Maytals - Pressure Drop
10. Slick Rick - Children's Story
11. Rick James - Cold Blooded
12. Raze - Break 4 Love

Disc 2

1. Ohio Players - Funky Worm
2. Heart - Barracuda
3. Compton's Most Wanted - Hood Took Me Under
4. Lyn Collins - Think About It
5. Public Enemy - Rebel Without A Pause
6. Faith No More - Midlife Crisis
7. Bell Biv DeVoe - Poison
8. Max Romeo & The Upsetters - Chase The Devil
9. Eric B & Rakim - I Know You Got Soul
10. Willie Nelson - Crazy
11. AFI - Head Like A Hole (Bonus Track)

Coupon ausfüllen per Post oder Fax an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 22612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-889-5277

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:

Soundtrack GTA San Andreas (2 CDs + Bonus-DVD)

(Artikel-Nr.: 002605) Lieferung, solange Vorrat reicht.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

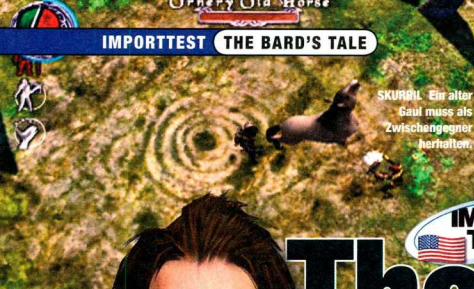
Bankleitzahl:

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

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



IMPORTTEST THE BARD'S TALE

IMPORT
TEST

The Bard's Tale

Der Barde ist
zurück und
**veräppelt die
komplette Rollenspielwelt!**



Rollenspielsenioren denken mit einer Träne im Auge zurück ans Jahr 1986, als Interplay mit *The Bard's Tale* den ungekrönten König des Genres auf dem C64 veröffentlichte. Nächstelang durchstreifte man die Keller unter der Stadt Skara Brae auf der Suche nach Gold und Erfahrungspunkten und lauschte dabei den Melodien des Bardens. Eine fesselnde Story, unzählige Monster, hunderte von Gegenständen und eine geniale Spielbarkeit ließen das Spiel damals zum Kult avancieren. Fans der Serie sollten bei der Neuauflage mit dem Unerwarteten rechnen.

Nicht nur, dass sich das Gameplay geändert hat, auch die Story erscheint in einem neuen und vor allem humoristischen Gewand. Von Anfang an werden alle Fantasy-Klischees, die man sich vorstellen kann, gekonnt durch den Kakao gezogen. So verwundert es nicht, dass man anfangs ähnlich wie in *Baldur's Gate* ein Rattenproblem im Keller lösen muss, später auf sinnlose Missionen geschickt wird und im Laufe des Spiels sogar ein Ackergaul als Zwischengegner herhalten muss!

GRÜSSE AUS BALDUR'S GATE

Im Gegensatz zu den rundenbasierten Vorgängern präsentiert sich der aktuelle Barde im klassischen Action-Adventure-Stil. Da die Grafik-Engine sogar von *Baldur's Gate: Dark Alliance* entliehen wurde, ist der Spielablauf klar: Der Held erhält Aufträge wie die Befreiung von Dorfbewohnern oder die Beschaffung von wichtigen Gegenständen und kämpft sich fortan durch Horden von Goblins, Wölfen und Untoten. Erledigte Gegner hinterlassen Gegenstände, die sofort in bare Münze umgewandelt werden. Dies ist zwar praktisch, jedoch sind die Angebote von Rüstungen und Waffen bei den Händlern leider nur auf ein paar wenige Exemplare beschränkt. Das erweist sich als großer Minuspunkt des Spiels, macht die Vielfalt der Gegenstände und der Sammlertrieb doch einen Großteil des Reizes bei Konkurrenzprodukten wie *Baldur's Gate: Dark Alliance* aus. So wird das Monstermeucheln auf Dauer etwas eintönig, zumal manche Levels mehrmals bestritten werden müssen. Hat man für das Erledigen von Quests und Feinden genug Erfahrungspunkte gesammelt, steigt der Held eine Stufe auf und es können Punkte auf Charakterwerte wie Ausdauer oder

Stärke verteilt sowie Extrafähigkeiten, etwa für das Führen von speziellen Waffen, erworben werden.

MEHR ALS NUR MUSIK

Weil ein mit Strumpfthosen bestückter Lautenschwinger keine wirkliche Gefahr für die mitunter sehr anspruchsvoll kämpfenden Feindeshorden ist, bedient sich der Barde der beschworenen Kraft seiner Musik. Zückt er sein Instrument und spielt eine Melodie, erscheint ein Mitstreiter aus einer Zwischenwelt und unterstützt ihn tatkräftig mit Kampfeskraft oder Zaubersprüchen. Die Qualität und Quantität der beschworenen Kreaturen nimmt im Laufe des Spiels zu: Anfangs helfen noch unerfahrene Diebe und Ratten, später wird man von mächtigen Schwertschwängern und Feuermonstern unterstützt. Per Steuerkreuz lassen sich die Kreaturen mit einfachen Befehlen wie „Komm her“ oder „Angriff!“ befehlen, was in der Praxis gut funktioniert. Die richtige Mischung der Helfer bringt zusätzlich ein taktisches Element in die Kämpfe, denn nicht nur Angriffskraft, sondern auch heilende und schützende Zauber der Mitstreiter sind wichtig, um zu überleben. Ein weiteres Hilfsmittel sind magische Artefakte, die dem Barden den Einsatz von einigen wenigen Zaubersprüchen erlauben – vorausgesetzt, er hat die dazu benötigten Zaubersteine aus Truhen und Kisten aufgesammelt. So kann er sich heilen oder mit Schutzzaubern gegen größere Gegner behaupten.

DAS AUGE ISST MIT

In Sachen Optik kann *The Bard's Tale* durchaus mit ähnlichen Spielen konkurrieren: Obwohl manche Texturen etwas lieblos wirken, ist die Gestaltung der Umgebungen sehr detailverliebt und wartet mit schönen Animationen wie dem bekannten Wassereffekt. Die Sounduntermalung ist ebenso gut gelungen: Abgesehen von den netten Hintergrundmelodien, die mit mittelalterlichen Instrumenten intoniert sind, punkten vor allem die witzigen Kommentare der Mitstreiter und des Barden. Bricht man etwa eine Zwischensequenz ab, hört man ein gelangweiltes „I heard it already“ und Befehle an die Begleiter werden manchmal mit einem genervten „Leave me alone“ quittiert.

Gute Englischkenntnisse sind also Voraussetzung, um den Humor des Spiels nachvollziehen zu können. Wann und über welches Unternehmen der Titel in Deutschland erscheint, ist nach dem Aus für Acclaim noch nicht klar.

WINFRIED RUDROF

MEIN FAZIT GUT



Winfried Rudrof

will Barde werden.

Die Neuaufgabe der Abenteuer des Bardens ist eine durchwachsene Angelegenheit: Zwar ist die Präsentation sehr ordentlich und die Möglichkeit, helfende Kreaturen per Musik zu beschwören, ist einfach genial, jedoch fehlt durch das spärliche Angebot an Gegenständen der sich bei Action-Rollenspielen sonst einstellende Suchtfaktor. Aufgrund der intelligenten und etwas fieser Gags des Bardens kann ich mich aber trotzdem mit dem Spiel anfreunden.

IMPORTTEST USA

THE BARD'S TALE

Hersteller: Vivendi
Entwickler: InXile
Genre: Action-Rollenspiel
Sprache: Englisch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: Ca. 15 Stunden

Internet: www.thebardstale.com

Spieler: 1
USK-Freigabe: 1
Preis: Nicht bekannt
Europa-Termin: Nicht bekannt

- Cooles Beschwörungsfeature
- Genialer Humor
- Kein Suchtfaktor
- Zu eintönig

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Waffe auswählen	R1: Song auswählen	Benutzen
L2: Waffe auswählen	R2: Artefakt auswählen	Springen
Start: (Speichern)		Attacke
Select: Inventar aufrufen		Becken
Steuerkreuz: (Bewegen)	Analogstick L: (Ziel bewegen)	Analogstick R: (Kamera bewegen)

„Die Steuerung der Spielerfigur klappt hervorragend. Etwas nervig sind die ellenlangen Schlagkombinationen.“

81%

GRAFIK SOUND MULTI

80% 79% 79%

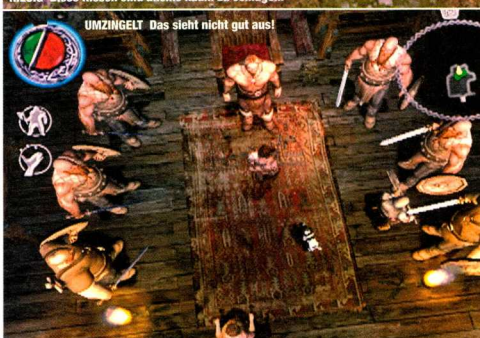
„Netter Baldur's-Gate-Klon, der das komplette Fantasy-Genre geknackt auf die Schippe nimmt.“



ES WERDE LICHT Die Lichteffekte sind exzellent.



RIESIG Diese Riesen sind alleine kaum zu schlagen.



UMGINGELT Das sieht nicht gut aus!



Slikbeard's Swift

Strength +2
Vitality +2
Dexterity -2
Rhythm -2

KAMPFTRINKER
Nach getaner Arbeit wird erst einmal gebechert.

HARDWARE

GigaWorks S750



SURROUND
Creative zeigt,
was ein gigantisches
Boxensystem ist.

SOUNDSYSTEM Sieben Lautsprecher und ein Tieftöner – Creative präsentiert uns ein bombastisches Lautsprechersystem ohne Dekoder.

Heimkino-Anlagen sind der Knaller im Weihnachtsgeschäft. Die Mehrkanal-Klangmeister gibt es mittlerweile nicht nur im 5.1- und 6.1-Format (also fünf oder sechs Boxen mit je einem Subwoofer), sondern sie werden auch in der relativ neuen 7.1-Aufstellung ausgeliefert. Das GigaWorks S750 ist ein solches Mammutsystem, muss allerdings komplett ohne Dolby-Digital-Dekoder auskommen. Der

audiophile PS2-Spieler braucht also einen separaten Dekoder, um die digitalen Soundsignale seiner Konsole auch in für das Boxensystem verständliche, analoge Signale zu wandeln. Praktischerweise bietet Creative mit dem DDTS-100 gleich den passenden Dekoder an, den Test finden Sie auf der nächsten Seite. Wir haben das Paar zusammen getestet und gehen im Folgenden auf das Boxensystem ein.

AUSSTATTUNG UND SOUND

Auch wenn das GigaWorks S750 wie gesagt ohne den nötigen Dekoder geliefert wird, kann sich die Ausstattung sehen lassen: Die Lautsprecher lassen sich bequem über die mitgelieferte Infrarot-Fernbedienung steuern. Darüber hinaus gibt es eine Kopfhörerbuchse, einen zusätzlichen Stereo-Eingang und einen Anschluss, über den MP3s direkt von Creatives hausgeigen MP3-USB-Sticks abgespielt werden können – sogar komplett ohne einen PC. Im Klangbereich lässt das Boxensystem wirklich keine Wünsche offen: Die Zwei-Wege-Boxen klingen erstklassig und stellen sämtliche Klangdetails eindrucksvoll dar. Der Bass klingt knackig, satt und trocken – genau so soll es sein. Im Testdurchlauf haben wir das S750 mit dem DDTS-100 getestet und über ein optisches Kabel mit der PS2 verbunden – und waren angenehm überrascht.

nach dem Test mit diversen Audio-CDs können wir Creatives Achtkanal-Boxen-Monster absolute Hi-Fi-Tauglichkeit bescheinigen. Der Spiele-Sound kommt ebenso gut rüber wie Klassik-, Pop- und Rock-Stücke. Das S750 klingt einfach hervorragend, keine Frage. Aber brauchen Sie wirklich ein neues Boxensystem? Wenn Sie bereits einen Dolby-Digital-Dekoder besitzen, können Sie das S750 anschließen, wenn das Gerät auch achtkanalige Boxensysteme unterstützt. Neueinsteiger können wir ohne Einschränkung den separat erhältlichen Digital-Dekoder DDTS-100 empfehlen – der versteht sich nicht nur mit allen aktuellen Klangformaten, sondern stammt aus dem gleichen Haus wie das S750. (bh)

INFO DIE TECHNIK DES GIGAWORKS S750

Wir verraten Ihnen die technischen Details und einige unserer Teilergebnisse.

Eingänge:	7.1 analog, 1x stereo
Kabel:	Front: 3 Meter, Seite: 5 Meter, Rückwärts: 7 m
Anschlüsse:	Kopfhöreranschluss, M-Port
Zubehör:	IR-Fernbedienung, Steuerbox, alle Kanäle
Subwooferleistung:	210 Watt (RMS)
Boxenleistung:	Je Satellit 70 Watt
Hochtonbereich:	Sehr gut
Mitteltonbereich:	Sehr gut
Tiefenbereich:	Gut bis sehr gut
Spieleeignung:	Sehr gut
DVD-Eignung:	Sehr gut

Wohin damit? Vor der Anschaffung eines neuen 7.1-Boxensystems sollten Sie sich überlegen, ob und wo Sie die seitlichen und hinteren Boxen aufstellen.



DER PRAXISTEST

Als Testkandidaten haben wir uns die drei aktuellen Knüller-games *GTA: San Andreas*, *Need for Speed: Underground 2* und *Killzone* ausgesucht. Bei allen drei Titeln kam der Sound knackig und lebendig rüber. Aber das 7.1-System ist nicht nur für Spiele sehr gut geeignet. Auch

TEST GIGAWORKS S750

Typ:	Boxensystem
Hersteller:	Creative
Info-Telefon:	00353 1 4380000
Internet:	www.creative.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 400,-	Ausreichend
- Sehr guter Klang - Kopfhöreranschluss und Fernbedienung - Kein eigener Digital-Dekoder - Sehr hoher Preis	

auswertung: 91% 92% 93% **92%**

Creative DDTS-100



SUPER
Der DDTS-100 beherrscht
alle aktuellen Surround-
Sound-Standards.

ZUBEHÖR Einer der wenigen separaten Digital-Dekoder im Praxistest

Creatives kleiner Heimkino-Dekoder erlaubt den Anschluss von bis zu acht Geräten, zum Beispiel PS2, Satellitenreceiver oder MP3-Player – allein dadurch wird das Gerät zur Schaltzentrale für Ihr Wohnzimmer. Mittels der Infrarotfernbedienung können Sie alle Funktionen bequem vom Sofa aus steuern. Die Anzahl der unterstützten Soundstandards kann sich übrigens sehen lassen: Neben dem etablierten Format Dolby Digital dekodiert das kleine Kästchen auch die neuen Standards DTS-ES, Dolby Digital EX, Dolby Pro Logic 2 und DTS Neo:6. Mit dem Gerät können übrigens Signale aus jeder beliebigen Quelle auf 7.1-Surround-Klang abgemischt werden. Besonders bei Audio-CDs kommt dieser Modus hervorragend zur Geltung. Technisch punktet der

DDTS-100 in allen Kategorien: Für PC-Benutzer gibt es sogar eine Pass-Through-Funktion, bei der die Audio-Signale einfach durchgeschleift werden, während die anderen angeschlossenen Geräte durch den DDTS-100 unterstützt werden. Das Design ist so angelegt, dass man die Bedienkonsole vertikal oder horizontal aufstellen kann. Die Verarbeitung und das Design sind erstklassig.

UNSER FAZIT

Creatives Dekoder ist ein echtes Multitalent, mit dem nicht nur Surround-Sound-Einsteller auf ihre Kosten kommen. Durch die vielen Anschlussmöglichkeiten ist das Gerät die perfekte Schnittstelle für Ihr Heimkino. (bh)



INFO DIE ANSCHLÜSSE

Das DDTS-100 im Technik-Überblick:

- 3 optische Eingänge
- 1 koaxialer Eingang
- 3 analoge Stereoeingänge
- analoger 7.1-Ein-/Ausgang
- 2 Kopfhörerausgänge

TEST DDTS-100

Typ:	Digital-Dekoder		
Hersteller:	Creative		
Info-Telefon:	+353 1 4380000		
Internet:	www.creative.com		
Preis:	Preis-Leistung:		
Ca. € 130,-	Sehr gut		
Unterstützt alle Klangformate Viele Eingänge Zwei Kopfhörerausgänge Für Boxensysteme bis zu 7.1			
GESAMTWERTUNG			
ABSTÜTUNG	LEISTUNGSSTÄRKE	LEISTUNG	GESAMTWERTUNG
93%	92%	91%	92%

Body Pad

CONTROLLER Der Kampfspiel-Controller im Praxistest

Das Prinzip, mit dem Sie über das BodyPad jedes Kampfspiel steuern, ist simpel: Über Klettverschlüsse bringen Sie in Ihren Arm- und Beinbeugen kleine Schalter an, die bei Bewegungen gedrückt werden. Diese Schalter sind über Kabel mit Handschaltern verbunden und übermitteln via Funk die Bewegungssignale an die PS2. In der Praxis ließ sich das Gerät nur umständlich anschließen, auch wenn die

Schalter präzise arbeiteten. An der Empfangskonsolle kann man die Feuertasten per Dip-Schalter konfigurieren. In der Praxis hatten selbst die sportlichen Tanzmatten-Profis und Prügel-Spielfans in der Redaktion keinen Spaß. Fazit: Das Body Pad ist ein netter Partyspaß, aber nichts für echte Kampfspiel-Fans. (bh)

TEST BODY PAD

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 50,-	Befriedigend
✓ Gut verarbeitete Tasten ✓ Funkverbindung zur Konsole ✓ Einstellungstipps für viele Spiele	



KABELLOS? Auf der Verpackung fehlen die Kabelverbindungen.

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 IIType	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			
S750	Creative	Ca. € 400,-	92%
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	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:**

COMPUDEC 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 Ihre Meinung Ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ 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: 0900 700800, € 0,50/SMS



SEXY Sonys PSP sieht schick aus und wird bezahlbar.

KOSTENFRAGE

Tach zusammen, in eurer letzten Ausgabe habe ich gelesen, dass die PSP von Sony in Japan zum Preis von 150 bis 200 Dollar auf den Markt kommen soll. Das wären umgerechnet ja so ungefähr 170 Euro. Was bedeutet das jetzt für uns hier in Deutschland? Wird die PSP auch bei uns so viel kosten? Bei normalen Spielekonsolen sind wir hier in Europa ja auch immer angeschmiert, schließlich kostet eine PlayStation 2 in Japan und den USA weniger als bei uns.

PLAYZONE: Offiziell sprach Sony bei der letzten Pressekonferenz von 249 bis 300 Euro, hat diese Preisspanne aber mittlerweile wieder dementiert. Eine genaue Angabe existiert zurzeit nicht, allerdings halten wir den zuerst genannten Preis für durchaus realistisch. Der japanische Preis kann lediglich als grober Richtwert dienen, da die Konsolenpreise weltweit stark variieren.

Was bedeutet das Gerät eigentlich für die PLAYZONE? Werdet ihr auch über die PSP berichten oder kann ich schon mit einer PSP-ZONE rechnen?

ANDRÉ SEIFERT PER E-MAIL

PLAYZONE: Auch hier ist noch nichts entschieden, aber wir werden natürlich über die PSP berichten. In welchem Umfang, das können wir verständlicherweise jetzt noch nicht genau sagen, da wir ja noch gar nicht wissen, in welchen Zeiträumen wie viele Spiele erscheinen, wie wir davon Screenshots machen können und was wir mit den Filmen für die PSP anstellen sollen.

KUNSTWERKE

Hallo, wo bekommt ihr eigentlich die ganzen Grafiken für die Zeitschrift her? Ich meine nicht die Ingame-Bilder, sondern die, womit ihr eure Berichte ausschmückt. Zum Beispiel die einzelnen Grafiken für *GTA San Andreas* oder die nette Dame zu *Need for Speed Underground 2* (Ausgabe 12/04). Aus den Grafiken kann man doch erstklassige Hintergründe basteln. Bekommt ihr das ganze Equipment von den Herstellern?

S. FINDEISEN PER E-MAIL

PLAYZONE: Deine Vermutung ist richtig: Diese Artworks bekommen wir direkt von den Herstellern. Nicht selten werden Teile davon von den Herstellern auf deren Homepage auch normaler-

maßen Spielern zugänglich gemacht, die Regel ist dies aber nicht. Offenbar sind die Hersteller nicht daran interessiert, dass ihre Artworks auf jeder x-beliebigen Homepage zu sehen sind.

SCHIZOPHREN

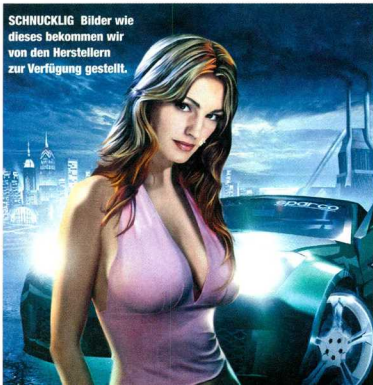
Sehr geehrte PLAYZONE-Redaktion,

ich habe eine Frage: Ich finde es gut, wenn ein Spiel einen Mehrspieler-Modus hat, jedoch finde ich, dass dieser auch allein spielbar sein sollte (wie bei *James Bond 007: Nightfire*, das war genial). Ist *Killzone* ein solches Spiel und wenn nicht, könnt ihr mir ein paar gute Spiele nennen? Ansonsten muss ich sagen, dass mir euer Magazin gut gefällt. Übrigens: Ich weiß bis heute nicht, was aus *Shellshock Nam '67* geworden ist. Macht weiter so wie bisher!

J.L. PER E-MAIL

PLAYZONE: Ja, *Killzone* hat auch einen Mehrspieler-Modus, den man allein spielen kann. Bis zu 14 computergesteuerte Gegner dürfen hinzugeschaltet werden und sämtliche Spiel-Modi sind ohne menschliche Mitspieler spielbar. *Shellshock Nam '67* ist erschienen und wurde mittlerweile indiziert.

SCHNUCKLIG Bilder wie dieses bekommen wir von den Herstellern zur Verfügung gestellt.





SNIPPSSNAPP

Hallo an die Redaktion!

Ich möchte hier einen Tipp zu *GTA San Andreas* geben. Ich hoffe, dass er stimmt und mir nicht selbst ein Fehler unterlaufen ist. Ich habe mir das Lösungsbuch zu diesem Megaspiele besorgt, um wie beim Vorgänger in *Vice City* auf Päckchenjagd gehen zu können, damit gleich richtig Geld in die Kasse kommt. In *Los Santos* lief alles glatt, die Graffiti waren gut und einfach zu finden – dank Buch. Doch dann kam ich nach *San Fierro* und musste die 50 Schnappschüsse suchen. Und genau hier lag mein Problem. Denn die angegebenen Nummern und Texte auf den Übersichtsarten im Lösungsbuch auf Seite 84 und 127 stimmen nicht mit den abgebildeten Fotos auf Seite 128 überein. Die fotografierten Gebäude von Seite 128 passen also nicht zu den Nummern, die links oben im Bild angegeben sind. Also für alle, die noch dorthin müssen: Lasst euch nicht beirren, es muss auf jeden Fall ein Foto gemacht werden, aber eben nicht das abgebildete Gebäude von Seite 128.

JÜRGEN HÖFLER (LOSHUFOS), RASTATT

PLAYZONE: Hiermit verleihen wir dir den goldenen Tapferkeits- und Aufmerksamkeitsorden mit Sternchen. Diese Information dürfte vielen verdutzten Spielern weiterhelfen und sie vor eventuellem Frust bewahren. Wir danken dir im Namen aller Spieler.

ZWEIRAD VERMISST

Liebe PLAYZONE, ich vermisse Infos über das PS2-Spiel *TT Superbikes*. Bis auf einen kleinen Artikel und eine Vorschau gab's bei euch noch nichts über das Spiel. Würde mich sehr über ein paar Zeilen von euch zu diesem Spiel freuen. Aktueller Stand der Entwicklung? Ersteinschätzung? Erscheinungstermin?

JENS PER E-MAIL

PLAYZONE: Tja, das geht uns nicht anders. Eine ordentlich spielbare Vorabversion machte schon einen guten Ein-

druck und vor allen Dingen Spaß. Leider haben wir seitdem nichts mehr von dem Spiel gehört. Eine Nachfrage beim Hersteller Jester Interactive ergab, dass der Titel kurz vor der Fertigstellung steht und man in Kürze eine Version bei Sony vorlegen möchte. Derzeit angepeilter Releasetermin ist das erste Quartal 2005. Mal sehen, wann wir eine fertige Version zum Test bekommen.

X-PLODIERT

Hi Leute, erst mal ein fettes Lob an eure Zeitschrift. Die Themen sind gut gewählt, die Kritiken passen, die beiliegende DVD hebt sich von anderen Zeitschriften ab. Weiter so! Jetzt aber eine Frage: Ich habe den X-ploder und wollte mir die Spielstände von eurer DVD draufpacken. Dies funktioniert aber nicht. Es kommt die Nachricht „Error: file is not a valid game save file“. Leider kommt diese Nachricht auch bei anderen Spielständen. Woran liegt das und wie kann ich eure Spielstände benutzen?

OLI PER E-MAIL

PLAYZONE: Ganz einfach: Unsere Spielstände sind für ein anderes System bestimmt: den X-Port V2. Neuerdings haben wir auch Spielstände für das MAX Drive vom gleichen Hersteller auf der DVD, diese sind aber ebenfalls nicht mit dem X-ploder-System kompatibel.

TRUE ROMANCE

Hallo Leute, ich bin's mal wieder! Ich will euch nicht mit Lob überschütten und komme gleich zu meinem Anliegen. Kann es sein, dass man *Burnout 3* nicht mit einem PSone-Controller spielen kann? Nicht einmal mit einem DualShock-Controller für die PSone? Bei mir lief es nämlich nicht. Wäre schön, wenn ihr so etwas in eure Tests reinschreiben würdet, obwohl ich nachvollziehen kann, dass ihr nicht bei jedem Spiel einen PSone-Controller anschließt. Ist ja auch klar, wer kommt denn auf so eine blöde Idee?

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM



Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

Chaosboy **AWK Kitzzone** **anscheinend doch kein Titel!**
 Rang: -
 Anmeldedatum: 09.09.03
 Datum: 18.11.04 14:13
 IP: 217.229.64.249

Das Spiel ist ein Hit-Weiß, daran hat ich nicht wirklich gezweifelt. Das einzige was mich jetzt doch stört ist die Steuerung. Ich hatte gehofft bei Kitzzone eine andere Steuerung vorzufinden als linker Analog Stick laufen, rechter Analog Stick steuert Feuer/Richtung ändern. Bis jetzt ist diese Steuerung mit dem Gamepad jeden noch so guten Shooter (sei es Timesplitters 2, XBI oder Medal of Honor) auf der Konsole zerstört.

Allerdings scheint hier das SmartJoy-Frag (beim Hardwaretest) abhilfe zu schaffen. Und für 25,- EUR ist das allemal ne Überlegung wert!

Kitzzone kann also doch kommen

slannen **AWK Kitzzone** **anscheinend doch kein Titel!**
 Rang: -
 Anmeldedatum: 02.09.04
 Datum: 18.11.04 15:12
 IP: 217.227.107.34

Also wie heute ja in der Play-Zone stand, wurde Kitzzone getestet und ich muss sagen die erwartungen haben sich anscheinend erfüllt.

Der Test auf der DVD zeigt ja schon den riesen Potential des Spiels,

Unter anderem wurden ja auch die vielen (ausgezeichneten) gebiete gelobt.

Aber leists selber nach, ich hol's mir auf jeden fall

Hatte ich auch schon von Anfang an vor.

Habe auchand geglaubt, dass Spiel im Vorfeld bei sowien mag's so schlecht abgeschnitten hat... naja Kitzzone

John 1. Dezember
 alter ich hab das spiel seit den ersten screenshots verligt und nicht daran gewöhnt dasdas spiel ein screen aussereid ION Gamesport und die anderen paar i-net seiten die des spiel schlecht bewertet haben alle nie alle version getescht weil das weil ich auf ne site bin konntete zu den entwickeln kein schiesse da sind in paar auch member und die ganzen leute die des spiel gespielt haben (oder ansind voll begeistert aussereid gibt es genügend beits von zeitschriften die meinen das spiel ist genial also die site werte mal ich gebe dir mal den link mein nick is DESOLATOR http://kitzzone.n-gamer.com
 die site is ziemlich mal macho aussereid wenn das spiel besser is wie medal of honor frontline ist es für mich schon ein hit und die leben arms ham gemeint des spiel ist um einiges toller und kommt ja noch der online mod dazu die ham gemeint der is viel besser wie somom 1 oder 2
 Ich kann auch noch kamm abwarten hat mir die englische version vorbestelt des einzige was es zu kritisieren gibt ist das es manchmal framerate probe gibt slowdowns und sein schiesse aber des hat mich bei MoH-frontline nicht gestört und da waren ja ruckler teilweise echt döl und slowdowns an der tagen ordnung und halt hier und da ein paar graftekfehler gibt und das des graftek mision in biesse gay sein soll aber des gabs auch bei far und des war auch okay
 bwe wurde es von der spiele bewert ich hol mir morgen die playzone und des ocm um beste bewertungen zu sehen kannst du mir des bitte sagen oh und ist es jetzt der beste ps2 ooo shooter dankie schomal im voraus ☺☺☺
 oh mann wenn ich des spiel hab muhahahahah ich hol mir wegen dem spiel mehr oder weniger später noch psone oisoi

slannen **AWK Kitzzone** **anscheinend doch kein Titel!**
 Rang: -
 Anmeldedatum: 02.09.04
 Datum: 18.11.04 17:24
 IP: 217.227.107.34

Quelle: Original von Leo am 18.11.2004 19:36:
 Grafik: 80
 Sound: 87
 Multi: 85
 Einstiegslevel: 90%

cool cool also laut playzone mit timesplitters 2 der beste ooo shooter für die ps2 aber mal ehrlich ich hält das spiel auf jeden geholt egal welche wertung die ersten schlichten i-net seiten tests ham mich zu ned abgeschreckt aussereid gibt es gabs genauso viel zeitschriften i-net seiten die meinen das spiel war der einzige grund was mich an den niedrigen bewertungen aufgeregt hat war 1 unsere form wurden von dummen halb fanboys zugesperrt und wollten uns bashes das würden doch ein fopp ist etc.

2 die leute die das spiel nicht verligt haben wussten nicht dass das spiel ist genial is wie ich i 2 oder die leute auf foren ver ham schon zu viele videos geviews und reviews gelsen und gesehen von leuten die das spiel schon gedockt haben aussereid viele ham schon die geniale demo getescht und wussten einfach dieses spiel ROCKT also die leute die keine ahnung von dem spiel hatten und jetzt nur den test gelsen ham ham sich dann natürlich geacht was ich nicht spielen und werden oder wollen es dann nicht kauden

3 die zeitschriften und i-net seiten ham ja mal vgl überleben die ham des spiel ja fast als das schlechteste spiel für die ps2 abgemipelt und ham auf graftek herumgerumpelt die manchmal aufreid und im test zu gals san anders ham die zu zeichen grafk teilen die bei gals an der topesordnung sind kein wert verloren ☺☺☺ und aussereid tests oder reviews sind mir meingelen der leute zu den spielen der beste test is immer noch das das spiel auszuweisen oder mal probezocken und was noch dazu kommt is das spiele auch geschmacksache sind da kann de test noch so bill sein

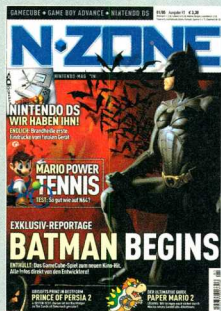
ich sag nur doom3 also mir hat das spiel is mal gar ned gefallen und es hat vol die hammerwertung gehabt die ist gals in der topesordnung sind kein wert verloren 10 mal lieber MoH-frontline raus und zock den normal durch geff und ich hab einmal fuchend durchgeackMoH-frontline min. 5-6 mal insgesamt und einzelns jeweils zock ich immer mal wieder paar und dann gleich wieder deinstalliert und meinem freund zurück gegeben
 aber is ja bloß meine meinung also bitte keine 1000 posts jetzt was für ein depp ich bin dass ich doom3 ned mag ☹☹☹

Lesefutter für Konsolenfans!



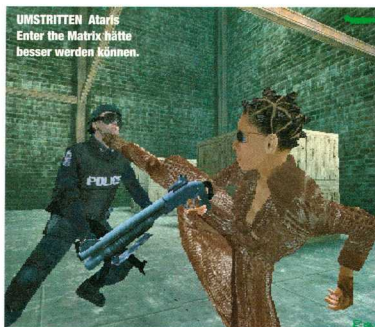
XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Halo 2 ist endlich da! Einer der besten Ego-Shooter der Xbox bekommt die lang erwartete Fortsetzung spendiert – wir haben ihn getestet und komplett gelöst. Doch die Konkurrenz schläft ebenfalls nicht, wie unsere Vorschau zu Project: Snowblind eindrucksvoll beweist. Trickreiches Leveldesign und coole Waffen machen Lust auf mehr. Ebenfalls endlich im Test: Dead or Alive Ultimate und Prince of Persia: Warrior Within. Obendrauf gibt's noch wertvolle Tipps und Tricks zu Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter. Jetzt im Handel!



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Batman kehrt zurück – auf die Leinwand und auf die GameCube! Wir haben uns mit dem dunklen Ritter nach Gotham City gewagt und sind begeistert. Mindestens genauso wie von TimeSplitters Future Perfect. Der Ego-Shooter macht schon einen sehr guten Eindruck. Im Testcenter stellen sich Prince of Persia: Warrior Within und Mario Power Tennis unseren kritischen Augen. Tipps und Tricks gibt's diesmal zu Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter und Paper Mario. Jetzt im Handel!



PLAYZONE: Du meinst außer dir? Wir werden da mal nachforschen.

Ist nur schade für Leute, die nur einen einzigen DualShock-2 besitzen und den alten Controller von der PSone benutzen. Kann aber auch sein, dass es nur bei mir nicht funzt, keine Ahnung. Checkt das doch bitte mal, okay?

PLAYZONE: Haben wir gemacht und jetzt musst du ganz stark sein: Trotz der recht ähnlichen Optik und der nahezu identischen Funktionalität kann man nicht bei jedem Spiel einen alten Controller anschließen. Das liegt natürlich einerseits an den Analogsticks, ohne die man manche Spiele ja gar nicht spielen könnte. Zum anderen besitzt das DualShock 2 drucksensitive Knöpfe, die anders abgefragt werden als die digitalen Knöpfe von älteren Pads. Das Ende vom Lied ist, dass du in den seltensten Fällen PSone-Pads an der PlayStation 2 verwenden kannst. Glücklicherweise kostet ein DualShock 2 nicht gerade extrem viel und wenn du öfter mal mit einem Kumpel oder der Freundin spielen willst (an der PlayStation 2), dann lohnt sich doch der Kauf eines zusätzlichen Controllers, meinst du nicht?

Übrigens, fettes Lob für den Film auf der letzten DVD, obwohl es bessere Filme von Quentin Tarantino gibt. Und um diesen Leserbrief noch romantisch zu machen, weil ihr ja zu wenig romantische Leserbriefe bekommt, schenke ich Maik noch 1.000 Rosen, weil er mich auf der letzten DVD so herrlich verarscht hat! :-)

SANDOR FARKAS AUS KARLSRUHE

PLAYZONE: Tausend Dank. Maik hat sich sehr über deine virtuelle Geste der Zuneigung gefreut. Als alter Romantiker schaut er übrigens mindestens einmal die Woche Titanic, hat sämtliche Staf-

fein von Dr. Quinn – Ärztin aus Leidenschaft und die größte Kuschkissen-sammlung der Welt.

HALO-KILLER-ZONE

Hallo, ihr Hype-Geschädigten!

Da habe ich ja nicht schlecht gestaunt, als ich die Wertung für Killzone in eurer letzten Ausgabe las. 90 Prozent für ein Spiel, das in der amerikanischen Fachpresse gerade einmal durchschnittliche Wertungen bekommen hat. Da frage ich mich doch, wie das sein kann! Seid ihr die besten Freunde von Sony und wollt es euch mit denen nicht verschmerzen oder seid ihr ganz einfach inkompetent? In euren Test lese ich kein Wort von plötzlich ins Bild ploppenden Texturen, schwacher künstlicher Intelligenz oder derben Rucklern. Wieso nicht?

THORSTEN L. AUS BERLIN

PLAYZONE: Ja, wir haben auch nicht schlecht gestaunt. Die US-Kollegen haben teilweise kein gutes Haar an Killzone gelassen, obwohl das Spiel wirklich gut ist. Die ins Bild ploppenden Texturen sind uns natürlich aufgefallen, spielerische Probleme ergeben sich dadurch aber nicht. Davon abgesehen ist dieses Problem bei Grand Theft Auto San Andreas ebenfalls vorhanden, sogar noch stärker. Dort stört es die Killzone-Verreiber aber erstaunlicherweise weit weniger. Die künstliche Intelligenz im Solo-Modus ist in Ordnung und im Vergleich mit anderen Ego-Shootern auf der PS2 auf hohem Niveau. Im Mehrspieler-Modus gehen Bots kann man sogar gegen die klügsten Gegner spielen, die es derzeit auf Sonys Konsole gibt. Die Ruckler haben wir im Test ausdrücklich erwähnt, doch auch hier ergeben sich kaum spielerische Probleme dadurch. Es bleibt dabei, dass Killzone ein hervorragender Ego-Shooter ist und die derben Kritiker

vielleicht einfach mit den falschen Erwartungen an das Spiel herangegangen sind. Killzone ist kein Halo-Killer und wesentlich geradliniger als der Xbox-Shooter. Wer aber genau das erwartet, der kann derzeit für die PS2 kein besseres Spiel kaufen als Killzone.

VERFAHREN

Hi,
bis vor kurzem gab es auf der PLAYZONE-DVD Replays von Driv3r-Spieler zu bestaunen. Neuerdings finde ich diese aber gar nicht mehr. Was ist damit passiert?

KRIS LIEBSTÄDT AUS DORSTEN

PLAYZONE: Zum einen wurde die Resonanz auf diese Replays kontinuierlich schwächer, zum anderen sahen sich die meisten Replays aufgrund der immer gleichen Startpunkte recht ähnlich. Wir haben uns deshalb dazu entschlossen, den Platz auf der DVD anders zu nutzen, zum Beispiel für den Spielfilm.

NUR EIN AGENT

Hallo, liebe PLAYZONE,
ich möchte ein Geständnis ablegen: Trotz eurer nicht unbedingt berauschenden Bewertung habe ich mir seinerzeit Enter the Matrix gekauft. Dessen schäme ich mich sehr, doch es geht noch weiter. Ich habe das Spiel mittlerweile mehrere Male durchgespielt und auch wenn ich einsehe, dass es nicht perfekt ist, ich hatte viel Spaß damit. Bevor ihr diese Mail jetzt löscht, beantwortet mir doch bitte noch eine Frage: Wird es eigentlich einen Nachfolger geben? Kurz nach der Veröffentlichung von Enter the Matrix meine ich, etwas darüber gelesen zu haben, doch das ist ja nun schon eine ganze Weile her. Wie ist der aktuelle Stand? Kann ich mein Ansehen in naher Zukunft noch weiter in den Keller befördern?

TOBIAS EDELMAYR PER E-MAIL

PLAYZONE: Keine Bange, deinen Ruf und dein gesellschaftliches Ansehen werden sich früher oder später noch ganz gewaltig verschlechtern. Zwar hüllt sich Atari bislang noch in Schweigen, doch die Entwickler von Shiny geben ganz offiziell an, dass sie an einem Nachfolger arbeiten. Und wer weiß, vielleicht nimmt man sich ja diesmal entsprechend Zeit und entwickelt das Spiel vor der Veröffentlichung aus zu Ende. Ein Filmstar, zu dem das Spiel im Laden stehen muss, existiert diesmal nicht und nachdem die Allgemeinheit auch über die beiden Filmfortsetzungen eher geteilter Meinung war, dürften die Erwartungen an ein solches Spiel geringer ausfallen als beim letzten Mal.

X-PORT

SPIELSTÄNDE AUF DER PLAYZONE-DVD

Sie kommen bei Ihrem Lieblingsspiel nicht weiter? Sie wollen alle Extras freischalten? Zeit für ein X-Port V2 und unsere neue DVD.

Das X-Port V2 ist die einfachste Möglichkeit, Spielstände auch über große Entfernungen gemeinsam zu nutzen. Um Ihnen den Einstieg in den regen Spielstandhandel etwas zu erleichtern, haben wir für Sie an dieser Stelle eine kleine Einführung vorbereitet, die es Ihnen innerhalb weniger Minuten möglich macht, die begehrten Save Games auf Ihre

Memory Card zu übertragen. Natürlich können Sie auch Ihre eigenen Spielstände auf Ihrem Rechner sichern.

DIE INSTALLATION

Als Erstes müssen Sie alles richtig anschließen: Die beiden USB-Kabel werden jeweils auf einer Seite des Mittelstücks eingesteckt, anschließend muss eines der Enden in einen freien Port der PS2 gesteckt werden,

das andere Ende bringen Sie am USB-Port des PCs an. Die Software für den Computer ist schnell installiert. Folgen Sie einfach den Anweisungen des Installationsprogramms. Die PS2 wird mit der dafür vorgesehenen CD gefüttert und schon kann's losgehen. Dabei muss Ihre PS2 übrigens nicht zwangsläufig an einen Fernseher oder einen Monitor angeschlossen sein.



AUF DER PLAYZONE-DVD

Auch diesen Monat haben wir für Sie nicht nur Futter für Ihr X-Port, sondern auch einige Spielstände für die modernere Variante MAX Drive:

Ratchet & Clank 3 (X-Port V2): Der Challenge-Mode ist direkt anwählbar und zahlreiche Boni sind freigespielt.



Def Jam Fight vor NY (X-Port V2): Sämtliche Arenen stehen Ihnen mit diesem Spielstand zur Verfügung.



FlatOut (MAX Drive): Alle Strecken und Fahrzeuge sind in diesem Spielstand sofort anwählbar.



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.



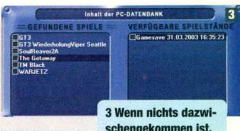
4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



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.

Weitere X-Port-V2-Spielstände:

Spiel	Effekt
Ghost Recon 2	Alle Missionen
Knight Rider 2	Alle Missionen
Primal	Alle Missionen

Weitere MAX-Drive-Spielstände:

Spiel	Effekt
MTX Mototrax	Alle Strecken
Rise to Honour	Alle Boni
XIII	Alle Boni

Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung Ihrer eigenen Spielstände anfertigen.

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.

Grand Theft Auto San Andreas

SPIEL DER SPIELE

Eine überwältigende Mehrheit der Befragten ist mit Rockstars Megaspiele voll und ganz zufrieden. Kein Wunder, schließlich bietet *Grand Theft Auto San Andreas* genug Ideen und Umfang für fünf Spiele! Doch ab jetzt heißt es stark sein und Geduld beweisen – ein Nachfolger wird wohl erst auf der PlayStation 3 debütieren.

15%
GTA ist mir
völlig wurscht.

12% Nein, ich
hatte mir
mehr erwartet.

73% Absolut!
GTA ist mein
Spiel des Jahres.

Hat *Grand Theft Auto San Andreas* Ihre Erwartungen erfüllt?

Resident Evil 4

SCHOCK FÜRS LEBEN

Diese Nachricht schlug ein wie eine Bombe: Die einst in Stein gemeißelte Exklusivität der Serie auf dem GameCube ist infällig. Die Mehrheit der User freut's, schließlich werden sie das Spiel auf ihrer Lieblingskonsole spielen können. Bleibt zu hoffen, dass sich Capcom nicht zu lange Zeit mit der Umsetzung lässt – bisher wird Ende 2005 als Veröffentlichungstermin angepeilt.

22% Toll, aber ich spiele
es trotzdem auf dem
GameCube.

Resident Evil 4
kommt nun doch für
die PlayStation 2!

28% *Resident Evil* stinkt!

50% Super!
Jetzt
brauche ich doch
keinen Cube mehr.



Shadow of Rome

SCHATTENSPIELE

14% Ein Spiel von
den Onimusha-
Machern? Gekauft!

Capcom schickt
Sie als Gladiator ins
alte Rom.

34%

Cooler Idee,
auf so ein
Spiel warte
ich schon
lange.

52% Sieht gut aus,
aber die Thematik
reizt mich überhaupt nicht.

Knapp die Hälfte der Befragten freut sich schon auf Capcoms Gladiatorspektakel. Angesichts der außergewöhnlichen Thematik des Spiels ein sehr gutes Ergebnis.

Full Spectrum Warrior

KRIEGSTREIBER

23%
Gellomatt! Da
freu ich mich
schon drauf.

3% Wer braucht
das noch?
Ich hab es schon
auf der Xbox durch.

*Full Spectrum
Warrior* wird auf die
PS2 umgesetzt.

74% Schön, aber ich will
das nicht spielen.

Eine kleine Schande, dass sich die Begeisterung für THQs Strategie-Hammer so sehr in Grenzen hält. Schon auf der Xbox gehörte *Full Spectrum Warrior* zu den besten Spielen – ob's auf der PlayStation 2 einen ähnlichen Erfolg feiern kann?

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

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: **PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.**
Für Österreich: **Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5361 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)

Getält mir **PLAYZONE**, so muss ich nicht weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.) Ausland € 69,40/12 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. Gebitt 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 **Bankkredit** (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)



GTA San Andreas

Komplettlösung - Teil 2

Mit dem zweiten Teil unserer Komplettlösung erledigen Sie die Missionen in San Fierro und Las Venturas im Handumdrehen.

Auf den folgenden Seiten finden Sie den Lösungsweg zu den Badlands, San Fierro, der Wüste und La Venturas. Zudem versorgen wir Sie mit hilfreichen Tipps und witzigen Secrets.

Badlands

Tenpenny

Badlands

Rüsten Sie sich im Waffenladen mit einer schallgedämpften Pistole aus. Danach schnappen Sie sich eine Sanchez und fahren den Bergpfad hinauf. Bei der Abzweigung geht's nach links weiter. Sobald Sie die Hütte erreichen, bewegen Sie sich nur noch leise vorwärts. Warten Sie, bis die Wachen außer Sichtweite sind, und klettern Sie auf die Veranda an der Südseite des Hauses. Im Gebäude schicken Sie die Zielperson ins Jenseits und machen ein Foto von deren sterblichen Überresten. Lassen Sie die FBI-Agenten in Ruhe, damit Sie auf dem Rückweg keinen Ärger mit der Polizei haben.

Tanker Commander

Holen Sie Catalina ab und hören Sie sich Ihren Plan an. Danach fahren Sie zur Tankstelle, die Sie in der gleichen Stadt finden. Nach der Zwischensequenz steigen Sie in die Zugmaschine und schnappen sich den Anhänger. Schubsen Sie die Verfolger zur Seite und rammen Sie den Kerl in die Gräben, damit Sie genügend Zeit zur Flucht haben.
Belohnung: \$5.000

Body Harvest

Fahren Sie zur Farm und rennen Sie zum Mähdrescher. Füttern Sie die Klingen Ihres Fahrzeugs mit den aufgebrauchten Hillbillies. Hindernisse und andere Vehikel

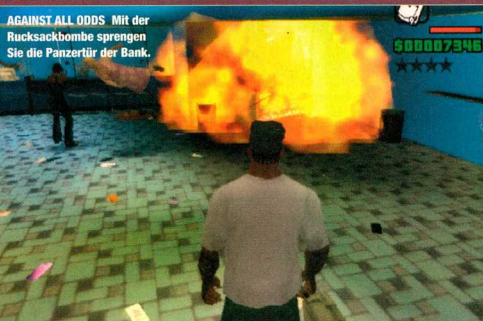
schieben Sie ohne Probleme auf die Seite.

Catalina

Against all Odds

Holen Sie sich für diese Mission ein Motorrad, falls Sie mit dem Auto noch nicht so gut umgehen können. Betreten Sie das Wettbüro in Montgomery. Nach der kurzen Zwischensequenz sprengen Sie die rote Tür. Anschließend befestigen Sie den Sprengstoff an der Tür des Panzerschranks. Mit dem Geld machen Sie sich zur nächsten Werkstatt auf, um die Polizei in die Irre zu führen.
Belohnung: 2.000 \$





Local Liquor Store

Für diese Mission brauchen Sie jede Menge Munition. Sie müssen die Feinde während einer Verfolgungsjagd von ihren Fahrzeugen herunterschleßen. Nach der Zwischensequenz in Blueberry setzen Sie sich auf das Quad und fahren los. Bleiben Sie dicht bei den Verbrechern und verlassen Sie sich nicht auf Catalina, sondern feuern Sie selber auf die Gegner. Vom Quad aus können Sie direkt nach vorne schießen und müssen sich nicht auf Drive-by beschränken. Sammeln Sie das Geld erst ein, wenn Sie alle Gegner außer Gefecht gesetzt haben, damit die Feinde nicht flüchten. Belohnung: 1.000 \$

Small Town Bank

Betreten Sie die Bank und halten Sie die Angestellten in Schach, indem Sie die Ziele ständig durchwechseln. Anschließend neutralisieren Sie den Wachmann und zertrümmern die Geldautomaten. In den Gassen erledigen Sie die Polizisten, die hinter Kisten und Tonnen Deckung suchen. Achten Sie auch auf die Dächer, wo jede Menge Gesetzeshüter lauern. Bei der Verfolgungsjagd werden Sie die beiden Polizisten ohne Ihr Zutun

los. Der erste Verfolger versagt beim Sprung, der zweite Polizeibeamte fliegt von seinem Motorrad, wenn er auf die Brücke zufährt. Sammeln Sie die Bestechungsgelder ein und flüchten Sie zu Catalinas Unterschlupf. Belohnung: 10.000 \$

Wu Zi Mu/Farewell, my Love ...

Übernehmen Sie früh die Führung und fahren Sie sehr vorsichtig. Ein einziger Fehler kostet Sie meist den Sieg, da Sie schnell im Wasser landen oder das Fahrzeug anderweitig zerstört wird. Geben Sie die Führung lieber ab, anstatt ein noch größeres Risiko in Kauf zu nehmen. Schieben Sie das Heck der Gegner auf die Seite, um deren Fahrzeuge ins Schleudern zu bringen. Bei der zweiten Mission müssen Sie die gleiche Strecke in die andere Richtung fahren. Belohnung: 5.000 \$

Are you going to San Fierro?

Nach all den Verbrechen dürfen Sie jetzt mal etwas Gutes tun: Verbrennen Sie alle Marihuana-Pflanzen von The Truth. An dem akustischen Signal erkennen Sie, wann eines der Felder komplett vernichtet ist. Lassen Sie sich nicht zu viel

Zeit, da der Countdown noch so lange weiträuft, bis Sie den Polizeihelikopter mit Ihrem Raketenwerfer vom Himmel geholt haben.

San Fierro

Werkstatt

Wear Flowers in your Hair

Durch diese Mission sollen Sie die neue Stadt kennen lernen. Fahren Sie die einzelnen Wegpunkte ab und kehren Sie anschließend zur Werkstatt zurück.

555 We Tip

Begeben Sie sich zum markierten Hotel und fahren Sie in die angrenzende Tiefgarage. Dort erledigen Sie die Zielperson und schlüpfen in die Uniform. Laufen Sie auf die Markierung, um die Mission zu starten. Danach stellen Sie sich auf die gegenüberliegende Seite der Einfahrt, damit Sie schneller ins Fahrzeug steigen können. Fahren Sie das Auto des Staatsanwalts schleunigst zur Werkstatt. Achten Sie auf dem Rückweg auf den Zustand des Fahrzeugs. Schon ein kleiner Kratzer im Lack kann Ihnen die Mission zunichte machen, da Sie dann



umkehren müssen, um das Fahrzeug reparieren zu lassen. Sobald Sie das Auto geparkt haben, eilen Sie zum nächsten Wegpunkt und alarmieren die Polizei.

Deconstruction

Schnappen Sie sich einen Bulldozer und machen Sie die kleinen Baustellenhäuschen platt. Achten Sie darauf, dass Sie nicht gegen die Fässer fahren. Anschließend schieben Sie das Chemieklo samt Vorarbeiter in die Grube. Steigen Sie in einen der Zementlaster und fahren Sie mit dem Heck voran auf die Markierung.

Photo Opportunity

Holen Sie Cesar ab und fahren Sie nach Angel Pine. Dort steigen Sie auf das Dach des gekennzeichneten Gebäudes und stellen sich auf die Markierung. Nehmen Sie die Kamera in die Hand. Es ist sehr wichtig, dass Sie das Gesicht der vier Personen fotografieren. Ob eine Fotografie brauchbar ist, erkennen Sie daran, dass Cesar etwas zu der entsprechenden Person sagt. Die ersten beiden Autos erscheinen auf dem kleinen Parkplatz direkt vor Ihnen. Der dritte Wagen kommt von rechts und der letzte von links.

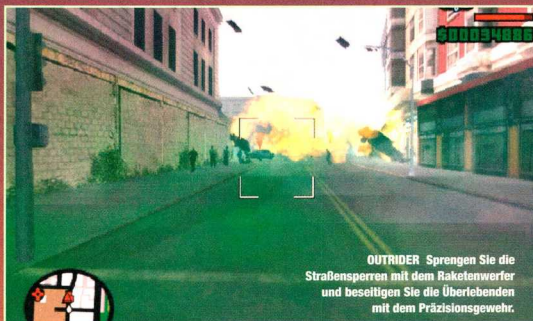
Jizzy

Jizzy

Sie müssen mehrere Wegpunkte abfahren. Begleiten Sie das leichte Mädchen zum Hotel und bringen Sie den Zuhälter um die Ecke. Danach müssen Sie eine weitere Prostituierte retten, indem Sie die beiden Schläger ruhig stellen. Anschließend eilen Sie zum Hotel. Per Drive-by zerlegen Sie die beiden Fahrzeuge. Belohnung: 3.000 \$

T-Bone Mendez

Fahren Sie zum Van und nehmen Sie die Verfolgung auf. Schnappen Sie sich alle vier Päckchen und kehren Sie zu Ihrem



OUTRIDER Sprengen Sie die Straßensperren mit dem Raketenwerfer und beseitigen Sie die Überlebenden mit dem Präzisionsgewehr.

Auftraggeber zurück. Achtung: Die Motorradfahrer heften sich an Ihre Fersen und feuern auf Sie, sobald Sie ihnen die Fracht gestohlen haben. Belohnung: 5.000 \$

Mike Toreno

Sie müssen drei verschiedene Stationen abfahren. Zuerst geht's zur Baustelle neben der Werkstatt. Danach rasen Sie zum Hafen. Zu guter Letzt bremsen Sie auf das Flughafengelände. Orientieren Sie sich an dem Signal, um das Funktelefon zu lokalisieren. Rammen Sie die Motorräder und schalten Sie die Gangster aus, sobald der Wagen anhält. Flüchten Sie zum nächsten Pay 'n' Spray, um die Polizei in die Irre zu führen. Danach liefern Sie die Passagiere bei Jizzys Club ab. Belohnung: 7.000 \$

Werkstatt

Outrider

Begeben Sie sich zum Wegpunkt, holen Sie den Wagen ab und parken Sie auf der roten Markierung. Bevor Sie auf das Mo-

torrad steigen, packen Sie die beiden Waffen ein. Fahren Sie voraus und säubern Sie die Straßen. Jagen Sie die Autos mit dem Raketenwerfer in die Luft und beseitigen Sie die Überlebenden mit dem Präzisionsgewehr. Achten Sie auch auf die Häuser, da sich einige Ganoven in den Fenstern der oberen Etagen verschaukelt haben. Lassen Sie sich nicht zu viel Zeit, damit der Van nicht in die Gefahrenzonen gerät. Nach der Mission haben Sie drei Fahndungssterne. Belohnung: 9.000 \$

Snail Trail

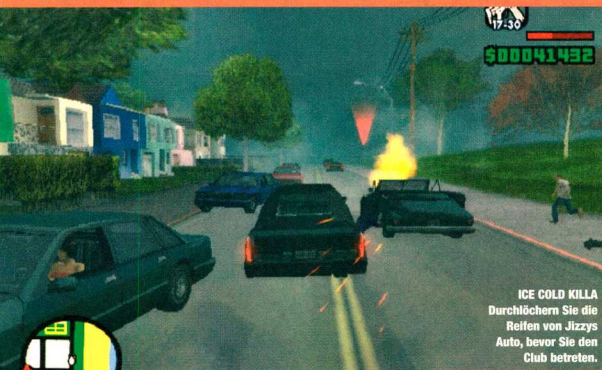
Nachdem Sie sich das Arbeitswerkzeug abgeholt haben, laufen Sie zum Bahnhof. Schnappen Sie sich die Cross-Maschine, die neben dem Gebäude steht, und folgen Sie dem Zug. An der nächsten Haltestelle warten Sie unten, bis die Zielperson ins Taxi gestiegen ist, und nehmen dann die Verfolgung auf. Sobald Sie den Strand erreichen, erledigen Sie die beiden markierten Personen mit dem Präzisionsgewehr.

Ice Cold Kill

Bevor Sie Jizzys Laden betreten, durchlöchern Sie die Reifen seines Autos. Nach der Zwischensequenz im Club ignorieren Sie die Gegner und flüchten nach draußen. Schnappen Sie sich das erste beste Fahrzeug und nehmen Sie die Verfolgung auf. Zerstören Sie das Vehikel von Jizzy mit einer Maschinenpistole und erledigen Sie den Feigling, sobald er aus dem Wagen springt. Anschließend sammeln Sie das Mobiltelefon ein, um die Mission zu beenden. Belohnung: 12.000 \$

Pier 69

Nehmen Sie den Auftrag im Nordosten der Stadt an. Laufen Sie hinter dem Haus die Treppe hinauf, um Cesar zu erreichen. Mit dem Präzisionsgewehr erledigen Sie die Gegner auf den Dächern. Nach der kurzen Zwischensequenz springen Sie nach unten auf die Straße und ballern sich einen Weg zu T-Bone



ICE COLD KILLA Durchlöchern Sie die Reifen von Jizzys Auto, bevor Sie den Club betreten.

TORENO Warten Sie an den Abzweigungen auf den Helikopter und zerstören Sie ihn.



frei. Sobald Sie dieses Problem aus der Welt geschafft haben, stürzen Sie sich ins Wasser und schwimmen zu dem Schnellboot. Per Drive-by machen Sie Ryder unschädlich.
Belohnung: 15.000 \$

Toreno's Last Flight

Machen Sie sich auf den Weg zum Helipad und schalten Sie die Feinde an der Rampe so schnell wie möglich aus. Werden Sie den Fahndungsstern los, bevor Sie die Treppe hinaufsteigen. Am oberen Ende der Stufen schnappen Sie sich den Raketenwerfer und springen nach unten zu dem Motorrad. Falls Sie mehr als einen Fahndungsstern haben, gestaltet sich diese Mission um einiges schwieriger. Folgen Sie dem Helikopter und fahren Sie bei dem Tunnel auf die Schnellstraße hinauf. Mit dem Motorrad erarbeiten Sie sich ein wenig Vorsprung. Der Helikopter macht an jeder Abzweigung eine kurze Pause und schwebt regungslos in der Luft. Lassen Sie sich diese Chance nicht entgehen!
Belohnung: 18.000 \$

Zero

Air Raid

Dieser Missionsstrang wird erst verfügbar, wenn Sie den Laden „Zero RC“ gekauft haben. Auf dem Dach des Gebäudes bemannt Sie das Geschütz und schießen die Modellflugzeuge ab, um die Antennen zu schützen. Auf dem Radar sehen Sie, aus welcher Richtung die Flieger erscheinen.
Belohnung: 3.000 \$

Supply Lines

Planen Sie Ihre Route mithilfe der Übersichtskarte. Da Sie einen begrenzten Vorrat an Benzin zur Verfügung haben, dürfen Sie keine Extratouren machen. Fliegen Sie auf die Gegner zu und ballern Sie drauflos. Die Kugeln schlagen automatisch ein, wenn sich der Feind im zentralen Bereich Ihres Sichtfeldes aufhält.
Belohnung: 5.000 \$

New Model Army

Bevor Sie sich um die Fässer kümmern, schnappen Sie sich zwei Bretter und legen diese auf die Abgründe. Ignorieren Sie Zeros Gejammer. Danach holen Sie sich Bomben aus der Basis und zerstören die drei Modellpanzer. Räumen Sie Zero den Weg frei. Schaffen Sie die Fässer schleunigst aus dem Weg. Vom Startpunkt bis zur gegnerischen Basis braucht Zeros Fahrzeug ungefähr drei Minuten, solange der Weg frei ist.
Belohnung: 7.000 \$

Woozie

Mountain Cloud Boys

Schießen Sie sich in der Gasse den Weg frei und kümmern Sie sich rechtzeitig um den Scharfschützen, der auf dem Dach sitzt. Direkt nach der Autozwisequenz halten Sie die Maschinenpistole aus dem Fenster und ballern auf die Feinde. Wenn Sie sich beeilen, erledigen Sie die beiden Fahrzeuge, noch bevor eine Verfolgungsjagd beginnt.
Belohnung: 5.000 \$

Ran Fa Li

Fahren Sie in das Parkhaus des Flughafens und steigen Sie in das markierte Auto. Rasen Sie geradeaus und biegen Sie nach links ab. Verlassen Sie die Halle durch den Gang links und biegen Sie anschließend sofort nach rechts ab. In der Ausfahrt steht ein Kleinbus, an dem Sie sich vorbequetschen. Die vier Gangster auf den Motorrädern erledigen Sie während der Fahrt mit einer Maschinenpistole. Die Autos hängen Sie ab, indem Sie oft abbiegen. Begeben Sie sich zum Wegpunkt, um die Mission abzuschließen.
Belohnung: 6.000 \$

Lure

Starten Sie das Rennen, indem Sie zum ersten Wegpunkt fahren. Geben Sie nicht blind Vollgas, damit Sie die Kontrolle über den Wagen behalten. Auf ebenen Streckenabschnitten können Sie Ihre Verfolger abdrängen und gewinnen so etwas Zeit.
Belohnung: 8.000 \$

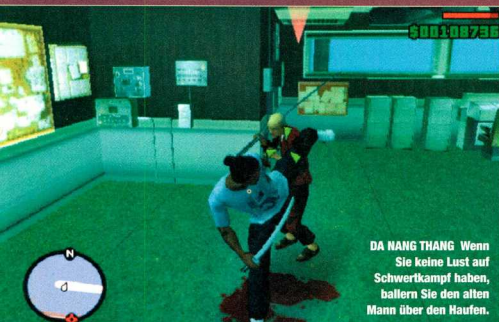
Amphibious Assault

Bevor Sie diese Mission annehmen können, müssen Sie das Tauchen üben. Sobald sich Ihr Lungenkapazitätswert zweimal gesteigert hat, eilen Sie zu Woozie. An den Docks folgen Sie den Wegpunkten und sammeln das Messer ein. Bewegen Sie sich nur unter der Wasseroberfläche fort und regen Sie sich nicht, wenn Sie Luft holen müssen. Tauchen Sie in der Mitte unter dem Tanker hindurch, damit Sie nicht von den Suchscheinwerfern entdeckt werden. Auf der anderen Seite des Schiffs klettern Sie an Bord. Erledigen Sie die fünf Wachen unauffällig mit dem Messer und laufen Sie die beiden Treppen hinab. An der roten Markierung platzieren Sie die Wanne und schwimmen danach zum letzten Wegpunkt.
Belohnung: 11.000 \$

AMPHIBIOUS ASSAULT

Beseitigen Sie die Wachen mit einem Schleichangriff.





DA NANG THANG Wenn Sie keine Lust auf Schwerkampf haben, ballern Sie den alten Mann über den Haufen.



YAY KA-BOOM-BOOM Erledigen Sie die beiden Wachen, damit das Tor geöffnet wird.

The Da Nang Thang

Ballern Sie auf die markierten Personen und schwimmen Sie zum Frachter. Da Sie nur noch das Messer im Inventar haben, machen Sie die Gegner damit lautlos kampfunfähig. Durchsuchen Sie alle Nischen, um ein Lebensherz zu finden. Im Frachtraum des Schiffs klettern Sie über die Container. In einem versteckten Raum liegt eine Schutzweste. Achtung: Der Anführer wirft eine Granate direkt vor Ihre Füße. Machen Sie sich schnellst aus dem Staub und schalten Sie den Kerl aus. Schießen Sie das Schloss des Containers kaputt und begeben Sie sich zur Brücke. Nachdem Sie den alten Mann losgeworden sind, rennen Sie zu den Gefangenen und verlassen das Schiff. Belohnung: 15.000 \$

Yay Ka-Boom-Boom

Holen Sie das Auto ab und fahren Sie zum Zielgebiet. Bringen Sie die beiden Wachen um die Ecke, damit Sie das Gelände betreten können. Jetzt gilt es nur noch, das Fahrzeug in der Markierung abzustellen. Falls das Auto sehr in Mitleidenschaft gezogen wurde, steigen Sie aus und kümmern sich um die Gegner, bevor Sie durch die Hallen fahren. Nachdem

Sie die Bombe aktiviert haben, rennen Sie nach draußen und begeben sich zum Eingangstor. Dort steigen Sie in den Wagen und rasen zum zerstörten Gebäude. Nutzen Sie die Trümmer als Rampe. Belohnung: 25.000 \$

Wüste

Toreno

Monster

Machen Sie sich mit dem Fahrzeug vertraut. Auf unebenem Gelände verlieren Sie schnell die Kontrolle über den Truck. Dosieren Sie das Gas behutsam und bremsen Sie häufig. Die Allradlenkung ist mit Vorsicht zu genießen: Sie können zwar sehr enge Kurven fahren, allerdings gerät das Fahrzeug schnell ins Schleudern, wenn Sie zu schnell fahren oder in Kurven Gas geben. Je schneller Sie das Rennen beenden, desto größer ist die Belohnung, die Sie erhalten.

Highjack

Wenn Sie den Truck eingeholt haben, manövrieren Sie das Motorrad genau neben die Fahrertür. Lassen Sie etwas Abstand zwischen sich und dem Vehikel,

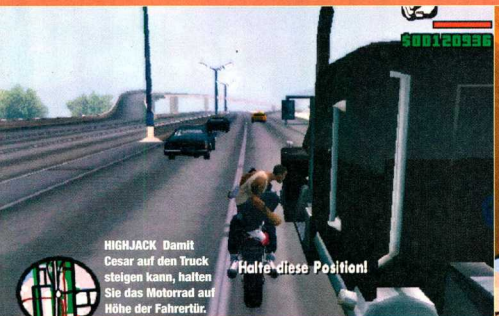
damit Sie auf Rammanöver des Trucks frühzeitig reagieren können. Sobald Cesar den Fahrer außer Gefecht gesetzt hat, steigen Sie in die Zugmaschine und fahren die Ware zur Werkstatt. Belohnung: 7.000 \$

Interdiction

Begeben Sie sich in die Geisterstadt und nehmen Sie den Raketenwerfer mit. Suchen Sie sich ein Fahrzeug aus und erklimmen Sie den Berg. Nachdem Sie das Rauchsignal gestartet haben, müssen Sie vier Hubschrauber zerstören. In den Hütten finden Sie ein Lebensherz, einen Fallschirm und weitere Waffen. Die Abwurfzone erreichen Sie über den alten Flugplatz. Liefern Sie die Schmuggelware in der Geisterstadt ab. Belohnung: 1.000 \$

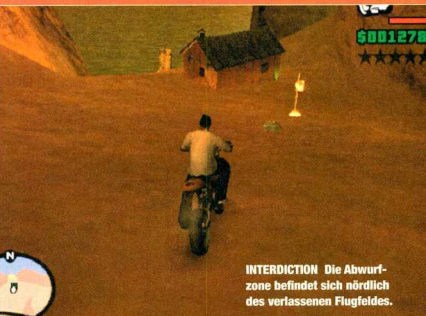
Verdant Meadows

Kaufen Sie sich den verlassenen Flughafen für 80.000 \$. Falls Sie nicht genügend Geld zur Verfügung haben, erledigen Sie einige Nebenmissionen oder fahren Sie Rennen. Sobald das Flugfeld Ihr Eigen ist, laufen Sie dort die Treppe hinauf und stellen sich auf die Markierung, um die Tests der Flugschule zu absolvieren.



HIGHJACK Damit Cesar auf den Truck steigen kann, halten Sie das Motorrad auf Höhe der Fahrertür.

Halte diese Position!



INTERDICTION Die Abwurfzone befindet sich nördlich des verlassenen Flugfeldes.

N.O.E. Damit Sie stets tief genug fliegen können, steuern Sie das Flugzeug am Rand der Karte entlang.



STOWAWAY Im Flugzeug dürfen Sie keine Waffen abfeuern und müssen alle Gegner niederschlagen.

Flugplatz

Learning to Fly

Sie benötigen in allen Missionen mindestens eine Bronzemedaille, um den Pilotenschein zu erhalten. Sobald diese Bedingungen erfüllt sind, stehen Ihnen die Flugplatzmissionen zur Verfügung.

N.O.E.

Ihr Ziel ist Angel Pine. Sie müssen sehr tief fliegen, um dem Radar zu entgehen. Steuern Sie das Flugzeug am Kartenrand entlang. Achten Sie lediglich auf die Masten der Schiffe. Bei der Abwurfzone fliegen Sie durch den roten Ring. Jetzt müssen Sie die Maschine bei Ihrem Flugplatz landen, um die Mission abzuschließen. Belohnung: 15.000 \$

Stowaway

Rasen Sie sofort los und fahren Sie rechts an den Autos vorbei. Sie dürfen keine Zeit verlieren, da das Flugzeug andernfalls ohne Sie abhebt. Bleiben Sie weiterhin auf der rechten Seite der Landebahn, damit Sie nicht durch die Fässer aufgehalten werden. Sobald Sie nah genug an der Rampe sind, ziehen Sie die Maschine nach links und fahren ins Flugzeug. In

der Luft ignorieren Sie die Fässer, da Sie keinen Schaden erleiden, wenn Sie getroffen werden. Verprügeln Sie die Männer, die in den Nischen lauern, und schnappen Sie sich den Fallschirm. Nachdem Sie die Sprengladung angebracht haben, springen Sie aus dem explodierenden Flugzeug. Belohnung: 20.000 \$

Black Projekt

Betreten Sie das abgesperrte Gebiet und setzen Sie alle Wachposten mit dem Präzisionsgewehr außer Gefecht. Auch auf der mittleren Etage der Türme stehen Soldaten. Meiden Sie das Scheinwerferlicht und betreten Sie den Komplex. Falls Sie Alarm ausgelöst haben, brechen Sie durch den Lüftungsschacht ein. Dieser Alternativeingang befindet sich über dem Tor und ist auf dem Radar gekennzeichnet. Im Untergrund beseitigen Sie sämtlichen Widerstand mit der M4. Begeben Sie sich zu den Wegpunkten, um die einzelnen Missionsziele zu erfüllen. Am Ende der Treppen finden Sie das gesuchte Objekt. Mit dem Jetpack fliegen Sie zum Flugfeld. Belohnung: Das Jetpack ist nach dieser Mission beim Flugfeld verfügbar.

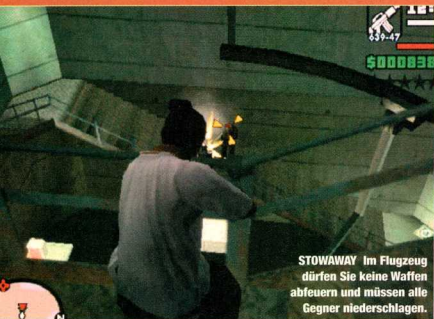
Green Goo

Fliegen Sie zum Zug und schießen Sie auf die kampflustigen Soldaten. Zerstören Sie alle drei Kisten, um das gesuchte Objekt zu finden. Überfallen Sie den Zug erst, wenn er die Stadt verlassen hat, da Sie sonst schnell Probleme mit der Polizei bekommen. Belohnung: 20.000 \$, der Flughafen wirft von nun an bis zu 10.000 \$ ab.

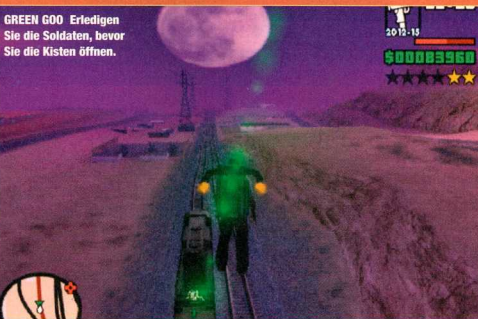
Cesar – Werkstatt

Zeroing In

Damit dieser Missionsstrang verfügbar wird, müssen Sie alle Fahrschulprüfungen mit mindestens 70 Prozent abschließen. Zudem müssen Sie das Wang Cars in San Fierro für 50.000 \$ erwerben. Das Authoaus befindet sich neben dem Bahnhof gegenüber der Werkstatt. Sobald die Mission begonnen hat, müssen Sie möglichst schnell den Wegpunkten folgen. Wenn Sie das Zielfahrzeug eingeholt haben, führen Sie das Rammmanöver aus, das Sie in der Fahrschule gelernt haben. Nachdem der feige Besitzer des Autos geflohen ist, setzen Sie sich hinter das Steuer und bringen das Diebesgut zu Ihrem Versteck.



STOWAWAY Im Flugzeug dürfen Sie keine Waffen abfeuern und müssen alle Gegner niederschlagen.



GREEN GOO Erledigen Sie die Soldaten, bevor Sie die Kisten öffnen.

Test Drive

Fahren Sie mit Cesar zum Autohaus im Nordosten der Stadt. Nach der kurzen Zwischensequenz folgen Sie seinem Fahrzeug. In der kleinen Gasse werden Sie aufgehalten und müssen schleunigst den Rückwärtsgang einlegen. Wenn Sie die Polizei lange genug zum Narren gehalten haben, geht's zur Werkstatt zurück, um die Fahrzeuge zu verstecken. Belohnung: 5.000 \$, ein neuer Tuning-Laden wird verfügbar

Customs Fast Track

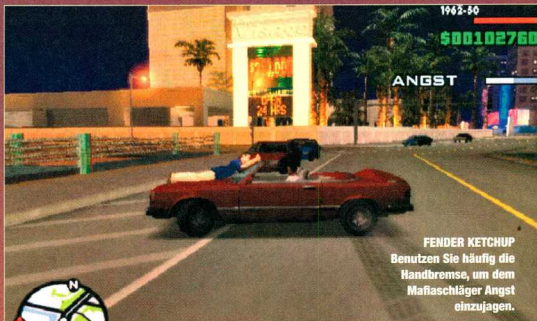
Bei dieser Mission müssen Sie sich mit der Steuerung des Krans vertraut machen. Fahren Sie mit Cesar zum Hafen und steigen Sie in den Kran. Stellen Sie die drei Container auf die Markierungen und machen Sie die drei Gegenwellen kampfunfähig. Anschließend bringen Sie den Wagen in Sicherheit. Belohnung: Vom Zustand des geklauten Fahrzeugs abhängig

Puncture Wounds

Fahren Sie auf die Schnellstraße und verfolgen Sie den Wagen. Nehmen Sie keine Rücksicht auf den Verkehr, da der Fahrer des markierten Autos permanent Gas gibt. Sobald Ihnen das Überholmanöver gelungen ist, machen Sie beide Spuren mit den Nagelbrettern dicht. Laufen Sie zu dem gestoppten Wagen und liefern Sie es bei Cesar ab. Belohnung: 5.000 \$

Las Venturas
Woozie – Kasino
Fender Ketchup

Um den Mafiaschläger das Fürchten zu lehren, fahren Sie den Strip auf und ab. Hier haben Sie genügend Platz, um eine hohe Geschwindigkeit zu erreichen. Fahren Sie nach einiger Zeit gegen den Verkehr. Ein paar zusätzliche Drifts mit der Handbremse helfen Ihnen weiter. Passen Sie auf, dass Sie keine schweren Unfälle bauen, da der Mann auf Ihrer



FENDER KETCHUP
Benutzen Sie häufig die Handbremse, um dem Mafiaschläger Angst einzujagen.

Motorhaube bei Crashes sehr schlechte Karten hat.

Belohnung: 5.000 \$

Explosive Situation

Begeben Sie sich zur Steingrube und klettern Sie an den Wänden nach unten. Steigen Sie in den Kipplaster und fahren Sie über die vier Kisten. Anschließend sammeln Sie das Dynamit ein und machen sich mit der Sanchez auf den Rückweg. Geben Sie auf den Rampen Vollgas, da Sie meist über einen kleinen Abgrund springen müssen. Liefern Sie den Sprengstoff bei der Kontaktperson ab. Belohnung: 5.000 \$

You've had your Chips

Für diese Mission brauchen Sie eine starke Waffe und eine Kevlar-Weste. Fahren Sie zur Fabrik und stellen Sie Ihr Auto an der Nordwand ab. Vom Dach des Fahrzeugs springen Sie zur Mauer und ziehen sich nach oben. Schleichen Sie an den Wachen vorbei und betreten Sie die Fabrik. Alternativ erreichen Sie diese über das angrenzende Parkhaus. Kümmern Sie sich zunächst um alle Feinde und zerstören Sie die Maschinen mit Granaten oder dem Raketenwerfer. Seien Sie ständig auf der Hut, da immer wieder

neue Feinde erscheinen, die hervorragend bewaffnet sind. Nachdem Sie alle Maschinen demoliert haben, schnappen Sie sich das Auto, das vor der Tür steht, und machen sich aus dem Staub.

Belohnung: 10.000 \$

Don Peyote

Holen Sie sich ein Fahrzeug mit vier Türen und fahren Sie zum Wegpunkt. Lassen Sie die beiden einsteigen und machen Sie sich auf den Weg zur Schlangenfarm. Nachdem Sie sich die Landeier vom Hals geschafft haben, bringen Sie Paul und Maccer zu Caligula's Palace.

Rosenberg – Caligula's Palace
Intensive Care

Klaufen Sie ein Auto und machen Sie sich auf den Weg zum Krankenhaus. Leider war die Mafia schneller und Sie müssen drei Krankenwagen ausfindig machen. Rammern Sie die Fahrzeuge, um herauszufinden, ob Sie den richtigen Wagen gefunden haben. Die Mafiosi erkennen Sie daran, dass sie die Sirenen einschalten und aufs Gas treten. Verfolgen Sie das Fahrzeug und heizen Sie den Kerlen per Drive-by ein. Sobald die beiden ausstei-



CHIPS Zerstören Sie die Geräte mit Handgranaten oder Raketen, damit Sie so schnell wie möglich verschwinden können.



INTENSIVE CARE Den richtigen Krankenwagen erkennen Sie daran, dass der Gangster die Sirenen einschaltet, sobald Sie das Fahrzeug gerammt haben.



MEAT BUSINESS Laufen Sie voraus und setzen Sie die Gegner außer Gefecht, damit Rosenberg keinen Schaden erleidet.

gen, übernehmen Sie das Fahrzeug und bringen Johnny in Sicherheit.

Belohnung: 5.000 \$

Meat Business

Begleiten Sie Rosenberg zur Fleischfabrik. Nach der Zwischensequenz suchen Sie sich Deckung und erledigen die Feinde. Wenn das Feuer gelöscht ist, säubern Sie auch den nächsten Raum. Arbeiten Sie sich langsam voran und lokalisieren Sie die Feinde frühzeitig mithilfe des Radars. Sobald Sie alle Zeugen um die Ecke gebracht haben, verlassen Sie das Gebäude durch die Hintertür.

Belohnung: 8.000 \$

Missappropriation

Diesen Auftrag erhalten Sie von Tenpenny. Begeben Sie sich zur markierten Stelle und machen Sie mit den Polizisten kurzen Prozess. Nach der Schießerei sprinten Sie zum Hubschrauber und nehmen die Verfolgung auf. Sobald der Gejagte landet, haben Sie leichtes Spiel und können das Beweismaterial neben seinen Überresten einsammeln.

Madd Dogg

Eilen Sie zum Royal Casino, das mit einem „D“ gekennzeichnet ist. Nach der

Zwischensequenz steigen Sie in den gekennzeichneten Truck und stellen sich auf die Markierung. Fahren Sie vorwärts und rückwärts, damit Madd Dogg genau auf die Kisten fällt. Anschließend bringen Sie den Mann zum Krankenhaus. Achten Sie darauf, dass Sie unterwegs keine Unfälle bauen oder irgendwo anstoßen. Jeder Crash kostet den Alki Lebensenergie.

Freefall

Nach dem Anruf von Ken Rosenberg sehen Sie in Caligula's Palace nach dem Rechten. Am Flughafen steht eine Maschine für diesen Auftrag bereit. Fangen Sie den Jet der Mörder ab und verfolgen Sie das Flugzeug. Sobald Sie durch den roten Ring geflogen sind, startet eine Zwischensequenz. Im Passagierraum des Jets ballern Sie die vier Killer über den Haufen und ziehen den Piloten aus dem Verkehr. Auch wenn die Gegner geduckt sind, können Sie sie verwunden. Jetzt müssen Sie das Flugzeug in Las Venturas landen.

Belohnung: 15.000 \$

High Noon

Nach dem Anruf von Tenpenny begeben Sie sich zur Geisterstadt und nehmen sei-

nen Auftrag an. Sobald die kurze Zwischensequenz vorbei ist, durchlöchern Sie die Reifen des Fluchtautos. Steigen Sie in den Buggy, der neben dem Friedhof steht, und nehmen Sie die Verfolgung auf. Per Drive-by zerstören Sie das Auto des Polizisten.

Saint Mark's Bistro

Bei diesem Auftrag geht es nur ums Ballern. Rüsten Sie sich mit einer Kevlar-Weste und starken Waffen aus. Sobald Sie an dem Bistro angekommen sind, bleiben Sie immer in Deckung und erledigen Sie alle Feinde in diesem Gebäude. Nachdem Sie die Geschäftsreise erfolgreich abgeschlossen haben, fliegen Sie zum Las-Venturas-Flughafen.

Belohnung: 20.000 \$

Heist Missionen – Four Dragon Casino

Architectural Espionage

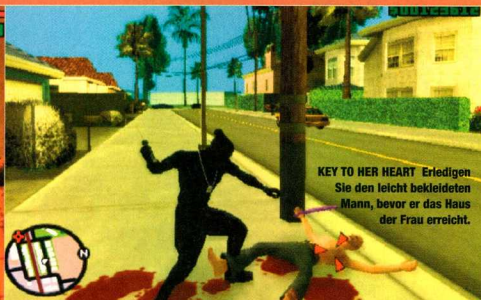
Die Mission erhalten Sie bei dem grünen Dollarzeichen in Woozies Kasino. Fahren Sie zur Markierung und suchen Sie den Touristen, der die Leute fotografiert. Verprügeln Sie den Mann und nehmen Sie seine Kamera an sich. Betreten Sie das Planning Department unbewaffnet und sprechen Sie mit der Frau am Empfang. Nach dem kurzen Gespräch geht's in die oberste Etage weiter. Laufen Sie zu der markierten Maschine, die Sie ein Stockwerk tiefer finden. Machen Sie das Gerät kaputt, sprinten Sie ins oberste Stockwerk zurück und fotografieren Sie die Pläne des Kasinos. Jetzt müssen Sie die Polizisten aus dem Weg schaffen. Außerhalb des Gebäudes erwarten Sie schon die Hüter des Gesetzes. Sprinten Sie durch den Kugelregen und steigen Sie in das nächste Auto. Rasen Sie zum Four Dragon Casino, um die Polizei loszuwerden.

Key to her Heart

Fahren Sie zum Wegpunkt und folgen Sie der Frau mit etwas Abstand. Betreten Sie den Sex-Shop, stellen Sie sich auf die Markierung und gehen Sie anschließend

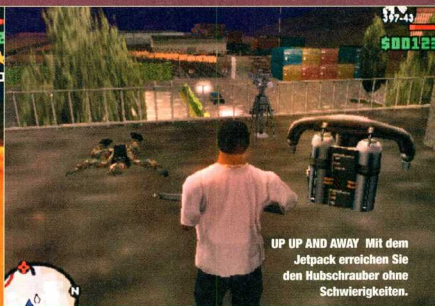
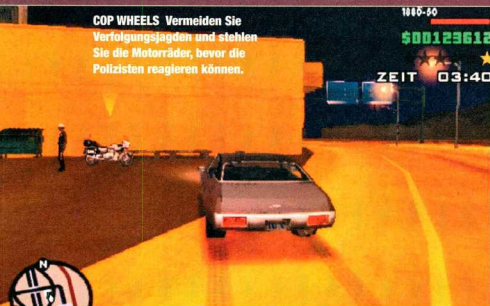


MADD DOGG Platzieren Sie die Ladefläche des Wagens genau unter dem betrunkenen Rapper.



KEY TO HER HEART Erledigen Sie den leicht bekleideten Mann, bevor er das Haus der Frau erreicht.

COP WHEELS Vermeiden Sie Verfolgungsjagden und stehlen Sie die Motorräder, bevor die Polizisten reagieren können.



UP UP AND AWAY Mit dem Jetpack erreichen Sie den Hubschrauber ohne Schwierigkeiten.

in die Umkleidekabine. Danach verlassen Sie das Geschäft und nehmen erneut die Verfolgung auf. Sobald die Frau ihr Zuhause erreicht hat, parken Sie bei dem Gebäude gegenüber. Halten Sie Ausschau nach dem Mann, der ein langes, lilafarbenes Gummitel in der Hand hält, und ziehen Sie ihn aus dem Verkehr. Die Sicherheitskarte können Sie sich auf zwei Arten besorgen: 1. Bringen Sie die Beziehung mit Millie auf mehr als 35 Prozent, damit sie Ihnen die Karte überlässt. 2. Verabreden Sie sich mit Millie und bringen Sie die Frau um die Ecke. Anschließend brechen Sie in ihr Haus ein, um dort die Karte zu finden.

Dam and Blast

Vom Flughafen aus geht's Richtung Damm. Fliegen Sie zu dem roten Ring, der auf dem Radar zu sehen ist. Sobald Sie hindurchgefliegen sind, springen Sie aus dem Flugzeug und landen in der Nähe des Wegpunkts. Beim roten Container liegt ein Messer, mit dem Sie die beiden Wachen erledigen können. In der Maschinenhalle ignorieren Sie die Gegner und platzieren die fünf Sprengladungen, bevor Sie verschwinden.

Cop Wheels

Lassen Sie sich nicht zu viel Zeit, da bei dieser Mission jede Sekunde zählt. Fahren Sie hauptsächlich über die Schnellstraße, die um die Stadt führt. Auf dieser Straße finden Sie auch den Autotransporter, der die geklauten Polizeifahrzeuge in Sicherheit bringt. Auf diesem Weg können Sie Verfolger leicht abhängen, da Sie problemlos Höchstgeschwindigkeiten fahren können. Drei der Motorräder befinden sich im Nordosten der Stadt. Schnappen Sie sich diese Maschinen zuerst und kümmern Sie sich am Schluss um das Motorrad, das in der Innenstadt steht. Bei einigen Motorrädern lässt es sich nicht vermeiden, zunächst den Polizisten aus dem Weg schaffen zu müssen. Werfen Sie ihn vom Motorrad, anstatt ihn um die Ecke zu bringen, damit der Fahndungslevel so niedrig wie möglich bleibt.

Up, up and away!

Fahren Sie zur Fabrik und warten Sie, bis das Militärfahrzeug das Grundstück verlässt. Nutzen Sie die Gelegenheit, um auf das Gelände zu gelangen. Kämpfen Sie sich durch die erste Halle bis zum Ausgang im Norden. Biegen Sie nach rechts ab und eilen Sie am Ende des Gangs zur Treppe links. Auf dem Dach bemannen Sie das markierte Geschütz und schießen die beiden Kampfhubschrauber ab. Sprinten Sie die Treppen zur Landeplattform hinauf und steigen Sie in den Helikopter. Fliegen Sie zum Geldtransporter und schaffen Sie ihn auf dem Luftweg zu Ihrem Flugfeld.

Breaking the Bank at Caligula's

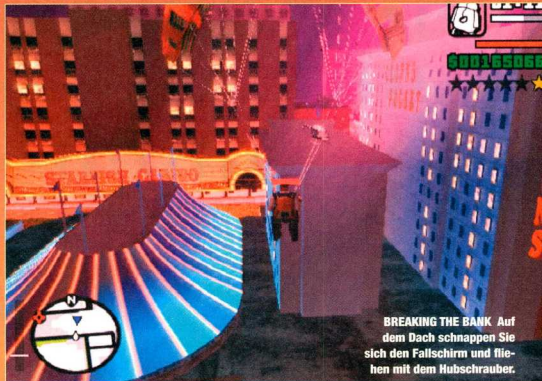
Im Kasino begeben Sie sich zum Personaleingang. Nach dem kurzen Gespräch öffnen Sie die Tür und eilen die Treppe hinab. Betreten Sie den ersten Raum auf der linken Seite und werfen Sie eine Gasgranate in den Lüftungsschacht. Sobald der Strom ausfällt, setzen Sie das Nachtsichtgerät ein. Folgen Sie weiterhin Zeros Anweisungen und öffnen Sie das Tor mit

dem Gabelstapler. Jetzt folgen Sie dem Team und säubern die Gänge. Beim Tresor schnappen Sie sich die Bomben und rennen die Treppen hinauf. Oben angekommen, betreten Sie den gegenüberliegenden Raum. Legen Sie den Sprengstoff zwischen die Generatoren, verlassen Sie den Raum und jagen Sie die Maschinen in die Luft. Danach eilen Sie in den Tresorraum und bringen das Team sicher zum Geldtransporter. Sprinten Sie voraus und beseitigen Sie die Feinde. Danach arbeiten Sie sich bis zu den Treppen vor. In der oberen Etage biegen Sie nach rechts ab, um das Dach zu erreichen. Erledigen Sie die Polizisten, die sich aus dem Hubschrauber abseilen, und klettern Sie zum Fallschirm. Flüchten Sie mit dem Helikopter oder einem Auto zum Flugfeld. Belohnung: 100.000 \$

Los Santos

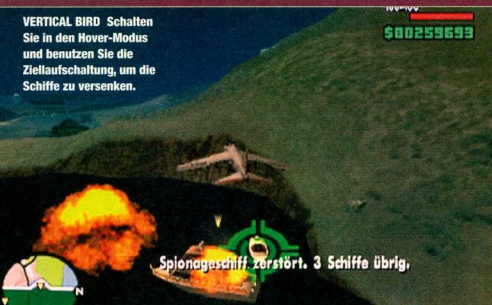
A Home in the Hills

Betreten Sie Woozies Kasino, um diesen Auftrag anzunehmen. Auf dem Dach begeben Sie sich zur runden Plattform. Von



BREAKING THE BANK Auf dem Dach schnappen Sie den Fallschirm und fliehen mit dem Hubschrauber.

VERTICAL BIRD Schalten Sie in den Hover-Modus und benutzen Sie die Ziellaufsichtung, um die Schiffe zu versenken.



Splonageschiff zerstört. 3 Schiffe übrig.

dieser Position aus haben Sie die Stellen, an denen Gegner erscheinen, gut im Blick. Sobald Ihre Verbündeten gelandet sind, laufen Sie die Rampe hinab und folgen dem Verlauf des Weges in Richtung Eingang. Erledigen Sie die Gegner, die zwischen den Pflanzen sitzen, und säubern Sie den Korridor. In einem der Räume finden Sie eine Kevlar-Weste. Eilen Sie die Treppen hinauf und folgen Sie dem Drogendealer. Schaffen Sie das Problem per Drive-by aus der Welt.

Vertical Bird

Fahren Sie zum Eingang des Flugzeugträgers und schwimmen Sie an Bord. Sparen Sie sich die Schleichaktion und erledigen Sie den Soldaten sowie den Mechaniker. Laufen Sie beide Treppen hinauf, um die Startbahn zu erreichen. Sprengen Sie die Flugabwehrgeschütze in die Luft und laufen Sie zu dem Senkrechtstarter. Springen Sie nach unten und kauen Sie die Maschine. Gehen Sie in den Hover-Modus und kümmern Sie sich um die Kampffjets. Sobald die Luft rein ist, demolieren Sie die markierten Schiffe.

Home Coming

Holen Sie Sweet aus dem Gefängnis ab und fahren Sie zu Ihrem alten Haus. Dort erledigen Sie die zahlreichen Drogendealer und erobern das Gebiet zurück. Am nördlichen Ende der Straße finden Sie ein Lebensherz und eine Kevlar-Weste. Von nun an sind Gangkriege verfügbar.

Cut Throat Business

Fahren Sie zu OG Locs Videoreh und verfolgen Sie den Kerl. Sie müssen dem diebischen Rapper lediglich folgen, um diese Mission zu beenden.

Sweet

Beat down on B Dup

Statten Sie dem Drogendealer einen Besuch ab. Nach der kurzen Zwischensequenz übernehmen Sie das markierte Gebiet durch einen Gangkrieg. In der nordwestlichen Ecke dieses Viertels finden Sie Lebensenergie und eine Kevlar-Weste. Anschließend ballern Sie sich den Weg zu B Dups Haus frei und regeln die Angelegenheit.



BEAT DOWN Nachdem Sie das Ganggebiet eingenommen haben, erledigen Sie die Wachen vor dem Haus des Drogendealers.

Stell B Dup zur Rede.

Grove 4 Life

Da Sweet mit der Situation immer noch nicht zufrieden ist, fahren Sie mit ihm nach Idlewood. Ihre Aufgabe ist es, zwei Ganggebiete zu erobern. Achten Sie auf Sweet und suchen Sie sich einen geeigneten Platz, um die Feinde schon recht früh zu erledigen. Sobald die Arbeit getan ist, bringen Sie Sweet zum Haus zurück. Belohnung: 10.000 \$

Finale

Riot, Los Desperados

Meiden Sie die Gangterritorien, wenn Sie zu Sweets Haus unterwegs sind. Bei der nächsten Mission müssen Sie Cesar unter die Arme greifen. Erledigen Sie alle Gegner, die auf dem Radar markiert sind. Hier geht's ausschließlich ums Ballern.

End of the Line

Bevor Sie diese Mission starten können, müssen Sie 35 Prozent der Gangterritorien in Ihre Gewalt bringen. Fahren Sie mit dem Auto zum ersten Wegpunkt. Nach der kurzen Zwischensequenz schnappen Sie sich das Panzerfahrzeug und brechen durch die Wand des Cracklabors. Überfahren Sie alle Gegner, bis Sie die Tür erreichen. Ballern Sie sich bis zum vierten Stockwerk durch. Am Anfang eines jeden Stockwerks finden Sie eine Kevlar-Weste im Treppenhaus. Am Ende eines Abschnitts liegt ein Lebensherz. Smoke flüchtet mehr, als dass er auf Sie feuert. Machen Sie seinem Leben ein Ende. Sobald das Feuer ausbricht, flüchten Sie auf demselben Weg, den Sie gekommen sind. Bei der Verfolgungsjagd bleiben Sie dicht bei dem Feuerwehrgewagen. Machen Sie sich keine Gedanken wegen der Molotowcocktails, da das Feuer Ihrem Auto keinen Schaden zufügt. Sobald Sie die Schnellstraße erreichen, müssen Sie schleunigst zum Feuerwagen aufschließen. Manövrieren Sie das Auto genau unter Sweet, bevor er den Halt verliert. Sobald Sweet das Fahrzeug steuert, schaffen Sie sich die Gang- und Polizeiautos vom Hals. Nach einer langen Verfolgungsjagd ist die letzte Mission geschafft.



THE END Ignorieren Sie die Explosionen, da Sie bei der Verfolgungsjagd keinen Schaden durch Flammen erleiden.

So lösen Sie das Spiel zu 100 Prozent

- Erledigen Sie sämtliche Haupt- und Nebenmissionen des Spiels.
- Kaufen Sie alle Häuser sowie Zeros Shop, Wangs Cars und den Flugplatz.
- Erwerben Sie alle Immobilien.
- Finden Sie 100 Spray-Tags, 50 Fotomotivs, 50 Hufeisen und 50 Austern.

Nebenmission für 100 Prozent

Schulen

Bestehen Sie die Prüfungen der einzelnen Schulen. Für gute Leistungen erhalten Sie Belohnungen.

Kuriermissionen

In allen drei Städten gibt es Geschäfte, für die Sie als Kurier arbeiten können. Liefern Sie alle Pakete innerhalb des Zeitlimits ab. Wenn Sie alle Durchgänge erfolgreich abschließen, gehört das Geschäft Ihnen. Erwerben Sie die folgenden Läden:

- Roboi's Food Mart in Commerce, Los Santos. Steigen Sie auf das BMX.
- Happy Shopper Queens, San Fierro
- Burger Shot Redsands East, Las Venturas

Export & Import

Beschaffen Sie alle 30 Fahrzeuge, die für den Export gebraucht werden.

Güterzugmission

Sobald Sie alle drei Städte betreten dürfen, steht Ihnen diese Mission zur Verfügung. Warten Sie am Bahnhof und stehlen Sie



einen Zug. Mit R3 aktivieren Sie Challenge. Sie müssen ein Gefühl für das Kurven- und Bremsverhalten des Zugs bekommen. Wenn Sie zu schnell in eine Kurve fahren, entgleisen die Waggons und die Mission ist gescheitert. Als Belohnung erhalten Sie 50.000 \$ und dürfen kostenlos bei allen Zügen mitfahren.

Weitere Nebenmissionen

- Bestehen Sie die Schießstand-Challenge in den Ammu-Nation-Waffenläden.
- Erledigen Sie die BMX-Challenge in Los Santos. Steigen Sie auf das BMX, das neben der Haltpipe in Glen Park steht.
- Gewinnen Sie die drei Rennen der Mount-Chillid-Challenge. Diese Rennen starten auf dem Gipfel des Mount Chillid zwischen 7:00 Uhr und 18:00 Uhr.
- Besuchen Sie die Fitnesscenter, trainieren Sie Ihre Spielfigur und erlernen Sie die

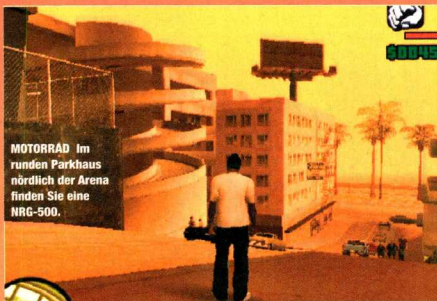
verschiedenen Kampfmanöver.

- Erledigen Sie die NRG-500-Challenge in San Fierro. Steigen Sie auf das Motorrad in der Nähe der Exportliste am Hafen.
- Erledigen Sie die Steinbruchmissionen in Bone County. Sobald Sie die Aufträge geschafft haben, gehört das Geschäft Ihnen.
- Nehmen Sie an den Lowrider-Wettbewerben in Los Santos teil.
- Gewinnen Sie alle Autorennen. Auf dem Radar sind die Rennplätze durch Zielflaggen und Pokale gekennzeichnet.
- Schließen Sie alle Fahrzeug-Challenges ab: Feuerwehr, Einbruch, Polizei, Zuhälter, Krankenwagen, Taxi
- Übernehmen Sie RS Haul in Flint County, indem Sie die Truckmission erledigen.
- Eignen Sie sich das Hotel in San Fierro an, indem Sie die Einparkmissionen absolvieren. Ein hoher Konstitutionswert ist bei diesen Missionen von Vorteil.

INFO Nebenmission

Fahrschulen

	Alle Tests Bronze	Alle Tests Silber	Alle Tests Gold
Fahrschule	Super GT	Bullet	Hotknife
Bootschule	Freeway	FCR 900	NRG-500
Flugschule	Rustler	Doppeldecker	Hunter
Motorradschule	Marquis	Squallo	Jetmax



INFO Nebenmission

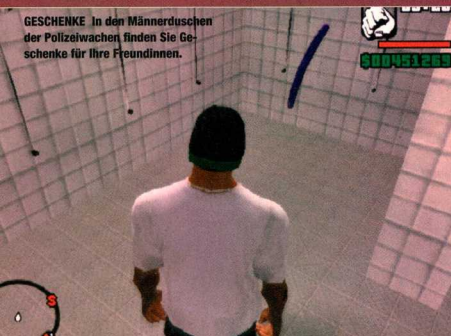
Export

1. Liste	2. Liste	3. Liste
Patriot	Stallion	Blade
Sanchez	Tanker	Freeway
Stretch	Comet	Mesa
Admiral	Stafford	Banshee
Camper	Blista Compact	Euros
Inform	Slamvan	ZR-350
Feltzer	Sabre	Super GT
Remington	Rancher	Journey
Sentinel	Cheetah	Huntley
Buffalo	FCR-900	BF Injection

FAHRSCHULE Durch gute Leistungen spielen Sie sich seltene Autos frei.



GESCHENKE In den Männerduschen der Polizeiwachen finden Sie Geschenke für Ihre Freundinnen.



BROWN THUNDER Mit dem Hunter-Helikopter gestalten sich die Bürgerwehrmissionen besonders einfach.



Secrets

Fahrzeuge

- In dem abgelegenen Hangar des Las Venturas-Flughafens finden Sie eine besonders große Maschine: die AT-400.
- Den Hunter-Helikopter und den Kampfpilot können Sie sich besorgen, sobald Sie Zutritt zu Las Venturas haben. Begeben Sie sich zum Flugplatz und nehmen Sie an den Rennen teil. Anstatt diese Rennen zu beenden, bringen Sie die Fluggeräte in Ihren Hangar auf dem Wüstenflugfeld.
- Schon zu Beginn können Sie sich das beste Motorrad holen. Fahren Sie zum East Beach in Los Santos. Im Parkhaus nördlich der Arena steht die NRG-500.

Waffen

- In der Holzhütte von Toreno finden Sie einen Flammwerfer, die Minigun, einen Raketenwerfer mit zielsuchenden Raketen sowie den Standardraketenwerfer, wenn Sie alle Missionen von Toreno abgeschlossen haben.
- Kostenlose Munition erhalten Sie in jedem Ammu-Nation, das über einen Schießstand verfügt. Nehmen Sie eine

Waffe in die Hand, die Sie in dem Laden kaufen können, und starten Sie die Challenge. Wenn Sie die Challenge sofort beenden, haben Sie doppelt so viel Munition für alle Waffen in der Tasche. Der Trick funktioniert nur mit den Waffen, die in den Geschäften erhältlich sind.

- Nachdem Sie die 100-Prozent-Marke erreicht haben, verfügen Sie über einen unendlichen Vorrat an Munition.

Nützliche Tricks

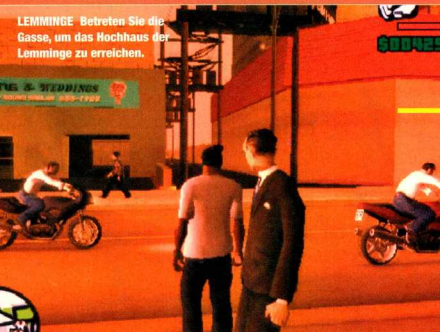
- Einen Sturz aus großer Höhe überleben Sie auch ohne Fallschirm. Hämmern Sie dazu während des Falls permanent auf die Sprungtaste.
- Wenn Sie keine Lust haben, Ihre Gangterritorien zu verteidigen, betreten Sie ein Safehouse, sobald eines Ihrer Gebiete angegriffen wird. Nachdem Sie gespeichert haben, ist der Angriff der feindlichen Gang vorüber und das Viertel gehört weiterhin Ihnen.
- Mit dem Hunter-Helikopter macht die Verbrecherjagd besonders viel Spaß. Fahren Sie aufs Land und aktivieren Sie die Missionen mit R3. Achten Sie darauf, dass Sie keine Polizisten erledigen. Wenn

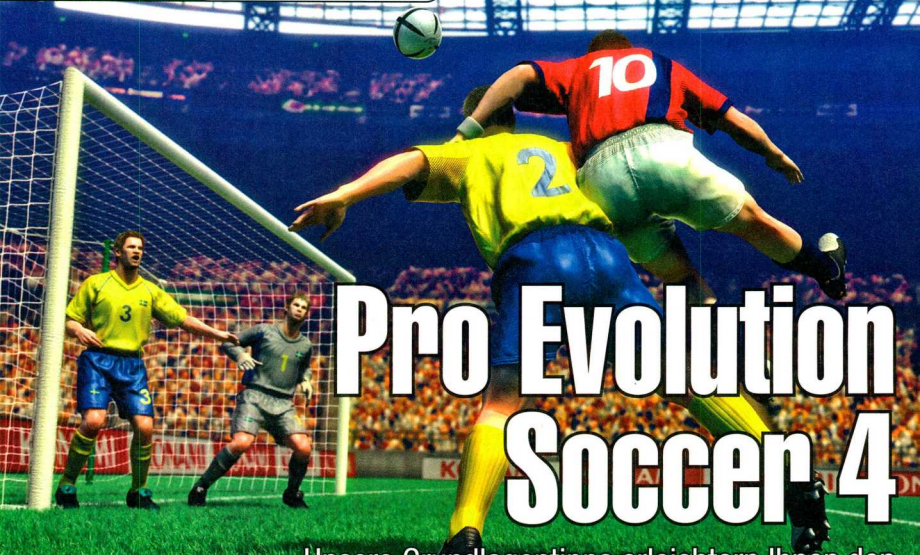
Sie lange genug durchhalten, bekommen Sie immer größere Erfolgsprämien. Schon auf Level 50 erhalten Sie mehr als 100.000 \$ pro Mission.

Eastereggs

- Laufen Sie zum Fitnesscenter in Las Venturas. Rennen Sie am Weldings & Weddings vorbei und biegen Sie in die kleine Gasse ab. Wenn Sie an der kleinen T-Kreuzung im Hinterhof stehen, werfen Sie einen Blick auf das Hochhaus im Nordosten. Dort erscheinen gelegentlich Menschen, die blind geradeaus laufen und vom Gebäude fallen. Rock Star North programmierte einst unter dem Namen DMA das Spiel *Lemmings* und hat deswegen dieses kleine Easteregg eingebaut.
- Betreten Sie eine der Polizeistationen in Los Santos. Achten Sie darauf, dass Sie keine Waffe in der Hand haben. In der Männerdusche finden Sie ein Utensil, mit dem sich die Gesetzeshüter besonders gründlich sauber machen.
- Wenn Sie die Beziehung mit einer Freundin auf 100 Prozent bringen, erhalten Sie ein spezielles Outfit. Bei jeder Frau erhalten Sie einen anderen Anzug.

LEMMINGS Betreten Sie die Gasse, um das Hochhaus der Lemmings zu erreichen.





Pro Evolution Soccer 4

Unsere Grundlagentipps erleichtern Ihnen den Einstieg in die **komplexe Fußballsimulation.**



FLANKE Befördern Sie den Ball möglichst von der Grundlinie in den Strafraum.



TORSCHUSS Gelingene Direktabnahmen führen häufig zum Torerfolg.

Neben den Standardmanövern wie Pässe und Schüsse finden Sie außerdem einige Tipps zu Taktiken.

Allgemeines

Spielerwerte vor einem Spiel überprüfen und gegebenenfalls austauschen

Sehen Sie sich die Spielerfähigkeiten Ihrer Mannschaft genau an. In einigen Fällen sitzt ein sehr starker Spieler auf der Bank. Stellen Sie zudem sicher, dass Sie die Spieler auf den Positionen spielen lassen, auf denen sie am meisten bringen. Ein Spieler wie Ronaldo, der im Fünfmeteraum besonders gut agieren kann, muss immer ganz vorne stehen, da er sonst nicht sein ganzes Potenzial ausspielen kann.

Sprinten

Halten Sie nicht permanent die Sprint-Taste gedrückt. Es fällt Ihnen leichter, einen Gegner zu umspielen, wenn Ihr Spieler in normaler Geschwindigkeit rennt. Auch in der Defensive fangen Sie Pässe ohne die Sprint-Taste leichter ab. Setzen Sie den Sprint ein, solange Sie viel Platz haben.

Offensive:

Kurze Pässe und Torschüsse

Wie gut Ihre Schüsse und Pässe gespielt werden, hängt von zahlreichen Faktoren

ab. Die Fähigkeiten Ihres Spielers haben dabei sehr viel Einfluss auf das Ergebnis. Richten Sie die Figur in die Richtung aus, in die auch der Schuss gehen soll, und beachten Sie dabei, dass der Spieler den Ball auf seinem starken Fuß hat. Wie scharf der Pass oder der Schuss gespielt wird, hängt zusätzlich davon ab, wie schnell Sie momentan rennen. Bei Torschüssen sollten Sie auf das lange Eck zielen. Versuchen Sie den Ball entgegen der Laufrichtung des Torhüters zu schießen. Der Schussbalken beeinflusst lediglich die Höhe des Schusses.

Tödlicher Pass

Der einzige Unterschied zwischen tödlichem und normalem Pass liegt darin, dass Ihre Spieler beim tödlichen Pass immer versuchen, den Ball in den Lauf des Mitspielers zu spielen. Wenn Sie über den Flügel angreifen und in die Nähe des gegnerischen Strafraums gelangen, hat dieser Pass eine ähnliche Funktion wie eine tiefe Flanke. Bei Kontermöglichkeiten ist die hohe Variante dieses Passes besonders hilfreich. Drücken Sie die L1- und die „Tödlicher Pass“-Taste gleichzeitig, um den Ball in hohem Bogen direkt in den Lauf Ihrer Stürmer zu heben.

Hohe Pässe

Spielen Sie nur hohe Pässe, wenn Sie den Ball aus dem Strafraum dreschen oder



STÖREN Gratschen Sie in die Passwege der Gegner, um den Ball abzufangen.

einen schnellen Konterangriff starten möchten. Drücken Sie die L1- und die „Hoher Pass“-Taste gleichzeitig, um den Ball direkt auf Ihre Sturmspitze zu spielen. Auf diese Weise überwinden Sie oftmals eine gute Viererabwehrkette. Auch für schnelle Seitenwechsel ist der hohe Pass geeignet. Laden Sie dazu den Balken höchstens bis zur Hälfte auf.

Flanken

Angriffe über die Flügel sind immer ein gutes Mittel, um eine Abwehr zu knacken. Es gibt drei verschiedene Flankentypen. Die erste Flanke bietet sich an, wenn Sie viel Pressing spielen und Ihre Mannschaft am gegnerischen Strafraum Stellung bezogen hat. Drücken Sie einmal die Kreis-Taste, um den Ball in hohem Bogen in den Elfmeterraum zu befördern. Die anderen Flankenvarianten verwenden Sie hauptsächlich bei schnellen Konterangriffen. Drücken Sie zweimal, um den Ball mit hoher Geschwindigkeit halbhoch in den Strafraum zu flanken. Wenn Sie dreimal auf die Kreis-Taste drücken, schießen Sie den Ball flach in die Mitte. Die beiden letzten Varianten eignen sich für schnelle Konterangriffe. Laufen Sie mit dem Flügel-spieler bis zur Grundlinie und spielen Sie den Ball schnell in die Mitte. Meistens schießt einer Ihrer Angreifer heran und führt einen Flugkopfball oder Seitballzieher aus. Bei scharfen Flanken hat der Torhüter große Probleme, den Ball abzufangen. Zudem können die Verteidiger den Ball nur schwer unter Kontrolle bekommen. Dadurch haben Sie meist die Chance auf einen Nachschuss oder der Ball landet im Aus und Sie erhalten einen Eckball.

Freistoße

Wenn Sie aus großer Distanz direkt treffen wollen, halten Sie immer die R1-Taste gedrückt, bevor Sie den Schuss abschicken. Sobald der Spieler anläuft, drücken Sie das Digitalkreuz oder den Analogstick nach

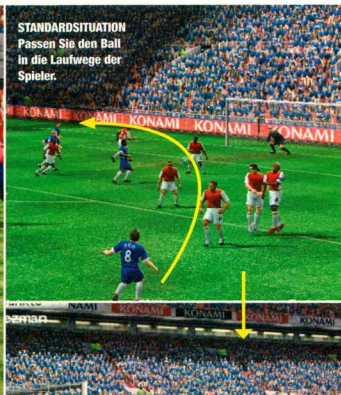
vorne, damit der Ball scharf aufs Tor kommt. Bei einer Entfernung von 22 bis 18 Metern läuft das Ganze genau andersherum. Betätigen Sie die R2-Taste und drücken Sie das Digitalkreuz oder den Analogstick nach hinten. Der Ball fliegt langsamer und Sie bringen ihn leichter über die Mauer. Schneiden Sie den Ball nur mit dem Innenrist an, solange Ihr Spieler nicht über die Außenrist-Fähigkeit verfügt. Bei langen Pässen zielen Sie auf die Laufwege Ihrer Stürmer und tippen die Schusstaste nur leicht an. So kommt der Ball mit hoher Geschwindigkeit in den Strafraum. Suchen Sie in Ihrem Team nach dem Spieler mit den besten Freistoßwerten (Freistoßgenauigkeit und Effet). Setzen Sie ihn für jeden Freistoß ein.

Eckbälle

Schießen Sie den Ball bei Eckstößen immer vom Tor weg. Für die Ecken von links brauchen Sie einen Spieler, der mit dem linken Fuß schießt. Auf der rechten Seite benötigen Sie folglich einen Spieler, der die Eckstöße mit dem rechten Fuß ausführt. Bringen Sie die Flanken scharf in die Mitte des Strafraums und schneiden Sie den Ball so an, dass er vom Tor wegfällt. Dadurch können die Stürmer Anlauf nehmen und viel Druck hinter den Ball bringen. So lassen Sie dem Torhüter kaum noch eine Chance zu reagieren. Zielen Sie allerdings nicht zu sehr auf den Fünfmeterraum, wenn Sie die Richtung des Eckballs einstellen – der gegnerische Torhüter kann den Ball leicht abfangen.

Dribbling

Gutes Dribbling erfordert ein wenig Übung, weil die Verteidiger ständig versuchen, Ihnen den Ball abzulaufen. Wenn Sie einen Abwehrspieler austanzten wollen, verzichten Sie auf den Sprint-Button, da Sie sonst den Ball zu leicht verlieren. Tauschen Sie stattdessen in eine Richtung an, drehen Sie sich sofort in die andere Richtung und



STANDARDSITUATION Passen Sie den Ball in die Laufwege der Spieler.



KOPFBALL Der Stürmer am langen Pfosten klopft den Ball ins Netz.



1 GEGEN 1 Schießen Sie den Ball immer mit dem starken Fuß.



LAUFDUELL Halten Sie die X-Taste gedrückt, um sich am Trikot des Gegenspielers festzuhalten.



LUPFEN Führen Sie diesen Torschuss bereits an der Strafraumgrenze aus.



DISTANZSCHUSS Bei Schüssen aus großer Entfernung brauchen Sie eine freie Schussbahn.



ABSTAUBER Mit vielen offensiven Spielern haben Sie oft die Chance auf einen Nachschuss.



FÄHIGKEITEN Stürmer wie Ronaldo gehen vor dem Tor besonders gut mit dem Ball um.



Höhepunkte

TÖDLICHER PASS Mit einem solchen Pass können Sie eine gute Abwehrkräfte überwinden.

rennen Sie los. Für den Fall, dass Sie den Spieler auf dem falschen Fuß erwisch haben, können Sie mit einem Geschwindigkeitsschub an dem Verteidiger vorbeirennen. Versuchen Sie es aber nicht mit dem Kopf durch die Wand – gegen zwei oder mehr Gegner haben Sie kaum eine Chance.

Torhüter ausspielen

Bei Alleingängen aufs gegnerische Tor haben Sie mehrere Möglichkeiten. Legen Sie den Ball links oder rechts am Torhüter vorbei und schießen Sie, sobald Sie den Torwart abgehängt haben. Wenn die Verteidiger schon recht nahe gekommen sind, versuchen Sie einen Heber. Dazu halten Sie die L1-Taste gedrückt und tippen die Schusstaste nur kurz an. Für den Fall, dass Sie sich für einen normalen Schuss entscheiden, visieren Sie das lange Eck an und schießen früh.

Defensive

Abwehr

Eine gute Abwehr ist Grundvoraussetzung, wenn Sie erfolgreichen Fußball praktizieren wollen. Es empfiehlt sich, den Spieler manuell zu steuern. Dabei sollten Sie so wenig wie möglich sprinten, da Sie sonst oftmals am ballführenden Spieler vorbeirauschen und dadurch eine Lücke in der Abwehr entsteht. Sprinten Sie lediglich, wenn Sie noch weiter von Ihrem Gegner entfernt sind oder hinter ihm herlaufen. Wenn Sie vor oder neben dem Gegenspieler stehen, drücken Sie zum richtigen Zeitpunkt die X-Taste, um den Ball wegzuspitzeln. Nach wenigen Matches werden Sie von alleine ein Gefühl dafür bekommen. Wenn Sie die X-Taste permanent gedrückt halten, läuft der Abwehrspieler automatisch auf den ballführenden Gegenspieler zu. Sobald der Spieler nahe genug am Gegner steht, zupft er am Trikot seines Kontrahenten und stört ihn.

Dadurch können Sie einen Torschuss des Stürmers leicht unschädlich machen. Mit der Viereck-Taste haben Sie die Möglichkeit, einen zweiten Spieler zum Gegner zu schicken. Dadurch können Sie den Gegenspieler unter Druck setzen, während Sie mit Ihrer Spielfigur die Passwege absichern. Grätschen sind ebenfalls sehr wichtig. Sie können damit schnell ein Foul verursachen und so verhindern, dass Ihr Team bei einem Konterangriff überläuft. Grätschen Sie direkt von vorne in den Spieler der Gegenmannschaft. Für diese eigentlich harte Attacke gibt es nur in Ausnahmefällen eine Karte, egal ob Sie den Ball erwischen oder nicht. Sie können auch direkt auf den Ball zielen, allerdings brauchen Sie dafür ein gutes Timing. Eine weitere Möglichkeit, den Spieler vom Ball zu trennen: Rutschen Sie mit der Kreistaste in den Laufweg des Gegners. Wenn er jetzt gegen Ihre Figur läuft, verliert er den Ball. Von hinten in den Kontrahenten zu grätschen ist hingegen eine sehr gefährliche Angelegenheit – Sie werden häufig mit der gelben und je nach Spielsituation sogar mit der roten Karte dafür bestraft.

Den Ball aus der Gefahrenzone bringen

Benutzen Sie keinen gewöhnlichen Pass, um den Ball nach einem gegnerischen Angriff aus dem eigenen Strafraum zu treten beziehungsweise zu köpfen. Hierbei ist die Gefahr zu groß, dass Sie den Ball einem Teamkameraden zuspitzen, der sich in Ihrer Nähe aufhält, und die Situation immer noch nicht völlig entschärft ist. Benutzen Sie stattdessen den Viereck-Button, um den Ball so weit wie möglich Richtung gegnerisches Tor zu befördern. Nehmen Sie den Ball erst gar nicht richtig an, sondern dreschen Sie ihn schnell in die Ferne. Dasselbe gilt für Standardsituationen wie Freistöße und Eckbälle. Köpfen Sie den Ball immer mit der Viereck-Taste aus dem Strafraum, um die Situation zu bereinigen. Drücken Sie mehrmals auf die



POSITIONEN Setzen Sie nur robuste und kopfballstarke Spieler als Mittelstürmer ein.

Sprint-Taste, um sich vor Kopfballduellen vor Ihrem Gegenspieler zu positionieren.

Taktik

Angriff

Ein gutes und sicheres Passspiel ist oft der Schlüssel zum Offensiverfolg. Wenn der letzte Pass gut beim Empfänger ankommt, können Sie den Ball meist ruhig und ungefährdet ins Tor schieben. Damit die Pässe ihr Ziel auch erreichen, müssen Sie die Aufstellung und die Laufwege Ihrer Spieler genau kennen. Für ein gutes Kurzpassspiel eignen sich besonders Aufstellungen, bei denen die Mittelfeldspieler in Rauten- oder Dreiecksformation stehen. Für den Fall, dass Sie lieber mit einer Linienformation spielen, müssen Sie sich Stück für Stück über das Spielfeld arbeiten. Mit schnellen Mittelfeldspielern können Sie auch gefährliche Angriffe über die Flügel starten und scharfe Flanken in den Strafraum schlagen. Besonders mit Kopfbällen kommen Sie gegen eine verdutzte Abwehr leicht zum Erfolg.

Aufstellung

Die Aufstellung hat großen Einfluss auf das Spielgeschehen. Während Sie gegen die eine Mannschaft müheles die Abwehr hinter sich lassen, kommen Sie beim nächsten Gegner nicht mal mehr bis in den Strafraum. Bei der Aufstellung Ihres Trupps sollten Sie viel Wert darauf legen, die Spieler genau auf den Positionen einzusetzen, auf denen sie am gefährlichsten sind. Beckham zum Beispiel ist auf dem rechten Flügel weitaus effektiver als im zentralen Mittelfeld, da er zwar gut Flanken schlägt, aber nur ein durchschnittlicher Spieler ist, was Torchüsse anbelangt. Sehen Sie sich die Werte Ihrer Spieler genau an und richten Sie Aufstellung und Taktik nach deren Fähigkeiten aus. Bei Außenverteidigern legen Sie am besten Wert auf Geschwin-

digkeit – die Innenverteidiger sollten über eine hohe Sprungkraft und Kopfballstärke verfügen. Falls Sie während eines Spiels überhaupt nicht in die Nähe des gegnerischen Tors gelangen, müssen Sie Ihre Taktik ändern. Wenn sich die gegnerische Mannschaft einigelt, verzichten Sie besser auf einen Abwehrspieler und bringen stattdessen einen weiteren Stürmer, um die Offensive zu verstärken.

INFO DIE WICHTIGSTEN AUFSTELLUNGEN

4-4-2

Diese Aufstellung besteht aus einer Viererabwehrkette. Meistens verfügen Sie im Mittelfeld über zwei defensive und zwei offensive Mittelfeldspieler. Die beiden Offensiven stehen oftmals auf Flügelpositionen, um zu flanken oder die Pässe direkt an die Stürmer weiterzuleiten.

3-4-3

Eine sehr offensive Aufstellung, für die Sie schnelle Flügelstürmer benötigen, die passable Flanken in den Strafraum bringen. Die Mittelfeldspieler stehen zentral, um die Bälle schnell an die Stürmer weiterzuleiten oder den tödlichen Pass zu spielen. Da Sie in der Abwehr nur wenige Spieler stehen haben, bringt Ihnen eine funktionierende Absels-falle einen Vorteil.

4-3-3

Diese Aufstellung eignet sich hervorragend für Konterangriffe. Die Abwehr steht durch eine Viererkette und zwei defensive Mittelfeldspieler sehr sicher. Der offensive Mittelfeldspieler bildet das Bindeglied zwischen Abwehr und Sturm. Setzen Sie auf dieser Position einen Kreativspieler ein, der die Stürmer schnell bedienen kann. Schießen Sie mit den Stürmern aus allen Lagen, da Sie eine große Chance auf Nachschüsse haben.

FLUGKOPFBALL Bei tiefen Flanken, die scharf in den Strafraum kommen, haben Ihre Stürmer oft die Chance den Ball unhaltbar zu versenken.



ANGRIFF Umspielen Sie die Gegenspieler mit einem schnellen Richtungswechsel.



TRICKKISTE Mit dem 360° Überstolperer überrumpeln Sie jeden Gegner.



ECKBALL Schießen Sie den Ball vom Tor weg, damit die Stürmer möglichst viel Druck hinter den Ball bekommen.

Fußballmanager 2005

Unsere Profi-Tipps vom FM-2005-Chefdesigner Gerald Köhler bringen Ihr Team in der Tabelle bis ganz nach oben!

INFO NACHWUCHS

Jugendcamps

Der folgenden Tabelle entnehmen Sie alle Informationen über die 20 Jugendcamps, die Sie überall auf der Welt gründen können. Nahe liegend ist natürlich die Gründung eines Camps in Recife, ebenso sind aber auch Buenos Aires, Durban, Lagos, Bogota und Namibia sehr interessant.

Stadt/Land	Talentverteilung
Asuncion, Paraguay	Solide Anzahl Talente
Bangalore, Indien	Wenige große Talente
Bogota, Kolumbien	Solide Anzahl Talente, Technikbonus
Boston, USA	Solide Anzahl Talente
Buenos Aires, Argentinien	Sehr große Talente, Technikbonus
Durban, Südafrika	Solide Anzahl Talente, Technikbonus
Islamabad, Pakistan	Wenige große Talente
Kairo, Ägypten	Solide Anzahl Talente
Kiew, Ukraine	Solide Anzahl Talente
Lagos, Nigeria	Solide Anzahl Talente, Technikbonus
Monterrey, Mexiko	Solide Anzahl Talente
Negril, Jamaika	Solide Anzahl Talente
Perth, Australien	Wenige große Talente
Prag, Tschechien	Solide Anzahl Talente
Recife, Brasilien	Sehr große Talente, Technikbonus
Seoul, Südkorea	Wenige große Talente
Vancouver, Kanada	Solide Anzahl Talente
Wellington, Neuseeland	Wenige große Talente
Windhoek, Namibia	Solide Anzahl Talente, Technikbonus
Yokohama, Japan	Wenige große Talente

In Zusammenarbeit mit dem Chefdesigner der Fußballmanager-Reihe, Gerald Köhler, präsentieren wir Ihnen eine Auswahl der wichtigsten Tipps rund um den neuen Fußballmanager 2005.

Allgemeines

Auslaufen

Ihre Spieler verlieren zu viel Frische und sind müde? Ein wichtiger Trick für gute Frischewerte ist das Ansetzen der Einheit „Auslaufen“ nach jedem Spiel. Auf diese Weise haben Ihre Stammspieler 20 Prozent weniger Frischeverluste. Das lohnt sich und schafft Raum für zusätzliches Konditionstraining.

Trainingsnoten

Jeder Spieler, der nicht spielt, bekommt eine Trainingsnote, die sich auf dessen Form auswirkt. Die Moral des Spielers ist der Hauptfaktor zur Bestimmung dieser Noten.

Fähigkeiten trainieren

Die besten Trainingseinheiten für ein möglichst breit gestreutes Training von Fähigkeiten sind Ecken, Freistöße, Flanken, Torschüsse und das Konterspiel.

Torhütertraining

Die besten Trainingseinheiten für Ihre Torhüter sind Ecken, Freistöße, Flanken, Schusstraining, Kopfbälle, Spiezzüge, Konter und das allgemeine Fähigkeiten-training.

Welche Fitness ist gut?

Sie benötigen nur eine Fitness von 60 Punkten, damit ein Spieler ein Match gut überstehen kann. Mit 80 Punkten hat ein Spieler eine wirklich gute Fitness und ist für normale Spiele bestens präpariert. Bei über 80 Punkten baut der Spieler eine Reserve für Pokalschlachten und für Verletzungszeiten auf. Sie können 100 Punkte bei der Fitness erreichen, aber dies ist nicht unbedingt erforderlich.

Wie sieht das mit der Taktik aus?

Es ist eine gute Idee, vor und nach der Saison an den Fähigkeiten der Spieler zu arbeiten. Während der Saison sollten Sie aber vor allem an den Mannschaftstaktiken basteln. Hier kann der Co-Trainer sehr hilfreich sein, wenn Sie diesem entsprechende Trainingsziele vorgeben.

Was ist mit der Winterpause?

Es ist besonders in der Winterpause zu empfehlen, nacheinander drei Trainingswochen mit fitnessbezogenen Trainingseinheiten (zum Beispiel Fitness „mittel“) zu trainieren und danach eine Trainingswoche mit regenerativem Training anzusetzen.

Wie setzt man Trainingslager am besten ein?

Am besten ist ein Trainingslager mit einem Formbonus. Dieses hilft, die Form des Teams gerade vor der Saison so zu steigern, dass Sie wirklich gut dastehen. Fahren Sie dazu einfach für zwei bis drei Wochen weg.

Wie kann man bei müden Spielern die grundsätzliche Fitness erhalten?

Am wichtigsten ist es, dass die Spieler am Tag nach einem Spiel Zeit zur Erholung haben. Hier wäre es fatal, Kondition zu trainieren (die Spieler sind sowieso schon müde) – körperlich hat das nur negative Effekte. Zur Not können Sie sogar noch einen zweiten Tag trainingsfrei geben. Danach haben sich Ihre Spieler dann in den allermeisten Fällen so weit erholt, dass ein normales Training wieder möglich ist.



3D-MODUS In dieser Ansicht können Sie die Taktik Ihrer Mannschaft jederzeit ändern.

NIKI, M.

SCHUSSE AUF'S TOR

3

1. FCN

530 m

SPIELERSTATISTIK

TOR	PAS 100%
SCH	TACK 0%
VRL	POS 4%

SPIELERLISTE

IV Kiew	IV Nikl	IV Wibilis	IV Bosack
DM Tigras	DM Cantalupi	RM Larsen	LM Muller
ZM Banovic	ST Ketelaer	ST Daun	

STADION

14 Nachrichten
25.100.000
So 19.09.2004

FCN

STADION AUSBAUEN

stadiondetails

Gesamtkapazität	44.800
Max. Ausbaustufe	89.992

Haupttribüne

Sitzplätze	11.150
Stehplätze	0
IP-Logen	0
Bandenringe	2
Max. Ausbaustufe	22.499
Ausbauen	11.350

ANGEBOT EINHOLEN

NEUES STADION BAUEN

INVESTITION
Bauen Sie Ihr
Stadion aus,
sobald Sie es
sich leisten
können.

Saison

Normal

Gästefans

Im Bau

AUSLAUFENDE VERTRÄGE

WEITER

ZURÜCK

WAHLEN

MENÜ

FUSSBALLMANAGER 2005 KURZTIPPS

INFO TRAINING

Spielstärke und Mannschaftsteile

Wenn man als Trainingsziel für einen Spieler die Steigerung der Spielstärke vorgibt, werden möglicherweise auch die Spielstärken in den anderen Mannschaftsteilen gesteigert. Dies geschieht mit den folgenden Wahrscheinlichkeiten.

Position	Folgen
Torwart	—
Abwehrspieler	60% für Mittelfeldspieler, 20% für Stürmer
Mittelfeldspieler	40% für Abwehrspieler, 40% für Stürmer
Stürmer	60% für Mittelfeldspieler, 20% für Abwehrspieler

Noch zehn Minuten zu spielen und mit einem Tor in Führung?

Spiele Sie per Teamanweisung auf Zeit. Das treibt Ihren Gegner in den Wahnsinn, da er wertvolle Sekunden verliert, während Ihre Stürmer lässig in die Spielfelddecke dribbeln und den Ball abschirmen. Die Verteidiger schlagen den Ball einfach immer weit nach vorne, was ebenfalls wertvolle Zeit bringt. Doch Vorsicht, Computergegner wehren sich auf die gleiche Weise.

Spiele Sie mindestens ein Spiel mit Real Madrid.

Natürlich können Sie auch einen anderen Tor-Verein nehmen, aber Real bietet sich aufgrund der Vielzahl von Stars an. Hier können Sie Tricks und Aktionen sehen, die Ihnen in der Regel bei durchschnittlichen Vereinen entgehen.

Technische Finessen

Verbessern Sie insbesondere die Technikwerte Ihrer Spieler, wenn Sie neue Tricks und Animationen sehen möchten. Gönnen Sie sich gleich am Anfang ein Spiel gegen einen echten Topgegner oder wählen Sie gleich einen Club als den Ihren!

Stammplatzgarantien

Geben Sie starken Neuverpflichtungen bei Vertragsverhandlungen immer eine Stammplatzgarantie. Wenn der Vorstand Ihrem Angebot nicht zustimmen möchte, arbeiten Sie am besten immer mit Klauseln, wie zum Beispiel einer Option für den Spieler. Auf diese Weise können Sie es oft doch noch schaffen, einen interessanten Spieler dem Vorstand schmackhaft zu machen.

Freundschaften

Achten Sie darauf, dass Sie durch den Verkauf eines Spielers keine befreundeten Spieler trennen, da dies zu einem Moralverlust führt. Wenn Sie also die Wahl zwischen zwei Spielern haben, die Sie verkaufen könnten, sollten Sie das berücksichtigen.

Mannschaftstaktiken verbessern

Beim Steigern von Taktiken sollten Sie maximal zwei Taktiken gleichzeitig trainieren, da sich der Co-Trainer sonst verzettelt und eventuell keiner der gewünschten Effekte eintritt. Benutzen Sie den Co-Trainer vor allem dazu, gezielt einzelne Werte zu steigern. Wenn Sie bei Ihrer Mannschaft großen Wert auf Taktik legen, sollten Sie auch einen Jugendtrainer beschäftigen, der hier seine Stärken hat und die taktische Ausbildung verbessert.

Bandenwerbung

Stimmen Sie bei den guten Angeboten nicht frühzeitig zu. Gerade hier lohnt sich das Risiko, denn die möglichen Zuwächse sind wirklich beachtlich. Faustregel: Bevor man zustimmt, sollte man immer mindestens zweimal gesteigert haben.

Kurz- und langfristige Planung

Für die richtige Karrierestrategie sollten Sie sich zu Beginn einer Station überlegen, ob

Sie hier nur kurzfristigen Erfolg haben wollen oder mit dem Verein eher langfristig orientierte Ziele erreichen möchten. Dann sollten Sie Ihre Ausgaben auf genau diesen Bereich konzentrieren. Bei einem schwachen Team werfen Sie unbedingt zunächst einen Blick auf die Jugendabteilung Ihrer Mannschaft. Oft finden Sie hier gleich eine Reihe von Spielern, die Ihnen dabei weiterhelfen können, ein schlagkräftiges Team auf die Beine zu stellen.

INFO MOTIVATION

Einzelgespräche

Hier einige elementare Regeln für erfolgreiche Gespräche mit Spielern.

„Großes Lob!“

Dies lohnt sich eigentlich immer, wenn der Spieler eine Form von mindestens 15 Punkten hat. Besonders effektiv ist es allerdings, wenn Sie einen Spieler das erste Mal nach längerer Pause (ab einem Monat) einsetzen und dieser gut spielt (mindestens Note 3).

„Werde schnell wieder fit!“

Dies sollte man immer ansprechen, wenn ein Spieler längere Zeit verletzt ist. Bei einer Moral unter 50 kann man ihn auf diese Weise zehn Moralpunkte gewinnen lassen.

„Ich gönne dir eine Pause. Du bist müde.“

Verwenden Sie diese Ansprache nie bei einem Spieler, der gegen seinen ehemaligen Club antreten soll. Gegen ihre alte Mannschaft wollen solche Spieler immer auflaufen.

„Du hast das Talent. Mach etwas draus.“

Spiele unter 20 mit mindestens Talent 4 und einer Form unter sieben Punkten können durch diese Ansprache besonders motiviert werden.

„Super letztes Spiel!“

Spiele, die weniger als drei der letzten zehn Spiele bestritten haben, sollten Sie ruhig loben, wenn diese mindestens eine 2 als Note erhalten haben. Das bringt auf einfache Weise fünf Moralpunkte.

„Du hast gut trainiert!“

Diese Ansprache ist verfügbar, wenn der Spieler keines der letzten fünf Spiele bestritten hat, aber eine Form >9 besitzt. Natürlich darf der Spieler auch nicht verletzt sein. Das Lob wirkt besonders bei den Spielern, die noch einen gewissen Abstand zur Mannschaft haben. Es zeigt ihnen, dass Sie auch auf

diese Spieler achten, und bringt bei schwächeren Spielern in der Regel zehn Moralpunkte. Bleibt die Form eines Spielers über mehrere Wochen hoch, sollten Sie das ausnutzen und den Spieler sofort nach Ablauf der 28 Tage, die immer zwischen zwei Gesprächen liegen müssen, noch einmal loben.

„Gib im Training alles!“

Diese Ansprache ist verfügbar, wenn der Spieler nicht verletzt ist. Besonders sinnvoll ist sie, wenn der Spieler derzeit eine Fitness von unter 70 Punkten hat. Nicht verwenden sollten Sie die Ansprache bei einem Spieler, der regelmäßig spielt und dessen Fitness über 70 Punkten liegt. In diesem Fall reagiert dieser zu Recht sauer, wenn Sie ihn indirekt auffordern, sich mehr reinzuholen, während es vermutlich gleichzeitig in der Mannschaft eine ganze Menge andere Leute gibt, um die Sie sich eher kümmern sollten.

„Du musst diesem Spieler den Schneid abkaufen!“

Wenn Sie einen harten oder sehr harten Spieler in Ihrem Team haben, lohnt sich dieses Einzelgespräch immer. Spielern, die eher zurückziehen, brauchen Sie diese Aufgabe nicht zu stellen.

„Herzlich willkommen.“

Begrüßen Sie neue Spieler am besten innerhalb der ersten zwei Wochen. Die meisten Spieler freuen sich über so etwas.

„Fahr mal für zwei Wochen in die Heimat!“

Auch wenn Sie den Spieler anschließend für zwei Wochen nicht aufstellen können, bei Ereignissen, die auf Integrationsprobleme hindeuten, kann ein solcher Heimatbesuch wirklich helfen. Drücken Sie ruhig einmal ein Auge zu.

123

CHEATS & CODES



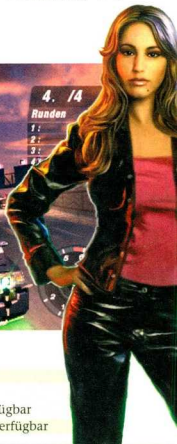
Grand Theft Auto bleibt sich treu: Auch zu San Andreas gibt es wieder **haufenweise Cheats!**

Need for Speed Underground 2

CHEATCODE Heiße Reifen und ein bisschen Bares obendrauf!

Ob mehr Geld zum Start als gewohnt oder ein paar Luxuskarossen, per Cheat können Sie sich auch in *Need for Speed Underground 2* das Leben erleichtern. Alle Kombinationen geben Sie im Startscreen ein, den Sie noch vor dem Hauptmenü zu Gesicht bekommen. Waren Sie erfolgreich, bestätigt Ihnen ein kurzes akustisches Signal, dass der Cheat funktioniert. Aufgepasst: Die beiden Geldcheats können Sie kombinieren. Viel Erfolg beim Ausprobieren!

MASSIV Dieser Hummer ist nur schwer zu stoppen.



CHEAT

↑, ↑, ↑, ↑, R1, R1, R1, ↓
←, ←, ←, ←, ■, ■, →, L1, R1

↑, ←, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←

WIRKUNG

200 Dollar Startgeld im Karriere-Modus
1.000 Dollar Startgeld im Karriere-Modus,
RX-8 und Skyline im Quickrace-Modus verfügbar
Sponsoren-Fahrzeug Hummer H2 Capone verfügbar

The Getaway: Black Monday

CHEATCODE So macht Verbrecherjagen noch mehr Spaß!

Kein Extramenu, keine Eingabe während des Spiels – nur im Introfilmchen, das Sie noch vor dem Hauptbildschirm sehen, ist die Cheateingabe möglich. Ist die Eingabe geglückt, merken Sie das sofort: Der Bildschirm flackert dann kurz grün auf. Die Filter können Sie während des Spiels über den Punkt „Optionen“ wechseln. Um diesen zu finden, drücken Sie einfach die START-Taste und finden sich dann im Pausenmenü wieder.

CHEAT

■, ▲, →, ●, ←, ←
↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ↓
↓, ↓, ←, →, ▲, ↑, ↓, ←, ■

WIRKUNG

Diverse Screen-Filter
Gesundheit wird verdoppelt.
Schalldämpfer



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, fiesem Endgegner und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

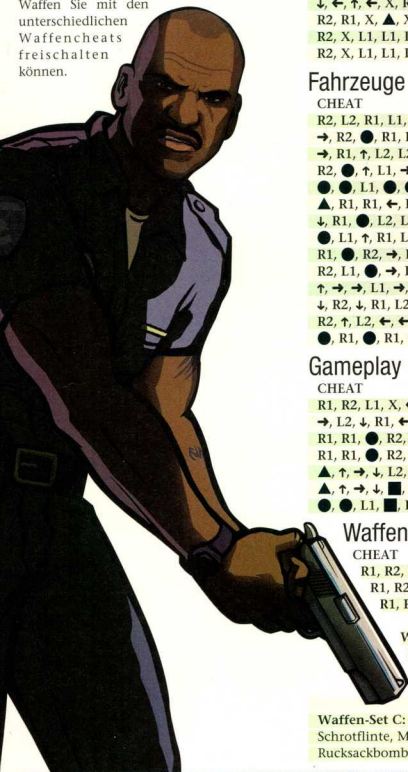
Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

SCHWARZ ... und Weiß
– die unterschiedlichen
Filter machen's möglich.

Grand Theft Auto San Andreas

CHEATCODE Per Knopfdruck machen Sie sich zum König der Straße.

Alle der folgenden Cheats geben Sie während des laufenden Spiels ein – eine kurze Textmeldung oben links im Bildschirm bestätigt, dass der Cheat aktiv ist. Um Ihnen die Übersicht zu erleichtern, haben wir die Codes nach ihrer Wirkungsweise unterteilt. Außerdem finden Sie am Ende der Liste eine Übersicht, welche Waffen Sie mit den unterschiedlichen Waffenchests freischalten können.



Umgebung

CHEAT

R2, L2, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2
 ●, L2, ↑, R1, ←, X, R1, L1, ←, ●
 ●, L1, ↓, L2, ←, X, R1, L1, →, ●
 ↓, ↑, ↑, ↑, X, R2, R1, L2, L2
 ↓, ←, ↑, ←, X, R2, R1, L2, L1
 R2, R1, X, ▲, X, ▲, ↑, ↓
 R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, ▲
 R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X

WIRKUNG

Aggressive Verkehrsteilnehmer
 Schwarzer Verkehr
 Pinkfarbener Verkehr
 Fußgänger greifen an
 Fußgänger drehen durch
 Fußgänger sind bewaffnet
 Regen
 Nebel

Fahrzeuge

CHEAT

R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1
 →, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2
 →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1
 R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲
 ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲
 ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1
 ↓, R1, ●, L2, L2, X, R1, L1, ←, ←
 ●, L1, ↑, R1, L2, X, R1, L1, ●, X
 R1, ●, R2, →, L1, L2, X, X, ■, R1
 R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2
 ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2
 ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →
 R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →
 ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →

WIRKUNG

Autos explodieren.
 Auf dem Wasser fahren
 Autos werden schneller.
 Boote fliegen.
 Rhino-Panzer
 Perfektes Handling
 Bloodring Banger
 Caddy
 Hotring Racer 1
 Hotring Racer 2
 Ranger
 Leichenwagen
 Stretch-Limousine
 Trashmaster

Gameplay

CHEAT

R1, R2, L1, X, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↑
 →, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1
 R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
 R1, R1, ●, R2, ←, →, ←, →, ←, →
 ▲, ↑, →, ↓, L2, L1, ■
 ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1
 ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲

WIRKUNG

Volle Energie, Armor und 250.000 \$
 Selbstmord begehen
 Wanted Level sinkt.
 Wanted Level steigt.
 Schnelleres Gameplay
 Langsameres Gameplay
 Zeit vergeht schneller.

Waffen

CHEAT

R1, R2, L1, R2, →, ↓, →, ↑, →, ↓, →, ↑
 R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
 R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

WIRKUNG

Waffen-Set A
 Waffen-Set B
 Waffen-Set C

Waffen-Set A: Schlagring, Baseballschläger, Schrotflinte, Micro-SMG, AK47, Gewehr, Raketenwerfer, Molotowcocktail, Spraydose
 Waffen-Set B: Schlagring, Messer, Desert Eagle, abgesägte Schrotflinte, MP5, M4, Scharfschützengewehr, Flammenwerfer, Granaten, Feuerlöscher
 Waffen-Set C: Schlagring, Kettensäge, schallgedämpfte Pistole, Militär-Schrotflinte, MP5, M4, Scharfschützengewehr, wärmesuchender Raketenwerfer, Rucksackbombe mit Fernzünder

WUNDERSCÖN Ein Mann, sein bestes Stück und die Sonne.



KRAFT! Wie schon in den Vorgängern sind Sie mit dem Tank nicht zu stoppen.

Star Wars Battlefront

ZWERGENAUFGSTAND
Kleine Rebellen gegen
ebenso kleine Imperiale.

CHEATCODE So sahen Luke Skywalker und Co also als Babys aus ...

Mit diesem Cheat stützen Sie die gestandenen Männer aus *Star Wars Battlefront* um gut die Hälfte ihrer Körpergröße. Dazu nennen Sie Ihr Spielerprofil einfach „Jub Jub“. Achten Sie hierbei bitte sowohl auf Groß- und Kleinschreibung als auch auf das Leerzeichen, das man unter den Zusatzsymbolen findet. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Ausprobieren!



The Incredibles – Die Unglaublichen

CHEATCODE Haufenweise Tricks für Superhelden!

Einfacher geht es nicht! Während des Spiels wechseln Sie über die START-Taste in den Unterpunkt „Geheimnisse“ des Menüs. Dort geben Sie die folgenden Cheats ein. Hat alles geklappt, erhalten Sie eine kurze Bestätigung. Jetzt können Sie loslegen!



CHEAT
Einsteinium
EMode
YourNameInLights
SmartBomb

BoaPlace
McTravis

SassMode
Kronos
AthletesFoot
PinkSlip
Hi

UDDLLRLRBAS
GazerBeam
BWTheMovie
DeEvolve
DiscoRules

DanielTheFlash

Showtime
bHUD

WIRKUNG

Big Head Mode
Strahlende Farben
Credits
Alle Items und Feinde in der Nähe werden zerstört.

Spiel wird leichter.
Schnelleres Rennen und
Incredi-Power

Schnelleres Spiel
Blur-Effekt und Superpunch
Feuerspur
Gesundheit bleibt konstant.

Intro
25 Prozent der Gesundheit auffüllen
Kurzzeitige Laserstrahlen

Zeitupe
Small Head Mode
Manche Objekte erscheinen andersfarbig.

Superspeed und Incredi-Power während des Rennens
Kurzzeitig unendlich Incredi-Punkte
HUD ausblenden

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
Ballu'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
Disney's Geistervilla	07/2004
Driv3r	09/2004
Findet Nemo	03/2004
Fight Night 2004	07/2004
Freedom Fighters	13/2003
Freestyle Metal X	13/2003
Future Tactics: The Uprising	01/2005
Gadius	04/2004
Goblin Commander	05/2004
Grand Theft Auto Vice City	01/2005
Große Haie – Kleine Fische	01/2005
H. der Ringe: Rückkehr d. Königs 01.	03/2004
Hitman 2: Silent Assassin	02/2004
Hitman: Contracts	07, 12/2004
I-Ninja	04/2004
IndyCar Series	13/2003
Kyle Dark Lineage	03/2004
Legacy of Kain: Defiance	04/2004
Looney Tunes: Back in Action	05/2004
Madden NFL 2005	12/2004, 01/2005
Mashed	10/2004
Max Payne 2	06/2004
Medal of Honor: Rising Sun	11/2004
Mission: Impossible – Operation Surma	05/2004
MTX Motortrax	06/2004
MX Unleashed	05, 06/2004
NBA Ballers	10, 11/2004
NBA Jam	13/2003
Need for Speed Underground	02, 11/2004
Pitfall: Die verlorene Expedition 05.	06/2004
Prince of Persia: The Sands of Time	01, 07, 08/2004
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	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
Starsky & Hutch	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: Rise of the Machines	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
Tommy Hawk's Underground	02, 08/2004
Transformers	07/2004
True Crime: Streets of L.A.	02/2004
Tru der tasmanische Tiger 2	01/2005
Wallace & Gromit	01/2004
Yu-Gi-Oh! The Duelists of ...	13/2003, 09/2004

The Bard's Tale (us)

CHEATCODE Erst mächtig lustig, dann mächtig unverwundbar!

Um die folgenden Cheats zu aktivieren, halten Sie während des Spiels R1 und L1 gemeinsam gedrückt. Erst dann lassen Sie die einzelnen Kombinationen folgen. Um das Debug-Menü aufzurufen, halten Sie nach Aktivieren des Cheats L2 und drücken dann →.

CHEAT
→, ←, →, ←, ↑, ↓, ↑, ↓
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →
→, ←, →, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →
→, ↑, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓

WIRKUNG

Gott-Modus
Hundertfacher Schaden
Feindattacken treffen den Barden nicht.
Volle Gesundheit und volles Mana
Massen von Geld und Adderstones
Debug-Menü, unter anderem mit Levelauswahl

DAS ZEUGNIS FINDEN SIE ALS PDF-DUM
AUSDRUCKEN IM ROM-BEREICH DER DVD

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. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Sony PlayStation 2 (PAL)	☐	☐	☐
Sony PlayStation 2 (NTSC)	☐	☐	☐
Sony PlayStation/PSone	☐	☐	☐
Sony PSP	☐	☐	☐
Microsoft Xbox	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Game Boy Advance (SP)	☐	☐	☐
Nintendo DS	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Action Replay o. Ä.	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

3. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

4. Wir haben unsere PLAYZONE-DVD umgestaltet zur moderierten Show

PLAYZONE Live. Wie finden Sie dieses Konzept?

- ☐ Klasse! Das hätten ihr schon früher machen sollen!
☐ Ganz nett, das könnt ihr ruhig beibehalten.
☐ Das alte Konzept fand ich besser.

5. Die aktuelle PLAYZONE-DVD enthält neben der Show PLAYZONE Live einen kompletten Spielfilm (*Heavenly Creatures*). Was halten Sie davon?

- ☐ Super! Da lohnt sich der Kauf gleich noch mal.
☐ Finde ich ganz in Ordnung.
☐ Das hätte es wirklich nicht gebraucht.

6. Auf unserer aktuellen DVD haben wir Prince of Persia 2 einen großen, mehrteiligen Bericht gewidmet. Was halten Sie von solch umfangreichen DVD-Beiträgen?

- ☐ Finde ich sehr gut, da erfährt man endlich mal alles über das Spiel!
☐ Ist zwar nicht ganz mein Spiel, prinzipiell aber eine gute Idee.
☐ So was hatte ich generell für Platzverschwendung.

7. Was halten Sie von unseren 24-seitigen Sonderheften, wie in diesem Monat das Heft zu *Shadow of Rome*?

- ☐ 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!

8. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____

9. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?
Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Sonderheft Shadow of Rome	☐	☐	☐	☐
Reportage „Hitvorschau 2005“	☐	☐	☐	☐
Reportage „Qualität aus dt. Landen“	☐	☐	☐	☐
Metal Gear Solid 3	☐	☐	☐	☐
Metal of Honor: Dogs of War	☐	☐	☐	☐
Project: Snowblind	☐	☐	☐	☐
Cold Fear	☐	☐	☐	☐
Sukoden IV	☐	☐	☐	☐
Call of Duty: Finest Hour	☐	☐	☐	☐
Komplettlösung: GTA San Andreas	☐	☐	☐	☐

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____
 Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**Computer Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 02,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**
 Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

10. 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.

11. 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: _____

12. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

13. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

14. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Internet ☐ DVD

15. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 02/05)
 Ausgabe: _____/_____

16. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

17. Ich kaufe die PLAYZONE circa _____ Mal pro Jahr.

18. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

19. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

20. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

21. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

22. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

INSENERENTENVERZEICHNIS

ak tronic	92-93
Computec Media AG	58-59, 77, 95, 105, 129
Deli	4-5
Eidos	88-89
Electronic Arts	15, 46-47, 132
Ingram Micro Games	82-83
JoWood	41
Nokia Mobile Phones	13
ProSiebenSat.1 Media	87
Take 2	2, 3
THQ	45
Ubisoft	65, 131

SPIELE-HOTLINES

Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 18-18 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.
Microsoft www.microsoft.de	0800/1812968	Mo.-Fr. 9-23 Uhr, So 09-17 Uhr	-
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 02/2005, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: redaktion@play-zone.de, Internet: www.play-zone.de

Anschrift des Abo-Service:
PLAYZONE, Computer Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Service-Nummer:
Tel.: 0451-4906-700, Fax: 0451-4906-770
E-Mail: compute.abo@pvpz.de

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. F.),
Michael Fruchtmann (V. i. S. d. F.)
Redaktion: Maik Bütfer, Uwe Hönig, Nico Lindner
Mitarbeiter für diese Ausgabe: Oliver Beck, Alexander Funke,
Winfried Rudorf, Christian Schömlen
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 (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Textchef: Margit Koch-Weiß
Stellvertretende Textchef: Claudia Brose
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer, Esther Marsch,
Cornelia Latz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: David Mola, Britta Rasg,
Stefanie Simann, Matthias Schöffel

Manuskripte 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.

Uhrbereich: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltsspeicher: Das Inhaltsspeichersystem wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilausgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:
Anzeigenabteilung / Datenanfertigung:
Telefon: +49-(0)911-28 72-114, Fax: +49-(0)911-28 72-241
E-Mail: dispo@computec.de

Anzeigenverkauf:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-(0)911-28 72-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-(0)911-28 72-141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Datenübertragung:
anzeigen@computec.de
oder per FTP (Zugangsdaten auf Anfrage)

Verantwortlich für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne

Es gelten die Mediadaten Nr. 18 vom 01.10.2004. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, bitten wir Sie, 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 Szameitat, Anschrift siehe oben

Vorstand:
Christian Geltenpohl (Vorsitzender),
Oliver Menne

Verlag:
Produktionsleitung: Martin Clossmann, Ralf Kutzer
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeannette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Austland € 68,40, ohne DVD € 40,20 pro Jahr) (Austland € 53,40)
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06244/982-882, Fax: 06244/982-527, A-Mail: computerleserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schott group
ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurde folgende ISSN- und Vertriebsnummern zugebilligt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2004 52.240 Exemplare

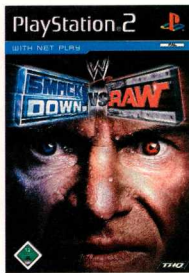
ABO-MANIA

Wer jetzt für
PLAYZONE
einen neuen
Abonnenten
wirbt, kann
unter diesen

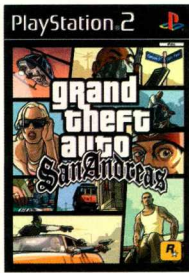
**drei genialen
Prämien** sein
**kostenloses
Dankeschön**
wählen.



Need for Speed Underground 2
Anschlagen, 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.
Prämien-Nr.: 002594



WWE SmackDown! vs. Raw
Mit neuen Features und einer weiterentwickelten Grafikengine hat *WWE SmackDown! vs. Raw* die Referenzkronen im populären Wrestling-Genre erfolgreich verteidigt! Mit dabei ist eine brandneue Match-Art: Parking Lot Brawl! Dabei geht es um handfeste Auseinandersetzungen, die hinter der WWE-Arena auf dem Parkplatz ausgetragen werden. Mit *WWE SmackDown! vs. Raw* sind auch Online-Kämpfe möglich.
Prämien-Nr.: 002608



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! Also anschauen und los!
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; € 4,50/Ausgabe; Ausland: € 136,50/24 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.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

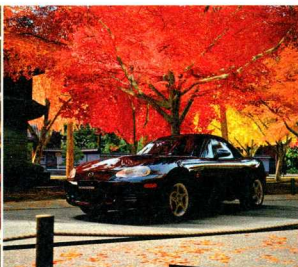
Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Lieferung 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 03/2005 ab **19.01.05** am Kiosk!



**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
Action mit SpongeBob (EyeToy)	Dez.
ESPN NBA 2K5	14. Jan.
ESPN NFL 2K5	14. Jan.
ESPN NHL 2K5	14. Jan.
Hot Wheels Stunt Track Challenge	Dez.
Megaman X8	11. Feb.
Midnight Club 3: DUB Edition	Ende Jan.
NFL Street 2	27. Jan.
Outlaw Golf 2	14. Jan.
Robotech Invasion	14. Jan.
Shadow of Rome	4. Feb.
SNK vs. Capcom	24. Jan.
SpongeBob: Der Film	Dez.
UEFA Champions League 2005	3. Feb.

Gran Turismo 4

Die deutschen Fans müssen noch bis zum 23. Februar auf *Gran Turismo 4* warten. Wir machen schon mal eine ausführliche Probefahrt mit der japanischen Importversion, die Ende Dezember in die Läden kommt.



Die PSP kommt!

Bei uns soll der tragbare PlayStation-Ableger im nächsten Frühjahr erscheinen, in Japan bereits im Dezember. Wir stellen Ihnen die Hardware und die ersten Spiele im Detail vor!



Devil May Cry 3

Dantes Comeback scheint den enttäuschenden zweiten Teil vergessen machen zu können. Freuen Sie sich auf brandneue Spieleindrücke und Bilder vom neuen *Devil May Cry*!



WEITERE THEMEN

➔ **Splinter Cell ...**
... *Chaos Theory*. Großer Vor-Ort-Bericht zur PS2-Version aus Montreal

➔ **Brothers in Arms**
Der zweite Ubisoft-Knaller fürs Frühjahr auf der PS2 angespielt

➔ **Shadow of Rome**
Nach dem 24-seitigen Sonderheft in diesem Heft folgt der Test.

➔ **Midnight Club 3**
Mit etwas Glück kommt die Testversion rechtzeitig!

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN



DAS SCHICKSAL IST NIEMALS ENDGÜLTIG



PlayStation²
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

„Jede Menge neue Manöver, herausfordernde Kämpfe, Top Sound und Grafik. Wir sagen nur: Kaufen!“ Wertung: 90% 13/2004

PlayStation²
★ STAR

game^{loft}
Auch erhältlich bei
Media Markt

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

XBOX
LIVE

XBOX



PlayStation²

PCCDROM

NINTENDO
GAMECUBE



UBISOFT

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

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

18-11-04



INTERNET CONNECTION REQUIRED for online play. PlayStation 2 online play requires Internet Connection. Network Adaptor for PlayStation 2 is sold separately. PlayStation 2 Online play may require additional hardware or software. See your system's manual for details.



Challenge Everything™