

100% PLAYSTATION 2

03/2005 € 4,99

Ausgabe 77
Österreich € 5,40; Holland, Belgien,
Luxemburg € 5,50; Italien, Spanien € 6,75;
Dänemark, der 30.-; Schweiz silt 9,90



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

UNZENSIERT
DVD „AB 16“

16

Freigegeben ab 16 Jahren
keine gemäß § 14 JuSchG



138 MINUTEN SPIELZEIT 69 VIDEOS & SPIELSTÄNDE

BRANDAKTUELLE VIDEOS
ZU ALLEN TOP-HITS!



SPLINTER CELL
CHAOS THEORY
RESIDENT
EVIL 4
SHADOW
OF ROME
BROTHERS
IN ARMS
DIE ERSTEN
PSP-SPIELE

Exklusiv in PLAYZONE:
Marlon Brando als
Vito Corleone in
DER PATE

EXKLUSIV-
PREMIERE!

DER PATE

GRANDIOSER RIVALE FÜR GTA?

EA bringt die Mafia-Saga auf die PlayStation 2!
Bilder, Infos und Hintergründe

VORSCHAU



GRAN TURISMO 4

Die fertige Japan-Version

SPLINTER CELL 3

Sam Fishers grandiose Rückkehr

BROTHERS IN ARMS

Endlich: Die PS2-Fassung!

TEST



SHADOW OF ROME

Gladiator trifft auf Onimusha

LEGEND OF KAY

Abenteuer aus deutschen Landen

ESPN NBA/NFL 2K5

Die Sportspiel-Überieger

PSP



Die Konsole
Die Spiele
Der Japan-Start

10 SEITEN IM HEFT
+ VIDEO AUF DVD

**AUGEN AUF
UND FUSS AUF'S GAS.**

Fahr überall wo du willst.
Fahr überall so schnell du kannst.
Mit dem heißesten Ride der Stadt.



GAME BOY ADVANCE

PC
CD[illegible]

Challenge Everything™

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

EINFACH GENIAL: PSP & GT4

Sony gibt Vollgas!

FESTLICHE ZEITEN!

Der Dezember hätte für PlayStation-Fans eigentlich kaum schöner sein können. Und dabei spreche ich nicht von den coolen neuen Spielen für die PlayStation 2 oder dem schicken Redesign der Hardware – der Grund meiner Freude sind *Gran Turismo 4* und die Sony PSP, die in diesem Monat in Japan erschienen sind und am 23. Februar bzw. im März in Europa auf den Markt kommen. Mit der PSP beweist Sony einmal mehr seine Ausnahmestellung in Sachen Gerätedesign. Schon der erste Eindruck ist grandios. Das in edlem Schwarz schimmernde Gehäuse, der riesengroße Bildschirm, die kleinen Details wie die durchsichtigen Schulter-Buttons oder die metallisch anmutende Einfassung – all das macht die Sony PSP auf Anhieb zu einem „Muss ich haben!“-Objekt. Wenn man dann erst mal *Ridge Racers* (ja, Plural! – so heißt es in Japan wirklich) eingelegt hat, wird einem klar, dass auch die Technik überzeugen kann. Das technische Niveau der Spiele ist näher bei der PlayStation 2 als bei der PSone. Unterstützt wird dieser Eindruck durch den absolut grandiosen Farbbildschirm, der mit prächtigen Farben und glasklarer Optik überzeugt. Natürlich haben noch nicht alle verfügbaren Spiele die technische Brillanz eines *Ridge Racers*, aber angesichts des bereits bewiesenen technischen Potenzials müssten die PSP-Versionen von *Gran Turismo* oder *Metal Gear Solid* schlichtweg genial werden.

HANDHELD-DEBÜT GELUNGEN!

Die oft geäußerten Befürchtungen, dass die Batterie-Kapazität nicht ausreichend sein könnte, sind unberechtigt. Man kann problemlos bis zu fünf oder sechs Stunden zocken, je nach Spiel und Wireless-Nutzung. Und bevor die Batterie leer ist, schaltet das Gerät in einen Sleep-Modus, wodurch man während oder nach dem Aufladen an gleicher Stelle weiterspielen kann. Das Fazit: Das Handheld-Debüt von Sony ist extrem überzeugend ausgefallen. Ich wünsche Ihnen eine schöne Zeit und viel Spaß bei der Lektüre,

PSP! Kaum trafen die ersten beiden PSP-Exemplare aus Japan ein, wurde die Arbeit niedergelegt – und zwar bei allen Teammitgliedern. Natürlich ausschließlich zu Recherche-Zwecken ...

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor



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

Von links nach rechts, vordere Reihe:
Hans Ippisch (Redaktion)
Robert Heller (DVD-Redaktion)
Matthias Schölter (Layout)
Nico Lindner (Redaktion)
Mark Böhler (Redaktion)
Udo Orsjak (Redaktion)
Michael Pruchnicki (Redaktion)

Nicht mit auf dem Bild:
David Mola (Layout)

Das PC-Spiel
zum Film!

Jetzt im Handel!



NUR
14,95 €

unverändliche Preisempfehlung



Für Bully-Fans
ein Muss.
PC Action

Das Spiel zum Film
macht an – kultig gut.
Ein humoristischer
Meilenstein im
Computerspiele-
Universum.
Bravo Screenfun

Echter Bully-Humor –
die perfekte Ergänzung
zum Film.
PC Games

Michael Bully Herbig,
Christian Tramitz
und Rick Kavanian
schlagen in Sachen
Wortwitz alles, was
ich bislang in einem
PC-Spiel 'gehört' habe.
Gamestar

www.periode1.de/pc-spiel

phenomedia AG

herbX film

T2

PC
CD

© 2004 herbX film - www.periode1.de - Take Two und das Take Two-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Take Two Interactive Software, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

NEWS

- 06 Allgemeine News
14, 21 Japan-News
10 Online-Gaming-News

REPORTAGEN

- 12 PSP – Die Konsole, die Spiele,
der Japan-Start

RUBRIKEN

- 63, 97, 105, 125 Abo-Angebote
104 Feedback
98 Hardware/Zubehör
64 Info-Center Most Wanted
67 Info-Center Termine
68 Info-Center Die besten Spiele
70 Info-Center Die Redaktion
71 Info-Center Testübersicht
124 Impressum
124 Inserentenverzeichnis
100 Leserbrief
126 Vorschau
103 X-Port-Spielstände
123 Zeugnis

SPIELERREGISTER

25 to Life	9
Ace Combat: Squadron Leader	30
Ace Academy (PSP)	30
Armored Core: Formula Front (PSP)	21
BCN Battle Construction Vehicles	71
Brothers in Arms: Road to Hill 30	131
Call of Duty: Finest Hour	120
Champions: Return to Arms	19
Coded Arms (PSP)	19
Coin Master Ruby 2005 (PSP)	17
Death by Degrees	58
Der Pate	22
Devil May Cry 3	52
DTM Race Driver 2 (PSP)	16
ESPN NBA 2K5	88
ESPN NFL 2K5	90
EyeToy Monkey Mania	7
FIFA Football (PSP)	18
First Up (PSP)	19
FlatOut	121
Formula One (PSP)	17
Gene Troopers	8
Godzilla: Save the Earth	71
GoldenEye: Rogue Agent	122
Grand Theft Auto (PSP)	6
Gran Turismo 4	26
Himans: Blood Money	8
Junior Board Games	72
Legend of Kyr	52
Luxines (PSP)	21
Medieval (PSP)	19
Metal Gear Acid (PSP)	21
Miami Vice	96
Midnight Club 3: DUB Edition (PSP)	6
NBA Street Showdown (PSP)	17
NBA Street V3	8
Need for Speed Underground 2	121
Need for Speed Underground Rivals (PSP)	16
Neo Contra	86
NFL Street 2	91
NFL Street 2: Unleashed (PSP)	18
Outlaw Golf 2	9
Playboy: The Mansion	9
Prince of Persia: Warrior Within	106, 120
Pony Play Fever (PSP)	11
Puzzle Bobble Pocket (PSP)	21
Rainbow Six Lockdown	44
Ridge Racer (PSP)	18
Shadow of Rome	76, 116
Splinter Cell: Chaos Theory	36
Stolen	52
The Legend of Heroes (PSP)	21
The Seed – Warzone	72
Tiger Woods PGA Tour (PSP)	48
TimeSplitters Future Perfect	72
Trivial Pursuit	19
Twisted Metal: Head-On (PSP)	20
UEFA Champions League 2004-2005	56
United Legends (PSP)	17
Viewtiful Joe 2	62
War Chess	77
WipeOut Pure	17
WRC (PSP)	17
WRC 4	122

INHALT 03/05



12 PSP

Alles über Sonys Handheld
auf zehn Seiten: Die Konsole,
die Spiele, der Japan-Start



22 DER PATE

Unser Titelthema:
Exklusive Einblicke
in EAs heißen
GTA-Konkurrenten



VORSCHAU

- 60 Ace Combat: Squadron Leader**
Actionreiche Flugsimulation von Tecmo
- 131 Brothers in Arms: Road to Hill 30**
Die neue Referenz in Sachen Taktik-Shooter?
- 58 Death by Degrees**
Tekken-Heldin Nina Williams teilt Prügel aus.
- 22 Der Pate**
Das Spiel zu den Kultfilmen mit Marlon Brando
- 32 Devil May Cry 3**
Teufelskrieger Dante lässt die Dämonen tanzen.
- 26 Gran Turismo 4**
Die fertige Japan-Version ausführlich gespielt
- 44 Rainbow Six Lockdown**
Heißer Taktik-Shooter mit coolen Online-Features
- 38 Splinter Cell: Chaos Theory**
Brandheiße Infos zum dritten Sam-Fisher-Abenteuer
- 52 Stolen**
Abwechslungsreiche Diebestour mit viel Action
- 48 TimeSplitters Future Perfect**
EAs fiesen Zeitdämonen auf der Spur
- 56 UEFA Champions League 2004/2005**
Offizielles Spiel zur Fußball-Königsklasse von EA
- 62 Viewtiful Joe 2**
Das zweite Abenteuer mit Capcoms coolem Helden

TEST

- 88 ESPN NBA 2k5**
90 ESPN NFL 2k5
82 Legend of Kay
96 Miami Vice
86 Neo Contra
91 NFL Street 2
94 Outlaw Golf 2
76 Shadow of Rome

KURZTEST

- 71 BCV: Battle Construction Vehicles**
71 Godzilla: Save the Earth
72 Junior Board Games
72 The Seed – Warzone
72 Trivial Pursuit
72 War Chess

KOMPLETTLÖSUNG

- 106 Prince of Persia: Warrior Within**
116 Shadow of Rome

CHEATS & CODES

- 120 Call of Duty: Finest Hour**
121 FlatOut
122 GoldenEye: Rogue Agent
121 Need for Speed Underground 2
120 Prince of Persia: Warrior Within
122 WRC 4

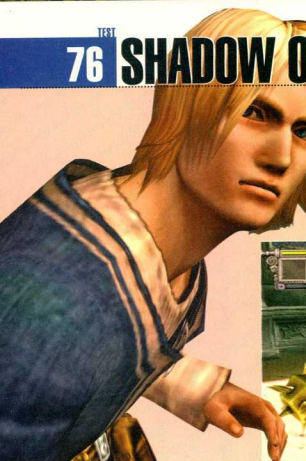
131 BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

Heft einmal wenden, bitte!
Genialer Taktik-Shooter
mit Weltkriegsszenario



76 SHADOW OF ROME

Blutige Gladiatorenkämpfe
und spannende Schleich-
Action im alten Rom



DVD-INHALT

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

THEMA DES MONATS

Tom Clancys Splinter Cell: Chaos Theory

MICROSITE

Project: Snowblind

TEST

Call of Duty: Finest Hour
Legend of Koy
RTL Skispringen 2005
Shadow of Rome
Ski Alpin 2005

KURZ-TESTS

1945 I & II – The Arcade Games
Crisis Zone
Der Polarexpress

X-Port-SAVEGAMES:

Jak 3 • Need for Speed Underground 2
Ape Escape 2 • Backyard Wrestling 2 • Big Mutha Truckers

TimeSplitters Future Perfect

UEFA Champions League 2004/2005

NEWS

Astro Boy
Earthquake Professional Racing
PSP-Launch in Japan
Sony Mega Collection Plus

JAPAN-NEWS

Berserk
King of Conquest II
Love Songs ADV Futaba Rito
Mighty Peril 2
Pride of the Dragon Peace
Simple 2000: Love Mahjong 2

MAKING-OF

Legend of Kay

MAX-DRIVE:

Killzone • Jak 3 • FlatOut
GoldenEye: Rogue Agent • NFS Underground 2

TRAILER-SHOW

Altered Beast
Champions: Return to Arms
Condemned
Devil May Cry 3
Gran Turismo 4
Midnight Club 3: DUB Edition
Prince of Persia: Warrior Within
Rainbow Six: Lockdown
Resident Evil 4
+ 3 Filmbilder

BONUS:
Die ersten PSP-Spiele
D.J. Decis & P.T. (PLAYZONE-Mix)
PlayStation Master 2004

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



1. GRAFIKPOWER PUR

Die PSP übertrifft alle Erwartungen!

2. DER PATE

Exklusiv in der PLAYZONE: EAs GTA-Konkurrent

3. GUT WIE ERWARTET

Gran Turismo 4 legt den Redaktionsalltag lahm!

4. ÜBERRASCHUNGSHIT

JoWood's Legend of Kay ist ein echter Knaller!

5. GRAFIKBOMBE

Das neue Splinter Cell entlockt der PS2 die letzten Reserven.

FLOPS



1. GANZ ÜBEL

Das Miami Vice-Spiel wird der Kultserie nicht gerecht.

2. PSP-LIEFERENGAPASS

Wenige Geräte und hohe Importpreise verärgern die Freaks.

3. JAPANTRASH

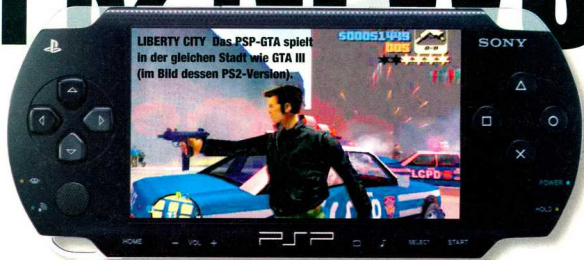
BCV: Battle Construction Vehicles ist absoluter Schrott!

4. VERSPÄTET

EAs UEFA Champions League kam nicht rechtzeitig zum Test.

5. EDMONDSON-RÜCKTRITT

Was bedeutet das für die Zukunft der Driver-Serie?



Grand Theft Auto für PSP!

ACTION / RENN Spiel Rockstar plant zwei Spiele zum PSP-Start!

Kurz nach Redaktionsschluss ließ Rockstar Games/Take 2 die Bombe platzen und sorgte für Hektik in der PLAYZONE-Redaktion, um diese Meldung noch ins Heft zu kriegen:

Gleich zum Europa- und US-Start der PSP will man zwei Titel für die neue Sony-Konsole veröffentlichen. Während das erste Spiel, *Midnight*

Club 3: DUB Edition, „nur“ eine willkommene Ergänzung des PSP-Softwarelineups ist, ist die Ankündigung des zweiten Titels eine mittlere Sensation: Für die PSP ist eine brandneue Episode von *Grand Theft Auto* in Arbeit, die wie *GTA III* in Liberty City spielt. Beide Titel entstehen bei Rockstar Leeds in Zusammenarbeit mit den Entwicklern der PS2-Versionen. Schade: Noch gibt es keine Bilder der PSP-Fassungen. (mp)

Hersteller: Rockstar Games/Take 2

Internet: www.rockstargames.com

Termin: März



NEWTICKER

+++ EDMONDSON VERLÄSST REFLECTIONS Martin Edmondson, Schöpfer der *Driver*-Serie, verlässt auf eigenen Wunsch das von ihm vor 20 Jahren gegründete Entwicklerstudio Reflections und wird sich schon bald neuen Aufgaben widmen. Details zu seinen Plänen gab Edmondson nicht preis,

sicher ist aber, dass er weiterhin Spiele entwickeln wird.

+++ EA-KAUFRÄUSCH, DIE 1. Electronic Arts hat mit der amerikanischen Profi-Fußballliga NFL und der NFL-Spielervereinigung PLAYERS INC einen exklusiven Fünfjahresvertrag abgeschlossen. Ob Segas Football-Reihe, die jetzt ohne Lizenz



MIDNIGHT CLUB 3 Wie nah kommt es auf der PSP wohl dieser PS2-Fassung?

EyeToy Monkey Mania

ENTERTAINMENT Affenstarker Spaß für Sonys Minikamera

Herzstück des EyeToy-Spiels wird den berühmt-berüchtigten *Ape Escape*-Affen ist eine Art Hinderniskurs in Brettspielform, der absolviert werden muss. Alles dreht sich darum, Minispiele zu bestreiten, dabei viele Affen einzusammeln und den Kontrahenten das Weiterkommen so

schwierig wie möglich zu machen. Zahlreiche unvorhersehbare Ereignisse sorgen für witzige Überraschungen und massig Abwechslung. Insgesamt gibt es 50 abgedrehte Minispiele. (wf)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 2. Quartal

AFFENFRiseur
Dieser lustige
Primat be-
kommt einen
neuen irren
Haarschnitt
verpasst.



Der Gewinnspiel- Wegweiser

ÜBERBLICK Hier können Sie was gewinnen!

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

Wo/welches Spiel?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
Most Wanted/Leser-Charts	Spiele	64
Mercenaries (Sonderheft)	Mini-PS2, Fanpakete, Poster u. v. m.	7
Zeugnis	Spiele	123

dasteht, daraufhin eingestellt wird, ist noch nicht klar. +++ **EA-KAUFRAUSCH**, DIE 2. Publisher EA übernimmt 19,9 Prozent der Ubisoft-Aktien von einem Großaktionär. Bei Ubisoft zeigte man sich von der Aktion wenig angetan und versucht, die übrigen Aktionäre hinter sich zu bringen, um eine mögliche Übernahme zu verhindern. Die Zustimmung des US-Kartellamts steht noch aus und angeblich will selbst die franzö-

NBA Street V3

BASKETBALL Noch cooler, noch abgedrehter, noch besser!

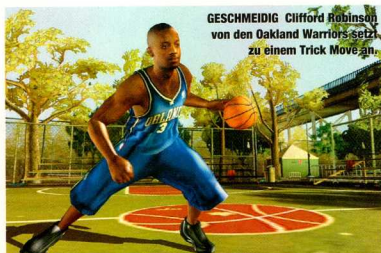
Auch bei dieser neuen Auflage der Serie dürfen sich Fans wieder auf coole Tricks, fulminante Dunks und imposante Gamebreaker freuen. Gespielt wird wie gewohnt drei gegen drei auf zwei Körbe. Ganz neu hingegen ist die Street Challenge. Hier zählt nur eines – innerhalb von 70 Tagen von einem Nobody zum absoluten Star unter Straßen-Basketballern zu werden. Sie müssen Ihr Team managen, sich um Ihr Aussehen kümmern und durch gewonnene Matches Ihren Ruf verbessern. Alle Entscheidungen beeinflussen zudem die Moral Ihres Teams – sind die Kameraden unzufrieden, kann es schon mal sein, dass

sie sich vor einem wichtigen Spiel einfach verdrücken. Ebenfalls neu ist der Dunk-Contest, ein Spielmodus, bei dem es darum geht, eine Jury von Basketball-Allstars mit abgefahrenen Big-Air-Slams zu beeindrucken. Selbstverständlich sind alle aktuellen NBA-Stars, zahlreiche Legenden und alte Bekannte aus früheren Teilen wieder mit an Bord. Da *NBA Street V3* schon am 17. Februar bei uns erscheinen soll, rechnen wir bald mit einer Testversion, die wir Ihnen dann natürlich ausführlich vorstellen werden. (wf)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.de

Termin: 17. Februar



GESCHMEIDIG Clifford Robinson von den Oakland Warriors setzt zu einem Trick Move an.



DUNK-CONTEST
Beeindrucken Sie die Jury mit Big-Air-Slams!

sische Regierung da noch ein Wörtchen mitreden. +++ **KORB FÜR EA** Es wird keine Exklusivvereinbarung für den Vertrieb von lizenzierten Basketballspielen zwischen der NBA und EA geben. Die NBA hat eine entsprechende Offerte, die dem NFL-Angebot ähnelte, ausgeschlagen. +++ **TITEL FÜR SUFFERING-NACHFOLGER?** Midway hat sich beim US-Patentamt den Titel *The Suffering* – Ties that bind sichern lassen. +++

Gene Troopers

EGO-SHOOTER Frische Ballerkost mit eigenständigem Design!

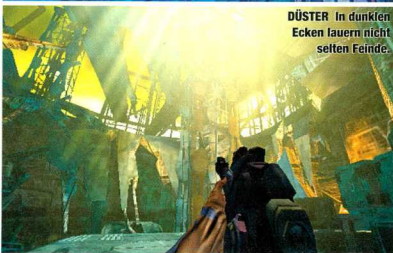
Sie haben es satt, sich mit einem namenlosen Marine durch düstere Sci-Fi-Welten zu ballern, und haben auch kein Interesse, auf dem Mars gegen eine Höllenbrut anzutreten? Dann könnte *Gene Troopers* etwas für Sie sein, denn die Entwickler ließen sich stilistisch von filmischen Vorbildern wie *Buck Rogers*, *Barbarella* oder *Flash Gordon* inspirieren. Die Welt von *Gene Troopers* ist bunter und organischer als bei der Konkurrenz, trotzdem soll das Spiel nicht zu einer Persiflage werden. Zusammen mit drei unterschiedlich talentierten Teamkameraden schlagen Sie sich durch fremde Welten auf fernen Planeten, entwickeln im Verlauf des Spiels Ihren eigenen Charakter weiter

und retten so ganz nebenbei natürlich auch noch das Universum. Erste Infos und Bilder lassen auf eine hervorragende Technik schließen. So wurde unter anderem die Havok-Physik-Engine lizenziert und sämtliche aktuellen Grafikspielereien finden sich in den Levels wieder. Spielerisch interessant klingt die Idee der Entwickler, das Spiel dem Spieler anzupassen: Wer lieber im Verborgenen arbeitet und das Scharfschützengewehr favorisiert, wird im Laufe des Spiels mit mehr Munition für die Waffe versorgt, und sogar das Gegenverhalten soll sich Ihrem Spielstil anpassen. (mb)

Hersteller: TDK Mediactive
Internet: www.tdk-games.com
Termin: 2005



REIZVOLL Edle Texturen und coole Lichteffekte lassen die Spielwelt sehr plastisch wirken.



DÜSTER In dunklen Ecken lauern nicht selten Feinde.



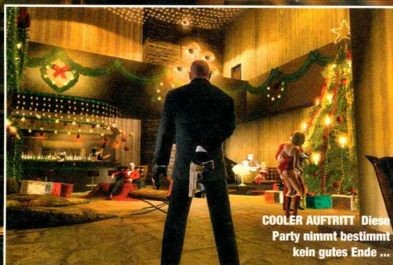
Hitman: Blood Money

ACTION Der Auftragskiller schweigt im Kaufrausch.

Der vierte Teil der erfolgreichen Serie bietet bekannte Actionkost mit dem gewissen Nervenkitzel. Als glatzköpfiger Meuchelmörder Agent 47 dürfen Sie sich einmal mehr um die Entsorgung unliebsamer Personen kümmern und streichen diesmal sogar Geld für Ihre Taten ein. Die Prämien können nach jeder Mission in neue Ausrüstung oder Waffen umgesetzt werden. Ihre Kaufentscheidungen beeinflussen dabei maßgeblich den weiteren Spielverlauf, denn ein präziseres Gewehr eröffnet beispielsweise

eine ganz neue Herangehensweise an einen Auftrag. Wer sein Konto immer gedeckt hält, darf nach einer verlassenen und aufsehenerregenden Mission die ganze Sauerei beseitigen lassen. Praktischer Nebeneffekt solcher Aktionen: In späteren Levels werden Sie nicht bei jedem Schritt als blutrünstiger Killer enttarnt, sondern dürfen weitgehend frei an Unbeteiligten vorbeimarschieren. (uh)

Hersteller: Eidos
Internet: www.hitmanbloodmoney.com
Termin: 2. Frühjahr



COOLER AUFTRITT Die Party nimmt bestimmt kein gutes Ende...



BAD SANTA Auch Weihnachtsmänner haben offensichtlich Dreck am Stecken.

25 to Life

ACTION Räuber- und Gendarm-Spiel mit Hip-Hop-Flair

In Amerikas Großstädten herrscht Krieg. Auf der einen Seite kriminelle Banden, auf der anderen die Polizei. Eidos' *25 to Life* versetzt Sie mitten in diesen alltäglichen, blutigen Kleinkrieg und ermöglicht es Ihnen, für beide Seiten des Gesetzes zu kämpfen. Als Cop dürfen Sie Bandenkriege in Dirty-Harry-Manier beenden, auf Gangster-

seite stehen Raubüberfälle und Attentate auf der Tagesordnung. Neben einer Einzelspielerkampagne wird der knallharte Actiontitel auch Online-Gefechte für bis zu 16 Spieler bieten. Ein Charakter-Editor mit vielen Einstellungsparametern erlaubt, das virtuelle Alter Ego nach Belieben zu gestalten und mit Accessoires auszustatten. Musikalisch unter-

legt wird die Dauerballerei (natürlich) von heißen Hip-Hop-Klängen. Wer noch mehr Infos zu Eidos' Gangster-Action sucht, wird bestimmt auf der kürzlich eröffneten, offiziellen Website zum Spiel www.25tolife.com fündig. (wf)

Hersteller: Eidos

Internet: www.25tolife.com

Termin: März (USA)



BANDENKRIEG Diese Auseinandersetzung kann nur mit Waffen gelöst werden.



GANGSTER-RAPPER Die Turntable-Karriere dieses Verbrechers ist hiermit beendet.

Playboy: The Mansion

ENTERTAINMENT Ein Männertraum wird wahr!

Schon bald dürfen Sie in die Fußstapfen von Hugh Hefner treten! Wie, Sie wissen nicht, wer Hugh Hefner ist? Es handelt sich hierbei um keinen Geringeren als den Herausgeber des berühmten *Playboy*-Magazins. In *The Mansion* ist es an Ihnen, mit ein wenig Geld, guten Connections und blanker Haut ein riesiges Imperium aufzubauen. Spielerisch ähnelt der Titel ganz offensichtlich EAs *Die Sims*. Als Hugh Hefner kümmern Sie sich um das Management des Magazins, organisieren Fotoshootings und schleichen feuchtfrohliche Partys. Schon fast selbstverständlich, dass Sie auch ein intimes Verhältnis zu den sexy Playboy-Bunnys unterhalten müssen. Die uns vorliegende, ziemlich fertige Version hinterließ einen guten, soliden Eindruck. Mit etwas Glück können wir Ihnen schon in der nächsten Ausgabe einen Test zu diesem Titel präsentieren. (wf)

Hersteller: Ubisoft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: 1. Quartal



FOTOSHOOTING Ist das kein schönes Motiv für das nächste Playboy-Cover?



AKTUELLES AUS DEN USA



Heinrich Lenhardt
berichtet.

Wechseljahre

Es ist weder ein olympisches noch ein Schaltjahr, aber aus Sicht der Videospieleindustrie ist 2005 etwas Besonderes in seiner Eigenschaft als „Übergangsjahr“. Diese „Transition Years“, in denen eine Konsolenplattform langsam die Fackel an die nächste Generation abgibt, werden gemeinhin gefürchtet. Denn wer will schon die alte Kiste kaufen, wenn sich die neueste Technologie am Horizont rührt? Je stärker der Kunde das nahende, nächste System wittern kann, desto mehr nimmt die Lust ab, in Software für die erhältliche Konsole zu investieren. Die Spieleproduzenten müssen gleichzeitig große Investitionen aufbringen, um neue Titel und Technologien für die nächste Generation zu stemmen.

Doch die Übergangssaison 2005/06 scheint einen unerwartet starken Umsatzeffekt in Form der Mobilspieler zu erhalten. Trotz eines durchschnittlichen Spiele-Startangebots, das vom obligatorischen Mario-Auftritt gerettet wurde, verkaufte sich der Nintendo DS bisher besser als erwartet. Stand Anfang Januar waren alleine in Nordamerika schon rund 1,3 Millionen Einheiten abgesetzt. Entsprechend gespannt ist man in den USA auf neue Erkenntnisse zum PSP-Launch, aber auf der Consumer Electronic Show in Las Vegas geizte Sony Computer Entertainment America mit Details. Eine genauere Aussage als „wahrscheinlich März“ wollte sich SCEA-Boss Kaz Hirai ebenso wenig abringen wie den offiziellen Verkaufspreis. Die Branche hofft auf knackige 199 Dollar, aber vielleicht will Sony ein paar Dollar mehr aus der sich abzeichnenden „Nachfrage größer als Angebot“-Lage schlagen? Dabei bitte immer schön auf Nintendos stündlich wachsenden Verbreitungsvorsprung achten.

ONLINE GAMING NEWS

AKTUELLES IM NETZ



**Malik
Bütefür**
berichtet.

Ich brauch Platz!

Was müssen meine müden und dennoch weit aufgerissenen Augen da lesen? In der PlayStation 3 wird vermutlich keine Festplatte eingebaut sein? Ja, hat denn bei Sony in den letzten drei Jahren niemand das Büro verlassen? Man mag über Microsofts Xbox denken und sagen, was man will, aber die eingebaute Festplatte verschafft dem Benutzer viele Vorteile. Herunterladbare Inhalte, zentrale Datenverwaltung und natürlich die eigenen Soundtracks sind coole Features, die ich eigentlich in ähnlicher Form auch fest von Sonys nächster Konsole erwartet hatte. Klar, ein großer Memory Stick wäre für Datenspeicherungen mehr als ausreichend, aber wo packe ich meine Musik hin? Muss ich etwa wieder selbst meine Lieblingsstücke singen oder die Stereoanlage anschließen und den Sound des Spiels über den Fernseher laufen lassen? Das wären nicht nur für meine Nachbarn wenig erfreuliche Nachrichten. Eine kleine Festplatte mit zehn Gigabyte sollte doch nun wirklich im neuen Gehäuse unterzubringen sein. Welche Lösung auch immer den Weg in die fertige Konsole findet, Hauptsache das nervige Hantieren mit ständig überfüllten und langsamen Memory Cards hört endlich auf!



ANGRIFF In voller Rüstung stellt man sich auch mehreren Gegnern ohne Angst.

Champions: Return to Arms

ACTION-ROLLENSPIEL Die Heldentruppe greift erneut zu den Waffen!

Champions of Norrath konnte von uns eine Wertung von stolzen 90 % abräumen und ist nach wie vor die Top-Empfehlung von Action-Rollenspiel-Fans. Zwar klagten viele Spieler über den nicht gerade fehlerfreien Online-Modus, doch davon abgesehen leistet sich Ubisofts Kassenschlager keine gravierenden Schwächen. Die Fortsetzung soll dieser Tradition natürlich folgen, bietet aber vor allem noch mehr Inhalt und Spieltiefe.

Zwei neue Rassen sind spielbar, Fans des Vorgängers dürfen ihren alten Charakter importieren. Besonders stolz ist man auf die nicht lineare Levelstruktur. Der Spieler darf sich zwischen der guten und der bösen Seite der Geschichte entscheiden, was den Wiederspielwert beträchtlich erhöht. Ebenfalls motivierend ist das Medaillensystem: Je nach Leistung des Spielers erhält dieser Medaillen, die geheime Levels und Spielmodi freischal-

ten. Der Online-Modus wird erneut kostenlos verfügbar sein und unterstützt sowohl Sonys USB-Headset als auch eine USB-Tastatur zur Kommunikation zwischen den bis zu vier Teilnehmern. Wer seine Freunde lieber auf der heimischen Couch begrüßt, kann per Multi-Tap mit bis zu vier Charakteren in die Schlacht ziehen. (mb)

Hersteller: Ubisoft

Internet: www.ChampionsRTA.com

Termin: 1. Quartal

BRUTZEL Zauber sind optisch wieder sehr hübsch in Szene gesetzt.



SHOPPING Zahlreiche verschiedene Rüstungen und Gegenstände können gekauft werden.



NEWTICKER

+++ PLAYSTATION 3 OHNE FESTPLATTE? Kaz Hirai, Präsident von Sony Computer Entertainment of America, ließ kürzlich in einem Interview durchsickern, dass die PS3 vermutlich nicht über eine Festplatte verfügen wird. Stattdessen sollen günstigere Speichermedien zur Speicherung von Online-Inhalten genutzt werden. Vorstellbar ist die Unterstützung von Sonys Memory Sticks,

die auch beim Handheld PSP Verwendung finden. **+++ MIDNIGHT CLUB 3 – HOMEPAGE ERÖFFNET** Rockstars Antwort auf *Need for Speed Underground 2* sieht klasse aus. Wer sich selbst davon überzeugen möchte, surft zu www.rockstargames.com/midnightclub3. Dort stehen zahlreiche Bilder und Videos bereit – weitere folgen in den nächsten Wochen. **+++**

"Die Männer, die ich in die Normandie führte, waren eine Truppe,
die Männer, die ich dort herausführte, waren Brüder."

Sgt Matt Baker - 101. Luftlandedivision



BROTHERS ★ IN ARMS ★ ROAD TO HILL 30

www.brothersinarmsgame.com



PlayStation 2



XBOX
LIVE



gearbox
SOFTWARE



Die Konsole Die Spiele Der Japan-Start



Abbildung in Originalgröße

In Japan ist Sonys neue Konsole schon erhältlich. Wir verraten Ihnen auf diesen Seiten, **worauf Sie sich im März freuen können!**

Sony ist wieder obenauf! Im Gegensatz zum PlayStation-2-Start, bei dem das flimmernde *Ridge Racer V* vielerorts für Skepsis ob der Grafikpower der Konsole sorgte, sind sich diesmal alle einig: Was Grafik und Sound angeht, ist die PSP der Konkurrenz im Bereich der tragbaren Konsolen meilenweit voraus. Zwar verlief der Japan-Start aufgrund von Lieferschwierigkeiten nicht reibungslos (siehe Bericht von Warren Harrod auf der folgenden Doppelseite), doch muss man kein Prophet sein, um mittelfristig einen enormen Verkaufserfolg der neuen Konsole vorauszusagen, die in Japan

zum Kampfpfeis von unglaublichen 19.800 Yen (ca. 143 Euro!) verkauft wird. Für die USA und Europa hat Sony den März als PSP-Termin angepeilt, genauer will man sich allerdings noch nicht festlegen. Dies gilt leider auch für den Preis. Für die USA sind \$ 199,- im Gespräch, doch offiziell bestätigt ist dies nicht. Es bleibt zu hoffen, dass die Konsole in Europa nicht deutlich teurer wird, wie das im Jahr 2000 bei der PlayStation 2 zum Start der Fall war.

REVOLUTION IM HANDHELD-SEKTOR

Die PSP beherrscht grafisch all die Effekte, die man von der PS2 gewohnt ist. Transparenzen,

Lichteffekte aller Art, Texturfiltering gegen Verpixelung. Vom Speicher geben sich die Geräte nichts (32 MByte Main RAM plus 4 MByte DRAM Grafikspeicher), obwohl das PSP-Display mit 480x272 Pixeln gerade mal die halbe vertikale Auflösung eines normalen Fernsehers hat. Das hintergrundbeleuchtete Display (mit drei Helligkeitsstufen, im Netzbetrieb sogar vier) ist von der Qualität her umwerfend, nicht nur angesichts des Preises für die Konsole. Zwar ist es nicht entspiegelt, doch trotzdem kann man aus praktisch jedem Winkel problemlos alles auf dem Bildschirm erkennen – ein klarer Vorteil gegenüber der Konkurrenz. Ein Novum ist die

Tatsache, dass die PSP nicht – wie bisher bei Handheld-Konsolen üblich – auf Modulbasis funktioniert, sondern ein eigenes Format nutzt: UMD, Universal Media Disc. Auf diese kleinen Scheiben (siehe Vergleichsbild auf diesen Seiten) passen 1,6 GByte an Daten. Der Vorteil: Längere Videosequenzen und jede Menge Musik in CD-Qualität sind kein Problem. Der Nachteil sind die damit verbundenen Ladezeiten, die ungefähr denen von PS2-Spielen ähneln. Man gewöhnt sich bei den meisten Spielen recht schnell daran, doch wer Game-Boy-Spiele gewöhnt ist, der wird sich anfangs über so manche Wartepause ärgern.



PS2 GEGEN PSP Die Spielepackungen sind ähnlich groß, die UMDs dagegen viel kleiner als normale CDs/DVDs.

DER WALKMAN DES 21. JAHRHUNDERTS

So großspurig hatte Sony die PSP auf der E3-Messe im Mai 2003 angekündigt. Wenn man sich etwas länger mit dem Gerät beschäftigt hat, ist diese Einschätzung leicht nachvollziehbar. Die PSP ist nicht nur eine exzellente Spielekonsole, sie ist auch ein ernst zu nehmender und vielseitig nutzbarer Medienplayer. Im Hauptmenü der PSP finden sich neben Systemeinstellungen die vier Hauptmenüs Foto, Musik, Video und Spiel. Sie können also Ihre eigenen Bilder auf einen Memory Stick spielen (oder den Memory Stick aus Ihrer Digitalkamera direkt in die PSP stecken, falls dieser dem kleineren Duo-Format entspricht) und unterwegs anschauen oder Freunden zeigen, was angesichts des exzellenten Displays tatsächlich wesentlich mehr Sinn macht, als dies bei den winzigen Displays der meisten Digitalkameras der Fall ist. Musikdateien können Sie auf Unterverzeichnisse verteilen, an Formaten beherrscht die PSP neben dem Sony-eigenen ATRAC3plus auch die übliche MP3-Codierung. Etwas kniffliger ist es, sich auf der PSP Videos anzuschauen. Hierfür benötigen Sie eine spezielle Wandler-Software, da die Konsole nur MPEG4-Videos im sehr speziellen und noch sehr neuen Format H.264 abspielen kann. Dieses bietet je nach gewählter Datenrate sehr gute Bildqualität und vergleichsweise kleine Dateien (fünf Minuten Film benötigen ca. 30 MByte). Über das derzeit nur von der japanischen Sony-Webseite erhältliche Programm Image Converter 2 kön-

nen Sie allerdings Videos, die Sie auf Ihrem PC gespeichert haben, komfortabel ins PSP-spezifische Format umwandeln lassen.

DRAHTLOSER MULTIPLAYER-SPASS

Per Wireless-Technologie ist es möglich, problemlos ein so genanntes Ad-hoc-Netzwerk aus theoretisch bis zu 16 PSP-Konsolen zu errichten, um Spiele mit mehreren Mitspielern genießen zu können. Die meisten PSP-Spiele unterstützen diesen Modus, wenngleich die maximale Anzahl der Teilnehmer stark schwankt. Ridge Racer ermöglicht beispielsweise spannende Rennen mit acht menschlichen Teilnehmern. Im Hauptmenü findet sich auch der Menüpunkt Game Sharing, über den es möglich sein wird, gewisse Spielinhalte mit ande-

ren PSP-Konsolen auszutauschen. Ob dies einfachere Multiplayer-Modi sein werden, die man mit nur einer UMD und mehreren Konsolen spielen kann, oder zum Austausch von spielbaren Demos dienen soll, ist derzeit noch unklar. Beides ist aber denkbar.

MEHR CONTENT DURCH ONLINE-ANBINDUNG

Genauso, wie Sie die PSP mit anderen PSPs vernetzen können, können Sie das Gerät auch ans Internet anschließen, wenn Sie in der Nähe eines Wireless-LAN-Hotspots sind (z. B. in manchen Bars, an vielen Bahnhöfen und Flughäfen) oder einen entsprechenden Adapter für ein anderes WLAN-Gerät schon zu Hause haben. Zwar ist es (vorerst?) nicht möglich, mit der PSP zu surfen, doch ist zum



IM VERGLEICH Die PSP bietet im Vergleich mit Nintendos Game Boy Advance SP und dem neuen Nintendo DS klar das größte Display.

INFO MEMORY STICK DUO

1 GB und mehr im Miniformat

Keine exklusiven Memory Cards mehr: Die PSP arbeitet mit handelsüblichen Memory-Stick-Duo-Medien.



SO KLEIN ist ein Memory Stick Duo wirklich.

Der Memory Stick Duo ist eine handlichere Variante der schon länger erhältlichen Memory Sticks. Neben den älteren Standardmodellen unterstützt die PSP auch die schnellere Pro-Duo-Variante, die derzeit in Größen von bis zu einem Gigabyte zu haben sind. In Zukunft sollen die winzigen Speicherkarten bis zu 32 GByte fassen können. Für Spielstände wird man davon natürlich nur einen Bruchteil benötigen, doch wer größere Mengen an digitaler Musik, Videos oder Fotos mit sich herumtragen will, der wird um einen großen Memory Stick kaum herumkommen. Wer nur Spielstände sichern will, dem dürfte selbst ein kleiner 32-MByte-Memory-Stick (ab ca. 25 Euro) längere Zeit ausreichen, der große 1-GByte-Stick schlägt je nach Händler mit mindestens 180 Euro zu Buche. Wer Daten vom Memory Stick auf einen PC kopieren will, muss bloß seine PSP über ein USB-Kabel direkt an den PC anschließen, der Memory Stick wird dann ganz automatisch wie ein Wechseldatenträger behandelt. Praktisch: Mittels eines einfachen Adaptersteckers sind MS-Duo-Medien auch in Geräten nutzbar, die nur die größeren Memory Sticks des alten Typs akzeptieren.

PSP DIE KONSOLE – DIE SPIELE – DER JAPAN-START

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod
berichtet.

PSP-Start in Japan

Schlaflose Nächte im Fernen Osten



200.000 Exemplare der PlayStation Portable (PSP) hatte SCE zum Start am 12. Dezember ausgeliefert. Doch viele kleinere Geschäfte konnten noch bis zum Lauchtag nicht abschätzen, wie viele Exemplare sie noch erhalten würden, und nahmen daher auch keine Vorbestellungen an. Wer sich im Voraus ein Gerät sichern wollte, hatte damit sehr viel größere Schwierigkeiten als bei Nintendos DS, der kurz vorher mit wesentlich mehr verfügbaren Geräten gestartet war. So kam es, dass sich am Lauchtag gigantische Menschenschlangen vor den Geschäften bildeten; viel längere als zum NDS-Launch. Zahlreiche Läden wurden von jeweils mehreren hundert Leuten belagert, etliche größere Elektronikgeschäfte sogar von über tausend. Viele Kunden hatten schon nach

Ladenschluss am vorherigen Tag ihr Lager vor den Eingangstüren aufgeschlagen; um Mitternacht waren es bereits Hunderte. Obwohl die meisten Läden um sechs oder sieben Uhr morgens öffneten, drängten den ganzen Vormittag über neue Kunden in die Verkaufsräume. Selbst eine Stunde nach Verkaufsbeginn wuchsen die Warteschlangen noch immer an. Kaum verwunderlich, dass am Ende des Tages fast alle PSPs ausverkauft waren! Viele Geschäfte nutzten die Gelegenheit für feierliche Veranstaltungen mit Countdowns kurz vor dem Lauchtermin. In einigen größeren Verkaufshäusern bekamen die Schlangen-Ersten ihre PSP sogar von Ken Kutaragi, Präsident und Group CEO von Sony Computer Entertainment, persönlich überreicht.

Wie erwartet griffen die Kunden am liebsten zum preiswerten PSP Value Pack mit Memory Stick, PSP-Schutzhülle sowie Fernbedienung und Kopfhörer, das die Verkäufer in großen Mengen bereitgestellt hatten. In einigen Läden erhielten die Käufer zusätzlich eine kostenlose UMD mit Spiel- und Filmausschnitten. Die erfolgreichsten PSP-Titel zum Start waren *Ridge Racer* und *Everybody's Golf*, die in der ersten Woche beide über 60.000 Mal verkauft wurden. Auch das kurz darauf veröffentlichte *Dynasty Warriors* konnte da nicht ganz mithalten. Insgesamt lieferte Sony bis Ende Dezember 510.000 PSP-Konsolen aus, doch trotzdem kam es zu Lieferengpässen, die für Importpreise von über € 500,- sorgten.

Beispiel für *WipEout Pure* geplant, dass man zusätzliche Musikstücke und Strecken aus dem Netz runterladen können wird. Auch der Download von spielbaren PSP-Demos und neuen Funktionen für das Betriebssystem der PSP (wie etwa ein E-mail-Programm) soll in Zukunft möglich sein. Es ist auch denkbar, dass spielbare PSP-Demos demnächst auf der DVD von PLAYZONE zu finden sein werden – Sony hat dies angedeutet, hält sich derzeit aber noch wie in vielen Dingen rund um die PSP (zum Beispiel was Regional-codes für Spiele angeht) mit konkreten Aussagen zurück.

ROSIGES ZUKUNFTSAUSSICHTEN

Durch den USB-Anschluss können Sie die PSP nicht nur mit einem Computer verbinden, um auf die Daten auf dem Memory Stick zuzugreifen, die Erweiterungsmöglichkeiten sind vielfältig. Sinnvoll erscheint etwa die angekündigte USB-Kamera, die man auf die PSP aufmontiert, und deren Fotos man später in Topqualität auf dem PSP-Display überprüfen kann. Es wird interessant sein, zu sehen, was für Peripherie Sony und die Dritthersteller sich im Laufe der Jahre einfällen lassen. Apropos Peripherie:

Jetzt schon unumgänglich sind natürlich Memory Sticks (siehe Extrakasten) und jeder Konsolen beiliegende Akku (1800 mAh Leistung). Die bange Frage nach der Batterielaufzeit lässt sich mit „ungefähr fünf Stunden“ beantworten, wobei dies je nach Spiel und Anwendung schwankt. Wer dauernd nur MP3-Musik hört und weder das Display noch die Grafikhardware groß fordert, der könnte auf etwa die doppelte Laufzeit kommen. Andersrum verkürzt sich die Laufzeit um fast die Hälfte, wenn der Wireless-Modus der PSP aktiviert wird. Es ist damit zu rechnen, dass in Zu-

kunft leistungsfähigere Akkus auf den Markt kommen, doch auch heute schon ist die PSP ein grandioses Stück Hardware. Die edle Verarbeitung und durchdachte Features wie der Sleep-Modus (Sie können das laufende Spiel jederzeit unterbrechen und später an der gleichen Stelle weiterspielen) begeistern. In Kürze dürfte Sony endlich den Europa-Preis für die Konsole und die Spiele (in Japan um 4.800 Yen, ca. 35 Euro) sowie den genauen Erscheinungstermin bekannt geben, aber schon jetzt ist klar, dass das Warten und Sparen sich lohnt.

MICHAEL FRUCHNICKI



PSP VALUE PACK Fernbedienung, Kopfhörer, Schutzhülle, Lederband und 32-MByte-Memory-Stick gibt's gegen Aufpreis von 5.000 Yen (ca. 40 Euro).



DAS HAUPTMENÜ Foto, Musik, Film und Spiel sind die obersten Menüpunkte. Die Hintergrundfarbe wechselt übrigens jeden Monat, hier Dezember-Rot.



Rennspiele

Die ersten PSP-Titel für Europa werden dominiert von Rennspielen, doch ausgerechnet vom wohl am meisten herbeigesehnten gibt es weiterhin keine Bilder und kaum offizielle Infos: Gran Turismo 4 Mobile. Neben den auf diesen Seiten vorgestellten Racern sind derzeit auch PSP-Versionen von ATV Offroad Fury und MX Unleashed angekündigt. Und Midnight Club 3 soll sogar schon zum Start kommen!



Ridge Racer

RENNSPIEL Namco gibt Gas: Derzeit das Vorzeigespiel für die PSP

Zum Launch der ersten PlayStation sorgte vor allem ein Spiel für offene Münder: Ridge Racer. Eine derart hochwertige Umsetzung des Arcade-Automaten auf eine Heimkonsole war Ende 1994 eine mittlere Sensation. Ridge Racer V wirkte zum PS2-Start weniger beeindruckend, zu sehr störte die flimmernde Grafik den Gesamteindruck. Mit Ridge Racer für die PSP hat Namco nun aber wieder einen Launchtitel vorgelegt, der eindrucksvoll

die technische Überlegenheit einer neuen Konsole gegenüber der Konkurrenz belegt. Die Grafik bewegt sich erstaunlich nah an der Qualität des PS2-Vorgängers, bietet mit Echtzeit-Beleuchtung und nachziehenden Rückleuchten allerlei hübsche Grafikeffekte und läuft mit beeindruckenden 60 Bildern pro Sekunde – ein technisches Niveau, das selbst viele PS2-Rennspiele heute noch nicht erreichen. Spielerisch ist Ridge Racer ein Fall für Fans:



NITRO-BOOST Mit dem neuen Turbo geht die Post ab!

Das Fahrverhalten ist unrealistisch und extrem driftlastig, hier kann man problemlos mit Tempo 250 um die Kurve rutschen. Schadensmodell? Tuningoptionen? Allesamt Fehlanzeige. Dafür gibt's insgesamt zwölf Kurse (auch rückwärts befahrbar) mit einigen Klassikern aus allen Ridge Racer-Episoden, jede Menge grandiose und abwechslungsreiche Musik (sowohl neue als auch altbekannte Stücke, teilweise als Remix) sowie einen Wireless-Linkmodus für bis zu acht Fahrer. Eine nette und innovative Idee ist die Möglichkeit, sich eine Rennserie für eine be-

stimmte Zeitdauer zusammenstellen zu lassen. Wer also gerade mal 45 Minuten auf den Bus warten muss, kann so in dieser Zeit eine eigens dafür geschaffene Meisterschaft durchspielen. Ridge Racer ist ein reinrassiger Arcade-Racer, der für Fans solcher Spiele eine wahre Offenbarung darstellt. Für einen der ersten Titel ist das Spiel zudem technisch geradezu unglaublich und derzeit die beste Möglichkeit, Freunden die Grafikpower der PSP vorzuführen. (mp)

Hersteller: Namco/Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: März



DRIFT KING Das Kurvenverhalten der Autos ist unrealistisch, aber spaßig.



NETTER EFFEKT Bei Nachfahren und in Tunnels ziehen die Rückleuchten nach.



TYPISCH RIDGE RACER Der Grafikstil ist unverkennbar.



SKYLINE Die Stadtkurse erstrahlen in coolen Neon-Look.



KOPF AN KOPF Spannende Rennen sind garantiert!

DTM Race Driver 2

RENNSPIEL Der härteste Konkurrent für Gran Turismo

Bereits in unserer letzten Ausgabe hatten wir Ihnen von der kommenden Umsetzung des Rennspiel-Hits berichtet. Jetzt liegen endlich auch Bilder vor, die Appetit auf mehr machen. Genau wie *Colin McRae Rally 2005* ist auch *DTM Race Driver 2* eine originalgetreue Umsetzung des PS2-Spiels. Dementsprechend können Sie sämtliche aus der

PS2-Fassung bekannten Strecken, Fahrzeuge und Meisterschaften fahren. Erneut messen Sie sich mit bis zu 21 Fahrern gleichzeitig auf der Strecke und werden jede kleine Kollision sofort an Ihrem Fahrzeug sehen – ein Schadensmodell macht's möglich. All das läuft derzeit auch auf der PSP mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde, was sich



SCHIKANE Die Fahrzeuge sehen äußerst detailliert aus.



KLASSIKER Der alte Mustang ist natürlich ebenfalls im Spiel.

bis zum Release allerdings noch ändern könnte. Wie es sich für ein PSP-Spiel gehört, gibt es einen Wireless-LAN-Modus, der bis zu acht Spie-

lern gesellige Mehrspielerrennen ermöglicht. (mb)

Hersteller: Codemasters

Internet: www.codemasters.de

Termin: April/Mai

Need for Speed Underground Rivals

RENNSPIEL Tiefer, schneller, breiter – Electronic Arts bringt zum PSP-Start das Tuningfest für zwischendurch.

Auch Electronic Arts' Rennspiel für unterwegs haben wir Ihnen in der letzten Ausgabe bereits vorgestellt. Jetzt konnten wir neue Bilder und Infos an Land ziehen, die Fans der Serie das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen: Zehn exklusiv für die PSP gestaltete Rennstrecken, 20 japanische und amerikanische Wagen, erneut unzählige Tuning-Optionen und natürlich die superbe Optik sprechen für sich. In acht Spielmodi stellen Sie Ihre Fähigkeiten

als Untergrund-Rennfahrer unter Beweis. Neben bekannten Herausforderungen wie Drift- und Beschleunigungsrennen wird es auch einige neue Modi geben. Per Wireless-LAN dürfen Sie gegen einen menschlichen Fahrer antreten, alternativ können an einer PSP bis zu vier Spieler nacheinander um die Vorherrschaft im Untergrund kämpfen. (mb)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.com

Termin: März



TASCHENGARAGE Hier werden die Fahrzeuge gehegt und gepflegt.



DRAG-STRIP In den Beschleunigungsrennen ist Timing das Wichtigste.

PERFECT SHIFT!

LECKER Optisch macht das Spiel eine sehr gute Figur.

WipEout Pure

RENNSPIEL Furiose Neuauflage der futuristischen Gleiterrennen

WipEout-Fans haben zum PSP-Start gleich einen Grund zum Feiern: Die Neuauflage der Rennspielserie machte schon Anfang Dezember einen sehr guten Eindruck und dürfte eines der ersten Highlights für die neue Konsole werden. Es wird neben zwölf brandneuen, eigens für die PSP designten Kursen vier „klassische“ Strecken geben (je eine aus jedem der für Sony-Konsolen erhältlichen Vorgänger). Die Möglichkeiten der PSP werden nicht nur beim 8-Spieler-Wireless-Link-Modus genutzt, den wir bereits Probe spielen

konnten, auch die Online-Fähigkeiten kommen für Downloads neuer Kurse oder Musikstücke zum Einsatz. Eventuell soll das Spiel sogar eine Custom-Soundtrack-Option bieten, bei der man seine selbst gewählten Musikstücke vom Memory Stick als Soundtrack nutzen könnte. Die uns von Sony zur Verfügung gestellten Bilder des Spiels sind höher aufgelöst als die tatsächliche Spielgrafik, ansonsten aber sehr nah an der Realität. (mp)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: März

ERDBEBEN! Diese beliebte Extrawaffe darf nicht fehlen.



NETTE UMGEBUNG Details und Sichtweite können sich sehen lassen.



Colin McRae Rally 2005

RENNSPIEL Staubige Rennen und bucklige Pisten

Die renommierte Serie feiert ihren PSP-Einstand zusammen mit der Konsole selbst im März. Genau wie DTM Race Driver 2 ist Colin McRae Rally 2005 eine Umsetzung der PS2-Version des Spiels. Dank Wireless-LAN-Unterstützung sind

Rennen gegen menschliche Mitspieler möglich, alleine kämpft man mit einem von 30 Fahrzeugen in erster Linie gegen die Zeit an. (mb)

Hersteller: Codemasters

Internet: www.codemasters.de

Termin: März



WRC

RENNSPIEL Gleich zum Launch das Duell mit Colin McRae

Seit Jahren beharren sich die beiden Rallye-Serien von Sony und Codemasters immer im Herbst, jetzt wird der Kampf zusätzlich schon im März auf der PSP ausgetragen. Das neue WRC wird von dem Entwicklerstudio Traveller's Tales entwickelt, das sich mit technisch hochwertigen Auftragsarbeiten und zuletzt mit dem Jump & Run Haven einen

guten Namen gemacht hat. So kann WRC schon jetzt mit hübscher Umgebung und netten (wenn auch getrickten) Spiegeffekten auf den Fahrzeugen gefallen. Das Fahrverhalten soll übrigens arcadeartiger als bei der PS2-Version werden. (mp)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: März



GUTE GRAFIK Traveller's Tales hat technisch einiges drauf.

Formula One

RENNSPIEL Im Sommer geht's auf die F1-Piste.

Neben WRC arbeitet Traveller's Tales auch an einem F1-Spiel für die PSP, das allerdings erst im Frühsommer erscheinen soll. Eine frühe Vorabfassung machte einen durchwachsenen Eindruck: Aus einiger Entfernung wirkten gegnerische Fahrzeuge extrem detailarm und das Fahrverhalten musste man als minimalistisch bezeichnen

– Sony spricht zwar von einem einfacheren Fahrerlebnis weit abseits von einer Simulation, aber ganz so extrem bleibt die Steuerung auf Dauer sicherlich nicht. Vermutlich wurde das Spiel einfach in einem zu frühen Zustand präsentiert. (mp)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: Juni



STARTPROBLEME? Beim F1-Spiel bleibt noch einiges zu tun.

Sportspiele

Neben den hier vorgestellten Sporttiteln ist für die PSP auch eine Version des letzten *Tony Hawk's Underground* in Arbeit, die einige PSP-exklusive Levels bieten soll. Schon zum PSP-Start wird von Sony neben *Everybody's Golf* (Vorstellung im letzten Heft) auch ein bisher unbettiteltes Fußball-Spiel von den TIF-Machern erhältlich sein. Ein erstes Probezocken mit einer ziemlich frühen Version hinterließ trotz etwas grober Spielermodelle einen ordentlichen Eindruck. Leider gibt es noch keine Screenshots vom Spielgeschehen.



FIFA Football

FUSSBALL Exklusive Spielmodi in Hülle und Fülle

EA legt beim optisch sehr vielversprechenden *PSP-FIFA* größten Wert auf exklusive Gameplay-Features. Diverse Herausforderungen und der Mid-Season-Scenario-Mode sorgen hier für eine willkommene Abwechslung von den normalen Standardmodi. Zudem bietet *FIFA Football* mit über 350 Li-

zenzen für Teams und Ligen einen enormen Lizenzumfang. Wie bei allen anderen PSP-Titeln von EA können Sie über das Pocket-Trax-System Ihre eigene Musikauswahl verwalten und Lieder anhören. (wf)

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.com
Termin: März



ITALIENISCHES DUEL Wenn der AC gegen Inter antritt, brennt die Luft.

Tiger Woods PGA Tour

GOLF Werden Sie auch unterwegs zur Golf-Legende!

Sonys *Everybody's Golf* kriegt gleich zum Start schon harte Konkurrenz: Die PSP-Variante von EAs beliebter Golfserie mit

Superstar Tiger Woods bietet zwölf detailreiche Kurse, Party-Spielmodi für vier Spieler an einer Konsole und einen äußerst

umfangreichen Karriere-Modus. Wie gewohnt können Sie per Editor das Aussehen Ihres angehenden Golf-Profs gestalten. Über den Wireless-Port dürfen Sie in fünf Spielmodi gegen Ihre Freunde antreten. (wf)

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.com
Termin: März



DER GOLFSTAR auf der PSP.

NFL Street 2: Unleashed

FOOTBALL Herrlich raue Action ohne unnötige Regeln

NFL Street 2: Unleashed ist genau das Richtige für alle, denen American Football sonst zu kompliziert ist. Im Vordergrund stehen abgedrehte Moves, coole Tricks und harte Tackles. Die PSP-Variante des Titels bietet exklusive Street-Events und Party-Games (für bis zu vier Spieler), die man

auf keiner anderen Plattform findet. An Wireless-Gameplay hat Electronic Arts selbstverständlich auch gedacht. Details zur PS2-Vorlage finden Sie im Test auf der Seite 91! (wf)

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.com
Termin: März



OFF THE WALL Mit solchen Tricks kann man Gegner zur Weißglut treiben.

NBA Street: Showdown

BASKETBALL Messen Sie sich mit den NBA-Größen!

Herzstück von *NBA Street: Showdown* ist der King-of-the-Court-Modus, bei dem man sich in heißen 3-gegen-3-Matches mit aktuellen und ehemaligen Basketball-Stars messen muss. Ziel ist es, mit Ihrem per Editor selbst erstellten Spieler selbst eine Legende zu werden.

Die PSP-Variante von EAs Fun-Basketball bietet zudem Wireless-Gameplay, Party-Spielen und zwei exklusive Spielmodi (Arcade Shootout und Shot-blocker). (wf)

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.com
Termin: März



UNAUFAHALTSAM Dieser Slam Dunk kann nicht mehr verhindert werden!



Action

Auf der PSP wird es nicht nur dank *Grand Theft Auto* (siehe Seite 61) viel Action geben: Von einem *Devil May Cry* und einem *Viewtiful Joe* ist mal mehr, mal weniger offiziell die Rede, und Ubisofts Montreal-Studio will zum Kinostart von *Star Wars Ep. III* ein PSP-Spiel zum Film fertig haben. Zwei bereits im letzten Heft vorgestellte Titel kommen schon zum PSP-Start: Das 2D-Beat-'em-Up *Darkstalkers Chronicle* und *Dynasty Warriors*.



Medieval

ACTION Sir Dan Fortesque kehrt zurück – diesmal auf die PSP.

Die beiden *Medieval*-Spiele waren auf der PSone große Erfolge. Das Comeback von Skelettritter Sir Dan Fortesque steigt dieses Jahr auf der PSP. Grafisch macht das stark an Tim Burtons *Nightmare Before Christmas* angelehnte Spiel einen guten Eindruck, obwohl die sehr frühe Vorab-

version noch zahlreiche technische Probleme hatte. Aber das Spiel ist ja noch weit von der Fertigstellung entfernt – auf das Endergebnis darf man jedenfalls gespannt sein! (mp)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 2005



Fired Up

ACTION Die europäische Antwort auf *Twisted Metal*

Sollte *Twisted Metal* nicht zum Europa-Start der PSP erscheinen, gibt's als Ersatz immerhin den Klon *Fired Up*. Die Umgebung wirkte bei einem ersten Probespiel zwar ziemlich karg,

der Wireless-Link-Modus für bis zu acht Spieler sorgte aber schon für einigen Spaß. (mp)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: März

Coded Arms

EGO-SHOOTER Konami präsentiert die erste PSP-Ballerei.



Mit *Coded Arms* wagt Konami den Einstieg ins Ego-Shooter-Genre. Natürlich ist ein Wireless-Mehrspieler-Modus für bis zu vier Teilnehmer geplant. Die ersten Bilder sehen jedenfalls schon sehr vielversprechend aus. Vor Herbst ist aber nicht mit diesem Titel zu rechnen. (mp)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami-europe.com/gs

Termin: Nicht bekannt



Twisted Metal: Head-On

ACTION Das beste Fahrzeug-Kampfspiel der Welt kehrt zurück!

Seit *Twisted Metal: Black* und dessen Online-Ableger ist es still geworden um die in den USA äußerst erfolgreiche Serie. Nachdem diese Episode bedeutend düsterer daherkam als ihre Vorgänger auf der PSone, soll *Twisted Metal: Head-On* wieder poppig bunt werden. Der ursprüngliche Titel *Twisted Metal: World Tour* machte es deutlich:

Head-On wird zumindest thematisch ein Remake des beliebten zweiten Teils. Levels in Paris samt zerstörbarem Eiffelturm werden also ebenso mit an Bord sein wie Adrenalin fördernde Kämpfe auf den Dächern der Wolkenkratzer von New York. Spielerisch erwartet uns dagegen erneut sehr schnelle Ballerkeit mit abgedrehtem Design und



ÄGYPTEN Die ersten Bilder machen technisch einen super Eindruck.

ausgefallenen Spezialwaffen. Natürlich ist auch ein Wireless-LAN-Modus eingeplant, an dem bis zu acht Spieler teilnehmen können. In den USA erscheint

das Spiel im März, ein Europa-Termin steht noch aus. (mb)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.com

Termin: März (USA)

Sonstige

Von den sonstigen bisher angekündigten PSP-Titeln dürfte *Crisis Core: Final Fantasy VII* einer der interessantesten sein. Dieser Ableger des Rollenspiel-Klassikers soll ein Action-RPG werden, das an die Handlung des siebten *Final Fantasy* anknüpft. Das Charakter-Design wird von Tetsuya Nomura übernommen, FF VII-Director Yoshinori Kitase fungiert als Produzent. Weiterhin angekündigt sind ein neues *Ape Escape* (nicht *Ape Academy*) und die Arcade-Klassiker-Sammlung *Namco Museum* mit *Pac-Man*, *Ms. Pac-Man*, *Galaga*, *Galaxian*, *Dig Dug*, *Rally X* und *New Rally X*. Noch gibt es von all diesen Titeln aber keine Screenshots.



Metal Gear Acid

STRATEGIE Neue Konsole, neues Gameplay!

Metal Gear Acid rollt eine Nebengeschichte des MGS-Universums auf und entführt Sie in die Zeit nach *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Solid Snake hat sich gerade zur Ruhe gesetzt, als er unerwartet von der Hilfe suchenden US-Regierung kontaktiert wird: Flugzeugentführer haben einen Jumbo gekapert und fordern die Aushandigung von „Pythagoras“. Nachforschungen ergaben, dass es sich dabei um ein Geheimprojekt in den Labors auf Lobito Island handelt. Unserem legendären Helden bleibt eigentlich nichts anderes übrig, als den Auftrag anzunehmen und sich auf die mysteriöse Insel fliegen zu lassen. Alle Handlungen Snakes werden nicht wie bei den anderen MGS-Spielen direkt über das Steuerkreuz und die Controller-Tasten ausgeübt. *Metal Gear*

Acid funktioniert durch ein Kartensystem, das alle möglichen Moves enthält oder den Waffeneinsatz regelt. Die Aktionen sind rundenbasiert auf den Karten anzuwählen und werden anschließend ohne weiteres Zutun des Spielers ausgeführt. Der neue Spielablauf ist sicherlich nichts für Actionliebhaber, eingeschwo-rene MGS-Fans dürften aber auch die *Acid*-Variante mit Freuden verschlingen! In Japan ist das Spiel bereits erhältlich, doch ein Europa-termin steht offiziell noch nicht fest. Sollte Konami die Lokalisierung der (natürlich sehr umfangreichen) Texte dennoch rechtzeitig schaffen, könnte *Metal Gear Acid* durchaus auch ein Starttitel werden. (uh)

Hersteller: Konami

Internet: www.konamijpn.com

Termin: Nicht bekannt



Ape Academy

GESCHICKLICHKEIT Minispielsammlung mit der Affenbande

Der *Ape Escape*-Ableger *Ape Academy* ist kein Jump & Run, sondern eine Sammlung von über 40 Minispielen, die mit so witzigen Disziplinen wie 1-Meter-Lauf oder der Verteidigung einer Riesenbanane gegen Zombiefaffen für jede Menge Spaß sorgt. Sowohl über eine Wireless-Ver-

bindung als auch teilweise sogar an einer einzigen PSP-Konsole können je nach Minispiel mehrere Spieler gleichzeitig mitmachen. Eines der originellsten PSP-Spiele derzeit! (mp)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: März



Untold Legends

ROLLENSPIEL Action-RPG von den EverQuest-Machern

Angesiedelt in einer komplett neuen Welt, bietet dieses Rollenspiel äußerst actionreiches Gameplay, am besten vergleichbar mit dem PS2-Titel *Champions of Norrath* von der gleichen Entwicklerschmiede. Der Spieler darf sich aus vier Charakterklassen (Ritter, Druide, Alchemist und Berserker) mit unzähligen Fertigkeiten seinen Wunschhelden zusammenbauen. Eine Vielzahl von Gegenständen sorgt dafür, dass in den

über 100 Levels des Spiels definitiv keine Langeweile aufkommen wird. *Brotherhood of the Blade*, das über eine umfangreiche Solokampagne verfügen wird, ist natürlich auch über Wireless-Link spielbar. In den USA soll das Spiel zum PSP-Launch im März in die Läden kommen, einen Europa-termin gibt es noch nicht. (wf)

Hersteller: Sony Online Entertainment

Internet: www.untoldlegends.com

Termin: Nicht bekannt



Japan-News

Auf dieser Seite stellen wir zusätzlich noch einige PSP-Spiele vor, die zwar noch keine Europa-Releasestermine haben, in Japan allerdings schon erhältlich sind. Zumindest das Puzzle-Trio *Lumines*, *Puyo Puyo Fever* und *Puzzle Bobble Pocket* dürften aber in absehbarer Zeit auch hier erscheinen.



Lumines

DENKSPIEL Neues Steinchen-Knobelspiel vom Produzenten von Rez

Tetsuya Mizuguchi hat nach *Rez* ein weiteres ungewöhnliches Spiel vorgelegt, bei dem der Soundtrack eine wichtige Rolle spielt. Bei *Lumines* handelt es sich prinzipiell um eine einfache Knochelerei in der Art von *Columbus*, bei der Sie herabfallende Blöcke zweier unterschiedlicher Farben zu größeren Blöcken einer Farbe anordnen müssen. Die gleichfarbigen Steinkombinationen verschwinden aber erst, wenn eine ständig von links nach rechts durchs Bild laufende Linie diese erreicht – und deren Tempo hängt vom Tempo der Musik ab! Nach und nach ändern sich die Farben, Hinter-

gründe und die Musik des Spiels. Letztere ist sehr abwechslungsreich und verdient generell ein besonderes Lob. Eines der Highlights zum Japan-Start der PSP, das hoffentlich auch bald nach Europa kommt! (mp)

Hersteller: Bandai
Internet: www.bandai.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)



The Legend of Heroes: Gagharvtrilogie – White Witch

ROLLENSPIEL Schon erhältlich: Das erste Rollenspiel für die PSP

Bei der *Gagharvtrilogie* handelt es sich um einen Titel von Entwickler Falcom, der mit diversen simplen Strategie- und Rollenspielen für den PC von sich reden machte. Auch dieses Rollenspiel ist ursprünglich ein solcher PC-Titel, der lediglich für die PSP umgesetzt wurde. Besonders erwähnenswert ist dabei das Kampfsystem. Ihre Recken gehen selbstständig auf die Gegner los, Sie selbst können die Aktionen

der Gruppe nur indirekt in einem Kampfmenü beeinflussen. (cs)

Hersteller: Bandai
Internet: www.bandai.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)



Armored Core: Formula Front

STRATEGIE Vom Action-Highlight zum Strategiespiel

Der neueste Teil der *Armored Core*-Serie erscheint sowohl für die PS2 als auch die PSP. Wenn Sie die Konsolen verbinden, er-

öffnet sich die Möglichkeit, weitere Mechs freizuspüren. Allerdings steuern Sie diese nicht selbst. In *Formula Front* geben

Puyo Puyo Fever

DENKSPIEL Gelungene Umsetzung mit allerlei Mehrspieler-Modi

Das neue *Puyo Puyo* unterscheidet sich kaum vom grundsätzlichen PS2-Teil der Serie. Vorbildlicherweise gibt es zwei Multiplayer-Modi: Einmal per Wireless-Verbindung mit zwei Konsolen und Spielen und alternativ zu zweit an einer Konsole. Bei Letzterem steuert ein Spieler seine Puyos per Steuerkreuz und L-Taste, der andere mit den vier Aktionstasten und der R-Taste. Dank des hochwertigen PSP-Displays ist die Grafik selbst in diesem Splitscreen-Modus (!)

noch gut zu erkennen. Die japanische Version lässt sich übrigens komplett auf Englisch umstellen. (mp)

Hersteller: Sega
Internet: sega.jp
Termin: Erhältlich (Japan)



Puzzle Bobble Pocket

DENKSPIEL Klassiker für unterwegs, leider nur für einen Spieler!

Im Gegensatz zu *Puyo Puyo* ist *Puzzle Bobble* in der PSP-Variante etwas enttäuschend. Zwar ist die Umsetzung prinzipiell gelungen, doch aus unerfindlichen Gründen hat Taito keinen Mehrspieler-Modus integriert, was den Dauerspaß empfindlich schmälert. Schade! Vielleicht gibt's ja für Europa später eine überarbeitete Fassung mit Wireless-Link-Modus? (mp)

Hersteller: Taito
Internet: www.taito.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)



ZUSCHAUER Die Roboter steuern Sie während der Kämpfe diesmal nicht selbst.

Hersteller: From Software
Internet: www.fromsoftware.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

Sie ihnen nur indirekte Befehle und peepen sie in der Werkstatt auf. Bei den Kämpfen selbst sind Sie dann nur Zuschauer. (cs)

Der legendäre Clan der Corleones begrüßt ein neues Mitglied der Familie: Sie!

Der Pate



ÜBERFALL Der Besuch beim Friseur endet in einem Blutbad!

DÜSTER New York hat auch schon mal einladender ausgesehen.





VERFOLGUNGSJAGD
Während der Fahrt zerlegen wir mit der Tommygun unseren Widersacher.

EINSCHÜCHTERUNG Manchmal muss man seine Mitmenschen nur ordentlich zusammenbrüllen ...



DER BOSS Don Vito Corleone, wie er leibt und lebt.



Es war Marlon Brando's größte Rolle. Bis zu seinem Tod am 1. Juli 2004 galt Brando aufgrund seiner Darstellung des Don Vito Corleone als Inbegriff des Mafia-Paten und war bereits zu Lebzeiten eine Legende. Doch auch Stars wie Al Pacino, Robert Duvall oder James Caan erlangten 1974 durch Francis Ford Coppolas Gangster-saga *Der Pate* Weltruhm. Zwei Fortsetzungen folgten und bis heute genießt die Geschichte um den Clan der Corleones höchsten Ansehen und zählt zu den unbestrittenen Klassikern der Filmgeschichte. Es ist also eigentlich verwunderlich, dass nicht schon früher jemand auf die Idee gekommen ist, aus der reizvollen Lizenz ein Spiel zu machen. Gut, es gab 1992 ein ordentliches, kleines Actionspiel für den Amiga Heimcomputer, aber in den letzten Jahren war die Thematik nicht gerade in aller Munde. Einzige löbliche Ausnahme war Take

2s *Mafia*, das im Jahr 2002 auf dem PC Bestnoten kassierte, auf Konsolen aber besonders technisch hinter seinen Möglichkeiten blieb. Dort arbeitete man sich in der Gestalt von Tommy Angelo in der fiktiven amerikanischen Metropole Lost Heaven der 30er-Jahre nach oben. Und in dieser Zeitepoche besteht auch schon der erste große Unterschied zu *Der Pate*. Denn genau wie der erste Film handelt auch das Spiel zwischen 1945 und 1955.

SIE SIND DER STAR

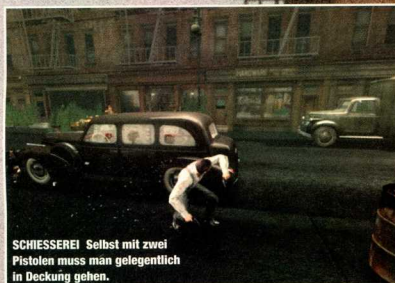
Üblicherweise übernimmt man in einem Spiel mit großer Lizenz die Rolle des Hauptdarstellers der Vorlage, doch die Macher von *Der Pate* wollen ganz neue Wege gehen. Vor Spielbeginn bastelt man sich seinen eigenen Spielcharakter in einem umfangreichen Editor samt Schiebereglern für alle nur erdenklichen Körperpartien zu recht. Was normalerweise eher in Sport- oder Prügelspielen Verwendung findet, soll auch bei *Der Pate* den Spieler stärker

ins Geschehen einbinden. Anschließend erlebt man mit dieser Figur ziemlich genau den Werdegang von Michael Corleone, erfährt zusätzlich aber auch noch einige Nebenhandlungen, die nur im Buch von Mario Puzo zu erfahren waren. Im Verlauf der Geschichte darf man seine Spielfigur auch weiterhin ändern, was Auswirkungen auf den Grad an Respekt hat, der diesem Charakter von anderen Darstellern entgegengebracht wird. Moment, die Sache mit dem Respekt haben wir doch schon mal gehört. Richtig, auch in *Grand Theft Auto San Andreas* spielt das Ansehen bei der eigenen Gang und Familie eine gewichtige Rolle. Dieses Prinzip soll in *Der Pate* aber noch erheblich gesteigert werden. Der Handlungsort New York ist in sechs große Territorien aufgeteilt, die im Verlauf des Spiels unter Ihre Kontrolle gebracht werden müssen. Um dieses Ziel zu erreichen, übernehmen Sie dort ansässige Geschäfte, verüben Anschläge auf Konkurrenten, bestechen Poli-

zisten und tun alles, was man eben von einem Mafioso erwartet. Je eleganter und unauffälliger Sie sich dabei anstellen, desto mehr Respekt ernten Sie für Ihre Taten. Dabei wird übrigens auf ausufernde Gewaltdarstellungen verzichtet. Dazu orientierte man sich an der Filmvorlage, die zwar Gewalt beinhalten, aber niemals offen und plakativ darstellte.

SCHLUSS MIT DER LANGEWEILE

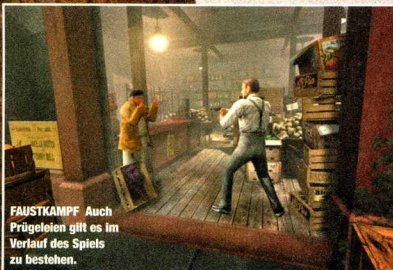
Ob *True Crime: Streets of L.A.*, *Driv3r* oder *The Getaway*: Alle Spiele dieser Art bieten eine ausgewogene Mischung aus Fahrschnitten und Ballereien. *Der Pate* wird zwar ebenfalls Fahrzeuge und dementsprechend Verfolgungsjagden beinhalten, doch die Macher konzentrieren sich auf die Action zu Fuß. Lediglich 15 bis 20 Prozent des Spiels werden in Fahrzeugen stattfindend. Diese Entscheidung hat ihren Grund: Besonders im Bereich der Steuerung will man Mut zur Innovation an den Tag legen und sich von bisher-



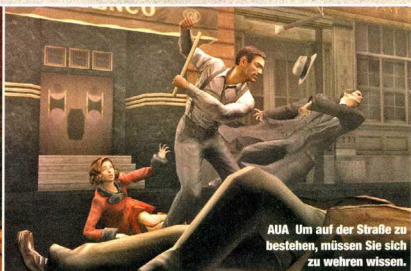
SCHIESSEREI Selbst mit zwei Pistolen muss man gelegentlich in Deckung gehen.



SACHTE Jetzt bloß nicht die Nerven verlieren!



FAUSTKAMPF Auch Prügeleien gilt es im Verlauf des Spiels zu bestehen.



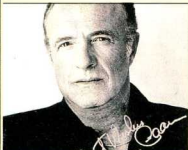
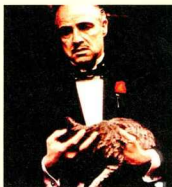
AUA. Um auf der Straße zu bestehen, müssen Sie sich zu wehren wissen.

INFO DIE DARSTELLER

Staraufgebot **Electronic Arts macht keine halben Sachen und deshalb finden sich zahlreiche Stars im Spiel wieder.**

Marlon Brando

Ein Spiel zum Paten ohne Marlon Brando ist eigentlich undenkbar. Glücklicherweise sicherte sich EA die Rechte, den bereits verstorbenen Schauspieler als Polygonfigur nachzubauen, und konnte den Star vor dessen Ableben sogar noch für Tonaufnahmen gewinnen. Zwar kamen die Entwickler nicht umhin, einige Aufnahmen von einem Double sprechen zu lassen, doch viele Teile stammen vom Schauspieler selbst. Zu Weltruhm gelangte Brando unter anderem durch seine Rollen in *Meuterei auf der Bounty* (1962), *Apocalypse Now* (1979) und natürlich *Der Pate* (1972), für den er einen Oscar als bester Hauptdarsteller gewann.

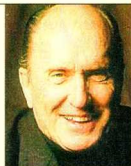


James Caan

Der Pate war ein Sprungbrett für James Caans Karriere. Als bester Nebendarsteller für den Oscar nominiert, spielte Caan daraufhin in absoluten Filmklassikern wie *Rollerball* (1975), *Die Brücke von Arnheim* (1977) und *Misery* (1990). Der 54-Jährige ist topfit und wirkte in den letzten zehn Jahren in fast 20 Filmen mit.

Robert Duvall

Mit dem Namen können viele auf Anhieb nichts anfangen, doch gesehen hat Robert Duvall mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit fast jeder schon einmal. In ganzen 87 Filmen hat Duvall bereits mitgespielt und neben fünf Nominierungen für den Oscar durfte er die Trophäe auch schon einmal als Gewinner mit nach Hause nehmen. Zu seinen bekanntesten Werken gehören *Bullitt* (1968), *Apocalypse Now* (1979), *Colors* (1988) und *Tage des Donners* (1990).



gen Konzepten distanzieren. So ganz will Produzent David Di Martini die Katze noch nicht aus dem Sack lassen, aber er verspricht eine völlig neue Spielerfahrung. Man will weg vom Gefühl, nur eine Puppe zu steuern, und hin zur völligen Verschmelzung mit der Spielfigur. Wie das letztlich in der Realität aussehen soll, wird das Team erst in den kommenden Monaten verraten – wir sind jedenfalls gespannt. Ebenfalls für verbesserungswürdig hält man bei den meisten Spielen dieser Art das Design der Umgebung. Laut Di Martini sind die Städte in vielen Spielen viel zu langweilig und wirken nicht sehr lebendig oder gar authentisch. Das New York in *Der Pate* ist kein penibler Nachbau der echten Metropole, sondern eine liebevoll designte Stadt mit hohem Wiedererkennungswert und vielen Details. Damit Gelegenheitsspieler nicht nach wenigen Stunden gelangweilt den Controller aus der Hand legen, wird das Spiel zudem mit mehreren Endsequenzen ausgestattet, um jedem Spielertyp eine entsprechende Belohnung zu bieten.



AUDIENZ Auch der Don erteilt ihnen Aufträge.



LAUFBURSCHE Anfangs sind Sie innerhalb des Clans nur eine kleine Nummer.



K. O. Gegner müssen nicht zwangsläufig erschossen werden, ein kräftiger Hieb kann auch überzeugen.

WEDER KOSTEN NOCH MÜHEN

Wenn es einen Bereich gibt, in dem Spiele von Electronic Arts auf jeden Fall die Spitze des Machbaren darstellen, dann ist es die Präsentation. *Der Pate* wird da natürlich keine Ausnahme darstellen. Neben lizenzierten Sprechern (sogar Marlon Brando wurde vor seinem Tod noch ins Tonstudio eingeladen) und einem hochwertigen Soundtrack von Oscar-Preisträger Bill Conti (*Rocky*, *Karate Kid*, *Im Rausch der Tiefe*) finden sich auch zahlreiche Originaldarsteller im Spiel wieder. Hochkarätige Stars wie Robert Duvall und James Caan wurden von den Entwicklern pixelgenau nachgebaut und ins Spiel implementiert. Über 20 bekannte Persönlichkeiten werden Filmfans sofort wiedererkennen. Bei einem Besuch in Francis Ford Coppolas Weinkeller und Bibliothek ließ man sich dessen persönliche Aufzeichnungen zeigen und genoss nebenbei selbstverständlich auch den einen oder anderen edlen Tropfen. Derzeit dürfte Alkohol aber wohl eher selten an die Gaumen des Entwicklerteams gelangen. Über 80 Mitarbeiter wollen das Spiel pünktlich zum Jahresende fertig

stellen, ohne qualitative Einbußen in Kauf zu nehmen. Wir hoffen, dass wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben finale Screenshots der PlayStation-2-Version zeigen können, denn die hier abgedruckten Bilder sind allesamt in dieser Detailtreue kaum realisierbar. Doch geben sie zumindest einen Vorgeschmack auf das, was optisch vom fertigen Spiel zu erwarten ist. Spätestens auf der E3 im Mai erwarten wir, erstmals Hand an eine spielbare Version legen zu können.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU DER PATE

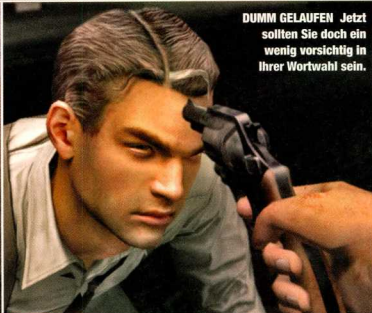
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Electronic Arts
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Umfang: Nicht bekannt
Internet: www.electronicarts.de

Spieler: 1
Termin: Herbst 2005

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Vielfersprechendes Projekt mit starker Lizenz und ambitionierten Gameplay-Ideen.“



DUMM GELAUFEN Jetzt sollten Sie doch ein wenig vorsichtig in Ihrer Wortwahl sein.



MALERISCH Die Szenerie soll belebt und realistisch wirken.

Gran Turismo 4

Endlich fertig – das beste Rennspiel der Welt im Detail!



Wunder gibt es immer wieder. Nach stolzen drei Jahren Entwicklungszeit, unzähligen Verschiebungen und zwei Serienablegern mit geringem Umfang ist der König der Rennspiele endlich zurückgekehrt. Na ja, zumindest in Japan dürfen sich passionierte Rennfahrer und Autonarren schon wieder auf die Pisten wagen – die deutsche Version wird erst am 23. Februar in den Läden stehen. Wir haben uns die

fertige japanische Version natürlich sofort unter die Nägel gerissen und nächtelang Kilometer für Sie heruntergerissen. So groß Ihre Vorfreude auf das Spiel derzeit auch sein mag, sie wird nach der Lektüre unserer Vorschau definitiv noch größer – glauben Sie uns!

MEHR VON ALLEM

Größer ist beim neuen GT vor allem der Fuhrpark. Über 650 Fahrzeuge von 80 Herstellern warten darauf, in zahlreichen

Rennen an die Grenzen getrieben zu werden. Doch wie in der Serie üblich, fangen Sie natürlich erst mal klein an. Mit einem geringen Startkapital ausgestattet, machen Sie sich auf die Suche nach einem preisgünstigen fahrbaren Untersatz, um erste Rennen zu bestreiten. Im Gegensatz zu *Gran Turismo 3* können sie diesmal endlich wieder (wie in den beiden Teilen auf der PSone) Angebote von Gebrauchtwagen-

händlern durchstöbern. Dort finden Sie nicht nur Kleinwagen, sondern haben durchaus auch Chancen auf echte Schnäppchen und potente Sportwagen. Wie zu PSone-Zeiten ändert sich das Angebot der Händler je nach virtuellem Datum. Finden Sie nichts Passendes, kommen Sie einfach später noch mal wieder. Ist dann nach einem Kauf noch etwas Kleingeld übrig, empfiehlt sich der Gang zum Felgenhändler. Schließlich wer-

HECKSCHLEUDER Der alte RUF-Porsche von 1984 ist ganz schön giftig.



PERFECT Die Fahrzeugmodelle sind über jeden Zweifel erhaben.



Cobra, übernehmen Sie!

Sie finden die vielen Fahrzeuge von Gran Turismo Klasse, aber Sie fahren nicht gern selbst? Dann ist der B-Spec-Modus genau das Richtige für Sie.

Zugegeben, angesichts der niemals wirklich herausragenden künstlichen Intelligenz der bisherigen Spiele der Serie mutet es fast schon grotesk an, was Polyphony Digital hier anbietet. Im B-Spec-Modus überlassen Sie dem Computer die Kontrolle über Ihr Fahrzeug und geben lediglich Befehle. Zwar erschlossen sich uns noch nicht alle Details dieser Spielvariante, doch letztlich hat man lediglich fünf verschiedene Aggressionsstufen zur Auswahl, die den Mut zum Risiko definieren. Auf der höchsten Stufe gibt Ihr virtueller Fahrer richtig Gas, aber die Gefahr, Fehler zu machen, ist größer. Ferner können Sie Überholvorgänge direkt anweisen und den Wagen in die Box rufen. In der Praxis konnte uns dieser Modus bisher noch nicht so recht überzeugen, aber vielleicht sieht die Sache ja anders aus, wenn man wirklich jedes Detail versteht.



GIB GAS! Auf Stufe fünf gibt Ihr Fahrer alles und riskiert harte Bandenberührungen und schnellen Reifenverschleiß.

ten edle BBS-Felgen selbst bemitleidenswert untermotorisierte Karren ordentlich auf. Wer weniger an der Optik als an der Leistung seines Vehikels interessiert ist, der sollte im Tuning-Shop tief in die Tasche greifen. Neuerdings können Sie Tuningteile sowohl beim Hersteller des Wagens erstehen als auch bei unabhängigen Turnern auf gute Preise hoffen. Leider sind alle diese Tuner auf japanische Fahrzeuge spezialisiert, weswegen

bei amerikanischen oder europäischen Fabrikaten normalerweise kein Weg am offiziellen Händler vorbeiführt.

LIZENZ ZUM RASEN

Ebenso kommen Sie nicht um die von vielen gehassten und von noch mehr Spielern geliebten Lizenzprüfungen herum. Um an höher dotierten Rennen teilzunehmen, benötigen Sie fast immer eine Rennlizenz, die Sie sich wieder mal mit teils ganz schön knackigen Fahr-

prüfungen erspielen müssen. Emsige (und besonders talentierte) Rennfahrer verdienen sich dort direkt die Goldmedaillen und dürfen zur Belohnung einige Bonusfahrzeuge in Empfang nehmen. Alternativ erkämpft man sich in zahlreichen Rennen genügend Geld, um sich seinen Traumwagen in die Garage zu stellen. Doch der Weg ist lang und begehrenswerte Fahrzeuge gibt es mehr, als man für möglich hält. Klassiker wie der Renault Alpi-

ne, amerikanische Muscle-Cars wie der Plymouth Barracuda, Konzeptstudien, Rennwagen, Cabrios, Roadster und, und, und. Und wie so oft im Leben ist Geld nicht alles. Viele der edlen Schlitten sind gegen Bares nicht zu erlangen und werden lediglich als Belohnung für gewonnene Rennserien an den Spieler verschenkt. Dummerweise weiß man natürlich vor einer Meisterschaft nie, welcher Preis winkt, und nicht selten schaut man ziemlich

Wheel Shop **GRAN TURISMO 4** **VORSCHAU**

Cr. 50,000

GESCHMACKSSACHE Natürlich dürfen auch wieder unzählige Felgen gekauft werden.

BRIDGESTONE 005

SCHWAMMIG Die Rallye-Events verlangen nach gefühlvollen Lenkbewegungen.



INFO DER FOTO-MODUS

Tourismus-Trophäen

Autonarren geht das Herz auf, denn in Gran Turismo 4 dürfen alle erspielten Fahrzeuge nach Lust und Laune abgelichtet werden.

Da soll noch mal jemand sagen, die Gran Turismo-Serie würde sich nicht weiterentwickeln. Der vierte Teil bietet neben vielen fahrerischen Herausforderungen auch noch zahlreiche andere Beschäftigungsmöglichkeiten. Im Foto-Modus dürfen Sie Ihre erspielten oder gekauften Schlitzen ins rechte Bild rücken und für die Ewigkeit festhalten. Dabei erstaunt vor allem die wirklich hervorragende Optik der Ergebnisse. Trotz der japanischen Menüs blickt man schnell durch und erstellt beeindruckende Bilder. Wem diese Aufnahmen zu statisch sind, der darf sich auch auf den regulären Strecken die Kamera schnappen und im Replay jederzeit auf den Auslöser drücken. In beiden Varianten gestatten die Entwickler dem Spieler das Zuschalten zahlreicher Effekte und ausreichend Freiheit bei der Perspektivwahl. Hat man einen USB-2.0-fähigen USB-Stick, kann man seine Werke gar auf einen Computer kopieren.



VORBEREITUNG Auf der zoombaren Karte links positioniert man sein Fahrzeug auf den roten Flächen, die Kamera in den blauen Bereichen.



SCHADE Bisher konnten wir nur einen einzigen Kurs mit nasser Fahrbahn ausmachen – Regen gibt's nicht.



KLASSIKER Schätze wie diesen Audi Quattro müssen Sie sich erst mühsam freispielen.

dumm aus der Wäsche. Ein klappriger Volvo zum Beispiel ist nicht gerade jedermanns Vorstellung von einer tollen Belohnung. Jedoch verschenken die Entwickler vorrangig echte Legenden. Der DeLorean etwa (bekannt aus den Zurück in die Zukunft-Filmen) wird ebenfalls nur an fleißige Fahrer herausgerückt und ist mit schönem Mammon nicht zu bekommen. Glückshormone kann man sich eben nicht kaufen.

BRANDNEU All das kommt Besitzern des dritten Teils von Gran Turismo verdächtig bekannt vor, doch es gibt auch einige echte Neuerungen. So können Sie neben den üblichen Tuning-Teilen neuerdings eine Nitro-Einspritzung einbauen. Diese kann während der Fahrt aktiviert werden und macht sich in erster Linie durch bessere Beschleunigung bemerkbar – auf übertriebene optische Effekt-

spielereien haben die Entwickler glücklicherweise verzichtet. Die vorhandene Rechenkraft der PS2 konzentriert sich daher auf noch detailliertere Darstellungen der Fahrzeuge. Ohne Übertreibung bietet Gran Turismo 4 die hübschesten und realistischsten Nachbildungen echter Fahrzeuge, die wir jemals gesehen haben. Kein anderes Rennspiel, egal für welche Konsole, zaubert dermaßen hübsche Autos auf

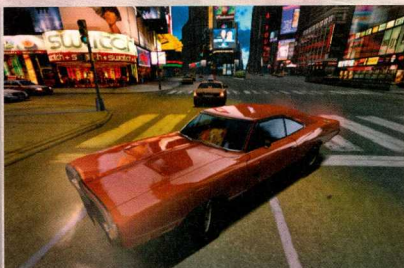
den Schirm. Auch die Strecken wurden überarbeitet und natürlich gibt es eine ganze Reihe neuer Austragungsorte. Ob italienische Küstenstraßen, die Pariser Innenstadt oder das Hafengebiet von Hongkong – stellenweise kommt man aus dem Staunen gar nicht heraus. Das liegt nicht zuletzt an den häufig extrem hoch aufgelösten Hintergrundbildern, die uns die Vermeidung des Begriffs Fotorealismus wirklich

MONSTER Die Konzeptstudie des Range Rover ist nicht nur farblich extravagant.

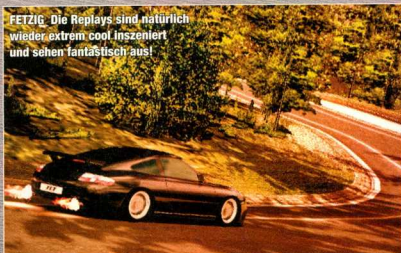




MAUSGRAU Trotz der Sprachbarriere hat man die Schaltflächen schnell durchschaut. Farbfilter, Kontrast und Helligkeit können variiert werden.



SCHNAPPSCHUSS Nach wenigen Handgriffen hat man ein schickes Motiv eingefangen und kann das Ergebnis komfortabel speichern.



FETZIG Die Replays sind natürlich wieder extrem cool inszeniert und sehen fantastisch aus!



FLINK Der Renault 5 in der Rallye-Version ist schneller, als er aussieht.

nicht leicht machen. Nette Details wie die endlich sichtbaren und hervorragend animierten Fahrer in Cabrios oder die fleißige Boxencrew bei Tankstopps tragen ebenso ihren Teil zum positiven Gesamteindruck bei. Wie schon der Vorgänger läuft natürlich auch *Gran Turismo 4* mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde und leistet sich keine Ruckler. Das gilt auch für den Splitscreen-Modus für

bis zu zwei Spieler, was angesichts fehlender Computerfahrer aber auch nicht allzu sehr verwundert.

KLEINE, GEMEINE SCHÖNHEITSFEHLER

Bei aller Euphorie hinsichtlich der Technik sollte man dennoch auch die Macken derselben nicht verschweigen. Das leichte Kantenflimmern tritt je nach Strecke mehr oder weniger deutlich auf, ein Schadensmo-

dell ist nach wie vor nicht vorhanden und Wettereffekte fehlen. Diese Mängel sind aber schnell vergessen, wenn man erst mal ein paar Runden gedreht hat. Die Entwickler haben ordentlich an der Fahrphysik geschraubt und im direkten Vergleich mit Teil 3 kommt *Gran Turismo 4* weitaus anspruchsvoller daher. Selbst leichte Ausrutscher auf Gras werden sofort bestraft, hektische Lastwechsel sorgen schnell

ler für Dreher und besonders auf schwierigen Strecken machen Arcade-Fans schneller mit der Leitplanke Bekanntschaft, als sie schauen können. Wie schon in den Vorgängern empfiehlt sich daher vor einem Rennen der Gang in die Werkstatt. Hier passt man jede Schraube und jeden Dämpfer penibel an, was sich sofort spürbar auf das Fahrverhalten auswirkt. Besonders die Reifenwahl spielt eine gewichtige Rolle, denn im



WIEDER DABEI Der Autumn Ring ist in zwei Versionen vertreten.



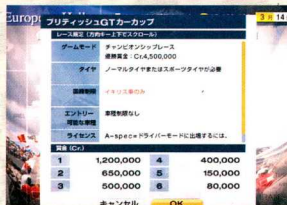
MUTPROBE Auf dem Nürburgring braucht man starke Nerven!

INFO IMPORTFRAGE

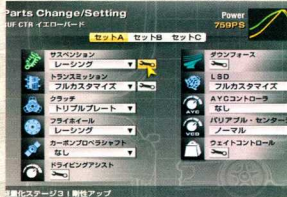
Sprachbarriere

Ungeduldige Importeure der japanischen Version können schon jetzt Gas geben – doch lohnt sich die teure Anschaffung wirklich?

Jein. Natürlich will jeder Rennspleiß den so lange Zeit verschobenen Racer endlich in den Händen halten und auch ohne Japanischkenntnisse wird man ein Rennen starten können, doch im weiteren Verlauf des Spiels wird man nicht selten rätselnd vor dem Bildschirm sitzen. Wenn Sie zum Beispiel aufgrund von technischen Restriktionen nicht zu einem Rennen zugelassen werden, dann ist es ganz schön ärgerlich, wenn Sie nicht einmal genau erkennen, wo das Problem liegt. Sind die Reifen falsch? Muss es ein Wagen mit Heckantrieb sein? Hat mein Wagen zu viel Leistung? Derlei Fragen erfordern zeitraubendes Ausprobieren und viel Glück. Ebenfalls nicht ganz durchschaubar ist das umfangreiche Optionsmenü. Während man die Controller-Vibration noch recht einfach identifiziert, wird die Kalibrierung des Lenkrads unter Umständen zur Geduldsprobe. Wer wirklich alles vom Spiel zu Gesicht bekommen will und sich nur ungern durch englische Internetübersetzungen quälen möchte, der ist mit der deutschen Version definitiv besser beraten. Nach so langer Wartezeit machen ein paar Wochen mehr den Kohl nicht fett.



FAHRVERBOT
Unser Wagen darf an diesem Rennen leider nicht teilnehmen – nur woran mag es liegen?



MACHBAR Die technischen Einstellungen sind für Kenner der Serie gut identifizierbar.

Gegensatz zu bisherigen Teilen der Serie ist bei den meisten Rennen des Gran-Turismo-Modus' der Reifenverschleiß aktiviert. Wer mit extrem weichen Reifen ins Rennen geht, freut sich nur kurzzeitig über tolle Bodenhaftung. Schon nach wenigen Runden pfeifen die Pneus auf dem letzten Loch und man schlingert hoffnungslos von Bande zu Bande. Wem das alles zu anspruchsvoll anmutet und auf den Arcade-Modus zurückgreifen möchte, der sei gewarnt: Gran Turismo 4 bietet zwar einen solchen Modus, doch lässt

sich dort nichts freischalten und der Fuhrpark ist begrenzt. Zudem dürfen Sie unverständlichlicherweise nicht auf eigens im Gran-Turismo-Modus erspielte und getunte Fahrzeuge zurückgreifen. Das gilt übrigens auch für den Zweispieler-Modus, der dadurch an Reiz verliert.

DAS EINHUNDERT-PROZENT-SPIEL?

Ist Gran Turismo 4 also die neue Referenz? Ja, aber auch die neueste Inkarnation des Fahrzeugkults ist nicht frei von Fehlern, – und nicht nur der durch Abwesenheit glänzende Online-

Modus kratzt ein wenig am Lack. Eigene Fahrzeuge dürfen lediglich mit Felgen und einem oft unpassenden Spoiler versehen werden, ansonsten können Sie nichts an den äußerlichen Ihrer Autos ändern. Nicht einmal die Lackfarbe dürfen Sie im Nachhinein ändern. Ebenfalls etwas enttäuschend ist die Streichung zahlreicher bekannter Strecken. Dafür entschädigen der coole Foto-Modus (siehe Extra-Kasten), die überarbeitete Fahrphysik und natürlich der abermals riesige Umfang.

MAIK BÜTEFÜR

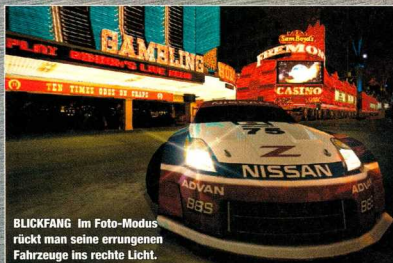
VORSCHAU GRAN TURISMO 4

Hersteller: Sony
Entwickler: Polyphony Digital
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Umfang: 52 Strecken
Internet: www.playstation.de

Spieler: 1-6 (LAN-Modus) Termin: 23. Februar

SUPER

„Ein Fest für jeden Autoliebhaber und Rennspleißfan. Umfangreicher, schöner und besser als der Vorgänger.“

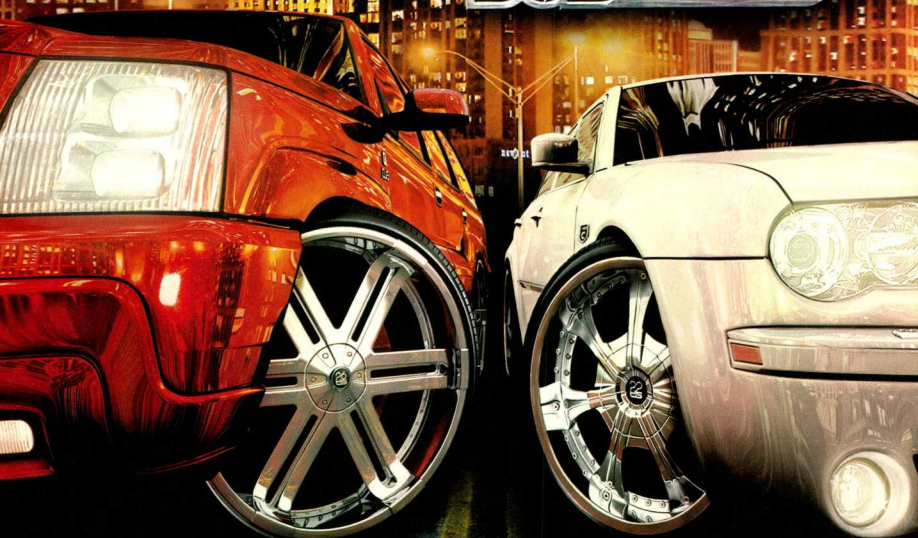


BLICKFANG Im Foto-Modus rückt man seine errungenen Fahrzeuge ins rechte Licht.

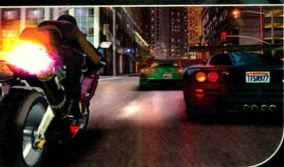


湾岸 MIDNIGHT CLUB 3™

DUB® edition



DEMNÄCHST ERHÄLTlich
WWW.MIDNIGHTCLUB3.DE



SUCHE DEINEN EIGENEN WEG ZUM
SIEG IN DEN PULSIERENDEN, FREI
BEFAHRBAREN STRASSEN VON
ATLANTA, SAN DIEGO UND DETROIT.



CRUISE IN DEN BEGEHRTESTEN ECHTEN SUVs,
TUNERN, MUSCLE CARS, CHOPPERN, STREET BIKES
UND LIMOUSINEN UND FORDERE DEINE GEGNER
ZU RASANTEN KOPF-AN-KOPF-RENNEN HERAUS.



STYLE UND TUNE DEIN FAHRZEUG
GANZ INDIVIDUELL UND STELL DICH IN
VERSCHIEDENEN ONLINE-SPIEL-MODI
BIS ZU SIEBEN HERAUSFORDERERN.



PlayStation 2



©2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the R logo, Midnight Club and the Midnight Club logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. DUB® and the Dub Edition™ logos are trademarks of Dub Publishing, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection. Network Adaptor for PlayStation-2 and Memory Card (RAM) for PlayStation-2 (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and under license from Microsoft. All automobile, motorcycle, customization and other parts manufacturers, and other names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

Devil May Cry 3

Der dritte Gang der Dämonen-Schlachtplatte könnte **der beste Teil der Serie** werden.

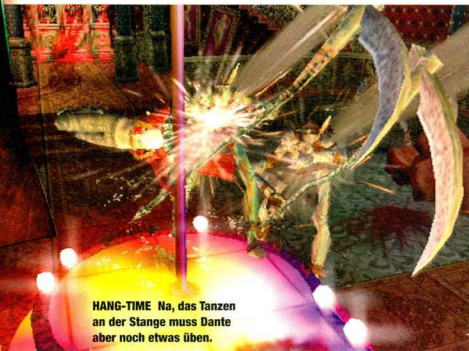
Stilvolle Inszenierung und pausenlose Action sind das Erfolgsrezept von *Devil May Cry*. Während der erste Teil durchweg gute Wertungen einheimen konnte, blieb der Nachfolger hinter den Erwartungen zurück und fiel so bei den Fans in Ungnade. Teil 3 stellt in vielen Bereichen eine Rückkehr zu den Wurzeln dar, was zahlreiche Anhänger versöhnen dürfte.

DAS ENDE IST ERST DER ANFANG

Es ist finstere Nacht. Inmitten einer Kleinstadt erhebt sich ein gigantischer Turm. Die groteske Architektur dieser Monstrosität aus Stein und Mörtel mit ihren Teufelsfratzen und Dämonenstatuen vermittelt eine Bedrohlichkeit, die den Betrachter unwillkürlich mit Angst erfüllt. Die Spitze des Monuments ist ein rundes Plateau, das von Säulen umringt ist, die eine frappierende Ähnlichkeit mit skelettierten

Fingern haben. Dies ist der Schauplatz eines unerbittlichen Kampfes zweier Brüder, die nur eines füreinander empfinden: Hass. Schwerer treffen aufeinander und zerreißen die nächtliche Stille mit grellem Klirren. Keiner der beiden denkt auch nur im Traum daran nachzugeben, während sie sich in die Augen starren und mehr denn je den Tod des anderen herbeisehnen. Dann plötzlich geschieht es: Eines der Schwerter wirbelt durch die Luft. Während es auf den Boden trifft und sich in hartem Gestein vergräbt, bohrt sich das andere durch die Eingeweide des Entwaffneten. In seinen aufgerissenen Augen kann man nicht nur Schmerz, sondern auch die entsetzte Gewissheit sehen, dass der Kampf ein tödliches Ende gefunden hat. Der sterbende Körper von Dante fällt zu Boden. Er hat den Kampf gegen seinen Zwillingbruder Virgil verloren. Kann das wirklich wahr sein? Nein, das ist alles nur ein Traum. Oder etwa doch nicht?

HANG-TIME Na, das Tanzen an der Stange muss Dante aber noch etwas üben.





ENERGIEWELLE Ist das Schwert aufgeladen, kann Dante auch auf Distanz gefährlich werden.

ES BLEIBT IN DER FAMILIE Dieses Intro lässt bereits erahnen, um was es bei *Devil May Cry 3* geht. Virgil hat es auf seinen Zwillingbruder Dante abgesehen. Grund hierfür ist das Amulett, das er um den Hals trägt. Beide haben von ihrer Mutter zur Erinnerung je eine Hälfte eines Anhängers bekommen. Virgil ist nun dahinter gekommen, dass dieses Relikt ganz besondere Kräfte besitzt. Um diese entfesseln und für seine finsternen Pläne nutzen zu können, braucht er allerdings beide Teile. Und so lässt er einen riesigen Turm neben Dantes brandneuem Detektivbüro entstehen und überflutet die Stadt mit Monstern aller Art. Als ein mysteriöser Fremder namens Arkham bei Dante auftaucht und ihm eine Einladung seines Bruders überbringt, nehmen die Ereignisse ihren Lauf. In dieser Einleitungssequenz zeigt Dante einigen Monstern, was man mit zwei Knaarren und einem Schwert alles anstellen kann. Selbst in jungen Jahren – Teil 3 spielt zeitlich gesehen noch vor *Devil*

May Cry – ist Dante so cool, dass eigentlich sofort alle Scheiben beschlagen müssten. Angesichts der übertriebenen Akrobatik und abgefahrenen Einfälle dieser Kampfszene kann man sich oft ein Schmunzeln nicht verkneifen. Allerdings ist dieser von genialer Rockmusik begleitete Irrsinn eine hervorragende Einstimmung auf die Action, die *Devil May Cry 3* zu bieten hat.

STILECHTE RENAISSANCE Die Entwickler haben sich für Teil 3 einiges vorgenommen und das Gameplay durch viele Neuerungen bzw. Weiterentwicklungen aufgepeppt. Im Vergleich zu den Vorgängern fällt sofort ein ganz entscheidender Unterschied auf: Man hat zu Beginn einer Mission die Wahl aus vier Kampfstilen, in denen sich alle bekannten und einige neue Moves wiederfinden. Die ersten drei konnten bereits von uns angetestet werden und tragen so klangvolle Namen wie Trickster, Gunslinger und Swordmaster (siehe Extrakästen zu den Kampf-



SEITENSTECHEN Wenn Dantes Klinge erst mal warm ist, sieht es für die Monster schlecht aus.



MARTIAL ARTS Im späteren Verlauf bekommt man auch noch andere Waffen.

INFO KAMPFSTILE TEIL 1

Trickster

Bei diesen Turnübungen würde sogar der Prinz aus Persien neidisch werden.

Normalerweise verlässt sich Dante voll und ganz auf seine Wunden und sein Schwert. Mit dem Trickster-Kampfstil ist er allerdings auch in der Lage, schnell Ausweichmanöver zu starten und die Wände hochzugehen. Dadurch kann er die in den Angriffen oftmals trägen Gegner leicht austricksen. Außerdem kann Dante an Vorsprüngen besonders weite Sprünge ausführen. Diese Aktionen lassen sich jedoch nicht besonders gut in Combos einbeziehen.



WO BIN ICH? Diese Einlagen eignen sich sehr gut, um feindlichen Attacken zu entkommen und sich neu zu orientieren.



NEUROTIKER? Na, wer wird denn gleich die Wand hochgehen? Bei so viel Betrieb muss man auch schon mal den Rückzug antreten.



MUSIKSTUNDE: Ich wusste gar nicht, wozu man so eine Gitarre noch benutzen kann.



MACH SITZ! Diese dreiköpfige Höllenkreatur will wohl kaum „Stöckchenholen“ spielen.



KLAPPE ZU: Selbst von solch einem Monster lässt sich Dante nicht einschüchtern.



SUNNYBOY: Wer braucht schon eine Welle zum Surfen, wenn genug Gegner da sind?

stilen). Vervollständigt wird das Quartett durch den „Royal Guard“-Stil. Hier stehen hauptsächlich defensive Aktionen und Konterattacken im Mittelpunkt. Um die Handhabung der vier Ausrichtungen möglichst benutzerfreundlich zu machen, hat sich Capcom ein einfaches, aber sehr effektives System überlegt. Die stilspezifischen Aktionen führt man immer mit der Kreis-Taste aus. Entscheidet man sich zum Beispiel für die Gunslinger-Ausrichtung, so zückt Dante per Tastendruck seine Waffen und kann in zwei unterschiedliche Richtungen feuern. Welche das sind, kann der Spieler durch Betätigen des Analogsticks selbst bestimmen. In der Luft führt Dante auf dem Kopf stehend eine

Pirouette aus, während er parallel dazu hunderte von Kugeln auf seine Feinde niedergehen lässt. Im Laufe des Spiels lassen sich die Kampfstile weiterentwickeln, was einen entscheidenden Effekt auf die Special Moves hat.

HAUPTSACHE GUT AUSSEHEN

Auch beim Gebrauch der Standardangriffe haben die Entwickler Feintuning betrieben. Im Laufe des Spiels kommt Dante natürlich wieder in den Besitz unterschiedlicher Baller-männer, wie zum Beispiel einer Schrotflinte. Wollte man bei den Vorgängern innerhalb der Missionen zwischen den Bleispritzen hin- und herwechseln, war hierfür umständliches



IT'S SHOWTIME: Endlich hat Dante die richtige Umgebung für seine Party gefunden.

JUNGSPUND Dante ist in Teil 3 wesentlich jünger als in den Vorgängern.



Hantieren im Menü nötig. Bei DMC 3 kann man nun in Echtzeit und durch einen einfachen Tastendruck eine andere Schusswaffe auswählen. Dadurch hat man genügend Möglichkeiten, seine Feinde zu ihrem teuflischen Schöpfer zurückzuschicken. Da neben der pausenlosen Action auch wieder die Art und Weise, wie man die Gegner erledigt, eine große Rolle spielt, haben die Entwickler ein Combo-System integriert. Hier kommt es nicht nur darauf an, so viele Gegner wie möglich platt zu machen, sondern man sollte auch darauf achten, den Monstern auf immer andere Weise den Garaus zu machen. Monotonie ist absolut verpönt und sorgt für eine schlechte

Style-Bewertung am Ende einer Mission. Einfallsreichtum und Abwechslung sind also die beiden Zauberworte. Wechselt man zwischen dem Gebrauch von Schusswaffen und Schwert, hiebes geschickt hin und her, so füllen sich mehrere Anzeigen, die das Punktekonto deutlich erhöhen. Diese Leisten sind in D, C, B und A unterteilt und Stufe für Stufe schwerer zu füllen. Schafft man es, die Combo über das A hinaus auszubauen, geht es mit einem S weiter, das für einen besonders dicken Bonus sorgt. Da sich die Leiste allerdings wieder leert, wenn man keinem Gegner das Lebenslicht ausknipt, ist das Ganze ein herausforderndes Unterfangen.

TEMPEL DES BÖSEN Dieses Bauwerk ist das Zuhause von Virgil, Dantes bösem Zwillingsbruder.



INFO KAMPFSTILE TEIL 2

Swordmaster

500 Gramm Dämonengehacktes, bitte! Diese Nahkampftechnik lässt es so richtig krachen.

Ganz traditionell und mit einer ordentlichen Prize Stil geht es bei der zweiten Kampfausrichtung zu. Dante stützt sich überwiegend auf die einschneidenden Argumente seines Schwertes. Ob als Kreissägenabwandlung oder als todbringendes Wurfgeschoss, sein Taschmesser ist unter Verwendung von Swordmaster eindeutig der Star. Mit dieser Nahkampftechnik lassen sich eindeutig die abgefahrensten Combos veranstalten.



DISTANZIERT Dante kann sein Schwert auch als Harpune missbrauchen und somit auf Distanz einsetzen.



EINSCHNEIDEND Irgendwie erinnert mich dieser Move hier an eine Kreissäge. Ich frag mich nur, warum?



FESTE DRUFF Der Swordmaster-Stil eignet sich am besten dazu, die Combo auch in der Luft auszubauen.

INFO KAMPFSTILE TEIL 3

Gunslinger

Ein paar Kugeln sagen mehr als tausend Worte. Und Dante hat wirklich eine Menge zu sagen.

Dante macht bei diesem Kampfstil eine besonders coole Figur. Wie der Name schon errahnen lässt, greift er hier vornehmlich auf seine Schieß-eisen zurück, um schlagende Argumente zu verteilen. Die Möglichkeit, in zwei unterschiedliche Richtungen zu feuern, ist schon fast zu cool, um wahr zu sein. Dabei entscheidet der Spieler durch Betätigen des Analogsticks, welche Richtung es sein soll. In der Luft entfesselt Dante mit einem Schlag die zerstörerische Kraft seiner Wummen und scheint in Sekundenbruchteilen mehrere Magazine zu entleeren. Da man in *Devil May Cry 3* zum ersten Mal die Waffen problemlos per Knopfdruck wechseln kann, verändern sich die Angriffe auch mit deren Wahl.



BLEIREGEN Dante leert auf einen Schlag mehrere Magazine und verpasst Dämonen aller Art somit eine tödliche Dusche.

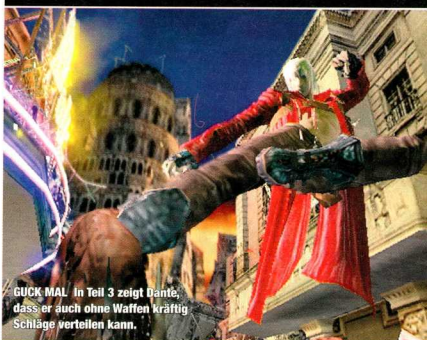


ZIRKUSREIF Mann, ist das kalt hier – oder bin ich das etwa? Ohne hinzusehen rumballern hat schon was, oder?

In den Vorgängern war die Kamera einer der größten Schwachpunkte des Spiels. Endlich haben die Entwickler etwas dagegen unternommen und die Übersichtlichkeit während der Kämpfe stark erhöht. Darüber hinaus kann man nun die Kameraperspektive durch den rechten

Analogstick manuell verändern. Zusätzlich hat man die Möglichkeit, sie auf Knopfdruck hinter Dante zu zentrieren. Dadurch kommt es nur noch sehr selten vor, dass man die Angreifer nicht sehen kann und dadurch einen spielsäufvernichtenden Nachteil hat.

SPIEGELBILD Bis auf die Frisur gleichen sich Dante und Virgil wie ein Ei dem anderen.



GUCK, MAL In Teil 3 zeigt Dante, dass er auch ohne Waffen kräftig Schläge verteilen kann.

WIESO NICHT GLEICH SO?

Spielerisch macht *Devil May Cry* aufgrund der vielen Neuerungen und Veränderungen schon jetzt eine sehr gute Figur. Ballert und schnitzelt man sich durch die Unmengen von Monstern, kommt durch die tolle und flüssige Verknüpfung der vielen unterschiedlichen Moves richtig Laune auf. Auf technischer Seite haben die Entwickler den Titel wirklich auf Hochglanz poliert und Sie bekommen hübsch und stimmungsvoll gestaltete Hintergründe zu Gesicht, die ein erhöhtes Maß an Interaktivität besitzen. In fast allen Umgebungen lassen sich Massen an Gegenständen zerstören. Die unterschiedlichen Monsterkreaturen wurden zudem mit vielen Details und guten Animationen versehen. Weiterhin ist das Effektfeldwerk, das auf dem Bildschirm abbrennt, einfach grandios. Sämtliche Aktionen sind mit Blur-, Partikel- und Lichteffekten der Oberklasse versehen. Angeheizt wird die

Action durch den grandiosen Soundtrack, der durch eine Mischung aus rockigen und elektronischen Beats perfekt zur pausenlosen Action passt. Auch wenn der Vorgänger maßlos enttäuscht hat, sollten Action-Fans *Devil May Cry 3* auf jeden Fall im Auge behalten.

UDO CRNJAK

VORSCHAU DEVIL MAY CRY 3

Hersteller: **Capcom**
Entwickler: **Capcom Japan**
Genre: **Action**
Sprache: **Dt. Texte, engl. Ton**
Umfang: **Ca. 20 Missionen**
Internet: **www.capcom-europe.com**

Spieler: **1**
Termin: **24. März**

SEHR GUT

„Grafisch und spielerisch aufpolierter Action-Kracher, der den Ruf der Serie wiederherstellen könnte.“

FEIN COOLER HANDY-STYLE

COOL: Hot Movies für Dein Handy!



POLY-TONES
des Monats
"Call On Me"
Best-Nr.82562
"Highway To Hell"
Best-Nr.82459

NEU!
HANDY-VIDEO

FÜR HANDYS MIT VIDEO SUPPORT (H263), SIEHE BEDIENUNGSANLEITUNG

PERSONAL PICS JETZT FÜR

1,99 Euro



SMS mit "ZAA" + Bestellnummer und einem Namen an 82422 (z.B.: "ZAA 44418 Helke")
Pics an deine Freunde schicken? > Hintar die Bestellung Ziehrnummern eingeben!

POWER-RINGTONES Poly und Monol

TOP-HITS	SPACE TAXI	KINO	MISS. IMPOSSIBLE
82569 SWEETEST POISON	82523 THIS IS THE WORLD	81164 DAS A-TEAM	81164 DAS A-TEAM
82568 FUFFIES IN CLUB	82523 EVERYTHING	81169 SEX AND THE CITY	81169 SEX AND THE CITY
82567 POP A COLLAR	82523 THIS LOVE	82337 CHARLIE'S ANGELS	82337 CHARLIE'S ANGELS
82566 AMERICAN IDIOT	82521 TROY	81174 DAS BOOT	81174 DAS BOOT
82565 LEAVING NEW YORK	82523 FORCA	82510 ROCKY	82510 ROCKY
82564 MY BO	82523 LET'S GET IT STARTED	82342 DER DRITTE MANN	82342 DER DRITTE MANN
82563 CALL ON ME	82523 LA PROMESSE	82473 GHOSTSTRESSERS	82473 GHOSTSTRESSERS
82562 ENJOY THE SILENCE O4	DAS IST KULT	82456 BATMAN	82456 BATMAN
82561 NEAKT THAT!	82523 NEAKT THAT!	SERIE	SERIE
82559 HERE I AM	81168 JAMES BOND	81754 DAS A-TEAM	81754 DAS A-TEAM
82558 SHE WILL BE LOVED	82516 ADEL F	82344 SEX AND THE CITY	82344 SEX AND THE CITY
82557 PERSONAL JESUS	82521 FOOTBALL S COMING...	82338 JACKASS	82338 JACKASS
82556 SYMPHONIE	81173 HEIDI	82513 HEIDI	82513 HEIDI
82555 JUMP IT UP	81155 WE ARE THE CHAMP.	82507 BOB DER BAUMEISTER	82507 BOB DER BAUMEISTER
82554 LUST AM ÜBERLEBEN	81865 FLIPPER	82241 DALLAS	82241 DALLAS
82547 OBSESSION	82060 USA HYMNE	KULT 7	KULT 7
82546 GUILTY	81032 ANTON AUS TIROL	81653 BACARDI FEELING	81653 BACARDI FEELING
82544 THESE WORDS	82520 10 KLEINE NERGERLEIN	81041 DEUTSCHE HYMNE	81041 DEUTSCHE HYMNE
82543 WILKOMMEN	82519 ALF	81819 MANA MANA	81819 MANA MANA
82542 PERFECTE WELLE	82516 BUENS BUNNY	82472 NEW YORK	82472 NEW YORK
82541 TELL ME	7 TV Klassiker	82497 VERDAMMT ICH LIEB...	82497 VERDAMMT ICH LIEB...
CHART-BREAKER 2004	81166 BIENE MAJA	82459 HIGHWAY TO HELL	82459 HIGHWAY TO HELL
82489 HOLZMICH!	81865 ENTERPRISE	82458 LUNARDA	82458 LUNARDA
82486 DRAGOSTEA DIN TEI	81865 MISS MARPLE	82511 IT'S RAINING MEN	82511 IT'S RAINING MEN
82539 AUS VORBEI	81814 DIE MAUS	82509 RELAX	82509 RELAX
82538 HOW COME	82460 SUMMER IN THE CITY	82343 YINCA	82343 YINCA
82537 BURN	82508 BEZ. JEANINE	82343 LINE ICE IN THE SUN.	82343 LINE ICE IN THE SUN.
82536 COGNOLATE		82343 SEXBOMB	82343 SEXBOMB

MONOPHON: FÜR ALLE GÄNGEREN HANDYS. SIEHEMS: PLOTS FÜR ALLE PLOT-RINGTONES HÄNDY HANDYS

REAL SOUNDS

100 FÜRZE	100% BEFRIEDIGUNG	3 SCHWIELE FRÄSER	KLANN ALARM	BABY BABY	ADOLPH HINNH	THE DREAMS	CHINESE EKSTASE	PETER LUNARDA	FRANKENSTEIN	GROOVYTRAB	HALLELUJAHENDEL	HAPPY BIRTHDAY	NIHI HI NIHIHI HI	ROCK QUINQUO	INPUT PASSWORD	ROSENCHESSE	ROCK QUINQUO	RAUCHERHUSTEN	ROCK IDOL	SCHLICHT-HYMNE	TARZAN BEKFT	TEUFELISCHE LACHE	VODEL NEU	SOL. SEN. SEN	JOSE JOSE	WILDER HÖRNEPUNKT	WILDER MONNE	SCHWÄRMEN	EINE TOILETTENSPIELUNG	KOTTEL TOTAL	HEFTIG ABKOTZEN
32069	32070	32071	32072	32073	32074	32075	32076	32077	32078	32079	32080	32081	32082	32083	32084	32085	32086	32087	32088	32089	32090	32091	32092	32093	32094	32095	32096	32097	32098	32099	32100

Display-Clips

100 FÜRZE	100% BEFRIEDIGUNG	3 SCHWIELE FRÄSER	KLANN ALARM	BABY BABY	ADOLPH HINNH	THE DREAMS	CHINESE EKSTASE	PETER LUNARDA	FRANKENSTEIN	GROOVYTRAB	HALLELUJAHENDEL	HAPPY BIRTHDAY	NIHI HI NIHIHI HI	ROCK QUINQUO	INPUT PASSWORD	ROSENCHESSE	ROCK QUINQUO	RAUCHERHUSTEN	ROCK IDOL	SCHLICHT-HYMNE	TARZAN BEKFT	TEUFELISCHE LACHE	VODEL NEU	SOL. SEN. SEN	JOSE JOSE	WILDER HÖRNEPUNKT	WILDER MONNE	SCHWÄRMEN	EINE TOILETTENSPIELUNG	KOTTEL TOTAL	HEFTIG ABKOTZEN
32101	32102	32103	32104	32105	32106	32107	32108	32109	32110	32111	32112	32113	32114	32115	32116	32117	32118	32119	32120	32121	32122	32123	32124	32125	32126	32127	32128	32129	32130	32131	32132

FÜR ALLE GEEIGNETEN HANDYS, SIEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG

GIGA-GEILE COLORED PIX

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

BITTE IM HANDY WAP-PUSH AKTIVIEREN



SO GEHT'S PER SMS:

ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE

Sende "ZAA" und
Bestellnr. an die
86688*
z.B. "ZAA 42819"
für ZAA "Mein Land"

Oder ab jetzt SOFORT
jeden Tag
Sende "START ZAA" + Best.Nr.
an die
87555 **
z.B. "Start ZAA 42098"
Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Fast 70% Rabatt

Oder telefonisch: 0190 **851914***** für WAP Download
Sende "LINK" an die 86677

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** SEND STOP ZAA + urspr. Abname zum Beenden, max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere Abt Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98) ** max 1,86/min

HOL DIR DEN GENIALEN DISPLAY CLEANER !!!



Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!

Bestellnummer **41016**
Für Nokia mit Farbdisplay AUSSER: 3650, 7650

FRACHTER AUF SCHLEICHFAHRT
Dank Nachtsichtgerät ist Sam
Fisher kein blinder Passagier.



Splinter Cell Chaos Theory

Sam Fisher war beim Schönheitschirurgen:
Ein hundertköpfiges PS2-Team sorgt
diesmal für innovative Grafiktechnik!



HEISSE PS2-GRAPHIK • Realistischer Verzerrungseffekt bei der erhitzten Luft über dem Kochtopf.



NACHTSCHATTENGWÄCHS
Für die neuen Ausknock-Techniken kommen wir gerne ein bisschen näher.

Wir hätten da ein Spiel, das auf der Xbox ganz toll aussieht. Irgendwie kriegt man das schon auf der PS2 schnell hingeknodelt ... mit der Hälfte der Grafikeffekte und doppelt so langen Ladezeiten" – solche landläufige Umsetzungsstrategie soll für *Splinter Cell: Chaos Theory* nicht mehr gelten. Wenn Ubisoft Montreal seinen berühmtesten Sohn, Superagent Sam Fisher, im März wieder in den Einsatz schickt, dann nicht nur mit rundum verbesserten Spiel-design. „Wir wollen eines der am besten aussehenden PS2-Spiele machen“, beteuert Produzent André Roy. Und da es da schon besonderer Anstrengungen bedarf, um gewisse Handicaps bei

der Hardware wettzumachen, lässt Ubisoft rund hundert Mitarbeiter alleine an der PS2-Version werken. Die wird dann auch nicht als schnöde Umsetzung, sondern als eigenes Spiel bezeichnet. André Roy: „Unser Ziel ist es, einen Must-have-PS2-Titel zu machen. Dazu mussten wir sowohl das Leveldesign ändern als auch neue Technologien erfinden.“ Bei unserem Studiobesuch erhielten wir Eindrücke aus erster Hand vom neuen Schleich-Spektakel, das den Vorgänger *Pandora Tomorrow* ziemlich alt aussehen lässt.

ENORMER PS2-AUFWAND

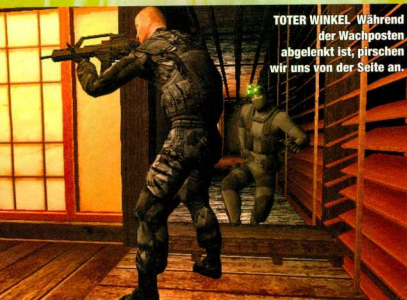
Patrick Fortier, der Lead Designer der PS2-Version, hat einen putzigen Vergleich für die

Herausforderung dieses Projekts: „Ich musste angesichts der Unterschiede zwischen den Konsolen an Superman und Batman denken. Es sind verschiedene Helden mit anderen Techniken, aber sie erledigen denselben Job. Die PS2 ist eher wie Batman: Ihr stehen weniger Hardware-Superkräfte zur Verfügung, also muss man mehr neue Technologien erfinden.“ Als da wären: Lichtreflexionen, bei denen verschiedene Materialien unterschiedlich stark schimmern, realistische Lichtbrechung durch „Glas und Wasser und eine „Geotexturing“ getaufte neue Methode, um Oberflächen mehr Details und einen räumlichen Effekt zu geben. Klingt in der

Beschreibung vielleicht etwas trocken, aber sehen Sie sich für garantierte „Hossa!“-Wirkung unbedingt unser DVD-Video von der PS2-Technikdemonstration an. Außerdem sollen Änderungen und Anpassungen beim Leveldesign dafür sorgen, dass sich die PS2-Version bestmöglich spielt – im Vergleich zu den Xbox-Umsetzungen von früher ein geradezu verschwenderisches Ausmaß an Liebe und Zuneigung.

EINSAMER SCHLEICHER

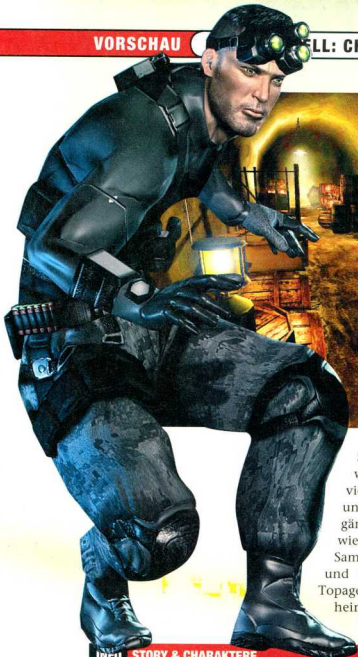
Das ganze Technik-Theater wird erfreulicherweise für einen spielerisch höchst interessanten Titel veranstaltet. *Splinter Cell: Chaos Theory* besinnt sich zwar auf die bewährten



TOTER WINKEL Während der Wachposten abgelenkt ist, pirschen wir uns von der Seite an.



MONDSCHLEINTARIF Dieses Guerilla-Mitglied wird sich nicht mehr lange am romantischen Nachthimmel erfreuen.



BAÜMEL-GRABSCHER
Die Guerilla-Fritzen sollten mal aufräumen: Am Boden stapelt sich der Plunder, von der Decke hängt ein Geheimagent ...

Serientugenden, wirkt aber um einiges vielfältiger, komplexer und fairer als die Vorgänger. Sie schlüpfen wieder in die Rolle von Sam Fisher, den einsam und allein operierenden Topagenten der US-Geheimdienstorganisation

Third Echelon (die so geheim ist, dass selbst ihre Existenz verschwiegen wird). Wenn Disziplin erwünscht ist, um diplomatische Verwicklungen zu vermeiden, rückt Nachtmensch Fisher an. Sein Job besteht vor allem darin, nicht entdeckt zu werden. Ganz in Schwarz, mit Waffen und

Gadgets ausgestattet, steigt er unbefugt in Büros, Banken, Frachtschiffe oder Paläste ein, um die gewünschten Informationen zu besorgen. Dabei steht er in stetem Funkkontakt mit dem Hauptquartier und ist ansonsten gegen die Wachposten-Übermacht ganz auf sich gestellt.

SCHALTERSTUNDEN Die Bank in Panama hat schon geschlossen, also suchen wir nach alternativen Eindringmöglichkeiten.



INFO STORY & CHARAKTERE

Mission Possible

Rettung des Weltfriedens an internationalen Krisenherden in zehn Kapiteln: Bei der neuen Handlung kommt Sam Fisher gut rum.

Der Untertitel *Chaos Theory* bezieht sich auf die weiten Auswirkungskreise, die scheinbar wenig bedeutsame Ereignisse auslösen können. Zu Beginn der im Jahre 2007 angesiedelten Handlung schleicht Sam Fisher durch ein altes spanisches Fort in Peru. Hier befindet sich der entführte Wissenschaftler Bruce Morgenholt in der Gewalt einer Guerilla-Organisation, die auf einmal verdächtiges Interesse an Cyber-Kriegs-

führung zeigt. Daten über Waffenlieferungen legen den Verdacht nahe, dass hinter Rebellenanführer Hugo Lacerda ganz andere Strippenzieher stecken.

Ein Bankeneinbruch in Panama soll Fisher weitere Informationen beschaffen, aber dann überschlagen sich die Ereignisse: Ein Blackout legt Japan und die Ostküste der USA lahm, eine nordkoreanische Rakete versenkt angeblich „versehentlich“

ein amerikanisches Kriegsschiff. Fisher muss die Drahtzieher dieser Krise ausfindig machen und sucht nach Abraham Zherkezhi, einem weiteren verschwundenen Programmiergenie. Dabei stolpert er über verdächtige Connections zu dem privaten Militärunternehmen von Douglas Shetland. Ob Fisher seinem alten Freund noch trauen kann, gehört zu den vielen Fragen, die Sie im Laufe der Handlung aufklären werden.



DOUGLAS SHETLAND Was sind die wahren Motive des ehemaligen Fisher-Kollegen und Chefs der Söldnervermittlungsgesellschaft „Displace International“?



HUGO LACERDA Warum ließ der Anführer einer peruanischen Guerilla-Bewegung Zherkezhis Kollegen Bruce Morgenholt entführen und foltern?



ABRAHAM ZHERKEZHI Welche Kontakte pflegt der geniale Programmierer, der die Funktionsweise der Massenkerns analysierte, mit denen Computersysteme attackiert werden können?



TOSHIRO OTONO Wie reagiert der japanische Admiral auf die Computerattacke, die während einer eskalierenden Krise mit Nordkorea für einen totalen Blackout sorgt?

INFO MEHRSPIELER-NEUERUNGEN

Agenten sterben nicht einsam

Vielfalt und Originalität der Multiplayer-Varianten sollen für langen Bonus-Spielspaß sorgen.

Coop-Modus

- Zwei Spieler arbeiten zusammen, um vier spezielle Missionen zu meistern.
- Storyrahmen und Funkkontakt mit dem Hauptquartier sorgen für eine ähnliche Atmosphäre wie beim Solospiel.
- Internet ist nicht nötig, per Splitscreen kann man es sich vor einer Konsole gemütlich machen.
- Rege Absprachen über Vorgehensweise und Gegnersichtungen sind wichtig.
- Coop-Manöver, die beide Spieler zusammen ausführen müssen: wiederbeleben, abseilen, menschliche Leiter, sich über Hindernisse werfen, sich auf Schultern des Partners stellen, Bomben entschärfen.

Versus-Modus

- Zwei Teams (Spione und Söldner) treten gegeneinander an, pro Seite gibt es exklusive Waffen, Gadgets und Kampfmanöver.
- 11 Levels: 6 neue plus 5 überarbeitete Karten von *Pandora Tomorrow*.
- Spielmodi: Tutorial (führt in die Spielweise der beiden Teams ein), Story (bestimmte Auftragsziele erfüllen), Disk Hunt (zufällig verstreute Datenträger sammeln), Team-Deathmatch (ballern ohne grobe Hintergedanken).
- Neue Gadgets: Tarnanzug, Herzschritt-Sensor, Gasmaske, Giftgasmine, Überwachungskamera-Netzwerk.
- Neue Waffen: Schrotflinte, Maschinenpistole, Assault Gun (Scharfschützen-Funktion).
- Interaktionen zwischen Teammitgliedern: Lebensenergie-Spritze verabreichen, Gadgets spenden, menschliche Leiter.



COOP Edel sei der Agent, hilfreich und gut.



VERSUS Söldner gegen Spion mit vielen neuen Extras.

UNERHÖRT, UNGESEHEN

Wer sich nicht blicken lassen will, munkelt am besten im Dunkeln, wobei eine Helligkeitsanzeige das Aufsuchen der finsternen Ecken erleichtert. Entsprechend häufig wechseln Sie in den Nachtsicht- oder Wärmesicht-Modus, um durchzublicken – und einen entscheidenden Vorteil gegenüber den (im wahrsten Sinne des Wortes) im Dunkeln tappenden Gegnern zu haben. Pirscht man sich von hinten an, lässt sich das populäre Grapsch-Manöver ausführen, das oft die Ouvertüre zu einem Verhördialog ist. Neu ist die Umgebungsgeräusch-Anzeige. Bei der Auftaktmission rund um einen Leuchtturm sorgen zum Beispiel Meeresbrandung und Gewitter für ein gewisses Grundrauschen, das Fishers Schritte bis zu einem gewissen Punkt übertönt. Ähnlich wie Sie durch Lichterlöschen für Dunkelheit sorgen, können Sie mitunter auch bestimmte Maschinen in Gang setzen, um für mehr Hintergrund-Beschallung zu sorgen.

TRETEN SIE NÄHER

Die Quintessenz *Splinter Cell*'schen Spielspaßes ist die nervöse Angst, bei einem riskanten Anschleichmanöver erwischt zu werden. Damit Sie sich öfters mal was Verwegenes trauen, soll sich der Spielstand jederzeit speichern lassen. Falls das Anpirschen in letzter Sekunde schief geht, erlauben neue Nahkampfmanöver das sofortige Ausschalten des Opfers – je nach gedrückter Schultertaste per tödlichen

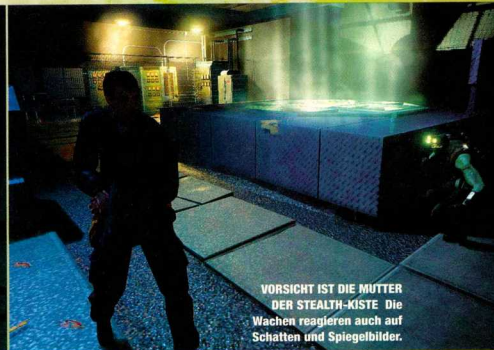
Messerstich oder betäubenden Knock-out-Hieb. *Splinter Cell 3* will Sie zu Stealth und Leichenvermeidung motivieren. Elegante Lösungen sind nicht zuletzt wegen der Bewertung am Missionsende befriedigender (je schlechter Ihre Vorgehensweise, desto höher die Prozentzahl).

WIR SIND JA FLEXIBEL

Um den Agentenalltag frustrierer zu gestalten, werden einige der Barrieren und Stolpersteine früherer Episoden beseitigt. „Lasst mich raten: Dreimal Alarm auslösen und die Mission ist vorüber?“, erinnert Sam Fisher eingangs des zweiten Levels an Kon-

ventionen früherer Episoden. „So ein Quatsch!“, raunzt Colonel Lambert per Funk zurück, „schließlich sind wir hier nicht in einem Videospiel.“ Wenn Sie jetzt durch Trampelhafte Alarm auslösen, dann werden die Wachen argwöhnischer, schnallen sich Schutzwesten an, vielleicht

IM STECHSCHRITT
Diesem Söldner nähern wir uns besser mit gezücktem Messer.



VORSICHT IST DIE MUTTER DER STEALTH-KISTE Die Wachen reagieren auch auf Schäften und Spiegelbilder.

„Wir haben die Leistungsgrenzen der PS2 infrage gestellt.“

PLAYZONE: Welches sind die wichtigsten technischen Neuerungen von *Splinter Cell: Chaos Theory* für die PS2?

Dominic Guay: Da wären zum einen die Reflexionen: Sie vermitteln ein gutes Gefühl für die Beschaffenheit der Materialien. Die zweite Mission spielt zum Beispiel auf einem Frachtschiff aus Metall, deshalb ist die Reflexion da wirklich stark. Bei anderen Materialien ist der Effekt viel schwächer oder kaum wahrnehmbar, aber er ist immer da – das verschafft uns ein viel reichhaltigeres, schöneres Ausleuchtungs-System. Es ist einfach realistisch, solche Dinge in der Spielumgebung zu haben.

Und dank unserer Geotexturing-Technologie realisieren wir jetzt mehr Details in der

Umgebung, wo Spielermacher normalerweise eher zu flachen Oberflächen neigen. Wir haben Szenen wie eine Straße mit Häusern, bei denen jedes einzelne Fenster detailliert ist und alle Balkons und Oberflächen wirklich schön strukturiert sind, statt nur eine flache Gebäudefront mit flachen Fenstern.

PLAYZONE: Wo ist der Unterschied zwischen eurem so genannten Geotexturing und dem Bump Mapping, wie man es von Xbox-Spielen kennt?

Dominic Guay: Beim Bump Mapping verleiht man einer Oberfläche eine gewisse Struktur, die quasi Erhebungen im Material vortäuscht. Mit Geotexturing sind wir in der Lage, auch die Geometrie der Oberfläche zu verlagern. Wenn man

sie von der Seite betrachtet, sind die Details wirklich in 3D sichtbar. Beim Bump Mapping ist die Ansicht von der Seite dagegen flach – die Erhebungen haben keine richtige Geometrie, sie sind vorgetäuscht. Unsere Geotexturen sind eher einer Technik namens „Displacement Map“ ähnlich, die bei einigen PC-Spielen verwendet wird. Sie sind nicht ganz so flexibel, aber für die Art von Umgebungen, die wir in unserem Spiel haben, ist es genau richtig. Und im Hinblick auf Speicher und Prozessorleistung der PS2 ist Geotexturing sehr effizient.

PLAYZONE: Bekommt die PS2-Version auch ihr eigenes Leveldesign verpasst, damit das Spiel optimal läuft?

Patrick Fortier: Die Hardware ist natürlich anders als bei der Xbox; es gibt also Einschränkungen, mit denen wir fertig werden müssen. Wenn wir dasselbe Spielerlebnis mit der Offenheit der Levels haben und unsere neue PS2-Graphiktechniken einsetzen wollen, dann gibt es nur einen Weg: Wir übernehmen quasi Teile der Xbox-Levels und setzen sie dann auf der PS2 neu zusammen, um eine optimale Performance zu kriegen. Der Level wird dabei sein Spiegegefühl bewahren, dieselbe Essenz haben. Aber das Layout ist anders, die Wege durch den Level sind anders und das Verhalten der Gegner vielleicht auch.

Jemand, der *Splinter Cell: Chaos Theory* erst auf der Xbox und dann die PS2-Version spielt,



ERHELLENDER MOMENT
Etwas hat den Argwohn dieses Aufpassers erregt, mit geackter Fackel sieht er nach dem Rechten.

verschwinden auch einige optionale Ziele. Aber die unglaubliche „Wir haben Aufmerksamkeit erregt und deshalb brechen wir die Mission ab, von deren Erfüllung der Weltfrieden abhängt“-Bestrafung wurde ad acta gelegt. Haben Sie etwas vermasselt („Oops, ich hätte dem Kapitän vielleicht eine wichtige Information entlocken sollen, bevor ich ihn ausknockte ...“), gibt es Alternativen (in diesem Fall lassen sich die Daten auch einem Aktenordner in einem anderen Raum entnehmen) – weniger Reload, mehr Improvisierung.

Die Story umfasst zehn Missionen, die dank verschiedener Lösungswege sowie zahlreicher Haupt- und Nebenziele mehr Nährwert versprechen als die Kampagnen der Vorgänger. In früheren *Splinter Cell*-Spielen hatte man verschiedene Optionen, um an Wachen vorbeizukommen, aber der Weg durch den Level war dabei trotz allem ziemlich eng eingegrenzt vorgegeben. Das Design von *Chaos Theory* gibt Ihnen dagegen mehr Freiheit und Anreize zum wiederholten Spielen einer Mission und sorgt so für Dauermotivation.

Der Chef-Programmierer und der leitende Spieldesigner erklären die PS2-Innovationen von Splinter Cell 3 im Detail.



kann nicht systematisch dieselben Strategien anwenden, um den Weg durch die Karte zu schaffen. Türen werden an anderen Stellen sein, Räume werden andere Ausmaße haben, es wird zusätzliche Gänge geben und so weiter.

PLAYZONE: Wie kommt es eigentlich, dass eine Konsole wie die PS2 seit Jahren etabliert ist – und dennoch kommen immer wieder neue grafische Tricks zum Vorschein, die man ihr gar nicht zuge-
traut hätte?

Dominic Guay: Als Spieleprogrammierer verfällt man nach einigen Jahren mit einer Konsole in eine gewisse Behaglichkeit, was den Umgang mit der Technologie betrifft. Die Leu-

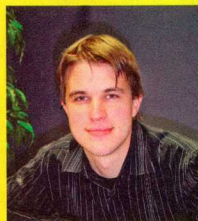
te haben also bestimmte Erwartungen an einen gewissen Level bei PS2 oder Xbox oder GameCube und nach ein paar Jahren scheinen die Programmierer zu sagen: „Okay, das ist alles, was wir mit diesem System machen können, hier ist das Limit.“

Dass wir die Leistungsgrenzen der PS2 infrage gestellt haben, wurde durch die Tatsache ausgelöst, dass das erste *Splinter Cell* die damals gängigen Standards grafischer Qualität auf der Xbox gesprengt hatte. Und wir sagten uns: „Wenn wir Ähnliches auf der PS2 erreichen wollen, müssen wir auch neue Maßstäbe setzen.“ Wir hatten also eine Herausforderung und Ubisoft war willens, in diesen Bereich zu investieren. Die Firma gab uns die Zeit und ein

ganzes Team, um monatelang nichts anderes zu machen, als mit neuen Dingen auf der PS2 zu experimentieren.

PLAYZONE: Werden auch weitere Ubisoft-Spiele davon profitieren?

Dominic Guay: *Splinter Cell 3* wird natürlich das erste Projekt sein, bei dem wir die neue Technologie verwenden. Aber wir reden auch mit den Projektleitern von anderen Titeln darüber.



DOMINIC GUAY Lead Programmer bei Ubisoft Montreal.



PATRICK FORTIER Lead Designer bei Ubisoft Montreal.

AUSRÜSTUNG WÄHLEN

Um verschiedenen Spielstilen entgegenzukommen, haben Sie bei Sam Fishers neuestem Abenteuer vor Beginn jeder Mission die Wahl zwischen drei Ausrüstungsvarianten. Entweder folgen Sie der ausgewogenen Standardempfehlung des Agentenkollegen William Redding oder Sie wählen eine besonders stealth- bzw. actionfreundliche Variante. Zum Beispiel können Sie das Standardgewehr SC-20K mit einem Schrotflintenaufsatz versehen, müssen dann aber aufs Scharfschützenfernrohr verzichten – oder umgekehrt. Zum Basisequipment gehört auf jeden Fall die schalldämpfte 5,7-mm-Pistole, die mit einem neuen Betriebs-Modus verwöhnt wird: Als „Optically Channeled Potentiator“ (OCP) kann sie vorübergehend elektrische Geräte lahm legen. Denn eine scheinbar von Geisterhand ausgehende Lampe erregt bei Wachposten viel weniger Argwohn als eine zerschossene Glühbirne.

AUFGEWECCKTE WACHEN

Bei aller Heldenverehrung, die dem coolen Sam Fisher redlich gebührt, sollte man die heimlichen Stars des Spiels nicht vergessen: die Wachposten. Deren rundum neu programmierte künstliche Intelligenz verpasst ihnen quasi ein Gedächtnis und verschiedene Alarmiertheits-Stufen, welche der empfundenen Bedrohung angepasst sind. Die Gegner pfeifen also nicht zwei Minuten nach der Entdeckung einer Leiche wieder unbesorgt Liedchen, weil sie dieses Ereignis vergessen haben. Die erhöhte Aufmerksamkeit der Wachen – auch Schatten und Spiegelungen erregen Argwohn – brachte uns beim Anspielen ganz schön ins Schwitzen. Außerdem hat uns der Feinschliff bei den Dialogen angenehm überrascht. Das Schwätzchen der Computercharaktere zu belauschen, versorgt Sie mit nützlichen Hinweisen und vielen Gags. Die englische Sprachausgabe wirkt prima, hoffentlich kann die deutsche Übersetzung da mithalten.

GEMEINSAM SPIONIEREN

Mit dem zweiten Teil *Pandora Tomorrow* kamen erstmals *Splinter Cell*-Spieler auf den Multiplayer-Geschmack. Dessen „Versus“-Modus kehrt in erheblich erweiterter Version zurück. Der Teamkampf zwischen Söldnern und Spionen enthält neue Spielvarianten, Gadgets, Waffen und kooperative Steuerungsmannöver. Leichte Zugänglichkeit sollen Tutorials beschern, in denen Sie die Besonderheiten und Wege der elf Karten kennen lernen. Um online spielen zu dürfen, müssen Sie durch Absolvierung dieser Einführung quasi Ihren Multiplayer-Führerschein machen.

Zweiter im Mehrspieler-Bunde ist der brandneue Coop-Modus, den Projektleiter Mathieu Ferland für eines der wichtigsten Features bei *Splinter Cell: Chaos Theory* hält. Nicht zuletzt deshalb, weil man auch ohne Internetanschluss per Splitscreen die vier speziellen Teamwork-Missionen bestreiten kann: „Offline-Multiplayer ist eine wichtige Zugabe, denn dadurch ändert sich die

Art, wie man *Splinter Cell 3* spielt. Man sitzt im Wohnzimmer neben seinem besten Freund, man kann sich gegenseitig ansprechen und den Ablauf absprechen. Solche Situationen sind klasse. Für mich ist das die bedeutendste Neuerung, weil *Chaos Theory* dadurch immer wieder gespielt werden kann und seine Lebensdauer länger sein wird.“

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU SPLINTER CELL 3

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Genre:	Stealth-Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	10+11 Missionen
Internet:	www.splintercell.com
Spieler:	Termin:
1-4	März

SCHÜTZUNG
SUPER

„Stealth-Sam auf Siegeskurs: Die neue PS2-Grafiktechnik beeindruckt, spielerisch raffiniert und vielseitig.“

Rainbow Six Lockdown

Egal ob Grafik, Story oder Mehrspieler-Optionen – die **Terroristenhatz im Team** wird dieses Jahr rundum erneuert!

Wie verhalten Sie sich als Mitglied einer Spezialeinheit, wenn Sie in ein von Terroristen besetztes Gebäude eindringen wollen und vor einer verschlossenen Tür stehen? Entweder a) höflich anklopfen und „Jemand zu Hause?“ rufen, b) wild um sich ballend losrennen oder c) nach einer Bewegungsmelder-Analyse die drei Teamkameraden auffordern, erst eine

Blendgranate reinzuwerfen und dann mit gezielten Maschinenpistolen den Raum fachmännisch zu säubern. Wer a) oder b) geantwortet hat, dürfte binnen Sekunden den Heldentod gestorben sein. *Rainbow Six* gehört eindeutig zu den „Erst denken, dann schießen“-Actionserien. Waffen und Gefahren sind realistisch umgesetzt, ein Feuergefecht kann bereits tödlich sein. Hier gibt's keine

in Kisten versteckten Energiespender oder Extraleben. Taktischer Einsatz der Mitstreiter und überlegtes Vortasten sind entsprechend wichtige Tugenden.

ENDLICH TOP-TECHNIK. Wir konnten den nächsten Teil *Rainbow Six Lockdown* bereits bei Ubisoft Montreal in Aktion sehen – und wurden angenehm überrascht. Neben den spielerischen

Neuerungen fällt vor allem die deutlich verbesserte PS2-Technik auf. Kein Vergleich mit der etwas halberzigen Xbox-Umsetzung von *Rainbow Six 3*. Bei *Lockdown* verwendet das Entwicklungsteam die PS2 als „Lead Platform“ und engagiert sich entsprechend in puncto Technik. Dynamisches Licht inklusive Bloom-Leuchteffekten macht die Innen- und Außenlevels lebendiger. Partikeleffekte lassen es dem Betrachter realistisch auf dem Bildschirm qualmen, dass man fast schon husten möchte. Die Havok-Physikengine

beschränkt nicht nur den begehrten Ragdoll-Effekt für lebensecht abstürzende und umkippende getroffene Gegner, die einzelnen Levels sind auch mit zahlreichen Objekten bestückt, die sich realistisch verhalten. Zum Beispiel zerbrechen Tontöpfe oder Vasen bei unsanfter Behandlung, was angesichts der hellhörigen Gegner großes Ungemach nach sich ziehen kann.



Gebührender Abstand

Erstmals steuern Sie bei *Rainbow Six* auch mal einen anderen Charakter als Anführer Domingo Chavez: In der Sniper-Rolle guckt man tief ins Zielfernrohr.

Im Laufe der 16 Story-Missionen sind sechs Scharfschützen-Abschnitte geplant, bei denen Sie ausnahmsweise nicht Chavez kontrollieren, sondern vorübergehend den Part von Dieter Weber übernehmen. Der unerbittliche, arrogante Quoten-Deutsche im Verein knipst lauernde Feinde auf Distanz aus, um den Teamkameraden den Rücken freizuhalten. Zum Beispiel snipen Sie in Amsterdam zunächst von einem rumknatternden Hubschrauber und werden dann auf einem Dach abgesetzt. Dann heißt es, die besten Positionen zu finden, um die Flinte anzulegen; während des Anvisierens kann Weber sich nicht bewegen. Per Funk erhalten Sie immer wieder Anweisungen und Tipps, welche Ziele als nächste auszuschalten sind, um den Erfolg der Mission zu gewährleisten. Praktisch: Mit der „Atempause“-Taste unterdrückt man bis zu 15 Sekunden lang das durchs Luftföhlen verursachte Gewackel.



FRENCH CONNECTION Auf dem Marktplatz in Marseille gibt es heute blaue Bohnen im Sonderangebot.

FÜHRUNGSKRAFT

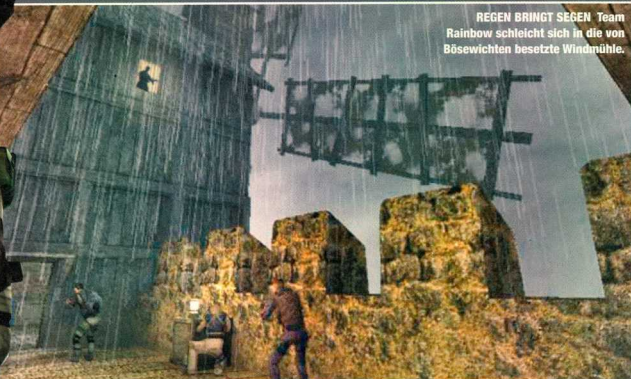
Sie schlüpfen erneut in die Rolle von Domingo „Ding“ Chavez, dem Anführer von Team Rainbow. Diese in naher Zukunft operierende internationale Antiterror-Elitetruppe wurde von Bestseller-Autor Tom Clancy erfunden. Einige Helden kennt man aus dem *Rainbow Six*-Roman, andere wurden speziell für *Lockdown* kreiert. Insgesamt gibt es zehn Charaktere, jeweils drei begleiten Sie in den Spielmissionen. Welche Personen Beistand leisten, ist durch die Story vorgegeben. Sie dürfen die Ausrüs-

tung der Belegschaft wählen, können aber auch die Standwerte übernehmen und gleich ins Geschehen hüpfen. Im Einsatz hört die Gefolgschaft auf Ihr Kommando, und das ist leichter, als man denkt. Indem Sie eine bestimmte Position anblicken und den Aktionsknopf drücken, erscheint ein Befehlsmenü. Mit einem Druck aufs D-Pad wählen Sie unter den angezeigten Optionen aus und schon schreiten die Spezialisten zur Arbeit. Auf diese Weise lässt man die Kollegen in Deckung gehen, bestimmte Bereiche absichern oder angreifen. Die Teammitglieder reagieren automatisch, wenn sich Gegner blicken lassen und das Feuer eröffnen. Ihre Schießkünste sind natürlich auch gefragt, aber das Zusammenspiel mit den Verbündeten ist für den Missionserfolg entscheidend.

EINSTIEGSHILFEN

Der ganze Spielablauf ist anspruchsvoller und herausfordernder als beim durchschnittlichen Wald- und Wiesen-Shooter. Damit Einsteiger nicht gleich die

Flinte ins Korn werfen, gibt es im normalen Schwierigkeitsgrad einige neue Nettigkeiten. Zum Beispiel dürfen Sie jederzeit den Spielstand speichern oder können dank einer roten Zielhilfe-Anzeige die werten



INTERVIEW MIT LOUIS LAMARCHE

„Wir wollen das Spiel leichter zugänglich machen“

Ganz ohne Schutzbrille und Maschinenpistole wagte sich der Produzent des neuen *Rainbow Six-Spiels* in den Interview-Einsatz mit Team PLAYZONE.

Louis Lamarche,
Produzent bei
Ubisoft Montreal



PLAYZONE: Was habt ihr gemacht, damit sich das neue *Rainbow Six* einfacher spielt, ohne die taktische Herausforderung zu verwässern?

Louis Lamarche: Wir wollen *Lockdown* leichter zugänglich machen, weil manche Spieler ein bisschen Angst davor haben, Team *Rainbow* anzugehen. Wahrscheinlich weil sie sich denken, dass es sehr schwer ist, wenn ein einziger Schuss tödlich sein kann. Deshalb haben wir jetzt die beiden Schwierigkeitsstufen Normal und Challenge. Der Normal-Modus macht neue Spieler damit vertraut, wozu es bei *Rainbow Six* geht. Sie lernen, wie man das Team herumkommandiert, durch die Levels geht und Taktiken anwendet. Bei Challenge hast du dagegen eher ein Spielerlebnis wie bei *Rainbow Six 3*, also viel taktischer. Wenn du willst, musst du nicht eine einzige Kugel selbst abfeuern, um es durchzuspielen. Du kannst dich darauf konzentrieren, deine Jungs herumzukommandieren, und sie werden den Job erledigen.

PLAYZONE: Habt ihr neue Hilfsmittel wie den Bewegungsmelder auch wegen der neuen Spieler eingebaut?

Louis Lamarche: Da verhält es sich ähnlich wie mit den Schwierigkeitsgraden: Du musst den Bewegungsmelder nicht wirklich verwenden, es

spähen und mir zu berichten. Er oder sie sagt dann zum Beispiel „zwei Gegner voraus“ oder „die Luft ist rein“ und ich kann darauf basierend neue Anweisungen geben. Vor verschlossenen Türen hast du auch mehr Optionen, etwa eine Schrotflinte oder einen Ham-

„Wenn du willst, musst du nicht eine einzige Kugel selbst abfeuern.“

ist eine Frage des Stils. Wenn du meinst, dass es dein Spielerlebnis ruiniert, wenn du quasi durch eine Wand gucken kannst, um zu erfahren, ob jemand auf der anderen Seite ist, dann benutze ihn halt nicht.

PLAYZONE: Was gibt es für neue Befehle, die ich per Tastendruck oder Sprach-eingabe erteilen kann?

Louis Lamarche: Das wichtigste neue Kommando ist „auskundschaften“. Dadurch kann ich ein Team-Mitglied auffordern, um eine Ecke zu

mer einsetzen lassen, um sie gewaltsam zu öffnen.

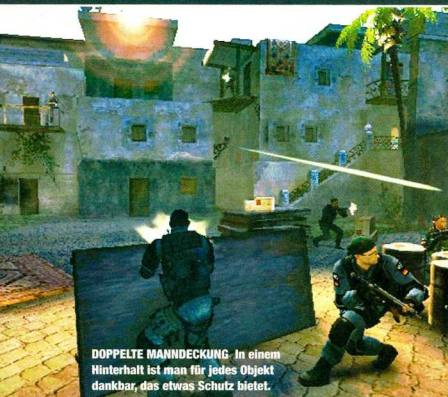
PLAYZONE: In welchem Ausmaß wird die künstliche Intelligenz der Gegner verbessert?

Louis Lamarche: Die Terroristen können sich frei in der Umgebung herum bewegen, statt einfach nur feste Wege abzuklappen. Sie treffen Entscheidungen, basierend auf den Deckungsmöglichkeiten. Das bedeutet nicht, dass sie immer zur selben Position gehen werden, ihr Verhalten wird sehr unterschiedlich sein. Wir

wollen auch, dass die Computergegner aktiver sind. Wenn sie Geräusche auf der anderen Seite der Tür hören, dann versuchen sie, den Nachbarraum zu stürmen, also ähnlich vorzugehen wie Team *Rainbow*. Die Gegner müssen nicht ständig auf dich warten, sondern zeigen mehr Eigeninitiative.

PLAYZONE: Du hast betont, wie einnehmend Story und Charaktere sein sollen. Sollten wir schon mal Taschentücher für den einen oder anderen im Drehbuch vorgesehenen Helden tot bereithalten?

Louis Lamarche: Das wäre doch ein Spoiler, wenn ich dazu was sagen würde (lacht). Ich überlasse es lieber den Spielern, das herauszufinden ...



DOPPELTE MANNDECKUNG: In einem Hinterhalt ist man für jedes Objekt dankbar, das etwas Schutz bietet.



SCHLÜSSELDIENST KOMMT SOFORT Nach dem gewaltsamen Öffnen der Tür werfen die Kollegen eine Granate hinterher.

Gegner besser erkennen und treffen. Im Challenge-Modus muss man auf solche Erleichterungen verzichten, da werden Kenner der Serie richtig gefordert.

TERRORISTEN AM DRÜCKER

„Team Rainbow gerät unter Beschuss“ ist quasi das Motto der neuen Story. Eine geheimnisvolle Terrorgruppierung hat es gezielt auf die Mitglieder Ihrer Truppe abgesehen. Die Kampagne fängt mit einer Präsidentenentführung in Südafrika an, in den weiteren Kapiteln besuchen Sie zum Beispiel Frankreich oder Algerien, stören Schurken in Burgen und Parlamentsgebäuden auf. Dabei gerät man öfters in Straßenkämpfe und verbringt nicht mehr gar so viel Zeit in Räumlichkeiten. Die Missionen sollen auch durch geskriptete Szenen und sich immer wieder ändernde Ziele aufregender werden.

Die überarbeitete künstliche Intelligenz der Gegner macht den Missionsablauf spannender und kniffliger. Früher warteten die bösen Buben meistens gemütlich verschanzi, bis Team Rainbow auftauchte. Jetzt zeigen die Terroristen mehr Eigeninitiative und verwenden vielfältigere Taktiken als das Prinzip „aufgeschreckter Hühnerhaufen“. Bekommen die aufmerksamen Feinde, die auf Geräusche, Schatten und Spiegelungen

reagieren, die Präsenz Ihrer Truppe mit, können diese auch Manöver wie die Erstürmung eines Raums einsetzen. Generell wollen die Leveldesigner mehr Situationen, in denen der Feind agiert und nicht nur auf Ihre Taten reagiert. Zum Beispiel wird Ihr Team eingangs der zweiten Mission auf einem Marktplatz von allen möglichen Seiten attackiert. Schnell sucht man nach Deckungsmöglichkeiten wie einem herumstehenden Kleinbus, um sich von dort aus den auf Balkonen postierten Hecken-schützen zu widmen.

MEHR TEAMGEIST

Die Geschehnisse erblicken Sie durch die Schutzbrille von Chavez, inklusive netter Effekte wie Regentropfen oder bei Verletzung entstehende Risse auf der Brille. Eine weitere Maßnahme zur Atmosphäre-Verbesserung sind die Dialoge zwischen den Teammitgliedern, die neben den üblichen Warnungen und Statusmeldungen auch individuelle Smalltalk-Sprüche von sich geben. Beim Vorgänger hatte das Begleitpersonal eher den Charme austauschbarer Pappkameraden. Diesmal sollen Sie richtig an Ihren Schützlingen hängen und entsprechend mitfiebern, wenn denen im Handlungsverlauf Gefahr droht.

Noch mehr Adrenalin dürfte ausgeschüttet werden, wenn Sie einen der zahlreichen Mehrspieler-Modi ausprobieren, für die es zehn spezielle Levels gibt. Sie können es sich kooperativ vor einer Konsole gemütlich machen und bei Splitscreen-Ansicht gemeinsam gegen Computer-Terroristen vorgehen. Online dürfen bis zu 16 Spieler gegeneinander antreten. Zum Beispiel mit Spielvarianten wie Retrieval (quasi Capture the Flag mit nur einer Fahne), Team Adversarial (Gruppen-Deathmatch) oder One on One Adversarial (zwei Spieler im Duell, der Verlierer wird durch einen der anstehenden Zuseher ersetzt).

Den brandneuen Rivalry-Modus gibt es exklusiv nur bei der PS2-Version. Hier bekämpfen sich zwei Teams: Rainbow-Recken gegen Söldner-Sammelsurium. Jede Seite hat drei Aufgaben; wer als Erster zwei davon erfüllt, geht als Sieger vom Platz. Einige exklusive Waffen und Hilfsmittel sorgen dafür, dass sich die beiden Parteien unterschiedlich spielen. So können die Söldner zum Beispiel Minen und Rauchgranaten einsetzen, während Team Rainbow mit Bewe-

gungsmeldern und Blendgranaten ausgestattet ist. Damit die Spieler-Rivalität so richtig in Schwung kommt, plant Ubisoft Online-Features wie Freundeslisten, detailliertes Matchmaking sowie Welttranglisten.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU RAINBOW SIX LD

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Red Storm/Ubisoft
Genre:	Taktik-Action
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	16 Levels + 10 Multi

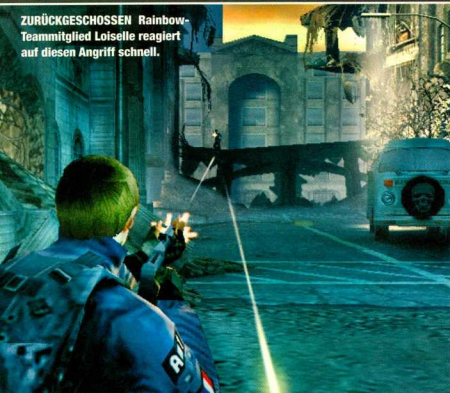
Internet: www.rainbowsixgame.com

Spieler:	Termin:
1-16	März

FINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Cleverer Taktik-Action solo, spannende Team-Schießereien online, grafisch erheblich verbessert.“

ZURÜCKGESCHOSSEN Rainbow-Teammitglied Loisselle reagiert auf diesen Angriff schnell.



ÜBERRASCHUNGSBESUCH Die Terroristen haben unsere Anmarschmanöver noch nicht registriert.



TimeSplitters:

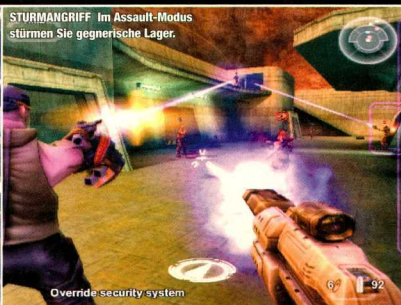
Wir haben's endlich ausführlich spielen können: **Das alles steckt im neuen TimeSplitters.**



Future Perfect



WUCHTBRUMME Unter den Fahrzeugen findet sich auch dieser Koloss.



STURMANGRIFF Im Assault-Modus stürmen Sie gegnerische Lager.

Override security system

Zeitreisen sind toll. Sie ermöglichen es, Geschichte hautnah miterleben oder die Zukunft vorherzusehen. Da uns Electronic Arts diesen Monat aber endlich eine spielbare Version von *TimeSplitters: Future Perfect* zugesprochen hat, mussten wir unsere PLAYZONE-interne Zeitreisemaschine gar nicht erst anwerfen, um die neueste Episode von Free Radicals Edel-Shooter-Reihe anzocken zu können. Der dritte Teil der Serie ist allerdings mal wieder so umfangreich, dass wir die Zeit ein wenig strecken mussten, um auch wirklich

alles ausführlich spielen zu können. Das war's aber wert. Nicht nur die witzigen Mehrspieler-Modi machen viel Spaß, auch der Story-Modus wurde, wie von den Entwicklern im Vorfeld versprochen, gehörig erweitert.

IT'S TIME TO SPLIT

Wieder übernehmen Sie die Rolle des Space Marines Cortez. Dieser reist erneut durch verschiedene Zeitepochen, um die *TimeSplitters*, außerirdische Invasoren, auszumerzen. Diesmal lösen Sie auch endlich das Geheimnis um den Ursprung der gefährlichen Wesen. Wegen des

typischen *TimeSplitters*-Humors gestaltet sich das noch lustiger als je zuvor. Die witzigen Elemente der Vorgänger wurden aufgenommen und gehörig ausgebaut. In zahlreichen Zwischensequenzen darf man beobachten, wie sich der Bond-Verschnitt Harry Tipper in eine enge Frauenuniform zwingt, sich gewissenlose Kampfroboter wünschen, geliebt zu werden, oder sich Cortez wegen zu vieler Zeitsprünge mal wieder selbst verwirrt.

KEIN ROLLENTAUSCH

All diese Charaktere stehen Ihnen im Story-Modus übri-

gens auch tatkräftig zur Seite. Während sich Cortez in den Vorgängern noch in jedem Level in eine andere Figur verwandelt hat, geht man diesmal zu zweit auf die Jagd nach den *TimeSplitters*. Die zweite Figur wird dann entweder von der CPU gesteuert oder Sie lassen sich von einem menschlichen Mitspieler unterstützen. Der gesamte Story-Modus darf nämlich auch als Kooperations-Modus bestritten werden. Oft trifft man darüber hinaus auf einen weiteren Mitstreiter: auf sich selbst. Durch Zeitparadoxa ist es möglich, auf ein Abbild seiner selbst aus der Vergangenheit oder der Zu-



BRUMMIFAHRE Während wir zielsicher durch die Pampa rasen, hält uns Captain Ash mit dem MG vom Leib.



WIRKUNGSVOLL Die Flare Gun setzt Gegner eindrucksvoll in Brand.



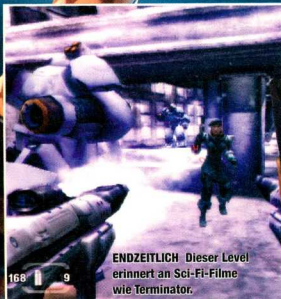
WIDESCREEN - Im 16:9-Modus wirken solche Zombies noch gruseliger.

kunft zu treffen. In solchen Momenten schlüpfen beide Spieler in die Rolle je eines Cortez' und holen als Zwillingssparchen Helikopter vom Himmel, halten sich Geister und Zombies vom Hals oder stecken sich einfach nur einen Schlüssel zu. Zeitreisen ersparen also auch das lästige Abklappern eines Levels, nur um eine Tür zu öffnen.

FREUND IST FEIND

Mehrere menschliche Mitspieler können sich auch in den zahlreichen Mehrspieler-Modi vor der Konsole versammeln. Per Split-screen und iLink kann man sich zu viert auf insgesamt 15 Mehrspieler-Maps in 14 verschiedenen Arcade-Modi austoben. Online dürfen sich sogar bis zu 16 Spieler gegenseitig über den Haufen ballern. Reprä-

sentiert werden die Spieler dabei durch einen von knapp 100 wählbaren Charakteren! Aliens, Zombies, Marines, Kampfdroiden und natürlich wieder die witzigen Affen bestechen dabei durch lustige Animationen. Wer lieber alleine spielt, kann sich auch wieder an Liga-Turnieren versuchen. In drei verschiedenen Liga-Schwierigkeitsgraden gilt es hier, die Mehrspieler-Modi gegen Computergegner zu bestehen. Für Siege erhalten Sie Auszeichnungen, die weitere Liga-Turniere und Spiel-Modi freischalten. Die KI stellt sich allerdings nicht dumm an und macht das Freispielen sämtlicher Ligen zu echter Schwerstarbeit. Ebenfalls knackig sind die 22 Herausforderungen. Unter Zeitdruck muss man hier Flaschen zerdeppern, ferngesteuerte Katzen manövrieren oder aggressive Zombie-Affen enthaupen. Was den gebotenen Inhalt betrifft, ist *Future Perfect* damit mit dem zweiten Teil zu ver-



ENDZEITLICH Dieser Level erinnert an Sci-Fi-Filme wie *Terminator*.

NOTLÖSUNG Im Kampf gegen solche Mutaften wird selbst der-Feind zum Mitspieler.



Sei dein eigener (Bau)Herr!

Die Bedienung des Mapmakers ist gewohnt einfach: Aus vorgefertigten Bausteinen setzen Sie sich einen Level zusammen, versehen ihn mit Gegenständen und können gegebenenfalls Trigger einsetzen, die zum Beispiel Missionsziele bestimmen oder bestimmte Ereignisse auslösen. Die Bedienung funktioniert im Einzelnen so:

Bausteine Hinter dem ersten Menüpunkt des Mapmakers verbergen sich die Einzelteile, aus denen Sie die Levels erstellen können. Die Bausteine können beliebig um ihre eigene Achse

gedreht werden. Einige der Bausteine ermöglichen den Auf- oder Abstieg zur nächstgelegenen Ebene. Insgesamt können Sie Ihre Levels auf fünf Etagen auslegen.

Items Unter den Items finden Sie neben Waffen und Power-ups auch Umgebungsobjekte. Einige davon sind interaktiv – zum Beispiel explodierende Fässer, Geschütztürme oder Fahrzeuge. Außerdem finden Sie hier die Startpunkte für alle Mitspieler, die Sie, wie alle anderen Items, einfach auf der Karte platzieren.



BAUKASTENSYSTEM Aus einzelnen Bausteinen setzen Sie sich einen Level zusammen, in dem Sie dann sämtliche Arcade-Modi spielen.

Wie bereits in den Vorgängern können Sie sich mit dem Mapmaker eigene Levels erstellen.

Lichter Sie möchten Ihre Maps in einem neuen Licht erstrahlen lassen? Egal ob kalte, bläuliche Neonstrahlen, düsterer, roter Schimmer oder gleißende, giftgrüne Helligkeit: Mit einem Klick auf die Farbpalette können Sie jeden einzelnen Baustein in ein anderes Licht tauchen.

AI Dieser Menüpunkt ist besonders für Levels interessant, die Sie für Einzelspieler kreieren. Hier können Sie aus verschiedenen Gegnertypen auswählen, ihnen eine KI zuschreiben und sie an einem beliebigen Punkt auf

der Karte platzieren. Dabei können Sie auch wählen, ob Gegner immer wieder zurückkehren sollen oder ob sie nach ihrem Ableben endgültig aus dem Level verschwinden.

Trigger Hier können Sie Events in Ihre Levels integrieren. Sie können dem Spieler zu erreichende Ziele vorgeben oder die Levels durch geskriptete Ereignisse atmosphärischer gestalten. Dabei müssen Sie immer einen Trigger und ein Event setzen – also Ursache und Wirkung. Ein simples Beispiel hierfür sind Schalter, die Türen öffnen.



URSACHE UND WIRKUNG Durch Trigger und Events können Sie dem Spieler Ziele vorgeben und so die besten Geschichten selbst schreiben.

gleichen, der seinerzeit Maßstäbe setzte, was den Umfang eines Ego-Shooters angeht. Wem das noch immer nicht reicht, der darf sich auch wieder am Level-Editor austoben. Aus vorgefertigten Einzelbausteinen setzt man hier weitläufige Levels zusammen, die zudem auf fünf Stockwerken angelegt werden dürfen. Sechs verschiedene Grafiksets sorgen dabei für Abwechslung. Natürlich ist es auch wieder möglich, Events und Texteinblendungen in die Levels zu integrieren, um so eigene Einzelspieler-Missionen zu kreie-

ren. Diese dürfen voraussichtlich sogar online mit anderen Spielern ausgetauscht werden (siehe Extrakasten).

IST HÜBSCH HIER

Auch technisch orientiert man sich an den Stärken des Vorgängers, vor allem an der stabilen Framerate. Trotzdem hat man es geschafft, die Darstellung der Umgebungen zu verschönern. Die Levels wirken jetzt nicht mehr ganz so eckig und texturarm wie im Vorgänger, der typische *TimeSplitters*-Stil wurde aber beibehalten. Grafisch

kann man zwar noch immer nicht ganz mit anderen Spitzentiteln mithalten, dafür läuft das Spiel bis auf wenige, kaum auffällende Ruckler mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde, auch in den bereits erwähnten Mehrspieler-Modi. Wer einen Breitbildfernseher zu Hause hat, darf das Ganze sogar in edler 16:9-Optik genießen. Obendrauf bekommt man einen atmosphärischen Soundtrack und tolle Sprachausgabe geboten. Fans des Vorgängers werden also auf jeden Fall gut bedient.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU TS: FUTURE PERFECT

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Free Radical
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsche Texte
Umfang:	13 + 22 Solo, 14 Multi

Internet: www.freeradical.co.uk

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

SEHR GUT

„Massig Umfang, toll spielbar, witzige Präsentation. Was will der Shooter-Fan mehr?“



EIGENNÜTZIG „Wenn dir keiner hilft, hilf dir selbst“, Cortez nimmt's wörtlich.



ANGESCHLAGEN Da hilft auch die dicke Wumme nix: Cortez gibt gleich den Löffel ab.



Stolen

Anmutig wie eine Katze, diebisch wie eine Elster – gehen Sie mit Anya auf Streifzug!



FORDERND Was eine richtige Diebin ist, die stören auch diese Laser nicht.

Das Diebesleben von Anya Romanov könnte so entspannt sein – mit ihrem Partner Louie Palmer per Funk in Verbindung, beschert sie den Reichen und Schönen der Stadt Forge City regelmäßig unangemeldete Besuche, um diese dann unbemerkt um ihre Wertgegenstände zu enteignen. Gäbe es da nicht diesen dummen Zufall, der die beiden während eines solchen Streifzuges plötzlich eine Verschwörung größeren Ausmaßes aufdecken lässt. Scheinbar hat diese mit der Bürgermeisterwahl zu tun, die das kommende Oberhaupt der *Blade Runner*-ähnlichen Stadt bestimmen soll. Auch wenn nicht ganz klar ist, auf welche Art Anya nun in diese Verschwörung verstrickt ist, eines ist gewiss: In den insgesamt vier große Levels umfassenden Missionen von *Stolen* bekommt der Spieler mehrmals die Aufgabe, zu stehlen, was ihm unter die Finger kommt. Während unseres Besuchs im Studio der Entwickler blue52 durchkämmten wir bei einem Probespiel beispielsweise ein Museum, dessen diverse dunkle Gänge zu zahlreichen Sammlerstücken führten. Die Herausforderung: Wachen und Kameras

umgehen, uns immer wieder verstecken, um auf keinen Fall aufzufliegen. Eine Lichtanzeige – ähnlich der in *Splinter Cell* – zeigte stets an, wie sichtbar Anya gerade für ihre Umgebung ist. Gut, dass die Diebin anscheinend ein Trainingslager für Athletik besucht hat, um bei einer eventuellen Entdeckung fix fliehen zu können: Mit Anya schwingen Sie sich auf Knopfdruck an Heizungsrohren hoch, hangeln an Mauervorsprüngen entlang und balancieren à la *Prince of Persia* selbst auf schmalen Stangen.

LIEBER GESCHICKT ALS GEWALT TÄTIG

Besonders in einer Hinsicht dürfte *Stolen* selbst Kenner der *Splinter Cell*- und *Metal Gear Solid*-Serie auf Trab halten: Wachen, die Anya einmal im Kampf begegnen, kommen immer wieder zu Bewusstsein. Weil Anya aus Prinzip nicht tötet, werden sie nie komplett aus dem Weg geräumt – schließlich ist sie eine Diebin und keine ruchlose Agentin. Ihre Kontrahenten sind da anders geschnitten: Die brauchen die Diebin nämlich nur wenige Male mit Pistolenschüssen oder auch Nahkampfatacken zu treffen, um sie endgültig von der Bildschirmoberfläche

VOR DER SCHRANKE Was nun?
Nach der ersten Lichtschranke wartet bereits die nächste.





ATTACKE Schlägt Anya zu, gibt es keine Toten – das wäre gegen ihre Prinzipien.



DRAHTSEILAKT Dank überragender Fähigkeiten bereiten selbst solche Einlagen keine Probleme.

verschwinden zu lassen. Daher lautet die Devise für den Spieler: Lieber ein paar Minuten im Dunkeln mit Anya ausharren, bis der Feind wieder abgezogen ist, als sich blindlings in einen im Grunde aussichtslosen Kampf zu stürzen. Selbst in andere Räume zu flüchten ist aussichtslos, wenn Sie aufgespürt wurden: Wachen folgen Ihnen erbarmungslos auch in weiter entlegene Bereiche eines Levels und verständigen sich auch noch untereinander. Ist erst einmal jemand alarmiert, wandert die Nachricht Ihres Auftauchens wie ein Lauffeuer umher.

TECHNISCH GUT GERÜSTET

Der Spieler darf bei den Diebesinsätzen auf mehrere technische Feinheiten zurückgreifen: So können Minipfeile auf Wachhabende verschossen werden, die diesen als Ortungssignal anhaften. Wollen Sie einen der Männer in eine andere Ecke locken, können Sie einen kleinen Krachmacher verschießen. Eines der Gadgets gefiel uns beim ersten Probe-spielen besonders gut: Dank der Sonic-Brille können Sie quasi durch Wände hindurchsehen, herausfinden, wer sich dahinter verbirgt, und so den besten Moment abschätzen,

um einen Raum vorsichtig zu betreten. Gewöhnen Sie es sich aber nicht an, immer gleich die dunkelsten Ecken als Versteck zu suchen! Die Gegner sollen nämlich im fertigen Spiel so intelligent sein, mit ihrer Taschenlampe auch die finsternen Bereiche eines Raums abzuschauen. Wie wir in einer Präsentation bei blue52 sehen konnten, wird selbst eine solche Suchaktion dank der coolen Licht- und Schatteneffekte optisch ansprechend präsentiert – was Sie nicht davon abhalten sollte, bei Ihren Diebestouren ungeschoren davonzukommen ...

NICO LINDNER

VORSCHAU STOLEN

Hersteller: **Hip Interactive**
Entwickler: **Blue52**
Genre: **Action-Adventure**
Sprache: **Deutsch**
Umfang: **10+ Stunden**
Internet: **www.hip-games.com**

Spieler: **1**
Termin: **28. Februar**

GUT

EINSCHÄTZUNG

„Stolen dürfte selbst Splinter-Cell-Veteranen vor neue Herausforderungen stellen. Wir sind gespannt.“

INFO SPIELE IM SPIEL

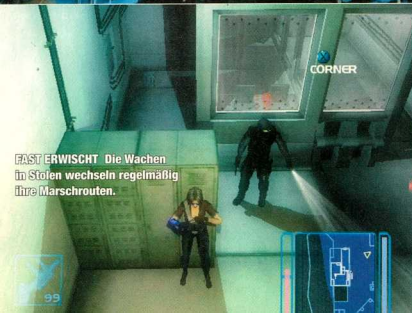
Abwechslung samt Nervenkitzel

Regelmäßig treffen Sie mit Anya auf Rätsel, bei denen selbst Sprungkraft und Betäubungspfeile nicht weiterhelfen.

Insgesamt existieren in *Stolen* vier Minispiele, die das eigentliche Gameplay zusätzlich auflockern. So knacken Sie Schlösser und Tresore, schweißen hartnäckige Türen auf oder müssen PC-Codes herausfinden. Beim Öffnen von widerspenstigen Türen ist beispielsweise für jedes Schloss der passende Dietrich zu finden. Haben Sie den richtigen Wegbereiter gefunden, bugsieren Sie ihn über den linken Analogstick gefühlvoll ins Schloss. Regelmäßig geschieht dies gar unter Zeitdruck – schaffen Sie es nicht rechtzeitig, haben Sie sich mit einer der widerstandsfähigen Wachen auseinanderzusetzen.



PASST Beim Knacken der Schlösser ist Feingefühl vonnöten.



FAST ERWISCHT Die Wachen in *Stolen* wechseln regelmäßig ihre Marschrouten.



UNTER BEOBACHTUNG Den Kameras sollte ein Dieb immer aus den Weg gehen – oder sie lahm legen.

CORNER

„Wir wollten, dass sich Stolen von bisherigen Schleich-Spielen unterscheidet.“

Graeme Puttock, der Produzent von *Stolen*, erklärte uns, wie Diebin Anya sich gegen die Konkurrenz durchsetzen soll.

PLAYZONE: Manche Abschnitte wirken ein wenig wie *Metal Gear Solid* oder *Splinter Cell*. Wodurch hebt sich *Stolen* von diesen bekannten Stealth-Titeln ab?

Graeme Puttock: Wir wollen, dass sich *Stolen* von bisherigen Schleich-Spielen unterscheidet. Deshalb haben wir versucht, ein Spiel zu entwickeln, das zur Hälfte aus Verstecken und zur Hälfte aus Action besteht. Man hat also nicht nur die Schleich-Elemente. Anya beherrscht akrobatische Fähigkeiten, um sich in ihrer Umgebung zu bewegen. Es geht auch darum, Anyas Fähigkeiten zu nutzen. So kommt man weiter und vermeidet es, von Wachen gefangen genommen zu werden oder Sicherheitssysteme auszulösen.

PLAYZONE: Kann man erledigte Wachmannschaften einfach liegen lassen?

Graeme Puttock: Anya tötet nicht, sie eliminiert keine Wachen. Man kann Gegner zwar kurzfristig ausschalten und in einer dunklen Ecke verstecken oder ihnen anderweitig das Leben schwer machen, aber irgendwann kommen sie wieder zu sich. In *Stolen* muss der Spieler die Konsequenzen seines Handelns tragen. Wenn er im Laufe des Spiels einfach drauflosstürmt, Alarm auslöst und alle Wächter aufmerksam macht, wird er irgendwann die Quittung dafür bekommen. Man kann im Spiel

nicht ewig davonlaufen. Es gibt auch nicht die billige Variante, alle Wachen um die Ecke zu bringen, in eine dunkle Ecke zu schleifen und nie wieder etwas von ihnen zu hören. Das hätte keinen Stil.

PLAYZONE: An welchen Vorlagen oder Inspirationsquellen habt ihr euch bei der Entwicklung des Spiels orientiert?

Graeme Puttock: Es gab viele Inspirationen für *Stolen*, die meisten von den typischen Hollywood-Einbrecherfilmen wie *Verlockende Falle* oder *Die Thomas Crown Affäre*. In solchen Streifen gibt es stilvolle und coole Helden, die irgendwo einbrechen, das Zielobjekt stehlen und sowohl Wachen als auch Sicherheitssysteme alt aussehen lassen. Diese Filme hatten einen großen Einfluss, aber auch Spiele wie *Splinter Cell*, *Metal Gear Solid* oder *Prince of Persia* müssen wir nennen. Wir haben also von allem ein bisschen genommen, sowohl von Spielen als auch von Filmen, und versuchen, daraus etwas Einzigartiges zu schaffen, das alle guten Elemente dieser Titel miteinander verbindet.

PLAYZONE: Bei anderen Stealth-Titeln bekommt der Spieler regelmäßig Hilfe über Funk. Wird es so etwas Ähnliches vielleicht auch bei *Stolen* geben?



Graeme Puttock: Ja, Anya hat einen Freund und Mentor namens Louis Palmer. Er versorgt sie mit all den technischen Utensilien, die im Laufe des Spiels benötigt werden, und hilft mit Tipps und Hinweisen. Er bleibt aber immer im Hintergrund und ist auch nicht steuerbar. Anya trägt einen Communicator, durch den der Kontakt zu Louis aufrechterhalten wird.

PLAYZONE: Werden die beiden am Schluss des Spiels ein Paar?

Graeme Puttock: Nun, das darf ich wirklich nicht verraten (lacht).

PLAYZONE: Die Spieldauer beträgt rund zehn Stunden, ist das nicht ein bisschen wenig?

Graeme Puttock: Das Spiel ist in vier Abschnitte unterteilt und in jedem sollen primäre Ziele absolviert werden. Die zehn Stunden beziehen sich auf die Spieldauer, wenn man nur die wichtigsten Aufgaben erledigt und direkt weiterzieht. Das Abarbeiten der Sekundärziele sowie das genauere Erforschen der Areale wird

den Spieler allerdings noch eine ganze Weile länger fesseln. Außerdem: Wir wollen auch bei der ersten Variante dafür sorgen, dass es für den Spieler zehn sehr unterhaltsame Stunden werden.

PLAYZONE: Was war am schwierigsten bei der Entwicklung des Spiels?

Graeme Puttock: Es war sehr kompliziert, die verstrickte Story innerhalb des vorhandenen Zeitrahmens zu entwickeln. Wir hatten unheimlich viele Ideen, die wir zum Teil gar nicht alle verwirklichen konnten. Außerdem war es herausfordernd, das Gameplay an die Vorgaben des Charakters anzupassen. Schließlich ist Anya kein todbringender Spezialagent, sondern eine geschickte Diebin.

PLAYZONE: Hast du jemals von Anya geträumt?

Graeme Puttock: Klar hab ich von ihr geträumt (lacht), aber dabei ging es um Details der Entwicklung, die mir im Kopf rumsprangen. Von ihr als Person habe ich nicht geträumt, schließlich weiß ich, dass sie nicht real ist (lacht).

GEIL! HANDYS FÜR NULL!



Siemens CFX 65

- Integrierte VGA-Kamera mit 4-fach-Zoom
- Mit LED-Blitz
- Innendisplay 65.536 Farben
- Außendisplay s/w
- Integrierte Loop-Antenne
- E-mail, MMS, EMS, Java
- Standby bis 200 Std.
- Sprechzeit bis 3 Std.
- Wert ohne Vertrag: 239,- €

**25,- €
Gesprächsguthaben**

**15 Frei-SMS
jeden Monat!¹⁾**

0,- €*

Echt fett gespart!

Top-Handy gratis. Bis zu	299,- € gespart
Jeden Monat 15 Frei-SMS ¹⁾	68,40 € gespart
Multimedia-Paket ²⁾ . Bis zu	214,80 € gespart
Keine Anschlussgebühr	26,- € gespart
Gesprächsguthaben	25,- € gespart
15% Rabatt auf Grundgebühr	28,80 € gespart
Lieferung kostenlos	15,- € gespart

**Gesamtpaket Wert 677,- €
jetzt GRATIS!**

Nokia 7260

- VGA-Digitalkamera mit Videofunktion
- Integriertes UKW-Stereo-Radio
- Aktivmatrix-Farbdisplay 128x128 Pixel
- 65.000 Farben
- Triband, Freisprechfunktion
- MMS, E-Mail-Client
- Standby bis 350 Std.
- Sprechzeit bis 3 Std.
- Wert ohne Vertrag: 299,- €



0,- €*

**Freie
Netzwahl
T-Mobile
e-plus⁺**

**Inkl.
Multimedia-Paket²⁾
Gib'ts nur hier!**

5 Downloads = Logos,
Klingeltöne, Spiele für nur
1,- € im Monat!

Hotline

Anrufen, solange Vorrat reicht!

0 18 02 / 20 51 01

(6 Cent/Anruf)

Stichwort: Top-Vorteil

* Angebot gültig bis 12.03.2005, solange Vorrat reicht. Bei Abschluss eines Mobilfunkvertrages im unicomdirect Easy Plus Tarif. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Monatl. Grundgebühr statt € 7,50 nur € 6,75 inkl. Multimedia-Paket € 7,75. Monatl. Mindestgesprächsumsatz € 5,-. Mindestgesprächsumsatz und Gesprächsguthaben werden angerechnet auf innert. Gespräche ins Festnetz, in alle dt. Mobilfunknetze sowie auf die Abfrage der eigenen Mailbox im Internet, ausgenommen Sondernummern. Verbindungspreise gem. unicomdirect Preistabelle von € 0,10 bis € 0,40 pro Minute ins nationale Festnetz. 1) Frei-SMS gelten für innert. SMS, die über die Talline Kurzmitteilungszentrale versandt werden, ausgenommen SMS-Sonderdienste. Zur Aktivierung der Frei-SMS einliefen mit dem eigenen Handy Service-Texten (D18: 5 42 45 (0,75 €/Min.) Janssen. Frei-SMS, die nicht genutzt werden, können nicht in den Folgenden übernommen oder übertragen werden. 2) Das Multimedia-Paket (24-monatige Mindestlaufzeit), wird, falls nicht anders vereinbart, bei Vertragsabschluss aktiviert, beinhaltet monatl. 5 Downloads aus dem unicomdirect HandyFun-Portal, z.B. Klingeltöne, Logos, Bildmitteilungen außer Java-Spiele. In den ersten 3 Monaten nach Vertragsabschluss jederzeit kündbar. Dem Service-Texten (D18: 5 42 45 (0,75 €/Min.) Janssen. Bei Nutzung zzzg. WAP- / GPRS-Verbindungspreise gem. aktueller unicomdirect Preistabelle. Stand 12/2004. Irrtümer und Druckfehler sowie Änderungen vorbehalten.

UEFA



BILD IN BILD: Der Trainer muss mit ansehen, wie sein Spieler gleich umgegrätscht wird.

Champions League 2004-2005

Das war ja eigentlich nur eine Frage der Zeit: **Electronic Arts schnappt sich die nächste Fußball-Superlizenz.**

Also eines kann man Electronic Arts nun wirklich nicht vorwerfen: dass sie nicht geschäftstüchtig wären. Wie kein anderes Unternehmen verstehen es die Kanadier, regelmäßig neue Ableger ihrer bekannten Sportspiele auf den Markt zu bringen. Im Fußballgenre wird die Taktrate jetzt sogar nochmals erhöht: Neben dem obligatorischen *FIFA Football* soll in Zukunft jedes Jahr ein weiteres Fußballspiel à la *FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002* oder *UEFA Euro 2004* erscheinen. Doch was macht man, wenn in einem Jahr weder eine Welt- noch eine Europameisterschaft stattfindet? Richtig, man kauft

einfach die UEFA-Champions-League-Lizenz und bringt ein entsprechendes Produkt auf den Markt.

DA STECKT MEHR DRIN

Glücklicherweise steckt hinter dem Spiel weitaus mehr, als der Name *UEFA Champions League 2004-2005* vermuten lässt. Neben der namensgebenden Champions-League-Veranstaltung gibt es nämlich eine Reihe weiterer Spielmodi. Im Saison-Modus kann der Spieler zum Beispiel aus einem der 239 vorhandenen europäischen Teams auswählen und anschließend in einer Art Story-Modus 50 Missionen innerhalb einer Saison spielen. Diese variieren von „Gewinne

das nächste Spiel mit mindestens zwei Toren Differenz“ bis hin zu „Verkaufe einen Mittelfeldspieler und finde auf dem Transfermarkt einen mindestens gleichwertigen Ersatz“. Neben den ansonsten üblichen Einzelspielen, dem konfigurierbaren Liga-Modus und der Möglichkeit zu Trainingseinheiten wird es auch eine Online-Unterstützung geben.

VON WEGEN ABKLATSCH

Doch nicht nur beim Umfang deutet *UEFA Champions League 2004-2005* an, dass es weitaus mehr als ein einfacher Abklatsch von *FIFA Football 2005* ist. Bezüglich der Spielbarkeit zeigt der Titel, dass er

eine konsequente Weiterentwicklung des großen Bruders darstellt. Vor allem an der Steuerung haben die Entwickler ordentlich nachgebessert und bieten dem Spieler jetzt noch mehr (sinnvolle) Aktionsmöglichkeiten. So sind beispielsweise endlich flache und scharf geschlagene Flanken möglich. Auch die Auswahlmöglichkeiten bei Standardsituationen wurden erweitert, was für deutlich mehr Abwechslung sorgt.

BESSER, ABER NOCH NICHT PERFEKT

Schließlich gibt es noch bei der KI Verbesserungen zu vermelden. Die Stürmer laufen sich jetzt öfters frei und die



DAS WAR KEIN ABSEITS! Die Schiedsrichter treffen neuerdings auch mal die eine oder andere Fehlentscheidung.



NAHAUFNAHME: Die Schalker Knäppler freuen sich: Christian Pander macht sein erstes Bundesligator.



TOR Die Realabwehr ist löchrig wie Käse und erlaubt dem gegnerischen Stürmer einen Schuss von kurzer Distanz. Unhaltbar für den Keeper.



FREISTOSS Die Standardaktionen wurden überarbeitet und bieten jetzt mehr Möglichkeiten. Lampard vom FC Chelsea wird sie nutzen!

Verteidiger überzeugen mit einem besseren Stellungsspiel. Was uns in der Vorabversion allerdings gestört hat, ist das noch immer zu träge Laufverhalten der ballhaltenden Spieler. Dadurch sind Dribblings ohne Spezialtricks, zum Beispiel Übersteiger, nahezu

unmöglich auszuführen. Außerdem ist das zu einheitliche Spielverhalten der Gegner zu beanstanden: Es kann einfach nicht sein, dass alle 239 Teams nahezu den gleichen Spielaufbau (fast nur riskantes Kurzpaspsspiel) in der eigenen Spielhälfte ausüben!

WENIGER RUCKLER, BESSERE ANIMATIONEN
Auf technischer Seite darf man unterdessen nur wenig Verbesserung erwarten. Bereits FIFA Football 2005 reizte die PlayStation 2 grafisch nahezu komplett aus. Erfreulicherweise haben es die Entwickler

geschafft, die nervigen Slowdowns zu minimieren und die Animationsphasen flüssiger zu gestalten. Schade nur, dass die Testversion unseren Redaktionsschluss knapp verpasste, UEFA soll bereits Anfang Februar in die Läden kommen.

OLIVER BECK



STADIONGRAFIK Die Stadien sehen überragend aus, vor allem bei Nacht.

VORSCHAU UEFA CL 2004-2005

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Electronic Arts
Genre: Sport
Sprache: Deutsch
Umfang: 239 Teams

Internet: www.electronicarts.de

Spieler: 1-4
Termin: 3. Februar

SEHR GUT

„Deutlich verbessertes EA-Fußballspiel mit starker Lizenz, riesigem Umfang und toller Optik.“

54,99 €

SIDGAMES

Kornhäpenstraße 217 - 44791 Bochum

www.sidgames.de
24 Stunden Online shoppen

PlayStation 2

51,99 €

53,99 €

Call of Duty - Finest Hour	51,99 €	Legend of Kay	44,99 €
Def Jam Fight for NY	50,99 €	Midnight Club 3	50,99 €
ESPN 2K5 (NBA/NFL)	27,99 €	M. Kombari Desertion	50,99 €
Fight Club	49,99 €	NBA Live 2005	49,99 €
GoldenEye - Rogue Agent	51,99 €	NFS Underground 2	49,99 €
GTA San Andreas	49,99 €	Ratchet & Clank 3	53,99 €
GTA San Andreas - Special Edition	55,99 €	Resident Evil Outbreak	51,99 €
Hor - Das dritte Zeitalter	52,99 €	RTL Ski Alpin 05	35,99 €
Jak 3	53,99 €	RTL Ski Springman 05	35,99 €
Killzone	51,99 €	Ski Racing 2005	44,99 €
Killzone - Limited Edition	55,99 €	WRC 4	53,99 €
King Arthur	51,99 €	WWE vs RAW	51,99 €

Jetzt schon vorbestellen und direkt zum Startschuss im Briefkasten haben!

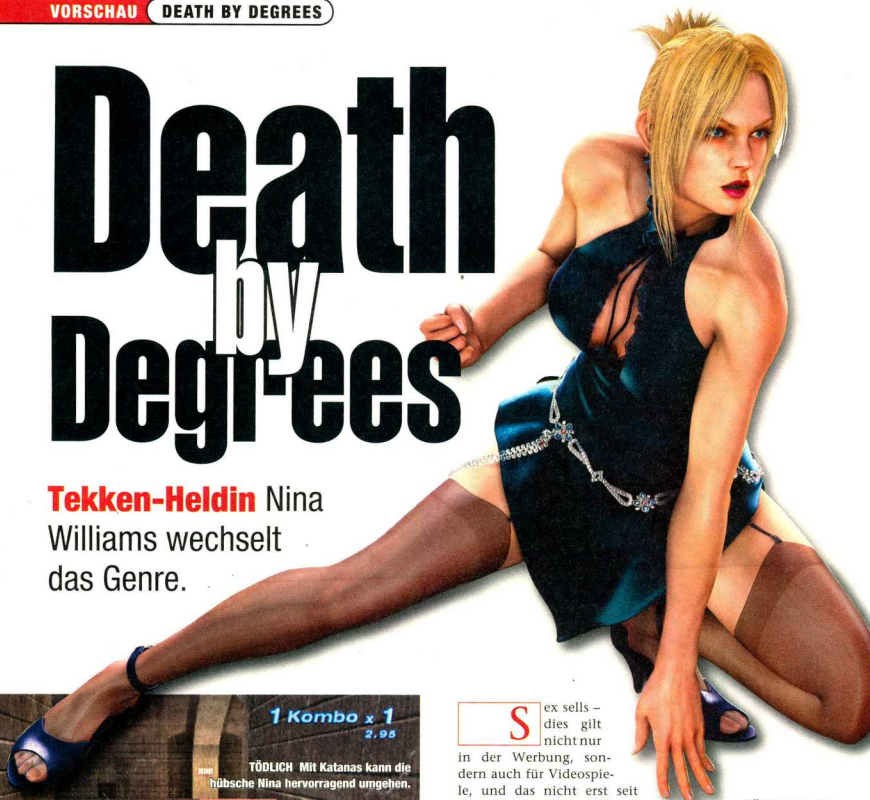
Blood will Tell	44,99 €
Combat Elite WW2	50,99 €
Cold Fear	41,99 €
Devil May Cry 3	52,99 €
Fifa Street	51,99 €
Gran Turismo 4	54,99 €
MGS Snake Eater	53,99 €
NFL Street 2	35,99 €
Playboy the Mansion	41,99 €
Shadow of Rome	51,99 €
UEFA Champions League	51,99 €

Bestell - Hotline : 0234 / 950 33 90

Versandkosten nur 2,50 € - zzgl. 2,00 € bei Nachnahme. Ab einem Bestellwert von 80,- € liefern wir versandkostenfrei! - Abholung möglich

Death by Degrees

Tekken-Heldin Nina Williams wechselt das Genre.



Sex sells – dies gilt nicht nur

in der Werbung, sondern auch für Videospiele, und das nicht erst seit dem Siegeszug der vollbusigen Grabräuberin Lara Croft. Das im wahrsten Sinne des Wortes extremste Beispiel für dieses Motto ist das nur für die Xbox erschienene *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* von Entwickler Tecmo – weniger ein Spiel als vielmehr eine Sportsimulation für Voyeure. Das schon bald bei uns erscheinende *Death by Degrees* ist ebenfalls ein Ableger einer berühmten-beliebten Prügeleserie. Als gut gebaute Tekken-Veteranin Nina Williams wandelt man dort, nicht selten aufreizend gekleidet, auf neuen Action-Adventure-Pfaden. Anders als bei der spielerisch äußerst flachen Volleyball-Gurke handelt es sich beim neuen Namco-Titel glücklicherweise um ein richtig gutes Spiel mit abwechslungsreichem Gameplay und zahlreichen Innovationen.

PRÜGELEI MIT EINEM HAUCH RPG

Death by Degrees kombiniert geschickt Elemente verschiedener Genres zu einem vielseitigen Spielerlebnis, das es in dieser Form so noch nicht gab. Wie man es von einem Titel erwartet, bei dem eine Figur aus einem Beat 'em Up die Hauptrolle spielt, steht bei Auseinandersetzungen mit den zahlreichen Gegnern der Nahkampf im Vordergrund. Mithilfe des rechten Analogsticks teilt man Schläge und Tritte aus. Dabei kommt es nicht darauf an, die Feinde schnell auszuschalten, sondern möglichst lange Combos auszuführen. Je länger die Schlagkombination, desto mehr Fähigkeitenpunkte bekommt man, welche man dann für diverse Fertigkeiten und Special Moves ausgeben darf. Um besonders hartnäckige Feinde zu erledigen, kann man

auch auf diverse Nahkampf- und Schusswaffen zurückgreifen. Darüber hinaus verfügt CIA-Agentin Nina über die Fähigkeit, von Zeit zu Zeit kritische Treffer auszuverteilen, die obendrein cool in Szene gesetzt sind. Abschnitte, bei denen man mit einem Scharfschützengewehr Gegner im Sekunden-takt ausschalten muss, sorgen für zusätzliche Abwechslung.

WEIBLICHE LOGIK

Für massig knallharte Action ist also gesorgt, jedoch auch der Adventure-Anteil kommt keineswegs zu kurz. Ebenso wichtig wie die Kloppelei ist das gründliche Erforschen der Levels. Es kommt vor allem darauf an, so viele Fingerabdrücke von Gegenständen und Töten zu nehmen wie möglich, denn nur mit diesen lassen sich Sicherheitstüren öffnen. Darüber hinaus müssen kleine Logikrätsel und Geschicklichkeitsaufgaben gelöst werden. Man steuert die aufreizende Heldin durch in Echtzeit berechnete Levels, eingefangen durch festgelegte Kameraperspektiven. Auf Knopfdruck lässt sich die Kamera auch auf Nina zentrieren, was das Erforschen der Levels vereinfacht und obendrein eine schnellere Fortbewegung erlaubt.

CIA-AGENTIN MIT HERZ

Technisch ist *Death by Degrees* ebenso gelungen wie spielerisch. Die Zwischensequenzen in Spielgrafik und die Videos sehen klasse aus, die Charaktere sind detailreich gestaltet und obendrein

gut animiert, was nicht zuletzt auch den Kämpfen zugute kommt. Die Fights laufen flüssig ab und das einzige kleine Ärgernis ist die nicht immer ganz optimale Kameraführung. Optisch genauso gut dargestellt wie die Prügel-Action sind die Spielumgebungen. Schon der erste Level des Spiels, ein Luxus-Liner, bietet zahlreiche, richtig imposante Abschnitte. Allen voran die große Pool-Anlage, in der man sich zu Beginn des Spiels wiederfindet. Von hier aus muss Nina das riesige Schiff infiltrieren und ein streng geheimes Meeting von Mitgliedern einer kriminellen Organisation ausspionieren. Viel mehr wollen wir Ihnen an dieser Stelle nicht von der Handlung verraten, schließlich wollen wir Ihnen nicht die zahlreichen Überraschungen verderben, die die Story zu bieten hat.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU DEATH BY DEGREES

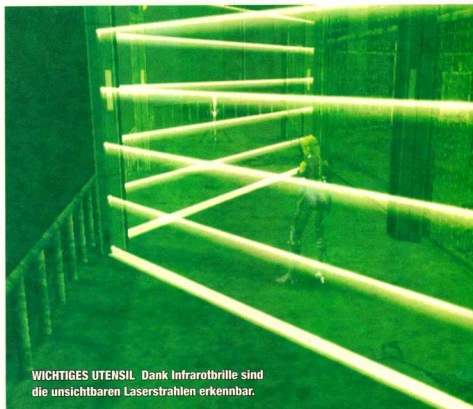
Hersteller:	Sony/Namco
Entwickler:	Namco
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	10+ Stunden
Internet:	www.playstation.de

Spieler:	Termin:
1	1. Quartal

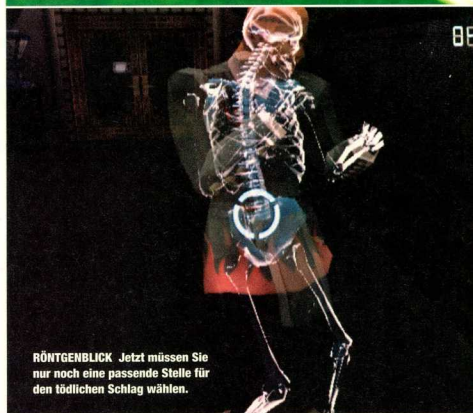
FINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Gelungener Genre-Mix der Tekken-Macher mit massig Prügel-Action und Sex-Appeal.“



WICHTIGES UTENSIL. Dank Infrarotbrille sind die unsichtbaren Laserstrahlen erkennbar.



RÖNTGENBLICK. Jetzt müssen Sie nur noch eine passende Stelle für den tödlichen Schlag wählen.



ROUNDHOUSE KICK. Nina lässt beim Nahkampf keine Gnade walten.



SPURENSICHERUNG. Per Fingerabdruck-Scanner verschafft man sich Zugang zu Hochsicherheitsbereichen.



Ace Combat Squadron Leader

Namcos Kultserie geht nun bereits in die fünfte Runde und überrascht mit einem **neuen Befehlssystem**.

Die Ace Combat-Erfolgsgeschichte begann schon vor rund acht Jahren auf der PSone. Nach drei Episoden der arcadeartigen Kampffjet-Action für Sonys erste Konsolengeneration wurde die Serie standesgemäß auf der PS2 weitergeführt. In Amerika vergnügen sich die Zocker inzwischen mit dem neuesten Teil *The Unsung War*. Aufmerksame Leser fragen sich jetzt bestimmt, warum der Untertitel des Spiels in unserer Vorschau dann *Squadron Leader* lautet. – Ganz einfach, Namco hat sich in Europa wie

schon beim Vorgänger für einen anderen Untertitel entschieden. Am Spiel ändert das jedoch nichts, lediglich deutsche Texteinblendungen sind hinzugekommen.

FANTASIEKONFLIKT

In der nahen Zukunft führen die beiden Supermächte Osea und Yuktobania eine Koexistenz, lediglich gesichert durch einen äußerst wackeligen Friedensvertrag. Nachdem die letzte kriegerische Auseinandersetzung im nuklearen Fegefeuer endete, wurde ein sofortiger Waffenstillstand notwendig, um die Zerstö-

rung des ganzen Planeten abzuwenden. Das Abkommen wurde eine Weile lang eingehalten, bis über dem Meer ein unidentifiziertes Flugobjekt auftauchte und das 108. Oseanische Jagdgeschwader herbe Verluste beim Abfangen des Eindringlings hinnehmen musste. Kurz darauf ertönen die Sirenen der Militärbasis auf Sand Island, einem Osea-Stützpunkt mitten im Ozean zwischen den beiden Nationen. Als junger Anführer einer kleinen Jägerstaffel, den Wardogs, kommen Sie anschließend an vorderster Front zum Einsatz.

FLUGBEGLEITER

Das Kriegsgeschehen erstreckt sich über rund 30 Missionen, bei denen kurzweilige Aufgaben anstehen. So sollen Sie etwa bei einem Eskorte-Einsatz den Angriff auf die mächtigen Flugzeugträger Oseas vereiteln und einen ganzen Schwarm anrückende Feindflugzeuge vom Himmel holen. Natürlich geht es bei *Squadron Leader* nicht nur um die allseits beliebten Dogfights, diverse Bodenziele sind ebenfalls zum Abschuss freigegeben. Ein umfangreiches Raketenarsenal und mehrere Bombenarten



SCHNELLE TRUPPE Die Hilfe der Fliegermänner ist immer willkommen.



SENSATIONELL Bei den hervorragenden Spielwiederholungen dürfen Sie Kameraeinstellungen manipulieren.

INFO DAS BEFEHLSYSTEM

Kommandieren per Knopfdruck

Mit dem digitalen Steuerkreuz können Sie Ihrem Geschwader vier unterschiedliche Befehle erteilen.

Das Kommandieren funktioniert bei *Squadron Leader* denkbar einfach. Die vier Richtungstasten auf dem digitalen Steuerkreuz stehen für die Befehle „Angreifen“, „Aufteilen“, „Deckung geben“ und „Spezialwaffe einsetzen“. Ihre Flügelmänner reagieren mit einer Bestätigung, wenn der Befehl verstanden wurde. Anschließend begeben sich die Mitstreiter in den angeforderten Modus. Die Aktivierung der Spezialwaffe funktioniert allerdings nur in den dafür vorgesehenen Missionen.



SIMPLES SYSTEM Ein Tastendruck genügt und schon hetzen die Kollegen alle feindlichen Maschinen in die Nähe.

erleichtern den Piloten den Einsatz. Nach getaner Arbeit gibt's Devisen, die vor dem nächsten Auftrag in neue Maschinen investiert werden können. Insgesamt hat Namco über 50 realgetreu modellierte Kampfflugzeuge in das Spiel eingebaut. Diese fliegen sich alle unterschiedlich und verfügen über individuelle Eigenschaften. Achten Sie bei der Vorbesprechung auf die Ziele der Mission und wählen Sie weise: Ein schwerfälliger Bomber ist gewiss nicht das richtige Mittel, um eine Flotte feindlicher Jets abzufangen. Da

Ihr vierköpfiges Team unterschiedlich ausgestattet sein darf, können Sie auch mehrere Flugzeugtypen mit ins Gefecht nehmen und sind so für alle Eventualitäten bestens gerüstet. Gänzlich neu ist die Möglichkeit, Ihren Flügelmännern Befehle zu geben (siehe Extrakasten), die dann auch meist in die Tat umgesetzt werden. Das ganze Spektakel hinterließ nicht nur spielerisch einen gelungenen Eindruck. Die Grafik ist ebenfalls prima und das Geschehen wird zu jedem Zeitpunkt äußerst flüssig dargestellt. Nur dem Boden sollten



Sie nicht zu nahe kommen, aus großer Höhe sehen die Bodentexturen nämlich um Längen besser aus als im Tiefflug. Insgesamt hat Namco wie bei den Vorgängern die perfekte Spielbalance zwischen Action und Simulation getroffen und mit einer spannenden Story aus Filmschnipseln und Cockpit-Funkverkehr garniert. Nachwuchspiloten sollten sich *Squadron Leader* unbedingt vornehmen und eventuell bis zum Erscheinen noch ein paar Übungsflüge mit *Ace Combat: Distant Thunder* absolvieren.

UWE HÖNG

VORSCHAU ACE COMBAT 5

Hersteller: Sony/Namco
Entwickler: Namco
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Umfang: 30+ Missionen

Internet: www.playstation.de

Spieler: 1
Termin: 23. Februar

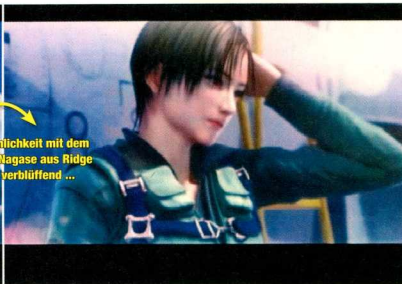
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Aufregende Missionen und realgetreue Flugzeuge sorgen für Adrenalinschübe in luftiger Höhe!“



Nagase, wenn du so weiterfliegst, wirst du nicht mehr lange leben!





Viewtiful Joe 2

Schönheit kommt von innen –
oder aus dem Hause Capcom! **Joe**
bekommt seinen zweiten Auftritt.



WER, WIE, WAS??
Auch im zweiten Teil wird wieder schnelle Action in Perfektion geboten. (links)

PFEFFERMINZ GEFÄLLIG?
Viele Zwischen- und Endgegner versuchen, Joe Feuer untern Hintern zu machen. (rechts)

Viewtiful Joe war im vergangenen Jahr eine absolute Ausnahmeerscheinung im Actionbereich. Ungewöhnliche Aufmachung, tolle Spielbarkeit und ein Held, der es in Sachen Coolness locker mit Dante aus *Devil May Cry* aufnehmen konnte, waren die herausragenden Qualitäten des Titels. Mit Teil 2 möchte Capcom sogar noch einen draufsetzen. Dazu haben die Entwickler einen zusätzlichen Charakter ins Spiel gebracht: Joes Freundin Silvia hat ihre Rolle als Entführte hinter sich gelassen und mischt nun aktiv

im Kampf gegen einen neuen Oberbösewicht mit.

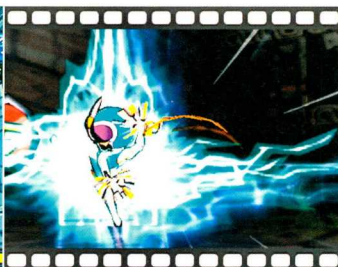
DYNAMISCHES DUO

Im Gegensatz zu Joe rückt Silvia den Feinden mit einer Laserkanone zu Leibe. Dadurch sind nicht nur verheerende Attacken aus der Distanz möglich, auch weiter entfernte Schalter, die für Joe unerreichbar sind, kann sie mit einem Schuss aktivieren. Diverse Rätsel erfordern auch in *Viewtiful Joe 2* wieder den Einsatz der VFX-Kräfte. Bei Joe ist alles beim Alten geblieben, und so kann er entweder die Kämpfe in Zeitlupe ablaufen lassen, die

Action enorm beschleunigen oder stark ans Geschehen heranzoomen. Über die erste Fähigkeit verfügt auch Silvia, allerdings hat sie anstatt der Zeiträffer-Funktion die Möglichkeit, bestimmte Aktionen, ähnlich wie bei einem Videorekorder, aufzunehmen und wieder abzuspielen. Aktiviert sie die Aufnahme und führt beispielsweise einen Kick aus, wird dieser danach zweimal abgespielt und verursacht so insgesamt dreifachen Schaden. Das gesamte Spiel ist hervorragend auf die speziellen Fähigkeiten der beiden Protagonisten angepasst, wodurch es

nie vorkommt, dass man einen Level komplett mit einer Figur löst. Stets sind die Fähigkeiten beider Charaktere gefragt. Die Action an sich hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht verändert. Es macht nach wie vor unheimlich Laune, Massen an Gegnern in Zeitlupe oder in Zeiträffer zu vernichten. Technisch ist Capcom dem abgefahrenen Design und Cel-Shading-Look treu geblieben. Fans des ersten Teils können sich wieder auf coole Action mit gewohnt herausforderndem Schwierigkeitsgrad freuen.

UDO CRNJAK



KNALLHARTE NUSS Viewtiful Joe 2 ist cool, abgefahren und vor allen Dingen sauschwer.

HEISSE MAUS Joes Freundin Silvia teilt kräftig aus und bringt durch eine neue Spezialfähigkeit Abwechslung ins Spiel.

VORSCHAU VIEWTIFUL JOE 2

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Clover Studios
Genre:	Action
Sprache:	Dt. Texte, Engl. Ton
Umfang:	7 Levels
Internet:	www.capcom-europe.com

Spieler:	Termin:
1	1. April

SEHR GUT

„Dank neuem Charakter und vielen coolen Ideen würdiger Nachfolger des abgefahrenen Erstlingswerks.“

Abräumen und sparen

Wer jetzt beim PLAYZONE-

Miniabo zuschlägt, spart doppelt:
den Weg zum Kiosk und Geld.

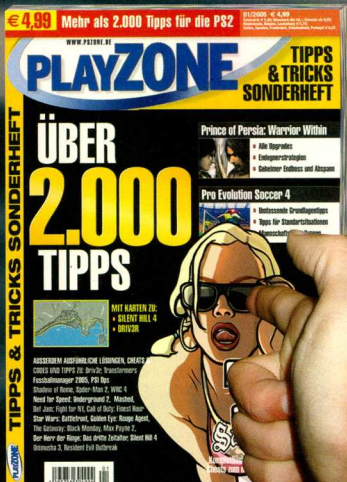
Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben**

PLAYZONE + **1 Sonderheft.**

Also gleich draufhalten!

Im neuesten Sonderheft der Tipps&Tricks-Redaktion der PLAYZONE finden Sie Komplettlösungen, Kurztipps und Cheats zu den PlayStation-2-Highlights der vergangenen Monate. Zu den Top-Titeln gehören diesmal *GTA San Andreas*, *Resident Evil: Outbreak*, *Silent Hill 4*, *Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* und *Pro Evolution Soccer 4*. Hervorzu-

heben wäre die umfangreiche *GTA San Andreas*-Lösung: Auf beinahe 20 Seiten erhalten Sie Tipps zu sämtlichen Missionen sowie zahlreiche allgemeine Tipps und Hinweise zu Rockstar Games' Meisterwerk. Natürlich haben wir wie gewohnt bei der Auswahl der Titel auch darauf geachtet, kein Genre zu kurz kommen zu lassen.



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

Einfach und bequem
online abonnieren:

<http://abo.play-zone.de>

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



JA, ich möchte das Miniabo der PLAYZONE.

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

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

Gefällt mir PLAYZONE, so muss ich nichts weiter tun, ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/2 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/2 Ausg.; Österreich € 64,20/2 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PLAYZONE wieder erwarten nicht, so gelte 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:

PLAYZONE: Tipps & Tricks 01/05
(Art.-Nr. 002626)

Lieferung, solange der Vorrat reicht.

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)

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

PLAYZONE



MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ	VORMONAT		MONAT
1	WE	Brothers in Arms: Road to Hill 30	3
2		Metal Gear Solid 3: Snake Eater	19
3		Gran Turismo 4	16
4		Resident Evil 4	2
5	WE	Splinter Cell: Chaos Theory	3
6		Final Fantasy XII	8
7	NEU	Medal of Honor: Dogs of War	1
8	NEU	Mercenaries	1
9		Devil May Cry 3	2
10	3	TimesSplitters Future Perfect	2

Brothers in Arms meldet sich zurück zum Dienst in den Most-Wanted-Charts, und zwar direkt an der Spitze! Mercenaries, zugleich Thema unseres 24-Seiten-Extraheftes, schafft erstmals den Einstieg.

Quelle: P2-Zeugnisauswertung

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl!

Um an können Sie gewinnen:
Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsgame oder Ihren am schnellsten erwarteten Titel. Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „P2 LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „P2 LC 17“, wenn Metal Gear Solid 3 Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „P2 MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „P2 MW 01“ und wählen Sie somit Final Fantasy VII als Ihren Most-Wanted-Titel für 1).

D: 82098, € 0,49*/SMS Alle Netze!

(* VF-D2-Anteil € 0,12)

CH: 9292, sfr 0,70/SMS

A: 0900 700 800, € 0,50/SMS



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

COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: P2-Charts, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

Die Richtweise ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeabschluss ist der 15. Feb. 05

MOST WANTED

- 01 Ace Combat: Squadron Leader
- 02 Brothers in Arms
- 03 Champions: Return to Arms
- 04 Cold Fear
- 05 Der Feste
- 06 Devil May Cry 3
- 07 Final Fantasy XII
- 08 Gran Turismo 4
- 09 Juiced
- 10 Kingdom Hearts II
- 11 Medal of Honor: Dogs of War
- 12 Mercenaries
- 13 Metal Gear Solid 3
- 14 Midnight Club 3: DUB Edition
- 15 Project: Snowblind
- 16 Rainbow Six Lockdown
- 17 Resident Evil 4
- 18 Splinter Cell: Chaos Theory
- 19 Tekken 5
- 20 TimesSplitters Future Perfect

LESER-CHARTS

- 01 Splinter Cell: Chaos Theory
- 02 Call of Duty: Finest Hour
- 03 Colin McRae Rally 2005
- 04 Def Jam Fight for NY
- 05 DTM Race Driver 2
- 06 FIFA Football 2005
- 07 Final Fantasy X
- 08 Final Fantasy X-2
- 09 Goldfinger: Regan Agent
- 10 Gran Turismo 3: A-spec
- 11 GTA Vice City (dt.)
- 12 GTA San Andreas
- 13 Jak 3
- 14 Killzone
- 15 Legend of Klay
- 16 Medal of Honor: Frontline
- 17 Metal Gear Solid 2
- 18 Mortal Kombat Deception
- 19 Need for Speed Underground
- 20 Need for Speed Underground 2
- 21 Prince of Persia: Warrior W.
- 22 Pro Evolution Soccer 4
- 23 Shadow of Rome
- 24 Silent Hill 3
- 25 Silent Hill 4: The Room
- 26 Splinter Cell: PT
- 27 Star Wars Battlefront
- 28 The Getaway: Black Monday
- 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



Auf den Seiten 60 bis 61 finden Sie einen Vorbericht zum neuen Ace Combat, das wie so oft bei Namco bei uns über Sony Computer Entertainment Deutschland erscheint.

Hersteller: Sony/Namco

Termin: 23. Februar

Genre: Action

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS



Der Nachfolger von Champions of Norrath soll Anfang des Jahres 2005 erscheinen. Ob es diesmal ohne ständige Verschiebungen und DVD-Probleme klappt?

Hersteller: Ubisoft

Termin: 1. Quartal 2005

Genre: Action-Rollenspiel

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

MOST WANTED
1. PLATZ



Heft wenden, bitte! Beginnend auf der Seite 131 finden Sie einen großen Vorbericht zu Brothers in Arms – erstmals konnten wir bei einem Studiobesuch in Montreal die PS2-Version selbst anspielen. Und zum Start ins neue Jahr setzte sich Ubisofts Taktik-Shooter an die Spitze der Most-Wanted-Charts!

Hersteller: Ubisoft

Termin: 1. Quartal 2005

Genre: Action

COLD FEAR


Kurz nach Redaktionsschluss erreichte uns eine weitgehend fertige Vorabversion von *Cold Fear*. Im nächsten Heft können Sie sich auf einen größeren Vorschaubericht dazu freuen.

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 Grafik-effekten und coolen Animationen. Mehr dazu ab Seite 32!

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

KINGDOM HEARTS II


Wie bei *Final Fantasy XII* steht auch bei diesem Square-Enix-Rollenspiel noch kein Europatermin fest. Wir rechnen allerdings mit einem Release gegen Ende 2005.

Hersteller:	Square-Enix
Termin:	Ende 2005
Genre:	Rollenspiel

DER PATE


Exklusiv-Premiere in PLAYZONE: Auf den Seiten 22 bis 25 stellen wir Ihnen exklusiv dieses Mafia-Megaprojekt von Electronic Arts vor, für das man sogar den Paten-Darsteller höchstpersönlich, Marlon Brando, für Sprachaufnahmen gewinnen konnte. Sieht aus, als würde *GTA* im Herbst knallharte Konkurrenz bekommen!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Herbst
Genre:	Action-Adventure

GRAN TURISMO 4


Während deutsche Spieler sich noch bis Ende Februar gedulden müssen, können die Japaner *GT 4* schon spielen. Lesen Sie auf den Seiten 26-30 unseren Fahrbericht!

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. Mittlerweile wurde der Termin genauer festgelegt auf Mai.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mai
Genre:	Rennspiel

MEDAL OF HONOR: DOGS OF WAR


Teilweise hört man „Frühjahr“, doch wann das neue *Medal of Honor* letztendlich genau erscheint, ist derzeit unklar. Vor dem Sommer wird's aber definitiv nicht kommen.

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? Mehr dazu in unserem exklusiven 24-Seiten-Extrahet!

Hersteller:	LucasArts
Termin:	17. Februar
Genre:	Action-Adventure

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

MOST WANTED
2. PLATZ



In Japan und den USA ist *Metal Gear Solid 3* schon erhältlich, an der deutschen Fassung werktelt Konami allerdings noch bis März. Wer unsere große Vorschau im letzten Heft gelesen hat, weiß allerdings: Das Warten lohnt sich auf jeden Fall! Mit etwas Glück finden Sie schon im nächsten Heft den Test der deutschen Fassung.

Hersteller: Konami
Termin: März
Genre: Action-Adventure

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION



Mit *Need for Speed Underground 2* hat Electronic Arts ganz schön vorgelegt. Rockstar lässt sich mit dem Herausforderer noch länger Zeit als ursprünglich geplant.

Hersteller: Rockstar Games/Take 2
Termin: 1. Quartal 2005
Genre: Rennspiel

PROJECT: SNOWBLIND



Der Release von Crystal Dynamics' Edel-Shooter hat sich leider um einen Monat nach hinten verschoben. Wir sind gespannt, ob das Spiel *Killzone* toppen kann!

Hersteller: Eidos
Termin: 25. März
Genre: Ego-Shooter

RAINBOW SIX LOCKDOWN



Rundum erneuert: Auf den Seiten 44 bis 47 stellt Ihnen Heinrich Lenhardt den äußerst vielversprechenden neuesten Teil der *Rainbow Six*-Reihe im Detail vor.

Hersteller: Ubisoft
Termin: März
Genre: Taktik-Shooter

RESIDENT EVIL 4

MOST WANTED
4. PLATZ



Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist die GameCube-Version von *Resident Evil 4* bereits in den USA erhältlich. Im Laufe des Jahres folgt die mit Spannung erwartete PS2-Umsetzung.

Hersteller: Capcom
Termin: 2005
Genre: Action-Adventure

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

MOST WANTED
5. PLATZ



Für das dritte *Splinter Cell*-Abenteuer hat Ubisoft eine komplett neue PS2-Grafik-Engine entwickelt, die einiges hermach. Mehr dazu auf den Seiten 38 bis 43!

Hersteller: Ubisoft
Termin: März
Genre: Action-Adventure

SUIKODEN IV



Rollenspielfans frohlocken: Im Gegensatz zum dritten Teil erscheint *Suikoden IV* auch in Deutschland. Der ausführliche Test folgt in der nächsten PLAYZONE!

Hersteller: Konami
Termin: Ende Februar
Genre: Rollenspiel

TEKKEN 5



Nach den Seitensprüngen und Multiplattform-Experimenten mit den beiden *Soul Calibur*-Spielen bringt Namco das neue *Tekken* wieder exklusiv für die PS2 auf den Markt.

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

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

MOST WANTED
10. PLATZ



Das zweite *TimeSplitters* war trotz seiner Qualitäten einer der umstrittensten Ego-Shooter der letzten Jahre. Ob Teil 3 besser ankommt? Vorschau auf den Seiten 48-51!

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

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

Action mit ...
Genre: Entertainment
Wertung: 80%
 ... SpongeBob und seinen Freunden. 13 Minispiele für die EyeToy-Kamera.

Crash 'n' Burn
Genre: Rennspiel
Wertung: 73%
 Crashlastiges Rennspiel im Stil von Destruction Derby mit mittelmäßiger Grafik.

Fight Club
Genre: Beat 'em Up
Wertung: 60%
 Ziemlich uninspirierte Prügelspiel-Umsetzung des grandiosen Kinofilms.

Hot Wheels Stunt ...
Genre: Rennspiel
Wertung: –
 ... Track Challenge. Den Test zum neuen Hot Wheels finden Sie im nächsten Heft!

Outlaw Golf 2
Genre: Sport
Wertung: 78%
 Auf der Seite 94 testen wir den dornigen Golfspaß von Take 2 im Detail.

Robotech Invasion
Genre: Action
Wertung: –
 Leider erreichte uns vor Redaktionsschluss keine Testversion dieses Spiels.

RTL Skispringen 2005
Genre: Sport
Wertung: 74%
 Wer Skispringen spannend findet, der sollte diesen Titel ruhig mal anspielen.

Ski Alpin 2005
Genre: Sport
Wertung: 77%
 Durch Karriere-Modus und 48 optisch nette Strecken gibt's Wintersport-Feeling!

Ski Racing 2005 ...
Genre: Sport
Wertung: 74%
 ... feat. Hermann Maier. Ordentliches Skisport-Spiel mit technischen Schwächen.

JANUAR

ESPN NBA 2K5 28. Januar
 Den neuesten Teil der Serie gibt's zum Sparpreis.

ESPN NFL 2K5 28. Januar
 Auch Segas neuer NFL-Titel ist für 30 Euro zu haben.

ESPN NHL 2K5 28. Januar
 Das dritte ESPN-Spiel kam für einen Test zu spät.

King Arthur Januar
 Durchschnittliche Umsetzung des Kinofilms.

King of Fighters Max. Impact 21. Januar
 SNKs Prügelserie erstmals in 3D-Grafik.

NFL Street 2 27. Januar
 EA's Fun-Football-Titel testen wir auf Seite 91.

Rätselhafte Ereignisse 20. Januar
 Spiel zur Verfilmung des Lemmon-Snicket-Buchs

FEBRUAR

Ace Combat: Squadron Leader 23. Februar

Capcom Fighting Jam 11. Februar

Gran Turismo 4 23. Februar

Legend of Kay 2. Februar

MegaMan X8 11. Februar

Mercenaries 17. Februar

Nanobreaker Februar

NBA Street V3 17. Februar

Neo Contra 28. Februar

Operation Air Assault 11. Februar

Rumble Roses Februar

Shadow of Rome 4. Februar

SNK vs. Capcom 11. Februar

Stolen 28. Februar

Suikoden IV Ende Februar

UEFA Champions League 2005 3. Februar

Yu-Gi-Oh! Kapselmonster Kolosseum Februar

MÄRZ/1. QUARTAL

Area 51 1. Quartal

Astro Boy 1. Quartal

Big Mutha Truckers 2 1. Quartal

Blood Will Tell 1. Quartal

Brothers in Arms: Road to Hill 30 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 Puuh: Kunterbunte Abenteuer März

EyeToy Kinetic 1. Quartal

Fahrenheit 1. Quartal

Far Cry: Instincts 1. Quartal

Fire for Effect 1. Quartal

Haunting Ground 1. Quartal

Killer 7 März

Kookabunga 1. Quartal

Metal Gear Solid 3: Snake Eater März

Midnight Club 3: DUB Edition 1. Quartal

Monster Hunter 25. März

MX vs ATV Unleashed März

NARC 1. Quartal

Pariah 1. Quartal

Playboy: The Mansion 1. Quartal

Project Snowblind 25. März

Rainbow Six Lockdown März

Red Ninja 1. Quartal

Runaway: A Road Adventure 1. Quartal

Schumacher Kart World Tour 1. Quartal

Shadow Hearts: Covenant März

Splinter Cell: Chaos Theory März

Stargate: The Game 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

2. QUARTAL

2. QUARTAL

2. QUARTAL

2. QUARTAL

2. QUARTAL

2. QUARTAL

2. QUARTAL

2. QUARTAL

2. QUARTAL

2. QUARTAL

2. QUARTAL

2. QUARTAL

2. QUARTAL

2005

Enthusia Professional Racing 2005

Madagascar 2005

Medal of Honor: Dogs of War 2005

Notorious: 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

The Movies 2005

The Nightmare Before Christmas Oktober

The Regiment 2005

The Warriors 2005

True Crime 2 2005

PSP-TERMINE

MÄRZ

Ape Academy März

Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower 24. März

Dynasty Warriors März

Everybody's Golf März

FIFA Football März

Fired Up März

Football (Arbeitsstil) März

NBA Street: Showdown März

Need for Speed Underground Rivals März

Ridge Racer März

Tiger Woods PGA Tour März

WipEout Pure März

WRC März

2005

Formula One Juni

Medieval 2005

Pursuit Force Nicht bekannt



DIE BESTEN SPIELE

LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	Grand Theft Auto San Andreas 3
2	WE Grand Theft Auto Vice City 12
3	NEU Killzone 1
4	2 Need for Speed Underground 2 2
5	NEU DHdR: Das dritte Zeitalter 1
6	WE Medal of Honor: Frontline 20
7	3 Final Fantasy X 28
8	NEU Pro Evolution Soccer 4 1
9	WE Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty 27
10	WE Gran Turismo 3: A-spec 27

Gleich vier Klassiker haben den Wiedereinstieg in die Charts geschafft. Die Fans spielen sich offensichtlich schon für Nachfolger wie Gran Turismo 4 und Metal Gear Solid 3 warm!

Quelle: PLAYZONE-Zeugnisauswertung

VERKAUFES-CHARTS

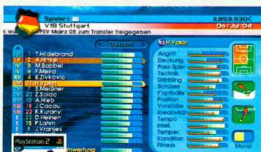


PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	Need for Speed Underground 2 2
2	Grand Theft Auto San Andreas 3
3	FIFA Football 2005 3
4	EyeToy Play 2 + Kamera 2
5	Call of Duty: Finest Hour 2
6	EyeToy Play 2 2
7	Killzone 2
8	SingStar Party 2
9	Pro Evolution Soccer 4 3
10	NEU Die Unglaublichen – The Incredibles 1

Aufgrund der wenigen Veröffentlichungen seit Mitte Dezember ist es nicht verwunderlich, dass sich in den Verkaufscharts wenig geändert hat. Nur Die Unglaublichen sind neu dabei.

Quelle: SATURN

STRATEGIE



BDFL MANAGER 2005

Spielerisch kommt Codemasters gegen EAs Fußball Manager 2005 durchaus an.

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disgaea: Hour of Darkness	Electronic Arts	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
Kurli Kuri Mix	Empire	79%
Bombastic	Capcom	75%
UbiSoft	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%
WipOut Fusion	Sony	84%

ENTERTAINMENT



EYETOY PLAY 2

Wie beim Vorgänger zwölf Spiele für (vorzugsweise) mehrere Spieler.

MUSIKSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
SingStar/SingStar Party	Sony	88%
Amplitude	Sony	86%
EyeToy Play 2	Sony	85%
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%
Action mit SpongeBob ...	THQ	80%

KAMPFSPIELE



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 Combat Deception	Midway	86%
Def Jam: Fight for N.Y.	Electronic Arts	86%

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Guilty Gear X2	Sammy	85%
Hyper Street Fighter II	Capcom	83%
The King of Fighters 2001/2002	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 and 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



CRISIS ZONE

Der neueste Ableger von Namos Time Crisis-Serie ist erneut guter Nachschub für Lightgun-Fans.



ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Grand Theft Auto San Andreas	Rockstar/Take 2	95%
Star Wars Battlefront	LucasArts	92%
Grand Theft Auto Vice City (dL)	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%
Crisis Zone	Namco	82%

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



Udo Crnjak, 27

Hey, Udo, ich hab ein paar Fragen an dich! Bis vor einigen Ausgaben hat man deine Visage noch nicht in der PLAYZONE gesehen. Wieso eigentlich?

Das ist ganz einfach: Weil ich vorher ausschließlich für unser Nintendo-Magazin N-ZONE geschrieben habe.

Und wieso schreibst du jetzt Artikel für die PLAYZONE?

Nun, wenn interessante Themen anstehen, lasse ich mich gerne überreden, auch mal was für unser Schwester-Magazin zu schreiben. Spiele wie *Metal Gear Solid 3* will ich mir als Fan natürlich nicht entgehen lassen. Außerdem kann mich auch Spiele für mehrere Plattformen testen.

Ah, okay. Das heißt im Klartext, wir können in Zukunft des Öfteren Texte von dir erwarten?

Ganz genau. Als Fan von Actionspielen und abgefahrenen Ideen habe ich in dieser Ausgabe eine Vorschau zu den Capcom-Krachern *Viewtiful Joe 2* und *Devil May Cry 3* beigeistert.

Mit dem Zocken hat Udo vor ungefähr 20 Jahren angefangen. Als er *Pong* das erste Mal gesehen hat, war es um ihn geschehen. Die nächsten Jahre hing er viel bei Freunden rum und hat mit ihnen alles Mögliche für das NES gespielt. Als er sich dann einen japanischen Mega Drive und *Thunderforce III* gekauft hat, merkte er schnell, welches Genre ihm am meisten lag: klassische 2D-Shoot-'em-Ups. Mittlerweile befinden sich viele Konsolen der alten und alle der neuen Generation in seinem Besitz. Vor kurzem hat er dann noch den PC als Spielobjekt entdeckt, wo ihn Actionkracher wie *Half-Life 2*, *Doom 3* oder *Far Cry* beschäftigen.



HANS IPPISCH

34, Redaktionsdirektor
Spielt derzeit: Ridge Racer (PSP)

... genoss den Weihnachtsurlaub in vollen Zügen, verbrachte eine wundervolle Zeit mit Frau und Söhnen – und hielt WLAN-Kontakt zur Redaktion.



MICHAEL PRUCHNICKI

26, Leitender Redakteur
Spielt derzeit: Age Academy (PSP)

... ist völlig hin und weg von der PSP und trägt das Gerät den ganzen Tag mit sich herum – und sei es nur, damit es sich niemand anderes unter den Nagel reißt!



WOLFGANG FISCHER

33, Leitender Redakteur
Spielt derzeit: Mercenaries

... hatte für das neue Jahr jede Menge guter Vorsätze, die er prompt an Neujahr wieder über Bord geworfen hat. Vielleicht klappt's ja nächstes Jahr damit ...



MAIK BÜTELFÜR

27, Redakteur
Spielt derzeit: Gran Turismo 4

... wollte zwischen den Jahren ausspannen – doch dann bekam er *Gran Turismo 4*. Seitdem schläft er nachts kaum mehr und fachsprintet mit Uwe über Fahrzeugabstimmungen.



UWE HÖNIG

30, Redakteur
Spielt derzeit: Gran Turismo 4

... hat sich noch kurz vor dem Jahreswechsel das frisch eingetragene japanische *Gran Turismo 4* geschnappt und ist dieser Rennspielserie seitdem hoffnungslos verfallen!



NICO LINDNER

27, Redakteur
Spielt derzeit: Mercenaries

... flucht, da die Deutsche Bahn die Anzahl der preiswerten PlanSpar50-Fahrkarten auf seiner Stammbuchverbindung gestrichen hat. Heimfahrten werden jetzt noch teurer.



HEINRICH LENHARDT

39, Nordamerika-Korrespondent
Spielt derzeit: Katamari Damacy

... hat nach eingehender Begutachtung der neuen Engine von *Splitter Cell 3* den Glauben an die technischen Reserven der PS2 wiedergewonnen. Was für ein Spiel!



ROBERT HELLER

24, DVD-Redakteur
Spielt derzeit: Killzone

Weihnachten im Kreis der Familie: Maik moderiert den Heiligen Abend, Nico erzählt Adventswitze und Wolfgang springt im Elfenkostüm aus dem Sack ... HILFE!



STEFANIE SCHETTER

26, DVD-Redakteurin
Spielt derzeit: Shadow of Rome

... hat ihren Japanisch-Kurs im dritten Semester endgültig an den Nagel gehängt, da sie selbst an den Postkarten ihrer Kursleiterin fast verzweifelt ist.



MATTHIAS SCHÖFFEL

39, Designer
Spielt derzeit: Gran Turismo 4

... hat bereits alle guten Vorsätze für 2005 auf 2006 verschoben, denn so viel Zeit, um alle in die Tat umzusetzen, bleibt im laufenden Jahr gar nicht mehr.



BRITTA RASP

25, Junior Designerin
Spielt derzeit: Silent Hill 4

... ist ganz aufgeregt, weil sie sich jetzt wieder hier verewigen darf, und begrüßt zuerst mal die zwei ganz frischen PS2-Spieler aus dem schönen Rotlichtviertel.



DAVID MOLA

23, Azubi Mediadesigner
Spielt derzeit: Gran Turismo 4

... hatte aufgrund zahlreicher Böllerfestschichten an Silvester Todesangst. Als entspannendes Gegenprogramm dienten die ersten Runden mit *Gran Turismo 4*.

DIE ICONS



Spiel, das 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 haben niemand auf der Rechnung.

TESTÜBERSICHT



TEST DES MONATS: SHADOW OF ROME

Nach dem Erfolg der *Onimusha*-Serie widmet sich Keiji Inafune dem nächsten Action-Adventure-Projekt mit geschichtlichem Hintergrund. Diesmal versetzt er den Spieler in das mittelalterliche Rom, wo er nicht nur an Gladiatorenkämpfen teilnimmt, sondern nebenbei auch noch in spannenden Stealth-Passagen das Geheimnis des Mordes an Julius Cäsar lösen soll. Das ist nicht nur abwechslungsreich, sondern auch sehr atmosphärisch umgesetzt. **TEST AB SEITE 76**



LEGEND OF KAY



Kampfkater Kay muss sein Dorf vor den bösen Gorillas und Ratten beschützen. Dazu muss er sich dem Anführer der Ratten im Kampf stellen. Warum das abwechslungsreiche und witzige Action-Adventure aus Deutschland einen Hit verdient hat, lesen Sie im **TEST AB SEITE 82**.

Hersteller: NEON Studios
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
86%	82%	-0%	85%

SHADOW OF ROME



Actionreiche Kämpfe wie in *Onimusha* und spannendes Umherschleichen in bester *Metal Gear Solid*-Manier. Capcom hat den Dreh raus und weiß, wie man fesselnde Spiele macht. Einen starken Magen sollten Sie aber mitbringen. **TEST AB SEITE 76**

Hersteller: Capcom
Termin: 4. Februar Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
85%	80%	-0%	85%



BCV: BATTLE ...



... *Construction Vehicles*. Verrückte Typen geben sich in Raupen, Baggern und Kränen gegenseitig eins auf die Mütze. Neben der billigen Optik (in Japan erschien das Spiel im Jahr 2000!) stößt die kaum vorhandene Spieliefe sauer auf. Für fünf Minuten aber ein großer Spaß.

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

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
36%	32%	38%	34%

GODZILLA: SAVE THE EARTH

Scheinbar war das letzte *Godzilla*-Spiel *Destroy all Monsters* so erfolgreich, dass man erneut das japanische Monster gegen seine Feinde in den Ring oder besser gesagt in die Städte schickt. Leider wurden die schwer durchführbaren Special Moves nicht sonderlich entschärft, dafür richten normale Schläge nun deutlich mehr Schaden an. Zudem bietet *Save the Earth* viele neue Spielmodi. Die Fans der japanischen Kulteche freut der neue Teil, alle anderen werden ihn den Kopf schütteln über die Monsterkämpfe.



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

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
63%	61%	71%	70%

MIAMI VICE



Selbst eiserne Fans der TV-Serie dürften an diesem Actionmurm nicht viel Spaß haben. Die mäßige Technik, die hakelige Steuerung, die chaotische Kamera und das öde Leveldesign sorgen bei Spielern schnell für Sorgenfalten auf der Stirn. **TEST AUF SEITE 96**.

Hersteller: Koch Media
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
41%	48%	-0%	31%

NEO CONTRA



Die traditionsreiche *Contra*-Reihe findet eine weitere Fortsetzung. Wie der Titel schon andeutet spielt es sich deutlich anders als seine Vorgänger. Dennoch kommen Actionfans bei diesem äußerst kurzen Spiel durchaus auf ihre Kosten. **TEST AB SEITE 86**

Hersteller: Konami

Termin: 28. Feb. Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	INZEL	INZEL
76%	65%	76%	72%



JUNIOR BOARD GAMES



Wer selten menschliche Mitspieler hat, kann sich *Junior Board Games* ansehen. Mit den Klassikern *Domino*, *Mensch ärgere Dich nicht*, eine *Kniffel*-Variante und *Schiffe versenken* kann man sich aber nur zäh die Zeit vertreiben. Immerhin kostet der Spaß nur 20 Euro.

Hersteller: Midas Games

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 20,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	INZEL	INZEL
41%	48%	42%	39%

TRIVIAL PURSUIT ...



... *Unlimited*. Neben an den deutschen Markt angepassten Fragen trumpft der Titel durch eine Online-Unterstützung und eine besondere *Unlimited*-Variante auf, die nur mit mindestens einem Freund gespielt werden kann und das Highlight des Teils ist.

Hersteller: Atari

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 40,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	INZEL	INZEL
52%	59%	69%	64%



ESPN NBA 2K5



Auch wenn die neu eingeführten Angriffsfeatures nicht wirklich gelungen sind: *ESPN NBA 2K5* ist und bleibt für Konsolen das realistischste und beste Basketballspiel überhaupt. Nicht nur wegen des günstigen Preises für Fans der Sportart Pflicht! **TEST AB SEITE 88**

Hersteller: Take2/Sega

Termin: 28. Januar Preis: Ca. € 30,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	INZEL	INZEL
85%	84%	85%	84%

ESPN NFL 2K5



Zum wahrscheinlich letzten Mal erscheint ein Sega-Footballspiel mit Original-NFL-Lizenz. Wem das nicht Kaufgrund genug ist: *ESPN NFL 2K5* ist ohne Wenn und Aber das beste Footballspiel auf dem Konsolenmarkt und kostet nur 30 Euro! **TEST AUF SEITE 90**

Hersteller: Take2/Sega

Termin: 28. Januar Preis: Ca. € 30,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
89%	88%	92%	92%

NFL STREET 2



Wem das Football-Regelwerk zu komplex ist, findet vielleicht an *NFL Street 2* gefallen. Hier wird der amerikanische Volkssport auf Wesentliche reduziert: spektakuläre Manöver! Im Vergleich zum Vorgänger wurde auch der Umfang erweitert. **TEST AUF SEITE 92**

Hersteller: Electronic Arts

Termin: 27. Januar Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
82%	81%	82%	82%

OUTLAW GOLF 2



Krasse Charaktere, abgedrehte Partien und flotte Sprüche: *Outlaw Golf 2* sorgt wie der Vorgänger schon für einige Lacher. So verprügeln Sie Ihren Caddy, um wieder richtig treffen zu können. Aber auch das eigentliche Golfen überzeugt. **TEST AUF SEITE 94**

Hersteller: Take 2

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 20,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	INZEL	INZEL
68%	69%	78%	73%



THE SEED - WARZONE



Der Kampf gegen die bösen SEED geht in die entscheidende Runde. Mit selbst designierten Einheiten ziehen Sie in die Schlacht und weisen Ihre Gegner in die Schranken. Anspruchsvolle Echtzeit-Strategiekost mit biederer Grafik zum Sparpreis.

Hersteller: Midas Games

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 20,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
57%	62%	—%	69%

WAR CHESS



War Chess ist nichts anderes als ein normales Schachspiel mit ungewöhnlicher Aufmachung. Den Reiz daran machen die Hintergründe und Spielfiguren aus, zu denen unter anderem Ritter, Skelette, Zwerge und Elfen gehören. Nett, aber nichts Besonderes.

Hersteller: XS Games

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	INZEL	INZEL
61%	66%	58%	57%



Sollen sich
andere ärgern.



STORM TROOPER
Dual Vibration Gamepad



APOLLO²
2.1 Subwoofer System



DVD REMOTE CONTROL
PS2 Infrarot Ferbedienung



4in1 LEATHER FORCE FEEDBACK
Multisystem Racing Wheel

Add **SPEED** to your life

www.SPEED-LINK.com



Das unabhängige
PlayStation-Magazin mit DVD.
Visit the planet playzone.

Das Magazin
für Action-Gamer.
Krass
Korrekt
Konkret

EINLESEN UND ABFAHREN

DIE GANZE WELT DES YOUNG ENTERTAINMENT



Das große
PC-Spielmagazin
Wissen
was gespielt wird

Das Hardware-Magazin
für PC-Spieler.
Tests, Tipps, Tuning.
Mit CD oder DVD.



Das große Magazin
für Filmfans.
Kino, DVD, Technik

Entertainment hoch 3.
Das große, neue
Technik- und
Entertainment-Magazin.



Shadow of Rome

TEST DES MONATS

Die Köpfe sind gefallen.

Blutige Gladiatorenschlachten sind aber nicht alles, was dieser Titel zu bieten hat.



WEIT AUSGEHOLT Doch der Gegner hält seine Waffe schützend vor sich.

SABOTAGE Um über die Brücke zu gelangen, fackelt Octavian die Halteselle ab.



BEN HUR Wenn Sie in den Wettrennen nahe genug an die Gegner herangelangen, dürfen Sie sie mit Waffengewalt vom Wagen holen.

Freunde, Bürger, PLAYZONE-Leser! Leih uns euer Gehör! Denn Kunde wollen wir euch tun von *Shadow of Rome*, dem neuesten Action-Kracher von Keiji Inafune, der schon mit der *Onimusha*-Serie ein Händchen für fulminant inszenierte Abenteuer bewies! Wobei die Bezeichnung „Action“ *Shadow of Rome* nicht ausreichend umschreibt. Der Titel bietet nämlich auch etliche Schleich-Passagen, die die deftigen Gladiatorenkämpfe angenehm auflockern.

GESCHICHTSUNTERRICHT Sinn und Zweck haben die Kämpfe und Spionageeinsätze natürlich auch: Der Mord an Julius Cäsar soll aufgeklärt werden. Am 15. März im Jahre 44 vor Christus wird der Diktator von einer Gruppe republikanischer Senatoren mit 23 Dolchstößen niedergestochen. So weit die historischen Fakten, um die sich die fiktive Geschichte von *Shadow of Rome* entwickelt: Fälschlicherweise wird ein Mann namens Vipsanius des Mordes beschuldigt und in den Kerker geworfen, wo er auf seine Hinrichtung wartet. Und weil man auf einem Bein nicht stehen kann, wurde seine Frau auch gleich mit zum Tode verurteilt. Währenddessen ist Vipsanius' Sohn Agrippa, einer der größten Generale der römischen Armee, auf einem Feldzug in Germanien unterwegs. Als er vom Tod

Cäsars erfährt, kehrt er nach Rom zurück. Dort ist die Hinrichtung seiner Mutter inzwischen bereits angesetzt. Bei einem verzweifelten Rettungsversuch zieht er die Wut von Decius, einem gnadenlosen und brutalen General, auf sich. Der Rettungsversuch schlägt fehl und Decius tötet Agrippas Mutter vor dessen Augen. Agrippa will nun nicht mehr nur seinen Vater retten, sondern auch Rache nehmen. Um beides zu erreichen, nimmt er an einem Gladiatorenturnier teil, dessen glorreicher Sieger die Ehre erhält, Cäsars Mörder hinzurichten.

KLINGT KOMISCH, IST ABER SO

Da der Mord an Cäsar aber nicht durch einen einfachen Rachefeldzug geklärt werden kann, gibt es einen weiteren Charakter. Der Tod des Dikta-

tors hat seinen Neffen Octavian ganz besonders getroffen. Deswegen liegt ihm viel daran, die wahren Verschwörer hinter dem Mordanschlag zu finden. Nebenbei will er so seinem besten Freund Agrippa einen Gefallen tun und die Unschuld von dessen Vater beweisen. Das klingt jetzt vielleicht alles etwas kompliziert und verschachtelt, ist aber eigentlich ganz einfach. Die umfangreiche und spannend inszenierte Story teilt sich in der Spielpraxis in zwei Teile auf. Während Sie mit Agrippa an verschiedenen Gladiatorenkämpfen teilnehmen, schnüffeln Sie in der Rolle Octavians auf der Suche nach der Wahrheit durch Senatsgebäude und belauschen verräterische Verschwörer. Die einzelnen Levels sind dabei allesamt recht kurz gehalten. Dadurch entpuppt sich *Shadow of Rome* trotz einer Spieldauer von etwa 15



TEAMKAMPF Hier müssen Sie die Statuen der Gegner zertrümmern.

ELEFANTÖS Benjamin Blümchen hatten wir uns immer netter vorgestellt.



KLEIN, ABER OHO Selbst ein einfacher Dolch kann Ihr Leben retten.



IN VINO VERITAS In der Kneipe belauschen wir zechende Senatoren.

INFO **BONUSMATERIAL**

Typisch Capcom

Auch diesmal haben die Entwickler von Capcom wieder witziges Bonusmaterial versteckt.

In ganz Rom finden Sie mit Octavian silberne und goldene Münzen. Damit können Sie sich am Markt Einrichtungsgegenstände für Ihren Unterschlupf zulegen. So wird aus der ursprünglich miefigen Junggesellenbude schnell eine ansehnliche Liebesgrötte. Wer die Augen offen hält, findet in verwinkelten Hintergassen des Marktes sogar Händler, die mit geklauten Kunstwerken und Sklavinnen handeln.

Aber auch mit Agrippa dürfen Sie reichlich Bonusmaterial freispielen. Durch das Gewinnen von Trophäen schalten Sie sechs geheime Bonusoptionen frei, die Sie dann im Hauptmenü aktivieren können.



SHOPPING
Gefundene Münzen
investieren Sie in
neues Mobiliar.



ZWIEBELKOPF
Der Afro-Look
war schon bei
den Römern
angesagt.

Stunden als kurzweiliges Abenteuer, das zu keinem Zeitpunkt langweilig wird.

PUBLIKUMSLIEBLING
Langweilig würden die Gladiatorenkämpfe aber auch so nicht werden. In insgesamt neun verschiedenen Match-Arten dürfen Sie sich in der Rolle Agrippas beweisen. Und als ob das nicht genug wäre, können Sie sich auch noch in jedem dieser Matches Auszeichnungen verdienen, die wiederum Bonusmaterial freischalten (siehe Extrakasten zum Bonusmaterial). Um eine Trophäe aus der Arena tragen zu können, müssen Sie genügend Salve-Punkte sammeln. Diese erhalten Sie, indem Sie das schaulustige Publikum bei Laune halten – also durch abwechslungsreich ausgetragene Kämpfe und besonders blutrünstige Aktionen.

Steigt die Salve-Leiste auf ein bestimmtes Niveau, beweist Ihnen das Publikum sogar seine Gunst. Wenn Sie sich per Knopfdruck bejubeln lassen, kann es sogar passieren, dass eine besonders schlagkräftige Waffe ihren Weg in die Arena findet. Manchmal wirft Ihnen ein Zuschauer aber auch einfach nur ein Stück Brot oder Fleisch zu, mit dem Sie Ihre Lebensenergie auffrischen können. Letzteres ist besonders hilfreich, die Gladiatorenkämpfe sind nämlich alles andere als ein Honigschlecken. Die Gegner stellen sich zwar nicht wirklich klug an, was sie nicht in der Birne haben, machen sie aber mit Schlagkraft wieder wett. Ärgerlich ist die mangelhafte KI in der Arena besonders bei Teamkämpfen: Ihre Kameraden sind eher ein Klotz am Bein als eine echte Hilfe.



SCHÖN BLÖD Gerade sind wir vor den Augen der Wachen auf den Sims geklettert, schon sehen sie uns nicht mehr.



VERFOLGUNG Hier dürfen Sie den Senator nicht aus den Augen verlieren.



BISSIG Die Tiger sind extrem gefährliche Gegner.

LIEBER ARM DRAN ALS ARM AB

Aber immerhin ist der kräftige Agrippa auch im Alleingang alles andere als wehrlos. Der Hüne weiß mit allen Arten von Waffen umzugehen – vom Dolch über das Schwert und die Hellebarde bis hin zu Pfeil und Bogen. Ewig haltbar ist aber keines der Mordwerkzeuge. Nach einiger Zeit zerbrechen die Waffen und Agrippa steht wehrlos da. Wenn ihm in solchen Momenten selbst das Publikum nicht aushelfen mag, kann er einem Gegner die Waffe abhutschen. Mit gerade mal zwei Angriffstasten kann man dann massig verschiedene Angriffe ausführen. Diese variieren je nach Art der Waffe, die Sie gerade bei sich tragen, und nach der Häufigkeit beziehungsweise der Dauer der Betätigung einer Taste. Aus einem gewöhnlichen Angriff können Sie kurze Combos machen oder einen Hieb aufladen, um mit voller Wucht zuzuschlagen. Dabei passiert es schon mal, dass Sie einem Gegner den Arm brechen oder selbigen sogar abschlagen. Mit einer größeren Waffe können Sie sogar Köpfe oder gleich den gesamten Oberkörper abtrennen. Wahlweise können Sie Gegner aber auch von hinten erdolchen oder mit einem gezielten Wurf in eine Fallgrube schleudern. Die Kämpfe sind so blutig in Szene gesetzt, dass es kaum verwundert, dass der Titel ohne Jugendfreigabe in die Händlerregale kommt.

DER SPION, DER MICH LIEBTE

Im direkten Nahkampf ist Octavian hingegen stets unterlegen.

Ein einziger Treffer reicht aus, um den schwächtigen Jungen ins Jenseits zu schicken. Deswegen sollte der Jüngling versuchen, unerkannt zu bleiben. Um das zu erreichen, gibt es zahlreiche Tricks. So kann sich Octavian beispielsweise die Kleidung anderer Personen überstreifen und geht so als Senator, Bandit, römischer Soldat und sogar als Magd durch. Um an die Klamotten zu kommen, müssen die eigentlichen Besitzer aber erst einmal ins Reich der Träume geschickt werden. Das geht, indem man ihnen eine Vase über den Schädel zieht, sie auf einer Bananenschale ausrutschen lässt oder sie mit einem Seil würgt.

BLEIB COOL

Gute Tarnung ist aber noch lange kein Freibrief, um sich ungeehrt überall umzuschauen. Wer sich in seiner Toga oder der dicken Rüstung auffällig benimmt, zieht die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich. Entdecken diese, wie sich einer ihrer vermeintlichen Kollegen um Ecken schleicht oder verdächtige Gegenstände mit sich herumträgt, stellen sie Sie schon mal zur Rede. Dann müssen Sie aus einer Auswahl an vorgegebenen Antworten die richtige wählen, um sich aus der Misere herauszureden. Um es erst gar nicht so weit kommen zu lassen, sollten Sie sich möglichst unauffällig verhalten – also nicht herumrennen, aber auch nicht herumschleichen und um Ecken lugen. Per Druck auf die L1-Taste geht Octavian langsamen Schrittes, was am natürlichsten wirkt. Auch Gegenstände sollten Sie nur hinter

dem Rücken versteckt transportieren. Wenn das alles nichts hilft, können Sie die Aufmerksamkeit der Wachen aber immer noch von sich auf andere lenken, indem Sie eine Horde Gänse aufscheuchen oder eine Magd mit einer Ratte erschrecken.

SCHÖN BLÖD

Falls Sie doch einmal als Spion entlarvt werden, ist aber noch nichts verloren. Wenn Sie schnell genug die Flucht ergreifen, können Sie sich hinter Säulen oder in großen Vasen verstecken. Eine Leiste am rechten Bildschirmrand zeigt dann an, wie lange die Wachen noch nach Ihnen suchen, bevor sie frustriert aufgeben und auf ihre Posten zurückkehren. Die künstliche Intelligenz der Gegner ist, wie bereits erwähnt, der größte Kritikpunkt an *Shadow of Rome*. Oft reicht es aus, direkt vor den Augen der Verfolger hinter einer Säule zu verschwinden und abzuwarten. Nach dem Motto „Was ich nicht weiß, macht mich nicht heiß“ halten die Wachen Sie dann für vom Erdboden verschluckt und interessieren sich keinen Deut mehr für den neugierigen



INFO HISTORIENFILME

Rom zu Hause

Nicht erst die Video-spielindustrie hat die historische Thematik für sich entdeckt. Hier finden Sie eine Liste von Historienfilmen, die Sie gesehen haben müssen.

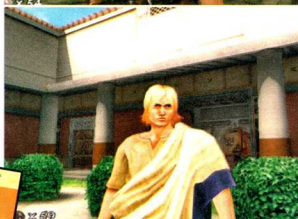
Ben Hur (1959)
Ein echter Klassiker und bis heute der wichtigste Historienfilm Hollywoods. Charlton Hestons Wagenrennen ist bis heute der legendäre Höhepunkt des fast vierstündigen Epos.



Spartacus (1960)
Ein ähnlicher Klassiker wie Ben Hur. In Stanley Kubricks Epos spielt Kirk Douglas einen Sklaven, der eine Revolte gegen das imperialistische Rom anführt.



Gladiator (2000)
Mit diesem Film gelang Russell Crowe endgültig der internationale Durchbruch. Zwar ist das Ende sehr absehbar, die Gladiatorenkämpfe sind aber in wuchtigen Bildern inszeniert.



TRAVESTIE Um unerkannt zu bleiben, kann sich Octavian auf vielerlei Arten verkleiden.

Spion, der sie noch vor Sekunden an der Nase herumgeführt hat.

KLARE SICHT

Das soll aber nicht heißen, dass Shadow of Rome ein einfaches Spiel ist. Besonders die Gladiatorenkämpfe sind sehr knackig. Wer darüber hinaus alle Trophäen erspielen will, wird ordentlich zu tun haben. Einmal gewonnene Gefechte dürfen Sie übrigens direkt im Hauptmenü anwählen. Selbst nach dem

Durchspielen sind so kurzweilige Gladiatorenkämpfe möglich. Allerdings raten wir Ihnen dringlichst, diese im 60-Hertz-Modus zu bestreiten. Dann ist das Bild nämlich schärfer und flimmert weniger als in einer Wiedergabe in 50

Hertz. Nicht nur die Charaktermodelle, auch die hübschen Umgebungen profitieren davon. Shadow of Rome läuft mit geschmeidigen 60 Bildern pro Sekunde und selbst bei hohem Gegnernaufkommen bleiben Ruckler fast gänzlich aus. Sehr empfehlenswert ist eine ordentliche Soundanlage. Dank Dolby Pro Logic II klären die Schwerter aus allen Richtungen. Wie gewohnt hat Capcom mal wieder sämtliche Register gezogen, um ein atmosphärisch einwandfreies Spielerlebnis zu schaffen. Bei der englischen Sprachausgabe hat man sich sogar mehr Mühe gegeben als bei Onimusha 3. Shadow of Rome beweist: Spiele, die auf historischen Fakten basieren, sind mitunter spannender als weit hergeholte Sci-Fi-Geschichten.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT SEHR GUT



Michael Pruchnicki
lernt Latein.

Shadow of Rome ist spannend, abwechslungsreich und sehr gut präsentiert. Allerdings kann es nicht ganz mit dem ähnlichen Onimusha 3 mithalten. Die künstliche Intelligenz ist zum Beispiel misstrauisch. Während man die üblen Patzer der Wachen noch mit „Es ist halt nur ein Spiel“ ignorieren und daraus Vorteile ziehen kann, wird es schon ziemlich frustrierend, wenn sich bei Team-Kämpfen in den Arenen die eigenen Kollegen genauso dumm anstellen. Apropos Team-Kämpfe: Hier wäre ein Zweispieler-Modus cool gewesen. Vielleicht beim Nachfolger?



QUALITÄTSVERLUST Im 60-Hertz-Modus (links) ist die Bildqualität deutlich besser. Am auffälligsten ist dies vor allem bei den Texteinblendungen.



ÄRGERLICH Das Signal im 50-Hertz-Modus (rechts) ist unsauber, das Bild flimmert dadurch ziemlich stark und wirkt insgesamt sehr unruhig.

DETAIL-CHECK SHADOW OF ROME

Wer bleibt im Detail-Check siegreich?

Wie schlägt sich Shadow of Rome gegen die Gladiatoren-Konkurrenz und den Capcom-Kollegen Onimusha 3? Unser Detailcheck führt Sie zum richtigen Spiel.


SHADOW OF ROME

UMFANG ★★★★★
Story: Fiktive Geschichte, basierend auf historischen Fakten. Der Mord an Julius Cäsar soll aufgedeckt werden.
Setting: Das antike Rom.
Charaktere: Zwei Charaktere, die sich unterschiedlich spielen.
Spielzeit: ca. 15 Stunden.
Langzeitmotivation: Nach dem Durchspielen kann man alle Gladiatorenkämpfe direkt anwählen. Bei erfolgreichen Siegen winkt Bonusmaterial und freispielfähige Chests.

GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: Beide Charaktere steuern sich ähnlich, deshalb findet man sich schnell ein. Das Zielsystem ist während der Kämpfe gewöhnungsbedürftig.
Schwerpunkt: Action- und Stealth-Abschnitte halten sich die Waage.
Missionsdesign: Verschiedene Match-Arten in der Arena. In den Schleichpassagen müssen meist bestimmte Orte erreicht werden. Gelegentliche Sonderziele wie z. B. das Verfolgen eines Senators.
Waffen: Zahlreiche Waffen verschiedener Größenordnung. Schwere, Dolch sowie Pfeil und Bogen werden mit links geführt, Schwerter und Kolben mit rechts. Hellebarden, Morgensterne etc. sind Zweihandwaffen.
Schwierigkeitsgrad: In den Schleichpassagen eher leicht, die Gladiatorenkämpfe werden besonders in späteren Levels sehr schwer.
Künstliche Intelligenz: Dumme Gegner fallen in den Octavian-Levels negativ auf. Dies gilt auch für Ihre KI-Kollegen in den Arenen.

TECHNIK ★★★★★
Darstellung: Die Kamera wird ausschließlich vom Spieler gesteuert. Nicht so hoches Gefährdungsrisiko wie bei Onimusha.
Framerate: Extrem flüssige 60 Bilder pro Sekunde. So gut wie keine Ruckler.
60-Hz-Modus: Ja.
16:9-Modus: Nein.
Sound: Dolby Pro Logic II. Gute Soundeffekte und unauffällige, atmosphärische Musik.
Lokalisierung: Guts engl. Sprachausgabe. Teilweise etwas unglücklich formulierte deutsche Untertitel.



GESAMTWERTUNG

★★★★★


GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE

UMFANG ★★★★★
Story: Imperator Trajan ist tot, Arminius hat die Macht erlangt und will Rom vernichten. Das müssen Sie verhindern.
Setting: Das antike Rom.
Charaktere: Nur eine feste Spielfigur: der Gladiator Thrax.
Spielzeit: ca. 10 Stunden.
Langzeitmotivation: Durch Portale betritt man Parallelwelten, in denen man neue Spielmanöver und anderes Bonusmaterial freispielen kann.

GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: Sehr einfach und intuitiv. Angreifen und Ausweichen klappt auf Anhieb. Auch hier erleichtert ein Zielsystem das Kämpfen.
Schwerpunkt: Action. In der ungeschnittenen Fassung fallen die Kämpfe noch härter aus.
Missionsdesign: Die Levels sind relativ abwechslungsreich gestaltet, das Spielgeschehen selbst läuft allerdings vorwiegend auf viele Kämpfe hinaus. Die Adventure-Elemente sind sehr simpel gehalten.
Waffen: Schwert, Art und Aemiklingen. Die Waffen können bis zu fünf Mal aufgerüstet werden. In der ungeschnittenen Version stehen Thrax zudem 60 Finishing-Moves zur Verfügung.
Schwierigkeitsgrad: Button-Mashing in Reinkultur. Besonders in den großen Massenkämpfen aber dennoch anspruchsvoll.
Künstliche Intelligenz: Auch bei Gladiator sind die Gegner nicht wirklich geschick. Lediglich die Endosse erfordern taktisches Vorgehen.

TECHNIK ★★★★★
Darstellung: Der Detailgrad der Figuren hält sich in Grenzen, dafür sind oft sehr viele Gegner auf dem Bildschirm. Sehr schöne Lichteffekte.
Framerate: Immer noch recht flüssige 30 Bilder pro Sekunde. Relativ konstant.
60-Hz-Modus: Nein.
16:9-Modus: Nein.
Sound: Epische Akustik mit filmreifem Soundtrack. Gute Soundeffekte, leider nur in Stereo.
Lokalisierung: Zwei erhebliche Versionen. Die deutsche Version bietet gut übersetzte Texte, ist aber geschnitten.



GESAMTWERTUNG

★★★★★


ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

UMFANG ★★★★★
Story: Samanosuke reist durch die Zeit, um Dämonenfürst Nobunaga ein für alle Mal in die Schranken zu weisen.
Setting: Japan im Mittelalter/Paris 2004.
Charaktere: Drei spielbare Charaktere + ein Bonuscharakter.
Spielzeit: ca. 10 Stunden.
Langzeitmotivation: In den so genannten Dark Realms erkrankt man sich neue Waffen und weiteres Bonusmaterial. Neben einem Minigame gibt es witzige Kostüme.

GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: Ein Novum in der Onimusha-Serie. Die Charaktere werden per linken Analogstick gesteuert. Ein neues Zielsystem vereinfacht zudem die Kämpfe.
Schwerpunkt: Trotz kleiner Rätselaktionen steht die Action im Vordergrund.
Missionsdesign: Der Spielablauf ist sehr linear gehalten. Zur Auflockerung gibt's Rätsel, bei denen die Helden Gegenstände über die 422 Jahre Zeitunterschied hinweg austauschen müssen.
Waffen: Samanosuke führt Schwerter, Jacques kämpft mit Lanzen und Peitschen. Onimusha-typisch gibt es pro Charakter drei Waffen-Typen, die zudem verstärkt werden können.
Schwierigkeitsgrad: Durchschnittlich. Manche Bosskämpfe sind allerdings sehr knackig und dauern mitunter recht lange.
Künstliche Intelligenz: Eher dumme Gegner, die nur als Kanonenfutter dienen und für großes Kampfgelächter sorgen.

TECHNIK ★★★★★
Darstellung: Komplett in Echtzeit berechnete 3D-Hintergründe mit beweglicher Kamera. Mittlerer viele Gegner zugleich im Bild.
Framerate: Extrem flüssige 60 Bilder pro Sekunde. Selten spürbare Ruckler.
60-Hz-Modus: Ja.
16:9-Modus: Nein.
Sound: Dolby Digital. Gewohnt hochklassiger Soundtrack, ergänzt durch Mozarts Requiem.
Lokalisierung: Durchschnittliche englische Sprachausgabe. Teilweise etwas unglücklich formulierte deutsche Untertitel.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT


Christian Schönelein

kam, sah und siegte.

Gott sei Dank habe ich einen starken Magen. Was bei Shadow of Rome abgeht, kann man getrost als übertrieben bezeichnen. Das ändert aber nichts daran, dass der Genre-Mix richtig viel Spaß macht. Nicht einmal die wirklich dumm agierende KI konnte mir die Lust am atmosphärisch umgesetzten Abenteuer verderben. Die Abwechslung, die hier geboten wird, macht das allemal wieder wett. Wenn Sie diese Zeilen lesen, versuche ich wahrscheinlich noch immer, sämtliche Auszeichnungen in allen Arena-Matches zu ergattern. Mal wieder haben die Leute von Capcom eindrucksvoll bewiesen, dass sie ein Händchen für fulminant präsentierte Action-Adventures haben.

TEST SHADOW OF ROME

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsche Texte
Video: 4:3, 60 Hz
Audio: Stereo, Pro Logic II
Umfang: Ca. 15 Stunden
Internet: www.shadowofrome.de

Spieler: 1
Termin: 4. Februar
USK-Freigabe: Keine Jugendfreigabe
Preis: Ca. € 60,-

- Spannend präsentiert
- Zwei unterschiedliche Spielweisen
- Abwechslung in der Arena
- Niedrige KI

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Blocken/gehen
R1: Anvisieren
L2: Ducken
R2: Umsehen
Start: Pause
Select: Übersichtskarte
Steuerkreuz: Gegenst. ablegen
Analogstick L: Bewegen
Analogstick R: Kämpfen
Sekundärwaffe: Werfen/ die Waffe setzen
Primärwaffe: Aktion/sprechen
Steuern: Das Zielsystem bei den Kämpfen ist etwas gewöhnungsbedürftig. Sonst ähnliche Steuerung für beide Figuren.

STEUERUNG 80%

GRAFIK 85% SOUND 80% MULTI 80%

85%
 „Atmosphärisches und abwechslungsreiches Abenteuer mit seltsamer künstlicher Intelligenz.“

WILDSCHWEINEXPRESS

Wer seine eigenen Zeiten schlägt, erhält Boni und Items.

58595

00:10:62

01:01:68

750

1

HÄNGEKATER Eine falsche Bewegung und dann helfen auch Krallen nicht mehr.

61674

3

839

0



Legend of Kay

Action-Adventure-Kost aus deutschen Landen: Kampfkater Kay auf der Suche nach „Dem Weg“.

COMICARTIG Diese Zwischensequenzen heben sich vom sonstigen Filmeinzel ab.



um Minister Shun und seinen Vasallen die Stirn zu bieten.



Katzen gehören zu den beliebtesten Haustieren der Welt. Im alten Ägypten wurden sie sogar als Götter verehrt. In Videospielen hingegen fanden sie kaum Beachtung – bis jetzt. Ab sofort ist die Spielwelt um einen neuen, witzigen, tierischen Charakter reicher. Denn frisch aus Deutschland kommt der Kater Kay, um seine Welt vor fiesen, machthungrigen Nagern zu schützen und den Spielern ein paar spannenden Stunden an der PlayStation 2 zu bescheren.

BÖSE NACHBARN

In einer Zeit, in der die Katzen in völligem Einklang mit der Welt leben und deren Wohlstand einen neuen Höhepunkt gefunden hat, sehen sie immer weniger Notwendigkeit in der Verfolgung der eigenen Lebensphilosophie, die „Der Weg“ genannt wird. Das Leben in Harmonie mit Natur und Mitkatzen soll, so die Lehre des „Wegs“,

ewigen Frieden und eine sorgenfreie Existenz sichern. Als „Der Weg“ nur noch von den konservativen Dorfältesten verfolgt wird und beinahe in Vergessenheit gerät, bekommt das Katzendorf Yenching Ärger: Die kraftspendenden magischen Quellen des Dorfes versiegen und zu allem Überfluss machen neue Nachbarn, gemeine Ratten, die sich mit Gorillas verbündet haben, mächtig Stunk und streben nach der Weltherrschaft. In dieser vertrackten Situation gibt es unter allen Katzen nur einen, der es wagt, sich den Eindringlingen zu stellen. Der junge Kater Kay will die alte Ordnung wiederherstellen und den Glauben in „Den Weg“ erneuern.

DIE SUCHE NACH „DEM WEG“

So zieht es ihn zu Beginn zu einem alten, unabhängigen Kater, der ein Meister alter Kampfkunst ist und unseren jungen Helden in Kampf und Magie

trainiert. Für den Spieler empfiehlt es sich, dieses Tutorial Schritt für Schritt genau zu durchlaufen, denn absolute Pad-Beherrschung bei den Kämpfen ist für diesen Titel Pflicht. Im Verlauf des Spiels werden die Horden von Gegnern immer zahlreicher und geschickter. Auch deren Widerstandsfähigkeit nimmt zu. Wer die Moves und Pad-Kombinationen nicht aus dem Effeff kann, wird einige Kämpfe wohl zu oft bestreiten müssen, um die Stelle frustfrei zu meistern. Leider haben es die Entwickler verpasst, Button-Kombinationen zu wählen, die schnell von der Hand gehen, sodass man unter Umständen wertvolle Zeit bei der Ausübung eines einzigen Schläges verlieren kann.

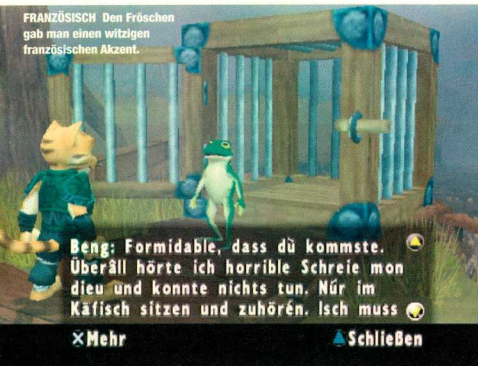
GUTE FREUNDE HELFEN

Die Ratten in die Schranken zu weisen ist vor allem erforderlich, wenn Sie die Nachbarn der Katzen, wie Hasen und Frösche, aus den Gefängnissen der ge-

meinen, langschwänzigen Nager befreien wollen. Als guter Nachbar hilft Kay natürlich immer, wenn ein eingesperrtes Tier, das unter der Herrschaft der Ratten zu leiden hat, um Hilfe schreit. Auf solche hilfebedürftigen Kreaturen trifft er im Laufe seiner Reise häufig.

FERNÖSTLICHES AMBIENTE

Kampf und Befreiung sind nur ein Teil des heldenhaften Katzenlebens. Große Anleihen holt sich das Spiel aus dem Jump&Run-Genre. Zwischen den Kämpfen und vereinzelten Rätseln muss Kay sicher von Punkt A nach Punkt B gelangen. Dabei überwindet er allerlei verschiedenartiges Terrain wie Waldlandschaften, mit Hindernissen gespickte Lichtungen oder wenig einladende Sumpflandschaften. Besonders inspiriert scheinen die Entwickler von Filmen wie *Tiger & Dragon* gewesen zu sein, denn durch alle Settings weht ein



Beng: Formidable, dass du kommst. Überall hörte ich horribile Schreie mon dieu und konnte nichts tun. Nur im Käfig sitzen und zuhören. Ich muss
 ✕ Mehr ➤ Schließen

INFO **KATZENKOLLEGEN**

Mithilfe einer Katze zum Bestsellerautor

Eine der bekanntesten Katzen unserer Zeit ist wohl Francis, der Kater, der seinem Erfinder Akif Pirincci zu viel Ruhm und Ehre verholfen hat.

Was Neon Studios jetzt versuchen, hat ein deutsch-türkischer Schriftsteller schon vor über 15 Jahren geschafft: Der vierpotige Hauptdarsteller Francis seines Romans *Felidae* wurde weltweit bekannt und beliebt. Bis heute ist die Buchreihe um den Katzendetektiv Francis auf fünf Bücher angewachsen. Lesefreunden besonders ans Herz zu legen ist der erste Fall des Katers, der noch immer den Höhepunkt der Katzenabenteuer darstellt. *Felidae* war seinerzeit so erfolgreich, dass es eine Comic-Bearbeitung erfuhr und vom deutschen Trickfilmspezialisten Michael Schaack verfilmt wurde. Wer den spannenden Roman noch nicht kennt, sollte das schnell nachholen.

KATZENFREUND Viel Ruhm dank einer Katze.



GUT GEPANZERT Dem gepanzerten Gegner macht unser Schlag nicht viel aus.



fer্নöstliches Ambiente. Ob das Katzendorf mit japanisch traditionell angehauchten Häusern (die mit den Papierinnenwänden), Dächer im japanischen Stil oder die Einarbeitung chinesischer Figuren, beispielsweise Drachen, diese Details lassen die Herzen aller Asienfans höher schlagen. Apropos *Tiger & Dragon*: Selbst kämpfend durch die Lüfte zu schweben ist für Kay kein Problem, so entledigt er sich Käfern und anderer fliegender Nervensagen spielend.

DEUTSCHE GRÜNDLICHKEIT

Auch für Augen und Ohren bietet das PS2-Debut der Neon Studios einiges. Besonderes Lob gebührt der deutschen Fassung. Obwohl für ein Action-Adventure etwas viel Text zugemutet wird, präsentiert sich die Sprachausgabe so professionell wie nur wenige Titel hierzulande. Begleitet von einer guten musikalischen Untermalung und ordentlichen Pro-Logic-II-

Effekten macht *Legend of Kay* akustisch einen hervorragenden Eindruck. Die Zwischensequenzen sind wie Seiten aus einem Comicheft umgesetzt, nur ohne Sprechblasen, dafür aber mit Sprachausgabe, und erfreuen trotz ihrer Einfachheit aufgrund ihres ansprechenden Zeichenstils. Der in den Zwischensequenzen angewandte Grafikstil, der stimmungsvoll und abwechslungsreich die unterschiedlichen Terrains unterstreicht, durch die Kay kämpft, setzt sich konsequenterweise auch im Spiel fort. Die In-Game-Grafik läuft zudem jederzeit flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde.

EINE GUTE FIGUR

So abwechslungsreich wie die Grafik präsentiert sich auch der eigentliche Spielablauf. Dort wird Kay mit den verschiedensten Hindernissen und Aufgaben konfrontiert. Der Levelaufbau gestaltet sich bisweilen so kreativ und anspruchsvoll, dass *Le-*

STANGEN SIND IN Die Stangennummer ist seit *Prince of Persia* richtig in Mode.





gend of Kay problemlos mit Genregroßen wie Sly Raccoon oder Jak mithalten kann. Es wird gesprungen und geschwungen, dass es eine helle Freude ist. Kameraprobleme treten so gut wie nicht auf. Leider wird dieses hohe Niveau nicht durch das komplette Spiel hindurch gehalten. Immer wieder stören überlange und im Schwierigkeitsgrad ansteigende Kämpfe die Spielbalance. Das Ganze wird allerdings zwischen durch mit witzigen Minispielen, zum Beispiel Wildschweinreiten, ein wenig aufgelockert. Besonders positiv sei auch die Speicherfunktion erwähnt, die an strategisch wichtigen Punkten im Spiel automatisch arbeitet. Das eher unglücklich gelöste Inventar mit einer Beschränkung auf sechs Gegenstände ist jedoch alles andere als zeitgemäß. Aber alles in allem sieht Legend of Kay gut aus und macht jede Menge Spaß. Was will man mehr?

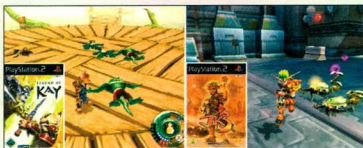
ALEXANDER FUNKE



DETAIL-CHECK LEGEND OF KAY

Kater mit Krallen oder dynamisches Duo?

Die Jak-Reihe zählt zu dem Besten, was die Play-Station 2 im Action-Adventure-Genre zu bieten hat. Nun sagt Kampfkatzen Kay Gorillas, Ratten und gestandenen PS2-Helden den Kampf an.



LEGEND OF KAY

GAMEPLAY ★★★★★

Der Abwechslungsreichtum des Jak-Spiels wird nicht erreicht, aber das will Legend of Kay auch nicht. Hier liegt der Schwerpunkt mehr auf klassischen Hahnelementen und anspruchsvollen Kämpfen.

Steuerung: Verbesserungswürdig, da im Kampf bestimmte Combos schwer auszuführen sind.

Leveldesign: Hüpfelangen und Kämpfe bestimmen in erster Linie das Geschehen. Kleine Rätselwelten und Minispiele lockern das Spiel ungenügend auf. Leider nehmen später die Kämpfe etwas zu sehr überhand.

Schwierigkeitsgrad: Zu Beginn schlägt sich Kay eher größere Probleme durch das Spiel. Allerdings zieht das Niveau der Kämpfe später deutlich an. Intelligentes, automatisches Speichern verhindert größeren Frust.

UMFANG ★★★★★

Bis zum Abspann sollte man etwa 20 Stunden einrechnen.

Story: Die Story um ein vergessenes philosophisches Ideal ist durchaus anspruchsvoll und hilft dem Titel atmosphärisch auf die Sprünge. Alles in allem aber eine Vorlage für eine weitere Variante von Gut gegen Böse.

Wiederspielwert: Auch hier gilt das Konzept, mehr Geheimnisse, als man beim ersten Durchspielen entdecken kann.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Legend of Kay erreicht nicht ganz die technische Brillanz der letzten beiden Jak-Abenteuer. Dennoch muss sich das Spiel nicht hinter den Topflein verstecken und reht sich in der Übersicht ein.

Darstellung: Durchweg in 60 Fps präsentiert sich Legend of Kay als butterweich umgesetztes Action-Adventure.

Kamera: Hier zeigt sich das Spiel vorbildlich. Selten hat man ein 3D-Action-Adventure mit demalen wenig Kamera-problemen gesehen. Dank eines Desing-tricks gibt es auch in Kämpfen wenig Probleme mit den Perspektiven.

60 Hz-Modus: Ja
Surround-Sound: Ja
16:9-Modus: Nein.

Sprachausgabe: Ein deutscher Titel sollte natürlich auch gelungene deutsche Sprachausgabe bieten, und so glänzt Legend of Kay besonders in dieser Kategorie.

Sound & Musik: Obwohl die Musik manchmal etwas mitterbären sein könnte, passt sie gut zur Ambiente des Tiefs und die Surround-Effekte sind ebenfalls gut umgesetzt.

Jak 3

GAMEPLAY ★★★★★

Sony lässt sich nicht lumpen, hier werden Jak-typisch alle Register gezogen: Durch die perfekte Mischung aus den besten Spiel-Elementen der Vorgänger sticht Jak 3 aus allen Teilen hervor.

Steuerung: Mit neuen Funktionen angereichert, ansonsten weitestgehend aus den Vorgänger übernommen.

Leveldesign: Abwechslungsreiche Aufgaben und größtenteils frustfreie Levels sind große Pluspunkte. In diesem Teil darf auch wieder mehr gehüpft werden, was dem Titel ohne Frage richtig gut.

Schwierigkeitsgrad: Frustige Stellen wurden so gut wie gänzlich eliminiert, hier lernte man aus den Vorgängern. Trotzdem ist Jak 3 ein Spaziergang, der Schwierigkeitsgrad nimmt bis zum Ende stetig zu.

UMFANG ★★★★★

Bis zum Ende ist man mindestens etwa 25 Stunden beschäftigt.

Story: Baut direkt auf die Vorgänger auf und stellt Neulinge vor ein kleines Problem, weil nichts erklärt wird. Genaue Kenntnis der Vorgänger erhöht den Spielspaß ungemein. Der Storybogen endet mit diesem Teil.

Wiederspielwert: Viele Geheimnisse warten auf den Spieler, die beim ersten Mal kaum alle zu entdecken sind.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

So unglaublich es scheint, aber der technisch brillante Vorgänger wurde erneut übertriften. Ein grafischer und soundtechnischer Meilenstein unter den PS2-Spielen.

Darstellung: Die meiste Zeit völlig flüssig. Stellen, an denen das Spiel unter die 30 Fps-Grenze fällt, sind verschwindend gering.

Kamera: Leider schlägt die Kamera dem Spieler einige Male ein Schnippen, gerade bei großen Gegneransammlungen oder bei schwierig zu überblickenden Sprungabschnitten. Die typische Krankheit der 3D-Plattformen eben.

60 Hz-Modus: Ja
Surround-Sound: Ja
16:9-Modus: Ja, das 4:3-Bild wird dabei oben und unten abgeschnitten.

Sprachausgabe: Endlich mal ein Titel, der es schafft, in Sachen Synchronisation mit dem englischen Original mitzuhalten, und es manchmal sogar übertrifft.

Sound & Musik: Die Surround-Effekte passen wunderbar und die leicht mystisch angehauchte Musik liegt sich perfekt in das Gesamtwerk ein.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Alexander Funke

könnte zum Katzenfreund werden.

Legend of Kay ist eine echte Alternative zu den Sony-Kollegen Jak sowie Ratchet und Clank. Dass es noch dazu aus Deutschland kommt, merkt man dem Spiel allerdings nicht an, weil so viele asiatische Elemente eingebaut wurden. Das Leveldesign glänzt über weite Strecken und lässt einen über Schwächen in anderen Bereichen hinwegsehen. So erlachte ich mich dabei, dass mich die langen Kämpfe schnell frustrierten, weil ich mehr vom eigentlichen Level hätte sehen wollen. Auch das unglückliche Inventarmanagement verdient einen Rüffel. Trotz allem ein Spiel, das Spaß und Mut für deutsche Produktionen macht.

TEST LEGEND OF KAY

Hersteller: JoWood
Entwickler: Neon Studios
Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Dolby Surround
Umfang: +15 Stunden
Internet: www.legendofkay.de

Spiele: 1 Termin: 2. Februar 2005
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren Preis: ca. € 50,-

- Sehr gutes Leveldesign
- Gutes Speichersystem
- Leichte Steuerung
- Unständlich kleines Inventar

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Gegenstand benutzen	R1: Gegner greifen	□ Attacke
L2: Gegenstand werfen	R2: Waffe wechseln	△ Blocken
Start: Pause/Menü		JK Springen
Select: Aufgabenerfüllung		○ Ducken
Steuerkreuz: Karte	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Kamera

Leider ist die ansonsten gelungene Steuerung des Spiels bei den Kämpfen etwas unständlich.

STEUERUNG 77%

GRAFIK | SOUND | MULTI 86% | 82% | — 85%

„Ein neuer Held am Action-Adventure-Himmel. Spielerisch wie technisch sehr gut umgesetzt!“

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★



ECHT HEISS Fette Explosionen nehmen in bestimmten Passagen überhand – und sehen gut aus!

Abgesehen von den beiden etwaseigenwilligen und ziemlich mittelprächtigen Teilen für die PSone waren die Spiele der Contra- respektive Probotector-Reihe seit 1988 ein Garant für beinharte, aber hervorragende Sidescrolling-Action, die gerade mit einem menschlichen Mitspieler für jede Menge Spaß gesorgt hat. Die Mischung aus Hüpfen und Ballern mit fetten Effegegnern und klasse Effekten, die immer an die grafischen Grenzen der Plattformen gegangen ist, war in 16-Bit-Zeiten ein einzigartiger Spielspaßgarant. Auch der zuletzt erschienene PS2-Titel *Shattered Soldier* konnte zum großen Teil die Fans überzeugen. Jetzt kommt eine weitere Fortsetzung der Actionreihe, die sich in keinstersweise um unnötigen Ballast wie eine Story schert.

WAS, WIE, GESCHICHTE?

Schon das bombastische Intro zeigt den Kurs des Spiels an: Action, Action und noch mal Action. Getreu dem Motto „Alles, was sich bewegt, muss abgeschossen werden“ gilt es auch hier, am besten permanent auf der Feuertaste zu bleiben. Wer welche Interessen verfolgt, ist Bill Rizer und Jaguar, den beiden Helden des Spiels, vollkommen schnuppe. Die Zwischensequenzen bestehen daher aus sinnfreien Storyfetzen, die lediglich für etwas Atmosphäre sorgen sollen. So heißt es wie immer: einhundert Prozent Action, jede Menge Gegner sowie fette und zugleich skurrile Endbosse am Ende der vier Abschnitte. Zumindest hier hat Konami nicht groß mit der Tradition der Spielreihe gebrochen.

Neo Contra

Wer jetzt denkt, endlich wieder einen Action-Sidescroller vorgesetzt zu bekommen, irrt sich: **Dieses Contra ist fast komplett neu!**



IRRWITZIGE IDEEN Auf den Rotoren eines Hubschraubers laufen, das kann man nur in diesem Spiel.



BIG BOSS Der Kamerad sieht schwieriger aus, als er letztendlich ist.

IST DAS NOCH CONTRA?

Bei der ersten Konfrontation auf dem jetzt isometrischen Spielfeld lässt sich nicht mehr allzu viel von dieser Tradition spüren, vorbei scheint die Zeit der unkomplizierten 2D-Action. Das Fehlen der Taste zum Springen bestätigt den ersten Eindruck. Stattdessen kann man nach Druck der X-Taste einigen Angriffen ausweichen, was sich im Spiel dadurch bemerkbar macht, dass sich die Figur kurz um die eigene Achse dreht und eine Art Schutzschild

aufbaut. Feuern ist in dieser Zeit unmöglich. Waffen-Upgrades gibt es auch nicht mehr in den herumswirrenden Hüllen; bereits zu Anfang des Spiels legt man seine drei Waffenarten fest, die während des Spiels jederzeit gewechselt werden können. Zumindest wurde den Akteuren wieder unbegrenzt Munition zur Verfügung gestellt.

IM TEAM IST MAN STARK

Auch das Einsteigen des zweiten Spielers in ein laufendes

Spiel wurde, wie in *Shattered Soldier* auch, einfach wegrationalisiert. So muss sich ein eventueller Mitstreiter schon zu Beginn einer Partie entscheiden, ob er mitkämpfen möchte oder nicht. Das war in den ersten Teilen der Serie ebenfalls anders. Am kooperativen Gameplay selbst hat sich wenig geändert. Auch wenn Sie zu zweit spielen, nimmt die Stärke der Gegner nicht zu, sodass das Durchkommen deutlich einfacher wird. Doch das

ist bei *Neo Contra* ohnehin kein großes Problem.

DAS WAR SCHON ALLES?

Die vier Abschnitte sind solo beim ersten Mal in etwa einer Stunde absolviert. Zu zweit geht es etwa 15 Minuten schneller. Zwar kann man sein Ranking, das am Ende eines Levels aus verbrauchten Leben und Trefferquote errechnet wird, stetig steigern und neue Extras freischalten, doch das motiviert ebenfalls nur begrenzt. Selbst dann ist das Spiel für geübte Spieler nicht mehr als eine zehntägige Beschäftigungstherapie. Visuell wird, abgesehen vom fantastisch inszenierten Intro, eher konservative Kost geboten, die vor allem von den durchweg guten Effekten lebt. Bei zu viel Action kommt es aber zu unschönen Rucklern. Der Sound ist ganz ordentlich, und bevor die Musik zu nerven beginnt, ist das Spiel zu Ende. Alles in allem ein unverschämtes kurzes Vergnügen.

ALEXANDER FUNKE

INFO STAMMBAUM

Ballern mit Tradition

Contra, teilweise als Probotector bekannt, hat eine große Tradition, die vor etwa 20 Jahren begann.

Obwohl erst 1988 das Heimmodul für das NES erschien, war *Contra* damals schon bekannt und in der Spielhalle erfolgreich. Erst nach der Umsetzung des zweiten Teils auf dem NES und zwei Inkarnationen auf dem Game Boy erschien 1992 der bis heute beste Teil auf dem Super NES – *Contra III: The Alien Wars*. Für viele gilt diese Softwareperle noch immer als bester und innovativster Vertreter des gesamten Genres. Bei diesen Titeln wurden in Europa ebenso wie für *Contra: Hard Corps* (für Mega Drive) die menschlichen Akteure des Spiels gegen Roboter ersetzt, auch der Name der Serie wurde in *Probotector* geändert. Die beiden in Europa programmierten PSOne-Fortsetzungen konnten leider nicht mit den Vorgängern mithalten. Erst mit dem ultraschweren PS2-Debut *Contra: Shattered Soldier* wurden die Fans wieder milde gestimmt. Gerade die Titel der 8- und 16-Bit-Ära sollten in keiner guten Actionsammlung fehlen.



SCHWIERIGER ENDBOSS Der finale Endgegner aus *Contra III* verlangte selbst erfahreneren Spielern alles ab.

TEST NEO CONTRA

Hersteller: Konami

Entwickler: Konami

Genre: Action

Sprache: Deutsch

Video: 4:3

Audio: Stereo

Umfang: 1+ Stunden

Internet: www.konami.de

Spieler: 1-2 Termin: 28. Februar

USK-Freigabe: Preis: Ca. € 60,-

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

Ab 16 Jahren

- Bombastisches Intro
- Abgefahrene Action
- Viel zu kurz
- Kein echtes Contra

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Waffen wechseln	R1: Waffen wechseln	Raste abblenden
L2: Seitlich gehen	R2: Um eigene Achse drehen	Feuern
Start (Pause/Menu)		Ausweichen
Select:		
Steuerkreuz:	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Kamera drehen

„Leider ist die Analog-Steuierung in der Iso-Perspektive sehr gewöhnungsbedürftig und keineswegs optimal.“

STEUERUNG 72 %

GRAFIK SOUND MULTIPLEINER EINZEL

76% 65% 76% 72%

„Neumodisches Contra, das nicht jedem Fan gefallen wird. Etwas kurz, insgesamt aber noch gut.“

MEIN FAZIT GUT



Alexander Funke

... kramt sein Super NES wieder aus.

Einem *Contra*-Fan der 8- und 16-Bit-Ära liegt diese Neuauflage wirklich schwer im Magen. Ich musste mit der Lupe die Parallelen zu den alten Teilen suchen. Bitte nicht falsch verstehen, *Neo Contra* ist ein durchaus solider Actiontitel, er unterscheidet sich aber stark von den Vorgängern. Wo sind die Side-scrolling-Levels? Zudem war ich mit einem *Contra*-Titel noch nie nach einer Stunde durch. Was soll das? Alles in allem bleibt es ein gerade noch guter, aber viel zu kurzer Actiontitel, der eher nach einer Neuauflage von *Smash TV* aussieht als nach einem neuen *Contra*.



DUNK Wenn Tracy McGrady zum Dunk ansetzt, ist Toronto's Bosh nur ein einfacher Statist!



EASY An der Freiwurflinie ist Latrell Sprewell ein ganz sicherer Werfer.



ESPN NBA 2K5

Wer realistische Basketballspiele liebt, kam am letztjährigen **ESPN NBA BASKETBALL** von Sega nicht vorbei: Kein anderes Produkt bot eine solch perfekt ausbalancierte Spielbarkeit wie der von Visual Concepts entwickelte Titel. Auch die diesjährige Version sorgt wieder für ein tolles Basketballerlebnis, auch wenn zwei nicht allzu gelungene Neuerungen etwas die Begeisterung trüben.

Auch 2005 sichern sich die Sega-Athleten die **Vorherrschaft auf dem Basketballcourt!**

NEUERUNG IST NICHT GLEICH VERBESSERUNG

Als erste Neuerung wäre der „Hop Step“ zu nennen. Hier bewegt sich der Angreifer mit einem Riesenschritt Richtung Korb und überrumpelt sozusagen die vor ihm stehenden Verteidiger. Was im wahren Leben meistens

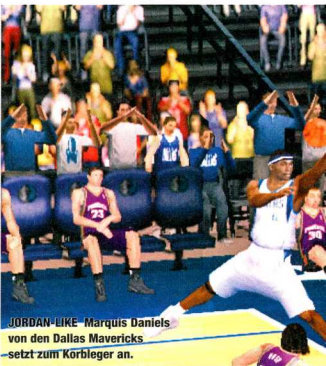
mit einem Offensivfoul abgepfiffen würde, funktioniert bei **ESPN NBA 2K5** leider viel zu oft ungestraft. Dadurch kommt man gerade mit großen und kräftigen Spielern wie Shaquille O'Neil, Kevin Garnett oder Erick Dampier zu vielen einfachen Körben aus kurzer Distanz.

DEUTLICH ÜBERTRIEBEN

Die zweite große Neuerung ist das „Air Isomotion“-Feature: Hebt man mit seinem Spieler zum Korbleger oder Dunk ab, hat man neuerdings die Möglichkeit, seine Bewegung in der Luft nochmals gravierend zu verändern und so den Blocks



UNSTOPPABLE Der Hook-Shoot von Kevin Garnett ist nahezu unaufhaltbar.



JORDAN-LIKE Marquis Daniels von den Dallas Mavericks setzt zum Korbleger an.

der Verteidiger zu entgehen. In Wirklichkeit beherrschen vielleicht eine Hand voll Superstars derartig anspruchsvolle Aktionen, bei *ESPN NBA 2K5* wenden sie dagegen viele Spieler an. Sie merken also: Beide Features sind nicht optimal ausgearbeitet und führen letztendlich dazu, dass es in der 2005er-Version noch schwieriger ist, effektiv zu verteidigen.

DIE NUMMER 1 DES GENRES

Doch selbst mit diesen zwei mehr oder weniger unausgereiften Neuerungen ist und bleibt die *ESPN-Reihe* die Referenz des Basketball-Genres. In keinem anderen Basketballspiel wird ein solch authentisches Basketballgefühl vermittelt wie hier. Nur wer intelligenten Team-Basketball spielt und geschickt die Stärken seiner einzelnen Spieler einsetzt, wird Erfolg haben. Abgedrehte Einzelaktionen mit den Superstars haben glücklicherweise nur selten Aussicht auf Erfolg.

GUTE OPTIK, KEIN ONLINE-SPIEL

Auch bei der Optik gibt es bei *ESPN NBA 2K5* nichts zu beanstanden. Die Texturen der Athleten (vor allem die Gesichtstexturen) wurden nochmals verfeinert und sehen sehr detailliert aus. Dazu haben die Programmierer viele neue Animationen eingeführt, die stellenweise atemberaubend aussehen und richtiges NBA-Feeling versprühen. Schade,

dass es auch in der diesjährigen Version wieder keine Online-Unterstützung gibt. Begeisterte Nutzer des Netzwerk-Adapters kann auch der geringe Preis von 30 Euro nicht darüber hinwegtäuschen.

OLIVER BECK



ARMUT GEGEN
ELENDE Bulls
gegen Bobcats
ist für Basket-
ballpuristen kein
Zuckerschlecken.

1st
CHI 10 2:32
CHA 9 09

DETAIL-CHECK ESPN NBA 2K5

An der Spitze nichts Neues

Auch dieses Jahr setzt sich Sega knapp gegen die Konkurrenz von Electronic Arts durch!



ESPN NBA 2K5

TECHNIK

★★★★

Spielermodelle: Detailliert ausgearbeitete Figuren. Toller Glanzeffekt, wenn die Spieler zu schwitzen anfangen. Die Gesichtstexturen sind sehr gut.

Animationen: Die klare Referenz. Die Figuren bewegen sich unglaublich geschmeidig über das Spielfeld. Die Clipping-Fehler stören dagegen etwas.

Umgebungsgrafik: Die Hallen könnten noch einen Tick detaillierter sein. Außerdem sind die Lichteffekte nicht gerade überwältigend.

Sound: Gelungen. Sehr realistisch. Besonders cool sind die vereinzelt Sprüche der Spieler nach starken Blocks oder Steals.

Kommentatoren: Die Kommentatoren haben ein relativ großes Repertoire, allerdings hört man einige Sprüche zu oft.

GAMEPLAY

★★★★

ESPN NBA 2K5 ist das realistischste Basketballspiel auf dem Markt. Die KI der CPU-gesteuerten Spieler ist sehr gut und belohnt intelligentes Teamspiel.

Steuerung: Intelligent belegt. Bietet sehr viele Möglichkeiten, sowohl für Einsteiger als auch für Fortgeschrittene.

Abwechslung: Der Karriere-Modus und der Liga-Modus machen auch langfristig Spaß. Ansonsten gibt es hier allerdings nicht viel Abwechslung.

MULTIPLAYER

★★★★

In den USA besitzt *ESPN Basketball* schon längst einen Online-Modus. In der deutschen Version fehlt er wieder. Der menschliche Gegner sollte ungefähr gleich stark sein, sonst macht es kaum Spaß.

Spieler: 1-4

Online-Unterstützung: Nein



NBA Live 2005

TECHNIK

★★★★

Spielermodelle: Die Figuren sehen klasse aus. Nicht nur die Top-Stars, auch die weniger wichtigen Spieler wurden EAs typisch akkurat nachgebildet.

Animationen: Die Animationen an sich sind sehr gut. Allerdings wirken die Übergänge zwischen den einzelnen Animationsphasen oft abgehackt, was unrealistisch rüberkommt.

Umgebungsgrafik: Fantastisch. Vor allem dank der tollen Lichteffekte macht die Umgebung einiges her. Die Hallen sehen klasse aus.

Sound: Das Parkett quietscht etwas arg übertrieben und die Soundeffekte kommen nicht so satt rüber wie bei der *ESPN-Reihe*.

Kommentatoren: Wiederholen sich leider zu schnell. Vor allem beim Dunk-Festival hört man ständig die gleichen Kommentare.

GAMEPLAY

★★★★

Die *NBA Live-Serie* wurde nochmals verbessert, leidet aber immer noch unter einem etwas starken Arcade-Feeling. Die KI ist nicht immer optimal.

Steuerung: Die Steuerung wirkt anfangs überladen, nach einer gewissen Einspielzeit geht sie allerdings leicht von der Hand.

Abwechslung: Das All-Star-Weekend wurde perfekt ins Spiel integriert. Vor allem der Dunk-Festival macht Spaß und sorgt für Abwechslung.

MULTIPLAYER

★★★★

Auch bei der 2005er-Version gibt es wieder keinen Online-Modus. Gegen menschliche Mitspieler macht es natürlich mehr Spaß als gegen den Computer. Zu viert geht allerdings etwas schnell der Überblick verloren.

Spieler: 1-4

Online-Unterstützung: Nein

MEIN FAZIT SEHR GUT



Oliver Beck

ist nicht restlos begeistert.

Obwohl die beiden neuen Features „Hop Step“ und „Air Iso-motion“ meiner Meinung nach der Spielbarkeit eher schaden, ist *ESPN NBA 2K5* insgesamt wieder ein Traum von einem Basketballspiel. Leider gibt es auch 2005 wieder keine Online-Unterstützung. Für günstige 30 Euro ist der Titel dennoch ein Pflichtkauf für Basketballfans!

TEST ESPN NBA 2K5

Hersteller: Sega/Take 2
Entwickler: Visual Concepts
Genre: Sport
Sprache: Englisch
Video: 4:3
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 30+ Teams

Internet: www.take2.de

Spieler: 1-4
Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Preis:
Ohne Beschränkung Ca. € 30,-

- Realistische Spielbarkeit
- Tolle Animationen
- Neue Angriffsmanöver ausgereift
- Keine Online-Unterstützung

CONTROLLER-CHECK STANDARD



Wie schon beim Vorgänger: nahezu perfekte Steuerung, intelligent belegt und schnell erlernbar.

STEUERUNG 90 %

GRAFIK 85% **SOUND** 84% **MULTIPLAYER** 85% **EINZEL** 84%

„Trotz unausgereifter Neuerungen ist und bleibt *ESPN NBA* das beste Basketballspiel auf dem Markt.“



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★



ESPN NFL 2K5

Lieber spät als nie: Endlich erscheint **die Football-Referenz** auch in Deutschland.

Die Nachricht schlug ein wie eine Bombe: Electronic Arts hat sich exklusiv die NFL-Rechte für die nächsten fünf Jahre gesichert. Für eine astronomisch hohe Summe (man munkelt von mehreren hundert Millionen Dollar) wird ab dem Jahr 2005 nur noch die Madden-Serie mit den originalen Spielerdaten aufwarten. *ESPN NFL 2k5* bietet also die vorerst letzte Möglichkeit, ein Video-Concepts-Footballspiel mit allen echten Namen zu spielen. Footballfans sollten diese Chance nutzen!

ENTSCHÄRFTES LAUFSPIEL

Die sowieso schon hervorragende Spielbarkeit des Vorgängers wurde abermals verfeinert, was für noch mehr Realismus sorgt. So haben die Entwickler zum Beispiel am Laufspiel nachgebessert, das sich jetzt deutlich schwieriger gestaltet. Die vielen Hundert-Yard-Runs mit Ricky Williams oder anderen Super-Running-Backs gehören damit endlich der Vergangenheit an. Nur eine gesunde Mischung aus Pass- und Laufspiel bringt den Erfolg.

BESSERE TECHNIK, KEIN XBOX LIVE

Neben einer modifizierten Steuerung mit noch mehr Aktionsmöglichkeiten ist es vor allem die Technik, die begeistert: Die Spieler sind extrem detailliert ausgearbeitet und verwöhnen das Spielerauge mit teils unglaublichen Animationen. Auch bei der Präsentation hat der Titel zugelegt. Einzig die fehlende Online-Unterstützung fällt unangenehm auf: Dieses Manko kann auch der Verkaufspreis von 30 Euro nicht wettmachen.

OLIVER BECK

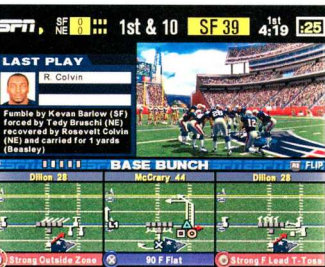
MEIN FAZIT SUPER



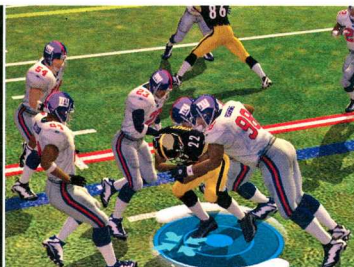
Oliver Beck

führt sich benachteiligt.

Man erkennt deutlich, dass wir Deutschen beim Thema Football eine untergeordnete Rolle spielen: Während die amerikanischen Spieler bereits seit Juli auf Punktejagd gehen, gerade mal 20 Dollar für das Spiel bezahlen und zudem noch eine Online-Unterstützung erhalten, bekommen wir nur eine abgespeckte Version – mit reichlich Verspätung. Das sind dann aber eigentlich auch schon die einzigen Kritikpunkte an *ESPN NFL 2k5*. Das Spiel an sich ist nämlich nahezu perfekt und setzt sich sogar gegen *Madden NFL 2005* durch!



TAKTIK Nur mit der richtigen Angriffstaktik hat man bei *ESPN NFL 2k5* Erfolg!



5 GEGEN 1 Gegen diese Übermacht aus Gegenspielern hat auch der gute Running Back der Steelers keine Chance.



INTERCEPTION Der gegnerische Verteidiger fängt einen Wurf von Manning sicher ab!



AUF GEHT'S Die knapp 65.000 Zuschauer in Pittsburgh können den Kick-off kaum noch erwarten.

TEST ESPN NFL 2K5

Hersteller: Sega/Take 2
Entwickler: Visual Concepts
Genre: Sport
Sprache: Englisch
Video: 4:3
Audio: Dolby Surround
Umfang: 34+ Teams
Internet: www.take2.de

Spieler: 1-4
Termin: 28. Januar
USK-Freigabe: Preis:
Ohne Beschränkung Ca. € 30,-

- **Überragende Spielbarkeit**
- **Fantastische Animationen**
- **Günstiger Preis**
- **Keine Online-Unterstützung**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Arm ausstrecken	R1: Arm ausstrecken	☐ Hechten
L2: Juke	R2: Juke	☐ Schüttenempfer
Start: Pause	☐ K: Rennen	
Select: Auszeit	☐ Drehen, Spielwechsel	
Steuerkreuz: Bewegungen	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Jukens

„Sowohl für Anfänger (Grundzüge) als auch für Profis (Special Moves) perfekt ausgearbeitet.“

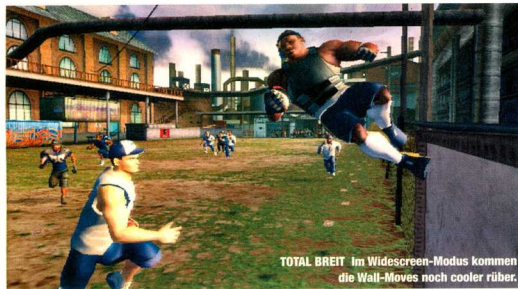
STEUERUNG **95%**

GRAFIK **89%** SOUND **88%** MULTI **92%** **92%**

„Unglaublich gutes Footballspiel mit toller Technik. Leider auch dieses Jahr ohne Online-Unterstützung.“

NFL Street 2

Keine Regeln, keine Strategie – nur **raue Football-Action**.



TOTAL BREIT Im Widescreen-Modus kommen die Wall-Moves noch cooler rüber.



American Football kann man getrost als eine der komplexesten Sportarten überhaupt bezeichnen. Gelegenheitsguckern ist das Regelwerk aber im Normalfall ziemlich egal, nur die harten Spielzüge sind von Interesse. Für diese Zielgruppe ist *NFL Street* wie geschaffen. Die Komplexität und der Realismus eines *Madden* oder *ESPN NFL Football* werden hier nämlich bei weitem nicht erreicht. Dafür geht es in den Partien, die fernab großer Stadien in Hinterhöfen oder auf verlassenen Baustellen ausgetragen werden, noch schneller und härter zur Sache. Im Vergleich zum Vorgänger hat man in den urbanen Umgebungen sogar die Möglichkeit, neue Wall-Moves auszuführen. Das sind Spielzüge, bei denen Sie der gegnerischen Defense auswei-

chen, indem Sie an einer Mauer entlangspuren oder sich von einem Zaun abstoßen, um einen zu weiten Pass doch noch zu erreichen. Dafür geschehen Fumbles und Interceptions mehr ganz so häufig wie noch im ersten Teil. Den Entwicklern ist es beim zweiten Versuch besser gelungen, eine gute Balance in die actionreichen Matches zu bringen.

PIMP MY FOOTBALL

Auch für höhere Langzeitmotivation ist diesmal gesorgt. Neben der Möglichkeit, eine schnelle Partie zu wagen und sich durch einen umfangreichen Karriere-Modus zu kämpfen, stehen noch sechs Minigames sowie zwei Spielmodi, in denen Sie die großen NFL-Stars herausfordern dürfen, zur Verfügung. In allen Spielvarianten lassen sich zudem

weitere Locations und Teams freispielen. Unter der großen Auswahl an Spielern findet sich neben Stars aus der NFL auch ein bekannter Rapper wieder: Der coole Xzibit ist nicht nur als Spielfigur auf dem Feld unterwegs und steuert einen Song zum Soundtrack bei, sondern führt Sie auch durch die hilfreichen Tutorials, die den Einstieg immens erleichtern.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein
freut sich.

Das zweite *NFL Street* macht einen besser ausgewogenen Eindruck als der Vorgänger und bietet dank vieler Spielmodi sowie freispieltbarer Arenen und Teams auch eine ordentliche Langzeitmotivation. Leider geht es bei all der Action oft auch etwas chaotisch zu und in der Hitze des Gefechts wollen spektakuläre Tricks nicht immer so klappen, wie man sich das vorstellt. Für einen Hit reicht es deswegen nicht ganz. Extrem spaßige und obendrein weit aus unkomplizierte Matches als bei den großen Football-Simulationen bietet der Titel aber allemal!

TEST NFL STREET 2

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports Big
Genre:	Funsport
Sprache:	Englisch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II, THX
Umfang:	43 Teams

Internet: www.electronic-arts.de

Spieler:	Termin:
1-4	27. Januar

USK-Freigabe:	Preis:
Ab 6 Jahren	Ca. € 60,-

- Xzibit verleihst dem Spiel Charme
- Neue Spielmodi und Moves
- Teils etwas chaotisch
- Echte Football-Fans sind unzufrieden

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Style, Wall-Moves	R1: Retrain	○: Hardie, Dive, Darnesknager
L2: Receiver auslösen, Auslöse	R2: Coach Call	△: Pitch, Catch
Start: Pause		X: Snap, Shift, Sign, Flip
Select:		O: Spin, Juke

Steuern: Steuerkreuz: Spielzugauswahl Analogstick L: Bewegung Analogstick R: ...

Das neue *NFL Street* nutzt einen Großteil der Controller-Tasten, woran man sich aber schnell gewöhnt.

STEUERUNG 80%

GRAFIK | SOUND | MULTI | 82% 81% 82% 82%

„Mehr Umfang, mehr Dauermotivation, aber auch mehr Chaos. Für Funsport-Fans empfehlenswert!“



GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen:

Erfragen Sie die aktuellen

Preise bei Ihrem

GamesProfis

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



Kontakt@Spielepilot.de
www.Spielepilot.de
Tel.: 04161-554751
Fax: 04161-558559

spielegrotte

www.spielegrotte.de

kontakt@spielegrotte.de



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

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



Hauptstrasse 104
70771 L.Echterdingen
Tel.: 0711-9905372
verkauf@rg-computer.org



Sie suchen Spiele ?

Wir haben Sie !

www.froeschl.de
Games & More

GamesBull Shop

www.Gamesbull.de

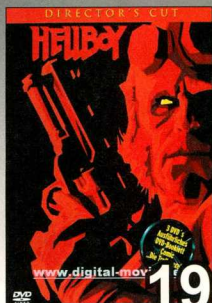


Dorfstrasse 25
91336 Heroldsbach
Tel.: 09190-994530
info@ekm-system.de
www.ekm-system.de

DVD
VIDEO

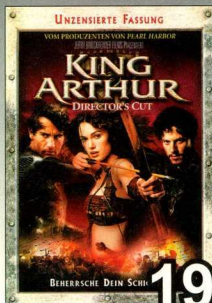
GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole



Hellboy - Director's Cut

19,99



King Arthur - Director's Cut

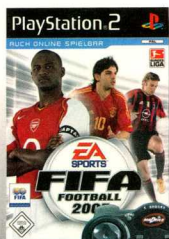
19,99



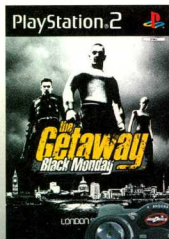
Catwoman

19,99

FIFA 2005*



The Getaway
Black Monday*



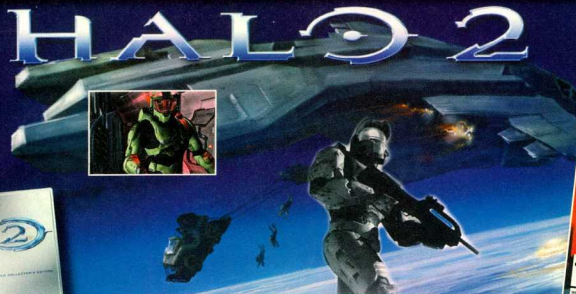
Need for Speed
Underground 2*



inkl. mPricis
X-Shock 2
Controller

je **59,99**

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen, solange Vorrat reicht!



49,99

Auch als Limited Edition erhältlich - Fragen Sie Ihren **GamesProfi**!

Händleranfragen erwünscht! Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg
info@im-games.de Tel. 0931 / 3598 - 700 Fax. 0931 / 3598 - 777



ERZIEHUNGSSACHNÄHMEN Wenn ein Schlag danebging, müssen andere eben sitzen.



KLEINER HELFER Per Gitternetz hat der Spieler einen Anhaltspunkt beim Putten.

Outlaw Golf 2

Derbe Sprüche, sexy Posen und **grundsolides Golfspiel!**

Was tun, wenn man auf dem Golfplatz nur noch krumme Schläge landet und immer schneller Richtung Titel „Depp der Nation“ schlittert? Ganz einfach: Man verprügelt seinen Caddie, um wieder auf den Teppich zu kommen – aber bitte nur in *Outlaw Golf 2*. Auf diese Weise können Sie hier nämlich eine durch misslungene Schläge verursachte Trefferflaute wieder beheben. Eine Art Gefühlsmesser zählt nämlich immer munter mit, sobald Sie schlechte oder auch gute Schläge landen, und beeinflusst Ihr Schlagkönnen dadurch erheblich.

REBELLEN AUF DEM GOLFPLATZ

Auch in der zweiten Auflage ist *Outlaw Golf 2* mehr als ein Golfspiel: Mit einem von zehn ausgeflippten Charakteren absolvieren

Sie entweder reguläre Partien auf den insgesamt acht Plätzen oder meistern diverse Modi. Bonus-Spiele ermöglichen es, die eigene Spielfigur zusätzlich aufzuwerten: Beispielsweise müssen Sie mit Explosivgolfbällen Kühe treffen oder lochen auf dem Putting Green zielgenau ein. Der Weg zum Erfolg ist immer der gleiche: Indem Sie den Ministick nach vorne bewegen, holen Sie Schwung, wenn Sie abrupt nach hinten wechseln, saust der Schläger zum Schlag nieder. Um richtig zu treffen, muss dieser Wechsel immer innerhalb eines bestimmten Bereichs der Schwunganzeile landen.

OBERES MITTELFELD

Technisch präsentiert sich *Outlaw Golf 2* überdurchschnittlich, besonders die Charaktermodelle überzeugen durch flüssige Animationen. Die Plätze selber bie-

ten durch unterschiedliche Vegetation Abwechslung für Auge und Spielergeschick. Anders steht es um die flotten Sprüche und Gestiken der Golfhelden: Irgendwann hat man sich daran satt gesehen und schaltet sie ab. Was bleibt, ist ein solides Golfspiel, das aufgrund seines günstigen Preises für Mehrspielerfreunde einen Blick wert ist. Diese dürfen sich auch online die Golfbälle um die Ohren hauen.

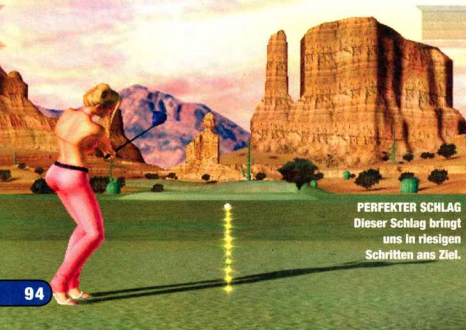
NICO LINDNER

MEIN FAZIT GUT



Nico Lindner
heißt mit Zweitnamen „Birdie“.

Outlaw Golf 2 bietet gerade mit den Animationen und den Sprüchen der coolen Charaktere eine willkommene Abwechslung zu „normalen“ Golfspielen. Hat man aber erst einmal alles gehört und gesehen, verflüchtigt sich der Reiz recht schnell. Gut, dass das im Kern recht fordernde Golfspiel besonders im Multiplayer-Modus mehr Spaß zum Sparpreis bietet – hier muss ich zudem nicht wie im Einzelspieler-Modus erst darauf warten, dass meine Gegner endlich einmal mit ihrem Schlag loslegen.



PERFEKTER SCHLAG Dieser Schlag bringt uns in riesigen Schritten ans Ziel.

TEST OUTLAW GOLF 2

Hersteller: Take 2
Entwickler: Hypnotix
Genre: Sport
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 8 Kurse

Internet: www.take2.de

Spieler: 1-4
Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Preis: Ca. € 20,-

- Gelungene Golfsimulation
- Preiswert
- Nur kurzzeitig witzig
- Nervige Pausen im Spiel gegen die KI

CONTROLLER-CHECK STANDARD

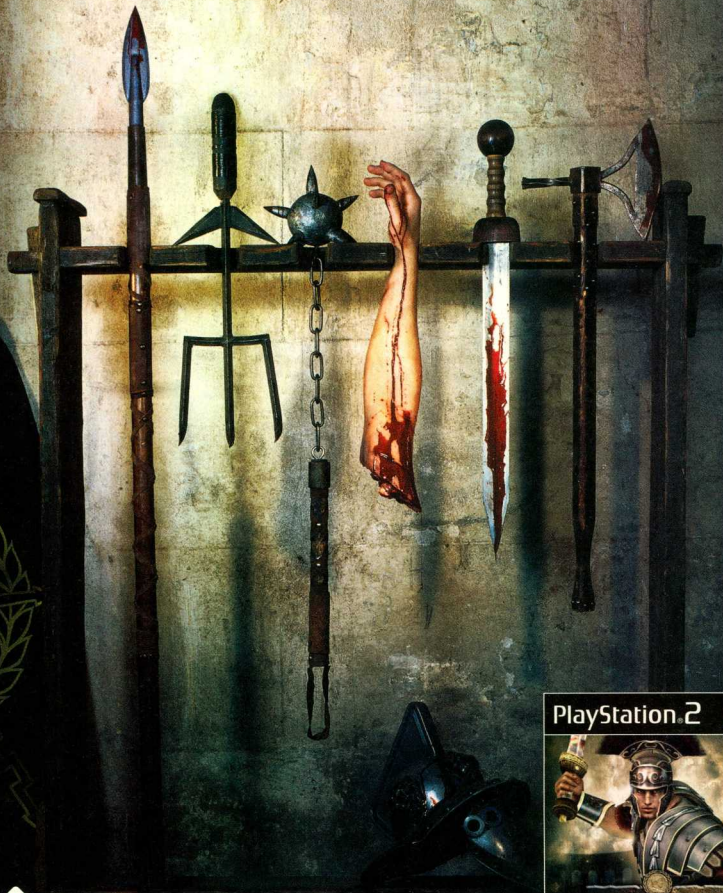
L1: Zoom Kamera	R1: Zoom Kamera	□: Ghostball
L2: Green-Gitter an/aus	R2: Welle	△: Caddy verprügeln
Start: (Pausenmenü)		X: Wechsel Schwing-Modus
Select: Keine Funktion		O: Wechsel Kamera-Modus
Steuerkreuz: Wechsel Schläger	Analogstick L: Schwingen halten	Analogstick R: Schwingen halten

„Anspruchsvolle Steuerung, die durch stete Übung immer besser kontrollierbar wird.“

GRAFIK **SOUND** **STEUERUNG** **0/4**
68% **69%** **78%** **73%**

„Gutes Golfspiel abseits der normalen Schiene, leider stören nervige Pausen den Spielfluss.“

DIE SPINNEN DIE RÖMER



© CAPCOM CO., LTD. 2006. Alle Rechte vorbehalten. CAPCOM, das CAPCOM Logo und Shadow of Rome sind eingetragene Warenzeichen von Capcom Entertainment Inc.



CAPCOM
shadowofrome.de

WÄHLE DEINE WAFFEN: in der Arena ist Alles erlaubt!
Bahne Dir Deinen Weg durchs alte Rom und kämpfe dabei gegen Soldaten,
Gladiatoren, Elefanten und wilde Tiger. Erlebe dramatische Wagenrennen
und schleiche Dich durch prächtige Paläste. Dein Auftrag: der Gerechtigkeit
im korrupten Römischen Imperium zum Sieg zu verhelfen!

ANFANG FEBRUAR IM HANDEL





VOLL DANEBEN!

Miami Vice

Cooler Typen, schnittige Autos und trotzdem ist dieses Spiel **einfach voll daneben.**

Ja, das waren noch tolle Zeiten: Es gab gerade mal drei brauchbare Fernsehprogramme und einmal wöchentlich konnte man seine Eltern dazu überreden, *Miami Vice* schauen zu dürfen. Wenn Sie diese Erfahrung nie gemacht haben und Crockett und Tubbs für ein neues Waschmittel halten, dann gehören Sie nicht gerade zur angepeilten Zielgruppe dieses Lizenzspiels. Dummerweise ändert jedoch die Kenntnis der Fernsehserie daran auch nicht viel, denn als Videospiel taugt *Miami Vice* in erster Linie als

abschreckendes Beispiel. Die Entwickler von Davilex haben ihre Unfähigkeit oder zumindest Durchschnittlichkeit bereits mit zahlreichen Autobahnraser-Spielen bewiesen. Für *Miami Vice* ließ man sich endlich mal etwas Neues einfallen und verließ die üblichen Rennspielpfade. Dieser Entschluss sorgt aber nur in der Theorie für Freude. In der Praxis krankt die simple Action-Ballei an Macken, die man in dieser Form heutzutage einfach nicht für möglich halten sollte. Die Kameraführung ist gruselig, die Animationen absolut lächerlich, der Levelaufbau dusslig, die

Gegner strunzdoof und so hohle Dialoge hat man auch schon lange nicht mehr gehört. Diese werden zwar tapfer von den deutschen Originalsprechern der Serie gesprochen, doch dummes Zeug bleibt auch dann noch dumm, wenn es ein Profi spricht. Zu allem Überflus ruckelt das Spiel auch noch pausenlos, was angesichts der Mageroptik ziemlich erstaunlich ist. Es bleibt nur die Empfehlung, anstelle des Spiels lieber zur DVD-Box mit der Serie zu greifen. Die ist auch nicht perfekt, aber allemal unterhaltsamer.

MAIK BÜTEFÜR

MEIN FAZIT SCHLECHT



Maik Bütelfür

... ist besser animiert!

Ich hätte nie gedacht, dass ich diesen Gedanken wirklich einmal niederschreiben würde, aber wenn *Davilex* einfach ein weiteres Mal ein Autobahnraser-Spiel in eine andere Hülle gesteckt hätte, dann wäre mir das lieber gewesen. *Miami Vice* macht so ziemlich alles falsch, was man machen kann. Hartnäckige Fans der Vorlage freuen sich lieber auf die Neuverfilmung von Michael Mann, die 2006 ins Kino kommen soll.

TEST MIAMI VICE

Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Davilex
Genre:	Öde Ballerei
Sprache:	Englisch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo
Umfang:	14 Missionen
Internet:	www.davilex.nl

Spieler:	Termin:
1 Spieler	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 16 Jahren	Ca. € 30,-

- Original-Sprecher und -Musik
- Miese Kamera
- Mäßige Technik
- Ödes Leveldesign

CONTROLLER-CHECK STANDARD

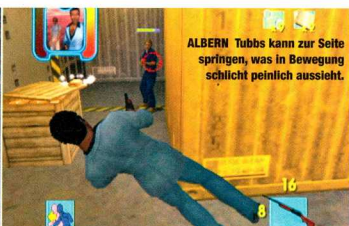
L1: Haken/anschießen	R1: Ziehen	☐ Verhaften
L2:	R2: Kamera zentrieren	☐ Anweisungen
Start: Pause		☒ Nachladen/Action
Select: Charakterwechsel		☐ Schießen
Steuerkreuz: Waffenumschalt	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Ziel verstellen

"Hakeilig, empfindlich und wenig durchdacht" - die treffendste Umschreibung für die Steuerung.

STEUERUNG 32%

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
41%	48%	—%	31%

„Aufgrund technischer und spielerischer Mängel gescheiterter Versuch einer Umsetzung der TV-Serie.“



Fettes Abo



Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, erhält den **Soundtrack von GTA San Andreas** kostenlos!



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)

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 Hip-Hop, Crossover und Rock aus den 90ern plus exklusiver Bonus-DVD *The Introduction*. Diese DVD wurde mit demselben,

äußerst hohen Produktionsaufwand verwirklicht 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.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PLAYZONE, Computer Abo-Service, Postfach 1129, 23812 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leadservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5051 Annabichl, Fax: 0043-6246-8895277

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, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/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 Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferung in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

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

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

PLAYZONE

HARDWARE

Cordless Action Controller

CONTROLLER Durch Funktechnik fast an die Wertungsspitze

Selbst rund zwei Jahre nach dem Erscheinen der ersten Funk-Controller gibt es an den meisten von ihnen immer noch etwas auszusetzen. Da man sich im Hause Sony nicht mit durchschnittlich guter Ware zufrieden gibt, überlässt man die Herstellung der kabellosen Eingabegeräte deshalb den Vorzeigepartnern Logitech. Deren bisherigen Funk-Controller haben die Schweizer Controller-Spezialisten grundlegend überarbeitet, ihm ein neues Design und ein weniger Strom fressendes Technik-Innenleben spendiert. Das Ergebnis ist so, wie wir es von Logitech kennen: Erste Sahne!

SO WIE ES SEIN SOLL

Das Äußere ist angenehm rund geformt und fühlt sich durch die leicht angeraute Oberfläche sehr gut an – dabei verwendet man übrigens nicht die sonst übliche Samtbeschichtung, sondern fein bearbeitetes Hartplastik. Die zwei Analogsticks sind an der Spitze gummiert und arbeiten sehr genau. Das digitale Steuerkreuz war schon bei Logitechs Cordless Controller sehr wackelig und zugleich der größte Kritikpunkt. Daran hat sich nicht viel geändert, denn auch beim Cordless Action Controller arbeitet das Steuerkreuz zwar präzise, ist aber sehr wackelig und lässt sich zu leicht

FANTASTISCH Logitechs Neuling läuft überdurchschnittlich lang und verwendet nur zwei Batterien.



bewegen. Der Rest besticht jedoch durch besonders hochwertige Verarbeitung. Gespeist wird das Gerät von zwei AA-Batterien – und das macht den Controller deutlich leichter als den Vorgänger. Im Praxistest mit dem Hit-Shooter *Killzone* machte der kabellose Controller seinem Namen alle Ehre, die Funkreichweite beträgt über zehn Meter. Unser Fazit: Auch wenn treue PS2-Fans niemals dem Original-Zubehör von Sony den Rücken kehren, ist Logitechs Neuling einen Versuch wert. (bh)

TEST CORDL. ACTION CONTR.	
Typ:	Controller
Hersteller:	Logitech
Info-Telefon:	089-894670
Internet:	www.logitech.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 45,-	Befriedigend
- Sehr gute Verarbeitung - Funkreichweite >10 Meter - Etwas wackeliges Steuerkreuz - Sehr hoher Preis	
AUSSTATTUNG	GESAMTWERTUNG
88%	88%



HANDLICH Das Nano Pad ist für große und kleine Hände geeignet.

Wer vorher noch nie eine Konsole besessen hat, muss sich an die Bedienung mit dem Controller erst gewöhnen. Damit dieser Vorgang auch bei kleinen Spielerfingern im wahren Sinne des Wortes schnell von der Hand geht, bietet Madrics einen Mini-Controller an, der sich optisch etwas vom Sony-Controller absetzt.

GIB GUMMI

Der Griff des Nano Pads ist an der Außenseite mit genopptem

Gummi versehen und ruht angenehm in der Handfläche. Die schwarzen Feuertasten sind weiß bedruckt, arbeiten analog und sehr genau. Die L- und R-Tasten kann man sehr gut erreichen, ebenso wie das digitale Steuerkreuz. Problematisch ist allerdings die Bedienung der zwei Sticks, auf denen in der Regel die zwei Daumen ruhen. Selbst bei kleinen Händen stoßen die Daumen aneinander, wenn man die Analogsticks zueinander bewegt. Der Grund: Die Mini-Joysticks liegen zu nah ineinander, sodass wir im

Madrics Nano Pad

CONTROLLER Klein, aber fein – der Mini-Controller für die PS2

Praxistest mit *Killzone* und *GTA San Andreas* oft die Daumen neu positionieren mussten, um die Bewegungsfreiheit nicht einzuschränken. Daran kann man sich allerdings gewöhnen, zumal die Oberfläche angenehm weich gummiert ist, damit der Daumen in jeder Position die volle Kontrolle behält. Die eingebaute Macro-Funktion erhöht zwar die Ausstattungswertung, wird aber nur von wenigen Spielern tatsächlich eingesetzt und ist eigentlich überflüssig. Fazit: Ein kleiner, empfehlenswerter Controller, der überraschenderweise auch für besonders große Hände geeignet ist. Die kleine Designmaße mit

den zu eng positionierten Analogsticks lässt sich bei dem kompromisslos niedrigen Preis übrigens verschmerzen. (bh)

TEST NANO PAD	
Typ:	Controller
Hersteller:	Madrics
Info-Telefon:	06222-935816
Internet:	www.madrics.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 12,-	Sehr gut
- Gute Verarbeitung - Gummierte Griffe - Programmierbare Tasten - Analogsticks zu eng beieinander	
AUSSTATTUNG	GESAMTWERTUNG
83%	83%

X-Shock 2

CONTROLLER Groß und günstig – aber auch gut?

Zugegeben – optisch macht dieser Controller nicht viel her. Seine Bauform erinnert stark an die des Sony-Controllers, die Verarbeitung allerdings nicht. Obwohl der X-Shock 2 eine eingebaute Dauerfeuer-Funktion besitzt, erkennt man auf den ersten Blick, dass dieses Gerät sehr billig produziert wurde. Dafür stimmt wiederum der Verkaufspreis, denn der liegt mit zehn Euro immer noch deutlich unter den 30 Euro, die man für Sonys Dual-Shock-Controller hinblättern muss.

HAU IN DIE TASTEN

Zu feste sollten Sie dies aber nicht tun, denn auch wenn die Feuertasten einiges aushalten, wirkt die etwas klapprige Plastikumgebung wenig vertrauenerweckend. Wir wollten wissen, wie sich das Ding im Dauertest schlägt, und haben das Gerät eine Woche lang mit *GTA San*

Andreas getestet. Das Ergebnis fällt überraschend gut aus; obwohl die Tasten einen Heidenlärm verursachen, schlägt sich der Controller sehr gut. Fazit: Der X-Shock 2 ist unser Spartipp und als kurzfristiger Ersatzcontroller eine gute Wahl. Dauerhaft sollten Sie sich allerdings ein höherwertiges Gerät anschaffen. (bh)

TEST X-SHOCK 2

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Madrics
Info-Telefon:	06222-935816
Internet:	www.madrics.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 10,-	Sehr gut
- Sehr niedriger Preis - Dauerfeuer-Funktion - Sony-orientiertes Design - Mäßige Verarbeitung	

ANFANGS	ENDZUSTAND	LEISTUNG	GESAMTWERTUNG
82%	61%	72%	65%

Max Memory 16

ZUBEHÖR Mehr Speicher für Spieler!

Die Mehrheit der PS2-Spieler vertraut nur den Memory Cards von Sony. Das hat auch einen guten Grund, denn die meisten Speichersteine anderer Hersteller neigen dazu, hart erspielte Spielstände einfach zu vergessen oder nach unbestimmbarer Zeit gar nicht mehr zu funktionieren. Der englische Hersteller Datel verspricht, dass das bei seinen Memory Cards nicht passiert. Und nach den ersten Tests im Redaktionsalltag erwies sich das 16-MByte-große Datenlager tatsächlich als verlässlich. Für zehn Euro gibt es noch eine Variante mit 32 MByte Speicher. Wir werden das Gerät weiterhin verwenden und behalten uns vor, die vorläufige Wertung bei unvorhersehbaren Schwierigkeiten noch zu korrigieren. Fazit: Ein Speicher-Schnäppchen, das den zweiwöchigen Dauereinsatz in der Redaktion bestand: Empfehlenswert. (bh)



TEST MAX MEMORY 16MB

Typ:	Memory Card
Hersteller:	Datel/Bigben
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 30,-	Gut
- Niedriger Preis - Keine Datenkompression - Keine Treiber-CD nötig - Kein Original-Zubehör	

ANFANGS	ENDZUSTAND	LEISTUNG	GESAMTWERTUNG
70%	80%	80%	80%

Gamepad Converter

ZUBEHÖR Spielen Sie mit dem PS2-Controller am PC.

Mit diesem Adapter können Sie Ihren Lieblingscontroller auch auf dem PC als Spielesteuerung einsetzen. Dazu müssen Sie lediglich die beigelegte CD in den PC einlegen und installieren den Treiber. Anschließend verbinden Sie noch Adapter, Controller und PC miteinander und schon kann es losgehen.

nen, liegt vor allem an dem angeschlossenen Controller. Zum Test verwendeten wir Logitechs Cordless Action Controller und waren positiv überrascht: Die Technik funktionierte einwandfrei und der Treiber arbeitet stabil. Fazit: Ein gleichermaßen günstiger und empfehlenswerter Adapter für PS2- und PC-Spieler. (bh)

TEST GAMEPAD CONVERTER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Speed Link
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 13,-	Sehr gut
- Sehr niedriger Preis - Stabiler Treiber - Langes Kabel (ca. 30 cm) - Keine Hülle für Treiber-CD	

ANFANGS	ENDZUSTAND	LEISTUNG	GESAMTWERTUNG
76%	78%	82%	81%



INFO HARDWARE-LEXIKON DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
CONTROLLER			
Cordless Action Controller	Logitech	Ca. € 45,-	88%
Extreme Action Controller	Logitech	Ca. € 25,-	88%
Dual Shock 2	Sony	Ca. € 30,-	87%
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%
FERNBEDIENTUNGEN			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	–
DVD-Commander II	Saitek	Ca. € 25,-	–
DVD-Fernbedienung	Madcatz	Ca. € 25,-	–
SONSTIGE CONTROLLER			
Shadowblade Arcade Stick	Jöllenbeck	Ca. € 90,-	90%
GameBoard	Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Netplay Controller	Logitech	Ca. € 80,-	87%
MEMORY CARDS			
Memory Card 8 MB	Sony	Ca. € 30,-	–
Memory Card 8 MB	Madcatz	Ca. € 40,-	–
Memory Card 16 MB Max	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	–
SOUNDSYSTEME			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic3	Ca. € 200,-	89%
SCHUMMELMODULE			
Action Replay V2	Datel	Ca. € 50,-	–
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	–
X-Port V2	Datel	Ca. € 50,-	–

LESERBRIEFE

**Sie haben Fragen,
Anregungen,
Kritik oder Lob? Dann
schreiben Sie uns!
Wir freuen uns
über jeden Brief,
der uns erreicht,
und bemühen uns,
alle Fragen zu
beantworten!
Schreiben Sie an
folgende Adresse:**

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: 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



MEHR BLUT!

Tach, ihr Gestalten!
Erst einmal ein grooooooooooooooßes Lob an euch und euer Mag. Ihr macht jetzt auch einen Realitäts-Check auf eurer DVD, die Idee finde ich einfach genial! Könntet ihr nicht auch mal testen, ob die Fatalities bei *Mortal Kombat Deception* genauso sind wie im echten Leben? Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr meinen Brief abdruckt, da ich schon das 18. Mal an euch schreibe.

ARTUR LESSER PER E-MAIL

PLAYZONE: Hey, coole Idee. Wir wollten auch schon immer mal wissen, ob man nach den diversen Behandlungen, die im Spiel gezeigt werden, wirklich noch weiterleben kann. Wir werden Uwe mal fragen, ob er sich erneut zur Verfügung stellt, und wir werden nachschauen, ob wir noch genügend Verbandsmaterial haben...

AMIS, GO HOME!

Hallo, ihr Schreiberlinge aus der spielenden Zunft!
Ich würde mir wünschen, dass Kriegsspiele, bei denen wir Deutsche immer als böse Menschen dargestellt werden, mal etwas kritischer unter die Lupe genommen werden. Ihr lobt diese Spiele fast immer, ihr hobt diese Bewertungen. Warum eigentlich? Ist es als echter Deutscher wirklich so schön, andere Deutsche (auch wenn sie als Nazis

dargestellt werden) abzuknallen? Dass diese Thematik im Ausland und vor allem natürlich in den USA funktioniert, ist mir klar. Das Ausland ist immer dabei, wenn es gilt, den bösen und hässlichen Deutschen eins auszuwaschen. Glaubt ihr, die amerikanischen Magazine würden ein Spiel hoch bewerten, in dem die Amis als böse hingestellt würden? Mit Sicherheit nicht, egal wie gut das Spiel gemacht ist. Die wollen immer die Guten sein und der Rest der Welt ist Müll, auf dem herumgetrampelt werden kann. Diese Einstellung wird von euch sogar noch unterstützt. Wenn ich die ganzen Messe- und Reiseberichte lese, kann ich teilweise nur den Kopf schütteln. Wenn es euch im Land, das keine Esskultur hat, so gut gefällt, warum geht ihr dann nicht gleich ganz hin? Ich selbst bin auch schon in der Welt herumgekommen, aber die USA? Nein, das ist nicht mein Ding. Ich wünsche mir, dass wir Deutschen insgesamt mal wieder etwas mehr Nationalstolz zeigen und diese Art Spiele in den Regalen stehen lassen. Es gibt genug andere Top-Games, in denen wir nicht als Idioten dastehen. Damit wir uns nicht falsch verstehen, es geht mir hier nicht um Ego-Shooter (spiele ich selber sehr gerne), sondern nur darum, warum die Deutschen immer das Feindbild abgeben müssen. Und damit kann und will ich mich einfach nicht identifizieren! Ich hoffe, meine Auffassung wird nicht falsch

verstanden. Ich bin stolz, ein Deutscher zu sein, und dazu stehe ich. Ein Nazi bin ich aber deshalb mit Sicherheit nicht!

PLAYZONE: Wir wollen jetzt mal keine Grundsatzdiskussion über den Sinn oder Unsinn von Nationalstolz vom Zaun brechen und kulturelle Eigenheiten sind ebenfalls Ansichtssache, aber dein Anliegen können wir wirklich nicht so recht nachvollziehen. Man mag darüber streiten, wie viele Spiele es wirklich braucht, die im Zweiten Weltkrieg spielen, und wir stimmen dir zumindest so weit zu, dass fiktive Szenarien genauso gut funktionieren würden. Allerdings sollte man sich über die historischen Fakten im Klaren sein. Insofern haben wir mit den Nazis als Feindbild in Videospielen auch kein Problem, solange keine geschmacklichen Grenzen überschritten werden. Dies wäre für uns ganz sicher der Fall, wenn man in einem Spiel dieser Art aufseiten der Deutschen kämpfen und beispielsweise Konzentrationslager verteidigen könnte.

PS: In Japan würde natürlich auch kein (noch so gutes Spiel) ankommen, wenn die Japaner die Bösen wären, oder?

BOODENSEHAI PER E-MAIL

PLAYZONE: Das ist nicht ganz richtig. Electronic Arts hatte keine Skrupel, *Medal of Honor: Rising Sun* in Japan zu veröffentlichen, obwohl die Japaner in diesem Spiel nicht gerade gut wegkommen. Dennoch war das Game im Land der aufgehenden Sonne (für ein westliches Produkt) durchaus erfolgreich. Es gibt also auch dort genügend Spieler, die sich nicht am gewählten Feindbild stören.

FLASCHENGEIST

Hallo, PLAYZONE-Team,
ich habe mir vor kurzem *Prince of Persia: Warrior Within* gekauft. Das ist ein hammerschweres Spiel. Könnt ihr eine Komplettlösung des Spiels in eure nächste Ausgabe drucken? Ich komme bei diesem Spiel kaum weiter und ich bin mir sicher, dass ich nicht der Einzige bin.

SVEN HENDRICH PER E-MAIL

PLAYZONE: Dein Wunsch ist uns natürlich Befehl: Ab Seite 106 findest du Hilfe zum Spiel.

WECHSELSPIEL

Guten Tag, ich habe zu Hause einige Konsolen stehen und das ewige Umstöpseln der Kabel nervt, zumal auch Berge von Kabeln herumliegen. Außerdem kostet es Zeit und Nerven, die Kabel zu finden und nachher richtig anzuschließen. Eine Switchbox wäre angenehm, doch welche sollte es sein? Können Sie mir einige empfehlen?

PLAYZONE: Wenn es nicht viel kosten soll und Sie mit geringer Qualitätseinbuße leben können, dann reicht schon der Gang zum Elektrofachhandel. Dort gibt es sehr günstige Geräte, die manuell umschaltbar sind und eine ordentliche Qualität abliefern. Wichtig ist natürlich, dass der Umschalter ein RGB-Signal verarbeitet kann, sofern Sie Ihre Konsolen auch sonst per RGB-Kabel an den Fernseher anschließen. Wenn der Preis keine Rolle spielt, dann gibt es beim Fachhändler auch hochwertigere Geräte mit mehr Eingängen, besserer Qualität und Fernbedienung, wie zum Beispiel das AV Control Center von Joytech.



KLASSE Joytechs Umschaltgerät bietet jede Menge Komfort.

Außerdem würde ich dann am liebsten am PC-Monitor zocken. Was gibt es denn da für empfehlenswerte Hardware?

DAUT MORINA PER E-MAIL

PLAYZONE: Solche Geräte gibt es zwar, eine richtige gute Bildqualität ist damit aber nicht gewährleistet.

HERTZINFARKT

Hallo, liebes Team, ich habe eine dringende Frage, die ihr hoffentlich auch schnell beantworten könnt. Ich wollte mir Killzone kaufen und lese in eurem Heft „60-Hz-Modus: Ja“. Meine Frage: Kann man Killzone trotzdem auch im 50-Hz-Modus spielen?

STEFAN K. PER E-MAIL

PLAYZONE: Keine Bange, natürlich kann man Killzone auch im 50-Hz-Modus spielen. Das gilt für ausnahmslos jedes in Europa veröffentlichte PS2-Spiel. Der 60-Hz-Modus ist immer nur eine Option.

DREISTELLIG

Hallo Redaktion! Gestern habe ich mit meinem Freund mal wieder eine Runde Pro Evolution Soccer 4 geockt. Er erzählte mir, dass er angeblich 126:0 gegen den Computer gewonnen hätte. Ich glaube ihm natürlich nicht! Doch als er mir dann gezeigt hat, wie man so hoch siegen kann, traute ich meinen Augen nicht. Hier die Anleitung zu 100:0-Siegen: Sobald man ein Tor geschossen hat, muss man, bevor der Spieler sich freut, die Start-Taste drücken. Nun klickt man im Menü auf den Auswahlpunkt „Wiederholung“. Beendet man nun die Wiederholung und schaut sie sich erneut an, wird auf das Torekonto immer wieder ein Tor addiert. Besonders wichtig ist, dass man die Start-Taste drückt, bevor der Spieler mit dem Jubeln begonnen hat. Ich habe euch diesen Cheat nicht geschickt, damit nun irgendwer sich daraus einen Vorteil verschaffen kann, sondern einfach nur, um zu zeigen, wie schlampig manche Entwickler arbeiten. Man stelle sich einmal vor, PES 4 wäre onlinefähig. Der ganze Spielspaß würde verloren gehen. Ich hoffe, bei PES 5 wird Konami so etwas nicht mehr unterlaufen.

ROBERT ERNST

PLAYZONE: Zugegeben, dieser Fehler ist schon ein starkes Stück. Allerdings werden zumindest Partien unter Freunden kaum darunter leiden. Schließlich ist die Vorgehensweise für den Gegenspieler sofort ersichtlich und man muss wahrscheinlich schon im Koma liegen, um nicht mitzubekommen, dass sich der andere Spieler schlapp 100 Tore aufs Konto addiert.

SCHLUSS MIT LUSTIG

Hallo PLAYZONE! Wie immer habe ich mir auch die jetzige Ausgabe gekauft. Als ich mir allerdings die DVD ansah, wurde ich schwer enttäuscht und werde ich wahrscheinlich keine Ausgabe mehr kaufen. Mit eurer Versache des besten Fußballvereins überhaupt, nämlich Dynamo Dresden, habt ihr wahr-

scheinlich nicht nur bei mir



BELEIDIGT
Ob uns jetzt in Dresden überhaupt noch jemand mag?

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM



Im **PLAYZONE**-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat geht's um erhoffte Fortsetzungen.

DarkKoll	AW: welche Fortsetzungen sollen noch kommen?
Rang: - Anmeldedatum: 22.12.04 Datum: 27.12.04 15:58 IP: 82.82.22.1	also was wünscht ihr euch noch für ps2 was soll euer meining nach unbedingt fortgesetzt werden meine favories sind: Star Ocean 4 mit besserer dramaturgie Final Fantasy Tactics Final Fantasy 7,8,9 Remake Disgaea
	☐ Löschen ☐ Bearbeiten ☐ Weiterleiten ☐ Antworten

UP-Scarface	AW: welche Fortsetzungen sollen noch kommen?
Rang: - Anmeldedatum: 30.11.04 Datum: 27.12.04 18:07 IP: 217.224.54.242	altzu viele fortsetzungen wünsch ich mir nicht höher lieber mal was neues. ich hätte gern ein neues des wärs. angekündigt sind ja schon •True Crime •Metal Gear Solid 4 •Tomb Raider •Resident Evil das dürfte ja schon genug sein geplant am 27.12.2004 um 18:14 Uhr von UP-Scarface Angehöriger des offiziellen PlayZone Weihnachtschors
	☐ Löschen ☐ Bearbeiten ☐ Weiterleiten ☐ Antworten

ALHA	AW: welche Fortsetzungen sollen noch kommen?
Rang: - Anmeldedatum: 16.07.02 Datum: 27.12.04 21:01 IP: 217.224.54.242	Zitatz (Original von DarkKoll am 27.12.2004 15:58) also was wünscht ihr euch noch für ps2 was soll euer meining nach unbedingt fortgesetzt werden meine favories sind: Star Ocean 4 mit besserer dramaturgie Final Fantasy Tactics Final Fantasy 7,8,9 Remake Disgaea Oegen weitere Final Fantasy Spiele habe ich auch nichts. Ansonsten wäre ein dritter Teil von Zone of the Enders cool. Die Geschichte ist zwar abgeschlossen, aber für mich war das Spiel einfach von der Spielmechanik her so grandios, dass ich mir einen Nachfolger holen würde. Spiele wie Onimusha mag ich auch. Doch sollte man daraus eine Endo-Serie machen? Und last but not least: Drakengard von SquareEnix. Ist vielleicht spielerisch kein Überflieger, aber hatte doch eine coole Trash-Story und tolle Waffen.
	☐ Löschen ☐ Bearbeiten ☐ Weiterleiten ☐ Antworten

DanSaMa3	AW: welche Fortsetzungen sollen noch kommen?
Rang: - Anmeldedatum: 18.10.03 Datum: 28.12.04 09:01 IP: 193.96.10.201	Zitatz (Original von ALHA am 27.12.2004 21:01) Zitatz (Original von DarkKoll am 27.12.2004 15:58) also was wünscht ihr euch noch für ps2 was soll euer meining nach unbedingt fortgesetzt werden meine favories sind: Star Ocean 4 mit besserer dramaturgie Final Fantasy Tactics Final Fantasy 7,8,9 Remake Disgaea Oegen weitere Final Fantasy Spiele habe ich auch nichts. Ansonsten wäre ein dritter Teil von Zone of the Enders cool. Die Geschichte ist zwar abgeschlossen, aber für mich war das Spiel einfach von der Spielmechanik her so grandios, dass ich mir einen Nachfolger holen würde. Spiele wie Onimusha mag ich auch. Doch sollte man daraus eine Endo-Serie machen? Und last but not least: Drakengard von SquareEnix. Ist vielleicht spielerisch kein Überflieger, aber hatte doch eine coole Trash-Story und tolle Waffen.
	☐ Löschen ☐ Bearbeiten ☐ Weiterleiten ☐ Antworten

DarkKoll	AW: welche Fortsetzungen sollen noch kommen?
Rang: - Anmeldedatum: 22.12.04 Datum: 28.12.04 09:01 IP: 82.82.22.92	naja ich meinte eigentlich was ganz anderes. ich wollte nicht wissen auf welche fortsetzungen ihr euch freut sondern welche fortsetzungen würden euch freuen was bisher noch nicht angekündigt ist man darf doch wohl ein bisschen träumen oder nicht?
	☐ Löschen ☐ Bearbeiten ☐ Weiterleiten ☐ Antworten

DarkDragon	AW: welche Fortsetzungen sollen noch kommen?
Rang: - Anmeldedatum: 17.09.04 Datum: 28.12.04 11:14 IP: 213.166.59.229	Zum Thema Drakengard: der nachfolger ist angekündigt ansonsten wüch ich mir ZOE 3 und Onimusha 4 wünschenwas bei dem ende ja wenig wünschenswert ist Rage agents the Shima Inc.
	☐ Löschen ☐ Bearbeiten ☐ Weiterleiten ☐ Antworten

Lesefutter für Konsolenfans!



XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Brothers in Arms: Road to Hill 30 steht kurz vor der Fertigstellung. Wir haben erneut eine Vorabversion gespielt und berichten exklusiv. Ebenfalls nur bei uns und brandheiß: unsere Vorschau zu Medal of Honor: Dogs of War – kann die Serie zu ihrer alten Klasse zurückkehren? Bereits testen konnten wir das herrlich actionreiche MechAssault 2: Lone Wolf und die US-Version von KotOR II: The Sith Lords. Wer sich außerdem noch Tipps und Tricks zu Prince of Persia: Warrior Within wünscht, der wird bei unserer Komplettlösung fündig. Jetzt im Handel!



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Der neue Nintendo DS ist in den USA und Japan bereits erhältlich – Grund genug für uns, sämtliche erhältlichen Spiele schon jetzt auf Herz und Nieren zu überprüfen. Diese Organe spielen auch in Resident Evil 4 eine große Rolle – wir haben den Horror-Schocker bereits angespielt. Ausführlich testen konnten wir Call of Duty: Finest Hour, Donkey Kong Jungle Beat und viele weitere GameCube-Hits. Die Komplettlösung zu Metroid Prime 2: Echoes macht das Paket perfekt. Jetzt im Handel!

verschissen, sondern auch bei vielen anderen Ostdeutschen. Wahrscheinlich habt ihr keine Ahnung von Fußball und wisst deshalb auch nicht, dass Dynamo in Ostdeutschland als Legende gilt. Die beste und erfolgreichste Mannschaft der DDR-Liga! Ich bin nämlich zufällig aus Dresden und schon mein ganzes Leben Dynamo-Fan. Ihr solltet lieber aufpassen, was ihr so leichtsinnig daherkloppt. Bei mir habt ihr es euch versaut!

SASCHA KEMPA PER E-MAIL

PLAYZONE: Uns war sehr wohl bewusst, dass der Fußballverein Dynamo Dresden auf eine lange Tradition zurückblickt und irgendwann bestimmt auch mal guten Fußball gespielt hat. Allerdings hätten wir nicht gedacht, dass die Fans des Vereins so humorlos sind. Wir wollten den Club in kleinster Weise lächerlich machen und selbst nach mehrmaligem Analysieren unseres DVD-Beitrags konnten wir nicht so recht verstehen, wieso man sich darüber so ärgern kann. Außerdem war es unser Redaktions-Ossi Robert, der Maik den Schal geschenkt hat, sämtliche Wessis der Redaktion (also der gesamte Rest) sind damit aus dem Schneider. Weitere Beschwerdemails bitten wir an robert.heller@compuc.de zu richten. Vielen Dank!

KOMPATIBEL?

Hallo, liebes PLAYZONE-Team, ich möchte mir eine PSP aus Japan kaufen, möchte aber wissen, ob sie einen Regionalcode hat, da ich später meine Spiele in Deutschland kaufen möchte und sie nicht immer aus Japan importieren will.

MARCEL HALLO PER E-MAIL

PLAYZONE: Das mit den Regionalcodes von PSP-Spielen ist so eine Sache. Sony selbst sagt, dass eine entsprechende Kennzeichnung den Software-Publishern überlassen ist. Auf den ersten japanischen Spielen steht „Code 2“. Sollten die PSP-Spiele die gleiche Codierung wie DVD-Filme haben, wären also europäische Spiele auf japanischen Konsolen spielbar (und umgekehrt). Solange aber kein einziges US- oder Europa-Spiel oder eine entsprechende Konsole vorliegt, können wir dazu noch keine sichere Aussage machen.

MEA CULPA

Irgendwie scheint es mir, dass ihr die Leserbriefe mancher Leute nicht beantworten wollt. Zum Beispiel meine. Zuerst habe ich euch auf die Fehler im offiziellen Lösungsbuch von GTA San Andreas aufmerksam gemacht. Aber ihr habt mir nicht geantwortet und auch nicht in der neuesten Ausgabe eurer Zeitschrift meinen Brief veröffentlicht. Stattdessen sehe ich in der neuesten Ausgabe, dass euch jemand anderes dazu geschrieben hat und ihr ihm antwortet. Was soll das? Schließlich hab ich euch zuerst darauf aufmerksam gemacht. Aber macht nur weiter so, dann verliert ihr einen treuen Leser eurer Zeitschrift. Hoffentlich beantwortet ihr wenigstens meine E-Mail.

RONNY GRIMM PER E-MAIL

PLAYZONE: So Leid es uns tut, aber wir können beim besten Willen nicht jede E-Mail beantworten und auch nicht jeden Leserbrief ins Heft packen. Es gab außer dir noch andere Leser, die uns auf den Fehler im Lösungsbuch aufmerksam gemacht haben, und für einen der Briefe

mussten wir uns ja schließlich entscheiden. Wir sind uns nicht ganz sicher, was letztlich den Ausschlag gegen deinen Brief gegeben hat, halten es aber für durchaus möglich, dass dein Verzicht auf Großbuchstaben und Leerzeichen zwischen Sätzen etwas damit zu tun hatte.

AHNENFORSCHUNG

Liebe PLAYZONE-Redaktion, ich war von Final Fantasy X und X-2 sehr begeistert und darum möchte ich die älteren Final Fantasy-Titel (die für die PSone erschienen sind) spielen. Deshalb hätte ich ein paar Fragen:

1. Kann ich Final Fantasy VIII ohne Probleme oder Einschränkungen auf der PlayStation 2 spielen?

PLAYZONE: Uns ist nichts Gegenteiliges bekannt, du kannst das Spiel also einwandfrei auf deiner PS2 spielen.

2. Muss ich mir extra für das Spiel eine Memory Card für PlayStation 1 (1 MB) kaufen oder funktioniert auch eine für PlayStation 2 (8 MB)?

PLAYZONE: Du brauchst unbedingt eine alte Memory Card für die PSone. Die Formatierung dieser Karten ist komplett unterschiedlich und beide Systeme sind nicht miteinander kompatibel. Glücklicherweise bekommt man PSone-Memory-Cards schon sehr günstig.

3. Kann ich meinen Dual Shock 2 für dieses Spiel verwenden oder brauche ich zwingend einen Dual Shock 1?

FABIAN SCHENKEL PER E-MAIL

PLAYZONE: Hier gibt's keine Probleme, auch der Dual Shock 2 funktioniert.



UMSTRITTEN Final Fantasy VIII kam nicht bei allen Fans der Serie gut an.

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.

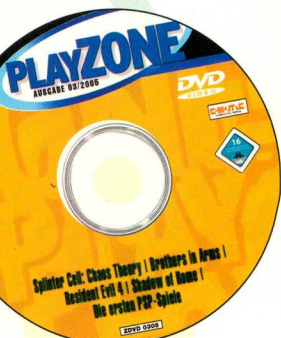
Das X-Port V2 ist die einfachste Möglichkeit, Spielstände auch über große Entfernungen gemeinsam zu nutzen. Um Ihnen den Einstieg in den regen Spielstandhandel etwas zu erleichtern, haben wir für Sie an dieser Stelle eine kleine Einführung vorbereitet, die es Ihnen innerhalb weniger Minuten möglich macht, die begehrten Savesgames 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:

Jak 3 (X-Port V2): Die knackige Hopserei bietet einige freischaltbare Boni, die in diesem Spielstand alle verfügbar sind.



Need for Speed Underground 2 (X-Port V2): Sämtliche Wagen und Bauteile sind von Beginn an verfügbar.



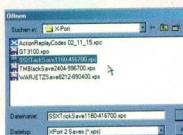
Killzone (MAX Drive): Dank dieses Spielstandes können Sie jeden Level direkt und auf jedem Schwierigkeitsgrad anwählen.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spellestände 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.



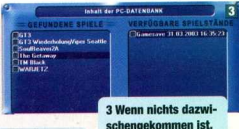
4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



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
Ape Escape 2	Freie Levelwahl
Backyard Wrestling 2	Alle Kämpfer & Arenen
Big Mutha Truckerz	Freie Levelwahl
Weitere MAX-Drive-Spielstände:	
FistDial	Alle Wagen & Strecken
GoldenEye: Rogue Agent	Freie Levelwahl
Jak 3	Alle Boni
NFS Underground 2	Alle Wagen & Strecken

Hinweis: Vor jeder Übertragung 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.



Spiele des Jahres 2004

RIEN NE VA PLUS

7% Ich bin enttäuscht. Zu viele schlechte Spiele.



35% War ganz okay, aber nicht herausragend. **58%** Klar, ich fand es super.

Zahlreiche Hits und nicht zuletzt *Grand Theft Auto San Andreas* machen selbst die schlimmsten Totalausfälle des letzten Jahres vergessen. Da *Gran Turismo 4* in dieses Jahr gerutscht ist, sehen PS2-Spieler auch 2005 mit Freude entgegen.

Legend of Kay

KATERSTIMMUNG

19% Ich freu mich drauf – sieht sehr vielversprechend aus.

48% Mal abwarten, noch bin ich nicht scharf drauf.

Das hat der knuffige Kater nicht verdient. Gerade einmal ein Fünftel der Umfrageteilnehmer hat die feste Absicht, die *Legende von Kay* zu ergründen. Viele Leser sind noch skeptisch, ob ein Spiel aus deutschen Ländern wirklich Hitpotenzial hat.

33% Ist überhaupt nicht mein Ding, egal woher es kommt.

Endlich mal wieder ein Spiel aus Deutschland – Legend of Kay!

Killzone

GUTER SCHUSS!

12% Ego-Shooter an sich sind vollkommen überflüssig!

7% Kein Stück, das Spiel ist gerade mal durchschnittlich.



32% Es ist fett, aber kein Überflieger.

49% Absolut! Besser kann man auf der PS2 nicht ballern.

Die große Mehrheit der Befragten stimmt mit uns überein: Wer Ego-Shooter mag, kommt an *Killzone* nicht vorbei! Kleinere technische Mängel und der hohe Schwierigkeitsgrad ändern daran genauso wenig wie *Halo 2* auf der Xbox.

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 Levels 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 Power-saves 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!

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, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen) _____

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen) _____

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Action Replay MAX inkl. 8 MB Memory Card

(Artikel-Nr.: 0025449) Lieferung, solange Vorrat reicht.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferung in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

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

Prince of Persia

Dank unserer Tipps und Hilfestellungen entgeht Ihnen in diesem gigantischen Abenteuer absolut nichts.

Zu Beginn unserer Tipps geben wir Ihnen allgemeine Hinweise, damit Sie sich besser im Spiel zurechtfinden und das schwere Adventure Ih-

nen keine Probleme bereitet. Unsere Komplettlösung zeigt die schwierigsten Stellen in Bildern. Auf Bosskämpfe oder Rätsel gehen wir näher

ein. Darüber hinaus liefern wir Ihnen Infos über geheime Waffen und wie Sie die alternative Endsequenz freispielen.

Allgemeine Tipps

Nutzen Sie die Zeitfähigkeiten des Prinzen!

Wenn Sie in Jump&Run-Abschnitten ins Nichts beziehungsweise in tödliche Stacheln stürzen, sollten Sie immer die Zeit zurückdrehen, um sich Ihre eigene Zeit zu sparen. Auch in Kämpfen und sogar in Boss-Kämpfen sollten Sie auf die Magie des Prinzen zurückgreifen. Lassen Sie die Zeit langsamer verstreichen, um zahlreiche Treffer ohne Gegenwehr anbringen zu können. Besonders im späteren Spielverlauf, wenn der Prinz sich in das Sandgespenst verwandelt hat und seine Lebensenergie ständig abnimmt, müssen Sie die Zeitzauber anwenden, um in den Kämpfen gegen mehrere starke Widersacher bestehen zu können. Das beste Beispiel für die Effektivität der Zauber ist der Golem. Wenn Sie die Zeit langsamer vergehen lassen, sobald Sie auf seinen Rücken gelangt sind, reicht eine einzige Angriffsserie, um das Ungetüm ins Jenseits zu schicken.

Taktiken für jeden Gegnertyp

Finden Sie so bald wie möglich heraus, welche Gegner bestimmte Angriffe blocken kön-

nen, und suchen Sie nach Attacken, gegen die sie nichts ausrichten können. Manche Feinde wehren fast alle Angriffe ab und Sie benötigen viel Zeit, um sie auszuschalten. Vor allem, wenn sich dann noch weitere Gegner ins Kampfgetümmel stürzen, sollten Sie Zauber anwenden, um sich komplizierte Feinde schnell vom Hals zu schaffen.

Kämpfen? Nein danke!

Bei Kämpfen in der Nähe von Abgründen oder Fallen können Sie mit Ihren Feinden kurzen Prozess machen, indem Sie Ihre Umgebung nutzen. Befördern Sie Ihre Widersacher mit Würfeln in die Tiefe oder lösen Sie Fallen aus, um lange, Energie zehrende Konfrontationen zu umgehen. Schleudern beziehungsweise locken Sie die Feinde ins Wasser – bei der ersten Berührung mit dem nassen Element zerpuffen die meisten Gegner auf der Stelle.

Ausweglos?

Sie stecken fest und wissen nicht, wie Sie weiterkommen? Sehen Sie sich dann immer sehr gut um und benutzen Sie die Panorama-

Perspektive. So erkennen Sie Stangen, Balken und Vorsprünge besser und sehen vielleicht auf Anhieb eine Lösung für Ihr Problem. Laufen Sie an den Wänden hoch, um eventuell einen Vorsprung zu finden, und probieren Sie, ob Sie über Säulen, Bäume oder andere Objekte entlegene Stellen erreichen können. Oft müssen Sie die Zeit auch langsamer verstreichen lassen, um zum Beispiel rechtzeitig durch eine Tür, die sich nach Betätigen eines Schalters von alleine wieder schließt, gehen zu können.

Alternative Endsequenz

Wenn Sie alle neun Upgrades im Spielverlauf einsammeln, erhalten Sie am Ende des Spiels das Wasserschwert und treten damit gegen den Dahaka an. Wo Sie versteckte Upgrades entdecken, erklären wir Ihnen im Walkthrough. Am Ende der Lösung zeigen wir Ihnen, wie Sie den geheimen Endboss Dahaka besiegen. Zudem schalten Sie die Galerie mit den Illustrationen frei, wenn Sie das Spiel mit der alternativen Endsequenz beenden. In unserer Lösung sind die Screenshots mit den Upgrades gelb hervorgehoben.

Warrior Within

INFO BOSS

Shahdee

Gegen die Lady in Lack und Leder blocken Sie am besten die meiste Zeit und schlagen sofort nach einer ihrer Angriffscombos zurück. Führen Sie zwei oder drei Schläge aus und blocken Sie dann sofort wieder. Halten Sie genügend Abstand zu Shahdee ein, um nicht von einer schnellen Attacke überrascht zu werden und nicht rechtzeitig blocken zu können. Hüten Sie sich auch vor den wenigen unblockbaren Angriffen der Gegnerin. Egal, wie gut Sie kämpfen – am Ende verlieren Sie den Kampf auf jeden Fall.

SHAHDEE Rollen Sie, um den Angriffen der Gegnerin zu entkommen.



UPGRADE 1

Nach dem zweiten Kampf gegen Shahdee ziehen Sie den Altar im Raum in dem der Altar war nach vorne. Am Ende des Gangs dahinter stoßen Sie auf das erste Upgrade.



INFO BOSS

Shahdee II

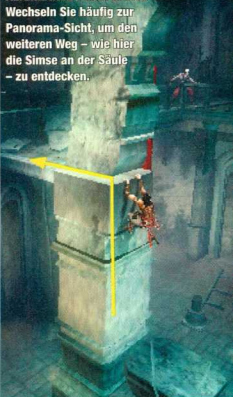
Beim zweiten Aufeinandertreffen lassen Sie Shahdee nicht zu nahe an die rot gekleidete Dame herankommen, die sich am Rand der Plattform festhält. Ansonsten gehen Sie weitgehend wie beim ersten Aufeinandertreffen vor. Blocken Sie Ihre Angriffe und kontern Sie, nachdem Shahdee eine Schlagserie auf Sie losgelassen hat. Am besten rollen Sie um die Lady und tauchen immer nur kurz auf, um zwei oder drei Treffer zu landen. Sie können sich auch einfach von der Lady im knappen Schwarzen entfernen. Bei genügend Abstand kehrt sie Ihnen den Rücken zu und geht auf die Dame in Rot zu. Dann greifen Sie von hinten an und entfernen sich wieder.



SHAHDEE Greifen Sie an, nachdem die Gegnerin am Ende einer Combo zweimal ihre Arme hochreißt.

ALTERNATIVE PERSPEKTIVE

Wechseln Sie häufig zur Panorama-Sicht, um den weiteren Weg – wie hier die Simse an der Säule – zu entdecken.



INFO RÄTSEL

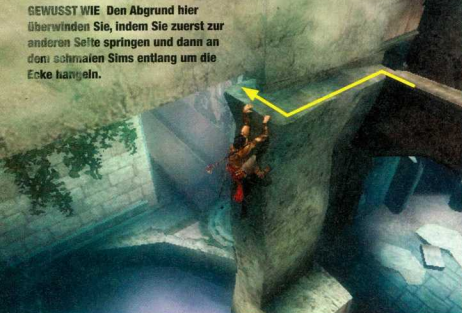
Die vier Schalter des Zeitportals

Hier müssen Sie alle vier Schalter zum Leuchten bringen. Dazu betätigen Sie diese in der richtigen Reihenfolge, die Sie durch Probieren herausbekommen. Wenn Sie einen Schalter richtig betätigt haben, leuchtet dieser dauerhaft. Falls Sie einen Fehler machen, müssen Sie wieder beim ersten Schalter anfangen. Sobald alle Schalter leuchten, laufen Sie in den Lichtstrahl. Dieses kleine Rätsel müssen Sie fast jedes Mal lösen, bevor Sie durch die Zeit reisen können.



ZEITREISE Bringen Sie alle vier Schalter zum Leuchten.

GEWUSST WIE Den Abgrund hier überwinden Sie, indem Sie zuerst zur anderen Seite springen und dann an dem schmalen Sims entlang um die Ecke hängen.



ANSICHTSSACHE Den Hebel, der die Klappen an der Wand schließt, sehen Sie nur in der alternativen Perspektive. Sie erreichen ihn, wenn Sie an dem Seil an der Wand nach oben klettern.

UPGRADE 2


Kurz nachdem Sie die „Auge des Sturms“-Fähigkeit erhalten haben, finden Sie neben einer Treppe einen Schalter, der von Fäsesen verdeckt wurde.



Betätigen Sie ihn, lassen Sie die Zeit langsamer verstreichen, eilen Sie die Stufen hinauf und rollen Sie in den kleinen Schacht.



HAUPTHALLE
Nachdem Sie in der Haupthalle den Hebel betätigt haben, klettern Sie über die Felsblöcke zu dem Gang, der zum mechanischen Turm führt.

INFO BOSS

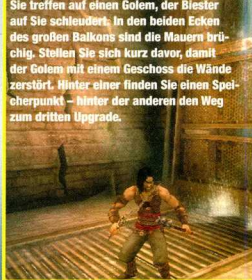
Golem

Der Gigant stürzt gleich zu Beginn des Kampfes auf Sie zu und versucht, Sie zu überrennen. Rollen Sie zur Seite. Greifen Sie den Golem von hinten an. Seine Schwachstelle sind die Waden. Rollen Sie und versuchen Sie, seinen Attacken auszuweichen. Sobald das Ungetüm in die Knie geht, springen Sie auf seinen Rücken und bearbeiten den Kopf. Vorsicht, der Golem versucht ständig, Sie mit seinen Pranken zu greifen. Dann weichen Sie auf die andere Schulter aus. Benutzen Sie die „Auge des Sturms“-Fähigkeit, damit Sie die Angriffe früh erkennen. Sie fügen ihm so viel mehr Schaden zu, da Sie zahlreiche Treffer in kürzester Zeit anbringen können. Halten Sie sich nie nahe am Rand auf, sondern tragen Sie den Kampf bei der Wand aus. So befördert der Golem Sie nicht unsanft in den Abgrund. Freuen Sie sich nicht zu früh, der Gigant wird Ihnen im Verlauf des Spiels noch öfter und in einer stärkeren Form begegnen.

UND TSCHÜSS ...
Mit einem Stich in den Nacken beenden Sie das Treiben des Golems.


UPGRADE 3

Sie treffen auf einen Golem, der Biester auf Sie schleudert. In den beiden Ecken des großen Balkons sind die Mauern brüchig. Stellen Sie sich kurz davor, damit der Golem mit einem Geschoss die Wände zerstört. Hinter einer finden Sie einen Speicherpunkt – hinter der anderen den Weg zum dritten Upgrade.


UPGRADE 4


Im Bereich mit der Säule mit dem Schalter laufen Sie in die Ecke, in die der Prinz auf dem Screenshot blickt. Dort klettern Sie an der Kante nach unten und gelangen so zum vierten Upgrade.

INFO RÄTSEL

ERFOLGREICH
Wenn Sie alles richtig gemacht haben, fließt Wasser bei den Statuen.



Hebelrätsel im Innenhof

Die ersten drei Hebel im Innenhof des Gartenareals drehen Sie um 180° und den letzten um 90° im Uhrzeigersinn. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, beginnt das Wasser bei den Statuen in die Becken zu fließen. Sobald die beiden Hebel auf der linken Seite weit genug gedreht sind, strömt das Wasser auf der linken Seite. Analog funktionieren die Hebel auf der rechten Seite. Durch die Tür in der Mitte hinter der Statue geht's weiter, nachdem auf beiden Seiten die Hebel richtig betätigt wurden.

INFO RÄTSEL

Das Rätsel im Garten

Begeben Sie sich zu dem Hebel in der Mitte und wechseln Sie am besten zur Panorama-Perspektive. Drehen Sie den Hebel um 180° und klettern Sie über den kleinen Block auf den Sockel auf der linken Seite, den Sie soeben gedreht haben. Sie gelangen schließlich zu einem zweiten Hebel, den Sie um 90° im Uhrzeigersinn bewegen. Von der Plattform mit dem zweiten Hebel aus springen Sie auf die Plattform in der Mitte. Von dort aus setzen Sie Ihren Weg über die Plattform zu Ihrer Rechten fort und landen so auf der anderen Plattform in der Mitte. Weiter geht's nach rechts zum nächsten Hebel, den Sie um 180° drehen. Links neben dem Balkon mit dem Hebel sehen Sie ein Seil, mit dessen Hilfe Sie auf die Plattform in der Ecke gelangen. Hangeln Sie am Seil entlang und springen Sie rückwärts gegen die große Säule in der Mitte. Hüpfen Sie nach links weiter und auf das Gebäude zu. So erreichen Sie den vierten Hebel, den Sie wiederum um 180° drehen. Begeben Sie sich zum dritten Hebel in der Ecke zurück und drehen Sie diesen ebenfalls um 180°. Kehren Sie auf demselben Weg, den Sie gekommen sind, ganz nach unten zurück und schalten Sie die Gegner aus. Laufen Sie am ersten Hebel unten in der Mitte vorbei in die Ecke, in der die Tür geöffnet haben. Falls diese noch nicht offen ist, drehen Sie noch ein paar Mal am ersten Hebel unten in der Mitte, bis Sie die Zwischensequenz auslösen, in der die Tür geöffnet wird.



WASSERSPIEL Mit dem Hebel auf der runden Plattform in der Mitte drehen Sie die beiden großen Säulen.

UPGRADE 5

Beim Rätsel im Garten müssen Sie am Ende das Wasser an einem Hebel anstellen, den Sie erreichen, wenn Sie unter dem Gittertor hindurchrollen.

Im Raum mit dem Hebel können Sie nach oben zu einem Gang klettern, der Sie zum fünften Upgrade führt.

INFO BOSS

Kaileena

Gehen Sie genauso wie gegen Shahdee vor. Blocken Sie die Angriffe Ihrer Gegnerin und weichen Sie nach hinten aus. Hüten Sie sich vor der Attacke am Ende einer ihrer Combos – Sie können diesen Schlag nicht abwehren! Wichtig in diesem Duell sind die Mächte der Zeit: Lassen Sie die Zeit langsamer verstreichen, um mehr Treffer landen zu können oder um einen Spezialangriff auszuführen. Versuchen Sie, mit gefüllten Sandtanks in den Kampf zu starten. Zertrümmern Sie während des Kampfes die Gegenstände, die rund um den Saal verteilt sind, um Zeit-Energie einzusammeln. Kümmern Sie sich auch immer gleich um Kaileenas Gefährten, die Sie ebenfalls mit wertvoller Energie versorgen. Wenden Sie die „Auge des Sturms“-Fähigkeit immer dann an, wenn Kaileena selbst am Rad der Zeit dreht. So neutralisieren Sie ihren Zauber. Greifen Sie immer mit etwas Abstand nach einer Combo an und versuchen Sie, zwei bis drei Treffer zu landen, bevor Sie wieder in die Defensive gehen. Das heißt, dass Sie entweder blocken oder nach hinten wegrollen. Sie können auch leichte Treffer landen, indem Sie von Kaileena wegrollen, sobald Sie sich teleportiert hat. Danach greifen Sie sofort an. Bleiben Sie am besten während des gesamten Kampfes in Bewegung. So werden Sie zum einen seltener getroffen und erhöhen zum anderen Ihre Chance, Kaileena zu verletzen. Wenn Sie den „Auge der Zeit“-Zauber bei der Offensive einsetzen, haben Sie keinerlei Probleme, Kaileena zu besiegen.

KAILEENA Halten Sie immer ausreichend Abstand zu der Schönheit. So können Sie Treffer landen und haben genügend Zeit, ihren Attacken auszuweichen oder sie abzuwehren.

VERFOLGUNGSJAGD Im Gefängnis rückt Ihnen der Dahaka auf die Fersen. Sie müssen mehrere riskante Verfolgungsjagden überstehen und an deren Ende immer einen Hebel betätigen.

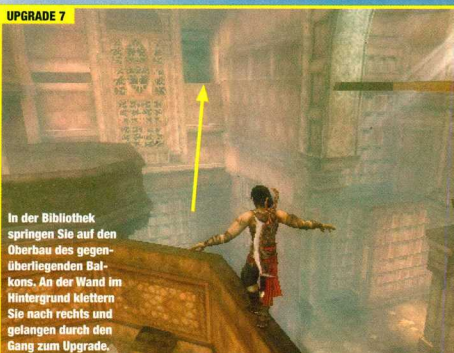
KRAFTAKT Ziehen Sie diese Blöcke aus der Wand, um die Plattformen davor zu beschweren und so den Block in der Mitte des Saals anzuheben.

KLETTERTOUR Nachdem Sie den Block in der Mitte ganz ausgefahren haben, klettern Sie an dem Simsen nach oben.

AUSWEG Vom Steinsarg aus springen Sie zuletzt an den Hebel vor dem Durchgang zum Zeitportal, bevor Sie wieder durch die Zeit reisen.

UPGRADE 6


Nach dem Kampf gegen den Bruto, der stärkeren Version des Golem, gelangen Sie in diesen Saal, in dem Sie die beiden brüchigen Wände zerstören. Hinter einer sehen Sie einen Schalter, den Sie betätigen, um im anderen Geheimgang den Durchgang zum Upgrade kurzzeitig zu öffnen. Lassen Sie die Zeit langsamer verstreichen, um es rechtzeitig in den Fallen-Gang mit dem Upgrade zu schaffen.

UPGRADE 7


In der Bibliothek springen Sie auf den Oberbau des gegenüberliegenden Balkons. An der Wand im Hintergrund klettern Sie nach rechts und gelangen durch den Gang zum Upgrade.

INFO RÄTSEL

HILFSLEITER Ziehen Sie die Regale aus der Wand und springen Sie dazwischen nach oben.



Die Hebel und Schalter in der Bibliothek

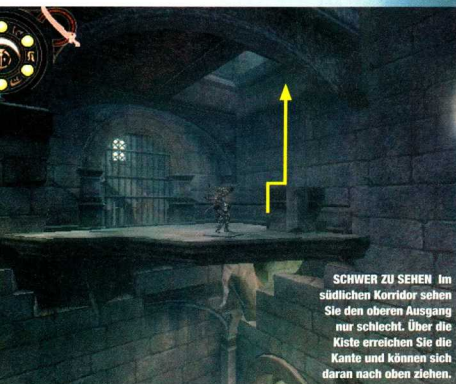
Betätigen Sie zuerst den hinteren der beiden Hebel und betreten Sie den Raum, den Sie dadurch geöffnet haben. Dort benutzen Sie den Schalter an der Wand, fetzen zum Hebel zurück und bedienen ihn. Durch die Tür in der Mitte des Hauptraums geht's weiter. Am oberen Ende der Leiter schalten Sie alle Gegner aus und ziehen die beiden Hebel in der Ecke aus der Wand, damit Sie Ihren Weg in luftigen Höhen fortsetzen können.

INFO BOSS


FLUGATTACKE Rollen Sie immer zur Seite, wenn der Griffin angreift.

Griffon

Keine Sorge, das Ungetüm wirkt bedrohlicher, als es eigentlich ist. Am besten bewegen Sie sich rollend fort, um den Attacken des Monsters zu entgehen. Versuchen Sie, das Biest stets von hinten zu attackieren und drücken Sie schnell den Roll-Button, sobald Griffin mit seinem Schwanz zum Schlag ausholt. Benutzen Sie in der Offensive die „Auge des Sturms“-Fähigkeit, um möglichst viele Treffer platzieren zu können. Nachdem er etwa ein Drittel seiner Energie verloren hat, greift Griffin Sie mehrmals mit Sturzflügen aus der Luft an. Rollen Sie dann so lange immer seitlich zur Seite, bis er sich wieder zu Ihnen auf die Plattform bequemt.



SCHWER ZU SEHEN Im südlichen Korridor sehen Sie den oberen Ausgang nur schlecht. Über die Kiste erreichen Sie die Kante und können sich daran nach oben ziehen.



HAARSTRÄUBEND Am Kliff müssen Sie Ihr ganzes Können unter Beweis stellen und sich sehr schnell fortbewegen, da die Masten, Säulen und Stangen bereits nach kurzer Zeit abbrechen. Nachdem Sie am Teppich nach unten rasen, beginnt der erste Teil dieses Rollenritts.

UPGRADE 8

Das achte Upgrade finden Sie in der Haupthalle. Drehen Sie den Hebel so, dass Sie nach unten klettern können. Werfen Sie einen Blick auf den Extrakasten mit den Waffen. Direkt neben dem Upgrade-Gang ist der Hockey-Schläger versteckt.

UPGRADE 9

Im Raum im südlichen Korridor, in dem Ihnen Shahdee am Anfang die Tür vor der Nase verschlossen hat, halten Sie Ausschau nach dem Balkon mit dem kaputten Gitter und der Kiste dahinter.

Zerschlagen Sie die Gitter und ziehen Sie die Kiste auf den Balkon.

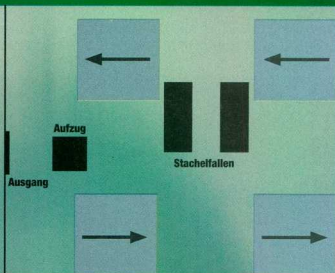
Über die Kiste klettern Sie nach oben und gelangen in den Fallengang, an dessen Ende Sie das letzte Upgrade entdecken.

INFO RÄTSEL

Das Rätsel mit den vier Hebeln



Über die Leiter am Ende des Raums gelangen Sie nach oben, nachdem Sie unten die zahlreichen Widersacher ausgeschaltet haben. Ordnen Sie die Hebel für die Rohre so an, wie es auf den Screenshots zu erkennen ist. Drehen Sie zuletzt an dem Hebel, der auf der Skizze rechts unten zu sehen ist. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, startet eine Zwischensequenz. Durch die Tür an der Wand hinter dem Aufzug geht's weiter.



HINGESCHAUT! Bevor Sie die Sandvorräte des Prinzen plündern, sollten Sie sich bei schwer zu meisternden Fällen erst mit den anderen Perspektiven umsehen. Auch hier sehen Sie die Lösung Ihres Problems dann sofort.

DAHAKA Bei dieser Verfolgungsjagd in der Bibliothek müssen Sie vorsichtig an der Wand nach oben klettern und sich über den Hüter der Zeit hinwegschleichen.



MYSTISCHE HÖHLEN Hier müssen Sie den Schalter in der Grube betätigen, damit sich die Tür öffnet. Lassen Sie die Zeit langsamer verstreichen, wenn Sie nach oben klettern.



SAMMLUNG KOMPLETT Im Saal der Sanduhr können Sie anhand des Bodenmusters erkennen, wie viele Upgrades Sie bereits eingesammelt haben.

INFO BOSS

Kaileena

Dieser Kampf gleicht weitgehend Ihrer ersten Begegnung mit Kaileena. Der Hauptunterschied liegt darin, dass Sie kaum noch die Gelegenheit haben, Treffer zu landen, da Kaileena an Geschwindigkeit zugelegt hat und Ihre Attacken häufig blockt. Wenn Sie die Lady verletzen wollen, ohne dabei Magievorräte zu verlieren, rollen Sie stets von ihr weg und greifen an, nachdem sie eine Attacke ausgeführt hat. Verschwinden Sie keine Zeitbehälter, wenn Kaileena selbst am Rad der Zeit dreht. Versuchen Sie stattdessen, genügend Abstand zu ihr einzuhalten. Nachdem Kaileena mehrere Treffer einstecken musste, zaubert sie kleine Sandstürme herbei. Jetzt müssen Sie stets in Bewegung bleiben und der Gefahr ausweichen. Wenn die Stürme verschwinden, hinterlassen sie Sand für Ihre Zeitbehälter, den Sie unbedingt einsammeln müssen. Das Wichtigste in diesem Kampf ist, richtig mit den Zeitbehältern zu haushalten. Achten Sie darauf, keinen Zeit-Sand fürs Zurückspulen zu verschwenden. Nutzen Sie den Sand stattdessen ausschließlich dazu, die Zeit langsamer verstreichen zu lassen und so eine Menge Treffer zu landen.



AUSGEWICHEN Rollen Sie von der Gegnerin weg, wenn diese Sie attackiert.



TORNADO Wenn Kaileena Sie mit Wirbelstürmen attackiert, rennen Sie ununterbrochen. Sammeln Sie den Sand danach ein!

INFO BOSS


FINALE Versuchen Sie, den Tentakeln durch Rollen und Rennen auszuweichen.

Dahaka

Wenn Sie alle neun Lebensenergie-Upgrades eingesammelt haben, treten Sie am Ende des Spiels nicht gegen Kaileena, sondern gegen Dahaka an. Im Saal der Sanduhr erhalten Sie vor dem Kampf das Wasserschwert – die einzige Waffe, mit der Sie dem Wächter der Zeit Schaden zufügen können. Bleiben Sie während des Kampfes stets in Bewegung, um wenige Treffer abzubekommen. Die Attacken Ihres Kontrahenten unterscheiden sich je nachdem, wie nahe Sie sich bei Dahaka befinden. In seiner Nähe feuert er mit Tentakeln auf Sie, unter denen Sie hinwegrollen können. Wenn Sie sich weiter vom Bossgegner entfernt aufhalten, schießen seine Tentakel in der Nähe des Prinzen aus dem Boden. Laufen Sie dann stets im Kreis, um nicht verletzt zu werden. Nachdem Sie einige Treffer gelandet haben, greift Kaileena ins Kampfgeschehen ein und befördert das Ungetüm von der Plattform. Eilen Sie zu Dahaka, der sich an der Kante der Plattform festhält, und decken Sie ihn mit Schwerthieben ein. Lassen Sie hierfür die Zeit langsamer verstreichen und zögern Sie nicht, Ihre Zeitenergie aufzubreuchen. Jetzt ist Ihre beste Chance, den Boss schnell zu besiegen. Falls Ihnen dies nicht gelingt, regeneriert er seine Lebensenergie und Sie haben schlechte Karten, den Kampf für sich zu entscheiden. Rollen Sie, solange er durch die Gegend springt, und greifen Sie an, wenn er an einer Stelle stehen bleibt. Versuchen Sie, es erst gar nicht so weit kommen zu lassen, indem Sie den Dahaka bereits dann ausschalten, wenn er an der Kante der Plattform hängt. Viel Glück!

Die versteckten Waffen

1. Teddy – Mechanischer Turm

Im Verlauf des Spiels können Sie mehrere versteckte Waffen entdecken. Wir verraten Ihnen, wo Sie welche Waffe finden. Das Lichtschwert möchten wir Ihnen besonders ans Herz legen: Keine andere Zweitwaffe verursacht so viel Schaden bei den Gegnern!



SCHRITT 1 Im mechanischen Loch gehen Sie in diesen Gang.



SCHRITT 2 In der Vergangenheit sind keine Stacheln in der Grube.



SCHRITT 3 Springen Sie nach unten und zerschlagen Sie die Wand.



SCHRITT 4 Im Geheimraum stoßen Sie auf den Teddy.

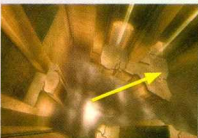
2. Hockeyschläger – Haupthalle



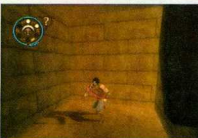
SCHRITT 1 Positionieren Sie den Hebel so, wie Sie es hier sehen.



SCHRITT 2 Springen Sie im Spalt von Wand zu Wand nach unten.



SCHRITT 3 Von ganz unten aus-springen Sie auf die Plattform.



SCHRITT 4 Zerschlagen Sie die Wand rechts neben dem Durchgang.

3. Lichtschwert – Mystische Höhlen



SCHRITT 1 Hinter dieser Tür finden Sie die geheime Waffe.



SCHRITT 2 Betätigen Sie den Schalter am anderen Ende der Höhle.



SCHRITT 3 Lassen Sie auf dem Weg zur Tür die Zeit langsam vergehen.



SCHRITT 4 Hinter der brüchigen Wand finden Sie das Lichtschwert.

4. Rayman-Faust – Katakomben



SCHRITT 1 Beginnen Sie eine Verfolgungsjagd im Gang rechts.



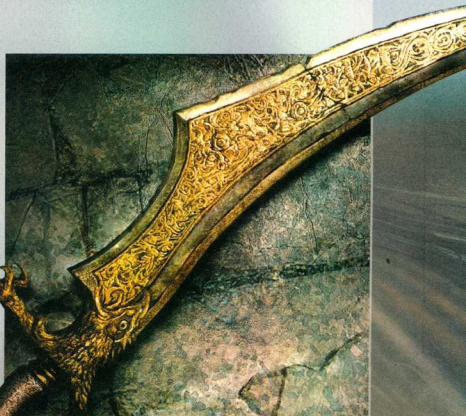
SCHRITT 2 Hinter diesem Abgrund halten Sie sich links.



SCHRITT 3 Zerstören Sie den Waf-fenständer vor der Zelle.



SCHRITT 4 Heben Sie den Rayman-Handsuh aus den Trümmern auf.





**DIE STÄRKSTEN SPIELE
DIE BESTEN FILME
DIE COOLSTE TECHNIK**

SFT - SPIELE FILME TECHNIK

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

SFT

SPIELE | FILME | TECHNIK

NEU!
2,99
mit FILM
und SPIEL

MIT DVD

kompletter
SPIELFILM
in Dolby Digital 5.1-Ton
und 16:9-Bildformat
STARTUP
- TRAUE NUR DIR SELBST -
mit Tim Robbins, Ryan Reynolds, Claire Forlani
„Atmosphäre voller High-Tech-Thriller!“
TV-Spektakel

HANDY-GAME:
RTL RACING 2005
Wettbewerbsregeln und mehr

PC-SPIEL:
AIRLINE TYCOON DELUXE
Auf der Welt, die du kontrollierst

DIGITALKAMERAS
Die neue Generation der kompakten Digitalkameras
Fünf Kameras im Vergleichstest

FILMHITS 2005
Bade Trinity, Star Wars: Episode 3, Batman Begins, King Kong, Das Königreich der Superhelden

Die Schleichschicht um MITTELDERE
Oscarverdrängter Der Herr der Ringe zum Nachspielen

MIT VIELEN PRAKTIK-THEMEN UND WORKSHOPS

- Fotokurs: Portraits
- Workshop: Subwooper
- Praxis: Grafikkarten
- Praxis: Videoschnitt

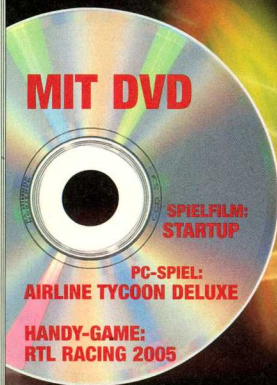
99105

Startups: 1.000...
Handy: 1.000...
PC: 1.000...
DVD: 1.000...
Kino: 1.000...
Technik: 1.000...

13 DVD- UND FESTPLATTEN-GERÄTE IM VERGLEICHSTEST

... ÜBER 60 TECHNIK-TESTS ... ÜBER 40 DVD-TESTS ... ÜBER 30 SPIELE-TESTS

**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
2,99 €**



ENTERTAINMENT HOCH DREI

Shadow of Rome

Ärger im alten Rom. Sowohl an vorderster Front als auch als antiker Geheimagent ist es Ihr Auftrag, den Mord an Caesar aufzuklären.

Die folgenden Zeilen beinhalten einige allgemeine Tipps zum Spielablauf sowie Erklärungen für besonders schwere Passagen. Als Schwierigkeitsstufe haben wir „Normal“ gewählt.

Bossgegner und schwere Stellen

Kapitel I

Germanenfort

Nachdem Sie sich durch den Wald gekämpft haben, kommen Sie zu einem Was-

serfall. Auf einer Erhöhung befindet sich ein germanischer Bogenschütze. Schleichen Sie nah genug an ihn heran und schalten Sie ihn aus sicherer Distanz aus.

Barca - Bosskampf

Wenn Barca mit seinem riesigen Streithammer ausholt, machen Sie einen Satz zurück, um dem Schlag zu entgehen. Versetzen Sie ihm dann ein paar Hiebe in seine Flanke. In den beiden Kisten an der Wand finden Sie immer wieder neue Waffen sowie etwas Nahrung

INFO ALLGEMEINE TIPPS

Der Kampf (Agrippa)

1. Einzelne Gegner lassen sich oftmals leicht durch einen gezielten Wurf mit der Waffe aus sicherer Distanz (Taste R2) ausschalten.
2. Behalten Sie stets den Zustand Ihrer Waffe im Auge und wechseln Sie diese so oft wie möglich, um nicht mit bloßen Händen kämpfen zu müssen.
3. Stürmen Sie niemals wild in das Getümmel. Ver-

suchen Sie, bei großen Kämpfen den Überblick zu behalten, auch wenn's manchmal schwer fällt.

4. Wenn Sie mit blanken Fäusten dastehen, scheuen Sie sich nicht, einen Gegner mit Waffe im Kampf zu wählen. Es ist ein Leichtes, ihm diese zu entreißen.

5. Versuchen Sie, spektakulär zu kämpfen. Das Publikum wird Ihre Mühen in Form von stärkeren Waffen, aber auch Nahrung honorieren.

6. Stellen Sie sich auf die Taktiken der Endbosse ein, um kein allzu leichtes Ziel abzugeben.

Geräuschlos Agieren (Octavian)

1. Bewegen Sie sich immer leise. Rennen verursacht Lärm und das zieht die Aufmerksamkeit der Feinde auf Octavian.
2. Schauen Sie sich von einem sicheren Ort die Routen der Wachen auf der Karte an, um ihnen geschickt zu entgehen.
3. Lassen Sie kei-

ne Leichen herumliegen. Sobald ein Kamerad diese findet, schlägt er Alarm.

4. Um eine Wache anzulocken, pfeifen Sie. Verstecken Sie sich anschließend, beispielsweise in einem großen Krug oder Fass. Danach können Sie den Bösewicht aus dem Hinterhalt überraschen.

5. Wenn Sie verkleidet sind, bewegen Sie sich nur langsam vorwärts. Die Wachen schöpfen augenblicklich Verdacht, wenn Sie sich auffällig verhalten.



SCHLEICHEN Verstecken Sie die Körper Ihrer Opfer in dunklen Ecken.



FEUERTEUFEL Brennen Sie die Seile mit der Fackel durch, um die Bogenschützen zu erledigen.

zur Regeneration. Außerdem erhalten Sie Hilfe von den römischen Soldaten. Optimal zuschlagen können Sie immer dann, wenn Ihr Erfolgsmann gerade Prügel bezieht.

Befreiungsaktion – Wie überliste ich die Bogenschützen?

Schnappen Sie sich eine Fackel und bleiben Sie hinter der Fallbrücke in Deckung. Nachdem die Bogenschützen gefeuert haben, können Sie ein Seil nach dem anderen durchbrennen. Die Brücke stürzt ein und die bösen Jungs haben das Nachsehen.

Kapitel II

Wie folge ich Cicero unbemerkt?

Im Senat lassen Sie Cicero ruhig etwas Vorsprung, da er sich öfter umdreht und Sie so bemerken würde. Überwältigen Sie die Wache im langen Gang mit einem Krug, um umgestört weiterzukommen.

Stadtarena - Boss-Kampf

Um Barca abermals zu besiegen, verhalten Sie sich ähnlich wie beim ersten Aufeinandertreffen. Warten Sie seine Schwünge mit dem Streithammer bzw. der Säule ab! Nach solch

einem Kraftakt ist selbst der härteste Germane einige Sekunden erschöpft und Sie können ein paar Treffer landen. Um an die Waffen bei den Statuen zu gelangen, locken Sie Barca genau davor. Wenn er zum Schlag ausholt, zerstört er die Statue und Sie ergattern sich schnell eine der Waffen.

Insula – Wie komme ich an den Banditen vorbei?

Den Banditen pfeifen Sie zur Treppe, auf der Sie vorher eine Bananenschale platziert haben. Die Schale finden Sie im nördlichen Raum. Schnappen Sie sich seine Klamotten und nehmen Sie die Bananenschale mit. Um an den zwei letzten Wachen vorbeizukommen, schalten Sie zunächst den patrouillierenden Feind aus. Legen Sie ihm die Bananenschale ungesehen in den Weg. Ziehen Sie dann seine Maske an und die beiden bösen Jungs ums Eck werden Sie für „Lucia“ halten und Sie passieren lassen.



RUTSCHGEFAHR Nachdem Sie eine Banane auf der Treppe platziert haben, locken Sie Ihren Feind mit einem Pfiff an.



STEINPRESSE Befinden sich Gegner unter der Presse, betätigen Sie den Gong, um sie plattzumachen.

VERKILLS: 00
KILLER: 00
NO POINTS
REQUIRED: 20000

TOTAL

2000

Nördliche Arena - Runde V

Um möglichst viele Gegner zu eliminieren, locken Sie den Feind unter die Gewichte und lösen diese per Gongschlag aus. Dadurch verdienen Sie jede Menge Salvo Points. Allerdings reicht das bei weitem nicht aus. Achten Sie darauf, nie ohne Waffe dazustehen, um Combos ausführen zu können, damit Sie Extrawaffen erhalten und richtig loslegen können.

Nördliche Arena Bosskampf -
Wie erledige ich Arcanas?

Arcanas beschießt Sie mit Brandpfeilen von den Steinsäulen aus. Nehmen Sie ihm diesen Vorteil, indem Sie mit den Katapulten die Säulen nacheinander zum Einsturz bringen. Um die Belagerungsmaschine ungehindert verwenden zu können, sollten Sie die Geier ebenfalls vom Himmel holen. Achten Sie konsequent auf Arcanas' Pfeile. Ist der Vogel mal am Boden, ist er ein relativ leichter Gegner.

Kapitel III
Antonius' Villa - Badezimmer

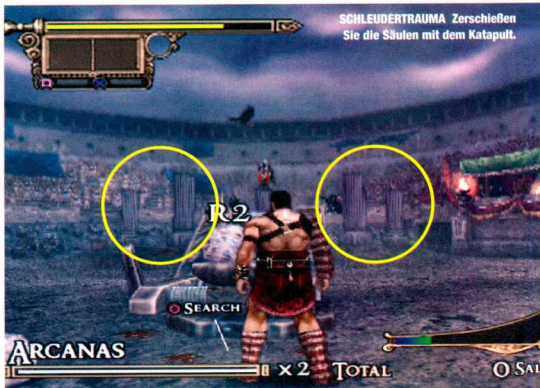
Verstecken Sie sich im Krug, damit die Bediensteten Sie nicht mehr sehen können. Anschließend huschen Sie ins hintere Zimmer und verpassen dem nackten Senator eine mit dem Krug. Damit Sie an der letzten Wache vorbeikommen, schnappen Sie sich seine Toga.

Antonius' Villa -
Wie komme ich in Antonius' Zimmer?

Braten Sie sowohl der Wache in der Kammer rechts als auch der Magd eins mit dem Krug über. Danach verkleiden Sie sich als Magd und nehmen das letzte Gefäß mit. Im Raum ganz unten gibt's noch das passende Kopftuch. In diesem Outfit lassen Sie die Wachen vor Antonius' Zimmer problemlos passieren.

Zirkus Maximus - Bosskampf -
Kopf-an-Kopf-Rennen

Bei diesem Rennen geht es um Leben und Tod. Nardacese ist sehr schnell. Schubsen Sie ihn daher in den Kurven, damit Sie möglichst oft gleichauf mit ihm sind. Als beste Waffe gegen ihn erweist sich die Axt oder die Peitsche. Wenn Sie mit ihm kämpfen, achten Sie darauf, ihn nicht an die Wand zu drängen, da er sonst daran hängen bleibt



und Sie ihn nicht mehr bearbeiten können. Wenn Sie einen Vorsprung haben, bremsen Sie den Gaul ein wenig, damit Nardacese wieder an Sie rankommt. Dadurch können Sie ihn erneut attackieren.

Wüstenarena - Runde II

Bleiben Sie stets in Bewegung, um sich möglichst nur einem Tiger gegenüberzusetzen. Blindes Reinstürmen bringt hier gar nichts, da sich die Bestien gerne mal an ihrem Bein festbeißen. Suchen Sie Deckung hinter den Holzbarrikaden, dort können Sie ungestört etwas Nahrung aufnehmen.

Wie gelange ich zu Cicero?

Schleichen Sie rechts entlang, bis Sie zu dem Raum gelangen, in dem sich die Bedienstete befindet. Erledigen Sie die gute Frau mit einem Krug und schnappen Sie sich ihre Klamotten. Mit einem weiteren Gefäß in der Hand kommen Sie nun an den Wachen ganz am Anfang vorbei. Holen Sie sich den nötigen Schlüssel im ersten Zimmer ganz links. Um weiterzukommen, schaffen Sie die Wache vor Ciceros Zimmer mit dem Krug beiseite. Anschließend klet-

tern Sie über die Kisten auf das Regal und schleichen am Windsims auf die andere Seite.

Wüstenarena Bosskampf - Askari & Elefant

Bearbeiten Sie die Rüstung an den Hinterbeinen des Elefanten. Wenn das Tier hinten ungeschützt ist, können Sie es leicht zum Sturz bringen und einige wirkungsvolle Treffer landen. Besonders viel Schaden richtet eine „Step Attack“ an. Wenn der Elefant weiter weg ist, beobachten Sie ihn! Höchste Vorsicht ist geboten, wenn das Ungetüm auf Sie zustürmt oder einen Felsbrocken nach Ihnen werfen will. Nachdem Sie das Tier niedergestreckt haben, ist sein Besitzer dran: Konzentrieren Sie sich darauf, die Angriffe des Gegners zu parieren, da Askari Ihnen oft mit wilden Combos zusetzen will. Wenn er seinen Salto macht, ist er kurzzeitig etwas verwirrt und Sie können einige Treffer landen.

Kapitel IV
Antonius' Villa - Wie komme ich in das Anwesen?

Reden Sie mit dem Mann neben der Kutsche. Er verrät Ihnen, dass sein Pferd leicht reizbar ist. Schnappen Sie sich einen Apfel und wer-

DECKUNG Um der Wache zu entgehen, verschansen Sie sich hinter der Steinbank.





TIERLIEBE Reizen Sie den Gaul, indem Sie einen Apfel nach ihm werfen.

fen Sie das Obst aufs Pferd. Der Gaul tickt aus und überrennt die drei Wachen am Eingang. Passen Sie allerdings auf, dass Sie nicht im Laufweg des Pferdes stehen, sonst werden auch Sie zertrampelt.

Antonius' Villa – Wie überliste ich die Tiger?

Die weißen Tiger haben sehr viel Angst vor Feuer. Heben Sie also eine der Fackeln auf und fuchteln Sie eifrig damit rum, um die Biester auf Distanz zu halten. Wenn die Fackel erlischt, sind Sie machtlos. Manövrieren Sie Octavian auf die andere Seite des Raumes und öffnen Sie die Tür zum Käfig. Anschließend zerschlagen Sie mit der Fackel den Tisch und – voilà – der Schlüssel gehört Ihnen. Der Rückweg ist ähnlich zu meistern, immer schön Fackel schwenkend auf die Tiger zu laufen und schleunigst verschwinden.

Große Arena – Runde 1

Lassen Sie die Geiseln nie zu früh aus Ihrem Käfig frei, da diese sonst eine leichte Beute für die bösen Jungs sind. Um möglichst freie Bahn zu haben, kümmern Sie sich zuerst um die Feinde, dann um die Rettung der gefangenen Frauen.

Wie erledige ich Sextus' Schergen?

Als Erstes heben Sie eine Fackel von dem Lagerfeuer auf: Die beiden Banditen haben schöne Stoffhosen an, die gut brennen. Bleiben Sie immer in Bewegung, da Sie sonst gleich den Löffel abgeben. Um die zwei schweren Jungs abfackeln zu können, warten Sie, bis einer der zwei zugeschlagen hat. Unmittelbar danach haben Sie die Gelegenheit, den Burschen in Brand zu setzen. Eine andere Möglichkeit ist es, mit einem der beiden Fässer nach den Feinden zu kicken. Diese sind dann kurzzeitig benommen und Sie können mit der Fackel ungehindert zuschlagen. Wiederholen Sie dies einige Male, bis Ihre Feinde brennend ins Wasser springen und dadurch der Weg frei ist.

Große Arena – Runde V

Mit dem Katapult erledigen Sie den Bogenschützen auf der Mauer. Versuchen Sie, die Gegner einzeln aus der Festung herauszulocken, damit Sie die Jungs ungestört bearbeiten können. Wichtig ist, dass Sie die Bogenschützen schleunigst beseitigen, da Sie sonst unter Dauerbeschuss stehen.

Große Arena – Wie besiege ich Decius?

Decius hat einige beachtenswerte Combos in seinem Repertoire. Ohne Blocken geht hier gar nichts. Versuchen Sie, hinter ihn zu gelangen, um ihm ein paar Schläge in den Rücken oder in die Seite zu verpassen. Damit Sie einigermaßen wohl auf bleiben, huldigen Sie oft genug dem Publikum zu, um Nahrung zu erhalten. Besonders viel Schaden richten Sie an, wenn Sie die Bonuswaffe anwenden. Setzen Sie diese aber weise ein! Jedes Mal, wenn Decius blockt, verliert die Waffe an Haltbarkeit und Sie würden Ihren Vorteil verspielen.

Große Arena – Wie erledige ich M. Antonius?

Beobachten Sie Antonius beim Kampf genau. Ab und zu springt er ruckartig in Ihre Richtung: Weichen Sie aus und versetzen Sie ihm einige Schläge in seine Flanke. Ein Speer erweist sich hier als äußerst nützlich. Wie gegen Decius sollten Sie viel blocken, da auch Antonius Ihnen einige brachiale Combos entgegensetzt.

Stadt in Flammen – Zodo & Gedo

Versuchen Sie, die zwei auseinander zu bringen, um eine Überfallsituation hinzubekommen. Claudia hat unendlich Lebensenergie: Sollten also einmal keine Waffen beziehungsweise Nahrung da sein, halten Sie sich vom Kampfgeschehen fern und überlassen Sie Claudia die Arbeit. Passen Sie vor allem auf die Wirbelattacken der zwei auf. Blocken ist auch hier das A und O, um siegreich zu sein.

M. Antonius – die zweite Begegnung

Bleiben Sie auf Distanz und überlassen Sie Ihrem Gegner die Initiative. Immer, wenn Antonius „I am ready for you“ sagt, gehen Sie schon mal ein gutes Stück zur Seite. Hüpf er dann auf Sie zu, haben Sie kurzzeitig freie Bahn und können einige Treffer landen. Wenn er auf die Erhöhung springt, bleiben Sie in Bewegung, um den Brandsätzen auszuweichen. In den Kisten auf der Seite finden Sie Waffen und Nahrung. Versuchen Sie, die zwei Statuen einzuschlagen, da diese zweihändige Waffen haben. Insbesondere der riesige Streitkolben – aber auch der Speer – ist sehr effektiv gegen Antonius.



VAULTSCHLÜSSEL Mit einer Fackel bewaffnet ist es ein Leichtes, an den Tigern vorbeizukommen.



SHOWDOWN Während die Schlacht um Rom tobt, kümmern Sie sich um Antonius.

CHEATS & CODES



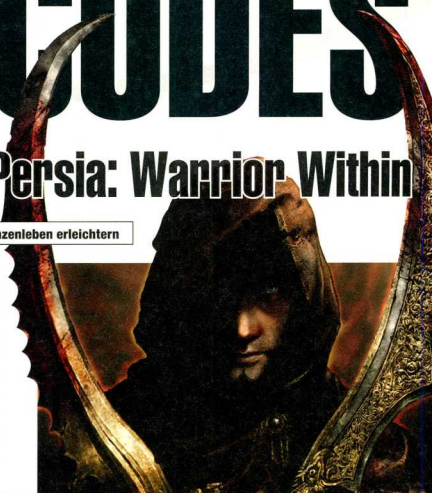
Nico Lindner
28. Redakteur

Cheats schonen
die Nerven:
Dank hilfreicher
Kombinationen
frischen Sie sich
in Prince of
Persia: Warrior
Within **flugs**
das Leben
wieder auf.

Prince of Persia: Warrior Within

CHEATCODE Tricks, die das Prinzenleben erleichtern

Schnelligkeit ist gefragt, wenn Sie sich das Spielerlebnis mit wieder auffüllbarem Leben und Zeitsand verschönern wollen. Für beide Tricks halten Sie den linken Analogstick gedrückt und geben dann schnell die folgenden Codes ein: ●●●, X, ■, X, ▲, ▲, um Ihr Sandreservoir wieder aufzufüllen, und ●, X, ■, ▲, X, ●●●, um Ihre Lebensenergie aufzufrischen. Viel Erfolg beim Ausprobieren!



SAFTIG Selbst mit Cheat ist diese Lady zu Spielbeginn noch eine wirkliche Herausforderung.



WER HIER FÄLLT ... freut sich, die Zeit zurückdrehen zu können.

Call of Duty: Finest Hour

CHEATCODE Spieler mit zwei Controllern sind klar im Vorteil!

Damit der folgende Cheat funktioniert, müssen zwei Controller an Ihre PS2 angeschlossen sein. Wechseln Sie nun ins Levelauswahl-Menü von *Call of Duty: Finest Hour*. Dort angekommen, halten Sie auf Controller 2 die Hoch-Taste des

Steuerscheiters gedrückt. Dann lassen Sie auf Controller 1 die Kombination **Start, Select, Select, ■** folgen. Nun sollten alle Levels freigeschaltet sein. Viel Erfolg beim Erkunden der Levels!



HIER ... müssen Sie die oben genannte Kombination drücken.

Ostfront

- Kein Schritt zurück
- Die Flägel aus der Hand
- Den Tod vor Augen
- Fabrikverteidigung
- Zusammenbruch
- Der Rote Platz
- Op. Kleiner Saturn
- Flugfeld - Hinterhall

Navigation

OK

Zurück

INFO PLAYZONE GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fieseln Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



Need for Speed Underground 2

CHEATCODE So machen Sie Ihr Rennwägelchen noch ein ganzes Stückchen schöner!

In der letzten Ausgabe der PLAYZONE gaben wir Ihnen Tipps, wie Sie zusätzliche Fahrzeuge und ein bisschen Startgeld freischalten können. Diesmal sind die Fahrzeugteile dran!

Alle Kombinationen geben Sie im Startscreen ein (siehe Screenshot), ein kurzes akustisches Signal bestätigt Ihnen, dass der Cheat funktioniert. Viel Spaß damit!

CHEAT

L1, R1, L1, R1, ←, →, ↑
R1, R1, L1, R1, ←, →, ↑
R1, R1, ↑, ↓, L1, L1, ↑, ↓
L1, R1, ↑, ↓, L1, ↑, ↑, ↓

WIRKUNG

Level-1-Leistungsteile
Level-1-Optikteile
Level-2-Leistungsteile
Level-2-Optikteile



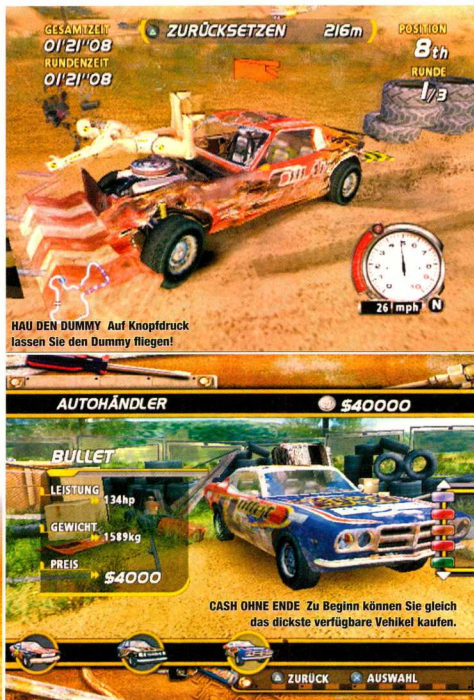
FlatOut

CHEATCODE Drei Codes, die Ihr Dummyleben verändern

Vor der Aktivierung der Cheats haben Sie die Qual der Wahl – leider können Sie nur jeweils einen der Effekte aktivieren. Bei allen geben Sie Ihrem Spielerprofil den jeweiligen

Namen, um den gewünschten Effekt zu erzielen. GIVEALL ist sicherlich der effektivste der drei – alle Wagen sowie alle Strecken werden mit diesem Cheat freigeschaltet.

CHEAT	EFFEKT
GIVECASH	40.000 Geldeinheiten
GIVEALL	Alle Wagen, alle Strecken
RAGDOLL	Dummy über Y aus dem Wagen schleudern



WRC 4

CHEATCODE Alle Autos, alle Strecken, einfach alles!

Um die Cheats überhaupt aktivieren zu können, müssen Sie zuerst einmal ein neues Profil anlegen. Diesem geben Sie den Namen SECRETS. Nun sollte die Cheattoption im Hauptmenü verfügbar sein, in dem man die in der Liste stehenden Codewörter eingeben kann. Unter anderem verschaffen Sie sich so Zugang zu allen Rennwagen. Achtung, vergessen Sie bitte nicht, die Cheats nach der Eingabe auch im Cheatmenü zu aktivieren!

CHEAT	EFFEKT
gimmiecars	Alle Autos freischalten
gimmieworlds	Alle Strecken freischalten
gimmiethehot	Alles freischalten

OFFEN Endlich können wir gleich zu Beginn alle Strecken, äh, ... befahren!



GoldenEye: Rogue Agent

CHEATCODE Zwei Cheats für noch schönere Mehrspielerpartien

Haben Sie es satt, erst das ganze Spiel absolvieren zu müssen, um auch alle Skins für die Spielfiguren freizuschalten? Oder wollten Sie schon immer einmal mit Dr. No Paintball spielen? Wir können Ihnen weiterhelfen! Wechseln Sie dafür im Hauptmenü in den Unterpunkt „Extras“. Für alle Skins geben Sie hier über das Digipad 4, ←, ↑, ←, →, ↓, ←, ↑ ein. Den Paintball Mode schalten Sie mit der Combo →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑ frei. Texteinblendungen zeigen Ihnen an, ob die Aktivierung auch wirklich geklappt hat.



AKTIV Kurze Textmeldungen zeigen an, dass die Cheats aktiv sind.

All Skins Unlocked

EXTRAS

Mitwirkende

Freigeschalteter Inhalt

KLEIDER MACHEN LEUTE SKIN WÄHLEN
Steigen Sie als Oddjob in den Mehrspielerkern!



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
Backyard Wrestling	03/2004
Bad Boys II	08/2004
Baldur's Gate: Dark Alliance II	05, 06/2004
Batman: Rise of Sin Tzu	04/2004
CalvoMan	11/2004
Champions of Norrath	08/2004
Conflict Vietnam	12/2004
Def Jam: Fight for NY	12/2004
Die Sims	05/2004
Disney's Geistesville	07/2004
Driv3r	09/2004
Findet Nemo	03/2004
Fight Night 2004	07/2004
Future Tactics: The Uprising	01/2005
Gladius	04/2004
Goblin Commander	05/2004
Grand Theft Auto San Andreas	02/2005
Grand Theft Auto Vice City	01/2005
Große Haie – Kleine Fische	01/2005
HdR: Die Rückkehr des Königs	03/2004
Hitman: Contracts	07, 12/2004
I-Ninja	04/2004
Kya: Dark Lineage	03/2004
Legacy of Kain: Defiance	04/2004
Looney Tunes: Back in Action	05/2004
Max Payne 2	06/2004
Madden NFL 2005	12/2004, 01/2005
Mashed	10/2004
Medal of Honor: Rising Sun	11/2004
Mission: Impossible – Operation Summit	05/2004
MTX Mototrax	06/2004
MX Unleashed	05, 06/2004
NBA Ballers	10, 11/2004
Need for Speed Underground	02, 11/2004
Need for Speed Underground 2	02/2005
Pitfall: Die verlorene Expedition	05, 06/2004
Prince of Persia: The Sands of Time	07, 08/2004
Pal-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	10/2004
Star Trek: Shattered Universe	11/2004
Star Wars Battlefront	12/2004, 02/2005
Super Farm	08/2004
SWAT: Global Strike Team	04/2004
Tak und die Macht des Juju	06/2004
Terminator 3: The Redemption	12/2004
The Bard's Tale (US-Import)	02/2005
The Getaway	03/2004
The Getaway: Black Monday	02/2005
The Incredibles – Die Unglaublichen	02/2005
The Suffering	07/2004
This is Football 2004	10/2004
Tony Hawk's Underground	02, 08/2004
Transformers	07/2004
Ty der tasmanische Tiger 2*	01/2005
Yu-Gi-Oh! The Duelists of ...	09/2004

DAS ZEUGNIS FINDEN SIE ALS PDF-DOKUMENT
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/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. Auf unserer aktuellen DVD haben wir **Project: Snowblind** 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 halte ich generell für Platzverschwendung.

6. 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!

7. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____

8. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?
Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Sonderheft Mercenaries	☐	☐	☐	☐
Reportage Sony PSP	☐	☐	☐	☐
Der Pate	☐	☐	☐	☐
Gran Turismo 4	☐	☐	☐	☐
Devil May Cry 3	☐	☐	☐	☐
Splinter Cell: Chaos Theory	☐	☐	☐	☐
Rainbow Six Lockdown	☐	☐	☐	☐
Brothers in Arms: Road to Hill 30	☐	☐	☐	☐
Shadow of Rome	☐	☐	☐	☐
Legend of Kay	☐	☐	☐	☐

9. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

- ☐ Kann sie leider nicht nutzen ☐ Spiele sie auf der PS2 ab
☐ Verwende normalen DVD-Player ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**Computer Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 03,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

10. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____
 Thema des Monats: _____ Vorschau: _____ Making-of: _____
 Test: _____ News: _____ Trailer-Show: _____
 Kurztests: _____ Japan-News: _____ Moderation: _____

11. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

12. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text: _____ Layout: _____ Titelseite: _____ Gesamtnote: _____

13. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Internet ☐ DVD

14. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 03/05)

Ausgabe: _____/_____

15. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

16. Ich kaufe die PLAYZONE circa _____ Mal pro Jahr.

17. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

18. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

19. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

20. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

21. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

INSERTENVERZEICHNIS

Capcom	95
Computec	63, 74-75, 97, 105, 114-115, 125
Electronic Arts	2
Ingram Micro Games	92-93
Jöllenneck	73
sidgames.de	57
SMS Online	37
Take 2	31
Ubisoft	11
zero_overhead Köln – Berlin – Hamburg	55

SPIELE-HOTLINES

Activision	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
www.activision.de			
Atari (techn. Betreuung)	0190/771882	Mo.-So. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
www.atari.de			
Atari (Spieler-Betreuung)	0190/771883	Mo.-So. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
www.atari.de			
Eidos	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
www.eidos.de			
Electronic Arts	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
www.electronicarts.de			
Konami	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.konami-europe.de			
Microsoft	0800/1812968	Mo.-Fr. 8-23 Uhr, Sa 09-17 Uhr	-
www.microsoft.de			
Take 2 (Express-Hotline)	0190/824879	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.take2.de			
Take 2 (Standard-Hotline)	0190/145454	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
www.take2.de			
Take 2 (Helpline)	0190/87326836	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.take2.de			
THQ	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
www.thq.de			
Ubisoft	0190/88241210	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.ubisoft.de			
Vivendi Universal Games	0190/151200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.
www.vugames.de			

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 02/005, 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, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Service-Nummer:
Tel.: 0451-4906-700, Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Redaktion:
Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Truchnicki (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Malik Büter, Uwe Hönig, Nico Lindner
Mitarbeiter für diese Ausgabe: Oliver Beck, Udo Cernjak,
Alexander Funke, Christian Schönele
Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Redakteurin DVD: Stefanie Schetter
Hardware-Redakteur: Bernd Hoffmann
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Japan-Korrespondent: Warten Harrod
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Redaktion Tipps & Tricks: Thomas Eder, Michael Meyer
Bildredaktion: Albert Kraus (Hg.), Tobias Zellerhoff
Textchefin: Margit Koch-Weiß
Stellvertretende Textchefin: Claudia Brose
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer, Esther Marsch,
Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: David Mola, Britta Rasp, Matthias Schöffel

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gilt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei.

Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:
Anzeigenabteilung/Datenanlieferung:
Telefon: +49-(0)911-28 72-114, Fax: +49-(0)911-28 72-241
E-Mail: dispoe@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

Sven Wedig:
Telefon: +49-(0)30-85954-641
E-Mail: s.wedig@celebration-media.de

Datenübertragung:
anzeigen@computec.de
oder per FTP (Zugangsdaten auf Anfrage)

Verantwortlich für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Wolfgang Menne, Thorsten Szameitat, Sven Wedig

Es gelten die Mediadata 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 Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA Service GmbH, Susanne Szameitat, Anschrift siehe oben

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Oliver Menne

Verlag:
Produktionsleitung: Martin Ciesmann, 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 (Ausland: € 68,40). Ohne DVD € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40)
Abonnement-Adresse: Leibeservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-827, E-Mail: computec@leibeservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: BR Donnelley Europe, ul. Obrowocow Madolina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeordnet: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

E-Games **PC ACTION** **Hardware** **SFT**
N-ZONE **XBOX ZONE** **THE GAME** **WIDESCREEN**



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2004 52.240 Exemplare

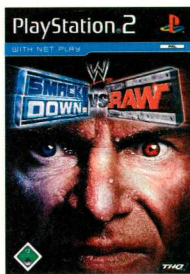
ABO-MANIA

Wer jetzt für
PLAYZONE
einen neuen
Abonnenten
wirbt, kann
unter diesen
**drei genialen
Prämien** sein
**kostenloses
Dankeschön**
wählen.



Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Gehört schon jetzt zu den am sehnlichsten erwarteten Spielen des Jahres. *Metal Gear Solid 3* verbindet alle Vorzüge der ersten beiden Spiele und glänzt obendrein durch fantastische Optik und wird neue Standards im Genre der taktischen Actionspiele setzen. Angetrieben, die ultimative Nation auf der Welt zu sein, entbrannt ein Rennen um die absolute Macht! Erhältlich ab März 2005.

Prämien-Nr.: 002625



WWE SmackDown! vs. Raw
Mit neuen Features und einer weiterentwickelten Grafik-Engine hat *WWE SmackDown! vs. Raw* die Referenzkrone 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



Gran Turismo 4
Nach über drei Jahren Entwicklungszeit und unzähligen Verschiebungen ist die potenzielle neue Rennspiel-Referenz endlich in greifbarer Nähe. Die grandiose Optik, die hervorragende Spielbarkeit und mehr Umfang als jemals zuvor versprechen wochenlangen Spielspaß. Autonarren und Rennspielfans kommen an diesem Edel-Flitzer einfach nicht vorbei und streichen sich den 23. Februar 2005 rot in ihrem Kalender an.

Prämien-Nr.: 002424

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.

Einfach und bequem
online abonnieren:

megaabo.play-zone.de

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



JA, ich möchte das 2-Jahres-PLAYZONE- Abo mit DVD!

(110,40/24 Ausgaben (= 4,60/Ausgabe); Ausland: 136,80/24 Ausgaben)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

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

Name, Vorname _____
Straße, Hausnummer _____
PLZ, Wohnort _____
Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen) _____

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname _____
Straße, Hausnummer _____
PLZ, Wohnort _____
Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen) _____

Bitte senden Sie mir folgendes Prämie:

Prämie	Prämien-Nr.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankkredit (Prämienlieferung in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

Der neue Abonnent wird in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen 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 Bezahlung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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

VORSCHAU

Ausgabe 04/2005 ab **16.02.05** 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 Testinfrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für die Richtigkeit der Übersicht übernehmen.

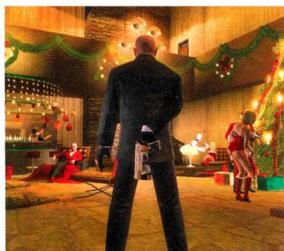
Titel	Termin
Ace Combat: Squadron Leader	23. Feb.
Brothers in Arms	1. Quartal
ESPN NHL 2K5	28. Jan.
Gran Turismo 4	23. Feb.
King of Fighters Max. Impact	21. Jan.
Lemony Snicket: Rätselhafte ...	20. Jan.
Megaman X8	11. Feb.
Mercenaries	17. Feb.
Midnight Club 3: DUB Edition	Ende Jan.
Nanobreaker	Feb.
NBA Street V3	17. Feb.
Operation Air Assault	11. Feb.
Rainbow Six Lockdown	1. Quartal
Robotech Invasion	Jan.
Rumble Roses	Feb.
SNK vs. Capcom	11. Feb.
Splinter Cell: Chaos Theory	1. Quartal
Stolen	28. Feb.
Suikoden IV	Ende Feb.
UEFA Champions League 2005	3. Feb.
Yu-Gi-Oh! Kapselmonster ...	Feb.

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Der neue Spitzenreiter der Most-Wanted-Charts wird voraussichtlich schon in der nächsten Ausgabe dem PLAYZONE-Härtetest unterzogen. Kann die finale PS2-Version halten, was die zahlreichen Vorabpräsentationen versprochen? Wir sind äußerst gespannt!

Hitman: Blood Money

Die Rückkehr von 47 steht für diesen Sommer bevor. Wenn alles klappt, werfen wir im nächsten Heft schon mal einen ausgiebigen Blick auf den neuen Hitkandidaten von IO Interactive/Eidos.



Devil May Cry 3

DMC3-Produzent Tsuyoshi Tanaka kommt nach Deutschland und gewährt uns ein Interview zu seinem neuen Spiel. Dazu gibt's brandneue Spieleindrücke und Bilder einer neuen Vorabversion!

WEITERE THEMEN

➔ **Ace Combat ...**
... *Squadron Leader*. Nach der Vorschau in diesem Heft folgt nächstes Mal der Test.

➔ **Suikoden IV**
Die Testversion des Rollenspiels erreichte uns kurz nach Redaktionsschluss.

➔ **Project: Snowblind**
Crystal Dynamics' Ego-Shooter steht kurz vor der Fertigstellung.

➔ **Gran Turismo 4**
Erscheint GT4 bei uns tatsächlich am 23. Februar?

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.

„Unser Ziel ist Authentizität, aber nicht Realismus.“

Der Gearbox-Chef und Projektleiter **Randy Pitchford** berichtet uns die neuesten Entwicklungen von der Spielefront.



PLAYZONE: Wie seid ihr auf diese ungewöhnliche Mischung aus Action und Taktik gekommen?

Randy Pitchford: Die Entwicklung begann mit der Idee, dass wir ein Spiel über ein Soldaten-Squad machen wollten. Der Spieler sollte der Anführer dieser Truppe sein, denn wir begriffen, dass es etwas sehr Wichtiges in richtigen Gefechten gibt, das nichts mit Reaktionszeit und Schießkünsten zu tun hat – und zwar die Taktik. Es geht darum zu überlegen, wie man mit verschiedenen Einheiten um einen Gegner manövriert und auf ihn schießt.

PLAYZONE: Wie sah dann die Recherche aus?

Randy Pitchford: Zum Taktik-Studium benutzten wir dieselben Bücher, die in der US-Militärakademie Westpoint verwendet werden, um Offiziere auszubilden. Und dann heuerten wir einige der Leute an, die diese Bücher verfasst haben, um zu uns zu kommen und uns sowohl im Klassenzimmer als auch draußen im Feld zu unterrichten. Colonel John Antal diente 30 Jahre lang in der US-

Armee und er brachte uns bei, worum es bei echten Taktiken geht, wie die Befehlshierarchie funktioniert. So kristallisierten diese Ideen sich für die Spielentwicklung heraus. Wir fingen damit an, uns mit dem Konzept eines Squads zu beschäftigen, fügten dann das taktische Element und authentische Gefechtsituationen dazu.

PLAYZONE: Die Eigeninitiative der Squad-Mitglieder scheint ein wichtiger Faktor zu sein; wie ist die künstliche Intelligenz gestrickt?

Randy Pitchford: Was wir im Prinzip gemacht haben, ist, die

es Spieler benutzen, und die bringen es gerne mit Simulationen in Verbindung. *Brothers in Arms* ist keine Simulation. Deine Waffe wird niemals blockieren, wie das bei einem wirklichen Soldaten der Fall wäre, denn das macht einfach keinen Spaß – es ist ein unvorhersehbarer, nicht kalkulierbarer Vorgang. Wir blockieren die Waffen nicht, wir verlangen auch nicht, dass Baker und sein Squad essen, schlafen oder ihre Notdurft verrichten müssen.

PLAYZONE: Welche Änderungen gab es im Laufe der Entwicklung?

„Ein Prototyp spielte sich wie Madden NFL Football.“

Computer-Soldaten mit den tatsächlichen Standard-Abläufen eines Gefechtsdrills auszustatten. Ein konkretes Beispiel: Wenn ich mit meinen Teamkameraden in eine Situation gerate, in der wir dem Feind begegnen, wissen sie automatisch, wie sie sich verhalten sollen. Sie erkennen die beste Deckungsposition, beziehen dort Stellung und feuern auf den Gegner.

PLAYZONE: Was ist für euch letztendlich wichtiger, Realismus oder Spielspaß?

Randy Pitchford: Das Ziel von *Brothers in Arms* ist Authentizität, nicht Realismus, und es ist wichtig zu verstehen, dass es sich dabei um zwei verschiedene Dinge handelt. Das Spiel ist realistisch in seiner Darstellung der Umgebung. Aber ich würde das Wort „Realismus“ nicht im üblichen Sinne verwenden, wie

Randy Pitchford: Die Kampfsituationen so hinzukriegen, wie wir sie heute im Spiel sehen, war eine fließende Entwicklung. In frühen Versionen hatten wir nicht mal ansatzweise so etwas wie das Befehlssystem, wie es jetzt

im Spiel ist. Viele Prototypen wurden im Laufe der Jahre verworfen, bevor wir zu einem System kamen, das funktioniert. Einer spielte sich zum Beispiel eher wie *Madden NFL Football*, wo du eine Anzahl von Spielzügen hast und wählst, welcher angeordnet wird. Aber das passte überhaupt nicht zu den Berichten der Soldaten, die uns von ihren Erlebnissen auf dem Schlachtfeld erzählten. Dort werden Entscheidungen schnell getroffen und sind simpel, um Taktiken abhängig von der Umgebung einzusetzen.



INFO WAHL DER WAFFEN

M1 Garand Gewehr



So bleibt man in Schuss

Realistische Waffen und Rückstoßverhalten machen die Feuergefechte anspruchsvoll.

Bei *Brothers in Arms* dürfen Sie zwei Waffen gleichzeitig bei sich tragen, zwischen denen per Druck auf die R2-Schultertaste gewechselt wird. Dabei gibt es keine Beschränkungen; die Zweitwaffe muss also nicht unbedingt eine Pistole sein, die Kombination Gewehr plus Maschinengewehr ist auch geeignet.

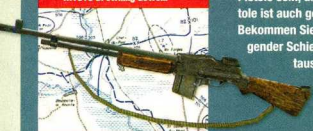
Bekommen Sie leuchtende Augen angesichts herumliegender Schießbrügel, genügt ein Knopfdruck zum Austausch. Auf diese Weise lassen sich auch deutsche Waffen erbeuten und benutzen.

Den Einsatz der kostbaren Granaten sollte man sich für besonders knifflige Situationen wie das Aushebeln eines MG-Nests aufheben.

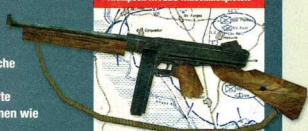
Springfield M1903 Browning Gewehr



M1918 Browning Gewehr



Thompson M1928 Maschinengewehr



MEHRSPIELER-MANÖVER

Noch nicht ausprobieren konnten wir leider die Multiplayer-Modi auf der PlayStation 2, aber was Randy Pitchford zu dem Thema andeutet, lässt auf ein innovatives Vergnügen hoffen: „Wenn es darum geht, dass 16 Leute baldernd rumrennen, dann hast du eine große Auswahl an Spielen. Aber wenn du einen taktischen Anführer online gegen menschliche Intelligenz spielen willst, gibt es derzeit nichts für dich.“ *Brothers in Arms* soll diese Lücke füllen: Das Squad-Prinzip bleibt in den zwölf Multiplayer-Missionen erhalten, die Teilnehmer haben computergesteuerte Charaktere unter ihrem Kommando. Deren Anzahl

richtet sich nach der Menge der Mitspieler. Bei vier Leuten dirigiert jeder drei Verbündete, in Zweispieler-Duellen hat man sogar zwei separate Dreier-Squads zur Verfügung. Auch kooperatives Zusammenspiel ist angedacht. Zum Beispiel können sich zwei verbündete Squad-Anführer mit einem gegnerischen Pärchen im Vierspieler-Modus messen. Hier ist gute Absprache überlebensnotwendig, am besten hocken Sie nebeneinander auf der Couch und teilen sich eine Konsole per Splitscreen. Für Online-Partien ist auch die Unterstützung von plauderfreundlichen USB-Headsets im Gespräch, aber für die PlayStation-2-Version noch nicht bestätigt.

FORDERNDE TECHNIK

Die seit Monaten offene Frage nach der Qualität der Grafiktechnik lässt sich noch nicht schlüssig beantworten. Wir konnten zumindest endlich mal ein paar Levels auch auf der PS2 anspielen und die Gamepad-Steuerung klappt gut. Es ist aber offensichtlich, dass *Brothers in Arms* zuerst für die Xbox und den PC entwickelt wurde. Schauplätze und Landschaften wirken gelungen, aber einige technische Aspekte wie der Detailreichtum der Texturen dürften die PS2-Hardware ziemlich fordern. Die Umsetzungsarbeit hält derzeit Ubisofts Shanghai-Studio auf Trab, das in der Vergangenheit die beachtliche PS2-Konvertierung des Xbox-Knallers *Tom*

Clancy's Splinter Cell auf die Beine stellte.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU BROTHERS IN ARMS

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Gearbox/Ubisoft Shanghai
Genre:	Taktik-Shooter
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	21 Missionen
Internet:	www.brothersinarmsgame.com

Spieler:	Termin:
1-4	1. Quartal 2005

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Durchdachter, anspruchsvoller Squad-Shooter: *Brothers in Arms* wird eines der Highlights im Frühjahr.“



DETAILLIERTE SPIELFIGUREN tragen zur authentischen Atmosphäre bei.

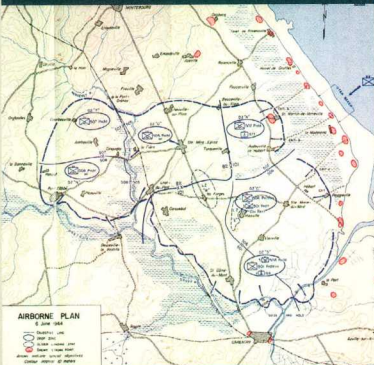


TÖDLICH Selbst auf dem Friedhof wird erbittert um jeden Meter gekämpft.

INFO HISTORISCHE KAMPAGNE

Geschichte nachmachen

Der D-Day begann bereits um Mitternacht, als Fallschirmjäger am 6. Juni 1944 in der Normandie landeten. In 21 Missionen folgen Sie bei *Brothers in Arms* dem Weg eines amerikanischen Trupps in den ersten acht Tagen der Invasion.



AUF DEN SPUREN DER GESCHICHTE Ihre Einheit gehört dem Fallschirmjäger-Infanterieregiment 502 an, das südlich vom geplanten Zielgebiet landete.

Die Eroberung Carentans war das wichtigste Ziel des Squads, das Sie in *Brothers in Arms* steuern. Diese Stadt lag etwa in der Mitte zwischen Omaha und Utah Beach, den Landungspunkten der Alliierten für die Befreiung Europas im Zweiten Weltkrieg. Deshalb hatte sie als Truppen-Sammelpunkt enorme strategische Bedeutung.

Drei Schwierigkeitsgrade stehen anfangs für die Kampagne zur Wahl. Zusätzlich können Sie den extranackigen „authentischen Modus“ freischalten. Hier wird „friendly fire“ zuschaltbar, der Beschuss durch eigene Truppen kann also tödlich sein. Die Schauplätze sind übrigens ebenso authentisch wie die Lichtverhältnisse, denn Gearbox Software berücksichtigt sogar die Tageszeit der historischen Schlachten.



LANDSCHAFTSARCHITEKTUR Dieses Editorbild zeigt, wie die Schauplätze mithilfe historischer Fotos nachgebaut werden.

selt wird. Per Schultertaste L1 rufen Sie den kreisförmigen Kommandier-Cursor auf. Bewegen Sie ihn zum Beispiel zu einer Mauer und lassen L1 los, bewegt sich der selektierte Verband zu dieser Position und geht in Deckung. Bewegen Sie den Kreis über eine feindliche Stellung, wird er rot und das Ziel unter Beschuss genommen.

Das bedeutet nicht, dass Sie jede selbstverständliche Kleinigkeit anordnen müssen. Die Spielermacher von Gearbox betonen, wie viel Mühen in die Entwicklung der künstlichen Intelligenz gesteckt wurde. Ihre Verbündeten haben genug Eigeninitiative, um gute Deckungsmöglichkeiten zu erkennen, zurückzuschießen und die Kameraden zu warnen, wenn Nachladen angesagt ist. Durch Erteilung eines speziellen Feuerkommandos „klopft der Spieler quasi den Soldaten an den Helm und sagt: hierauf konzentrieren. Die Verbündeten feuern dann wesentlich intensiver auf dieses Ziel“, erklärt Randy Pitchford.

TAKTIERENDE GEGNER

Die Truppe zu kommandieren ist nicht schwer, dies taktisch clever zu machen dagegen sehr. Der Feind tut Ihnen nicht den Gefallen, „Treff mich!“ brüllend direkt vor Ihre Flinte zu laufen, sondern macht es sich gerne in Deckung gemütlich. Also muss man in eine günstigere Position kommen, den Gegner flankieren, um dieses Bollwerk zu knacken. Zu-

nächst befiehlt man einem der eigenen Squads, die verschanzten Deutschen unter Sperrfeuer zu nehmen. Ein Kreis über feindlichen Stellungen verrät, in welchem Ausmaß diese in Schach gehalten werden. Ganz in Grau bedeutet quasi grünes Licht, denn dann wird der Feind gründlichst zugeballert. Je höher der Rotanteil in der Anzeige, desto mehr Zeit und Mühe hat die andere Seite, um auf Ihre rummanövrierenden Soldaten zu schießen. Während Squad A nun die Deutschen beschäftigt, können Sie sich mit Squad B von der Seite anpirschen. Eine so genannte taktische Ansicht hilft etwas bei der Planung. Allerdings handelt es sich dabei um keine richtige Übersichtskarte, sondern einen etwas entrückten Kamerablickwinkel, der die Umgebung rund um Ihre Spielfigur zeigt.

Glauben Sie aber nicht, dass die Computergegner schicksalsergeben darauf warten, von Ihnen ausmanövriert zu werden. „Wir haben die so genannte ‚Situational AI‘ entwickelt, eine situationsbezogene künstliche Intelligenz, die es dem Gegner erlaubt, schlau zu feuern und zu manövrieren“, meint Randy Pitchford. Die deutschen Truppen arbeiten also mit ähnlichen Squad-Taktiken und reagieren dabei flexibel auf Ihre Vorgehensweise. Die deutschen Infanteristen in den Anfangsmissionen stellen sich dabei natürlich weniger schlau an als die Elitetruppen, die einem später begegnen.



SPERRFEUER und Flankenmanöver helfen beim Ausheben von Stellungen.



GUT GERÜSTET Der feindliche Panzer kann kommen ...



AUFGERÜCKT Beim Straßenkampf um Foucarville tasten wir uns langsam vor.

studio aus Texas beschäftigte sich in der Vergangenheit vor allem mit der geistigen Arbeit anderer Leute: von Erweiterungen für den Shooter-Klassiker *Half-Life* bis zur PC-Umsetzung des Xbox-Meilensteins *Halo*. Umso mehr Aufwand und Herzblut hat Gearbox in seine neue Eigenkreation *Brothers in Arms* gesteckt. Veteranen des Zweiten Weltkriegs hat man interviewt, Originalschauplätze in der Normandie bereist, Infanterie-Kampftaktiken und Gefechtsverläufe studiert. Einer der militärischen Berater, Colonel John Antal, wurde sogar von Gearbox Software eingestellt – und scheuchte die Spieleentwickler im Morgengrauen für Manöverübungen aus den Betten. Was tut man eben nicht alles, um die Actionschlacht gegen *Medal of Honor* und *Call of Duty* zu gewinnen. Was *Brothers in Arms* nicht ist: eine videospieltypische

„Die bekanntesten Schlachten“-Komprimierung des Zweiten Weltkriegs, wo Sie kreuz und quer durch die Jahre und Schauplätze hüpfen. „Wir erzählen die wahre Geschichte einer bestimmten Truppe“, meint Randy Pitchford. Genauer gesagt ist es das 3. Squad vom 3. Platoon des Fallschirmjäger-Infanterieregiments 502 der amerikanischen 101. Airborne-Division, die legendären „Screaming Eagles“. In den Stunden vor der alliierten Landung an den Stränden der französischen Normandie sprangen diese Männer hinter feindlichen Linien ab, um Verteidigungsstellungen zu attackieren und die strategisch wichtige Stadt Carentan zu sichern. Vom nächtlichen Fallschirmauftakt bis zur Eroberung des unterteiltegebenden „Hill 30“ beschreiten Sie den Weg der amerikanischen Soldaten, die entscheidenden Anteil am D-Day-Erfolg hatten.

KAMERADEN NEHMEN SCHADEN

Truppe und Ereignisse sind echt, der Name des zentralen Charakters ist allerdings erfunden. Der Spieler ist Sergeant Matt Baker, welcher eher widerwillig die Rolle des Squad-Anführers übernimmt und sich in bedeutungsschweren Zwischensequenzen Gedanken über seine Verantwortung macht. Auch die anderen Soldaten sind ausgeprägte Persönlichkeiten, die mal schlechte Witze reißen oder in Kampfsituationen brüllen und fluchen. „Du sollst dich wirklich um deine Kameraden sorgen“, betont Pitchford. In Gesprächen mit Weltkriegsveteranen bekam er immer wieder zu hören, dass die Männer sich am meisten davor fürchteten, die Jungs an ihrer Seite im Stich zu lassen.

Um spielerische Sackgassen zu vermeiden, fallen Ihre Verbündeten lediglich für den

Rest der derzeitigen Mission „verwundet“ aus, wenn sie zu Boden gehen. Im nächsten Kapitel ist die Truppe aber wieder vollzählig – bis auf jene Todesfälle, die fest in der Handlung vorgesehen sind.

TRUPPEN DIRIGIEREN

Lassen Sie sich von der ganzen historischen Schwere nicht abschrecken, bei aller Liebe zum authentischen Anspruch hat die Spielbarkeit höchste Priorität. „Wir mögen keine Simulationen“, stellt Randy Pitchford klar. „Ich hasse es, 500 Knöpfe drücken zu müssen, um eine Aktion auszuführen.“ Deshalb ist die Steuerung zwar komplex, aber erfreulich unkompliziert. Im Spielverlauf finden Sie immer mehr Mitglieder Ihrer beim Fallschirmsprung zerstreuten Truppe, bis man schließlich zwei ausgewachsene Squads unter seiner Kommandofuchtel hat, zwischen denen mit dem D-Pad gewech-



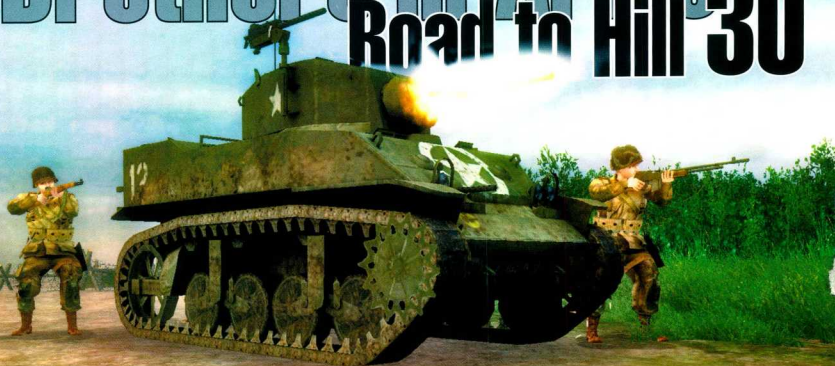
ABGESICHERT Ein umgekippter Wagen sorgt hier für Deckung.



REAGIEREN Ihre Kameraden wissen, wie man sich bei einem Angriff verhält.

Brothers in Arms

Road to Hill 30



AUFGECLAÜRT Das Empfangskomitee besteht aus deutschen Soldaten.

Keine leichte Baller-Kost, sondern **authentische Weltkriegs-Action** mit Tiefgang.

Randy Pitchford, der Chef von Gearbox Software, kann sich inmitten der Präsentation von geschichtlichen Fakten und spielerischen Features den Zwischenseufzer nicht verkneifen: „Hätte ich

vorher gewusst, wie viel Zeit und Geld wir in Forschung und Recherche stecken würden, wäre das Projekt vielleicht nie angefangen worden. Aber jetzt, da wir so weit sind, bin ich froh, dass wir es durchgezogen haben.“ Das Entwicklungs-



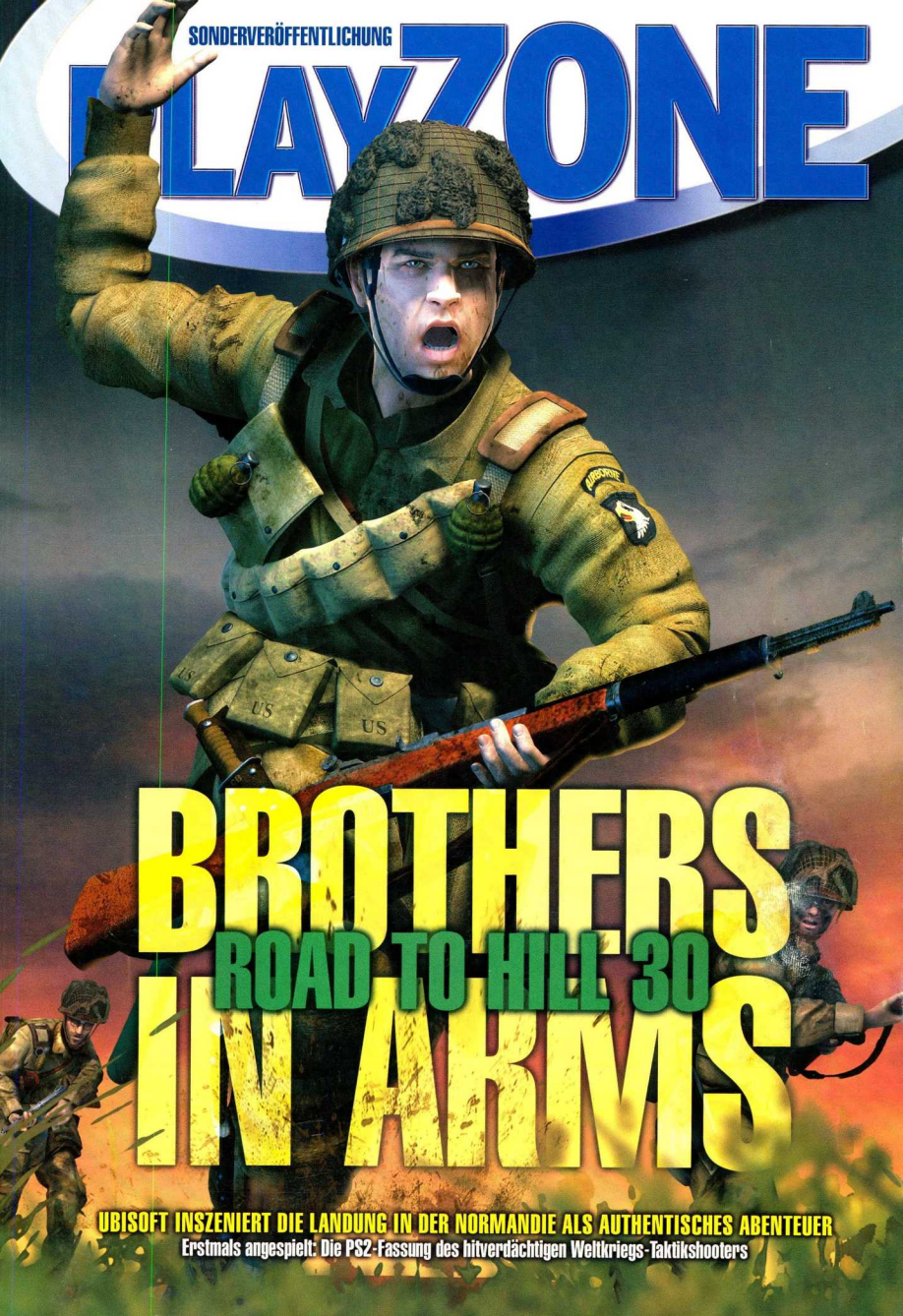
ABGEGRAST Detaillierte Vegetation auch bei der PS2-Version.



„CHARGE!“ Mit diesem Kommando fordern Sie Ihre Mannen zur Attacke auf.

SONDERVERÖFFENTLICHUNG

PLAYZONE



BROTHERS ROAD TO HILL 30 IN ARMS

UBISOFT INSZENIERT DIE LANDUNG IN DER NORMANDIE ALS AUTHENTISCHES ABENTEUER

Erstmals angespielt: Die PS2-Fassung des hitverdächtigen Weltkriegs-Taktikshooters