

0

WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE



CHEATS & CODES

KONAMI



MISSION:

SURVIVE

THE FEAR | THE PAIN | THE LOVE | THE GRIEF | THE HATE
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

★ 1964

REAR: IN A
"METAL GEAR SOLID 3"
KONAMI CONFIDENTIAL



WWW.KONAMI-EUROPE.COM/PS2
WWW.METALGEARSOLID.COM

"A NEW 'REVOLUTIONARY' PS2
EXPERIENCE" - KOTACON 2001
"A NEW 'REVOLUTIONARY' PS2
EXPERIENCE" - KOTACON 2001



METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

PlayStation 2

PlayStation 2

PlayStation 2

PlayStation 2

PlayStation 2

PlayStation 2

PlayStation 2

PlayStation 2



3! MGS3



METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

PlayStation 2

PlayStation 2

PlayStation 2

PlayStation 2

PlayStation 2

PlayStation 2

PlayStation 2

PlayStation 2



Das offizielle
Buch ist jetzt
im Handel
erhältlich.

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

SONDERVERÖFFENTLICHUNG

NINTENDO DS™



AB 11. MÄRZ 2005
DIE NEUE DIMENSION DES VIDEOSPIELS

DIE NEUE DIMENSION DES VIDEOSPIELS

DER NINTENDO DS ERSCHEINT AM 11. MÄRZ 2005 ZU EINEM PREIS VON € 149,99 (UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG).
ERHALTET HIER EINEN ÜBERBLICK ÜBER DIE SENSATIONELLEN MÖGLICHKEITEN DER NEUEN KONSOLE.

DER TOUCHSCREEN:

Eine Innovation im Bereich der mobilen Unterhaltung stellt der Touchscreen dar. Statt komplizierter Button-Kombinationen klickt man mit dem beigelegten Stift oder mit dem Finger direkt einfach auf den unteren Bildschirm, um die gewünschte Aktion durchzuführen.



EINGEBAUTES MIKROFON:

Damit der Spieler noch intensiver in das Spiel mit eingebunden wird, besitzt der Nintendo DS ein Mikrofon. Dieses kann für Sprachsteuerung in Spielen eingesetzt werden. In Titeln wie *Project Rub* kann der Spieler durch Pusten auf das Mikrofon aber auch ein Segel aufblähen oder Kerzen auspusten.



MÄCHTIGE GRAFIK, BOMBASTISCHER SOUND:

Der Nintendo DS beinhaltet leistungsfähige Chips, mit denen die Darstellung aufwendiger 3D-Grafiken möglich wird. Das lässt Spielergebnisse wahr werden, wie man sie nie zuvor auf einem Handheld gehabt hat. Außerdem kann der Spieler den tollen Sound des Nintendo DS über Kopfhörer oder über die in der Konsole eingebauten Stereo-Lautsprecher virtuellen Surround-Sound genießen.

NINTENDO DS™

LEISTUNGSSTARKER AKKU:

Mit dem im Nintendo DS verwendeten leistungsstarken Lithium-Ionen-Akku könnt ihr bis zu zehn Stunden am Stück zocken.

Habt ihr gerade keine Zeit zum Speichern, könnt ihr die Konsole einfach zuklappen. Das Spiel pausiert automatisch und die beiden Bildschirme sind so optimal gegen Kratzer geschützt.



FINZIGARTIGE SPIELERLEBNISSE

Der Nintendo DS bietet euch neuartiges Gameplay, wie ihr es noch nie zuvor auf einer Konsole erlebt habt. Seht hier drei Beispiele:

GENIAL

Super Mario 64 DS bietet euch weit mehr als nur ein normales Jump & Run. Beweist euch in über 24 Minispielen. Prüft eure Geschicklichkeit im Eisstockschießen, stellt euer Gedächtnis bei verschiedenen Versionen von Memory sowie dem Hütchenspiel auf den Prüfstand oder stellt neue Highscores in innovativen Kartenspielen auf. Das Beste ist: Ihr müsst keine komplizierten Knöpfenkombinationen auswendig lernen, die Minispiele von *Super Mario 64 DS* werden komplett über den Touchscreen gesteuert.



ABGEDREHT

Eines der skurrilsten Spielkonzepte erwartet euch in *WarioWare Touched!*. In über 180 Minispielen müsst ihr Streichhölzer entzünden, einen Skiläufer durch Fahren navigieren, Ballons zum Platzen bringen oder am Hammerwerfen teilnehmen. Alle Spiele werden über den Touchscreen gesteuert und sind dadurch denkbar unkompliziert zu kontrollieren. Beim Hammerwerfen müsst ihr beispielsweise mit dem beigelegten Stift immer schneller um den Hammer kreisen. Dreht er sich schnell genug, muss man ihn im richtigen Moment abwerfen.



INNOVATIV

Absolut einzigartig ist auch *Project Rub*. In Segas Datinggame müsst ihr das Herz einer Frau erobern. Heizt durch Streichen auf dem Touchscreen Feuer an, um die Herzensdame zu wärmen, oder bläht durch Pusten auf das Mikrofon ein Segel auf, um die Gute noch rechtzeitig mit dem Boot vor einem Hai zu retten. Demonstriert durch richtig gelimes Klicken auf den Touchscreen im Tanzspiel euer Taktgefühl oder ruft in das Mikrofon, um auf euch aufmerksam zu machen. So etwas habt ihr in einem Videospiel bisher noch nicht gesehen!



ZWEI BILDSCHIRME:

Dank Dual Screen erhält der Spieler mehr Informationen als bei jeder anderen Konsole auf einen Blick. So kann auf dem einen Bildschirm beispielsweise das eigentliche Spiel dargestellt werden, während man auf dem anderen eine Übersichtskarte zu sehen bekommt.

KABELLOSER MEHRSPIELER-SPASS:

Vorbei sind die Zeiten, in denen man seine Konsolen umständlich verkabeln musste, um mit mehreren zu spielen. Der Nintendo DS bietet eine eingebaute WLAN-Fähigkeit, welche die Verbindung mit anderen DS-Konsolen automatisch über Funk aufnimmt. Sind die Spiele entsprechend programmiert, benötigt man für den Mehrspieler-Modus sogar nur ein Modul.



CHATSOFTWARE + INTEGRIERTER KALENDER:

Im Nintendo DS sind auch ein Kalender sowie die Chatsoftware PictoChat integriert, mit der ihr mit bis zu 16 anderen DS-Benutzern gleichzeitig kommunizieren könnt.

ABWÄRTSKOMPATIBEL ZUM GAME BOY ADVANCE:

Durch den eingebauten Modulschlacht können auf dem Nintendo DS zusätzlich auch Game-Boy-Advance-Spiele wiedergegeben werden. Somit stehen vom Start weg neben den Nintendo-DS-Titeln über 550 Spiele zur Verfügung.

DIE STARTSPIELE:

ZUM START DES NINTENDO DS FINDET IHR 14 SPIELE IN DEN REGALEN.

NINTENDO DS

RAYMAN DS

Mit *Rayman DS* wird euch ein innovatives Jump&Run-Vergnügen der Extraklasse präsentiert. Den Spieler erwarten 45 speziell für den DS entwickelte Levels. Der Touchscreen zeigt den Spielfortschritt, den Lumszähler, die Gesundheit und die gesammelten Käfige.



SUPER MARIO 64 DS

Erlebt den Nintendo 64-Meilenstein komplett überarbeitet und in nie dagewesener Qualität auf dem Nintendo DS! Wählt neuerdings aus vier Charakteren (Mario, Yoshi, Luigi und Wario), sammelt mehr Sterne denn je und vergnügt euch in brandneuen, genialen Minispielen.



WARIOWARE TOUCHED!

Nichtsnutz Wario begeisterte bereits auf dem Game Boy Advance und dem GameCube Millionen von Spielern. Jetzt verbreitet der sympathische Antiheld in über 180 Minispielen – vom Kerzenausputzen bis zum Katzenfangen – auch auf dem DS Spielspaß pur.



PROJECT RUB

Hier müsst ihr das Herz einer Frau erobern und dabei allerlei Heldentaten bestehen. Ob ihr eure Herzensdame vor dem Ertrinken rettet, ein Feuer in einer Disco verhindert oder fallschirmspringer vor dem Absturz bewahrt – *Project Rub* zieht sämtliche DS-Register.



THE URBZ: SIMS IN THE CITY

Die beliebte *Sims*-Serie gibt es auch auf dem DS. In *The Urbz: Sims in the City* versucht ihr, mit eurem Urb soziale Kontakte zu pflegen, Partys zu schmeißen und mit anderen Urbz anzubandeln. Wie im richtigen Leben müsst ihr jocken gehen, um Geld zu verdienen.



ALLE START-SPIELE IM ÜBERBLICK:

SPIELTITEL:
ASPHALT URBAN GT
MISTER DRILLER: DRILL SPIRITS
PING PALS
POKEMON DASH

HERSTELLER:
Gameloft/Ubisoft
Namco
THQ
Nintendo

POLARIUM:
PROJECT RUB
RAYMAN DS
ROBOTS
SPIDER-MAN 2

Nintendo
Sega
Ubisoft
Vivendi
Activision

SUPER MARIO 64 DS:
THE URBZ: SIMS IN THE CITY
TIGER WOODS PGA TOUR
WARIOWARE TOUCHED!
ZOO KEEPER

Nintendo
Electronic Arts
Electronic Arts
Nintendo
Ignition

DIE HIGHLIGHTS DER NÄCHSTEN MONATE:

MARIO KART DS

Mit Vollgas rast die beliebte Funracer-Serie auf dem Nintendo DS. Dank doppelter Bildschirm-Power habt ihr mehr Übersicht denn je und könnt dank WLAN-Unterstützung ohne Kabelsalat um den Sieg fighten.



METROID PRIME HUNTERS

Samus startet in ein brandneues Science-Fiction-Abenteuer. Dank Touchscreen-Steuerung lässt sich die Kopfgeldjägerin einfach wie nie kontrollieren. Im Mehrspieler-Modus duelliert ihr euch mit Freunden.



ADVANCE WARS DS

Hier erwartet euch heiße Strategie-Action. Die beiden Bildschirme des DS bieten euch einzigartige taktische Möglichkeiten. Die Entwickler zeichneten sich bereits mit den grandiosen Game-Boy-Advance-Spielen aus.



CASTLEVANIA DS

Konami setzt die erfolgreiche Vampirjagd auf dem Nintendo DS fort. Übernimmt die Kontrolle über Soma Cruz, den Held der Game-Boy-Advance-Abenteuer, und verhindert die Wiedergeburt Draculas.



UND DAS ERWARTET EUCH SONST NOCH:

SPIELTITEL:
ANIMAL CROSSING
ANOTHER
BOKTAI
BOMBERMAN DS
DRAGON BALL Z
FINAL FANTASY III

HERSTELLER:
Nintendo
Nintendo
Konami
Hudson Soft
Atari
Square Enix

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES
JAM WITH THE BAND
JUMP SUPERSTARS
MADDEN NFL 2005
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
NEW SUPER MARIO BROS.
NINTENDOGS

Square Enix
Nintendo
Nintendo
Electronic Arts
Electronic Arts
Nintendo
Nintendo

POKEMON DIAMOND & PEARL
RETRO ATARI CLASSICS
STAR WARS: REVENGE OF THE SITH
THE LEGEND OF ZELDA
VIEWtiful JOE
YOSHIE TOUCH & GO!
YU-GI-OH! NIGHTMARE TROUBADOR

Nintendo
Atari
Activision
Nintendo
Capcom
Nintendo
Konami

FÜR SPIELNACHSCHUB IST GESORGT: INSGESAMT SIND ÜBER 120 SPIELE FÜR DEN NINTENDO DS ANGEKÜNDIGT.

EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

COMEBACK DER DAUERBRENNER MGS & GT

Wonnemonat März?

GUT, BESSER, RAR!

Nur wenigen Spielereihen ist es bislang gelungen, über einen sehr langen Zeitraum populär zu bleiben. Noch weniger Spielerserien schaffen es, mit wirklich jeder Episode Höchstwertungen abzurufen. Und es dürfte (neben *Final Fantasy* natürlich) kaum Serien geben, die noch enger mit dem Erfolg der PlayStation verknüpft sind als *Gran Turismo* und *Metal Gear Solid*. Genau von diesen beiden Klassikern gibt es nun im März fantastische Fortsetzungen, die man sich als PlayStation-Fan auf keinen Fall entgehen lassen darf. Die Dschungelabenteuer von Snake in *Metal Gear Solid 3* (ab 03.03.2005 im Handel) und die Rennspieloffenbarung *Gran Turismo 4* (ab 09.03.2005 im Handel) gehören ohne Zweifel zum Besten, was man auf der PlayStation 2 bislang gesehen hat. Und es ist fraglich, ob aus der mittlerweile doch relativ betagten Konsole überhaupt noch mehr Tricks herausgekitzelt werden können.

PSP IM ANMARSCH?

Während Nintendo Ende Februar in Paris endlich die Karten offen legte und verriet, dass der Nintendo DS ab 11. März zum Preis von 149 Euro erhältlich sein wird, hält sich Sony bedeckt. In (fragwürdigen) Internetforen wollten zwar Insider wissen, dass die PSP lediglich wenige Tage später zum Preis von 199 Euro erscheinen wird, doch zweifeln wir daran. Uns würde es nicht wundern, wenn Sony erst im Sommer (zu Ferienzeit) mit der PSP an den Start gehen würde, obwohl bis Redaktionsschluss die Softwarehersteller, die an den ersten Spielen für die neue Konsole arbeiten, von einem Termin im März sprachen. Lohnen wird sich die Wartezeit auf alle Fälle! Ich wünsche Ihnen eine schöne Zeit und viel Spaß bei der Lektüre.

**DSCHUNDEL ODER
RENNSTRECKE?**

Da bei handelt es sich
um keine Glaubensfrage.
Viele PLAYZONE-Redakteure
wollen sowohl MGS 3 als
auch GT 4 durchzocken.



Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:
Yves Nawroth (Redaktion)
Uwe Hönig (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Michael Prochnicki (Redaktion)
Britta Repp (Layout)
David Mola (Layout)

Von links nach rechts, vordere Reihe:
Hans Ippisch (Redaktion)
Robert Heller (DVD-Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)
Udo Omik (Redaktion)
Nico Lindner (Redaktion)
Mark Bültefür (Redaktion)

Nicht mit auf dem Bild:
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)

**RED DEAD
REVOLVER**



**JETZT NUR
29,95 EURO**



WWW.REDDADEREVOLVER.DE

PlayStation 2



"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. © 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar San Diego and the R* logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Red Dead Revolver is a trademark of Angel Studios, Inc. (d/b/a Rockstar San Diego). All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

NEWS

- 10 Allgemeine News
- 16 Japan-News
- 14 Online-Gaming-News

GEWINNSPIELE

- 13 Resident Evil Apocalypse

RUBRIKEN

- 97, 105, 123, 125 Abo-Angebote
- 104 Feedback
- 98 Hardware/Zubehör
- 40 Info-Center Most Wanted
- 43 Info-Center Termine
- 44 Info-Center Die besten Spiele
- 46 Info-Center Die Redaktion
- 47 Info-Center Testübersicht
- 122 Impressum
- 122 Inserentenverzeichnis
- 100 Leserbrief
- 124 Vorschau
- 103 X-Port-Spielstände
- 121 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Ace Combat Squadron Leader	86
Alien Breed	48
Area 51	30
Astro Boy	47
Beat Down: Fists of Vengeance	36
Blood Will Tell	48
Castlevania: Curse of Darkness	12
Champions: Return to Arms	34
Cold Fear	66
Cold Winter	24
Constantine	90
Crime Life: Gang Wars	13
Death, Jr.	10
ESPN NHL 2K5	94
FIFA Street	82
Fight Club	120
Godzilla: Save the Earth	120
Killzone	119
King of Fighters: Maximum Impact	49
Legend of Kay	114
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	47
Mercenaries	62, 118
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	50
Namco x Capcom	17
Nanobreaker	48
NBA Street V3	78
NFL Street 2	119
Outlaw Golf 2	120
Phantom Brave	92
Project Snowblind	56
Resident Evil 4	18
Robotech: Invasion	48
Rumble Roses	84
Samurai Western	17
Saru Getchu P	17
Shadow Hearts Covenant	96
Sonic Mega Collection Plus	47
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	12
Suikoden IV	70, 106
TimeSplitters Future Perfect	48
UEFA Champions League 2004-2005	74
Viewtiful Joe 2	88
Without Warning	11

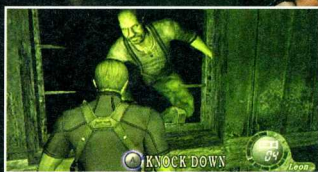
INHALT

04/05

VORSCHAU

18 RESIDENT EVIL 4

Bald auch für die PS2 erhältlich: Wir haben uns für Sie schon mal durch die GameCube-Version gekämpft!



TEST

56 METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

SNAKE ist zurück und beehrt die PS2 mit einem der besten Spiele für die Konsole.



50 PROJECT: SNOWBLIND



Der erste Ego-Shooter von den *Legacy of Kain*-Machern Crystal Dynamics ist gleich ein echter Hit!

62 MERCENARIES



Nach *Star Wars Battlefront* gleich der nächste Action-Knaller von Pandemic.



DVD-INHALT

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

THEMA DES MONATS
Devil May Cry 3: Dantes Erwachen
WIKISITE
Capcom's Splinter Cell: Chaos Theory
Constantine
PS2: NBA - NFL - NHL
Warez
Metal Solid 3: Snake Eater
Xbox
Snowblind
Future Perfect

KURZTESTS
BCV: Battle Construction Vehicles
FIFA Street
Junior Board Games
King of Fighters: Maximum Impact
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse
Nanobreaker
Neo Contra
Outlaw Golf 2
Robotech: Invasion
The Smed - Warzone
UEFA Champions League 2004-2005
Viewtiful Joe 2
WarChaos
Yu-Gi-Oh! Kaiba Monster Kolosseum

VORSCHAU
Champions: Return to Arms
Death by Degrees
Earthshaker Professional Racing
Fight Night Round 2
Gran Turismo 4
Pariah
Rainbow Six: Lockdown
Resident Evil 4
World Racing 2
NEWS
Altered Beast
Cold Winter
Colin McRae Rally 2005 (PSP)
CT Special Forces: Fire for Effect
DTM Race Driver 2 (PSP)

Monster Hunter
Tak 2: Der Stab der Träume
JAPAN-NEWS
Akai BC
F1 & G.O in Itadaki Street Special
Radiata Stories
Shining Tears
Tenkai Dancal: Shelter + Heaven
The Soter Takai
TRAILER-SHOW
Gran Turismo 4
NBA Street V3
Pariah
Splinter Cell: Chaos Theory
World Racing 2

GAMES:
Devil May Cry 3 • TimeSplitters 2
MGS 2: Substance • True Crime: Streets of L.A.

MAX-DRIVE:
Rygar: The Legendary Adventure
Gungrave • Prince of Persia 1 • SSX 3 • Terminator: Dawn of Fate

VORSCHAU

- 30 Area 51
Midways vielversprechendes Alien-Abenteuer
- 36 Beat Down: Fists of Vengeance
Brandaktuell: Capcoms Bandenkriege
- 34 Champions: Return to Arms
Der Nachfolger zu Champions of Norrath
- 24 Cold Winter
Knallharter Ego-Shooter von Vivendi
- 18 Resident Evil 4
Die fertige GameCube-Version im Detail

TEST

- 86 Ace Combat Squadron Leader
- 66 Cold Fear
- 90 • Constantine
- 94 ESPN NHL 2K5
- 82 FIFA Street
- 62 Mercenaries
- 50 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 92 NBA Street V3
- 78 Phantom Brave
- 56 Project: Snowblind
- 84 Rumble Roses
- 96 Shadow Hearts Covenant
- 70 Suikoden IV
- 74 UEFA Champions League 2004-2005
- 88 Viewtiful Joe 2

KURZTEST

- 48 Altered Beast
- 47 Astro Boy
- 48 Blood Will Tell
- 49 King of Fighters: Maximum Impact
- 47 Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse
- 48 Nanobreaker
- 48 Robotech: Invasion
- 47 Sonic Mega Collection Plus
- 48 TimeSplitters Future Perfect
(Test im 24-Seiten-Sonderheft!)

KOMPLETTLÖSUNG

- 106 Suikoden IV

KURZTIPPS

- 114 Legend of Kay

CHEATS & CODES

- 120 Fight Club
- 120 Godzilla: Save the Earth
- 119 Killzone
- 118 Mercenaries
- 119 NFL Street 2
- 120 Outlaw Golf 2

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



1. METAL GEAR SOLID 3

Snakes neues Abenteuer ist ein Megahit geworden!

2. RESIDENT EVIL 4

Wir können die PS2-Version kaum erwarten!

3. DEVIL MAY CRY 3

Dante findet zu alter Form zurück.

4. FAST WIE WEIHNACHTEN

Im März erscheinen jede Menge Topspiele.

5. COLD FEAR

Nicht verpassen: Gänsehaut auf hoher See

FLOPS



1. DJ HARRY

Der nervige Kommentator zieht FIFA Street noch weiter runter.

2. PSP-VERWIRRUNG

Wann erscheint Sonys neue Konsole bei uns wirklich?

3. ZU SPÄT DRAN

Die Testversion von Gran Turismo 4 verpasste diese Ausgabe.

4. VERSCHOBEN

Far Cry Instincts kommt allerfrühestens im April.

5. SEGA-FORMSCHWÄCHE

Viele neue Spiele, doch meist kaum mehr als Mittelmaß.



HARDWARE Verschiebung des März-Termins deutet sich an – US-Veröffentlichung am 24. März.

Obwohl offiziell viele Spielehersteller März-Termine für ihre PSP-Spiele angeben und auch Sony darauf beharrt, offiziell halte man am bisherigen Termin „Frühjahr“ fest, verdichteten sich bei Drucklegung dieser Ausgabe die Hinweise, dass die PSP in Europa erst später als bisher gedacht erscheinen wird. Bislang nicht offiziell bestätigten Aussagen zufolge gibt es Probleme, ausreichende Stückzahlen des Geräts für den internationalen Markt zu produzieren, sodass Europa „In der ersten Jahreshälfte“ versorgt wird, aber voraussichtlich nicht vor April. Auch der Preis für Europa steht noch immer nicht fest. Da ist es nur ein schwacher Trost, dass sich mit dem witzigen Actionspiel *Death, Jr.* von Konami ein weiterer Titel zum europäischen Start-Line-up gesellt hat. In den USA wird die PSP am 24. März zum Preis von 249 US-Dollar auf den Markt kommen. Das Gerät wird zuerst ausschließlich im Bundle mit einem 32-MB-Memory-Stick, einer Schutzhülle und einer Fernbedienung samt Kopfhörern angeboten. Auch eine Demo-UMD ist Teil des Lieferumfangs. Die erste Million Geräte wird samt einer Film-

UMD mit dem kompletten Kinofilm *Spider-Man 2* ausgeliefert. Insgesamt sollen 24 Spiele zum amerikanischen PSP-Start erhältlich sein. (mp)

Die Spiele zum USA-Start der PSP

Ape Escape: On the Loose	Jump & Run	Sony
ATV Offroad Fury: Blazin' Trails	Rennspiel	Sony
Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower	Beat 'em up	Capcom
Dynasty Warriors	Fußball	Koei
FIFA Soccer	Fußball	Electronic Arts
Gretzky NHL	Eishockey	Sony
Lumines	Denkspiel	Ubisoft
Metal Gear Acid	Strategie	Konami
MLB	Baseball	Sony
MVP Baseball	Baseball	Electronic Arts
NBA	Basketball	Sony
NBA Street Showdown	Basketball	Electronic Arts
Need for Speed Underground Rivals	Rennspiel	Electronic Arts
NFL Street 2 Unleashed	Football	Electronic Arts
Rengoku: Tower of Purgatory	Action	Konami
Ridge Racer	Rennspiel	Namco
Smartbomb	Geschicklichkeit	Eidos
Spider-Man 2	Action	Activision
Tiger Woods PGA Tour	Golf	Electronic Arts
Tony Hawk's Underground 2 Remix	Trendsport	Activision
Twisted Metal: Head On	Action	Sony
Untold Legends: Brotherhood of the Blade	Rollenspiel	Sony
WipeOut Pure	Rennspiel	Sony
World Tour Soccer	Fußball	Sony

NEWTICKER

+++ **NEUE EA-SPIELE** Neben dem mittlerweile bestätigten Spiel zu *James Bond: Liebesgrüße aus Moskau* arbeitet Electronic Arts momentan auch an einem neuen Teil der *SSX*-Serie. +++ **TAKE 2 KAUF! VISUAL CONCEPTS** Nachdem die letzten drei Spiele von Segas 2K-Sportserie bei uns schon über Take 2 erschienen sind, hat Take 2 nun das dafür verantwortliche Entwicklerteam Visual Concepts einschließlich Kush

Games von Sega abgekauft und umgehend das eigene Label 2K Games ins Leben gerufen. 2K Games wird Take 2s interne Entwicklungsstudios Visual Concepts, Kush Games, Inc. Built, Venom Games, PopTop Software und Frog City Software umfassen. Die im Januar veröffentlichten Spiele der *ESPN 3* Reihe erschienen bereits unter dem Namen des neuen Labels. +++ **ESPN-EXKLUSIVRECHTE FÜR EA** Publisher Electronic Arts

VERWARUNG Wer nicht hören will, muss Blei fühlen.



Without Warning

ACTION Das erste Spiel der Tomb-Raider-Veteranen Circle Studio

Terroristen haben eine chemische Fabrik besetzt und drohen mit deren Sprengung. Um 22 Uhr infiltriert ein Team von Elitesoldaten die Anlage. Klingt nach dem Auftakt für ein handelsübliches Actionspiel. Bei *Without Warning* gibt es aber einen interessanten dramaturgischen Kniff: Die Geschehnisse der nächsten zwölf Spielstunden erleben Sie aus verschiedenen Perspektiven. Beim Erreichen bestimmter Handlungsereignisse wird zwischen den sechs Charakteren gewechselt und dabei manchmal auch die Uhr ein wenig zurückgedreht. Der lückenlose Erzählstil verspricht Spannung, der

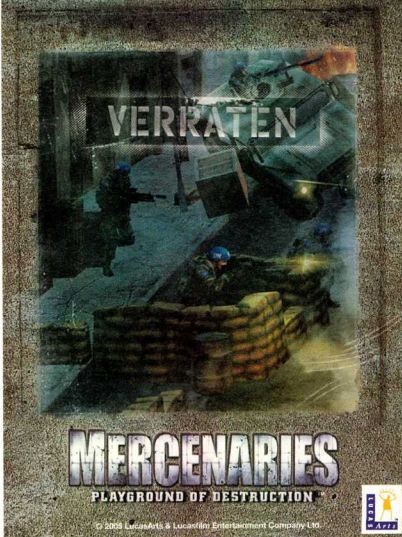
Heldenwechsel Kurzweil. Neben versiert ballenden Soldaten kontrollieren Sie auch unbewaffnete Sekretärinnen und Kameraleute, bei denen Stealth-Gameplay gefordert ist. Technisch macht *Without Warning* bereits einen soliden Eindruck mit Features wie dynamischem Licht, Physik-Effekten und teilweise zerstörbarer Umgebung. Diese Capcom-Neuheit entsteht in England bei Circle Studio, der neuen Heimat vieler ehemaliger Mitglieder aus dem *Tomb Raider*-Entwicklungsteam. (hl)

Hersteller: Capcom

Internet: www.circle-studio.com

Termin: 4. Quartal 2005

ENTWAFENDE In den Abschnitten mit Tanya Shaw sind schleichen und ausweichen angesagt.



Anzeige

Der Gewinnspiel-Wegweiser

ÜBERBLICK Hier können Sie was gewinnen!

Wie immer gibt es auch in dieser PLAY-ZONE 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/welcher Titel?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
Most Wanted/Lesercharts	Spiele	40
Resident Evil Apocalypse	Spiele, Filme, Soundtrack-CDs	13
TimeSplitters Future Perfect	Airbrush-Konsole, 5 Spiele	3 (Sonderheft)
Requiem	Spiele	121

Arts hat einen Exklusiv-Deal mit dem Sportsender ESPN geschlossen. Danach darf Electronic Arts die nächsten 15 Jahre exklusiv Sportspiele mit ESPN-Inhalten vertreiben. Zuletzt hatte Sega bei der 2K-Sportserie mit ESPN zusammengearbeitet. **+++ BARD'S TALE KOMMT NACH DEUTSCHLAND** Das witzige Action-Rollenspiel *The Bard's Tale* von Entwickler InXile Entertainment wird im März über Ubisoft bei uns erscheinen. **+++ ALIEN-KULTSPIEL KOMMT ÜBER ZOO DIGITAL** *Alien Hominid*, das ursprünglich ein webbasiertes Flash-Spiel für PC war, wird in Europa über Zoo

Digital Publishing erscheinen. Der witzige Actiontitel soll schon im Mai in den Läden stehen. **+++ FAR CRY VERSCHOBEN** Die mit Spannung erwartete PS2-Umsetzung des Ego-Shooters *Far Cry* wird nun doch nicht mehr im 1. Quartal dieses Jahres erscheinen. Ubisoft hat den Titel auf die „erste Jahreshälfte des neuen Geschäftsjahres“ verschoben, sprich: 2. bis 3. Quartal 2005. **+++ GRAN-TURISMO-TERMINE** Während *Gran Turismo 4* bei uns auf den 9. März verschoben wurde, soll es in den USA bereits am 22. Februar in die Läden kommen. **+++**

Castlevania: Curse of Darkness

ACTION/JUMP & RUN Die Kultserie geht weiter – erneut in 3D!

Das letzte *Castlevania*-Spiel wurde trotz unbestreitbarer Qualitäten von den Fans aufgrund seiner Actionlastigkeit eher skeptisch beäugt, der Nachfolger scheint zumindest wieder mehr auf Rollenspiel-Elemente zu setzen. Der Held kann diesmal 30 magische Wesen (Innocent Devils genannt) beschwören, die für ihn beispielsweise schwere Türen öffnen oder ihn durch die Lüfte tragen. Die Story ist komplett neu und kommt ganz ohne den berühmten Belmont-Clan aus: Die Hauptfigur ist Hector, ein ehemali-

ger Gehilfe Draculas, der den Lehren seines Meisters abgeschworen hat. Nachdem Dracula besiegt wurde, macht ein weiterer Anhänger Draculas namens Isaac seinen früheren Freund Hector als Verräter aus und verwickelt dessen Geliebte in einen tödlich endenden Hexenprozess. *Castlevania: Curse of Darkness* handelt von dem Aufeinandertreffen der beiden Dracula-Lehrlinge, die sich beide am anderen rächen wollen. (mp)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami-europe.com/gs

Termin: Herbst



SCHWERT STATT PEITSCH Auch diesmal ist wieder viel Action angesagt.



GROSSES VIER Dieser Endgegner kann sich sehen lassen.



Anzeige



ZERLEGT Dieser Droide kriegt unser Lichtschwert zu spüren. (links)

ELEKTRISIEREND Anakin nutzt die Macht. (rechts)

Star Wars Episode III Revenge of the Sith

ACTION-ADVENTURE Ob Obi-Wan oder Anakin, Sie haben die Wahl.

In *Star Wars: Episode III* übernehmen die Spieler die Kontrolle über zwei mächtige Jedi-Ritter: Anakin Skywalker, der einmal Darth Vader sein wird, und seinen Lehrmeister Obi-Wan Kenobi. Je nach Darsteller haben Sie Zugriff auf vernichtende Machtangriffe und Laserschwertattacken oder den Weg der Präzision: Obi-Wan als Vertreter der hellen Seite der Macht steht für genaue Angrif-

fe und die Kontrolle über den Geist des Feindes. Da das Spiel zwei Wochen vor dem Kinofilm erscheint und auf dessen Geschichte aufbaut, bekommen Spieler die bislang unbekannten Schauplätze ein Stückchen eher als die Kinogänger zu sehen. (nl)

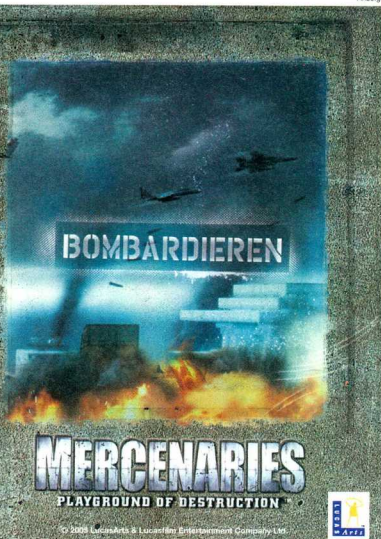
Hersteller: LucasArts

Internet: www.lucasarts.com

Termin: 5. Mai 2005



ZWEI GEGEN ZWEI Gleich sprechen die Lichtschwerter.



© 2005 LucasArts & Lucasfilm Entertainment Company Ltd.





Heinrich
Lenhardt
berichtet.

Das Jahr in Zahlen

Software rauf, Hardware runter. Mobilspiele munter – so lässt sich die Verkaufszahlenbilanz des US-Videojahres 2004 lapidar zusammenfassen. Das Marktforschungsinstitut NPD Funworld hat seine Auszählung abgeschlossen und einen Gesamtumsatz von 9,9 Milliarden Dollar errechnet (diese Zahl schließt Verkäufe von tragbaren Systemen, Heimkonsolen, Spielen und Zubehör ein, PC-Software ist nicht enthalten). Gegenüber den zehn Milliarden des Rekordkalenderjahres 2003 ist das ein Umsatz-Minirückgang von knapp einem Prozent. Angesichts der näher rückenden nächsten Konsolengeneration und überaschender PS2-Versorgungsgänge zu Weihnachten hätten die Zahlen durchaus schlechter ausfallen können. Letztendlich reichte es für die PS2 mal wieder, um die meistverkaufte Heimkonsole zu werden: 4,6 Millionen Stück wurden 2004 in den USA abgesetzt, gefolgt von der Xbox (4 Millionen) und dem abgeschlagenen Dritten GameCube (2,3 Millionen). Die erschaffenden Konsolenverkaufszahlen wurden durch die Spielelust wettgemacht, der Software-Umsatz stieg um sieben Prozent. Meistverkaufter Titel des Jahres war (natürlich) *Grand Theft Auto San Andreas*, das mit 5,1 Millionen Einheiten das Xbox-Phänomen *Halo 2* (4,2 Millionen) überholte. Sehr sportlich geht es auf den weiteren PS2-Jahresendrängen zu: *Madden NFL 2005* (3,2 Millionen verkaufte Spiele), *ESPN NFL 2K5* (1,5 Millionen), *NIS Underground 2* (1,4 Millionen) und *NBA Live 2005* (1,2 Millionen) runden die Top 5 ab. Bemerkenswert: Im Jahr 2004 wurden mit Spielen für tragbare Systeme erstmals über eine Milliarde Dollar umgesetzt. Wetten, dass der anstehende US-Launch von Sonys PSP da für eine neue Rekordmarke sorgen wird?

Crime Life Gang Wars

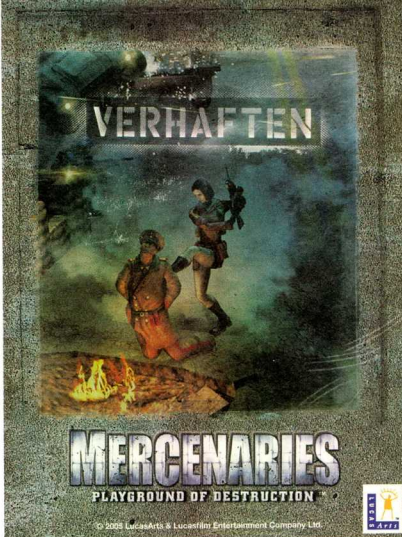
ACTION Vom Underdog zum Gettoking!

Die Gang-Kriege in *Grand Theft Auto San Andreas* waren nur der Anfang. *Crime Life: Gang Wars* konzentriert sich komplett auf den Wettstreit zwischen verschiedenen kriminellen Gruppierungen, bietet aber ebenfalls eine große, frei erforschbare Spielwelt. Die Mischung aus Action- und Strategiespiel soll vor allem im Bereich Nahkampf der großen Konkurrenz überlegen sein. In Schaukämpfen verdient man sich ein paar Dollar dazu und verschafft sich Respekt, bis man irgendwann zum absolut unumstrittenen König des Gettos aufgestiegen ist. (mb)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami-europe.com/gs

Termin: Herbst



Anzeige

RASUR Eine Machete in der Nähe der Halsschlagader hat eine sehr überzeugende Wirkung.



ÜBERFALL Ist die Kaffeekasse leer, bedient man sich im Supermarkt.

INFO GEWINNSPIEL

RESIDENT-EVIL-GEWINNSPIEL

Zur Feier der DVD-Veröffentlichung des Kinofilms *Resident Evil Apocalypse* (erhältlich seit 17. Februar) verlosen wir in Zusammenarbeit mit Promotionhaus E.K. drei tolle *Resident Evil*-Fanpakete. Da das Spiel *Resident Evil Outbreak* von der USK keine Jugendfreigabe erhalten hat, sind Minderjährige von der Verlosung ausgeschlossen. Gewinner müssen eine Ausweiskopie vorlegen. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie uns lediglich eine SMS oder eine Postkarte mit dem Kennwort „PZ 51“ schicken! Zu gewinnen gibt es:

3x Resident-Evil-Fanpaket bestehend aus:

DVD Resident Evil Apocalypse | Soundtrack-CD zum Film Resident | Evil Outbreak für PlayStation 2

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 51“ an folgende länderspezifischen Nummern:

D: 82 098; € 0,49*/SMS,
Alle Netze! (* VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 92 92; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:

PLAYZONE, COMPUTER MEDIA AG,
Kennwort: PZ 51, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

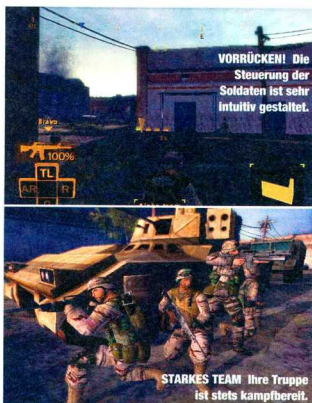
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Spielzone und der Computer Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 22. März 2005.





ONLINE GAMING NEWS

Full Spectrum Warrior



Anzeige

KEINE REGELN

VÖLLIGE HANDLUNGSFREIHEIT

JEDE MENGE ACTION

AB 17. FEBRUAR 2005
KÖNNEN ERWACHSENE HIER SPIELN.

MERCENARIES
PLAYGROUND OF DESTRUCTION™



PlayStation 2



Das aktuell beste Strategie-Spiel der Xbox kommt auf die PlayStation 2. Entwickler Pandemic (Mercenaries, Star Wars Battlefront) übergab die Umsetzung an Mass Media, das bereits mit der PS2-Version von Metal Arms: Glitch in the System ordentliche Arbeit abgeliefert hatte. Erste Videos und Bilder von Full Spectrum Warrior machen einen sehr guten Eindruck. Bis auf etwas gröbere Texturen erwartet uns offenbar eine originalgetreue Umsetzung des Xbox-Hits inklusive der beiden Bonusmissionen. Zusätzlich gönnt man PS2-Spielern sogar noch einen exklusiven Level. Nach aktuellem Stand wird auch die PS2-Version über einen online spielbaren Kooperativ-Modus verfügen, der dem Spielspaß die Krone aufsetzt. Dann kommandiert je ein Spieler ein vierköpfiges Team und muss sich per Headset mit seinem Mitspieler absprechen und taktisch vorgehen. (mb)

Hersteller: THQ

Internet: www.fullspectrumwarrior.de

Termin: März

AKTUELLES IM NETZ



Maik Bütefür
berichtet.

Müffelmelancholie!

Es gab mal eine Zeit, da kannte man den Begriff Internet nur aus Science-Fiction-Filmen und eine Mehrspielerpartie fand stets in den eigenen vier Wänden statt. Mit mehreren Kumpels versammelte man sich vor dem Fernseher und zockte meist abwechselnd nach- oder maximal zu zweit gegeneinander. Im Zockerzimmer stank es zwar nach einigen Stunden ungetragen, aber das fiel ohnehin nur auf, wenn man gerade von der Toilette zurückkam. Die Bequemlichkeit sank meist proportional zur Menge an Mitspielern und spätestens wenn die Pizza kam, war klar, dass der Gastgeber am nächsten Tag aufräumen musste. Heutzutage ist alles besser. Man kann sich ganz allein an seine Konsole setzen, hat einen ganzen Bildschirm für sich, meist bessere Grafik als im Spplitscreen – und wenn man sich Mühe gibt, sieht die Couch am nächsten Tag kaum benutzt aus. Dank Netzwerkadapter, Headset und zahlreicher Online-Spiele wird der geteilte Bildschirm kaum noch gebraucht. Das in dieser Ausgabe getestete *Project: Snowblind* kommt konsequenterweise ohne diesen aus und ermöglicht Mehrspielerpartien lediglich per Netzwerk oder Online. Aber ist diese Entscheidung wirklich so erfreulich? Nach wie vor spielen viele Zocker am liebsten gemeinsam vor einer Konsole. Und wenn wir jetzt mal ganz ehrlich sind: Manchmal vermischen wir doch diesen typischen Mief, den ein Zimmer aufweist, nachdem vier Spieler eine ganze Nacht lang dort geschwitzt, gegessen und unter Umständen auch geschlafen haben, oder?

Delta Force — Black Hawk Down

Die PC-Entwickler Novalogic wagen endlich den Einstieg ins Konsolengeschäft, wenn auch „nur“ mit einer Konvertierung. Für die Umsetzungsarbeiten des Taktik-Shooters verpflichtete man den englischen Entwickler Rebellion (*Judge Dredd*) und verpasst der PS2-Version einen geänderten Solo-Modus und die Möglichkeit für 32 Spieler, an ein und demselben Match teilzunehmen. (mb)

Hersteller: Novalogic

Internet: www.novalogic.com

Termin: 2. Quartal

KLASSISCH Mit der Waffe im Anschlag kommandieren Sie Ihr Team.





 **TOM CLANCY'S**

SPLINTER CELL

CHAOS THEORY

März 2005

www.splintercell.com



PlayStation 2

MIT
NETZWERK - SPIEL



UBISOFT



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod
berichtet.

Zielgruppe: Kids

In Japan war der Launch der PSP sehr erfolgreich. Und noch immer ist die Nachfrage groß. Egal in welches Geschäft man geht, die PSP ist meist komplett ausverkauft. Obwohl sich Sony wegen der Popularität des Handhelds also eigentlich keine Gedanken machen müsste, will man trotzdem versuchen, die Präsenz auf dem Markt noch auszubauen und zu stärken. Besonders der Mangel an Titeln für jüngere Spieler ist bislang – neben dem relativ hohen Preis – eine Hemmschwelle für die Zielgruppe der jungen Zocker. Release-Titel wie *Ridge Racers*, *Metal Gear Acid*, *Everybody's Golf Portable* oder *Dynasty Warriors* sind zwar ohne Frage qualitativ hochwertige Spiele, sprechen allerdings eher ein älteres Publikum an. Die World Hobby Fair sah Sony deswegen als optimale Gelegenheit, die in Japan besonders bei jungen Zockern beliebte *Saru-Serie*, bei uns besser bekannt als *Ape Escape*, zu promoten.



RIESIG Der Sony-Stand zog zahlreiche Besucher an.



AFFENTHEATER Das Publikum durfte anspielen.

World Hobby Fair Winter 2005

REPORT Sony stellt zwei neue Ape-Escape-Titel für die PSP vor.

Die World Hobby Fair hat in Japan einen noch höheren Stellenwert als die Tokyo Game Show. Immerhin ist die zweimal im Jahr stattfindende Messe in mehreren japanischen Städten präsent und neben Videospielen werden zusätzlich Spielwaren oder die neuesten Anime-Serien (und dazugehöriges Merchandise-Material) vorgestellt. Wir ha-

ben uns die Messehallen in Osaka angesehen. Natürlich stand Sony mal wieder im Mittelpunkt. Kurz nach Release der PSP war die World Hobby Fair die perfekte Gelegenheit, das Handheld weiter zu promoten. Allerdings stellte Sony lediglich zwei Spiele vor: *Ape Escape Academia*, eine bereits erhältliche Sammlung von Minispielen rund um die Af-

fenbande aus *Ape Escape*, und *Saru Getchu P!*, ein Remake des ersten *Ape Escape*-Titels, der seinerzeit für die PSone erschien. Das Publikum durfte beide Titel bereits anspielen und wurde zu diesem Zweck sogar in zwei Teams unterteilt, die gegeneinander antraten. Sony verlieh der Vorstellung der beiden Titel auf diese Weise regelrechten Show-Charakter. (wh/cs)



TANZSTUNDE Ratchet kam auf ein Tänzchen vorbei.



KAUFAUSCH Kein Spiel ohne Merchandise ...

JAPAN PS2-CHARTS

- 1 **Monster Hunter G** (PS2)
- 2 **Fuun Bakumatsu Den** (PS2)
- 3 **Gran Turismo 4** (PS2)
- 4 **Mahou Sensei Negima!** 1 Tokime: Magister Negi Magi (PS2)
- 5 **Everybody's Golf Portable** (PSP)
- 6 **Dynasty Warriors** (PSP)
- 7 **Neon Genesis Evangelion: Koutetsu no Giffrind** 2nd (PS2)
- 8 **Yoshitsune Eiyuden** (PS2)
- 9 **DQ & FF in Itadaki Street Special** (PS2)
- 10 **Dragon Quest VIII** (PS2)

NEWTICKER

+++ **FÜR NOSTALGIKER** Für die PSP wurde eine Umsetzung des Strategie-RPG-Klassikers *Romance of the 3 Kingdoms* angekündigt. +++ **FÜR ANIME-FREAKS** Kennen Sie sich mit *Gundam* aus? Dann sagt Ihnen bestimmt die *Project Pegasus*-Serie etwas. Auch dieser Handlungsstrang

des Mech-Universums wird nun für die PS2 umgesetzt. +++ **SHADOW HEARTS 2: DIRECTOR'S CUT** In Deutschland ist das Rollenspiel noch gar nicht erhältlich, in Japan erscheint demnächst schon eine erweiterte Fassung. Der Director's Cut wird mit neuen Umgebungen, Monstern und Handlungs-



AUFGEWOTZT Die alte PSone-Grafik wurde für die PSP verbessert.

Saru Getchu P!

JUMP & RUN Nach Ape Academy das nächste Affen-Abenteuer

Saru Getchu P! ist ein Remake des ersten Ape Escape-Titels. Die PSP-Version des PSone-Originals wurde natürlich gehörig aufgemotzt. Neben der obligatorischen verbesserten Optik spendierte Sony der Affenbande etliche neue Minigames, die man durch die Infrarot-Schnittstelle der PSP auch gegen andere Spieler zocken können wird. Für Einzel-

spieler gibt es aber ebenfalls einiges zu tun. Über 20 Affen müssen gefangen werden. Diese verstecken sich in acht verschiedenen Umgebungen, die in insgesamt neun Levels aufgeteilt sind. Diese bestehen wiederum aus insgesamt 81 einzelnen Maps. (wh/cs)
Hersteller: Sony
Internet: www.playstation.jp
Termin: 17. März (Japan)

JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

Zuletzt erschienen (PS2):

Devil May Cry 3	Action	17. Februar
Radiata Stories	Rollenspiel	27. Januar
Rumble Roses	Beat 'em Up	17. Februar
Vantage Master Japan	Strategie	3. Februar

Erscheint demnächst (PS2):

Growlanser IV Returns	Strategie	10. März
Sakura Taisen 3	Rollenspiel	24. Februar
Winning Post 6 2005	Pferderennen	24. Februar
Ys: The Ark of Napishtim	Rollenspiel	10. März

Zuletzt erschienen (PSP):

Mobile Train Simulator	Zugsimulation	27. Januar
PoPoLoCrisis Monogatari	Rollenspiel	10. Februar
Rengoku: The Tower of Purgatory	Action	27. Januar

Erscheint demnächst (PSP):

Bleach: Heat the Soul	Beat 'em Up	24. März
Namco Museum	Spielesammlung	24. Februar
Generation of Chaos IV: Another Side	Rollenspiel	24. Februar
Saru Get You P!	Action	17. März
Tales of Eternia	Rollenspiel	3. März
Ys: The Ark of Napishtim	Rollenspiel	10. März

strängen aufwarten können. +++ **SEGA WIEDER WOHLAUF** Seit sich Sega nur noch auf Software konzentriert und mit Sammy fusioniert hat, geht es dem Unternehmen wieder prächtig. In den ersten neun Monaten des laufenden Geschäftsjahres (1.4.2004 bis 31.3.2005) konnte man umgerechnet satte 46 Milliarden Euro erwirtschaften. Wir gratulieren! +++

Samurai Western



FLINK Kugeln weicht der Samurai aus – oder er wehrt sie mit dem Schwert ab.

ACTION „Way of the Samurai“ meets „Spiel mir das Lied vom Tod“.

Der neue Titel aus dem Hause Acquire hat nur noch wenig mit den letzten *Samurai*-Titeln gemein. Könnte man in *Way of the Samurai* noch den Verlauf der Story durch seine Aktionen beeinflussen, handelt es sich bei *Samurai Western* um einen reinen Action-Titel. Auch das *Samurai*-Flair gehört der Vergangenheit an. Zwar schlüpft der Spieler wieder in die Rolle eines Schwertschwingers, diesmal macht er aber die staubigen

Straßen des Wilden Westens unsicher. Nur weil man keinen Schießprügel bei sich trägt, ist man jedoch nicht wehrlos. Mit schnellen Reflexen kann der Samurai Kugeln ausweichen oder sie einfach mit seinem Schwert abwehren und sie auf die Angreifer zurückwerfen. Im Nahkampf kommen coole Schwertkampftchniken zum Einsatz. (wh/cs)
Hersteller: Acquire
Internet: www.acquire.co.jp
Termin: Erhältlich



Namco X Capcom

ROLLENSPIEL Großes Aufeinandertreffen bekannter Spielfiguren

In Japan ist es nicht ungewöhnlich, dass Spielfiguren aus unterschiedlichen Titeln aufeinander treffen. In diesem Titel gibt es aber ganze 200 Charaktere aus diversen Namco- und Capcom-Spielen zu bewundern! Diese werden durch Dimensionsstore in unsere Welt teleportiert – mit ihnen allerdings auch die Monster aus den entsprechenden Spielen. Der Spieler bildet ein Team mit Charakteren aus Titeln wie *Tales of Destiny*, *Xenosaga*, *Tekken*, *Street Fighter*, *Resident Evil* und *Dino Crisis*. Wie in einem Brettspiel werden die Cha-

raktere auf einer Übersichtskarte bewegt. Taucht ein Monster auf, wird rollenspieltypisch in einen neuen Kampfbildschirm gewechselt. Im Kampf besitzen sämtliche Figuren natürlich ihre jeweiligen Spezialfähigkeiten aus den Originaltiteln. Die Entwicklung wurde allerdings einem einzelnen Team überlassen: Monolith Soft, das mit der *Xenosaga*-Serie bereits internationale Erfolge verbuchen konnte. (wh/cs)
Hersteller: Namco
Internet: www.namco.co.jp
Termin: Mai (Japan)

Resident Evil 4

Schockierend gut: Der neueste Teil der
Horrorsaga stößt in neue Spielspaßdimensionen vor.

TREFFERZONEN Durch einen gezielten Schuss auf den Arm können Sie diesem verummten Gesellen die Waffe aus der Hand schießen.



KEINE ATEMPAUSE In einer atemberaubenden Szene kämpfen Sie Seite an Seite mit Leon gegen diese Monster.

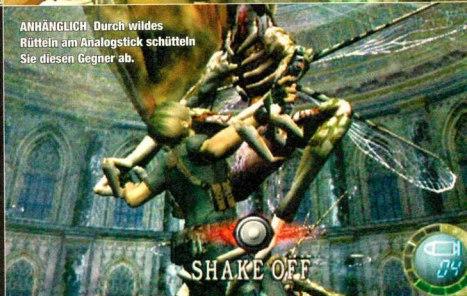


Das Wetter ist ganz schön ungemütlich, als ich mit Ashley durch das Dorf schlendere. Es regnet in Strömen, Blitze zucken am Himmel und Donnergerollen lässt den Boden beben. Und als ob das noch nicht übel genug wäre, taucht plötzlich ein schlecht gelaunter Dorfbewohner mit rot glühenden Augen und einer Sichel in der Hand auf. Wütend schreit er irgendwas auf Spanisch, sechs weitere Dorfbewohner stürmen auf uns zu. Ein Armbrustbolzen kommt geflogen und eine Mistgabel segelt durch die Luft. Haarscharf verfehlt die Ashley. Ganz ehrlich: Die Rettung der Präsidententochter hatte ich mir einfacher vorgestellt. Ich packe Ashley bei der Hand und zerze sie aus dem Dorf. Wir laufen über eine Brücke, die Dorfbewohner im Nacken. Wir flüchten in eine kleine Hütte. Dort treffen wir auf Louis, den mysteriösen Spanier, dem ich bereits zuvor

begegnet bin. Während Ashley sich im ersten Stock versteckt, verbarrikadieren Louis und ich die Fenster und Türen mit Schränken. Aufhalten wird das die Angreifer kaum. Kräftige Schläge lassen die Wände erzittern, der erste Schrank fällt um, in einem zweiten klappt bereits ein riesiges Loch. Louis und ich schießen, was das Zeug hält, als die Dorfbewohner das Haus entern. Wir ziehen uns in den ersten Stock zurück. Die Fensterscheiben bersten, als die Angreifer Leitern an das Haus stellen. Zwei Mann gegen drei Dutzend aufgebrauchte Dorfbewohner? Was ist nur in diese Menschen gefahren? Unsere Munition neigt sich dem Ende zu, doch plötzlich ziehen sich die Dorfbewohner zurück. Gerade noch rechtzeitig. Das Haus gleicht einem Trümmerfeld.

GENIALE PRÄSENTATION Wir schildern hier nicht eine Szene aus einem Actionfilm, vielmehr handelt

ANHÄNGLICH Durch wildes Rütteln am Analogstick schütteln Sie diesen Gegner ab.



ÜBEL Mit dem Ketten-Ärgermann ist nicht zu spaßen. Auf brutale Art und Weise setzt er Leons Leben ein Ende.

ICH PACKE MEINEN KÖFFER Das neu gestaltete Inventar ist deutlich komfortabler als in den Vorgängern.



UNGLAUBLICH Die Lichteffekte sind absolut fantastisch.

INFO STECKBRIEF LEON KENNEDY

Der Rookie wird erwachsen

Der Held des neuesten *Resident Evil*-Spiels war bereits in Teil 2 dabei. Inzwischen mauserte sich Leon vom Cop-Bubi zum souveränen Agenten.

Bürgerlicher Name:
Leon S. Kennedy

Gelernter Beruf:
Polizist

Erster Auftritt:

Im zweiten *Resident Evil*-Spiel lernen wir erstmals den idealistischen Nachwuchsschutzhüter kennen, der frisch von der Akademie nach Raccoon City transferiert wurde.

Runninggag:

„Warum hört mir nie jemand zu?“ – Im zweiten *Resident Evil*-Abenteuer leidet Leon darunter, dass andere Charaktere seine eifrigen Anweisungen nicht immer gebührend ernst nehmen.

Nebenbeschäftigung:

In dem Game-Boy-Color-Spiel *Resident Evil Gaiden* bekämpft Leon Zombies am Bord eines Kreuzfahrtschiffes.

Weiterer Karriereweg:

Bereits am Ende von *Resident Evil 3* wird angedeutet, dass Leon ein Angebot von einem Agenten der US-Regierung erhält.

Besondere Qualifikation:

Wegen seiner großen Beliebtheit bei den Fans der Serie (nicht zuletzt auch der Damenwelt) erhält Leon die Hauptrolle in *Resident Evil 4*.



ATMOSPHÄRISCH Die Stimmung in *Resident Evil 4* ist einzigartig.

es sich um einen Abschnitt aus der Anfangsphase von *Resident Evil 4*, dem neuesten Teil von Capcoms beliebter Horrorsaga. Lange Zeit war der Titel exklusiv für den Nintendo GameCube angekündigt, Ende Oktober gab Capcom jedoch bekannt, dass *Resident Evil 4* Ende 2005 auch für die PlayStation 2 erscheinen wird. Wir haben uns die fertige GameCube-Fassung angeschaut und verraten Ihnen, was PlayStation-2-Besitzer erwartet. Wie von Capcom angekündigt, hat man das angestaubte Gameplay der Vorgänger kräftig entrümpelt und Teil 4 deutlich actionlastiger gestaltet. Viel Zeit zum Ausruhen bleibt Ihnen nicht, wie bereits die von uns geschilderte Szene deutlich macht. Neben spektakulär inszenierten Kämpfen in einsamen Hütten erwarten Sie heiße Duelle in Hightech-Laboratorien, atemberaubende Bosskämpfe mit Seemonstern und

gigantischen Trollen, spannende Lorenfahrten durch Minen und vieles mehr. Sie rasen von einem Action-Highlight zum nächsten. Das nie langweilig werden- Spielvergnügen dauert etwa 15 bis 20 Stunden. Damit ist *Resident Evil 4* deutlich umfangreicher als die zuvor veröffentlichten *Resident Evil*-Spiele. Für *Resident Evil 4* wichen die Entwickler auch von der bisherigen Geschichte der Serie ab, denn die Umbrella Corporation existiert nicht mehr. Nachdem der T-Virus die Bewohner von Raccoon City in Zombies verwandelt hatte, entschied sich die Regierung, die Stadt auszuradiieren und sämtliche Beziehungen mit Umbrella abzubauen. Daraufhin rutschen die Aktien von Umbrella in den Keller, das Unternehmen ging bankrott. In *Resident Evil 4* bekommen Sie es mit einem neuen Feind zu tun. Zunächst verschlägt es Sie im neuesten Teil der Serie in



REAKTIONSTEST In einigen Situationen müssen Sie durch einen Druck auf die Schultertasten ausweichen.



IN DIE FALLE GEGANGEN Die mit Stacheln gespickte Decke senkt sich auf Leon und Ashley.

... UND ACTION! Die Schrotflinte zählt zu den wirkungsvollsten Waffen im Spiel.



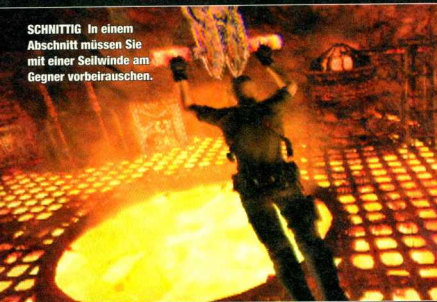
ein Dorf nach Osteuropa. Hier wurde die entführte Tochter des US-Präsidenten zuletzt gesehen. Als Leon S. Kennedy, der Held des zweiten *Resident Evil*-Abenteurers, ist es Ihre Aufgabe, Ashley zu finden und wieder nach Amerika zurückzubringen. Die Geschichte wird in sensationell präsentierten Zwischensequenzen weitergeführt, die genau wie das eigentliche Spiel in Echtzeit berechnet werden. In den bisherigen Teilen der Serie wurden sowohl die Hintergründe als auch die Zwischensequenzen auf Hochleistungs-Computern vorberechnet. Dies sah zwar brillant aus, wirkte aber relativ statisch und ließ wenig Interaktivität mit der Umgebung zu. Die Grafik-Engine von *Resident Evil 4* ermöglicht ein wesentlich dynamischeres Gameplay und ist derart fortgeschritten, dass Sie teilweise gar keinen Unterschied zu den gerenderten Szenen der Vorgänger bemerken

werden. Die Zwischensequenzen müssen einen Vergleich mit *Metal Gear Solid 3* nicht scheuen.

AUF HOHEM NIVEAU

In *Resident Evil 4* erwarten Sie viele abwechslungsreiche Schauplätze, wahnsinnige Lichteffekte, unglaublich detaillierte Charaktere und grandiose Wassereffekte. Um es kurz zu machen: *Resident Evil 4* sieht einfach fantastisch aus. Einen kleinen Wermutstropfen gibt es aber: *Resident Evil 4* ist komplett im 16:9-Format gehalten, das heißt, Besitzer von 4:3-Fernsehern werden beim Spielen am oberen und unteren Rand schwarze Balken sehen. Der Sound ist nicht weniger spektakulär als die brillante Grafik: Donnergerollen, Windhauchen, Regenplätschern, bedrohliches Fauchen der Gegner – jeder Sound trägt seinen Teil zur grandiosen Atmosphäre von *Resident Evil 4* bei. Die englische Sprachausgabe

SCHNITTIG In einem Abschnitt müssen Sie mit einer Seilwinde am Gegner vorbeirauschen.



INFO WAFFEN

Feuer frei!

Neuerdings erhalten Sie beim Waffenhändler Ausrüstung für Ihr Abenteuer. Hier können Sie auch gefundene Gegenstände verscherbeln oder bereits erhaltene Waffen aufrüsten. Das Geld liegt versteckt in der Gegend herum oder Sie erhalten es von besiegt Feinden. Hier einige Waffen im Überblick:



Handgun: Die Standardwaffe nutzt 9-mm-Pistolenkugeln.



Red9: Stärker als die Standardwaffe, benötigt ebenfalls 9-mm-Geschosse



Punisher: Kräftige Handfeuerwaffe, durchschlägt zwei Feinde, benötigt 9-mm-Geschosse



Blacktail: Kleine, handliche Handfeuerwaffe mit 9-mm-Geschossen



Broken Butterfly: Sehr kräftiger, 45-Magnum-Revolver. Auch für starke Gegner geeignet.



Shotgun: 12-kalibrige Shotgun, sehr kräftig und bei *Resident Evil 4* überlebenswichtig



Riot Gun: Moderne, leichte Shotgun. Ermöglicht leichteres Zielen als die klassische Shotgun.



Striker: Eine weitere Shotgun, ermöglicht ein schnelleres Schießen als mit den anderen beiden Waffen



Rifle: Eine .223-Kaliber, ermöglicht das Schießen auf weite Entfernung



Rifle (semiauto): Mit der halbautomatischen Version der Rifle kann man schneller schießen.



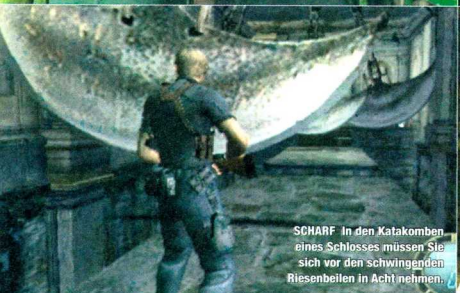
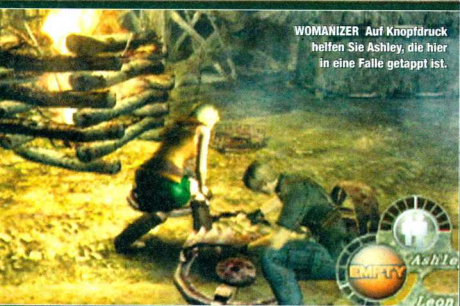
TMP: Vollautomatische Maschinenpistole, benötigt eigene 9-mm-Munition



Mine Thrower: Feuert Haftminen auf das Zielobjekt, die nach wenigen Sekunden explodieren



Raketenwerfer: Richtet mit Raketen enormen Schaden beim Zielobjekt an. Nur ein Schuss möglich.



passt wie die Faust aufs Auge und ist absolut lippensynchron. Wer über eine Surround-Anlage verfügt, sollte diese unbedingt an seine Konsole anschließen, denn *Resident Evil 4* nutzt das Dolby-Pro-Logic-II-Format hervorragend. Aufgeräumt hat Capcom beim Speichersystem. Der Spielfortschritt wird zwar immer noch an im Spiel verteilten Schreibmaschinen gesichert, allerdings benötigen Sie im Gegensatz zu den Vorgängern keine Farbbänder mehr und können so oft speichern, wie Sie wollen. Darüber hinaus sind zwischen den Schreibmaschinen sehr faire Continue-Punkte verteilt, bei denen Sie im Falle eines Ablebens – und das wird angesichts des knackigen Schwierigkeitsgrades häufig vorkommen – wieder beginnen dürfen. Neu ist auch die Inventarführung. Während man in den Vorgängern Gegenstände, die man nicht mehr tragen konnte, in Kisten bunkerte, passen nun von vorneherein mehr Gegenstände in einen Koffer. Dieser Koffer ist in Kästen unterteilt. Jeder Gegenstand belegt eine bestimmte Anzahl Kästen. Benötigt ein Gegenstand mehr Kästen, als frei sind, können Sie den Gegenstand nicht aufnehmen. Allerdings dürfen Sie Gegenstände unwiderruflich wegwerfen, um so einen wichtigen Gegenstand doch noch aufzuheben. Schlüssel oder Türkarten werden automatisch in einem separaten Inventar abgelegt, sodass Sie

nicht befürchten müssen, für das Vorankommen im Spiel wichtige Gegenstände ablegen zu müssen oder gar nicht erst aufnehmen zu können.

GRUSELN WAR NIE SCHÖNER

Resident Evil 4 entpuppt sich als echte Spielspaßgranate, die sich zwar deutlich actionlastiger als seine Vorgänger präsentiert, aber dennoch genauso gruselig ist. Auch wenn die Rätsel etwas kurz kommen, spielt sich der Titel wie aus einem Guss und lässt einen den Controller am liebsten gar nicht mehr aus der Hand legen. Falls Capcom es schafft, dass die PlayStation-2-Version von *Resident Evil 4* auch nur annähernd das Niveau der GameCube-Fassung erreicht, dann gehört dieser Titel in jede PlayStation-2-Sammlung. Schade ist, dass wir noch bis Ende 2005 warten müssen, bis wir dieses Meisterwerk endlich auch auf der PS2 genießen können.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU RESIDENT EVIL 4

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsche Untertitel
Umfang:	15-20 Stunden
Internet:	www.capcom.com
Spieler:	Termin:
1	Ende 2005

SUPER

„Ein Meisterwerk, das auf der PlayStation 2 hoffentlich nichts von seiner Genialität verlieren wird.“



INFO HINTER DEN CAPCOM-KULISSEN

Der kleine Horrorladen

Im Rahmen der GameCube-Veröffentlichung von *Resident Evil 4* in Nordamerika brachte Capcom eine limitierte „Making of“-DVD unters Volk, die Einblicke in die Entstehung des brillanten Grusel-Actionspiels gibt. Wir fassen die wesentlichen Erkenntnisse dieser Videoreportage zusammen.

Nur damit Sie wissen, an wen Sie das Glückwunsch-Telegramm mit Schmuckblatt für das revolutionäre Revival von *Resident Evil* schicken sollen: Produzent Hiroyuki Kobayashi outet sich als Umstürzer, der forsch zur Kettensäge griff, um alte Serienzöpfe abzuschneiden. Im Rahmen von Capcoms „Making of“-Videodokumentation rekapituliert Kobayashi: „Ich hatte in der Vergangenheit an mehreren *Resident Evil*-Titeln mitgearbeitet. Ganz ehrlich, ich denke, dass die Serie jedes Mal dieselbe Masche, dasselbe Gameplay recycelt hat. Die Spielschöpfer wurden der Sache allmählich überdrüssig und viele Leute wanderten zu anderen Projekten ab. Also sprach ich mit Shinji Mikami, dem Director der Serie. Wir diskutierten, wie wir sie umgestalten können, um die alten Fans zurückzugewinnen und gleichzeitig neue Spieler zu begeistern.“

Als einer der kniffligeren Punkte erwies sich im Laufe der Produktion der Betrachterwinkel. Hiroyuki Kobayashi erklärt, wie es zu der „Dicht hinter Leons Schulter“-Ansicht kam: „Bei der neuen Kamera gab es viel Rumprobieren, um zu sehen, wie weit entfernt sie am besten vom Charakter sein sollte. Wir haben auch für bestimmte Szenen ein Letterbox-Format gewählt, um die Perspektive dramatischer zu machen. Nah am Charakter dran zu sein, das sorgt dafür, dass man sich wirklich wie im Spiel fühlt. Mit einem eingeschränkten Sichtfeld gibt es außerdem mehr Spannung.“

Der leitende Charakter-Designer Masaki Yamanaka äußert sich zum neuen Look des Helden Leon: „Im Vergleich zu *Resident Evil 2* arbeiten wir mit viel mehr neuen Story-Elementen. Leon ist jetzt erfahrener, also machten wir ihn ein wenig taffer als früher, um das rüberzubringen. Gleichzeitig sollte er cool bleiben, deshalb haben wir

ihn nicht zu sehr aufgemotzt.“ Yamanaka verrät auch, wie das Entwicklungsteam auf den Kettensagen-Dörfler kam. Dessen Fähigkeit, mit einem einzigen fachmännischen Schnitt Leon einen Kopf kürzer zu machen, sorgt beim Spieler schon für Angstzustände, wenn das verhängnisvolle Motorröhren in der Ferne vernehmbar ist. „Wir waren mit den Dorfbewohnern zufrieden, die waren sehr gruselig. Um ihnen noch ein bisschen mehr Würze zu verleihen, wollten wir aber noch eine große Waffe hinzufügen, etwas wirklich Eindrucksvolles. Daraus resultierte die Idee mit der Kettensäge.“

Wesentlichen Anteil an der grafischen Glanzleistung haben realistische Bewegungen der Charaktere, bis hin zu den Gesichtszügen in Zwischensequenzen. Der dafür verantwortliche Künstler Yoshiaki Hirabayashi meint: „Wir experimentierten diesmal mit einem neuen Motion-Capturing-System, bei dem anspruchsvollere Kameras eingesetzt wurden. Das Resultat sind qualitativ hochwertigere Animationen. Diese Technik zeichnet freilich nur Körperbewegungen auf, nicht das Gesicht. Die Mimik der Charaktere wurde deshalb für jede Szene von Hand gemacht. Dadurch waren wir in der Lage, einige tolle Resultate zu erzielen.“

Die Änderungen bei Spielablauf, Steuerung und Grafik sind so gravierend, dass man fast schon den Eindruck hat, dass der Name *Resident Evil* Alltast-Charakter bekommen hat. Auch wer die Vorgänger zu frustrierend und umständlich fand, möge dem Neuling eine Chance geben, beteuert Produzent Hiroyuki Kobayashi: „Das ist ein völlig neues *Resident Evil*.“ Und das ist kein Marketing-Gewäsch, denn mit dem vierten Teil hat sich die Serie wirklich erheblich geändert – und das absolut zu ihrem Vorteil.



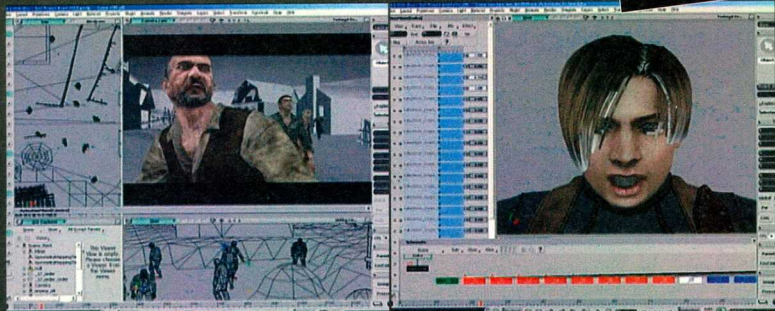
Hiroyuki Kobayashi,
Produzent



Masaki Yamanaka,
Lead Character Designer



Yoshiaki Hirabayashi,
Cinematics Lead

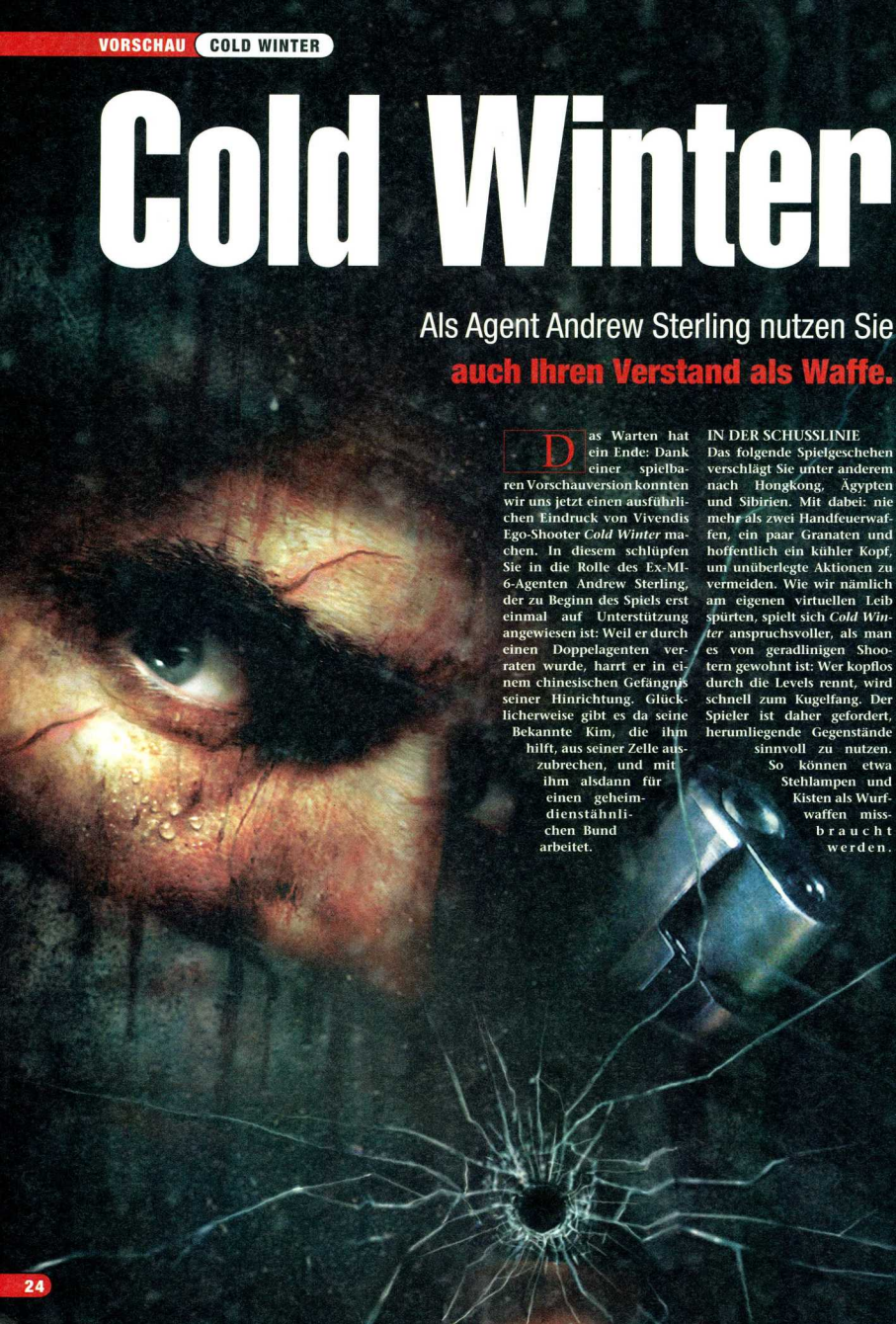


SCHÖNERES DORF Animations-Testlauf in Drahtgitter-Umgebung.

BITTE LÄCHELN Der Mimik-Editor entlockt Leon erstaunliche Grimassen.

Cold Winter

Als Agent Andrew Sterling nutzen Sie
auch Ihren Verstand als Waffe.



Das Warten hat ein Ende: Dank einer spielbaren Vorschauversion konnten wir uns jetzt einen ausführlichen Eindruck von Vivendis Ego-Shooter *Cold Winter* machen. In diesem schlüpfen Sie in die Rolle des Ex-MI-6-Agenten Andrew Sterling, der zu Beginn des Spiels erst einmal auf Unterstützung angewiesen ist: Weil er durch einen Doppelagenten verraten wurde, harret er in einem chinesischen Gefängnis seiner Hinrichtung. Glücklicherweise gibt es da seine Bekannte Kim, die ihm hilft, aus seiner Zelle auszubringen, und mit ihm alsdann für einen geheimdienstähnlichen Bund arbeitet.

IN DER SCHUSSLINIE

Das folgende Spielgeschehen schlägt Sie unter anderem nach Hongkong, Ägypten und Sibirien. Mit dabei: nie mehr als zwei Handfeuerwaffen, ein paar Granaten und hoffentlich ein kühler Kopf, um unüberlegte Aktionen zu vermeiden. Wie wir nämlich am eigenen virtuellen Leib spürten, spielt sich *Cold Winter* anspruchsvoller, als man es von geradlinigen Shootern gewohnt ist: Wer kopflös durch die Levels rennt, wird schnell zum Kugelfang. Der Spieler ist daher gefordert, herumliegende Gegenstände sinnvoll zu nutzen.

So können etwa Stehlampen und Kisten als Wurfaffen missbraucht werden.

ZIEL ERREICHT Wir konnten unsere Daten im Gefängniscomputer löschen.



Größere Objekte wie Tische und Betten lassen sich verschieben, per Knopfdruck als Deckung umfunktionieren und bieten je nach Beschaffenheit unterschiedlich lange Schutz (siehe Info-Kasten „Improvisierte Deckung“). Werden Sie dennoch schwer verwundet, ist dies auch kein Beinbruch – über ein Erste-Hilfe-Paket, das Sie im Grunde jederzeit benutzen können, frischen Sie Ihre Lebensenergie wieder auf. Da solch eine Prozedur immer ein paar Sekunden in Anspruch nimmt, sollte man dies aber nicht unbedingt unter Beschuss ausführen. Trotz der fordernden Levels erschien uns *Cold Winter* nicht unfair: Dank Checkpoints haben Sie immer wieder die Chance, besonders hartnäckige Gegner durch neue Strategien zu knacken.

AUSSCHALTEN UND DURCHSUCHEN

Cold Winter schlägt auch in anderer Hinsicht aus der Art. So kann der Spieler durch die Kombination nützlicher Items verschlossene Türen überwinden und seine Waffenmagazine wieder auffüllen (siehe Info-Kasten „Für Heimwerker“). Letzteres funktioniert freilich auch auf dem gewohnten Weg: Meistens liefern erledigte Feinde die erschnittenen Munitionssclips, beim Durchsuchen nehmen Sie ihnen im Idealfall auch schussichere Westen ab. Je nachdem wie sehr man seinen Gegnern vor deren Ableben zugesetzt hat, sind die hilfreichen Jacken noch brauchbar oder bereits total durchlöchert. Dass zum Überwumpeln von Feinden plumpe Balleraktionen nicht ausreichen, liegt auch an der ausgeklügelten



INFO FÜR HEIMWERKER

Hilfe aus eigener Tasche

Das Entwicklerteam der Swordfish Studios setzt auf den Erfindungsreichtum der Spieler.

Wer die Augen offen hält, findet Items, die sich durch die Kombination miteinander zu wirkungsvollen Helfern kombinieren lassen. Aus Benzin, Flaschen und Stoffetzen wird etwa ein Molotowcocktail, aus Draht und Kneifzange ein Dietrich, mit dem einfache Schlösser geknackt werden können. Insgesamt soll es 30 solcher Gegenstände geben, die sich zu 15 neuen kombinieren lassen.



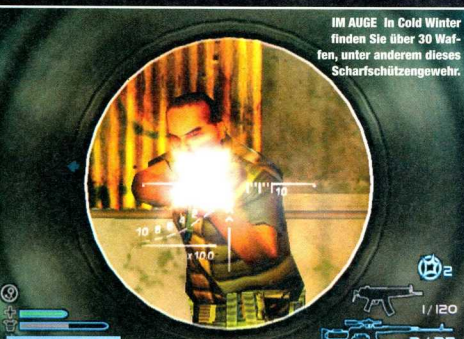
SCHRITT 1 In einer der Schubladen im Quartier der Wachen finden wir diese Zange – wofür mag die uns noch nützen?



KOMBINATION Jetzt sind wir schlauer – dank des Werkzeugs können wir aus Draht einen Dietrich basteln.



KLICK MacGyver lässt grüßen – nach ein bisschen Herumstochern ist das Schloss im Zellentrakt endlich geknackt.



IM AUGEN In *Cold Winter* finden Sie über 30 Waffen, unter anderem dieses Scharfschützengewehr.



KEIN SCHÖNER EMPFANG Uns fliegen heiße Geschosse um die Ohren.



STIMMUNGSVOLL Zwischensequenzen sorgen für die nötige Atmosphäre.

künstlichen Intelligenz: Trifft man auf mehrere Gegner, geben sich diese gegenseitig Deckung, tauschen bei Bedarf Munition aus und nehmen den Spieler aus unterschiedlichen Richtungen in die Zange. Selbst Rauchgranaten kommen dann zum Einsatz und rauben Ihnen kurzzeitig die Sicht. Technisch bietet *Cold Winter* einiges: Entwickler Swordfish Studios nutzt eine modifizierte Version der Renderware-Engine, um die Spielgrafik darzustellen. Durch die bekommt der Spieler hübsch beleuchtete Areale zu Gesicht, kann realistisch anmutende Nebelschwaden

bewundern und sieht, wie sich die über 30 unterschiedlichen Waffen auf die Umgebung auswirken. Wer auf Holz schießt, sieht beispielsweise Splitter in der Gegend herumfliegen. Die Karma-Physik-Engine sorgt für weitere recht eindrucksvolle Effekte: Zum Beispiel wurden wir unter einem wackeligen Baugerüst begraben, als eine unserer Gewehrsalven durch Zufall eine der Stützen traf. Trotz allem muteten manche der Areale in der uns vorliegenden Version noch ein wenig steril an. Außerdem würden wir uns wünschen, dass Agent Andrew Sterling ein bisschen schneller zu Fuß unterwegs ist = derzeit hat man das Gefühl, dass der Protagonist nicht recht in die Gänge kommt.

INFO IMPROVISIERTE DECKUNG

Schutz vor blauen Bohnen

Sie finden keine Deckung? Dann bauen Sie sich doch eine.

Mit Rambo-Aktionen gewinnen Sie in *Cold Winter* keinen Blumentopf – stattdessen müssen Sie die Spielumgebung aktiv mit einbeziehen. Das gilt besonders, wenn Sie Schutz vor lebensgefährlichen Attacken suchen: Hinter einer soliden Kiste oder gleich einem metallenen Container steigen Ihre Überlebenschancen rapide. Auf Wunsch können Sie solche Barrieren auch verschieben oder Feinden im Idealfall gleich an den Kopf werfen. Die Handhabung ist simpel gehalten: Stehen Sie nahe genug am jeweiligen Objekt, wechseln Sie über ein kleines Pull-down-Menü zwischen den jeweiligen Optionen. Via X-Button wird die Aktion dann ausgelöst.



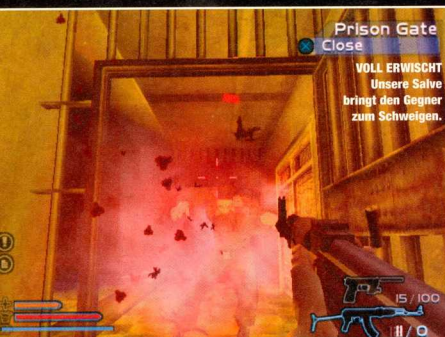
OFFEN Statt so voranzustürmen, sollten Sie ...



... lieber immer aus der Deckung heraus agieren.

IM SINNE DES SPIELERS

Ob Rücksetzpunkte, cineastische Zwischensequenzen oder die Angabe des Spielfortschritts: Entwicklungsleiter Julian Widdows und sein Team wollen dafür sorgen, dass Spieler stets motiviert sind, weiter voranzukommen. Der Entwicklungsleiter und sein 20-köpfiges Team bauen dabei auf eigene Erfahrungswerte. „Über 80 Prozent aller Spiele werden nicht zu Ende gespielt, weil der Umfang nicht klar abgesteckt ist.“ An selbigem sollte es *Cold Winter* nicht mangeln: Wer das reguläre Spielgeschehen von 15 Missionen geschafft hat, kann sich im Mehrspieler-Modus austoben. Offline dürfen zwei bis vier Teilnehmer in Modi wie Deathmatch, King of the Hill und einer Art Capture the Flag um die Tabellenspitze kämp-



fen. Zusätzliche Online-Modi sind definitiv geplant – Infos darüber, wie diese genau aussehen, wurden bislang noch nicht bekannt gegeben. Definitiv sicher ist, dass die deutsche Version entschärft in die Läden kommt. Sie können vor allem keine Körperteile mehr abschießen. Ein Umstand, dem wir nicht nachtrauern – Cold Winter besitzt durch sein forderndes Gameplay genügend Elemente, um auch ohne solche blutigen Geschmacklosigkeiten für Abwechslung im Action-Genre zu sorgen.

NICO LINDNER

VORSCHAU COLD WINTER

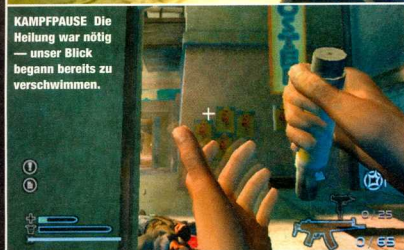
Hersteller: Vivendi Universal
Entwickler: Swordfish Studios
Genre: Ego-Shooter
Sprache: Deutsch
Umfang: 15 Missionen
Internet: www.vugames.de

Spieler: 1-4
Termin: 2. Quartal

SEHR GUT

„Cold Winter dürfte durch neue Gameplay-Elemente für Abwechslung im Action-Genre sorgen!“

VORSICHT! Gegner suchen selbstständig nach Schutz.





Basierend auf einer wahren Geschichte!



www.brothersinarmsgame.com

Designed by 100M22



PlayStation 2



XBOX
LIVE

PC

gearbox
SOFTWARE





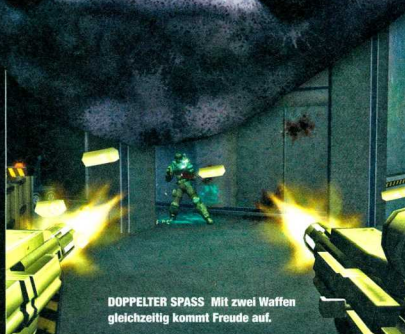
“Die Männer, die ich in die Normandie führte, waren eine Truppe,
die Männer, die ich dort herausführte, waren Brüder.”

Sgt Matt Baker - 101. Luftlandedivision

BROTHERS ★ IN ARMS ★ ROAD TO HILL 30

Area 51

Midway auf Referenzkurs? Die Wahrheit ist **irgendwo da draußen.**



DOPPELTER SPASS Mit zwei Waffen gleichzeitig kommt Freude auf.



EMPFINDLICH Auf den Namen „Sechsaugen“ reagiert dieser Koloss ganz schön grantig.



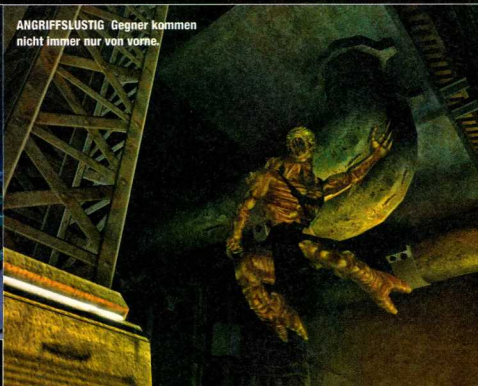
KNUDELIG? Dieser arme Tröpt heißt Edgar und hat schon lange kein Tageslicht mehr gesehen.

Das Weihnachtsgeschäft 2004 war Midway zu heiß umkämpft, weshalb man den eigenen *Killzone*-Konkurrenten lieber auf dieses Jahr verschob. Anlässlich der kurz bevorstehenden Veröffentlichung wagten wir uns erneut in das amerikanische Sperrgebiet und konnten erstaunliche, streng vertrauliche und vor allem vielversprechende Informationen heraus schmuggeln. Denn was Sie bisher über die Area 51 zu wissen glaubten, ist nur die Spitze des Eisbergs!

I WANT TO BELIEVE!

Wir alle kennen die Bilder der kleinen, grauen Außerirdischen mit den großen Augen und die angeblich authentischen Videos von Alien-Obduktionen hat vermutlich jeder mit einem Internetan-

schluss schon einmal gesehen. Doch die wahren Hintergründe sind – zumindest in Midways Ballerorgie – viel aufsehenerregender als bisher angenommen. Die grauen Nachbarn aus dem Weltall befinden sich nämlich im Kriegszustand. Die hellen Grays kämpfen gegen die dunklen Grays – und das schon seit der letzten Eiszeit der Erde (also seit ungefähr 10.000 Jahren). Jahrtausendlang fand dieser Kampf in einer weit, weit entfernten Galaxis statt, doch ein Zwischenfall im Jahr 1947 bezieht die Menschheit in dem Krieg mit ein. Das in Roswell abgestürzte UFO wird von amerikanischen Behörden schnell in einen geheimen Bunker geschleppt und Gras wächst über die Sache. Geschichten von Wetterballons werden verbreitet und vom Volk auch als



ANGRIFFSLUSTIG Gegner kommen nicht immer nur von vorne.



MISTVIECHER Solche kleinen Widersacher kommen in ganzen Scharen auf Sie zu.



MISSVERSTÄNDNIS Dieser helle Gray ist auf unserer Seite.



TÖDLICHE NÄHE Auf kurze Distanz verteilt das bucklige Alien kräftige Ohrfeigen.

INFO DIE SPRECHER

Starbesetzung

Für die Vertonung der Charaktere des Spiels angelte sich Midway ausgefallene und – was übernatürliche Phänomene angeht – auch durchaus kompetente Prominenz.

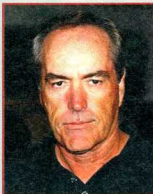
David Duchovny spricht Ethan Cole.

Der charismatische Amerikaner hat schon in einigen hervorragenden Kinofilmen mitgespielt, doch der Durchbruch war definitiv seine Rolle als Agent Mulder in der Erfolgsserie *Akte X*. Für den 45-Jährigen Fluch und Segen zugleich, denn seit der *Mystery-Serie* sieht man ihn einfach immer als den witzigen und an das Übernatürliche glaubenden FBI-Agenten. Wer dennoch einmal die anderen Seiten des David Duchovny zu Gesicht bekommen möchte, der sollte sich unbedingt den fiesen Thriller *Kalifornia* (1993) mit Brad Pitt ansehen.



Powers Boothe spricht Major Bridges.

Der 1949 geborene Schauspieler hat zwar schon mit Regiegrößen wie Oliver Stone zusammengearbeitet, ist sich aber auch nicht für gemeinsame Auftritte mit dem belgischen Prügelproleten Jean-Claude Van Damme zu schade. Durchaus ansehnliche Werke wie *Der Smaragdwald* (1985), *Tombstone* (1993), *Sudden Death* (1995) oder *U-Turn* (1997) finden sich ebenso in seiner Laufbahn wie die Trashperle *Die Rote Flut* von 1984.



Marilyn Manson spricht Edgar, das graue Alien.

Der durchgeknallte Skandalrocker inszeniert sich in erster Linie selbst und ist die Idealbesetzung für ein Alien. Bisherige Filmmrollen waren meist klein, aber zumindest kann der auf den bürgerlichen Namen Brian Warner hörende Provokateur von sich behaupten, schon einmal in einem Film von David Lynch mitgewirkt zu haben. In *Lost Highway* (1997) spielte Manson einen Pornodarsteller.



Erklärung akzeptiert. Doch nun, fast 60 Jahre später, droht nicht nur die Zerstörung der Area 51, sondern die gesamte Erde ist in Gefahr. Innerhalb der geheimnisumwobenen Anlage ist ein extraterrestrisches Virus ausgebrochen, das Angestellte in monströse Kreaturen verwandelt und niemals an die Oberfläche geraten darf. Glück-

licherweise haben die Verantwortlichen der US-Regierung mitgedacht und eine Spezialeinheit ins Leben gerufen, die in solchen Fällen zum Einsatz kommt. Wichtigstes Mitglied: Sie. Als Ethan Cole machen Sie sich auf den Weg zur Area 51, um dem Spuk ein Ende zu bereiten. Doch schon nach kurzer Zeit entpuppt sich



DREI GEGEN EINEN Diese Jungs sind Ihnen nicht gerade wohlgesinnt.



FORSCHERDRANG Die dunklen Grays stillen ihren Wissensdurst.



BETRÜG! Wir haben es ja schon immer gewusst: Die Mondlandung der Amis war nur ein Fake.

Ihr Auftrag als viel gefährlicher, als Sie zunächst dachten. Im Laufe des Spiels kommen Sie einer unglaublichen Verschwörung auf die Spur und stolpern sozusagen im Vorbeigehen auch über die Antwort auf die Frage, ob die Mondlandung der Amerikaner 1969 wirklich stattgefunden hat, und erfahren, was es mit dem

legendären 'Bermudadreieck auf sich hat.

GRUPPENKOLLER

Schon die ersten Schritte an der Seite Ihrer Kameraden machen eines deutlich: Action wird in diesem Spiel groß geschrieben. Ganze Horden von eklig sabbernden, mies gelaunten und erschreckend schnellen



RELIKT Dieses UFO stürzte 1947 über der Wüste von Nevada ab.



LIGHT-SHOW Die Spezialeffekte werfen die Optik ungemein auf.



IM VISIER Nicht alle Menschen in der Area 51 sind auf Ihrer Seite.



OPERATIONSSAAL Im Dienste der Wissenschaft gehen seltsame Dinge in der Area 51 vor.

stimmungsvollen Thematik dürfte auch das Monsterdesign der Stan Winston Studios (verantwortlich für das Design der fiesen Kreaturen in Filmen wie *Alien*, *Jurassic Park* und *Predator*) seinen Teil zur richtigen Stimmung beitragen. Ebenfalls mit an Bord der Produktion: Chris Vrenna (ehemaliger Drummer von Nine Inch Nails) steuert die musikalische Untermalung bei.

ICH KOMME IN FRIEDEN

Ein besonders hervorzuhebendes Merkmal von Area 51 ist die Wandlung, die der Hauptcharakter durchlebt. Während Ethan anfangs zusammen mit anderen Mitgliedern seiner Spezialeinheit Seite an Seite kämpft, sorgt eine Infektion mit dem gefährlichen Virus später dafür, dass sich der tapferere Soldat selbst in ein garstiges Monster verwandelt. Dann wird aus dem Kampf gegen die Alien-Brut schnell die Suche nach dem Heilmittel. Zum Glück bekommt Ethan Hilfe aus dem Inneren der Anlage. Der für die schrecklichen Ereignisse mitverantwortliche Dr. Cray hat offenbar ein schlechtes Gewissen bekommen und versorgt Ethan mit lebenswichtigen Informationen, aber auch mit Waffen. Denn es versteht sich ja von selbst, dass Sie sich wohl kaum durch einen Alien-Shooter ballern, ohne auch ein paar ausgefallene Schießsprügel in die Finger zu bekommen. Diese kommen natürlich auch im Mehrspieler-Modus zum Einsatz, der von bis zu vier Spielern am Splitscreen und natür-

lich auch online spielbar ist. Leider steht bisher noch nicht fest, wie viele Spieler an diesen Multiplayer-Gefechten teilnehmen können.

MIDWAY MACHT'S

Nach dem sehr guten *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* und dem ebenfalls gelungenen *The Suffering* scheint auch Area 51 dem Ziel von Midway gerecht zu werden, weniger, aber dafür bessere Spiele auf den Markt zu bringen. Wir können es jedenfalls kaum noch erwarten, endlich die Testversion in unsere gierigen Griffel zu kriegen, denn Area 51 verspricht kompromisslose Action, augenzwinkernde Seitenhiebe und eine spannende Story. Letztere soll übrigens verfilmt werden. Angeblich hat Paramount Pictures sich bereits die Rechte am Stoff gesichert.

MAIK BÜTEFUR

VORSCHAU AREA 51

Hersteller:	Midway
Entwickler:	Inevitable Ent.
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt

Internet: www.midway.com

Spieler:	Termin:
1-4	19. Mai

SEHR GUT

„Actiongeladener Mystery-Thriller mit beeindruckender Technik und starker Atmosphäre!“

Aliens springen Ihnen entgegen und schon nach wenigen Minuten haben Sie ganze Magazine verballert. Im Vergleich zu *Killzone* wirkt Area 51 viel schneller und temporeicher und erinnert eher an das in dieser Ausgabe getestete (und sehr gute!) *Project: Snowblind*. Auch auf technischer Seite weisen die beiden Spiele Ähn-

lichkeiten auf. Hochauflösende Texturen sind nicht die Stärke von Area 51, dafür ist auf dem Bildschirm ständig die Hölle los, ohne dass das Spielgefühl unter derben Rucklern zu leiden hätte. In puncto Atmosphäre erwarten wir uns dagegen erheblich mehr von Midways Gruselballerei als vom Eidos-Shooter. Neben der ohnehin



EISREGEN Der Eissturm im Taschenformat kann diesem Endgegner wenig anhaben.



FLUCH DER KARIBIK Die Skelettpiraten gab's schon im ersten Teil.

Champions:

Wir haben die **fast fertige US-Version** des Action-RPGs ausführlich gespielt!

Siein wir doch mal ehrlich: Action-Rollenspiele sind nicht gerade dafür bekannt, besonders innovativ zu sein. Schließlich macht man ja die meiste Zeit praktisch nichts anderes, als durch hektisches Drücken auf die Schlagtaste Gegner in Heerscharen zu plätten. Die zahlreichen Titel in diesem Genre spielen sich daher alle ziemlich ähnlich und unterscheiden sich lediglich in Details. Die *Baldur's Gate*-Spiele locken

mit einem enormen Umfang und D&D-Lizenz, *Fallout: Brotherhood of Steel* bietet ein cooles Endzeitszenario sowie derben Humor und das vor einem knappen Dreivierteljahr erschienene *Champions of Norrath* von Ubisoft war das erste online spielbare Action-RPG. Damit der Nachfolger *Return to Arms*, der schon im März erscheinen soll, mehr als ein laues Add-on mit ein paar neuen Features wird, haben sich die Entwickler von Snowblind Studios einiges einfallen lassen.

MISSIONSBASIERTES GAMEPLAY

Die wohl wichtigste Neuerung ist die Aufspaltung des Spiels in einzelne, separat anwählbare Missionen. Jeder dieser Teilaufträge umfasst mehrere Levels und Endgegner, die man überstehen muss, um in der Story voranzukommen. Allzu schwierige Rätsel müssen dabei nicht gelöst werden, die Aufgabenstellungen bewegen sich im Normalfall auf „Such Gegenstand A und bring ihn zu Person B“-Niveau. Neu



TÖDLICHER TREFFER Dieser Oger wird keinen mehr belästigen.



DANEBEN! Der fiese Zyklop ist einer von vielen Zwischengegnern.



Return to Arms

hingen sind Nebenquests, nach deren perfekter Erfüllung interessante Boni wie Geheimlevels oder magische Artefakte als Preis winken. Außerdem besteht nun die Möglichkeit, sich im Laufe des Spiels entweder auf die Seite des Guten oder des Bösen zu schlagen. Die Levels und Aufgabenstellungen in den einzelnen Missionen unterscheiden sich dann teilweise recht stark, was sich wiederum positiv auf den Wiederspielwert des Titels auswirkt.

COOLE MINIGAMES

Nach Abschluss einer Hauptmission kann man sich entweder dem nächsten Handlungsabschnitt zuwenden oder einen von zwei Bonusaufträgen ab-

solvieren. Dabei gilt es unter anderem, abwechslungsreiche Minispiele zu bestreiten oder zusätzliche Bossgegner zu plätten. Auch hier kommt es nicht selten darauf an, die jeweilige Bonusmission möglichst perfekt zu schaffen, um so zusätzliche Mehrspielerkarten oder Aufwertungen für die Charakterwerte zu ergattern. Es lohnt sich wegen der zusätzlichen Erfahrungspunkte auf jeden Fall, die Zusatzaufträge zu absolvieren.

ERWEITERTE LEVEL-CAPS

Ebenfalls neu sind die Charakterklassen Var-Shir-Beserker und Iksar-Schamane, die aufgrund ihrer speziellen Vor- und Nachteile interessant zu spielen sind. Natürlich darf man sich

bei *Return to Arms* auch mit einer der fünf Charakterklassen aus dem Vorgänger ins Abenteuer stürzen oder gar einen algedienten, mühsam hochgepöppelten Champion aus Teil 1 importieren. Entsprechend wurde die Levelobergrenze von 50 auf 80 erhöht und zwei neue Schwierigkeitsgrade eingebaut, um auch Veteranen eine hohe Langzeitmotivation zu bieten. Leider war die uns vorliegende Version noch nicht online spielbar, daher können wir über Neuerungen in diesem wichtigen Teil des Gameplays noch keine Aussage treffen.

GRAFIK-RECYCLING

Was die Optik angeht, bietet der *Champions of Norrath*-Nachfolger

leider nicht allzu viel Neues. Viele der Levels, die man in *Return to Arms* zu Gesicht bekommt, sehen praktisch genauso aus wie im Vorgänger, lediglich der Aufbau ist anders. Die Grafikeffekte sind hingegen auf demselben hohen Niveau, das man von Action-RPGs mittlerweile gewohnt ist. Leider ist es den Entwicklern noch nicht ganz gelungen, das nervige Ruckeln, unter dem Teil 1 litt, ganz auszumeren. Vor allem in der Nahperspektive leidet die Darstellung teilweise merklich. Da es sich bei der vorliegenden Fassung aber um eine Vorschauversion handelt, hoffen wir einfach mal, dass dieses Manko vor dem Release noch beseitigt wird.

WOLFGANG FISCHER



VORSCHAU CHAMPIONS: RTA

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Snowblind Studios
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	50+ Levels
Internet:	www.championsrta.com

Spieler:	Termin:
1-4	März

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Ein würdiger Nachfolger mit vielen neuen Features und dem gewohnt süchtig machenden Gameplay.“

ALTE FLASCHE Schade um den Pfand, aber als Beihelfswaffe ist die Buddel wertvoller.



ZUSAMMEN GEGEN DIE MAFIA
Während wir Raven steuern, sind unsere Ganggenossen im Hintergrund beschäftigt.

Beat Down Fists of Vengeance

Die weiteren Aussichten für Las Sombras: **heftige Niederschläge.**

Kloppereien auf offener Straße, im wahren Sinne des Wortes. Denn Capcoms neuester Gossenbauer *Beat Down – Fists of Vengeance* kombiniert herzhaftes Hauen und Treten mit Freiheiten bei Großstadterforschung, Gangverwaltung und Charakteraufbau. An der Seite von computergesteuerten Mitstreitern liefert man sich regel-

rechte Massenschlägereien gegen Unterweltrivalen. Bei der Premiere des Spiels auf einer Pressekonferenz in Las Vegas konnten wir schon mal selber Hand anlegen und in einer Demoversion die Straßen von Las Sombras unsicher machen.

BANDENKRIEG

Unmotiviertes Verdreschen ist out, hier verspricht eine

dramatische Story die rechte Motivation bei der Unterweltkarriere. Fünf Mitglieder des Zannetti-Clans geraten in eine Falle: Ihnen wird der Mord an den Mitgliedern eines anderen Verbrecherkartells untergeschoben. Selbst die eigenen Leute machen Jagd auf die Verdächtigten – auf die Ganovenhre ist einfach kein Verlass mehr. Also



DUEN DER OBERMACHER Bei bestimmten Kämpfen sind Sie ganz auf sich alleine gestellt.



BEIDHÄNDIGE VORHAND Gina kämpft mit den Waffen einer Frau, zum Beispiel dem Baseballschläger.



macht man sich dünne, baut im Untergrund seine eigene Gang auf und versucht, dem Komplott auf die Schliche zu kommen. Dabei hat offensichtlich ein Oberbösewicht seine schmutzigen Finger im Spiel, der über skrupellose Handlanger und bestechliche Ordnungshüter gebietet. Je nachdem, welchen der fünf Hauptcharaktere Sie wählen, soll die Story in eine andere Schlusssequenz münden.

GASSENHAUER

Zu Spielbeginn sind die abtrünnigen Zanettis über die Großstadt verstreut, erst im Laufe der Kapitel kommt es zur Wiedervereinigung. Kein Grund zur Vereinsamung: Von einem Kneipenhinterzimmer aus operierend, kümmern Sie sich um Geld und angeheueretes Personal. Sie können konkrete Aufträge annehmen oder einfach herumerschlendern und den ersten Passanten anmachen. Nach siegreichem Kampf küsst unser Opfer den Asphalt und wir ziehen ihm das Kleingeld aus der Hosentasche. Las Sombras ist in mehrere Bezirke unterteilt, in denen man sich nachts herumtreibt. Ein Stadtplan, auf dem Etappenziele und betretbare Gebäude eingezeichnet sind, erleichtert die Orientierung.

ZUSAMMEN RAUFEN

Durch Einsatz von Gewalt oder Bestechungsgeldern rekrutiert man Gefolgsleute. Ihre Gang kann bis zu zehn Mitglieder haben, von denen (zumindest in der Demoversion) bis zu drei gleichzeitig unterwegs sind. Der Computer übernimmt automatisch die Kampfsteuerung der Verbündeten, Sie müssen sich also nicht mit taktischen Anweisungen plagen. Ähnlich rau

INFO GANGVERWALTUNG

Schlagkräftige Argumente

Schlägertruppe mit Personalabteilung: Das müssen Sie beim Anwerben und Aufrüsten der brutalen Belegschaft beachten.

„Schlägertyp sucht motivierte Außendienstmitarbeiter“ – das wäre zwar ein hübscher Stellenanzeigen-Text, aber qualifiziertes Rollkommandopersonal guckt leider nicht so häufig in die Zeitung. Vielmehr „überzeugen“ Sie andere Charaktere durch eine Tracht Prügel von den Segnungen einer Zusammenarbeit. Hat man beim Duell die Oberhand, flackert die „Überreden“-Anzeige auf. Jetzt können Sie durch Druck auf die Kreistaste den angeschlagenen Kontrahenten dazu bequatschen, bei Ihrer Gang mitzumischen. Verpasst man diesen Moment und kämpft einfach weiter, ist die Gelegenheit vorbei – wer bewusstlos geprügelt wurde, kann keine Personalgespräche mehr führen. Nicht nur rohe Gewalt macht Kandidaten willig. Einige Gesellen können Sie auch durch Bestechung überzeugen, sofern Ihre Bargeldbestände es erlauben. Durch Mitwirkung in Kämpfen sammeln die einzelnen Charaktere Erfahrung, lassen sich mit Hilfsmitteln ausrüsten und werden stärker. Auf der anderen Seite können Sie auch im Spielverlauf immer bessere Fighter anwerben. Angesichts der Personalobergrenze von zehn Leuten werden diese „Wen heuern, wen feuern?“-Entscheidungen für eine interessante strategische Note sorgen. Auf welche Kriterien Sie dabei am meisten Wert legen, bleibt Ihnen überlassen. „Du könntest zum Beispiel eine Girls-Gang aufbauen und nur weibliche Charaktere rekrutieren“, grinst Tatsuya Minami von Capcom zu diesem Thema. Angesichts der liebevollen Charaktermodelle macht es wirklich Spaß, mit Mädchen zu spielen ...

wie die Sitten ist der Ton: Die Dialoge in der englischen Version stecken voller Slang und kreativer Kraftausdrücke.

HIEB UND STICHFESTE HILFSMITTEL

Die Steuerung ist nicht allzu kompliziert. Je ein Feuerknopf löst Faustschlag, Fußtritt, Blockmanöver und Spezialattacke aus. Letztere ist ein weiträumiges Rummelfuchtel, das mehrere Feinde betreffen kann. Durch Schultertastenbetätigung versucht man, den Gegner zu grapschen (prima zur Entwertung)

oder zückt ein Hilfsinstrument. In diesem Fall dient die Kick-taste dann zum Waffeneinsatz. Bei *Beat Down* steht man selten mit leeren Händen da. Sei es, dass man fallen gelassene Mordinstrumente der Gegner „borgt“, herumliegenden Unrat wie Rohre und Fässer aufammelt oder schöne Stücke beim Händler kauft: Es gibt viel zu benutzen, schlagen Sie zu. Geld lässt sich auch für Klamotten und Aussehen Ihres Helden verjuxen, bei einigen Missionen sollen bestimmte Verkleidungen von Nutzen sein.

HEINRICH LENHARDT



MACHSTE MIT? Die Kneipen-Bekannschaft wird für die Zusammenarbeit weich geklopft.



LIEBE AUF DEN ERSTEN HIEB Qualifizierte Bewerberin in angemessener Arbeitskleidung.

VORSCHAU BEAT DOWN

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.capcom-europe.com
Spieler:	Termin:
Nicht bekannt	4. Quartal 2005

EINSCHÄTZUNG SEHR GUT

„Bandenverwaltung und Unterweltstory geben der Prügelmasche einen erfrischenden Kick.“





PROJECT: SNOWBLIND

Ab 04. März 2005 erhältlich



PC DVD
ROM

XBOX LIVE
ONLINE ENABLED

PlayStation 2

PlayStation 2
NETWORK ENTERTAINMENT



www.projectsnowblind.de

eidos
www.eidos.com

Project: Snowblind © 2004, Eidos Inc. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Published by Eidos, Inc. Project: Snowblind, the Project: Snowblind logo, Eidos and the Eidos logo, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are all trademarks of the Eidos Group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 2	Metal Gear Solid 3: Snake Eater 20
2 3	Gran Turismo 4 17
3 7	Medal of Honor: Dogs of War 2
4 10	TimeSplitters Future Perfect 3
5 5	Splinter Cell: Chaos Theory 4
6 4	Resident Evil 4 3
7 6	Final Fantasy XII 9
8 8	Mercenaries 2
9 1	Brothers in Arms: Road to Hill 30 4
10 WE	Juiced 2

Die beiden Tabellenführer der der Most-Wanted-Charts wurden Anfang März endlich auf den Markt kommen und die Fans für Wochen beschäftigen. Mal sehen, wer sich dann die Spitzenposition schnappt!

Quelle: PZ-Zeugnisauswertung

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl!

Und so können Sie gewinnen:
Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblings- oder Ihre am schnellsten erwarteten Titel für die Laser-Charts. Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ LC 15“, wenn Metal Gear Solid 3 Ihre absolute Lieblings- und am schnellsten erwarteten Titel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ MW 07“ und wählen Sie somit Final Fantasy XII zu Ihrem Most-Wanted-Title Nr. 1).

D: 82098, € 0,49*/SMS Alle Netze!

(* VF-D2-Anteil € 0,12)

CH: 9292, sfr 0,70/SMS

A: 0900 700 800, € 0,50/SMS

Dürschicken Sie eine Postkarte mit den Nummern Ihres Favoriten an:

COMPUTED MEDIA AG, Kennwort: PZ-Charts, Dr.-Mack-Strasse 17, 80762 Fürth
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Beachtung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitbestehen der Sponsoren und der Computo AG sowie deren Angehörigen sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 22. März 05

MOST WANTED

- 01 Area 51
- 02 Brothers in Arms
- 03 Champions: Return to Arms
- 04 Cold Fear
- 05 Der Post
- 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 Metal Gear Solid 3
- 13 Midnight Club 3: VJB Edition
- 14 Project: Snowblind
- 15 Rainbow Six Lockdown
- 16 Resident Evil 4
- 17 Splinter Cell: Chaos Theory
- 18 Splinter Cell
- 19 Tekken 5
- 20 TimeSplitters Future Perfect

LESER-CHARTS

- 01 Burnout 3: Takedown
- 02 Call of Duty: Finest Hour
- 03 Colin McRae Rally 2005
- 04 DTM Race Driver 2
- 05 FIFA Football 2005
- 06 Final Fantasy X
- 07 Final Fantasy X-2
- 08 Gran Turismo 3: A-Spec
- 09 GTA Vice City (dt.)
- 10 GTA San Andreas
- 11 Jak 2
- 12 Killzone
- 13 Legends of Kay
- 14 Mercenaries
- 15 Metal Gear Solid 2
- 16 Metal Gear Solid 3
- 17 Mortal Kombat Deception
- 18 Need for Speed Underground
- 19 Need for Speed Underground 2
- 20 Prince of Persia: The Sands of Time
- 21 Pro Evolution Soccer 4
- 22 Shadow of Rome
- 23 Silent Hill 3
- 24 Silent Hill 4: The Room
- 25 Splinter Cell: PT
- 26 Star Wars Battlefront 2
- 27 Sukukiden IV
- 28 The Getaway: Black Monday
- 29 Tony Hawk's Underground 2
- 30 WWE SmackDown vs. Raw

AREA 51



Midways äußerst vielversprechender Ego-Shooter hat mittlerweile endlich einen genauen Erscheinungstermin: Während der E3-Messe soll das Spiel am 19. Mai in die Läden kommen. Das Endergebnis dürfte sich sehen lassen können, sollte der Titel ursprünglich doch sogar schon vor Weihnachten fertig sein!

Hersteller: **Midway**
Termin: **19. Mai**
Genre: **Ego-Shooter**

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30



Nach Redaktionsschluss erreichte uns eine spielbare PS-Vorabversion von *Brothers in Arms*, einen ausführlichen Spielbericht finden Sie auf der nächsten PLAYZONE-DVD!

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **März**
Genre: **Ego-Shooter**

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS



In den „Allgemeine News“-Seiten finden Sie erste Bilder und Infos zum neuen *Castlevania*. Ob Konami aufgrund auf dem soliden Vorgänger diesmal einen Hit schafft?

Hersteller: **Konami**
Termin: **Herbst**
Genre: **Action/Jump&Run**

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS



Nach Baldur's Gate: Dark Alliance Teil 1 und 2 sowie Fallout: Brotherhood of Steel wird der Nachfolger von Champions of Norrath ein weiteres Action-RPG nach bewährtem Muster.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	März
Genre:	Action-Rollenspiel

COLD WINTER



Vivendis knallharten Ego-Shooter Cold Winter haben wir bereits vor fast einem Jahr vorgestellt. Höchste Zeit für einen neuen Blick auf das Projekt – auf den Seiten 24-27!

Hersteller:	Vivendi
Termin:	2. Quartal
Genre:	Ego-Shooter

DEATH BY DEGREES



Im Gegensatz zum anderen aktuellen Namco-Titel Ace Combat Squadron Leader hat sich die Veröffentlichung von Death by Degrees ein wenig verzögert. Test im nächsten Heft!

Hersteller:	Sony/Namco
Termin:	23. Februar
Genre:	Action

DER PATE



Nach unserer Enthüllungsgeschichte in der letzten Ausgabe gab es kurz nach Drucklegung dieses Hefts eine größere Präsentation von Der Pate – mehr dazu nächsten Monat!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Herbst
Genre:	Action

DEVIL MAY CRY 3



Das dritte Abenteuer von Dante lässt den schwelgenden zweiten Teil weit hinter sich. Detaillierte Infos zu diesem Top-Hit finden Sie in unserer 16-seitigen Sonderbeilage!

Hersteller:	Capcom
Termin:	24. März
Genre:	Action

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING



Nachdem Gran Turismo 4 endlich fertig gestellt ist, wartet die Fachwelt gespannt, was das als großer GT-Konkurrent angekündigte Enthusia besser macht als der Sony-Titel.

Hersteller:	Konami
Termin:	2005
Genre:	Rennspiel

FINAL FANTASY XII



Die japanische Fassung von SquareEnix' neuestem Rollenspiel-Epos soll im Laufe des Sommers erscheinen, für den Herbst ist die US-Fassung angekündigt – dann folgt Europa.

Hersteller:	SquareEnix
Termin:	Ende 2005
Genre:	Rollenspiel

MOST WANTED
7. PLATZ

GRAN TURISMO 4



MOST WANTED
2. PLATZ

HITMAN: BLOOD MONEY



Entwickler IO Interactive hält nach wie vor den Deckel drauf, was Infos zum vierten Auftritt von Eidos' Auftragskiller nicht für die PS2).

Hersteller:	Eidos
Termin:	Juni
Genre:	Action-Adventure



Als ob das Spiel nicht schon oft genug verschoben worden wäre: Jetzt hat Sony die Veröffentlichung der deutschen Version kurzfristig nochmals um zwei Wochen nach hinten gelegt. Gut Ding will eben Weile haben und die Lokalisierung von einem so gigantisch umfangreichen Spiel wie Gran Turismo 4 dauert nun mal etwas länger.

Hersteller:	Sony
Termin:	9. März
Genre:	Rennspiel



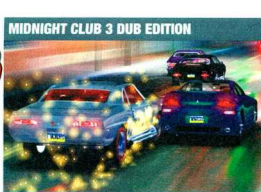
JUICED
10. PLATZ
 Ursprünglich sollte *Juiced* ja schon letzten September erscheinen, umso mehr darf man gespannt sein, wie viel Juice Games seitdem an ihrem Spiel verbessern konnte.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mai
Genre:	Rennspiel



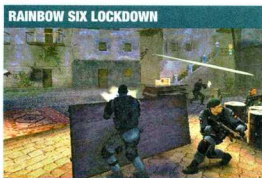
MEDAL OF HONOR: DOGS OF WAR
3. PLATZ
 Teilweise hört man „Frühjahr“, doch wann das neue *Medal of Honor* letztendlich genau erscheint, ist derzeit unklar. Vor dem Sommer wird's aber definitiv nicht kommen.

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



MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION
 Mit *Need for Speed Underground 2* hat Electronic Arts ganz schön vorgelegt. Rockstar Games lässt sich mit dem Herausforderer noch länger Zeit, als ursprünglich geplant.

Hersteller:	Rockstar Games/Take 2
Termin:	15. April
Genre:	Rennspiel



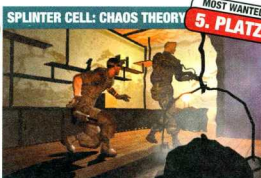
RAINBOW SIX LOCKDOWN
 Ubisoft zu Besuch in Fürth: Auf unserer DVD finden Sie ein Video und ein Entwickler-Interview zum ziemlich vielversprechenden neuen Teil der beliebten *Rainbow Six*-Serie.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	24. März
Genre:	Taktik-Shooter



RESIDENT EVIL 4
 Die PS2-Umsetzung von *Resident Evil 4* lässt noch einige Zeit auf sich warten. Auf den Seiten 18-23 finden Sie schon mal einen großen Spielbericht zur GameCube-Vorlage!

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



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
 Für das dritte *Splinter Cell*-Abenteuer hat Ubisoft eine komplett neue PS2-Grafik-Engine entwickelt, die einiges hermach. Mehr zum Spiel finden Sie ganz hinten im Heft!

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	31. März
Genre:	Action-Adventure



STOLEN
 Wenn Sam Fisher eine Frau mit der Oberweite von Lara Croft wäre, sähe sein Spiel vermutlich ungefähr so aus wie *Stolen*. Der Test folgt in der nächsten Ausgabe!

Hersteller:	HIP Interactive/Flashpoint
Termin:	11. März
Genre:	Action-Adventure



TEKKEN 4
 Nach den Seitensprüngen und Multiplattform-Experimenten mit den beiden *Soul Calibur*-Spielen bringt Namco das neue *Tekken* wieder exklusiv für die PlayStation 2 auf den Markt.

Hersteller:	Namco/Sony
Termin:	Sommer
Genre:	Beat 'em Up



Fans der Serie haben Grund zum Feiern: Diesen Monat gibt's die volle *Timesplitters*-Ladung! Zum Magazin dazu die 24-Seiten-Sonderbeilage, darin enthalten ein großer Test und unzählige Detailinfos zu den Spielmodi und Levels plus Entwickler-Interview sowie natürlich auch ein umfangreiches Testvideo auf unserer DVD.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	24. März
Genre:	Ego-Shooter

TERMINE

ZULETZT ERSCHEINEN

**Astro Boy****Genre:** Action**Wertung:** 65%

Das Spiel mit dem Manga-Velden Astro Boy ist ein Fall für Fans. Kurzest auf S. 47.

**Blood Will Tell****Genre:** Action**Wertung:** 74%

Und noch ein ordentlicher Actiontitel von Sega, der auf einem Manga basiert.

**Capcom Fighting Jam****Genre:** Beat 'em Up**Wertung:** 75%

Prügelspiel mit äußerst seltsam gemischter und zu kleiner Kämpferriege.

**ESPN NBA 2K5****Genre:** Basketball**Wertung:** 85%

Den Basketball-Hit von Sega Visual Concepts haben wir im letzten Heft getestet.

**ESPN NFL 2K5****Genre:** Football**Wertung:** 92%

Trotz harter Konkurrenz von EA's Madden schlägt sich Sega auch hier wacker.

**ESPN NHL 2K5****Genre:** Eishockey**Wertung:** 89%

Leider erreichte uns vor Redaktionsschluss keine Testversion dieses Spiels.

**King Arthur****Genre:** Action**Wertung:** 73%

Zumindest zu zweit kommt bei diesem müßigen Spiel zum Film etwas Spaß auf.

**King of Fighters '99****Genre:** Beat 'em Up**Wertung:** 79%

...Maximum Impact. Die erste 3D-Episode der alterwürdigen SNK-Reihe.

**Legend of Kay****Genre:** Action-Adv.**Wertung:** 85%

Dieser Action-Adventure-Hit aus deutschen Ländern kann sich wirklich sehen lassen!

**Lemony Snicket's ...****Genre:** Action-Adv.**Wertung:** 70%

... Rätselhafte Ereignisse. Kindgerechte Umsetzung des Kinofilms mit Jim Carrey.

**Mercenaries****Genre:** Action**Wertung:** 86%

Den Test des GTA-lastigen Actionpektakels finden Sie auf den Seiten 62-65!

**Nanobreaker****Genre:** Action**Wertung:** 73%

Einen Kurztest von Konamis blutigem Actiontitel finden Sie auf der Seite 48.

**NFL Street 2****Genre:** Football**Wertung:** 82%

Die weniger erschaffte Alternative zu den Referenztiteln von EA und Sega.

**Phantom Brave****Genre:** Strategie-RPG**Wertung:** 83%

Nach Disgaea ein weiteres Taktik-RPG-Highlight von Koei - Test auf Seite 92!

**Rumble Roses****Genre:** Wrestling**Wertung:** 70%

Hier mangelt es an Umfang, daran kann der Brustumfang der Damen nichts ändern.

**Shadow of Rome****Genre:** Action-Adv.**Wertung:** 85%

Grandios präsentierte Mischung aus Action und Schleichen im alten Rom.

**Sonic Mega ...****Genre:** Jump & Run**Wertung:** 76%

...Collection Plus. Äußerst umfangreiche Sammlung der klassischen Sonic-Titel.

**UEFA Champions ...****Genre:** Fußball**Wertung:** 85%

... League 2004-2005. EAs neues Fußballspiel ist besser als das letztjährige FIFA.

FEBRUAR

Ace Combat: Squadron Leader	23. Februar
Altered Beast	24. Februar
Atari Anthology	17. Februar
Constantine	24. Februar
Megaman X6	11. Februar
NBA Street V3	17. Februar
Nes Contra	24. Februar
Operation Air Assault	11. Februar
Samurai Warriors Xtreme Legends	25. Februar
Sukoden IV	24. Februar
Yu-Gi-Oh! Kapellmeister Kolosseum	17. Februar

MÄRZ/ 1.QUARTAL

Animaniacs	14. März
Brothers in Arms: Road to Hill 30	Mitte März
Champions: Return to Arms	17. März
Cold Fear	03. März
CT Special Forces: Fire for Effect	25. März
Death by Degrees	16. März
Devil May Cry 3	24. März
Dineys Winnie Pooh: Kunterbunte Abenteuer	März
EyeToy AntiGrav	30. März
EyeToy Monkey Mania	23. März
FIFA Street	10. März
Fight Night Round 2	17. März
Full Spectrum Warrior	März
Gran Turismo 4	9. März
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	3. März
MX vs ATV Unleashed	März
Playboy: The Mansion	1. Quartal
Project: Snowblind	25. März
Rainbow Six: Lockdown	24. März
Red Ninja	25. März
Robots	11. März
Shadow Hearts Covenant	11. März
SNK vs. Capcom	14. März
Splinter Cell: Chaos Theory	31. März
Stolen	11. März
Tak 2: Der Stab der Träume	März
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	März
The Bard's Tale	März
TimeSplitters Future Perfect	24. März

APRIL

Destroy All Humans!	April
Haunting Ground	29. April
Midnight Club 3: DUB Edition	15. April
Predator: Concrete Jungle	Mitte April
Viewtiful Joe 2	1. April

MAI

Area 51	19. Mai
Juiced	Mai
La Pucelle	Mai
Monster Hunter	27. Mai
NARC	6. Mai
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	Mai

JUNI/2. QUARTAL

Cold Winter	2. Quartal
Far Cry Instincts	2./3. Quartal
Football Generation	2. Quartal
Killer 7	24. Juni
Pariah	28. Juni
Worms 4: Mayhem	Frühjahr

2005

Battlefield: Modern Combat	Sommer
Brian Lara International Cricket 2005	Sommer
Castlevania: Curse of Darkness	Herbst
Crime Life: Gang Wars	Herbst
Der Pate	Herbst
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	2. Oktober
Scarface	2005
Shaman King: Power of Spirit	2005
StarCraft: Ghost	2005
Tekken 5	Sommer
The Movies	2005
The Nightmares Before Christmas	Oktober
The Regiment	2005
The Warriors	2005
True Crime 2	2005

PSP-START

Die folgenden Spiele sollen zum Deutschland-Start der PSP verfügbar sein. Bei Drucklegung dieser Ausgabe war unklar, ob Sony weiterhin am ursprünglichen März-Termin festhalten würde, oder ob der Start der Konsole sich auf April bis Juni verzögert.

Ape Academy	
Colin McRae Rally 2005	
Darksiders Chronicle: The Chaos Tower	
Death, Jr.	
Dynasty Warriors	
Everybody's Golf	
FIFA Football	
Fired Up	
Football (Arbeitsstil)	
Grand Theft Auto	
Midnight Club 3: DUB Edition	
Need for Speed Underground Rivals	
Ridge Racer	
Tiger Woods PGA Tour	
WipeOut Pure	
WRC	

PSP-TERMINE 2005

DTM Race Driver 2	April/Mai
Formula One	Juni
Medieval	2005
NBA Street: Showdown	14. April
Pursuit Force	Nicht bekannt



DIE BESTEN SPIELE

LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	Grand Theft Auto San Andreas 4
2	Killzone 2
3	Need for Speed Underground 2 3
4	Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty 28
5	WE Splinter Cell: Chaos Theory 9
6	WE Burnout 3: Takedown 4
7	Gran Turismo 3: A-spec 28
8	NEU DTM Race Driver 2 1
9	NEU Call of Duty: Finest Hour 1
10	WE Silent Hill 3 13

Die Vorfreude auf *Splinter Cell: Chaos Theory* macht den ersten Teil der Serie aktuell wieder interessant. Erstmals dabei ist der Späteinsteiger *DTM Race Driver 2*.

Quelle: PLAYZONE-Zeugnisauswertung

VERKAUFES-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	Grand Theft Auto San Andreas 4
2	Need for Speed Underground 2 3
3	FIFA Football 2005 4
4	Call of Duty: Finest Hour 3
5	EyeToy Play 2 3
6	Die Unglaublichen – The Incredibles 2
7	NEU RTL Skispringen 2005 1
8	WE Need for Speed Underground 12
9	Killzone 2 3
10	Pro Evolution Soccer 4 4

Es tut sich wenig in den Saturn-Verkaufscharts. Gerade mal ein richtiger Neuzugang hat's in die Spitzengruppe geschafft und der einzige Wiedereinsteiger ist ein Top-Ten-Veteran.

Quelle: SATURN

STRATEGIE



DISGAEA ...
... Hour of Darkness: Das optisch sehr altmodische Spiel ist ein echter Geheimtipp.

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

RENNSPIELE



NEED FOR SPEED ...
... Underground 2. Der Nachfolger zeigt sich in 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	86%
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 Kombat 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



SHADOW OF ROME

Bei Capcoms neuem Gladiatoren-Abenteuer fliegen die Fetzen. Zwischendurch gibt es aber auch spannende Schleichenlagen.

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



FINAL FANTASY X

Das beste PS2-Rollenspiel gibt's als günstige Platinum-Fassung, der Ableger X-2 ist ebenfalls sehr empfehlenswert.

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



GTA SAN ANDREAS

Der neueste Teil von Rockstars Mega-hit-Reihe – die Referenz!



ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Grand Theft Auto San Andreas	Rockstar/Take 2	95%
Star Wars Battlefront	LucasArts	92%
Grand Theft Auto Vice City (dt.)	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



ESPN NFL 2K5

Für Genrefans ein Pflichtkauf: Dieses brandneue Football-Highlight kostet gerade mal 30 Euro!



FUSSBALL

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

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
ESPN NFL 2K5	Sega	92%
Madden NFL 2005	Electronic Arts	92%
ESPN NHL Hockey	Sega	89%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	88%
NHL 2005	Electronic Arts	88%
ESPN NBA 2K5	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%

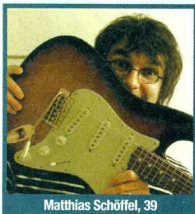
SONSTIGE SPORTARTEN

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



Matthias Schöffel, 39

Wenn wir das richtig überblicken, bist du zusammen mit Heinrich Lenhardt der Älteste im Team. Wie kommst du denn mit dem Jungvolk klar? Heinrich hat sich dieser Problematik durch das Verlassen des Kontinents geschickt entzogen. Mir bleibt die Möglichkeit, mich gänzlich in meine Arbeit zu verlieren, quasi meditativ. Auf penetrante Schmähen, wie sie älteren Menschen immer öfter zuteil werden, entgegne ich nur: „Ich habe Nirvana live gesehen.“ Dann ist Ruhe.

Worin besteht deine Arbeit bei der PLAYZONE?

Ich beschäftige mich mit dem Layout des Hefts. Unter anderem bastele ich jeden Monat diese wundervollen Cover, treibe aber natürlich auch im Inneren des Hefts mein Unwesen. Mein Motto: Unsere Zeitschrift muss noch viel schöner werden.

Was treibst du so, wenn du nicht über dem PLAYZONE-Layout meditiert?

Ich bin bekennender Gitarren-Fetischist. Zeige mir eine Gitarre bei schlechter Beleuchtung von hinten: ich nenne dir den Hersteller, das Modell und das Baujahr.

Kannst du auch darauf spielen?

Nicht von hinten, aber bei schlechter Beleuchtung geht's.

Matthias' Karriere als Zocker näher zu beleuchten lohnt an dieser Stelle kaum. Konsolenspiele nehmen nur einen geringen Teil seiner Freizeit ein. Es ist zwar immer öfter ein Titel dabei, zu dem er nicht Nein sagen kann (siehe rechts), aber als Grafiker und eingefleischter Apple-Nutzer lässt er doch lieber Buchstaben über den Bildschirm hoppeln oder überrascht Freunde mit (im Photoshop manipulierten) „Bist-du-sicher-dass-deine-Freundin-dir-alles-erzählt“-Bildern.



HANS IPPISCH
34, Redaktionsdirektor
Spielt derzeit: Ridge Racer (PSP)

... fragt sich, ob seine Frau neue Hardware-Plattformen wirklich braucht, wenn sie ohnehin immer nur Neuauflagen von Puzzle Bobble darauf spielt.

MAIK BÜTEFÜR
27, Redakteur
Spielt derzeit: Project: Snowblind

... sucht mindestens einmal täglich nach neuen Bildern, Infos und Videos von *Twisted Metal: Head On* und wartet sehnsüchtig auf die Ankündigung des Spiels für Europa.

HEINRICH LENHARDT
39, Nordamerika-Korrespondent
Spielt derzeit: Mercenaries

... freut sich, dass *Resident Evil 4* doch für die PS2 erscheinen soll. Die GameCube-Vorlage ist jedenfalls fantastisch – kein Vergleich mit dem müden Outbreak.

MATTHIAS SCHÖFFEL
39, Designer
Spielt derzeit: Gran Turismo 4

... hatte in der Spalte links keine Gelegenheit darauf hinzuweisen, dass er auch Bücher liebt. Im Moment liest er (mal wieder) *Zazie in der Metro* von Raymond Queneau.

MICHAEL PRÜCHNICKI
26, Leitender Redakteur
Spielt derzeit: Devil May Cry 3

... liebt den ersten Live-Auftritt seiner neuen Band *Relocator* entgegen und ist gespannt, wie die rein instrumentale Musik beim Publikum ankommt.

UWE HÖNIG
30, Redakteur
Spielt derzeit: Resident Evil 4 (GameCube)

... kann es kaum noch erwarten, bis die PSP endlich auch in Deutschland erscheint. Nach einer Probeunde auf einem japanischen Gerät stand fest: Dieses Edelteil muss her!

ROBERT HELLER
24, DVD-Redakteur
Spielt derzeit: Mercenaries

... musste neulich als Babysitter Kind, Haus und Kühlschrank hüten. Den meisten Ärger gab's aber mit der Katze, die kurzhaarig mit Schuller und Windel ruhig gestellt wurde.

BRITTA RASP
25, Junior Designerin
Spielt derzeit: Sublime IV

... sympathisiert zurecht mit Wladimir Kaminer. Zum Glück ist der Russe zu uns gekommen und erreut mit seinen schönen Geschichten und dem süßen Akzent.

WOLFGANG FISCHER
33, Leitender Redakteur
Spielt derzeit: Cold Fear

... entschwand gegen Ende der Produktion nach Dubai, um sich Konami *Enthusia* anzuschauen, während der Rest der Redaktion im schneebedeckten Fürst bleiben musste.

NICO LINDNER
28, Redakteur
Spielt derzeit: Mercenaries

... vermutet, dass Uwe in Wirklichkeit aus Mainz kommt. Zu Fassingszeiten pro Woche 20 Krapfen verdücken zu können – das muss einem in die Wiege gelegt werden.

STEFANIE SCHETTER
26, DVD-Redakteurin
Spielt derzeit: Project: Snowblind

... versucht, ihre Fingerkuppen langsam an ihre neue Gitarre zu gewöhnen. Dafür fühlt sich am Morgen nach den Übungssitzungen die Computertastatur an wie ein Nagelbrett.

DAVID MOLA
23, Azubi Mediendesigner
Spielt derzeit: Cold Fear

... überlebt den Kinofilm *SAW* und *Cold Fear* auf der PlayStation nur knapp. Schlaflose Nächte und schlotternde Knie blieben ihm als Langzeitschäden aber erhalten.

DIE ICONS



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



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



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



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



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

1

INFO-CENTER

TESTÜBERSICHT

TEST DES MONATS: METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Snakes neuester PS2-Einsatz setzt die Messlatte in den Bereichen Grafik, Gameplay und vor allem Präsentation ein gehöriges Stück höher. Dieses Mal verschlägt es Sie in den russischen Dschungel, der ungemein lebendig, aber auch sehr gefährlich ist. Die durchdachte Story und das überarbeitete Gameplay werden Sie von der ersten Spielminute an fesseln und erst loslassen, wenn Sie den Titel durchgespielt haben. **TEST AB SEITE 50**



ASTRO BOY



Superheld Tobio alias Astro muss Metro City retten. Fans der Manga-vorlage von Tezuka Osamu freuen sich, endlich selber Fähigkeiten wie den Röntgenblick einsetzen und durch die Gegend sausen zu dürfen. Andere prüfen erst, ob sie sich mit dem Stil anfreunden können.

Hersteller: Atari/Sega

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 50,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
63%	58%	—%	64%

COLD FEAR



Düster, spannend und äußerst blutig – so lässt sich Ubisofts Horror-Adventure *Cold Fear* am besten beschreiben. Das Gruselabenteuer ist aufgrund der ziemlich überzogenen Gewaltdarstellung aber nur etwas für erwachsene Zocker! **TEST AB SEITE 66**

Hersteller: Ubisoft

Termin: 3. März Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
85%	86%	—%	86%

LEMONY SNICKET: ...



... Rätselhafte Ereignisse: Die drei Waisen Klaus, Violet und Sunny flüchten vor dem garstigen Graf Olaf. Währenddessen löst der Spieler kindgerechte Rätsel- und Hüpfen-lagen. Das Spiel nach Kino- und Buchvorlage dürfte gerade jüngeren Spielern Vergnügen bereiten.

Hersteller: Activision

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 50,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
70%	67%	—%	70%

MGS 3: SNAKE EATER



Konami hat mit *Snake Eater* eindeutig den besten *Metal Gear Solid*-Teil produziert, der durch Bombastgrafik und raffiniertes Gameplay überzeugt. Überlegen Sie sich schon mal, wie der Altar für dieses Meisterwerk aussehen soll. **TEST AB SEITE 50**

Hersteller: Konami

Termin: 3. März Preis: Ca. € 60,-

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

SONIC MEGA ...



... Collection Plus. Neben den ersten drei 16-Bit-Abenteuern enthält diese Collection *Sonic and Knuckles*, *Sonic 3D Blast*, *Sonic Spinball* und *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*. Außerdem gibt's als besonderen Bonus noch ein paar weitere freispielfähige Retro-Perlen.

Hersteller: Atari/Sega

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 50,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
55%	60%	74%	76%



ACE COMBAT ...



... Squadron Leader. Teil 5 der *Ace Combat*-Saga wartet mit einem neuen Befehlssystem und über 50 wirklichkeitstreuere Kampfflugzeugen auf. Die gelungene Steuerung versetzt Sie direkt in ein heroisches Fliegerabenteuer mit Action satt. **TEST AB SEITE 86**

Hersteller: Sony/Namco

Termin: 23. Februar Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
86%	85%	—%	87%

ALTERED BEAST



Sega reanimiert mal wieder einen Klassiker, das Ergebnis ist eine technisch sowie spielerisch simple Metzele. Als Soldat kämpfen Sie sich durch verseuchte Gebiete und verwandeln sich in diverse Bestien. Coole Idee, die eine kompetente Umsetzung verdient hätte.

Hersteller: Sega

Termin: 24. Februar Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
53%	56%	—%	61%

BLOOD WILL TELL



Held Hyakkimaru wurde durch Dämonen seiner Inneren beraubt. Künftig hacken, schießen und schlagen Sie sich mit Helfer Dororo durch Unmengen von Fieslingen, um wieder komplett zu sein. Cool für Fans der Vorlage von Manga-Gott Tezuka Osamu, der Rest kostet vor.

Hersteller: Atari

Termin: 17. Februar Preis: Ca. € 50,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	74%	—%	74%

CONSTANTINE



Im gleichnamigen Kinofilm hat Keanu Reeves als Geisterjäger alle Hände voll zu tun. Die Versoffung macht überraschend viel Spaß, besonders die Atmosphäre überzeugt. Die deutsche Originalsynchronstimme von Keanu fehlt aber leider

Hersteller: SCI

Termin: 17. Februar Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
64%	79%	—%	77%

MERCENARIES



LucasArts fackelt mit diesem Titel ein wahres Actionfeuerwerk ab. Als einer von drei Söldnern müssen Sie in Nordkorea 52 Bösewichte dingfest machen. Unter Ihrem Kommando: das wohl effektivste Waffenlager der PS2-Geschichte.

Hersteller: LucasArts

Termin: 17. Februar Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	85%	—%	86%

NANOBREAKER

Mikroskopisch kleine Nanotech-Roboter verwandeln die Bevölkerung einer ganzen Insel in bössartige Mutanten. Selbstverständlich sollen Sie nun als wackere Cyborg die Kastanien aus dem Feuer holen und der blutrünstigen Monsterbande das Handwerk legen. Mit einer schicken, verwandelbaren Plasmaklinge dürfen Sie sich durch wahre Höhlen von Gegnern schnetzeln und mit einem neuartigen Combo-System Aufsehen erregende Kampfmanöver ausführen. Fans abgefahrter Oldschool-Action werden mit NanoBreaker auf jeden Fall glücklich!



Hersteller: Konami

Termin: 17. Februar Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	64%	—%	73%

PROJECT: SNOWBLIND



Der Ego-Shooter von Crystal Dynamics verpasst hauchdünn den Anschluss an die Spitzengruppe des Genres. Enorm abwechslungsreich und technisch brillant, fehlt es dem Feuerwerk lediglich an Spieltiefe und Atmosphäre.

Hersteller: Eidos

Termin: 4. März Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
89%	85%	86%	88%

ROBOTECH ...



... Invasion. Mit Waffenpower und Motorradverwandlung kämpfen Sie gegen die Alienrasse der Invid. Die gute Steuerung, der tolle Soundtrack von Jesper Kyd und ordentliche Mehrspieler-Modi (auch online) trösten über die leicht verwachsene Optik hinweg.

Hersteller: Take 2

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 20,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
67%	83%	72%	70%

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

Der erste Teil war gerade mal Durchschnitt, die Fortsetzung ist Ego-Shooter-Knaller der besonderen Art. Mit dem dritten Teil ist den Entwicklern von Free Radical qualitativ zwar kein weiterer Quantensprung gelungen, das war aber auch gar nicht nötig. Die Stärken des Vorgängers, garniert mit einer Prise Humor, massig Umfang und der Möglichkeit, die zahlreichen Mehrspieler-Modi auch online zu spielen, machen den dritten Teil dieser Serie zu einem Spaßgaranten für jeden Ego-Shooter-Fan. Den Test und weitere Informationen rund um diesen Titel finden Sie in unserer Sonderbeilage.



Hersteller: Electronic Arts

Termin: 24. März Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
79%	85%	90%	87%

VIEWTIFUL JOE 2

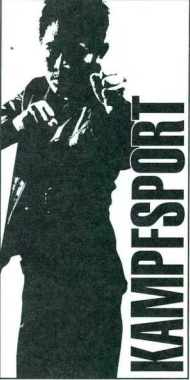


Superheld Joe hat in seinem neuen Abenteuer die in Teil 1 entführte Silvia an seiner Seite. Zusammen kümmern sie sich um die Wiederbeschaffung von sieben Regenbogen-Oscars. Abgefahrene, grell, stylisch, atemberaubend.

Hersteller: Capcom

Termin: 30. April Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
85%	88%	—%	89%



KAMPFSport

KING OF FIGHTERS ...



... Maximum Impact. Seit über zehn Jahren gibt es die King of Fighters-Serie, aber grundsätzlich in 2D. Maximum Impact hievt das schnelle Prügelspektakel in die dritte Dimension und enthält neben den bekannten Haudegen auch ein paar gänzlich neue Kämpfer.

Hersteller: Flashpoint AG/SNK

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	INZEL
77%	69%	79%
74%		

RUMBLE ROSES



22 Wrestlerinnen, die weniger als wenig Kleidung am Körper tragen, schlagen sich im Ring und im matschigen Schlamm um die Ehre. Obwohl sich die Mädels gut steuern lassen, hapert es bei der Spieltiefe und der Präsentation deutlich.

TEST AUF SEITE 84

Hersteller: Konami

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	INZEL
69%	73%	70%
69%		



SHADOW HEARTS ...



... Covenant. Ein solides Rollenspiel mit enormem Umfang präsentiert uns Midway mit diesem Titel. Eine fesselnde Story, ausgefallene Charaktere und ein taktisch anspruchsvolles Kampfsystem lassen über kleine Mängel hinwegsehen.

TEST AUF SEITE 96

Hersteller: Midway

Termin: 11. März Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
80%	78%	—%	82%

SUIKODEN IV



Der erhoffte Überflieger ist das neue Suikoden zwar nicht geworden, ein mehr als grundsolides Rollenspiel, ein Teil der Saga jedoch allemal. Besonders Genreerneuerung erfreuen sich an massig Charakteren und einem geringen Schwierigkeitsgrad. TEST AB SEITE 70

Hersteller: Konami

Termin: 24. Februar Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
64%	77%	—%	80%



FIFA STREET



Wer hoffte, FIFA Street würde ein ebenso gelungenes Funportspiel wie NBA Street V3, wird enttäuscht sein: Neben geringem Umfang und beschränkten Aktionsmöglichkeiten nervt vor allem das derbe Zufallsmoment bei Torschüssen.

TEST AB SEITE 82

Hersteller: Electronic Arts

Termin: 10. März Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	INZEL
78%	61%	73%
69%		

NBA STREET V3



Streetball-Fans, die nicht viel Wert auf Realismus legen, bekommen mit NBA Street V3 feinsten Arcade-Basketball geliefert. Erstklassige Technik, das verbesserte Gameplay und die überarbeitete Steuerung machen den Titel zum Hit.

TEST AB SEITE 78

Hersteller: Electronic Arts

Termin: 17. Februar Preis: Ca. € 20,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	INZEL
88%	87%	89%
88%		

ESPN NHL 2K5



Trotz fehlenden Online-Gameplays hat sich der neueste Ableger der ESPN-Eishockey-Reihe den Titel „Generenferenz“ redlich verdient. Was Umfang und Gameplay betrifft, gibt es derzeit kein besseres Spiel zum schnellen Kufersport.

TEST AUF SEITE 94

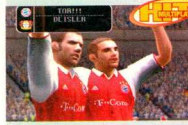
Hersteller: Sega/Take 2

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	INZEL
85%	85%	89%
88%		

UEFA C.L. 2004-2005



Noch vor der echten Champions-League-Saison bringt EA das passende Spiel heraus. Dank dezent verbesserter Spielbarkeit, ordentlichem Umfang und toller Optik setzt sich der Titel sogar gegen FIFA Football 2005 durch.

TEST AB SEITE 74

Hersteller: Electronic Arts

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	INZEL
83%	85%	85%
82%		



PHANTOM BRAVE



Die Spezialisten von Nippon Ichi haben erneut zugeschlagen. Nach Disgaea legen sie erneut ein Fantasy-Strategiespiel vor, das deutlich komplexer, größer und leider auch etwas weniger hübsch anzusehen ist als der Vorgänger.

TEST AUF SEITE 92

Hersteller: THQ

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZEL
52%	83%	—%	83%



Metal Gear Solid 3

Snake Eater

Ein umwerfendes Meisterwerk! Besser kann man Snakes neuen Einsatz einfach nicht beschreiben.



TEST DES MONATS



ERTÄPPT Nicht einmal das dichte Blätterdach hat Snake vor den entlarvenden Blicken der Patrouille geschützt.



TRÜGERISCHES IDYLL Die Entwickler haben dem virtuellen Dschungel viel Lebendigkeit verliehen.

Die Testversion von *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* bestätigt eindrucksvoll, was monatelang zuvor von der Fachpresse prognostiziert wurde. Konami hat den mit Abstand besten Teil der Serie produziert und setzt sich im Schleich-Genre mit Leichtigkeit an die Spitze.

Teil 3 der Serie versetzt Sie in die 60er-Jahre, in denen noch keine Menschenseele etwas von *Metal Gear* und *Solid Snake* weiß. Was nicht heißen soll, dass der Weltfrieden nicht durch andere Faktoren gefährdet ist. Zu dieser Zeit ist der Kalte Krieg in vollem Gange und die Großmächte führen einen unerbblichen Wettkampf auf politischer, wirtschaftlicher und militärischer Ebene. Die Entwickler haben sehr geschickt geschichtlich dokumentierte Tatsachen der damaligen Zeit mit eigenen Einfällen kombiniert und somit eine Hintergrundgeschichte geschaffen, die Sie nicht nur durch enorme Spannung, sondern auch durch Glaubwürdigkeit begeistern wird. Die Tatsache, dass es sich um den geschichtlichen Ursprung des *Metal Gear*-Universums handelt, erhöht die Faszination zusätzlich.

Der Raketenwissenschaftler Nikolai Stapanovich Sokolov wird vom russischen Militär gezwungen, an einer neuen, überaus gefährlichen Waffe zu arbeiten. Bald stellt sich heraus, dass es sich um einen neuartigen Kampfpfanzern handelt, der in der Lage ist, nukleare Sprengköpfe abzuschießen. Die CIA entscheidet sich dazu, Sokolov zu retten und den Shagohod – so der Name der

Höllmaschine – zu zerstören. Falls diese Mission nicht gelingen sollte, könnte das für das ohnehin angespannte Verhältnis beider Großmächte üble Folgen haben und sogar den Dritten Weltkrieg auslösen. Die Wahl fällt auf Jack alias Snake, der als Mitglied der neu ins Leben gerufenen FOX-Einheit für diese Aufgabe geradezu prädestiniert ist.

IMMER IM BILDE

In vergangenen *Metal Gear*-Episoden schlich man durch hoch technisierte Anlagen und hatte zahlreiche moderne Gerätschaften dabei, die einem das Geheimagentenleben deutlich erleichterten. Dieses Mal ist alles anders. Konami schickt Sie in einen unwegsamen Dschungel, der auch ohne feindliche Soldaten einige Gefahren birgt. Erschwerend kommt noch der „unterentwickelte“ Technikstand der 60er-Jahre hinzu. Damals gab es noch keinen Radar, der einen Grundriss der Umgebung und die Position aller sich darin befindlichen Feinde lieferte. Um festzustellen, was in der Ferne passiert und ob Gefahren für die eigene Sicherheit existieren, müssen Sie also unterschiedliche Mittel einsetzen. Die über R1 aktivierte Ego-Sicht findet dabei am häufigsten Anwendung. Da Sie Snake allerdings dadurch zum Stillstehen verdammen, sollten Sie Ihre Position immer mit Bedacht wählen. Zum Glück hat die CIA ein stattliches Arsenal an Agentenspielzeug, das Ihnen das Auskundschaften der Umgebung erleichtert. Mithilfe des Bewegungsmelders, des Sonars und

INFO ZUSATZMATERIAL FÜR EUROPA

Warten wird belohnt

Die europäische Version von *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* hat einiges mehr zu bieten.

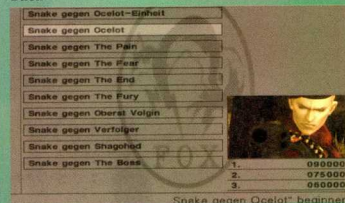
Geduldige Europäer werden mit zwei zusätzlichen Modi belohnt, die nach dem erstmaligen Durchspielen anwählbar werden. Außerdem wird ein zusätzlicher Schwierigkeitsgrad, das „Europäische Extrem“ verfügbar, bei dem das Spiel sofort endet, wenn man von einem Gegner entdeckt wird. Ein Blick ins Tarnung-Menü enthüllt weiterhin zahlreiche Flagen, die sich Snake ins Gesicht schmieren kann – ein netter Gag, aber auch nicht mehr.

Filmbetrachter



Hier findet man alle im Spiel gezeigten Zwischensequenzen. Das Auswahlmü ist übersichtlich gestaltet und liefert außerdem einen Überblick über alle Stellen, an denen alternative Filmchen zu sehen sind.

Duell

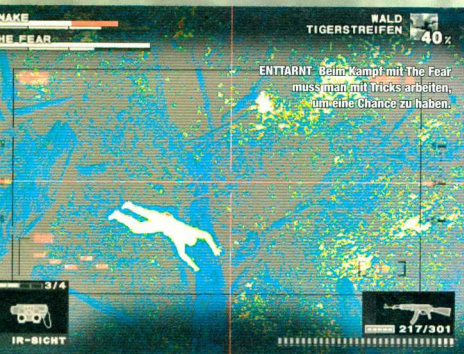


Alle in *MGS 3* absolvierten Bosskämpfe können in diesem Modus auf zweierlei Weise ausgetragen werden. Wählt man „Normal“, kämpft man unter normalen Bedingungen. Bei der „Spezial“-Variante hat man weniger Waffen und Munition zur Verfügung, was dem Kampf einen besonderen Reiz verleiht.



BRENZLIG Diese Situation könnte für Snake ein schreckliches Ende nehmen.





des Personenmelders können Sie entweder alle sich bewegenden Lebensformen, alle Objekte oder sich nähernde Personen ausmachen. Die ersten beiden Hilfsmittel zeigen in einem Kreis in der rechten oberen Bildschirmcke die Ergebnisse an. Erschrecken Sie aber nicht, wenn Sie auf einmal ein halbes Dutzend Punkte in dem Radarkreis sehen. Es kann sein, dass nur einer davon eine Patrouille ist und der Rest Tiere in der Umgebung. In Kombination mit der in der Überlebensanzeige aufrufbaren Karte sollten Sie jedenfalls vor gefährlichen Überraschungen gefeit sein.

EINS MIT DER NATUR

Oftmals ermöglichen Ihnen das Terrain nicht das großräumige Umgehen eines Feindes. Zu diesem Zweck gibt es das neue Tarnungs-Feature, das es Ihnen erlaubt, mit der Umgebung eins

und für Ihre Feinde unsichtbar zu werden. Der Wirkungsgrad der angelegten Tarnung wird in Prozent angegeben. Je höher der Wert, desto schwieriger sind Sie von Ihrem Umfeld zu unterscheiden. Snake ist von Anfang an mit einer guten Auswahl an Anzügen und Gesichtsbemalungen ausgestattet. Im Laufe des Spiels wächst die Auswahl zudem stetig an. So erhalten Sie beispielsweise einen Wissenschaftlerkittel, mit dem Sie sich unbemerkt in einer Forschungsstation bewegen können. Falls dann doch eine Wache auf Sie aufmerksam wird, ziehen Sie einfach schnell eine Maske über und die Patrouille schickt Sie nach einigen prüfenden Blicken maulend weiter. Je nach Situation können Sie Ihre Tarnung in der Überlebensanzeige in Echtzeit ändern. Alle Camouflage-Bemühungen nutzen jedoch nichts, wenn sich

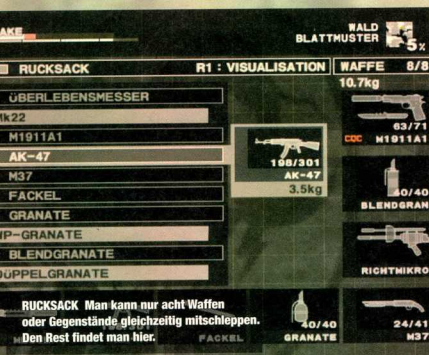
Snake wie ein wild gewordener Elefant verhält. Bewegt sich beispielsweise eine Wache in großer Entfernung auf ihn zu und er rennt noch schnell von einem Baum zum anderen, so bemerkt der Gegner das und geht der Sache nach. Andererseits kann eine Aktion auch dazu benutzt werden, um einen Feind herzulocken und ihn durch das neue Close Quarter Combat (CQC) auszuschalten (siehe Extrakasten). Allgemein bietet Ihnen das Spiel eine Vielzahl an unterschiedlichen Möglichkeiten, gegnerische Einheiten auszuschalten oder zu umgehen. So können Sie beispielsweise ein Wespennest vom Baum schießen und zusehen, wie sich die Soldaten wild fuchtelnd aus dem Staub machen. Oder geben Sie einer auf der Seite liegenden Tonne einen Schubs und sie haut einen Soldaten um. Wurden Sie trotz allem doch mal

entdeckt, haben Sie ebenfalls mehrere Möglichkeiten, um hell aus dieser Misere herauszukommen. Sie können zum Beispiel alle Wachen mit Waffengewalt beseitigen – oder Sie zünden eine Blendgranate, um Ihren Rückzug zu erleichtern. Wenn sich die Situation wieder normalisiert hat, können Sie einen neuen Versuch starten.

CHIRURG AUF WANDERSCHAFT

Da feindliche Einheiten in den seltensten Fällen Konflikte verbal lösen wollen, pfeifen Snake sehr schnell blaue Bohnen um die Ohren. Die daraus resultierenden Verletzungen wollen natürlich behandelt werden. Im Punkt „Heilung“ der Überlebensanzeige verarzten Sie Schuss-, Schnitt- und Brandwunden, Knochenbrüche oder Verbrennungen. Jede Verletzung muss dabei auf eine





andere Weise versorgt werden. Bei einer Schusswunde muss beispielsweise zuerst das Projektil mit einem Messer entfernt werden. Nach anschließender Desinfektion stoppt man die Blutung und legt einen Verband an. Allgemein sollte man also nach einem Kampf immer den körperlichen Zustand kontrollieren. Ab und an kommt es auch vor, dass Snake einer giftigen Spinne oder Schlange oder gar einem Skorpion zu nahe kommt. Das tierische Gift kann dann durch die Verabreichung eines Serums neutralisiert werden.

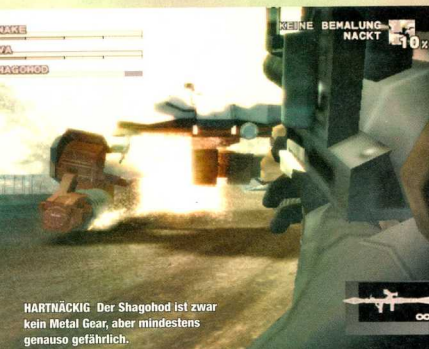
DU BIST, WAS DU ISST

Alle Körperertüchtigungen, zum Beispiel Tauchen oder Angeln, verbrauchen Energie, die in der neuen Stammina-Leiste angezeigt wird. Nimmt Snakes Energie ab, so fällt das durch eine zitterige Hand beim Zielen auf – oder

Snake hat bei einem Tauchgang weniger Sauerstoff zur Verfügung. Zum Glück hat die artenreiche Flora und Fauna aber auch genug zu bieten, um ihn immer bei Kräften zu halten. Früchte, Schlangen, Krabben, Kaninchen, Ratten – die Palette an kulinarischen Leckerbissen ist lang (siehe Extrakasten). Spätestens wenn man ein- bis zweimal von einem Gegner entdeckt wurde, weil der Magen unüberhörbar knurrt, hat man stets ein wachsames Auge auf den Stammina-Wert.

UNTERHALTUNG AUF HÖCHSTEM NIVEAU

„Mister Metal Gear“ Hideo Kojima und seine Jungs haben ein unvergleichliches Epos entwickelt, das Sie von der ersten Spielminute an faszinieren wird. Die Story wird in beeindruckenden und cineastisch perfekt inszenierten Zwischen-



INFO DIE WAFFEN EINES AGENTEN

Nahkampftechniken

Im russischen Dschungel ist nicht nur Vorsicht, sondern auch lautloses Ausschalten von Gegnern unverzichtbar.

Snakes Movepalette wurde durch das neue CQC (Close Quarter Combat) erweitert. Dieses Nahkampsystem ermöglicht eine Vielzahl unterschiedlicher Aktionen, um mit Soldaten fertig zu werden.

Ausgangssituation



Es stehen zwei Vorgehensweisen zur Verfügung. Entweder schleudert man den Soldaten mit einem kräftigen Wurf zu Boden und setzt ihn so augenblicklich außer Gefecht. Hierfür ist ein kräftiger Druck auf die Kreistaste, kombiniert mit einer Richtungsangabe per Analogstick, ausreichend. Die zweite Möglichkeit besteht darin, den Gegner durch alleiniges Betätigen der Kreistaste in den Schwitzkasten zu nehmen. Bei allen folgenden CQC-Elementen müssen Sie die Kreistaste gedrückt halten, einzige Ausnahme ist der menschliche Schutzschild.

Menschl. Schutzschild



Diese Aktion ist vor allem dann nützlich, wenn man von mehreren Gegnern entdeckt wurde. Nachdem man sich einen der Angreifer geschnappt hat, kann man ihn als Schutzschild missbrauchen. Hierfür muss man lediglich die Viereckstaste drücken. Alle anderen Feinde halten ihr Feuer zurück. Der Wechsel in die Ego-Sicht ist ebenfalls möglich.

Werfen



Möchte man einen Soldaten, nachdem man ihn überwältigt hat, mit einem Wurf zu Boden schicken, so drückt man hierfür die Kreistaste voll durch und gibt gleichzeitig entweder mit dem Analogstick oder mit dem Steuerkreuz eine Richtung an. Der Nutzen dieser Aktion ist recht begrenzt, da sich der Gegner danach umgehend aufrichtet und Snake wieder attackiert.

Verhören



Möchte man an wertvolle Informationen herankommen, betätigt man die L3-Taste und hält sie gedrückt, während der Gegner Gott und Vaterland verrät. Achten Sie darauf, die Kreistaste während der ganzen Aktion immer nur leicht gedrückt zu halten.

Eliminieren



Wenn man für den überwältigten Feind keine Verwendung mehr hat, kann man ihn ausschalten, indem die Kreistaste voll durchgedrückt wird. Auf diese Weise ist außerdem sichergestellt, dass der Gegner nicht mehr aufwacht und Alarm schlagen kann.

INFO KLEINER RATGEBER ZUM ÜBERLEBEN

Dschungelvielfalt

Die Landschaft in *Snake Eater* beherbergt eine Vielzahl von Tieren, die Snake sich auf unterschiedliche Art und Weise zunutze machen kann.

Schlemmen mit Vorsicht



Die russische Flora und Fauna bietet perfekte Bedingungen, um Snakes Energie zu regenerieren. Bergziegen, Fische, Schlangen, Krabben, Vögel, aber auch Früchte und Pilze sind willkommene Mahlzeiten. Allerdings sollte man mit dem Verzehr nicht allzu lange warten, da die Rationen irgendwann anfangen zu verderben. Anzeigt wird der beginnende Zersetzungsprozess im Menüpunkt Nahrung durch eine kleine Fliege. Beim Verzehr stellt die gammelige Nahrung zwar etwas Stammina wieder her, Snake benötigt dann allerdings eine Magentablette, um die Bauchschmerzen loszuwerden.

Ablenkung



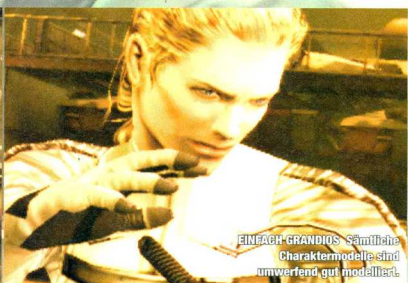
Kleinere Tiere lassen sich auch lebendig einfangen und später für Ablenkungsmanöver benutzen. Hat Snake beispielsweise eine taiwanische Kobra in einem von insgesamt drei Körben verstaut, kann er sie später einer Patrouille an den Hals werfen. Nach einem kurzen Kampf und dem tödlichen Biss ist die Luft rein. Herumhängende Wespenmester lassen sich ebenfalls hervorragend dazu verwenden. Gegner ohne Gewalt in die Flucht zu schlagen: einfach vom Baum schiefen und zuschauen, wie sich die Viecher über den armen Tropf hermachen.



sequenzen erzählt, ohne jemals ins Lächerliche abzurutschen. Eine beachtliche Leistung, wenn man bedenkt, dass einige Hauptfiguren sehr fantasievoll ausgefallen sind. Die überragende optische Leistung, die die PS2 zweifelsohne an die Grenzen des Möglichen treibt, steuert einen sehr großen Teil zur Klasse des Titels bei. Vereinzelt Lichtstrahlen kämpfen sich durch das dichte Blätterdach des Dschungels. Vögel flattern erschrocken aus dem hohen Gras davon, wenn man sich ihnen zu stürmisch nähert. Bei Feuergefechten schneiden die Geschosse eine Schneise durch das hohe Gras, sodass man sofort den Standort des Angreifers ausmachen kann. All diese Details und die geniale Gestaltung des virtuellen Dschungels mit seinen Schluchten, Anhöhen, Höhlen und Flüssen verleihen dem Spiel eine faszinierende Lebendigkeit. Hinzu kommt der schon fast verschwenderisch anmutende Einsatz von tollen Licht-, Spiegel- und Partikeleffekten. An einigen Stellen fällt es schwer, sich auf das Spielgeschehen zu konzentrieren, so brillant ist das

optische Gesamtbild von *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Akustisch gibt sich der Titel ebenfalls keine Blöße und verstärkt seine Faszination durch authentische Soundeffekte und professionelle Musik, die eines Hollywood-Films würdig wäre. Die tolle englische Sprachausgabe kann dieses unglaublich hohe Niveau ebenfalls halten. Die fesselnde Wirkung von Snakes neuem Abenteuer geht außerdem weit über das einmalige Durchspielen hinaus. Viele Geheimnisse, alternative Lösungswege, versteckte Gegenstände und nicht zuletzt das abgefeuerte „Schlange gegen Affe“-Zusatzspiel, das speziell für Europa mit zwei Extralevels ausgestattet wurde, lassen die Spielzeit ohne Probleme die 30-Stunden-Grenze überschreiten. Zum Download bereitstehende, alternative Kleidung soll zudem auch nach längerer Zeit zu einem Dschungelgelausflug einladen. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* ist ein faszinierendes Glanzstück geworden und hat auf jeden Fall einen Ehrenplatz in jeder Spielesammlung verdient.

UDO CRNJAK



DETAIL-CHECK METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Die Crème de la Crème des Schleichens

Bei diesem hochkarätigen Trio fällt es wirklich schwer, eine Entscheidung zu treffen. Jeder Titel für sich besticht durch überragende Qualitäten.



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

UMFANG ★★★★★

Story: Jack alias Snake soll den Raketen- und Waffenwissenschaftler Sokolov retten, der vom russischen Militär gezwungen wird, an einer neuen nuklearen Waffe zu arbeiten.

Spielzeit: Ca. 20 Stunden. Extra-Features und alternative Spielszenen laden zum erneuten Spielen ein.

Online-Unterstützung: Ja. Es können zusätzliche Turn-Outfits heruntergeladen werden.



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

UMFANG ★★★★★

Story: Zunächst muss Solid Snake Beweise für die Existenz einer neuen Metal-Gear-Waffe sammeln. Später soll Raiden eine Geiselnahme auf einer Bohrinselform beenden.

Spielzeit: Das Hauptspiel hat man in ca. 15 Stunden durch. Der zusätzliche Inhalt beschäftigt jedoch viel länger.

Online-Unterstützung: Nein. Teil 2 bietet keinerlei Online-Unterstützung.



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

UMFANG ★★★★★

Story: Sam Fisher muss einer indonesischen Terroristengruppe und dem Treiben von deren Anführer General Sadono ein Ende machen. Typisch Tom Clancy.

Spielzeit: Der Spieler begleitet Sam Fisher knappe 15 Stunden auf seiner heiklen Mission. Der Online-Vs.-Modus fesselt noch länger.

Online-Unterstützung: Ja. Es gibt einen überaus gelungenen Vs.-Modus.

GAMEPLAY ★★★★★

Spielprinzip: Es hat sich nichts geändert. Man muss immer noch unentdeckt durch die Levels kommen. Die vielen Ballerinnen kommen aber auch oft zum Einsatz.

Steuerung: Wurde komplett aus dem Vorgänger übernommen und mit neuen Elementen ergänzt. Sehr gelungen.

Leveldesign: Ausgezeichnet. Es gibt unzählige Möglichkeiten, die Patrouillen zu überwinden. Durch das Camouflage-Feature bezieht man die Umgebung intensiv in seine Aktionen mit ein. Man kann das Spiel entweder scheinend oder tatsächlich bestreiten.

Künstliche Intelligenz: Im Vergleich zum Vorgänger nochmals verbessert. Die Gegner können Sie auch auf große Entfernung entdecken.

GAMEPLAY ★★★★★

Spielprinzip: Vorsichtiges Vorgehen ist das grundlegende Element bei MGS 2. Gelegentlich muss man aber auch auf rabiate Wegeweise zurückgreifen.

Steuerung: Das umfangreiche Steuerschema wurde sehr gut umgesetzt. Kurz zur Zeit perfekt beherrschbar.

Leveldesign: Sehr gut gelungen. Der Spieler bekommt trotz des linearen Grundaufbaus der Levels ständig die Möglichkeit, den Gegnern auf unterschiedliche Art und Weise zu entgegen. Allerdings ist hierfür eine gute Portion Geduld erforderlich.

Künstliche Intelligenz: Sehr gut. Die Gegner gehen Fußspuren und Geräuschen nach. Allerdings haben sie einen vordefinierten Sichtbereich.

GAMEPLAY ★★★★★

Spielprinzip: Schleichen und Unentdecktbleiben absolut im Vordergrund. Allerdings darf man auch vereinzelt die Waffen sprechen lassen.

Steuerung: Die Steuerung ist komplex und man braucht etwas Eingewöhnungszeit. Danach ist die Handhabung einfach.

Leveldesign: Sehr abwechslungsreich, viele unterschiedliche Einsatzgebiete. Man muss sich der Umgebung anpassen und die individuellen Umwelteigenschaften in seine Taktik mit einbeziehen. Es gibt mehrere Wege zum Beenden eines Abschnitts.

Künstliche Intelligenz: Sehr gut. Die Gegner gehen verdächtigen Geräuschen und Schattenwürfen nach. Auch Leichen machen sie stutzig.



TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Dschungellandschaft sieht einfach unglaublich gut aus. Viele Details und Effekte verliehen den Levels eine geniale Lebendigkeit. Charaktermodelle und Out-Scenes sind famos.

Sound: Die Musik ist auf Hollywood-Niveau: packend und mitreißend. Die englische Sprachausgabe ist einfach exzellent und sämtliche Soundeffekte klingen satt und passend.

Präsentation: Die filmreifen Zwischensequenzen sind einfach toll anzuschauen und erzählen eine wirklich gelungene und glaubhaft dargestellte Story. Die Dschungelatmosphäre ist einfach genial.

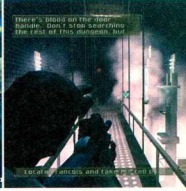


TECHNIK ★★★★★

Grafik: Einfach genial. Tolle Effekte und eine überragende Charaktergestaltung lassen die Klimade herunterkühlen. Die Levels sind mit vielen Details versehen. Die Zwischensequenzen sind von sehr guter Qualität.

Sound: Absolute Oberklasse. Der geniale Soundtrack, die sehr gute Sprachausgabe und die wichtigen Soundeffekte zeugen von der enormen Professionalität der Entwickler.

Präsentation: Man könnte MGS 2 fast als „bestes Popcorn-Kino“ bezeichnen. Toll inszenierte Zwischensequenzen verschmelzen zusammen mit dem Setting zu einem formidablen Spiel-Erlebnis.



TECHNIK ★★★★★

Grafik: Insgesamt sehr gute Grafik mit gravierenden Framerate-Problemen. Viele Rauch- und Staubeffekte sehen klasse aus. Überragende Audiolevels mit einer belebten Flora und Fauna.

Sound: Die abwechslungsreiche Musik passt sich der aktuellen Situation an. Die Soundeffekte klingen realistisch und die deutsche Synchronisation ist sehr professionell.

Präsentation: Sehr stimmungsvoll und packend erzählter Thriller, der vor allem durch die sehr gute Synchronisation und das hübsche Licht- und Schatten-Spiel eine tolle Atmosphäre vermittelt.

MEIN FAZIT SUPER



Udo Crnjak

... ist einfach von den Socken.

Was für ein Spiel! Das neue Metal Gear ist eine schier endlose Aneinanderreihung von Superlativen. Die Entwickler haben es geschafft, den Vorgänger mit Leichtigkeit zu überflügeln. Fasziniert saugt man die Story in sich auf, die zudem auch noch in unverwundbar guten Zwischensequenzen erzählt wird. Der virtuelle Dschungel und alle anderen Umgebungen sind mit liebevollen Details voll gestopft und überzeugen mit einer einzigartigen Lebendigkeit. Das Ziel der Entwickler, dem Titel eine ordentliche Prise Realitätsnähe zu verleihen, haben sie mit der ständigen Jagd nach Nahrung und dem Hell-System exzellent erreicht. Weiterhin bietet der Titel eine enorme Langzeitmotivations. Snake Eater ist ein Paradebeispiel dafür, mit welcher Professionalität Konami und Hideo Kojima arbeiten.

TEST MGS 3: SNAKE EATER

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	D, Texte, engl. Ton
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	20+ Stunden

Internet: de.gs.konami-europe.com

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

- Tolle Atmosphäre
- Geniale Zwischensequenzen
- Famose Grafik
- Ungemein fesselnd

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Ziel	R1: Sp-Sicht	☐ Schießen
L2: Menü	R2: Menü Waffen	☐ Gittern/hangeln
Start: Lebensanzeige	☐ Ducken/holen	☐ Gegner (grün/rot/schwarz)
Select: Funksprecher	Steuerkreuz: Schleichen	Analogstick L: Rennen/gehen
		Analogstick R: Kamera

„Die komplexe Steuerung erfordert etwas Eingewöhnungszeit, ist dann aber sehr gut beherrschbar.“

STEUERUNG
90 %

GRAFIK | SOUND | MULTI
93% | 92% | 90%
94%

„In allen Belangen einfach genial. Hideo Kojima ist sein bisher beeindruckendstes Meisterwerk gelungen.“

GESAMTWERTUNG

GESAMTWERTUNG

GESAMTWERTUNG

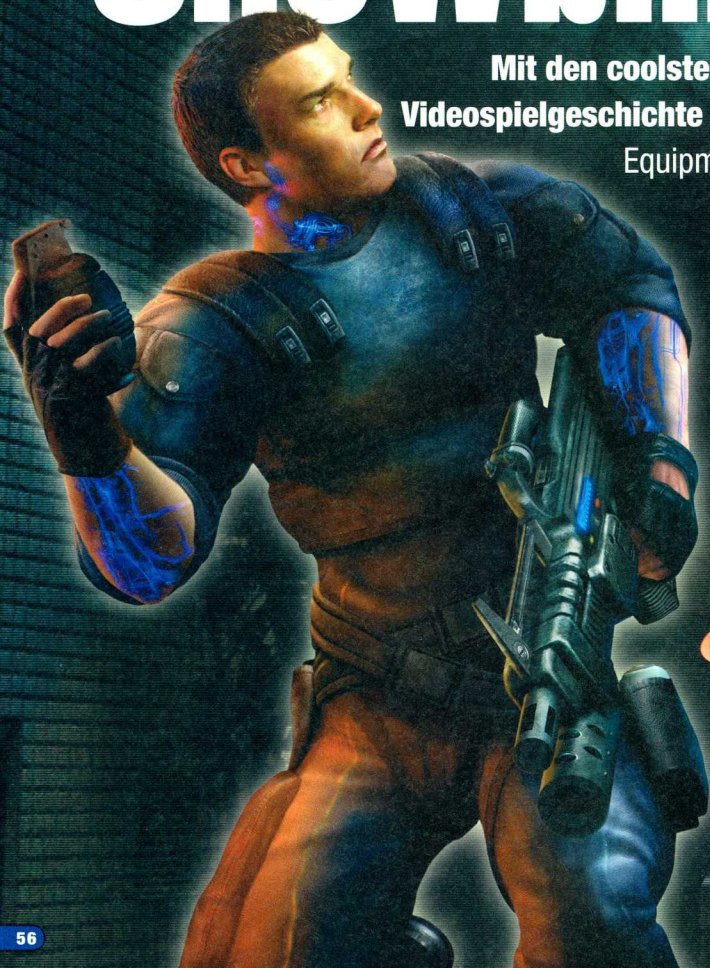
★★★★★

★★★★★

★★★★★

Project Snowblind

Mit den coolsten Waffen der
Videospiegelgeschichte und Hightech-
Equipment gegen die
bösen Mächte
dieser Welt!





MÄCHTIG Die H.E.R.F.-Gun löst eine Kettenreaktion aus und fügt mehreren Gegnern auf einmal Schaden zu.



BOMBASTISCH Oft wird die Umgebung während eines Kampfes in Mitleidenschaft gezogen.

Gerade erst hatten wir Killzone zu unserer Genreferenz erklärt, da knallte uns beim Anzocken von Eidos' *Project: Snowblind*-Vorabversion der Unterkiefer in Richtung Boden. Die bombastische Grafik, das unglaublich abwechslungsreiche Leveldesign, die abgefahrenen Waffen, coolen Spezialfähigkeiten und trickreichen Gadgets konnten uns absolut überzeugen. Doch eine Hand voll Demolevels ist eben noch kein fertiges Spiel. Umso gespannter waren wir, ob die Entwickler das hohe Niveau über ein komplettes Spiel halten können. Mit einem Wort: Ja!

TECHNIK VOM FEINSTEN

Stürzen wir uns zunächst einmal auf die Fakten. *Project: Snowblind* wurde von Crystal Dynamics entwickelt, die zu-

letzt mit *Legacy of Kain: Defiance* eindrucksvoll unter Beweis stellten, dass sie sich mit der Hardware der PlayStation 2 sehr gut auskennen. Und genau wie das vorerst letzte Kapitel der Vampirsaga protzt auch *Project: Snowblind* mit optischer Brillanz, die *Killzone* ganz schön alt aussehen lässt. Riesige Häuserschluchten mit unzähligen Details, ganze Horden von Gegnern und Verbündeten, fette Spezialeffekte und trotzdem ruckelt dieses Spiel kein bisschen. Zwar wartet *Killzone* mit edleren Texturen auf und die Welt von *Project: Snowblind* erscheint etwas comicähnlicher, das ändert aber nichts an der technischen Perfektion, die geboten wird.

IMMER WIEDER NEU

Wie in der vorab gespielten Version bietet wirklich absolut jeder Level mehrere Wege

und Möglichkeiten, ans Ziel zu gelangen. Ob in der Tiefgarage (siehe Extrakasten auf Seite 53), in Häuserschluchten, in der Kanalisation oder in einem alten Theater – wer mit offenen Augen durch die Levels rennt, findet an jeder zweiten Ecke eine Möglichkeit, die bevorstehenden Gegner auf höchst elegante Art und Weise aus dem Weg zu räumen. Natürlich dürfen Sie sich auch als Einzelkämpfer frontal auf Ihre Widersacher stürmen, dann allerdings sollten Sie den Umgang mit den elf Waffen wirklich beherrschen. Einfacher und unterhaltsamer sind Überraschungsangriffe. Mal schleichen Sie sich durch einen Lüftungsschacht von hinten an die Gegner heran, an anderer Stelle krabbeln Sie ungeschen in zwei Meter Höhe auf Wartungsplanken über sie hinweg oder Sie

hüpfen in einen schwer bewaffneten Jeep und ballern mit fest montiertem Maschinengewehr oder Raketenwerfer einfach alles und jeden zu Klump. Dieser Variantenreichtum ist absolut einzigartig. Häufig entdecken Sie Schleichwege auch erst später im Spielverlauf und ärgern sich regelrecht darüber, den hinter Ihnen liegenden Abschnitt nicht auf ganz andere Weise absolviert zu haben. Das klingt alles nach einem enormen Wiederspielwert und tatsächlich macht jeder Level auch beim zweiten oder dritten Durchlauf noch Spaß, wenn nicht sogar noch mehr als vorher.

AUSNAHMEZUSTAND

Der Faktor Wiederspielwert steht allerdings zu Beginn noch nicht im Vordergrund, schließlich will man erst einmal etwas von der Story



VIER AUF EINEN STREICH Im zweiten Feuermodus markiert der Raketenwerfer mehrere Gegner.



EDEL Die Spezialeffekte sehen einfach fantastisch aus!



BESSER Schlüpft man selbst in einen Mech, darf man sich mal so richtig austoben.

letzten Vorschau berichteten) gleich im halben Dutzend ausschaltet. Damit man aber nicht gottgleich durch die Gegner pflügt und keinerlei Gegenwehr mehr zu fürchten hat, gibt es selbstverständlich auch das Kleingedruckte: Jeder Einsatz einer Spezialfähigkeit kostet Sie Energie. Während vorsichtiges Durchdie-Wand-Schauen Ihnen nur wenig Saft raubt, wünscht man sich beim Einsatz des elektrischen Sturms einen mobilen Stromgenerator an seiner Seite. Glücklicherweise gönnen Ihnen die Entwickler aber ausreichend Spaß und so finden Sie in jedem Level neben genügend Lebensenergie-Paketen auch oft Energie-Zellen, die Ihren internen Akku wieder aufladen.

ACTIONREICH

Kein guter Ego-Shooter ohne coole Waffen! Und auch in

diesem Punkt erweist sich *Project: Snowblind* als wahre Fundgrube für Ballerfans. Schießprügel wie Sturmge- wehr, Raketenwerfer oder Sniper-Rifle sind nichts Besonderes. Auf dem Weg zum Finale stolpern Sie über zahlreiche ausgefallene Waffen, die vor allen Dingen eins bereiten: Spaß! Die H.E.R.F.-Gun brutzelt Gegner mit starken Energiestößen oder verschießt Energieku- geln, die Gegner in einem Umkreis von ein paar Metern unter Strom setzen. Die Flchette-Kanone dagegen perforiert Ihre Feinde regel- recht. Noch interessanter ist aber der zweite Feuermodus dieser futuristischen Waffe. Damit schicken Sie kleine Dronen auf den Weg, die sich von selbst auf die Suche nach einem Gegner machen und diesen fachgerecht zerlegen. Darüber hinaus befinden sich



ATSCH Dank unseres ballistischen Schildes macht uns die Explosion nichts aus.

INFO DAS LEVELDESIGN

Jeder, wie er mag

Die Levels von *Project: Snowblind* sind regelrechte Kunstwerke. In jedem Abschnitt führen mehrere Wege ans Ziel und ermöglichen jedem Spielertyp seine eigene Vorgehensweise.

In einem Abschnitt müssen Sie sich durch eine Tiefgarage kämpfen. Über mehrere Etagen hinweg warten zahlreiche Gegner auf Sie, die Ihnen nicht nur nette Worte mit auf den Weg geben wollen. Wer sich als Ein-Mann-Armee ins Gefecht stürzt, muss höllisch aufpassen, nicht ins Gras zu beißen. Aber es gibt auch andere Wege zum Ausgang. Anhand dieses Beispiels möchten wir Ihnen die Variabilität der Levels von *Project: Snowblind* demonstrieren.

AUSGANGSSITUATION

Zahlreiche Gegner wollen uns ans Leder.

Per Snipergewehr schalten wir zahlreiche Widersacher bereits aus der Distanz aus.



FEINDLICHE ÜBERNAHME

Ein feindlicher Mech stapft auf uns zu. Wir zücken den Icepick, schließen und kontrollie- ren fortan ein tonnen- schweres Ungetüm.



BOOM! Die große Feuerkraft des Mechs macht uns den Weg durch die ersten Etagen erfreulich leicht. Doch irgendwann fliegt uns die Kiste um die Ohren.



SPASSMOBIL

Wir steigen kurzerhand in einen bewaffneten Buggy und nehmen die noch verbleibenden Gegner auseinander oder überfahren sie schlichtweg.

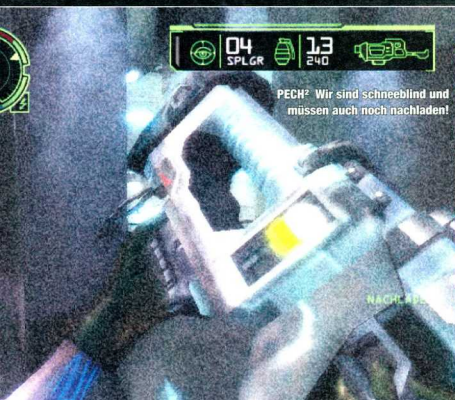


PRAKTISCH Nachdem wir per Icepick einen Datenknoten gehackt haben, richten wir das gegnerische Maschinen- gewehr auf die Feinde.

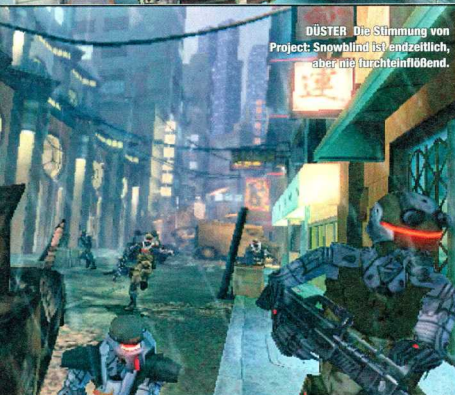


RUHE JETZT! Ein übrig gebliebener Gegner bekommt die Schrotflin- te zu spüren und fliegt meterweit durch die Luft. Der Level ist erfolgreich absolviert.





in Ihrem Rucksack meist zahlreiche Granaten, die den Handfeuerwaffen in Sachen Abwechslungsreichtum in nichts nachstehen. Blindgranaten, Gasgranaten, kleine Spinnenroboter, die Gegner attackieren, oder mobile Schildgeneratoren lassen viel Raum für Experimente. Etwas makaber ausgedrückt: Aufgrund der Waffenvielfalt stirbt in diesem Spiel kein Gegner wie der andere.



BESSER ALS KILLZONE?
Ganz schön starker Tobak, dieses Spiel – ist *Killzone* also schon wieder entthront? Mitnichten, denn ganz ohne Makel ist auch *Project: Snowblind* nicht. Sicher, die Technik ist absolut beeindruckend und blitzsauber, in puncto Präsentation, Stil und Atmosphäre hält sich der Staun-Faktor aber in Grenzen. Nach einem starken Beginn flacht die Story zusehends ab und vermag zu keinem Zeitpunkt mehr so richtig zu fesseln. Blasser Charaktere ohne Charme oder Persönlichkeit tragen ebenfalls nicht gerade zur Steigerung der Atmosphäre bei. Im Direktvergleich mit *Killzone* wirkt *Project: Snowblind* diesbezüglich fast schon billig und trashig. So gesehen erinnert das Spiel ein wenig an *Red Faction II*, das ebenfalls in erster Linie durch coole Ideen und spaßiges Leveldesign überzeuhte. Und jetzt raten Sie mal, was *Project: Snowblind* außer diesem Schwachpunkt noch mit dem Actionfeuerwerk von THQ gemeinsam hat. Richtig, es ist viel zu kurz. Nach sechs bis acht Stunden flimmern die Credits über den Bildschirm und hinterlassen einen faden Nachgeschmack. Gerade hat man sich warmgeschossen, da ist der ganze Spaß auch schon vorbei. Und während *Red Faction II* mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Endsequenzen diesen Malus zumindest teilweise kompensieren konnte, bietet *Project: Snowblind* zwar die vielseitigsten Levels, die man derzeit auf der PlayStation 2 zu sehen bekommen kann, motiviert ansonsten aber kaum zum erneuten Spielen. Ganz anders der Mehrspieler-Modus, der neben Fahrzeugen auch ein ausgetüfteltes Charakter-Klassen-System zu bieten hat, das sich von anderen Genrevertretern abhebt (siehe Extra-Kasten auf Seite 52). Wer also kein Problem damit hat, ein und dasselbe Spiel mehrmals durchzuzocken, um immer neue Wege, Verstecke und Tricks zu finden, der wird an dem Eidos-Shooter auf jeden Fall viel Spaß haben. Wer jedoch Atmosphäre, Stil und mehr als nur einen langen Abend Einzelspieler-Spaß verlangt, ist mit *Killzone* definitiv besser beraten.

MAIK BUTEFÜR

DETAIL-CHECK | PROJECT: SNOWBLIND

Kampf der Giganten

Project: Snowblind kommt – besonders aufgrund des geringen Umfangs – nur als Drittplatzierter ins Ziel, schließlich ist die Konkurrenz nicht von schlechten Eltern.



PROJECT: SNOWBLIND

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Project: Snowblind ist zu kurz. Trotz spannender Levels und viel Abwechslung sind sechs bis acht Stunden Spielzeit einfach zu wenig.

Missionsdesign: Enorm vielseitiges und durchdachtes Leveldesign. Der Konkurrenz deutlich überlegen.

Wiederspielwert: Die Levels machen auch im zweiten oder dritten Durchlauf noch Spaß, freischaltbare Boni sind dagegen leider Mangelware.

Speichermanagement: An ausreichend vorhandenen Checkpoints darf das Spiel gespeichert werden.

Schwierigkeitsgrad: Nicht einstellbar, generell eher einfach.



KILLZONE

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Die Einzelspielerkampagne bietet mit einer Spieldauer von etwa zehn bis 15 Stunden einen guten Umfang.

Missionsdesign: Es macht riesig Spaß, sich durch die linearen, aber abwechslungsreichen Locations zu ballern.

Wiederspielwert: Es gibt zwar keine freischaltbaren Extras, dafür laden leicht unterschiedliche Lösungswege mit anderen Charakteren zum nochmaligen Spielen ein.

Speichermanagement: Nach jedem Level darf gespeichert werden, seltene Checkpoints sind vorhanden.

Schwierigkeitsgrad: Drei anwählbare Stufen. Auf Normal stellenweise recht fordernd.



TIMESPLITTERS 2

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Der Story-Modus ist recht schnell durchgespielt, dafür bietet *Timesplitters 2* nach Schwierigkeitsgrad aber immer neue Herausforderungen.

Missionsdesign: Sehr linear und mit gelegentlichen Skripten aufgemischt. Sehr abwechslungsreiche Szenarien.

Wiederspielwert: Auch für Solo-Spieler viele freischaltbare Features und Spielmodi. Im Multiplayer-Modus immer wieder für eine Runde gut.

Speichermanagement: Ausreichend viele Checkpoints sind auch hier vorhanden, gespeichert wird erst nach jedem Level.

Schwierigkeitsgrad: Drei anwählbare Stufen. Insgesamt sehr ausgewogen.

GRAFIK & SOUND ★★★★★
Project: Snowblind sieht deutlich besser aus als *Timesplitters* und läuft wesentlich flüssiger als *Killzone*. Ein guter Kompromiss.
Darstellung: Im Solo-Modus bleibt das Spiel stets flüssig.
60-Hz-Modus: Ja.
Soundeffekte: Die deutschen Sprecher gehen in Ordnung, der ist Sound sehr gut.
Musik: Je nach Aufgabenstellung treibt die Musik an oder erhöht die Spannung.



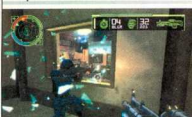
GRAFIK & SOUND ★★★★★
 Hervorragend inszeniert und ebenso gut präsentiert. Besonders der realistische, kühle Look des Spiels trägt zur guten Atmosphäre bei.
Darstellung: Ordentlich, mit Slowdowns bei viel Action auf dem Schirm.
60-Hz-Modus: Ja.
Soundeffekte: Erstklassige Sounds und gute Sprachausgabe begleiten die Action.
Musik: Fantastische, von einem Orchester eingespielte Musikuntermalung.



GRAFIK & SOUND ★★★★★
 Zwar sind die Texturen recht schwach, dafür läuft das Spiel durchgehend flüssig und schnell. Der Sound ist ordentlich, die Musik unauffällig.
Darstellung: Superflüssige und konstante 50 Bilder pro Sekunde verwöhnen das Auge.
60-Hz-Modus: Nein.
Soundeffekte: Der Sound bleibt unauffällig. Die Sprachausgabe ist englisch und sehr gut.
Musik: Die Musik untermauert das Geschehen dezent, ohne auf die Nerven zu gehen.



MULTIPLAYER ★★★★★
 Leider ist *Project: Snowblind* nur online oder im lokalen Netzwerk spielbar. Zum Ausgleich gibt's ein cooles Klassensystem, viele Maps und reichlich Spielmodi. Der Online-Modus war noch nicht testfähig.
Spitscreen: Nicht vorhanden.
LAN-Modus: Ja.
Mehrspieler-Maps: 10
iLink-Modus: Nein.
Online-Modus: Ja.
Mehrspieler-Maps online: 10
Spielmodi: 6
Kooperativ-Modus: Nein



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MULTIPLAYER ★★★★★
 Dank einer guten Mischung an Spielmodi und drei Intelligenzstufen für Bots macht der Titel im Mehrspieler-Modus viel Spaß. Auch online ist *Killzone* – trotz einiger störender Schwächen – unsere Referenz.
Spitscreen: Ja, aber nur für zwei Spieler.
LAN-Modus: Nein.
Mehrspieler-Maps: 8
iLink-Modus: Nein.
Online-Modus: Ja.
Mehrspieler-Maps online: 8
Spielmodi: 6
Kooperativ-Modus: Nein.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MULTIPLAYER ★★★★★
 Hier triumphiert der Eidos-Titel (zumindest offline) richtig auf. Die vielen Spielmodi und Maps besichern Multiplayer-Fans schlaflose Nächte. Leider gibt es keine Online- oder Netzwerkmatches.
Spitscreen: Ja, bis zu vier Spieler.
LAN-Modus: Nein.
Mehrspieler-Maps: 16
iLink-Modus: Ja.
Online-Modus: Nein.
Mehrspieler-Maps online: Nicht vorhanden.
Spielmodi: 16
Kooperativ-Modus: Ja.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



**Maik
Bütfür**

... ist cooler als
Nathan Frost!

Wow, wow und nochmals wow! Kaum konnte *Killzone* sich an die Spitze setzen, probt Eidos den Aufstand. *Project: Snowblind* sieht fantastisch aus, spielt sich großartig, bietet geniales Leveldesign, abgefahrene Waffen und coole Spezialfähigkeiten. Die Entwickler haben also Überstunden geleistet, jetzt hätte bloß noch ein guter Storyschreiber im Team sein müssen. Atmosphärisch flacht *Project: Snowblind* nach einem mitreißenden Beginn viel zu schnell ab und der Werdegang der unsympathischen Figuren geht dem Spieler nur selten nah. Größter Schwachpunkt ist aber die kurze Spieldauer. Profis sehen nach gut sechs Stunden den Abspann und kommen sich fast veräppelt vor.

TEST PROJECT: SNOWBLIND

Hersteller: Eidos
Entwickler: Crystal Dynamics
Genre: Ego-Shooter
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 6-8 Stunden

Internet: www.eidos.de

Spieler: 1-16 (Online & LAN) **Termin:** 4. März
USK-Freigabe: **Preis:**
 Ab 16 Jahren Ca. € 60,-

- Hervorragende Optik
- Geniales Leveldesign
- Innovative Waffen und Gadgets
- Sehr kurz und atmosphärisch flach

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Granate werfen **R1:** Primärer Feuermodus **□** Nachladen/ Benutzen
L2: Inventar **R2:** Sekundärer Feuermodus **△** Implantate
Start: Pause **X** Springen
Select: Missionen **O** Ducken
Steuereinsatz: Waffenauswahl **Analogstick L:** Bewegen **Analogstick R:** Umschalten

"Trotz komplexer Belegung hat man die Steuerung schnell verinnerlicht. Ein Vereinstensten stehen zur Auswahl."

84%

ENTWICKLER: 88%

GRAFIK | SOUND | MULTI

89% 85% 86%

„Äußerst innovativer und technisch beeindruckender Shooter. Nur der geringe Umfang drückt die Wertung.“

Mercenaries

Ob Luftangriff, C4-Sprengstoff oder Undercover-Action: **Sie sind die perfekte Ein-Mann-Armee!**



Als Kim Song, Präsident von Nordkorea, sich mit seinem Land immer mehr Richtung Westen und Demokratie orientiert, unterschreibt er damit gleichzeitig sein Todesurteil. In dem fiktiven Szenario von *Mercenaries* bringt ihn dann nämlich sein Sohn, General Choi Song, kurzerhand um.

Noch viel schlimmer: Kurz darauf reißt er sich dessen Macht und damit auch die Zugangscode zum Atomwaffen-Reservoir des Landes unter den Nagel. Das wird den Alliierten Nationen, China und Südkorea zu heiß – sie marschieren in Nordkorea ein, um

dem westfeindlichen Despoten ein für alle Mal das Handwerk zu legen. Selbst die Russenmafia will mitmischen, hat aber eher den Profit im Sinn. Hier kommen Sie als Söldner ins Spiel: Song und seine Handlanger, das so genannte „Deck of 52“, sind zu tief im Landesinneren versteckt, als dass langsam reagierende große Armeen sie finden würden. Außerdem könnten für deren Verhaftung durchaus Mittel nötig sein, an denen sich keine der Parteien die Finger verbrennen will. Mit Jennifer Mui, Mattias Nilsson und Chris Jacobs stehen Ihnen zu Spielbeginn drei Mitarbeiter der Söldnerfirma Executive Operations zur Verfügung, von denen Sie einen auswählen, der diesen Job übernimmt. Bis auf kleine Details spielen



GIGANTISCH
Die Explosionen in Mercenaries sind fantastisch inszeniert

sich alle drei Charaktere gleich – Mui bleibt beispielsweise länger unentdeckt, wenn sie per Fuß im Feindesland unterwegs ist, und Chris Jacobs kann mehr Schaden einstecken, bevor er das Zeitliche segnet.

AUF GANOVENJAGD

Erst einmal im Spielgeschehen, dürften sich gerade Fans der GTA-Serie mit jedem der Darsteller schnell wohl fühlen: Wie bei den Rockstar-Hits sind Sie in Third-Person-Ansicht im vom Krieg verwüsteten Nordkorea unterwegs, steuern die zahlreichen Fahr- und Flugvehikel und liefern sich diverse Feuergefechte. Hauptziel: Tipps zu bekommen, wo sich

Song und seine Handlanger aufhalten. Dazu erledigen Sie für China, Südkorea, die UNO-ähnlichen Alliierten Nationen und sogar für die Russen- mafia diverse

Aufträge. Oft treten Sie dabei nicht nur dem Feind Nordkorea auf die Füße: In einer der Missionen bekommen Sie beispielsweise von den Südkoreanern die Aufgabe, Treibstofflasten der Chinesen in die Luft zu sprengen. Werden Sie dabei entdeckt, hat das Abzüge in der Sympathienote zur Folge. Wie jede Partei zu Ihnen steht, können Sie in Ihrem PDA-Taschencomputer prüfen. Sollten Sie einer Fraktion zu übel mitgespielt haben, helfen größere Bestechungen glücklicherweise aus der Patsche. Das nächste Mal gehen Sie dann jedoch vielleicht besser verdeckt vor: Wenn Sie ein Fahrzeug kapern, ohne dabei beobachtet zu werden, hält die Umgebung Sie kurze Zeit später für ein Mitglied der jeweiligen Partei. Zahlreiche Minispiele bieten sich an, wenn man einmal keine Lust auf dieses Katz-und-Maus-Spiel hat: Dort dürfen Sie unter Zeitdruck Journalisten zu actionreichen Schau-



KAPERFAHRT Wir reißen uns einen Panzer unter den Nagel.



VOR DER FLINTE
Nur nicht abdrücken – Profis liefern Songs Schurken lebendig aus.

KIND OF DIAMONDS



Pausensnacks für hungrige Söldner

Diverse Bonusspielen verschaffen gestressten Soldaten Luft zum Verschnaufen – und hilfreiches Kleingeld.

Ob Busfahren, Taxifahrten oder Rennen auf Zeit: Ähnlich wie bei der GTA-Serie bietet sich dem Spieler auch in *Mercenaries* viel Action abseits der normalen Missionen. Dafür gibt es sogar Bares: Wenn Sie eine Herausforderung schaffen, erhalten Sie gleich ein paar Geldscheine als Belohnung. Um solche Minispiele zu finden, müssen Sie gar nicht lange suchen: Eindeutige Dollarzeichen auf der Landkarte kennzeichnen Bereiche, in denen die Aufgaben auf Sie warten. Im Folgenden stellen wir Ihnen eine Auswahl der variantenreichen Sonderaufgaben vor.



FÜR GELD Bringen Sie Passagiere rechtzeitig zum Ziel! **FINDEN** Unter Zeitdruck löschen Sie Feindnester aus.



DRAUF Überwältigen Sie eine Mindestzahl an Gegnern. **IM ZIEL** Meistern Sie Rennen durch das Feindesland.

plätzen bringen, spielen Busfahrer oder heizen, vom abwechslungsreichen Soundtrack begleitet, von Hauptquartier.

IMMER IST ETWAS ZU TUN *Mercenaries* bietet lang anhaltenden Spielspaß für Erwachsene: Es macht große Laune, im Grunde jedes Fahr- und Flug-

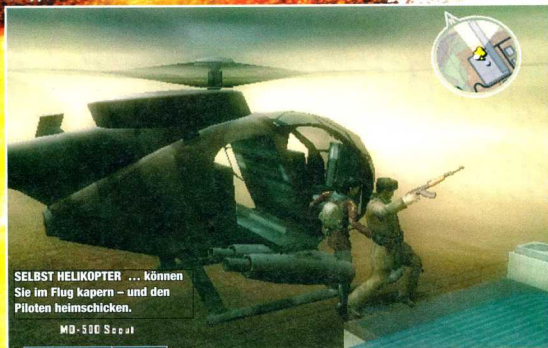
vehikel, das Feind oder Auftraggeber benutzen, auch selber steuern zu können. Selbst noch bemannte Vehikel sind da keine Ausnahme: Haben Sie nämlich erst einmal den Bordschützen ausgeschaltet, so müssen Sie in einem bestimmten Bereich nahe des Fahrzeugs nur

noch die Dreiecks-Taste drücken. Prompt startet eine kurze und unterhaltsame Übernahmesequenz. Darüber hinaus hat der Spieler in *Mercenaries* ein gigantisches Waffenarsenal in der Hand, mit dem er auf Wunsch fast alles in Schutt und Asche legen kann. Schlüssel zu solchen effektiv präsentierten Waffen sind erfolgreich erledigte Missionen und der Online-Shop, der Russenmafia: Je mehr Aufträge man nämlich absolviert, desto größer wird die Auswahl

an lieferbaren Vehikeln, Waffen oder auch Luftschlägen. Es gibt viele Wege, um eine Mission zu erfüllen – warum das Feindeslager vom Boden aus angreifen, wenn es auch aus der Luft geht? Oder wenn man, von Deckung zu Deckung rennend, jedes Ziel aus der Entfernung eliminieren kann?

EFFEKTRAUSCH MIT MACKEN

Taucht man erst einmal in *Mercenaries* ein, nimmt einen schnell die lebendige Spielwelt



SELBST HELIKOPTER ... können Sie im Flug kapern – und den Piloten heimschicken.

MD-530 Scout



STAN

gefangen: Zivile Fahrzeuge, die durch die Gegend juckeln, Helikopter, die Nachschub liefern oder Soldaten, die Patrouille fahren: An fast jeder Ecke der Spielwelt herrscht rege Betriebsamkeit, in die der Spieler eingreifen kann – oder es eben lässt. Durch die Havok-Physik-Engine gibt Entwickler Pandemic den zahlreichen Explosionen eine ganz eigene Dynamik: Zum einen lässt sich dadurch recht zuverlässig sagen, wie sich C4-Sprengstoff auf einen Kran auswirken wird, wenn Sie ihn an einer bestimmten Stelle anbringen. Zum anderen sieht keine der grafisch eindrucksvollen Detonationen gleich aus, was schnell dazu verführt, aus Spaß diverse Dinge in die Luft zu sprengen. Rauchschwaden vernebeln dann für kurze Zeit die Sicht und Trümmer fliegen umher, während man selber darauf bedacht ist, nicht im eigenen Luftangriff unterzugehen. *Mercenaries* hat aber nicht nur schöne Seiten: Die Sichtweite ist nicht die größte und regelmäßige Pop-ups fallen gerade bei größeren Gebäuden negativ auf. Auch könnte die Grafik der PlayStation-2-Fassung generell etwas flüssiger sein. Außerdem agiert die künstliche Intelligenz ab und zu sehr kurios: So beobachteten wir wiederholt, dass zivile Fahrzeuge ohne jeden Grund ineinander fuhrten oder ohne Rücksicht auf eigene Einheiten das Feuer eröffneten. Diese Negativpunkte fallen jedoch nicht so sehr ins Gewicht, dass *Mercenaries* den Höchststempel nicht verdient hätte.

NICO LINDNER



MEETING
In den Hauptquartieren der Fraktionen bekommen Sie neue Aufträge.

DETAIL-CHECK MERCENARIES

Ganz nahe dran am Meister von Rockstar

Mercenaries verfehlt die Klasse von GTA San Andreas – wenn auch knapp! Im folgenden Detail-Check zeigen wir Ihnen die Stärken und Schwächen beider Actiontitel auf.



MERCENARIES

GAMEPLAY ★★★★★
Fast so etwas wie *GTA* im Militärszenario, wenn auch nicht ganz so umfangreich. Dank toller Effekte ein wahres Fest für Freunde von Explosionen.

Missionsdesign: Abwechslungsreiche Aufgaben, die auf diversen Wegen abgeklüftet werden können. Ab und an gibt es wie in *GTA* frustigende Stellen.
Schadenmodell: Noch einen Tick besser als bei *GTA*. Kombiniert mit der Havok-Physik-Engine ein wahres Zerstörungsfest.
Künstliche Intelligenz: Durchwachsen. Zwar suchen Gegner Deckung und benutzen Vehicle und Waffen, sie agieren aber auch regelmäßig kurios.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★
Abwechslung: Neben den Hauptmissionen und der Jagd nach 52 Bösewichten gibt es diverse Minispiele. Insgesamt aber nicht ganz so umfangreich wie *GTA*.

Langzeitmotivation: Fast 20 Stunden Hauptstory. Wer alle Aufgaben und die ganze Welt sehen will, kann locker bis zu 15 weitere Stunden draufpacken.

Speichermanagement: Speichermöglichkeit nach jedem Auftrag, während der Missionen gibt es keine Checkpoints.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Darstellung: Die Bildgestaltung bricht regelmäßig ein, sehr geringe Sichtweite. **Präsentation:** Stimmige Darstellung einer brennenden Kriegsregion, der Spieler wohnt sich mitten im Geschehen.

Sound: Sehr gut – jedes Vehicle und jede Waffe klingen anders, auch die restliche Geräuschemulung passt.

Synchronisation: Stimmige englische und deutsche Sprachausgabe.

Musik: Kinoähnliche Untermalung, je nach Fraktion und Situation hören Sie einen anderen Soundtrack.



GTA SAN ANDREAS

GAMEPLAY ★★★★★
GTA ist Kult. Soviel Abwechslung gab's noch nie. Dank zahlreicher Detailverbesserungen und neuer Spiel-Elemente wirkt die Serie von Rockstar frischer denn je.

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

Schadenmodell: Fahrzeug lassen sich Stück für Stück auseinander nehmen, in *Mercenaries* wird aber detaillierter zerstört.

Künstliche Intelligenz: Besonders die eigenen Gangmitglieder lassen es regelmäßig an Gips fehlen. Gegner rennen genauso stur in den Tod wie zuvor.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★
Abwechslung: Mehr Spiel fürs Geld geht nicht: Drei komplexe Metropolen, unzählige Minispiele, Bonusmissionen, Klamotten, Frisuren und mehr.

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

Speichermanagement: Noch immer gibt es keine Checkpoints in den Missionen, lange Wege zerren an den Nerven.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Darstellung: Weiterhin recht ruckelig, aber konstant. Leider ebenfalls geringe Sichtweite. **Präsentation:** Perfekt eingefangenes Gangsterflair, so wie wir es von Rockstar gewohnt sind.

Sound: Die Waffen klingen teilweise etwas überbitter, dafür stimmt die restliche Kulisse.

Synchronisation: Wie im Vorgänger *GTA Vice City* (dt.) erneut Spitze.

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



MEIN FAZIT SEHR GUT



Nico Lindner

rennt, schießt und sprengt!

Toll, was das Team von Pandemic mit *Mercenaries* auf die Beine gestellt hat! Ein *GTA*-ähnliches, freies Gameplay, fantastische Explosionen und ein Waffenarsenal, das andere Actiontitel blass aussehen lässt, lassen mich kaum den Controller aus der Hand legen. Gut, die drei Charaktere hätten noch unterschiedlicher sein können, außerdem fielen mir Pop-ups, lange Ladezeiten und die regelmäßig ins Ruckeln geratende Grafik negativ auf. Was ich in *Mercenaries* erleben kann, entschädigt mich jedoch fast vollständig dafür. Für den Teil 2, der mit Sicherheit kommen wird, wünsche ich mir aber eine Mehrspielerfunktion. Die dürfte diesem Spektakel die Krone aufsetzen.

TEST MERCENARIES

Hersteller: LucasArts

Entwickler: Pandemic

Genre: Action

Sprache: Deutsch

Video: 4:3

Audio: Dolby Prologic II

Umfang: 20+ Stunden

Internet: www.lucasarts.com

Spieler: 1 Termin: Ehtilich

USK-Freigabe: Preis: Ab 18 Jahren Ca. € 60,-

- Prächtige Explosionen und Effekte
- Abwechslungsreiche Spielwelt
- Umfangreiche Handlungsmöglichkeiten
- Mängel in der Technik und KI

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Granate werfen	R1: Waffe leeren	[Schlag]
L2: Granate wechseln	R2: Waffe wechseln	[Aktion ausführen]
Start: Pause	[Nicht laden]	[Nicht laden]
Select: PDA	[Springen]	[Springen]
Steuerkreuz: Zustrafzurückführung	Analogstick L: Bewegung	Analogstick R: Kamera

„Schnell beherrschbare Steuerung, die nicht vom Spielgeschehen ablenkt. Optimal!“

87%

EINZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI
80% 85% – % 86%

„Unterhaltung vom Feinsten: Mercenaries bietet heißere Söldner-Aktion als jeder PS2-Titel zuvor!“

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Ein gewaltiger Sturm, ein heruntergekommenes Walfangschiff und jede Menge Zombies – hervorragende Zutaten für einen Horrortopf der besonders blutigen Art. Natürlich haben sich die Entwickler von Darkworks auch eine passende und höllisch spannende Story dazu ausgedacht. In deren Mittelpunkt steht Tom Hansen von der US-Küstenwache, der bei einem fürchterlichen Sturm mit seinem Team zu einer mysteriösen Rettungsmission auf hoher See aufbrechen muss. Ziel ist der oben erwähnte russische Walfänger, der scheinbar steuerlos in einem gewaltigen Sturm treibt. Schon nach kurzer Zeit ist klar: Hier stinkt etwas ganz gewaltig – und es ist nicht der übliche Gestank von Blut und Eingeweiden, den man auf einem Walfangschiff erwarten würde ...

PACKENDE STORY

In der Rolle des Tom Hansen macht man sich also daran, herauszufinden, was denn hier nicht stimmt. Dabei bestimmen Blut und kopflose Leichen die Szenerie. Gelegentlich trifft man auch auf russische Seeleute und Söldner, die nichts Besseres zu tun haben, als den Hauptcharakter mit allem zu beschießen, was ihnen in die Finger kommt. Noch viel gruseliger sind Begegnungen mit einer fürchterlichen Lebensform, die von Russen „Exocel“ getauft wurde und in allen vorkommenden Varianten nur ein Ziel im Sinn hat: das (schnelle und grausame) Ableben des Helden!

Viel mehr wollen wir Ihnen an dieser Stelle von der Story nicht verraten. In den etwa zehn Stunden, die man braucht, um das Horrorspektakel zu überstehen, gibt es aber jede Menge haarsträubende Situationen und überraschende Storywendungen, für die es sich lohnt, dem Horror zu trotzen. Vielleicht eines noch: Natürlich ist das Walfangschiff nicht der einzige Ort, dem man in *Cold Fear* einen Besuch abstattet. Die zweite Hälfte des Abenteuers spielt auf einer riesigen, russischen Bohrinselform, die der Ursprung der Exocels zu sein scheint.

Cold Fear

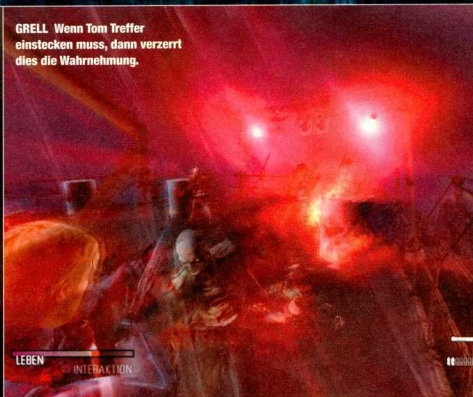
Eiskalter Survival-Horror auf hoher See



KAMPF UMS ÜBERLEBEN
Manche Gegner lassen sich nur schwer abschütteln.



GRELL Wenn Tom Treffer einstecken muss, dann verzerrt dies die Wahrnehmung.



ZOMBIES, MUTATIONEN UND EIN FIESER STURM
Das Besondere an *Cold Fear* ist die Integration des einzigartigen Settings in das Gameplay. Das beständige Schaukeln des Ozeanriesen und der tobende Sturm sorgen für unerwartete Adrenalinschübe, da dadurch das Zielen erschwert und jeder Spaziergang an Deck zu einem absoluten Höllentrip wird. Wenn man nicht aufpasst, kann es schnell passieren, dass man von einem anrollenden Brecher über Bord geschleudert wird. Dann sollte man sich fix per Tastendruck irgendwo festhalten und möglichst schnell wieder an Deck hieven. Der

Sturm beeinflusst natürlich auch Schiffsaufbauten – wild schlingende Kisten und Ladehaken machen bestimmte Stellen im Spiel zu wahren Todesfallen. Fässer mit brennbarem Inhalt, Feuerlöcher und Dampfventile sind ebenfalls im wahren Sinne des Wortes brandgefährlich – und zwar vor allem für die Feinde. Ein gezielter Schuss reicht meistens aus, um so gleich mehrere Gegner auf einmal auszuschalten.

KLEINES, ABER FEINES WAFFENARSENAL
Das Salz in der Suppe bei Survival-Horrorspielen ist natürlich das verfügbare

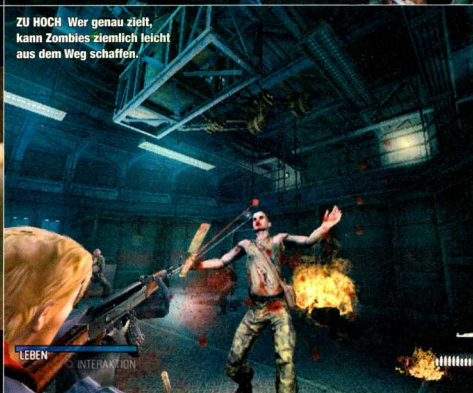
VON HINTEN ERWISCHT Dieser Messerhieb hat richtig wehgetan!



STIMMUNGSVOLL Die Zwischensequenzen sind sehr atmosphärisch.



ZU HOCH Wer genau zielt, kann Zombies ziemlich leicht aus dem Weg schaffen.



Waffenarsenal. Bei *Cold Fear* dürfen Sie im Laufe des Spiels über sieben verschiedene Waffen verfügen. Das Standardschießen ist eine Pistole mit Laser-Pointer und Taschenlampe, mit der man selbst dunkelste Winkel ausleuchten kann. Darüber hinaus gibt es ein Sturmgewehr, eine Schrotflinte, eine Maschinenpistole (ebenfalls mit Laserpointer und Taschenlampe), einen Flammenwerfer, einen Granatwerfer und eine Harpune. Letztere verschießt ein besonderes Enzym, das Gegner anlockt und ablenkt.

Mit all diesen Waffen dürfen Sie drei Arten von Feinden beharken. Die Urform der Exocel-Organismen ähnelt ein wenig den aus *Alien* bekannten Facehuggern – diese übernehmen problemlos leblose Körper und entziehen Ihnen Lebensenergie mithilfe von Tentakeln. Der zweite Gegnertyp sind Exocel-Mutationen, die zwar menschenähnlich aussehen, aber über besondere Fähigkeiten verfügen. Den Abschluss machen Menschen, die von Exocels als Wirt gewählt wurden. Diese kann man nur vernichten, indem man ihren Kopf zerstört – entweder durch einen gezielten Tritt oder einen kritischen Treffer mit einer Schusswaffe. Nahkampfwaffen gibt es in *Cold Fear* nicht.

FANTASTISCHE PRÄSENTATION

Das actionreiche Geschehen wird im Normalfall aus festen Kameraperspektiven gezeigt – es ist jedoch jederzeit möglich, per Druck auf die L1-Taste in den Ziel-Modus zu schalten. Hier blickt man dem Helden über die rechte Schulter, kann sich per linkem Analogstick bewegen und mit dem rechten Analogstick frei umschauen. Abgesehen davon, dass es nicht immer leicht ist, Gegner trotz unruhiger See zu treffen, funktioniert diese Kombination der zwei Steuerungsarten sehr gut und trägt auch enorm viel zur Atmosphäre bei. Man fühlt sich vor allem im Ziel-Modus unheimlich nah an der Action.

Richtig genial ist die beeindruckende Präsentation des

DETAIL-CHECK | COLD FEAR

Horror auf höchstem Niveau

Silent Hill 3 und Cold Fear besitzen zwar komplett unterschiedliche Ansätze, bieten aber beide einen enormen Gruselfaktor. Ob auf hoher See oder in der Alptraumwelt – Gänsehautgarantie!



COLD FEAR

GRUSELFaktor ★★★★★

Story: Tom Hansen, angestellt bei der US-Küstenschutz, geht einem mysteriösen SOS-Ruf nach und sieht sich auf einem heruntergekommenen Walfänger schon bald Zombies und anderen widerwärtlichen Gestalten gegenüber.
Charaktere: Die Hauptpersonen des Spiels sind Tom Hansen und Anna Kamsky, die Tochter eines russischen Wissenschaftlers, der tief in die Sache verwickelt ist.
Horror: Beklemmende Umgebungen und viele gruselige Überraschungsmomente sorgen für Adrenalin-schübe. Das Monster-design ist zwar gelungen, letztendlich fehlt jedoch ein wenig die Abwechslung.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Die beiden Kamera-perspektiven sorgen für viel Action und optimale Übersicht.
Kampfsystem: Auf Nahkampfwaffen haben die Entwickler komplett verzichtet, dafür gibt's sieben verschiedene Schusswaffenarten, mit denen man die Gegner tractieren darf.
Rätsel: Unabhängig vom Schwierigkeitsgrad relativ simpel. Es gibt lediglich einfache Such- und Bring-Rätsel.
Umfang: Ordentlich. Etwa acht bis zehn Stunden sollte man für das erste Durchspielen schon einrechnen.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Vor allem die stürmischen Außenlevels sorgen für eine erstklassige Atmosphäre. Dank guter Texturen und gelungenen Effekte ergibt sich ein stimmiges Gesamtbild.
Sound: Gute Waffen-Sounds und ein spitzenmäßiger orchesterlicher Soundtrack untermauern die Horror-Action stimmig.

SILENT HILL 3

GRUSELFaktor ★★★★★

Story: Die junge Heather findet sich unerklärlicherweise in einer alptraumhaften Welt wieder. Ein durch typisches *Silent Hill*-Szenario, das dem Spieler sofort bekannt vorkommt und eine beklemmende Atmosphäre bietet.
Charaktere: Man begegnet ständig merkwürdigen Personen, die allesamt sehr überzeugend sind, aber einen mehr als gewaltigen Dachschaten haben.
Horror: Abartige Monstrositäten tauchen in allen Größen, Farben und Formen auf. Sie jagen dem Spieler genauso viel Angst ein wie die sehr bedrohlichen Umgebungen.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Intuitive, wenn auch leicht veraltete Steuerung. Die Spielfigur agiert oft unrealistisch.
Kampfsystem: Bis auf Bosskämpfe werden Gefechte gegen die „normalen“ Monster schnell eintönig. Dafür kommen zahlreiche Waffen, zum Beispiel ein Morgenstern, zum Einsatz.
Rätsel: Man kann aus drei Schwierigkeitsstufen auswählen. Der mittlere und der schwere Modus sorgen für Kopfzerbrechen.
Umfang: Geübte Spieler sind nach ca. sechs bis acht Stunden durch. Freispielbare Extras motivieren.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Texturen, Lichteffekte und Animationen sind absolute Oberklasse und vermitteln eine tolle Horrormatmosphäre. *Silent Hill 3* kann es auch heute noch mit der Konkurrenz aufnehmen.
Sound: Von überall hört man Knarren, Stöhnen und Ächzen. Das Raschen des Radios signalisiert Gefahr und sorgt für Spannung.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer

... betritt kein Keilfisch mehr!

Cold Fear ist knallharte Unterhaltung für Erwachsene! Kinder sollten dieses Spiel auf keinen Fall in die Finger kriegen. Sieht man von den teilweise übertriebenen Gewalt-darstellungen ab, bietet der Titel gelungene, äußerst spannende Survival-Action, die sich vor den Genregrenzen keineswegs verstecken muss.

TEST COLD FEAR

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Darkworks
Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Dolby Surround
Umfang: Ca. 10 Stunden

Internet: www.ubisoft.com

Spieler: 1
Termin: 3. März
USK-Freigabe: Keine Freigabe
Preis: Ca. € 60,-

- Erstklassige Präsentation
- Gutes Horror-Feeling
- Übertrieben blutig
- Nerviges Speichersystem

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Ziel-Modus	R1: Schießen	⬆️ Nachladen
L2: Waffen wählen	R2: Waffen wählen	⬆️ Umstellen
Start: Pause	⬆️	⬆️
Select: Minimap	⬆️	⬆️
Steuerkreuz: Waffen wählen	Analogstick L: Bewegung	Analogstick R: Kamera

„Gelungene Steuerung, die in beiden Kamera-Modi gleich gut funktioniert.“

STEUERUNG 85%

GRAFIK SOUND MULTI
85% 86% - 86%

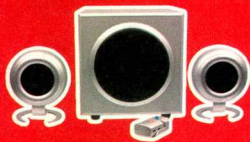
„Sehr stimmvolles, äußerst blutiges Horror-Abenteuer für erwachsene Spieler.“



Sollen sich
andere ärgern.



STORM TROOPER
Dual Vibration Gamepad



APOLLO²
2.1 Subwoofer System



DVD REMOTE CONTROL
PS2 Infrarot Fernbedienung



4IN1 LEATHER FORCE FEEDBACK
Multisystem Racing Wheel

Add **SPEED** to your life

WWW.SPEED-LINK.COM



Suikoden IV

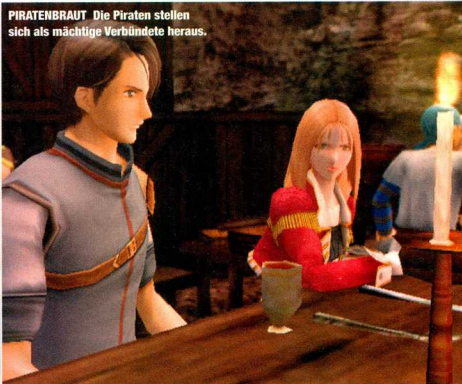
Ist dieser Titel tatsächlich der **erwartete Rollenspiel-Knaller?**



Auf eine weitere Episode der *Suikoden*-Serie haben Rollenspieler lange warten müssen. Nachdem der dritte Teil erst gar nicht hierzulande erschien, beweist Konami jetzt, dass man ordentlich dazugelernt hat. *Suikoden IV* hat man nämlich sogar komplett deutsche Texte spendiert. Damit verstehen auch Spieler, die der englischen Sprache nicht mächtig sind, die komplexe Story vollständig. In dieser dreht sich mal wieder alles um magische Runen, die ihren Besitzern große Zauberkräfte verleihen. Eine dieser Runen, die so genannte Rune der Bestrafung, trägt die namenlose Hauptfigur, in deren Rolle Sie schlüpfen. Allerdings bringt das Symbol auf Ihrem Handrücken ein gewaltiges Problem mit sich: Stück für Stück saugt es Ihnen die Lebenskraft aus. Nun ist es an Ihnen, das Rätsel dieser geheimnisvollen Rune zu lüften.



QUIETSCHBUNT Die Umgebungen sind voller etwas detailarm – diese Stadt ist aber trotzdem echt putzig.



MASSIG CHARAKTERE

Dabei spielen, wie schon in den Vorgängern, auch die 108 Sterne des Schicksals eine große Rolle. Diese werden durch je eine Spielfigur repräsentiert, die Sie rekrutieren dürfen. Aus den bereits ausfindig gemachten Charakteren dürfen Sie sich dann jederzeit drei aktive Mitstreiter sowie eine passive Unterstützungsfigur (für Heilungen oder das Finden versteckter Items) auswählen, die Sie auf Ihrem Streifzug begleiten.

ALLER GUTEN DINGE SIND DREI

Gekämpft wird in *Suikoden IV* auf dreierlei Arten. Zunächst gibt es da rundenbasierte Gefechte, in die Sie per Zufall ge-

worfen werden. Vor jeder Runde wählen Sie die Aktion jedes Mitstreiters, die diese dann einer nach dem anderen ausführen. Sehr viel seltener als solche Zufallskämpfe sind Duelle. In diesen wählen Sie eine aus drei Aktionen (Angriff, Spezialangriff oder Blocken). Nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip schlägt eine dieser Aktionen immer eine andere. Welche Aktion Ihr Gegenüber plant, kündigt er immer durch freche Sprüche an. Hören Sie im Zweikampf also immer genau hin! Zu guter Letzt gibt es eine ganz besonders spaßige Art des Kampfes, und zwar auf hoher See! Auf einem in Felder unterteilten Areal ziehen Sie mit Ihren Schiffen umher und bom-

bardieren die gegnerische Flotte mit Elementarkanonen. Auch hier kommt das bereits erwähnte Stein-Schere-Papier-Prinzip zum Zuge. Ein Element schlägt immer ein anderes, ist logischerweise selbst aber auch immer gegen ein weiteres ungewappnet. Ist Ihnen dieses Prinzip gar zu komplex, können Sie auch die Schiffe des Gegners entern. Dann stürzen Sie mit Ihrer Crew auf das Deck des Feindes und versuchen, aus einem der Rundenkämpfe siegreich hervorzugehen.

SEEMANN, LASS DAS TRÄUMEN ...

Überhaupt spielen Schiffe eine große Rolle im Spiel. In den Vorgängern quartierte man sei-

ne Charaktere noch in einer Festung ein, dieses Mal finden alle Recken in einem riesigen Schiff Unterkunft. Da die Spielwelt in Kontinente unterteilt ist, werden Sie überhaupt viel Zeit an Deck Ihrer Galeere verbringen. Dies ist zugleich einer der größten Kritikpunkte an *Suikoden IV*. Die Schiffsfahrten sind sterbenslangweilig. Auch grafisch wird auf hoher See nicht viel geboten. Blaues Meer, blauer Himmel und mittendrin Ihr Kutter. Generell ist *Suikoden IV* kein wirklich schönes Spiel. Die Umgebungen wirken detailarm, die Figurenanimationen sind arg steif. Lediglich in den zahlreichen Zwischensequenzen bewegen sich die Recken natürlich und sind hübsch an-



zusehen. Dafür ist zum Großteil aber auch das Charakterdesign an sich verantwortlich. Unter den 108 Figuren befinden sich Ritter, Piraten, Meerjungfrauen, mannsgroße Katzen und sogar ein König, der am liebsten in Bermudashorts und Hawaiihemden herumläuft. Erfreulicherweise gelingt der Stufenanstieg der Charaktere recht flott, was Ihnen die Möglichkeit gibt, die Gruppenmitglieder regelmäßig auszuwechseln und mit sämtlichen Figuren auf Abenteuerreise zu gehen. Damit setzt *Suikoden IV* auf altbewährte Stärken der Serie: eine spannende Story, garniert mit massig Charakteren. Einige dieser machen sogar bemerkenswerte Wandlungen im Verlauf des Spiels durch und verleihen der Geschichte zusätzlich an Tiefe. Die Klasse der Vorgänger erreicht die Story deswegen aber leider trotzdem nicht ganz. Die Gefahr ist groß, dass sich Kenner der Serie mit dem vierten Teil etwas langweilen könnten. Auch deshalb, weil der Titel durch das flotte Aufleveln der Charaktere sehr leicht wird. Rollenspiel-Neulinge finden in *Suikoden IV* hingegen einen perfekten Einstieg ins Genre.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



**CHARAKTERAR-
STELLER** Snow
macht im Verlauf
des Spiels eine
Interessante
Entwicklung
durch.



Snow
Aber ich habe doch nur Kooluks Angebot
angenommen! Es war in unserem Interesse!
Wieso gebt ihr mir die Schuld für alles?

DETAIL-CHECK SUIKODEN IV

Rollenspielinnovation oder doch lieber Altbewährtes?

Neben *Suikoden* ist *Final Fantasy* eine der beliebtesten Rollenspielerien aus Fernost. Welcher der aktuellen Genrevetreter ihrem Geschmack entspricht, erfahren Sie hier.



SUIKODEN IV

UMFANG ★★★★★

Story: Der namenlose Held erhält bei einem Unfall die Rune der Bestrafung, die an seiner Lebenskraft saugt. Er muss das Geheimnis der Rune lösen und nebenbei einen Krieg verhindern.

Vorkenntnisse: *Suikoden IV* spielt 150 Jahre vor den Geschehnissen des ersten Teils. Somit sind keinerlei Vorkenntnisse über die Vorgänger vonnöten.

Spiebare Figuren: Eine Hauptfigur, 107 weitere Charaktere, die allerdings erst gefunden werden müssen, bevor man sie der Party zuweisen darf.

Spieldzeit: Ca. 30 bis 40 Stunden. Für alle Charaktere ca. 50 Stunden +.

Minigames: Einige Minigames wie Lotterie oder Kesselwerfen sind an im Spiel verteilten Minigame-Büden anwählbar. **Neuheiten:** Wer nur dem Hauptplot folgt, dem entgehen etliche der 108 Charaktere. Die Neuheiten sind aber recht simpel gehalten.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: Rundenbasiert

Waffen: Verschiedene Ausrüstungsgegenstände, aber nur eine Waffe pro Charakter, die allerdings aufgerüstet werden kann.

Auswechseln: Aus den verfügbaren Charakteren können Sie an Bord des Schiffes bis zu drei (+ eine Unterstützungscharakteren) in die Gruppe berufen.

Entwicklung: Ihre Party-Mitglieder gewinnen schnell an Erfahrung. Dadurch rentiert es sich auch, wenn Sie des Öfteren die vielen Charaktere auswechseln.

Fortbewegung: Viel Zeit verbringen Sie auf dem Schiff auf hoher See. Sonst zu Fuß.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Etwas detaillierte Umgebungen, recht steife Animationen. 60-Hz- und Progressive-Scan-Modus sorgen aber für filmfermes Bild.

Zwischensequenzen: Hübsche Zwischensequenzen in Spielgrafik, in denen die Animationen auch besser gelungen sind als im Spiel selbst.

Sound: Die Musik ist in Ordnung, aber etwas unspektakulär. Einige Stücke sind wenig abwechslungsreich.

Sprecher: Sehr gute englische Stimmen, die meist sehr gut zu den einzelnen Charakteren passen.

PAL-Anpassung: Ein dickes Lob an Konami! Keine PAL-Balken, dann 60-Hz-Option kein Geschwindigkeitsverlust. Sehr gute deutsche Texte, aber keine deutsche Sprachausgabe.

FINAL FANTASY X-2

UMFANG ★★★★★

Story: Yuna glaubt ihre verlorene Liebe Tida in einer Videoschachtel wiederzusehen und macht sich umgehend auf die Suche nach ihm. Dabei deckt sie eine Tragödie aus der Vergangenheit auf.

Vorkenntnisse: Kenntnisse von *Final Fantasy X* sind durchaus sehr sinnvoll und hilfreich zum Verständnis der Geschichte, aber nicht zwingend notwendig.

Spiebare Figuren: Nur drei feste Spielfiguren. Yuna und Rikku sind aus dem Vorgänger bekannt, Paine ist ein neuer Charakter.

Spieldzeit: Reine Spieldzeit ca. 20 Stunden. Spielzeit für 100 Prozent ca. 80 Stunden +.

Minigames: Noch mehr Minigames als bei FFX. Sowohl anwählbare als auch in Missionen integrierte Minigames.

Neuheiten: Haupt- und Nebenquests sind streng getrennt. Dadurch kann der Spieler stets selbst bestimmen, wie und in welchem Umfang er spielt.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: ATB

Waffen: Keine Waffen. Die Charaktere erhalten durch 15 Kostüme spezielle Fähigkeiten, die erst einmal erlernt werden müssen.

Auswechseln: Keine alternativen Charaktere. Lediglich die Eigenschaften der drei Spielfiguren durch Einsatz der Kostüm-Sphäroiden gewechselt werden.

Entwicklung: Sowohl die Charaktere erhalten Erfahrungspunkte als auch die Kostüme. Je öfter Sie diese einsetzen, desto mehr Fähigkeiten gewinnen sie dazu.

Fortbewegung: Direkter Anflug auf Örtlichkeiten und zu Fuß.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Etwas Details in Umgebungen und bei den Charakteren. Sehr hübsche Gestik und Mimik der Figuren. Keine zusätzlichen Video-Optionen.

Zwischensequenzen: Nur noch eine Hand voll gerenderte Filmszenen. Die Story wird meist in Spielgrafik erzählt, was aber sehr gut aussieht.

Sound: FF-untypischer Soundtrack mit vielen Pop- und Jazzelementen. Passt aber sehr gut zum neuen Setting.

Sprecher: Die englischen Sprecher klingen nicht mehr so steif wie noch in den Vorgängern. Sehr gute Vertiefung.

PAL-Anpassung: Dicke PAL-Balken, aber keine gepresst wirkenden Figuren. Geringer Geschwindigkeitsverlust. Deutsche Texte bis auf wenige hölprige Formulierungen gut. Keine deutsche Sprachausgabe.

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein
ist ein Freibeuter.

Zwar bleibt der Titel etwas hinter den Erwartungen zurück, enttäuscht bin ich aber nicht wirklich. Trotz einiger Schwächen macht das Suchen nach insgesamt 108 Charakteren nämlich wieder richtig viel Spaß. Die häufigen Zufallskämpfe sind nicht so störend wie erwartet. In *Final Fantasy* wird man genauso oft, wenn nicht sogar öfter, in kleine Gefechte verwickelt. Und hier nimmt die Fangemeinde das mit weniger Murren hin. Als wirklich nennend empfand ich eigentlich nur die sterbenslangweiligen Schiffsfahrten. Zwar kann man mit der R1-Taste die Bewegung des Kutters beschleunigen, aber selbst das macht die Seefahrt kein Stück spannender.

TEST SUIKODEN IV

Hersteller: Konami
Entwickler: Konami
Genre: Rollenspiel
Sprache: Deutsche Texte
Video: 4:3, 60 Hz, Prog. Scan
Audio: Stereo
Umfang: Ca. 40 Stunden

Internet: www.konami.de

Spieler: 1
Termin: 24. Februar
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. € 60,-

- Massig Charaktere
- Drei Kampfsysteme
- Langweilige Seefahrten
- Sehr leicht

CONTROLLER-CHECK STANDARD



„Wenig umfangreich und somit schnell durchschaubar. Einfache Navigation in Menüs.“

STEUERUNG 85%

GRAFIK | SOUND | MULTI

64% | 77% | —

80%

„Nicht so gut wie erhofft, dank vieler Charaktere und drei Kampfsystemen aber ein gutes Rollenspiel.“

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

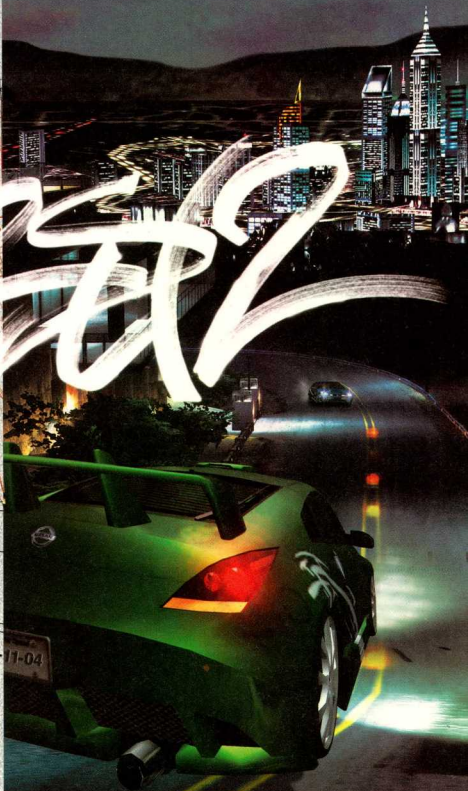
needforspeed.de



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

18-11-04

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



PlayStation 2



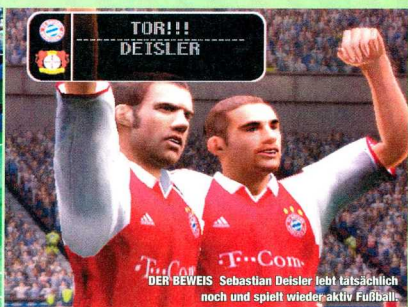
GAME BOY ADVANCE



INTERNET CONNECTION REQUIRED for online play. PlayStation 2 online play requires Internet Connection, Network Adaptor for PlayStation 2 and Memory Card (sold separately). Online play may not be available on all platforms. See product pack for details.
© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, EA GAMES logo, and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Nissan GT-R is used under approval of Nissan Motor Corporation. "Nissan" and the Nissan logo, marks and designs of the Nissan products are trademarks and/or intellectual property rights of Nissan Motor Co., Ltd. and used under license to Electronic Arts Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Xbox logo, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. All other trademarks are the property of their respective owners.



Challenge Everything™



UEFA Champions

Electronic Arts' neueste Errungenschaft:

Was haben der FC Chelsea und Electronic Arts gemeinsam? Beide sind im Kaufrausch. Während der Fußballklub aus dem noblen Vorort Londons einen Fußballstar nach dem anderen verpflichtet, sichert sich der Marktführer der Videospielbranche alle wichtigen Fußballlizenzen, egal ob für die Weltmeisterschaft, die Europameisterschaft oder sämtliche europäischen Fußballligen – EA besitzt sie alle. So war es eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis sich die emsigen Kanadier auch die Lizenz für die Champions League schnappen.

MEHR ALS MAN ERWARTET

Anders als bei den bisherigen Welt- bzw. Europameisterschaftsspielen bietet der Titel weitaus mehr, als der Name anfangs vermuten lässt. Zwar ist selbstverständlich ein Champions-League-Modus vorhanden, bei dem die aktuelle Saison der Königsklasse nachgespielt werden kann, doch ist das längst nicht alles. Neben den obligatorischen Spielmodi (Einzelspiel, Turnier mit Gruppenphase und anschließender K.-o.-Runde, Training und Situationsspielen) gibt es ferner den so genannten Saison-Modus.

FUSSBALLMANAGER LIGHT

Hier muss der Spieler mit seinem Wunschteam (bei *UEFA Champions League 2004-2005* stehen 239 europäische Teams zur Auswahl) eine ganze Saison lang erfolgreich arbeiten. Dabei übernimmt er auch den Posten des Teammanagers und darf zwischen den Spielen zusätzliche Aufgaben abseits des Rasens erfüllen. Obwohl sich einige solcher Aufgaben während einer Meisterschaft mehrmals wiederholen, sorgt dieser Saison-Modus durchaus für Langzeitmotivation.

VERBESSERTER STEUERUNG

Bei der Spielbarkeit haben die Entwickler nachgelegt und den Titel gegenüber *FIFA Football 2005* dezent verbessert. Größter Unterschied ist die erweiterte Steuerung. Erstmals sind jetzt auch flache und scharfe Flanken möglich, indem man den **■**-Knopf zweimal schnell hintereinander drückt. Per **L1**-Taste kann der Spieler zudem seine Mitspieler zum Steilaufen auffordern und anschließend per **Y**-Button mit einem Pass in den Lauf optimal bedienen. Auch bei den Standardsituationen wurden neue Aktionsmöglichkeiten





League 2004-2005

Die Champions-League-Lizenz

hinzugefügt. Zusammen mit der optimierten KI der Mitspieler (sie sind jetzt aktiver und laufen sich öfter frei) ergeben sich mehr Angriffsmöglichkeiten auf dem Spielfeld.

BEKANNTE PROBLEME

Was allerdings bei *UEFA Champions League 2004-2005* stört, sind die zu trägen Bewegungen des ballführenden Spielers. Dadurch sind wirkungsvolle Dribblings noch immer kaum möglich und Eins-gegen-eins-Situation führen selten zum Erfolg. Dem Spieler selbst deswegen nur ein konsequentes Passspiel übrig. Ein weiteres (bekanntes) Problem ist der nahezu immer gleiche Spielablauf der computergesteuerten Mannschaften. Es wirkt einfach sehr monoton, wenn fast alle Mannschaften in der eigenen Spielhälfte den gleichen Stil (gefährliches Kurzpassspiel) ausführen. Hier gibt es noch viel Verbesserungspotenzial.

ÜBERARBEITETE
SUPERGRAFIK

Mal wieder gelungen ist dagegen die Technik des Spiels. Die Figuren sind dank vieler Polygone und scharfer Texturen unglaublich detailliert ausgearbeitet – sogar noch etwas besser als beim großen FIFA-Bruder. Zudem wurden die aus FIFA

Football 2005 bekannten Probleme mit den oftmals hässlich wirkenden Animationen nahezu komplett eliminiert. Auch die Umgebungsgrafik ist fantastisch. Dank der hübschen Lichteffekte sind vor allem die Spiele am Abend sehr stimmig und vermitteln zusammen mit den akribisch nachmodellierten Stadien eine tolle Atmosphäre. Wie *FIFA Football 2005* läuft das Spiel weitestgehend flüssig. Ruckler treten fast gar nicht auf.

DURCHWACHSENE SOUNDEFFEKTE

Beim Sound wechseln sich Licht- und Schattenseiten ab: Während die zwei Kommentatoren – allen voran die ARD-Reporterin Monika Lierhaus mit ihren völlig unangebrachten und sich ständig wiederholenden Sprüchen nach Toren oder Fouls – am besten nach wenigen Minuten abgeschaltet werden, sorgen die vielen unterschiedlichen Fangesänge für zusätzliche Stimmung. Dank Online-Unterstützung können Spiele auch wieder mit Freunden außerhalb im Netz ausgetragen werden. Hier dürfen zwei Spieler spannende Duelle unter sich ausmachen.

OLIVER BECK

INFO SAISON-MODUS

Mach den Abramovich

Im neuen Saison-Modus steht man vom ersten Tag an unter einem enormen Leistungsdruck.

Im neu entwickelten Saison-Modus gilt es, insgesamt 50 Missionen zu meistern. Neben dem Erfüllen von Vorgaben bei einzelnen Spielen, zum Beispiel „Kassiere im nächsten Spiel kein Gegenort“, muss man auch regelmäßig auf dem Transfermarkt tätig werden. Ganz nach dem Motto des russischen Milliardärs und Besitzers des FC Chelsea, Roman Abramovich, heißt dabei die Devise: Klotzen, nicht kleckern. Stück für Stück bastelt man sich so sein Traumteam zusammen und dem Gewinn des Champions-League-Pokals steht nichts mehr im Weg.

AUFGEKAUFT Sichere Zukunft: Ein reicher Mäzen hat den Verein übernommen. Natürlich erwartet der Geldgeber schnellstmöglich Erfolg! Sie sind als Spieler und Manager gefordert.

MANAGER. ÜBERNEHMEN

SIE Post vom Chef.
Der Teambesitzer
will mal wieder neue
Spieler verpflichten.
Dazu müssen aber erst
bisherige Spieler aus-
sortiert werden.

KAUFRAUSCH Schön, wenn der Besitzer genügend Geld locker macht: Thierry Henry ist unser.





HÜBSCH: Die Stadien sehen bei UEFA Champions League 2004-2005 einfach sensationell gut aus.



SPÉKTAKULÄR: Juves Superstürmer David T. aus F. setzt zum riskanten Seiffaltzieher an.

DETAIL-CHECK **UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005**

FIFA Football 2005 nur noch Dritter

Etwas überraschend kann sich UEFA Champions League 2004-2005 sogar gegen den großen Bruder FIFA Football 2005 durchsetzen. Für den Spitzenplatz reicht es aber noch immer nicht. Den hat Pro Evolution Soccer 4 sicher.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

TECHNIK ★★★★★

Die Fußballer sehen überaus gut aus. Dazu gibt es noch traumhafte Lichteffekte in den sehr hübschen Stadien. Zudem wurden die Animationen überarbeitet. Nahezu keine Ruckler. **Spielemodelle:** Ganz klar die Referenz. Sehr scharfe Texturen und viele Polygone sorgen für einen realistischen Look. **Stadionatmosphäre:** Sehr detailliert nachgebaute Stadien. Vor allem bei Nacht sehen sie dank der tollen Lichteffekte fantastisch aus. **Kommentar:** Wie immer: Ziemlich durchwachsen, vor allem Monika Liehars nervt mit ihren dämlichen Einzelien.

UMFANG ★★★★★

Im Vergleich zu FIFA 2005 zwar weniger Mannschaften, insgesamt aber immer noch alle wichtigen Teams vorhanden. Viele Spielmodi sorgen für Langzeitmotivation. **Originalspielernamen:** Ja, von 239 Teams aus ganz Europa. Nahezu jeder Spieler ist dabei. Vor allem die Stars sehen ihren Vorbildern überaus ähnlich. **Teams:** 239 Teams, alle nur aus Europa.



FIFA FOOTBALL 2005

TECHNIK ★★★★★

Die Figuren und die Stadien sehen wirklich sehr gut aus. Die Texturen sind ein Traum. Leider wirken einige Animationen etwas zu hakelig. Vereinzelt Ruckler. **Spielemodelle:** Sensationell. Die Figuren sehen aus der Nähe exakt wie ihre Vorbilder aus. Schlitzig überaus. **Stadionatmosphäre:** Fantastische Nachahmung der Stadien. Sehr detailliert. Auch die Stimmung (Sounds) passt dazu. **Kommentar:** Wie bei jedem Fußballspiel auf dem Markt: spätestens nach wenigen Minuten ziemlich nervig.

UMFANG ★★★★★

Überaus. Alle wichtigen (und unwichtigen) Mannschaften haben es ins Spiel geschafft. Mehr Umfang bietet kein Fußballspiel auf dem Markt. **Originalspielernamen:** Ja. Es gibt praktisch keinen Spieler, der hier nicht zu finden ist. Nahezu perfekt und deutlich besser als bei der PES-Serie. **Teams:** 350 Vereins- und Nationalteams.



PRO EVOLUTION SOCCER 4

TECHNIK ★★★★★

Größtenteils gut gelungen. Die Spieleranimationen sind einfach hervorragend. Dafür könnten die Texturen scharfer und mehr Polygone vorhanden sein. **Spielemodelle:** Im Vergleich zur Konkurrenz detaillierter. Nett. Im Laufe eines Spiels verschmutzen die Trikots der Kicker zusehens. **Stadionatmosphäre:** Lebendiges Publikum, das je nach Einstellung die Teams motiviert oder garstlos auslacht. **Kommentar:** Keinen Deut besser als bei der Konkurrenz. Wer's nicht mehr hören kann, schaltet einfach (schnell) ab.

UMFANG ★★★★★

Deutlich besser als beim Vorgänger. Vor allem die neuen, spielbaren Nationalen und der erweiterte Meisterliga-Modus motivieren ungemein. **Originalspielernamen:** Teils, teils. Konami verfügt leider (immer noch) nicht über eine umfassende Lizenz. Dennoch deutlich mehr lizenzierte Spieler als bei PES 3. **Teams:** Über 180 Vereins- und Nationalteams.



PRO EVOLUTION SOCCER 4

TECHNIK ★★★★★

Die erweiterte Steuerung und die verbesserte Ballphysik lassen ein noch realistischeres Spiel zu als beim Vorgänger. Allerdings stören einige seltsame Animationen den Spielfluss. Viele Torwartaktionen! **Multiplayer:** Modus sind die KI-Schwächen nicht so deutlich. Späße Non-Stop-Action! **Spiele:** 1-8 **Online-Unterstützung:** Ja



PRO EVOLUTION SOCCER 4

TECHNIK ★★★★★

Die Steuerung wird noch mal (sinnvoll) erweitert. Würden die Spieler noch einen Tick agiler sein und man dadurch besser dribbeln könnte, wäre der Spielspaß allerdings nochmals deutlich höher! **Multiplayer:** Im Mehrspieler-Modus macht der Titel dank des verbesserten Gameplays mehr Spaß. **Spiele:** 1-8 **Online-Unterstützung:** Ja

UMFANG ★★★★★

Zu mehreren macht der Titel dank des hervorragend abgestimmten Gameplays richtig viel Spaß. **Spiele:** 1-8 **Online-Unterstützung:** Nein



PRO EVOLUTION SOCCER 4

TECHNIK ★★★★★

Die erweiterte Steuerung und die verbesserte Ballphysik lassen ein noch realistischeres Spiel zu als beim Vorgänger. Allerdings stören einige seltsame Animationen den Spielfluss. Viele Torwartaktionen! **Multiplayer:** Modus sind die KI-Schwächen nicht so deutlich. Späße Non-Stop-Action! **Spiele:** 1-8 **Online-Unterstützung:** Ja

UMFANG ★★★★★

Zu mehreren macht der Titel dank des hervorragend abgestimmten Gameplays richtig viel Spaß. **Spiele:** 1-8 **Online-Unterstützung:** Nein

UMFANG ★★★★★

Zu mehreren macht der Titel dank des hervorragend abgestimmten Gameplays richtig viel Spaß. **Spiele:** 1-8 **Online-Unterstützung:** Nein

UMFANG ★★★★★

Zu mehreren macht der Titel dank des hervorragend abgestimmten Gameplays richtig viel Spaß. **Spiele:** 1-8 **Online-Unterstützung:** Nein

MEIN FAZIT **SEHR GUT**



Oliver Beck
... holt den Pott nach Lautern.

Ich bin positiv überrascht. Nicht nur der große Umfang, auch die sinnvollen Verbesserungen bei der Steuerung gefallen mir. Technisch ist der Titel ebenfalls überarbeitet worden. Wenn EA jetzt noch irgendwann wirkungsvolle Dribblings ermöglicht und die KI verbessert, bin ich restlos glücklich. Wer sich erst im Oktober vergangenen Jahres FIFA Football 2005 gekauft hat, braucht bei UEFA Champions League 2004-2005 allerdings nicht zuzugreifen.

TEST **UEFA CHAMPIONS LEAGUE**

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Electronic Arts
Genre: Sport
Sprache: Deutsch
Video: 4,3; 16:9
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 239 Teams
Internet: www.electronicarts.de

Spiele: 1-8 **Termin:** Erhältlich
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung **Preis:** Ca. € 60,-

- Erstklassige Optik
- Riesiger Umfang
- Kaum Dribblings möglich
- Vereinzelt KI-Macken

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

L1: Spiel schliessen/dropfen **R1:** Rennen **Flankieren/Grüßchen**
L2: - **R2:** Off-the-Ball **Pass in dem Lauf**
Start: Pause/Startmenü **X:** Pass/Spielerwechsel
Select: - **O:** Schießen/Tackling
Steuerkreuz: Bewegungen **Analogstick L:** First Touch & Trips **Analogstick R:** First Touch & Trips

„Die Steuerung ist intelligent belegt. Wer alle Features ausnützen will, muss aber ein Fingerakrobat sein.“

STEUERUNG **83%**

GRAFIK **SOUND** **85%** **82%**

„Dezent verbesserter Abieger der FIFA-Fußball-Reihe mit neuer Lizenz. Optisch eine Meisterleistung.“

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

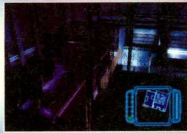
★★★★★

DAS VERBRECHEN SAH NOCH NIE SO GUT AUS.

STOLEN

REINKOMMEN, ZUGREIFEN UND NICHTS WIE RAUS

Genieße das Gefühl, ein Dieb zu sein



www.stolen-game.com
Erhältlich ab Frühjahr 2005



PlayStation 2

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



NBA Street V3

Stil ist alles! Der dritte NBA-Street-Ableger bietet **Arcade-Basketball in Perfektion.**

Sie ist eine der erfolgreichsten Arcade-Sportserien der Gegenwart: die NBA Street-Reihe von EA. Während sich die Serie von Spiel zu Spiel verbessert, versucht der Publisher, auch die NFL- und FIFA-Fans mit dem Straßenvirus zu infizieren – mitmäßigem Erfolg im Vergleich zum NBA-Ableger. Das liegt wohl hauptsächlich daran, dass speziell die Streetball-Szene relativ groß ist und NBA Street von Anfang an den Nerv der Outdoor-Basketballer getroffen hat – mit spektakulären Dunks, atemberaubenden Dribblings und abgefahrenen Pässen. NBA Street V3 bietet all das und erweitert es um

noch coolere Moves, neue Spielmodi und eine eingängigere Steuerung.

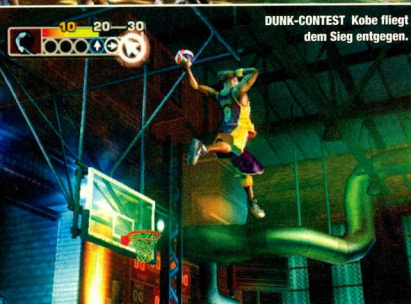
PERFEKTES ARCADE-FEELING

Die Trick-Moves werden in V3 wohl nur noch von Puristen mit der Viereck-Taste ausgelöst, alle Dribbel-könige verwenden den neuen Trick-Stick. Jede der acht Richtungen des rechten Analogsticks ist mit einem anderen Manöver belegt. Diese Manöver lassen sich zusätzlich variieren, wenn man eine oder mehrere Schultertasten gleichzeitig gedrückt hält. Insgesamt ergeben sich somit über 40 verschiedene Moves. Die Art des Dunkings ist nach wie vor ausschließlich vom





GERMAN WUNDERKIND
Dirk macht die Amis nass.



DUNK-CONTEST Kobe flegt
dem Sieg entgegen.

Einsatz der Schultertasten abhängig. Eine neue Bildschirm-anzeige hilft zudem dabei, sinnvoll nachzuvollziehen, wie sich die einzelnen Combos zusammensetzen. Somit können aufmerksame Spieler von ihren Kontrahenten lernen.

INTERAKTIVES DUNK-FEST
Je mehr coole Aktionen Sie zum Besten geben, desto schneller füllt sich Ihre Gamebreaker-

Leiste. Diese können Sie dann in einem spektakulären Dunking entladen. Während das Spielgeschehen dabei nur auf Sie fokussiert ist, hat Ihr Gegenspieler keinen Einfluss mehr auf die anstehende Demütigung – Sie dagegen umso mehr! Im dritten NBA Street-Ableger behalten Sie während des Gamebreakers nämlich erstmals die volle Kontrolle über Ihren Spieler und können weiterhin Tricks

ausführen. Doch damit nicht genug: Sie haben sogar die Möglichkeit, den Ball im Flug von Mitspieler zu Mitspieler weiterzugeben – und machen die Demontage Ihres Gegenspielers somit perfekt. Je mehr Tricks Sie dabei insgesamt aus dem Hut zaubern, desto mehr Punkte bekommen Sie für den Dunk gutgeschrieben. Der Level-2-Gamebreaker aus dem Vorgänger wird dadurch überflüssig. Aber

Vorsicht: Wenn Sie Ihren Spieler vor lauter Trickfanatismus nicht rechtzeitig in Stopposition bringen, macht dieser den Korb nicht. Der Schadenfreude Ihrer Freunde können Sie sich dann gewiss sein.

MODUS-EVOLUTION

In puncto Spielmodi hat sich bei NBA Street V3 ebenfalls einiges getan. Zunächst hat EA die Modi NBA Challenge und

INFO STREET-CHALLENGE

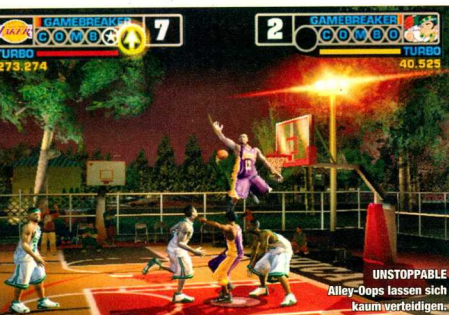
Die Straße gehört Ihnen!

Herausfordernd und abwechslungsreich: der harte Weg zur Streetball-Legende

In der Street-Challenge warten 70 Tage lang verschiedene Herausforderungen auf Sie: So müssen Sie im Kampf gegen Amateureams und NBA-Stars zum Beispiel Spiele ohne Gamebreaker, nur mit Dunks oder mit einer bestimmten Trick-Punktzahl gewinnen. Des Weiteren stehen Dunking-Wettbewerbe gegen andere Straßenbasketballer und große Turniere an. Während Sie versuchen, immer neue Courts und Streetball-Legenden freizuspielen, müssen Sie aber auch einen Blick auf die Moral Ihrer Mannschaft werfen: Die gibt nämlich nur dann ihr Bestes, wenn Sie häufig an Turnieren teilnehmen, keinen Teamkameraden auf der Bank versauern lassen und sich als Führungsspieler erweisen.



IN YOUR FACE In den Hinterhöfen der Street-Challenge haben Sie zunächst nichts zu melden.



UNSTOPPABLE
Alley-Oops lassen sich kaum verteidigen.



AKROBATISCH Morgens Basketball, abends Zirkus.

Be A Legend aus dem Vorgänger zu neuen Street-Challenges zusammengefasst. Hier gilt es, in 70 Tagen Ihren eigenen Charakter samt Teamkameraden und selbst erstelltem Court in den Streetball-Olymp zu zocken. An jedem Tag stehen auf unterschiedlichen Basketballplätzen mehrere Herausforderungen zur Wahl, von denen Sie sich jedoch nur eine aussuchen können (siehe Extrakasten auf Seite 79). Challenges, die Sie nicht gewählt haben, werden später nicht wiederholt; um alle Herausforderungen zu meistern und jedes Gimmick freizuspielen, müssen Sie diesen Modus also mehrmals in Angriff nehmen. Wenn Sie lieber gleich gegen die echten Profis antreten wollen, empfiehlt sich ein Pickup-Game gegen eines der aktuellen NBA-Teams. Dunk-Koryphäen können sich dagegen im neuen Dunk-Contest austoben. Dieser ist ähnlich aufgebaut wie der Contest am alljährlichen All-Star-Wochenende. Um die Jury zu beeindrucken, dürfen Sie sogar über Leitern und Kisten springen. Außerdem haben Sie zahlreiche Möglichkeiten, sich den Ball selbst zuzupassen und in der Luft aufzunehmen, bevor Sie die Kugel nach Hause slammen.

ONLINE-TRÄUME ADE

Das einzige große Manko von *NBA Street V3* ist die fehlende Online-Unterstützung. Zwar hat man inzwischen die Möglichkeit, es mit fünf, im Dunk-Contest sogar mit sieben Freunden offline krachen zu lassen – packende Online-Schlachten wie in Amerika hätten dem ganzen jedoch die Krone aufgesetzt. Da es unzählige Courts, NBA- und Streetball-Legenden, Kleidungsstücke und Verzierungen freizuspielen gibt, wird man aber auch viel Freude am Einzelspieler-Modus haben. Dazu kommt die brillante Optik des Titels, der seinen grafisch ausgefeilten Vorgänger noch übertrifft. Das actionreiche Gameplay, die hervorragenden Animationen, der tolle Soundtrack und die coolen Sprüche des Kommentators machen *NBA Street V3* zu einem Muss für alle Streetball-Fans.

ROBERT HELLER

DETAIL-CHECK NBA STREET V3

Konkurrenzlos gut

NBA Street V3 toppt seinen Vorgänger in fast allen Punkten – und legt die Messlatte für Streetball-Quereinsteiger noch höher.



NBA STREET V3

TECHNIK

★★★★

Die Courts und Spielermodelle sind noch realistischer, die Animationen noch abgefeilter. Der dritte Teil hat wie die Vorgänger seinen ganz eigenen Stil, die Dunks beim Gamebreaker und im Contest sorgen für feuchte Augen.

Animationen: Die Animationen wirken noch wesentlich realistischer. Rüssiger und atemberaubender als im Vorgänger.

Sound: Gewohnt hervorragender Soundtrack samt coolem Kommentator.

UMFANG

★★★★

Im Einzelspieler-Modus wird man nicht ganz so lang beschäftigt sein wie im Vorgänger.

Modi: NBA-Teams können nur noch im Pickup-Game herausgefordert werden, Turniere gibt es nicht. Dafür ist die neue Street-Challenge, die dem alten „Be A Legend“-Modus ähnelt, umfangreicher und motivierender als dieser. Der neue Dunk-Contest motiviert allem nur kurzzeitig.

Teams: Alle aktuellen NBA-Teams sowie zahlreiche Streetball-Stars und Basketball-Legenden. Der Spieler-Editor ist dank unzähliger Accessoires wesentlich umfangreicher.

Courts: Neben Courts in den USA stehen nun auch Streetballfelder in Europa zur Verfügung. Außerdem kann man seinen eigenen Court entwerfen.



GAMEPLAY

★★★★

Vor allem dem neuen Trick-Stick ist es zu verdanken, dass das Gameplay noch einräuiger, flüssiger und spaßiger ist. Die Combos sind atemberaubender und besser nachvollziehbar. Endlich bekommt man beim Gamebreaker die Kontrolle.

MULTIPLAYER

★★★★

Erstklassige Mehrspieler-Action für sechs, im Dunk-Contest sogar für bis zu acht Spieler.

Spieler: 1-8

Online-Unterstützung: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★



NBA STREET VOL. 2

TECHNIK

★★★★

Krackende Dunks, abgefeiltere Moves und witzige Jubelanimationen. Besides: cool. Das komplette Spiel inklusive Menüs, Bildschirmanzeigen und Level-2-Gamebreaker ist im Retrostil designt.

Animationen: Jeder Move ist ein Erlebnis. Die NBA-Stars sehen ihren realen Vorbildern sehr ähnlich.

Sound: Erstklassiger Hip-Hop-Soundtrack und ein witziger Kommentator.

UMFANG

★★★★

Auflauf zweier größter Modi fesselt das zweite *NBA Street* im Einzelspieler-Modus länger.

Modi: In der NBA-Challenge müssen alle NBA-Teams und zahlreiche Basketball-Legenden auf unterschiedlichen Courts bezwungen werden. Außerdem gibt es den „Be A Legend“-Modus, in dem man seinen eigenen Charakter samt Team zu Streetball-Größen formt.

Teams: Alle aktuellen NBA-Teams sowie zahlreiche Streetball-Stars und Basketball-Legenden sind im Spiel enthalten. Der Spieler-Editor ist optisch, könnte aber noch mehr Features bieten.

Courts: Ganz ordentlich. Man kann sich allerdings nur auf vorgefertigten, dafür detaillierten Original-Courts in Nordamerika ausstoben.



GAMEPLAY

★★★★

NBA Street Vol. 2 macht aufgrund des holzbrecherischen Action-Gameplay viel Spaß. Begnadete Trickkünstler werden durch den neuen Level-2-Gamebreaker belohnt. Die Steuerung geht leicht von der Hand, ist aber nicht ganz so eingängig.

MULTIPLAYER

★★★★

Zu mehreren ist der Titel ein Dauerbrenner; leider nur für vier Spieler.

Spieler: 1-4

Online-Unterstützung: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Robert Heller

... fliegt und fliegt und fliegt.

Eas dritter *NBA Street*-Abieger ist eine Offenbarung für alle Streetballer, die nicht viel Wert auf Realismus legen. Es macht unglaublich viel Spaß, den Ball gegen den Kopf des Gegners zu spielen, ihn wieder aufzufangen, einmal dribbelnd über den Boden zu rollen und anschließend mit einem 360°-Dunk abzuschließen. Wer da nicht zu großen anfängt, ist bei *NBA Street V3* an der falschen Adresse. Auch für Gelegenheitszocker ist der Titel leicht zugänglich und sofort motivierend. Profis sind wiederum damit beschäftigt, das komplette Repertoire des Trick-Sticks zu erkunden und noch fettere Combos auf die Straße zu zaubern. Die erstklassige Technik und das verbesserte Gameplay sorgen letztlich dafür, dass *V3* seinen Vorgänger in den Schatten stellt – auch wenn EA am Online-Support gespart hat.

TEST NBA STREET V3

Hersteller: Electronic Arts

Entwickler: EA Sports Big

Genre: Basketball

Sprache: Englisch

Video: 4:3, 16:9

Audio: Dolby Pro Logic II, DTS 4.0

Umfang: 3 Spielmedien

Internet: www.electronicarts.de

Spieler: 1-8

USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

Preis: Ca. € 60,-

Termin: 17. Februar

Atemberaubende Animationen

Erstklassige Steuerung

Perfektes Arcade-Feeling

Keine Online-Unterstützung

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Turbo	R1: Turbo	☐ Zusätzlicher Trick/Steal
L2: Turbo	R2: Turbo	☐ Rebound/Steal
Start: Pause/Steuerung	X: Passen/Steuerung	
Select: Doppel-Steuerung	O: Verlieren/Steuerung	
Steuerkreuz: Bewegen	Analogstick B: Bewegen	Analogstick R: Drift/Tricks

„Durch die Verlegung der Trick-Moves auf den rechten Analogstick ist die Steuerung noch eingängiger.“

STEUERUNG 87%

MINI-KRATER

GRAFIK 88% **SOUND** 87% **INZEL** 88%

„Feinster Arcade-Basketball; super animiert, superspaßig – aber leider ohne Online-Unterstützung.“

SFT - SPIELE FILME TECHNIK ENTERTAINMENT HOCH DREI

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

SFT

SPIELE | FILME | TECHNIK

2.99 MIT DVD
mit FILM und SPIEL

kompletter
SPIELFILM
AUF DVD IM HEFT

**VON STAR-REGISSEUR
ROLAND EMMERICH**
+ 5.1 Ton
+ 16:9 Bild

„Doppelbödigen Puzzle um Schicksal und Tod“

Die Computerspezialisten Douglas Hall und Newman Fuller haben ein Universum, das Augustin in Jahre 1922 enthielt... auf unsere Computerspiele.

THE 13TH FLOOR

UMTS FASHION FUN BUSINESS

HANDY OFFENSIVE

18 NEUE MOBILTELEFONE IM TEST
+ GROSSES UMTS-SPECIAL

RAUMSCHIFF SURPRISE
brilliantes Kauf-DVD mit allen Extras im Best. Plus Exklusiv-Interview mit Billy Herbig.

STAR WARS
Knights of the Old Republic 2
Mächtiges Rollenspielszenario mit Tiefgang.

ALONE IN THE DARK 4
mit DVD und 2.05-Laufwerk (siehe Seite 3)
„Dunkles, modernes Horror-Spiel“

DVD-TESTS ... ÜBER 30 SPIELE-TESTS



MIT DVD

**SPIELFILM:
THE 13TH FLOOR**
**PC-SPIEL:
ALONE IN THE DARK 4**

**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
2,99 €**

FIFA Street

Spieler, die **ihren Glauben in die Schiedsrichter verloren** haben, sind bei FIFA Street genau richtig ...



Nach Basketball und American Football bringt Electronic Arts mit FIFA Street bereits die dritte Sportart auf die Straße: den Fußball. Wie bei den anderen zwei Street-Spielen nehmen es die Kanadier auch dieses Mal nicht so genau mit den Regeln. Beim 4-gegen-4 Kick in den kleinen Arenen ist alles erlaubt. Unfaire Tacklings,

brutale Grätschen – einfach alles. Damit das Spiel dabei nicht zu einem sinnlosen Foul-festival mit keinerlei Spielfluss verkommt, können die Spieler als Ausgleich unglaubliche Tricks ausführen und die Gegner gleich reihenweise vernaschen.

VIEL ZU VIEL ZUFALL

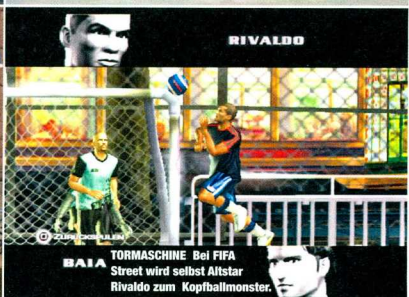
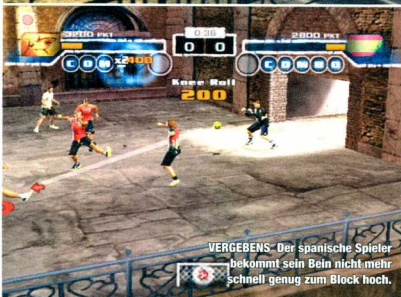
Dazu muss der Spieler entweder den rechten Analogstick in eine

entsprechende Richtung bewegen oder ganz bequem die ▲-Taste (Zufallstrik) drücken. Da die Tricks sehr einfach von der Hand gehen und die ballführenden Spieler nur sehr schwer aufgehalten werden können, ergeben sich Torchancen im Sekundentakt. Doch ob die Schüsse auch wirklich ihren Weg ins Tor finden, ist ziemlich Glückssache: Mal lässt der Keeper einfache

Kopfbälle aus der Distanz durch, dann wiederum pariert er normalerweise unhaltbare Raketen aus zwei Meter Abstand. Selbst nach mehreren Stunden Spielzeit und entsprechender Erfahrung regiert bei FIFA Street meistens nur König Zufall.

GAMEBREAKER-SCHÜSSE

Nahezu unhaltbar für den Torwart sind dagegen die so



genannten Gamebreaker-Schüsse. Diese kann man immer dann ausführen, wenn die Gamebreaker-Leiste voll aufgeladen ist. Dazu muss man coole Tricks aneinander reihen und möglichst mit einem spektakulären Tor abschließen. Wie gut die Spieler bestimmte Tricks ausführen, hängt dabei auch vom Können des Athleten ab: Ein Ronaldinho oder Thierry Henry beherrscht natürlich wesentlich extravagante Aktionen als ein Christian Wörns. Leider reicht die Aktionsvielfalt insgesamt nicht an die eines NBA Street V3 heran, was bereits nach kurzer Zeit zu einem ziemlich monotonen Spielerlebnis führt.

ORDENTLICHE TECHNIK

Auch bei der Technik wechseln sich Licht und Schatten ab. Die Athleten auf dem Platz sehen wie bei der FIFA Football-Serie sehr gut aus. Sie sind sehr detailliert ausmodelliert und überzeugen mit einem hübschen Beleuchtungsmodell. Bei den Animationen sieht die Sache schon etwas anders aus. Während die Tricks optisch grandios umgesetzt wurden, hapert es bei den normalen Bewegungen der Figuren. Sie bewegen sich nicht nur deutlich zu träge über den Platz, auch die Animationsübergänge (zum Beispiel von Stehen auf Laufen) sehen unnatürlich aus. Da zudem auch die Kollisionsabfrage ungenau ist und man oft sieht, dass der Ball nicht den Spieler berührt bzw. der Ball durch die Gliedmaßen des Spielers durchgeht, bleibt ein durchwachsener Gesamteindruck zurück.

UNGLAUBLICHER KOMMENTAR

Erwähnt werden muss noch der Kommentator des Spiels, DJ Harry. Einen dermaßen nervigen Sprecher hat die Videospielgeschichte noch nicht gehört. Die ständigen „Alter Schwede, wo schießt du denn hin?“, „Ey Alter, sag mal, hast du deine Tage oder was?“ oder „Yeah, ich mag Straßenfußball, das ist wirklich tight“-Sprüche in seinem Berliner Dialekt sind dermaßen daneben, dass man ihn spätestens nach zwei Minuten ausschalten muss, um nicht wahnsinnig zu werden.

OLIVER BECK

DETAIL-CHECK FIFA STREET

Enttäuschender Einstand

Der dritte Ableger der NBA Street-Reihe ist FIFA Street in allen Belangen überlegen: sowohl technisch und spielerisch als auch hinsichtlich des Umfangs.



FIFA STREET

TECHNIK

Die Spielfiguren sehen dank vieler Polygone und einem hübschen Beleuchtungsmodell sehr gut aus. Auch die Umgebungen sind relativ detailliert. Die Wiederholungen und Gamebreaker sind nicht so cool in Szene gesetzt wie bei NBA Street V3.

Animationen: Die ausführenden Tricks sehen meist sensationell aus. Leider sind die normalen Bewegungen ziemlich rigid und unrealistisch.

Sound: Die Musik ist gut, der nervige Kommentator dagegen eine einzige Katastrophe.

UMFANG

Modi: Neben den obligatorischen Einzelspielen gibt es nur einen Karriere-Modus, bei dem man sich mit einer anfangs schwachen Mannschaft einen Namen machen muss und anschließend an verschiedenen Turnieren teilnimmt. Durch Siege kann man seinen Spieler und sein Team kontinuierlich aufwerten.

Teams: Es gibt zahlreiche Länder mit einzelnen Spielern. Dabei sind alle bekannten Superstars mit am Start, die für ihre herausragende Technik bekannt sind: Henry, Ronaldinho, Deco, etc.

Courts: Die Courts sind an die jeweiligen Länder angepasst und unterscheiden sich sowohl optisch als auch hinsichtlich ihrer Maße (Größe, Länge, Breite).



GAMEPLAY

Die Tricks gehen locker von der Hand, mit dem „Knoopf sogar zu locker. Der Gegner hat oft keine Möglichkeit, sie zu verteidigen. Großes Problem sind allerdings die Torchüsse. Man weiß eigentlich nie, ob ein Schuss ins Tor geht oder ob ihn der Torwart hält.

MULTIPLAYER

Zu weit macht es mehr Spaß, allerdings gibt es auch hier das Manko, das Tore mehr Glückssache sind.

Spieler: 1-4

Online-Unterstützung: Nein.

GESAMTWERTUNG

★★★★



NBA STREET V3

TECHNIK

Die Courts und Spielermodelle sind noch realistischer, die Animationen noch abgerundeter. Der dritte Teil hat wie die Vorgänger seinen ganz eigenen Stil, die Dunks beim Gamebreaker und im Contest sorgen für feuchte Augen.

Animationen: Die Animationen wirken noch wesentlich realistischer, flüssiger und atemberaubender als im Vorgänger. Die Dunks sind cool in Szene gesetzt.

Sound: Gewohnt hervorragender Soundtrack samt coolem Kommentator.

UMFANG

Modi: NBA-Teams können nur noch im Pickup-Game herausgefordert werden. Turniere gibt es nicht. Dafür ist die neue Street-Challenge, die dem alten „Be A Legend“-Modus aus NBA Street V2 ähnelt, umfangreicher und motivierender als dieser. Der neue Dunk-Contest motiviert allein allerdings nur kurzzeitig.

Teams: Alle aktuellen NBA-Teams sowie zahlreiche Streetball-Stars und Basketball-Legenden. Der Spieler-Editor ist dank unzähliger Accessoires wesentlich umfangreicher als noch beim Vorgänger.

Courts: Neben Courts in den USA stehen nun auch Streetballfelder in Europa zur Verfügung. Außerdem kann man seinen eigenen Court entwerfen.



GAMEPLAY

Vor allem dem neuen Trick-Stick ist es zu verdanken, dass das Gameplay noch eingängiger, flüssiger und spartanischer ist. Die Combos sind atemberaubender und besser nachvollziehbar als früher. Endlich behält man beim Gamebreaker die Kontrolle.

MULTIPLAYER

Erstklassige Mehrspieler-Aktion für sechs, im spartanischen Dunk-Contest sogar für bis zu acht Spieler.

Spieler: 1-8

Online-Unterstützung: Nein.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GEHT SO



Oliver Beck

...schaltet DJ Harry ab.

Der erste Versuch, die FIFA-Serie auf die Straße zu bringen, ging daneben. Neben einer zu geringen Anzahl an Aktionsmöglichkeiten nervt vor allem der unglaublich hohe Zufallsfaktor im Spiel. Ob die Schüsse reingehen oder nicht, ist meistens reine Glückssache. Für ein Sportspiel ist das ein richtiger K.O.-Kritikpunkt. Da aber außerdem noch der Umfang sehr gering ist und die Technik einige Schönheitsfehler hat, sollten selbst Fußballfans erst Probe spielen. Wer ein Fansportspiel haben will, greift zum wesentlich besseren NBA Street V3. DJ Harry geht zudem als nervigster Kommentator aller Zeiten in die Geschichte der Videospiele ein.

TEST FIFA STREET

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Electronic Arts
Genre: Sport
Sprache: Deutsch, Englisch
Video: 3D, 16:9
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 10 Spielorte
Internet: www.electronicarts.de

Spieler: 1-4
Termin: 10. März
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Preis: Ca. € 60,-

- ✓ Coole Animationen
- ✓ Geringer Umfang
- ✓ Katastrophaler Kommentator
- ✓ Zu großer Zufallsfaktor

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Ball abschirmen
R1: Sprinten
L2: ...
R2: ...
Start: Pause
Select: Wiederholung
Steuerkreuz: Tauschen
Analogstick L: ...
Analogstick R: ...

Die Steuerung geht einfach von der Hand. Nur das Tauschen auf dem Digitalsteuerkreuz ist zu kompliziert.

STEUERUNG 75 %

MULTIPLAYER

GRAFIK 78% **SOUND** 61% **73%** **INZEL** 69%

„Leider kann FIFA Street aufgrund einiger Macken nicht mit dem sehr guten NBA Street V3 mithalten.“

Rumble Roses

Üppige Oberweiten und heftige Knochenbrüche – das etwas andere Wrestling-Spiel!



DRECKIG Da wird gleich eine im Schlamm baden.

IN DER KLEMM Unser Cowgirl steht kurz vorm Aus.

EINFACH BASE Das Teufelchen ist sauer!

FIEBRIG
Diese Lady kennt ganz besondere Heilmethoden.

Seit Beginn der Videospielgeschichte wird mit dem Motto „Sex sells“ der eine oder andere Extragroschen in der Branche verdient. Abgesehen von einigen wenigen gut spielbaren Vertretern wie zum Beispiel den diversen Abenteuer des Herrn Larry Laffer sind Story und Gameplay meistens Nebensache; Hauptsache, es wird viel leicht bekleidete, weibliche Pixelfleisch gezeigt. *Rumble Roses* von Konami ist in Anbetracht dieser Thematik ein zweischneidiges Schwert: Auf der einen Seite wird offensichtlich mit viel nackter Haut und übertriebenen Nahaufnahmen gearbeitet, andererseits ist das Wrestling-Gameplay durchaus gelungen.

RAN AN DIE PUPPEN

Beim Umfang kann *Rumble Roses* auf keinen Fall mit dem Genreprimus *WWE Smackdown!* vs. *Raw* mithalten. Es gibt gerade einmal einen Story- und einen Schaukampf-Modus. Letzterer beinhaltet einen Zweispieler-Arenakampf, einen ziemlich überflüssigen Schlammkampf und einen Weltrang-Modus, in dem man mit den streitlustigen Mädels Kämpfe unter bestimmten Bedingungen bestehen muss. So darf man etwa die Blocktaste nicht verwenden, muss drei Pileddriver hintereinander ausführen oder darf während des Fights den Ring nicht verlassen. Im Story-Modus wählt man aus 22 Wrestlerinnen seine Favoritin aus und durchlebt acht Kämpfe, die durch Zwischensequenzen miteinander verknüpft sind. Angefangen von

den untalentierten Sprechern bis hin zu den hölzernen Animationen können die Filmschnipsel mit Fug und Recht als misslungen bezeichnet werden. Wirft man einen Blick auf das Ringgeschehen selbst, präsentiert sich die Keilerei von einer ganz anderen Seite: Die Steuerung ist schnell erlernt und erlaubt anfänglich eine Vielzahl an Griffen, Schlägen und Würfen. Außerdem steuert sich jede Wrestlerin anders. So sprintet die sadistische Krankenschwester Anesthesia schnell durch den Ring und verwendet viele Sprungattacken, während die Latex-Teufelin Evil Rose mit ihren hochhackigen Stiefeln gerne Tritte verteilt und zu Aufgabegriffen neigt. Bei erfolgreicher Anwendung der Aktionen füllt sich eine Powerleiste; ist diese voll, kann ein spezieller Killer-Move ausgeführt werden, der ordentlich Energie abzieht und meistens mit einem Pin der Gegnerin endet. Leider kennt man nach zwei Kämpfen alle Tricks und die Fights werden dann schnell langweilig. Hier fehlt die Spielteiefe, die das (übrigens vom gleichen Entwicklungsstudio erstellte) Konkurrenzprodukt von THQ besitzt. Die Animationen der Ringerinnen sehen sehr gut aus; die Hintergründe sind etwas detailarm und eine Auswahl von nur vier Arenen lässt Abwechslung vermissen. Untermalt sind die Kämpfe mit Rocksongs, die mit ihrem Dixie-Lo-motion-Charme zur Thematik passen, den Spieler aber nicht wirklich vom Hocker reißen.

WINFRIED RUDROF

MEIN FAZIT GENT SO



Winfried Rudrof
lassen Pixelfrauen kalt.

Es war nur eine Frage der Zeit, bis das erste Schlammringen mit halbnackten Mädels auf den Markt kommen würde. Das Wrestling-Feeling wird dank der guten Steuerung atmosphärisch vermittelt, auch die Animationen sind ansehnlich. Allerdings kommt aufgrund der wenigen Optionen, dilettantischen Zwischensequenzen und der geringen Spielteiefe schnell Langeweile auf. Anhängern des Wrestling-Sports bleibt nur der Griff zu den ernsthafteren THQ-Spielen wie *WWE Smackdown!* vs. *Raw*.

TEST RUMBLE ROSES

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Sport
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo
Umfang:	22 Wrestlerinnen
Internet:	www.konami.de

Spieler:	Termin:
1-2	17. Februar
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-

- Gute Steuerung
- Abgefahrene Wrestlerinnen
- Magerer Umfang
- Miese Zwischensequenzen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Killer-Move	R1: Schlagen/trauen
L2: Blocken	R2: Greifen
Start: Press	X: Ring verlassen/brechen
Select: Miese Zwischensequenzen	
Steuerkreuz: Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Bewegungen

„Die Steuerung vermittelt schnell echtes Wrestling-Feeling. Leider kennt man rasch alle Moves.“

STEUERUNG
79 %

GRAFIK	SOUND	MINUTEN / JAHRE	EINZEL
69%	73%	69%	69%

„Durchschnittliches Wrestling-Spiel mit guter Steuerung, dürrigem Umfang und viel nackter Haut.“

Deine Zeit
ist gekommen!

Zieh' Dein Schwert,

befreie Dein Volk

und werde unsterblich!



LEGEND OF KAY

Die Legende
hat begonnen!



PlayStation 2

www.legendofkay.de



MASSIV Die mächtige MIG-31 ist schnell und schlägt sich hervorragend bei Vorbeiflugattacken.



Ace Combat Squadron Leader

Im Konsolen-Luftraum gibt es einen **neuen Herrscher!**

Ace Combat: Distant Thunder war der erste Vertreter der bekannten Namco-Serie auf der PlayStation 2. Schlappe drei Jahre danach schickt Sie das japanische Traditionsunternehmen mit einem neuen Ableger, einigen frischen Ideen und einem ganzen Stapel realgetreuer Flugzeuge erneut in den Kampf um

Ruhm und Ehre. Als junger Jetpilot greifen Sie nämlich in den fiktiven Konflikt zwischen zwei verfeindeten Mächten ein und sollen mit Ihrer insgesamt vierköpfigen Staffel den Sieg nach Hause holen.

DIE BEFEHLSGEWALT

Das neueste Spielelement der Ace Combat-Reihe ist ein simples Befehlssystem, mit dem Sie

Ihre Mitflieger unter Kontrolle halten dürfen. Auf dem digitalen Steuerkreuz sind vier Kommandos verteilt, die Sie jederzeit benutzen können. Um beispielsweise einen Angriff auszulösen, genügt ein einziger Tastendruck und schon zündet das Geschwader die Nachbrenner und geht auf die Jagd nach feindlichen Maschinen im näheren Luftraum.

ABWECHSLUNG IN LUFTIGER HÖHE

Der Krieg erstreckt sich bei Squadron Leader über rund 30 Aufträge, die all Ihr fliegerisches Können fordern. Die Aufgaben sind vielfältig und beschränken sich nicht nur auf Dogfights mit feindlichen Jägern. In einigen Missionen müssen Sie auch Bodenziele aufs Korn nehmen oder gegnerische Schiffe versen-

TANKKILLER Die Thunderbolt A-10A eignet sich nicht unbedingt für Begleit- oder Aufklärungsmissionen.



STÖRFLUGZEUG In großer Höhe stört eine feindliche Maschine unser Radar. **Archer, Fox 2.**



DETAIL-CHECK ACE COMBAT: SQUADRON LEADER

Wer fliegt voraus?

Das letzte Ace Combat für die PS2 war schon ein klasse Spiel. Der Nachfolger Squadron Leader packt aber mit einem neuen Befehlssystem noch einen drauf!



ACE COMBAT: SQUADRON LEADER

UMFANG ★★★★★

Story: Fiktiver Konflikt zweier Super-Mächte. Sehr fesselnde Hintergrundgeschichte.
Flugzeuge: Über 50 realgetreue Jäger.
Missionen: 30 spannende Missionen im Karriere-Modus.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Schnell zu erlernen, schwer zu meistern. Es stehen nämlich auch komplexe Flugmanöver zur Verfügung.
Schwierigkeitsgrad: Schwankend, meist schwierig, manche Missionen müssen mehrmals probiert werden.
Künstliche Intelligenz: Die Piloten, sowohl auf eigener als auch auf gegnerischer Seite, verhalten sich stets nachvollziehbar.

TECHNIK ★★★★★

Framerate: 50 Bilder pro Sekunde, keine namenswerten Ruckler.
16:9-Modus: Ja
Sound: Tolle, heroische Musik, atmosphärischer Funkverkehr und passende Effekte.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

ACE COMBAT: DISTANT THUNDER

UMFANG ★★★★★

Story: Ein junger Pilot räumt die Zerstörung seines Heims und den Tod seiner Eltern.
Flugzeuge: Rund 25 Jets.
Missionen: 18 abwechslungsreiche Missionen im Karriere-Modus.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Schöner Kompromiss zwischen Action und Simulation. Die Kontrolle der Maschinen ist relativ problemlos.
Schwierigkeitsgrad: Stark schwankend, die Aufträge sind nach einigen Versuchen aber grundsätzlich zu schaffen.
Künstliche Intelligenz: Die Gegner sind ziemlich schlau und versuchen sich immer hinter die eigene Maschine zu setzen.

TECHNIK ★★★★★

Framerate: 50 Bilder pro Sekunde, kaum Ruckler zu sehen.
16:9-Modus: Nein
Sound: Passende Musik und krachende Soundeffekte. Gelegentlicher Funkverkehr.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Uwe Hönig

wird erst ab 5 G richtig munter.

Squadron Leader hat mich direkt ins Cockpit der fortschrittlichsten Jäger unserer Zeit gebeamt. Der ständige Funkverkehr (mit englischer Sprachausgabe) und die spannende Story versetzen einen mitten ins Geschehen und das fantastische, nicht zu simulationslastige Flugverhalten macht einfach tierischen Spaß. Dazu kommt die sehr flüssige, aufregende Optik, die mit grandiosen Effekten aufwartet. Unterstützt wird das Spektakel von passenden Musikstücken. Das neue Befehlssystem funktioniert prima, aber manchmal kam es mir so vor, als müsste ich trotz meiner Mitstreiter an mehreren Fronten gleichzeitig kämpfen. Nicht weiter schlimm, insgesamt handelt es sich bei Squadron Leader um das beste Ace Combat aller Zeiten!

TEST ACE COMBAT

Hersteller: Sony/Namco
Entwickler: Namco
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Stereo
Umfang: 30+ Missionen
Internet: www.playstation.de

Spieler: 1
Termin: 23. Februar

USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Preis: Ca. € 60,-

- **Äußerst flüssige Grafik**
- **Sehr gute Spielbarkeit**
- **Realgetreue Jet-Modelle**
- **Befehlssystem zu simpel**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Verriegeln	R1: Beschleunigen	Karte umschalten
L2: Gieren links	R2: Gieren rechts	△ Ziele durchschalten
Start: Pause/Menu	X: Bordkanone	○ Raketen abfeuern
Select: Raketenart	Analogstick L: Flugweg steuern	Analogstick R: Umschalten
Steuerkreuz: Befehle auslösen		

STEUERUNG
85%

GRAFIK 86% **SOUND** 85% **MULTI** 0% **INTELLIGENZ** 87%

„Namos Kultserie kann mit Teil 5 erneut überzeugen und bietet zurzeit die **beste Kampfflug-Action!**“

UWE HÖNIG

ken. Über 50 realgetreue Flugzeuge dürfen im Laufe der Karriere gekauft werden, wobei das Team auch mit unterschiedlichen Maschinen ausgestattet werden kann. So erhält das Spiel eine leichte taktische Note, wenn Sie vor dem Einsatz die passenden Flugrouten geschickt verteilen. Beispielsweise ist die langsame, aber sehr gut bewaffnete A-10A kaum für eine Luft-

kampfmision geeignet. Die Jets der Kontrahenten können diesen Tankkiller problemlos ausmanövrieren und abschießen. Deshalb sollte solch eine Bodenangriffsmaschine grundsätzlich von einem wendigen Abfangjäger begleitet werden.

PFEILSCHNELLE OPTIK

Squadron Leader läuft zu jedem Zeitpunkt äußerst flüssig

und vermittelt ein unglaublich cooles Fluggefühl. Neben Weterreffekten, die die ganze Umgebung leicht unscharf erscheinen lassen, gibt es schöne Explosionen und wunderhübsche Sonnenreflexionen an den Jägern zu bewundern. In engen Kurven bilden die Querruder an den Tragflächen realistische Kondensstreifen und der einsetzende Nachbrenner

erzeugt wahrernes Hitzeflimmern am Flugzeugheck. An der gelungenen Steuerung gibt es ebenfalls nichts zu mäkeln, wodurch Namco wieder einmal die Gratwanderung zwischen Simulation und Action perfekt gelungen ist. Fliegeraspe mit Hang zu brachialen Schlachten kommen an diesem Titel nicht vorbei!

«Transportstaffel weiter unerkannt. Bis jetzt keine Schwierigkeiten.»

TREFFER Noch wiegt sich der Gegner in Sicherheit.



DER TIEFFLUG ... ist gefährlich: Eine falsche Reaktion und schon steckt die Spitze im Dreck.



Viewtiful Joe 2

Nur etwa sechs Monate nach dem PS2-Debüt gibt sich Filmfan Joe erneut die Ehre.



ZWISCHENGEGER Die Bosse sind besonders knackig. Mit voller VFX-Power ist aber auch einem Gegner wie diesem hier beizukommen.



GEGER SCHREDDERN Je mehr Gegner Joe an den Umhang wollen, desto mehr VFX-Power kommt zum Einsatz.

Innovativen Spielen ist leider nicht immer großer kommerzieller Erfolg vergönnt. Als vor etwa zwei Jahren Viewtiful Joe das Licht der Videospielwelt auf dem GameCube erblickte, jubelte die Fachpresse ob der revolutionären Konzeption und Präsentation. Leider blieben die Verkäufe weit hinter Capcoms Erwartungen, sodass man kurzerhand den Exklusiv-Deal mit Nintendo kippte und auch Sonys Wunderkiste mit Filmfan Joe beglückte. Folglich wurde dem Spiel doch noch die Aufmerksamkeit zuteil, die es ver-

dient hatte. Und nun steht bereits die Fortsetzung von Joes Abenteuern ins Haus.

OSCARS WURDEN GESTOHLEN

Nachdem Joe die entführte Silvia im ersten Teil retten konnte, geht es für ihn ohne Umschweife weiter im Abenteuer. Bei ihrer Ehre gepackt, sieht sich Silvia in neuem Outfit verpflichtet, Joe bei seinem kommenden Abenteuer zur Seite zu stehen. Der Schwarze Imperator hat sich erdreistet, alle sieben Regenbogen-Oscars zu stehlen. Joe und Silvia setzen nun alles daran, die Oscars

wieder ihren rechtmäßigen Besitzern zukommen zu lassen.

WENIGE NEUERUNGEN

Beim Konzept des zweiten Teils setzt Capcom hauptsächlich auf Bewährtes. Der Stil wurde 1:1 übernommen, das Spielkonzept ebenfalls: Joe verprügelt Gegnermassen in 2D-Levels und nutzt seine VFX-Kräfte, Zeitlupe oder Zeitraffer, möglichst vorteilhaft in seinen Kämpfen gegen die Bösewichter und vor allem gegen Zwischen- und Endgegner. Neuerungen findet der Fan vor allem durch den Einsatz von Silvia. Ihre Kicks sind genauso geschickt ausgeführt wie die von

Joe, allerdings hat sie die Macht der Faust gegen die Macht einer Pistole eingetauscht. Sie vollführt ihre Aktionen nicht minder stylisch als Filmfreak Joe und ist zusätzlich mit einem Replay-VFX gesegnet, mit der sie eine Aktion dreimal ausführen kann.

KOPFNÜSSE

Dass das ein oder andere Rätsel auf dem Weg zum Ziel zu knacken ist, lockert den Spielablauf ein wenig auf, auch wenn das



FILMREIF Diese VFX-Macht lässt sogar John Woo vor Neid erblassen.



FRAUENPOWER Die zierliche Silvia kämpft etwas anders als Joe.



MEIN FAZIT SEHR GUT



Alexander Funke

muss noch mal Teil 1 spielen.

Ich war schon nach zwei Minuten wieder von diesem fantastischen Konzept gefangen. Mit diesem Titel hat Capcom erneut meinen Nerv getroffen und ein herrliches Spiel im Retro-Look mit einem ungewöhnlichen, aber fantastischen Grafikstil auf den Markt geworfen. Auch wenn es Capcom-typisch mit einem beachtlichen Schwierigkeitsgrad aufwartet, entstehen durch die konstant hohe Motivation nur selten Frustrationsmomente und man hat keine Ruhe, ehe der Abspann zu sehen ist. Einzig etwas mehr Neuerungen hätte ich mir gewünscht, es fühlt sich doch eher nach *Viewtiful Joe 1,5* als nach *Viewtiful Joe 2* an. Wenn man schon den günstigen Preis von 30,- Euro nicht beibehalten kann, würde ich mir zumindest mehr freispielfähiges Bonusmaterial wünschen.

TEST VIEWTIFUL JOE 2

Hersteller: Capcom
Entwickler: Clover
Genre: Action
Sprache: Englisch m. dt. UT
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 7 Levels

Internet: www.capcom-europe.com

Spieler: 1
Termin: 30. April
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Preis: ca. € 60,-

- Ultracool Präsentation
- Abgefahrene Action
- Silvia spielbar
- Wenig Neuerungen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Leertaste	R1: Mach-Speed	☐ Caching
L2: ☐ Lock	R2: Charakter wechseln	☐ Lock
Start: Pause	☐ K	☐ Springen
Select:	☐ O	☐
Steuerkreuz: Bewegungen	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Zoom

„Echtes Retro-Feeling kommt vor allem mit der Digikreuz-Steuerung auf. Intuitives Steuerungskonzept.“

STEUERUNG 90%

GRAFIK | SOUND | MULTI

85% 88% — 89%

„Mit oder ohne Änderungen – Viewtiful Joe 2 ist Pflichtprogramm für alle Action-Fans.“

ALEXANDER FUNKE

Gentlemen, start your engines...

schwarz oder blau lieferbar

Das ultimative Set aus Playseats Logitech Driving Force Pro und Gran Turismo 4 zum Hammerpreis von 444,-

Spiele und Zubehör für alle Systeme – Wir führen auch gebrauchte Spiele!

PlayStation 2 Gran Turismo 4 PS2 - USK 6+ Gran Turismo GT4 09.03.2005 57,90 €	PlayStation 2 Metal Gear Solid 3 PS2 - USK 16+ Snake Eater - 03.03.2005 57,90 €	PlayStation 2 Brothers in Arms PS2 - USK 16+ Road to Hell 30 24.02.2005 57,90 €	PlayStation 2 Snowblind PS2 - USK 16+ 04.03.2005 57,90 €
---	--	---	---

PlayStation 2 Killzone PS2 - USK 18+ 39,90 €	PlayStation 2 Mortal Kombat PS2 - USK 18+ Deception 39,90 €	PlayStation 2 Need for Speed PS2 - USK 12+ Underground 2 49,90 €	PlayStation 2 Creative GD850 PS2 5.1 System Topgun für PS2 5.1 System 159,90 €
--	--	---	---

Besuchen Sie uns im Internet unter www.cobero.de - 24 Stunden Online-Shopping

PlayStation 2 - Action/Adventure Devil May Cry 3 (24.03.) USK 16+ 57,90 € Tom Clancy's Rainbow Six - Lockdown (24.03.) USK 16+ 57,90 € Splinter Cell - Chaos Theory (24.03.) USK 16+ 57,90 € Darkwind + Gametrak Set USK 12+ 79,90 € Getaway - Black Monday USK 16+ 29,90 €	PlayStation 2 - Hardware und Zubehör Sony PS2 klein SCPH 70004 inkl. Pad und B&B Memo 169,90 € Logic 3 beleuchtetes Pad rot o. blau 16,90 € Super-VGA Box PS2 an PC-Monitor 54,90 € Funk-Controller schon ab 14,90 € Riesenauswahl Tanzmatten schon ab 9,90 € Fanatec Speedster 3 Shock Lenker 24,90 € Thrustmaster Ferrari Enzo F1R GT PS2 69,90 € Logic 3 Light Gun Maschinengewehr PS2/XBOX 59,90 € DualShock Analog Controller bereits ab 3,90 € Remote Control für PS2 5000er-Serie 4,90 €
---	--

Sie können bei uns per Kassette, Kreditkarte oder Nachnahme bezahlen.
 Versandkosten pro Lieferung 4,90 € bei Kassette, PK, Kreditkarte, 12€ Auslandservice. Bei Bestellung von USK 18 Jahren
 Titel unbedingte gültigen Personalausweis, Vorname und Rückname. Fax- & E-Mail 08.77.61.1

ONLINESHOP
WWW.COBERO.DE
0700-64237742

Auf 300qm finden Sie fast alles rund um Sat-Anlagen, Computer und Spielkonsolen
 Friedrich-Fuckel-Strasse 18 - 83064 Raubling - Tel. 0700 - 64 23 77 42 - Fax: 49 (0)8035 - 96 77 611
 Büro- und Ladeneinfahrtzeiten: Mo-Fr. von 10-18 Uhr Sa. 10-13 Uhr

Constantine

Der Exorzist war gestern – ab jetzt lehrt Geisterjäger John Constantine die Dämonen das Fürchten!



BEDRÖHLICH Wenn von denen noch mehr kommen, sieht es düster aus.



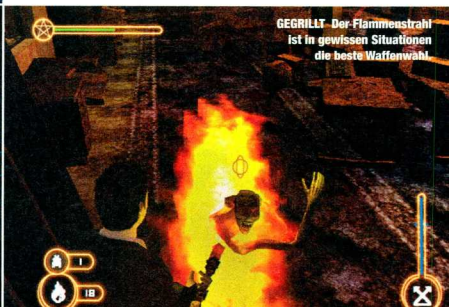
WAHRHEITSBLICK Besonders zum Aufspüren von Gegenständen und in der Dunkelheit geeignet.

Die Renaissance des Horror-Genres spülte in der letzten Zeit ordentlich Geld in die Kassen der Filmstudios. Nun versucht sich Warner Brothers an einer Kombination aus Horror und Comic-Verfilmung und schickt mit Zugpferd Keanu „Neo“ Reeves den Streifen *Constantine* ins Rennen, der auf der Comic-Vorlage *Hellblazer* basiert. Gute Voraussetzungen für einen potenziellen Blockbuster. Wie bei erhofften Kassenschlagern mittlerweile fast schon üblich, erhalten wir pünktlich

zum Kinostart Mitte Februar eine Umsetzung für die PS2.

ZWISCHEN ERDE UND HÖLLE

John Constantine ist mit einer besonderen Gabe ausgestattet: Er erkennt alle als menschliche Wesen getarnten Dämonen. Von diesen Eindrücken in den Selbstmord getrieben, wird er wiederbelebt und als Wächter der irdischen Grenze zwischen Himmel und Hölle eingesetzt. Als desillusionierter Held hilft er allen Verfolgten und Besessenen – in der Hoffnung, endlich erlöst zu werden.



GEGRILLT Der Flammenstrahl ist in gewissen Situationen die beste Waffenwahl.

DETAIL-CHECK CONSTANTINE

Platzprobleme in der Hölle

Ob Dämonenjäger oder Vampirkiller, beide haben eines gemeinsam: Sie wollen die Erde vor untotem Gesocks schützen. Wer hat eher das Zeug, als Spiel(film)held in die Geschichte der Hölle einzugehen?



CONSTANTINE

GAMEPLAY ★★★★★

Kämpfe: Die zahlreichen Kämpfe sind kein Problem, wenn man aus allem schöpft, was Constantine hergibt. Bestimmte Taktiken werden noch dazu im Notizzuch verraten.

Rätsel: Es geht immer darum, den Ausgang zu finden, der auf direktem Weg versperrt ist. Daher beschränken sich die Rätsel auf Schlüssel finden und Kisten verschieben.

Kamera: Die frei drehbare Kamera gehört zur Dual-Analog-Steuerung wie Word zu Microsoft Office. Dennoch hat man nicht immer alles so fest im Blick, wie man müsste.

Levels: Obwohl der Spieler immer den Ausgang sucht, sind alle Levels sehr linear. Zu linear, wie wir meinen, leider gibt es die größten Überraschungen nur in den Filmsequenzen.

Umfang: Aufgrund des steigenden Schwierigkeitsgrades kann man für das erste Durchspielen etwa acht bis zehn Stunden veranschlagen.

GRAFIK

★★★★★

So abwechslungsreich wie das Level-Design ist auch die Grafik. Leider ändert sich im Laufe des Spieles auch hier recht wenig. Immer tappt Constantine entweder durch die Höllenwelt, die ganz in Rot getaucht ist, oder er schwingt seine Waffen im fahlen Licht des Mondes oder bei schummerigen Straßen- oder Raumbelichtung. Unverständlicherweise ruckeln die Videos.

SOUND

★★★★★

Musik und Soundeffekte fügen sich sehr gut in die bedrückende Atmosphäre ein.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

VAN HELSING

GAMEPLAY ★★★★★

Kämpfe: Viele, wenn auch nicht allzu schwere Kämpfe bestimmen das Geschehen. Wer immer die richtige Waffe zur Hand hat, sollte keine Probleme haben.

Rätsel: Nicht mehr als nettes Beiwerk, damit die Metzelei nicht zu eintönig wird. Dementsprechend fällt auch das Niveau aus. Rätselprofis werden hier nicht sonderlich gefordert.

Kamera: Die Kamera lässt sich nicht beeinflussen, fängt die Action aber immer gut ein. Es gibt nur wenige Stellen, an denen man sich mehr Übersicht wünschen würde.

Levels: Die Levels sind sehr linear aufgebaut. Später darf man aber bereits bekannte Abschnitte erneut besuchen, um noch einmal Goodies abzugrasen und Boni freizuschalten.

Umfang: Selbst völlig unbegabte Spieler sollten nicht viel länger als acht Stunden benötigen, um das Ende zu sehen. Profis schaffen es in etwa sechs Stunden.

GRAFIK

★★★★★

Die effektreiche Versorgung von Van Helsing ist auch grafisch ganz gut gelungen. Ruckelfrei macht es vor allem während der vielen Kämpfe einen guten Eindruck, zumal die Effekte da ganz besonders gut rüberkommen. Mit guten Polygonmodellen von den Geschehnern der Originalschauspieler sorgt das Spiel auch in grafischer Hinsicht für eine gute Atmosphäre.

SOUND

★★★★★

Stimmungsvolle Musik und gute Soundeffekte beglücken die Monstermetzelei.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Alexander Funke

...spielt Himmel und Hölle.

Mich hat *Constantine* trotz technischer Mängel zu Beginn gefesselt. Die Idee mit der parallelen Höllenwelt und die handfeste Action sorgen für gute Atmosphäre und nette Unterhaltung. Leider fällt das Vergnügen ab der Hälfte des Spiels ab, da die Entwickler dann nichts Neues mehr bieten. Doch wer sich von der spannenden – wenn auch etwas verworrenen – Handlung gefangen nehmen lässt, wird das Spiel erst nach dem Abspann weglegen.

TEST CONSTANTINE

Hersteller: SCI/Ubisoft
Entwickler: Scott Studio
Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Pro Logic II
Umfang: 12 Levels
Internet: www.sci.co.uk

Spieler: 1
Termin: 17. Februar
USK-Freigabe: Ab 16 Jahren
Preis: ca. € 60,-

- Tolle Atmosphäre
- Coole Monster
- Wenig Abwechslung
- Keine Original-Synchronstimmen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Anfecht ansetzen	R1: Schießen	Wahnenblock
L2: Anfecht auslösen	R2: Waffe wechseln	Zaubern
Start: Pause	Start: Pause	Schlagen
Select: Notizbuch	Select: Notizbuch	Trinken
Steuerkreuz: Zaubern wählen	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Kamera

Standard-Third-Person-Steuerung, die ganz gut funktioniert und auch Einsteigern wenig Probleme bereitet

83%

EINZELSPIELER

GRAFIK 64% **SOUND** 79% **MULTI** -% **77%**

„Trotz leichter Schwächen ein gelungenes Spiel, das vor allem durch die grandiose Atmosphäre besticht.“

Als plötzlich Dämonen ungetarnt auf der Erde erscheinen, ist er sofort alarmiert und weiß, dass sich Böses anbahnt. Bald kämpft er mit der Polizistin Angela Dodson gegen allerlei Geschöpfe aus der Hölle und das Chaos, das diese Dämonen anrichten.

MEHR ACTION ALS ADVENTURE

Ähnlich wie Vampirjäger Van Helsing kämpft sich John Constantine durch ein meist geradliniges Action-Adventure, bei dem der Action-Anteil deutlich im Vordergrund steht. So wird der Spieler mit Monsterhorden konfrontiert, die er aus dem Weg räumen muss. Im Laufe des Spiels steigen Anzahl der Gegner und die Häufigkeit, mit der sie auftauchen; auch der Schwierigkeitsgrad nimmt zu. Wie es sich gehört, sind natürlich auch große Endgegner zu bekämpfen. Allerdings ist mit hilfreichen Artefakten, die magische Kräfte auf die Dämonen ausüben, dem Einsatz der richtigen Waffe und vielleicht auch ein paar Zaubersprüchen jedem Gegner beizukommen.

WER SUCHT, DER FINDET

Der Adventure-Anteil beschränkt sich in erster Linie auf das Finden des Weges und des einen oder anderen Gegenstandes. Dabei muss Constantine unter anderem von seinen besonderen Fähigkeiten Gebrauch machen und zwischen Hölle und Erde wechseln, um etwas komplexere Rätsel zu lösen. Dennoch gehen Letztere selten über ein simples Schalterumlegen oder Kistenverschieben hinaus. Zudem hilft Constantines Wahrheitsblick, mit dem man die Umgebung wie eine Art Fotonegativ sieht, besondere Gegenstände oder Orte zu finden.

GUTE FILMUMSETZUNG

Obwohl leider auf die Originalsprecher verzichtet wurde und die Zwischensequenzen ordentlich ruckeln, ist die Atmosphäre der Levels eine Klasse für sich. Grafisch wäre sicher mehr drin gewesen, doch kommt in Kombination mit dem Sound perfekte Stimmung auf. Trotzdem läuft sich das Konzept nach der Hälfte des Spiels mangels Abwechslung etwas tot und nur noch das Interesse an der nächsten Cutscene motiviert. Trotzdem dürfen Fans des Films zuschlagen, denn *Constantine* hebt sich vom üblichen Lizenziererei ab.

ALEXANDER FUNKE



ANGEGALLEN Durch leichte Kameraprobleme können Gegner auch mal unangekündigt.

What's the elder thinking?
She's just a little girl.

STORYTELLING Mit grafisch
einfachen Zwischen-
sequenzen wird die
Geschichte weiter erzählt.



ATTACKIERT Nach einem
erfolgreichen Kampf
steigt unser Charakter
wieder einen Level auf.

Nach Disgaea bringt Koei ein weiteres starkes
Taktik-Rollenspiel nach Deutschland.

Phantom Brave



Nach Disgaea folgt nun ein neuerlicher Taktikstreich der Traditionsschmiede Koei/Nippon Ichi. Wer Wert auf spielerischen Tiefgang legt und altbackene durchschnittliche Grafik nicht als Beleidigung für Augen oder PlayStation 2 empfindet, sollte unbedingt weiterlesen. Ein taktischer Lecker-

bissen verlangt nämlich in erster Linie eine gelungene Spielmechanik und nicht unbedingt ein grafisch aktuelles Gewand, was *Phantom Brave* hervorragend beweist.

DER SECHSTE SINN

Das kleine verwaiste Mädchen Marona verfügt über eine besondere Gabe: Sie kann tote Menschen sehen, die im Raum zwischen Leben und Tod wandeln. Deswegen gilt sie in ihrem Heimatdorf als besessen und zieht in die Welt hinaus.

Ihr treuer Freund Ash, ein solcher Grenzgänger und so genanntes Phantom, hilft ihr dabei und steht bei Kämpfen zur Verfügung. Marona kann aber auch andere Phantome rufen und im Kampf einsetzen.

NIPPON-FLAIR

Der Anspruch an den Spieler ist sehr hoch: Nicht nur Gegner, Rüstungen und Waffen sollten vor einem Spielzug studiert werden, auch die richtige Umgebung ist für einen erfolgreichen Kampf wichtig. So können Phantome nur auf Bäumen oder Büschen herbeigerufen und sowohl Steine als auch Gegner können als Waffen eingesetzt werden. Im Spielverlauf nimmt aufgrund vieler verschiedenartiger Charakterklassen der Phantom die Komplexität stetig zu, so dass der Spagat zwischen Zugänglichkeit und Komplexität nicht immer gelingt. Grafisch wird das Spiel den üblichen Ansprüchen an einen PS2-Titel leider nicht gerecht. Wer aber auf fantasylastige Strategiekost steht und sich gerne ausführlich mit einem Spiel befasst, wird sich etwa 100 Stunden lang prächtig mit *Phantom Brave* beschäftigen können.

ALEXANDER FUNKE

MEIN FAZIT SEHR GUT



Alexander Funke

wird noch zum blauen Schleim.

Taktikherz, was willst du mehr? Ein Strategiehämmer mit riesigem Umfang und spielerischer Tiefe, die ihresgleichen sucht, angereichert mit vollkommenen neuen Ideen: Hier werden Genrefans die Erfüllung ihrer Träume finden. Dazu sorgt der Soundtrack für die passende Stimmung. Leider kann man das von der Grafik nicht behaupten, die teils knapp über PSone-Niveau dümpelt. Dass sich *Phantom Brave* mitunter etwas zäh spielt und die Komplexität manchmal überhand nimmt, darüber sehen Fans ob der spielerischen Qualitäten locker hinweg.



Select destination with left analog stick and press [X].

WELTKARTE Die Oberwelt wird schlicht und funktionell dargestellt.

TEST PHANTOM BRAVE

Hersteller: Koei/THQ
Entwickler: Nippon Ichi
Genre: Taktik-RPG
Sprache: Englisch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: Ca. 100 Stunden

Internet: www.thq.de

Spiele: 1
Termin: Erhältlich

USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. € 60,-

- Viel Tiefgang
- Riesiger Umfang
- Schwerfällige Spielmechanik
- Grafisch dürrig

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Karte drehen	R1: Karte drehen	☐ Aufnehmen
L2: Zoomen	R2: Cursor Reset	☐ (Menu)
Start: Nicht belegt	X: Bestätigen	
Select: Nicht belegt	O: Abbrechen	
Cursor-Schnecken	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: STEUERUNG

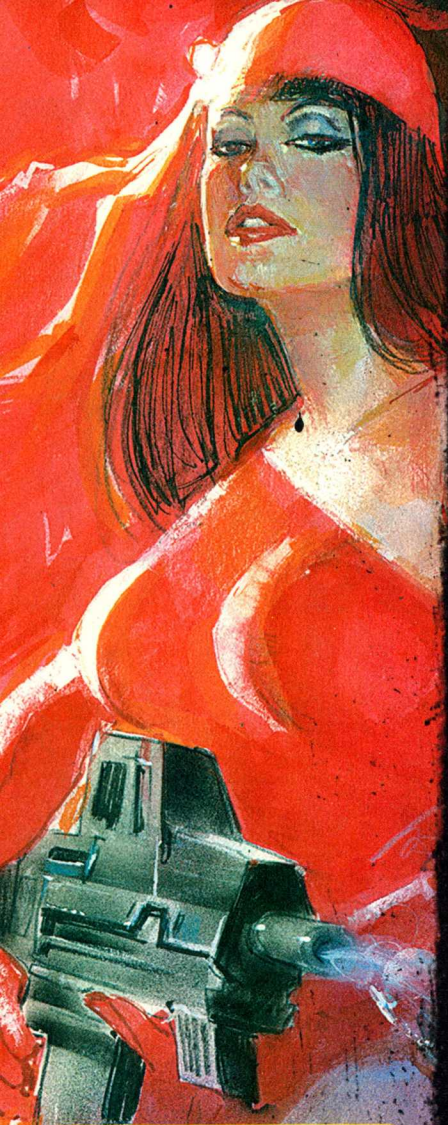
Die Steuerung ist für ein menschenlastiges Spiel hervorragend konzipiert. Wichtige Funktionen sind schnell aktivierbar.

90%

EINZELSPICHER

GRAFIK: 52% SOUND: 83% MULTI: — **83%**

„Phantom Brave ist ein hochwertiger Nachschub für alle ausgereiften Fantasy-Taktiker.“



MARVEL
KNIGHTS™



KEINE GNADE!

**Neue Spielmöglichkeiten
mit Schatten-Charakteren!**



Mit der neuen Vs. System Edition MARVEL KNIGHTS warten neue Kartentypen auf dich: Die Schatten-Charaktere! Lass dir diese neuen Vs. System Karten nicht entgehen!

TERMINE

Marvel Knights Sneak Previews:
am 12./13.02.05

Pro Circuit Qualifikationsturniere:

19.02.05, Wien
05.03.05, Berlin
05.03.05, München
Mehr Infos unter www.ude.com



Preisgelder von insgesamt

**250.000 US \$
warten auf dich!**

**Qualifiziere dich für den Pro Circuit
in Amsterdam**

Mehr Infos unter www.ude.com

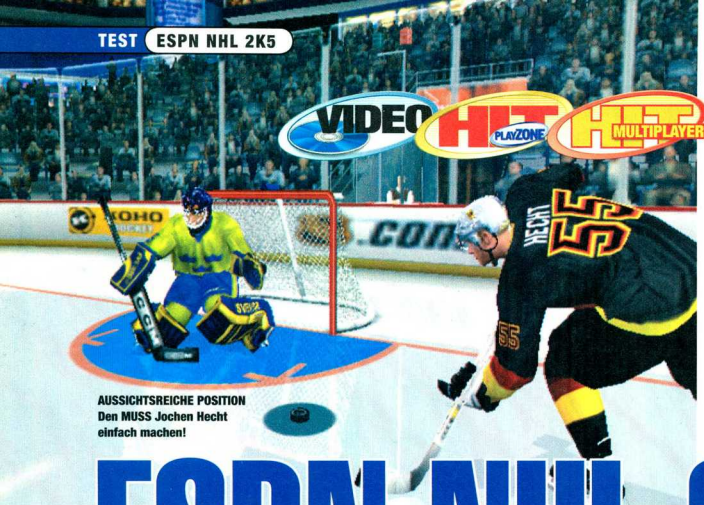


www.ude.com



Upper Deck Entertainment, Inc. designs and designs are trademarks of
The Upper Deck Company, LLC. MARVEL and all related Comic Book
characters, TM & © 2004 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved.
www.marvel.com. Licensed by Marvel Characters, Inc.





AUSSICHTSREICHE POSITION
Den MUSS Jochen Hecht
einfach machen!

ESPN NHL 2K5

Erstklassiges Eishockeyspiel mit
umfangreicher Lizenz und cooler Präsentation

Für *ESPN NHL 2K5* gilt im Prinzip dasselbe wie für die Basketball- und Football-Titel von Segas Sportreihe, die wir in der letzten Ausgabe getestet haben. Das in Amerika schon lange erhältliche Eishockeyspiel erscheint bei uns unerklärlich spät, nicht lokalisiert und zudem noch ohne Online-Modus. Ungeachtet dessen ist das neue Eishockey-Spektakel mit (vor allem in den USA) zugkräftiger ESPN-Lizenz ein erstklassiges Spiel, das bei uns für gerade mal 30 Euro zu haben ist.

GEWALTIGER UMFANG, GUTES GAMEPLAY
Was *NHL 2K5* so außergewöhnlich macht, ist die große Auswahl an Spielmodi und Einstellungsmöglichkeiten. Dadurch ist enorme Langzeitmotivation für Anfänger und Fortgeschrittene sichergestellt. Vor allem der äußerst umfangreiche Franchise-Modus, bei dem man einen Club leitet, alle wichtigen Management-Entscheidungen trifft und zudem noch alle Parteien selber spielen kann, wird Eishockey-Fans wochenlang beschäftigen. In Sachen Gameplay bietet Segas Eishockey-Hit zwar

einige neue Features, Kenner der Serie sollten sich aber dennoch sofort zurechtfinden. Wer sich das erste Mal an ein Spiel dieser Reihe wagt, darf sich auf konkurrenzlos gutes, abwechslungsreiches Gameplay freuen. Ebenfalls fantastisch ist die Präsentation der Eishockey-Referenz, die im schicken ESPN-Design daherkommt. Während der Matches rücken gute (englischsprachige) Kommentatoren das Geschehen auf dem Eis ins rechte Licht und tolle, harte Mücke sorgt für die richtige (Eishockey-)Stimmung.

WOLFGANG FISCHER



KEINE CHANCE FÜR KÖLZIG
Der Puck fliegt ungehindert ins Netz.



KEIN MÄDCHENSPORT
Beim Eishockey geht's hart zur Sache.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer

spielt's auch
offline gern.

Natürlich ist es ein harter Schlag, dass die *ESPN*-Titel hierzulande nur online spielbar sind. Dennoch steht vollkommen außer Frage, dass es sich bei der *NHL*-Variante der Serie um ein hervorragendes Game handelt, das auch offline dank vieler Spielmodi und zahlloser Einstellungsoptionen einen Heidenspaß bereitet. Der günstige Deckpreis von gerade mal 30 Euro macht den Titel sowieso zu einem Pflichtkauf für Eishockey-Fans.

TEST ESPN NHL 2K5

Hersteller:	Sega/Take 2
Entwickler:	Kush/Visual Concepts
Genre:	Sport
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Surround
Umfang:	34+ Teams
Internet:	www.take2.de

Spieler:	Termin:
1-4	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 30,-

- **Überragende Spielbarkeit**
- **Fantastische Präsentation**
- **Günstiger Preis**
- **Kein Online-Gameplay**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Mod	R1: Turbo/Mod	☐ Schuss
L2: Press forward	R2: Schussabwärt	☐ Lupten/Ergraber checken
Start: (Pause-Menü)		☐ K. Passen/Ergraber wechseln
Select:		☐ Park wechseln/Ergraber checken
Steuerelement:	Analogstick L: (Bewegen)	Analogstick R: Anlaufschuss

Sehr gute Steuerung mit vielen Spezialmanövern, für Anfänger und Profis gleichermaßen geeignet.

STEUERUNG
87%

GRAFIK	SOUND	HAUPTKRIYER	INZEL
85%	85%	89%	88%

„Sehr gutes Eishockey-Spiel mit einer Vielzahl von Einstellungsoptionen und toller Präsentation.“



Hier gibt es keine Grenzen, nichts ist unmöglich. Steige in alles was fährt oder fliegt und benutze jede Waffe. Lege alles in Schutt und Asche. Als Soldner in einer komplett interaktiven Umgebung. In der alles auf Deine Aktionen realistisch reagiert gibt es keine Regeln, sondern nur das Motto: Mach' was Dir gefällt!

SCHÜTZENHILFE

KAPERN

BESTELLEN

BOMBARDIEREN

ABFACKELN

EINÄSCHERN

SNIPERN

ZERSTÖREN

SABOTIEREN

VERRATEN

VERHAFTEN

MERCENARIES

PLAYGROUND OF DESTRUCTION™

DER SPIELPLATZ FÜR ERWACHSENE WIRD AM 17.02.2005 ERÖFFNET.



PlayStation.2



Shadow Hearts Covenant



DOPPELPACK Der Marionettenspieler zaubert mit seiner Puppe.



GUTES TIMING Beim Schicksalsring ist Geschicklichkeit gefragt.



Am, mehr als ein halbes Jahr, denke ich. Er kam mit der Nichte meiner toten Frau.

HÜBSCH Die Zwischensequenzen unterstützen die dunkle Atmosphäre.



TREFFER Ein Zwischengegner heizt uns so richtig ein.

Mammut-Rollenspiel mit abgefahrener Story.

Manchmal kann ein Spiel allein schon aufgrund der Story ordentlich punkten. So schafft es *Shadow Hearts Covenant* von Anfang an, mit einer Mischung aus düsteren Szenarien, durchgeknallten Charakteren und abgedrehtem Humor den Spieler in seinen Bann zu ziehen. In den Wirren des Ersten Weltkriegs trifft ein Kontingent deutscher Soldaten unter der Führung der hübschen Karin König und des zwielichtigen Exorzisten Nikolai Conrad in einem verschlafenen Dorf auf einen Dämon. Dieser entpuppt sich prompt als der gut gesinnte Hauptcharakter aus dem ersten Teil und rettet Karin vor dem verräterischen Kirchendiener Conrad, welcher wiederum eigentlich der Anführer einer Geheimorganisation ist. Natürlich will diese Gruppierung mit unlauteren Mitteln die Welt Herrschaft an sich reißen. So ziehen Yuri und Karin schließlich los, um dies zu verhindern. Im Laufe ihrer Reise vergrößert sich die illustre Truppe um abgefahrene Mitstreiter wie einen Marionettenspieler, einen Wrestling-Vampir oder einen sprechenden Wolf.

TAKTIK MIT EINER PRISE ACTION

In bester *Final Fantasy*-Manier steuert man die Helden durch diverse Städte, Wälder oder Minen, holt sich Informationen von Dorfbewohnern und löst ab und an kleine Schalterrätsel. Ofters als einem lieb ist, kommt es dabei zu Zufallskämpfen mit Monstern. Die Gefechte laufen rundenbasiert ab und haben eine Besonderheit: Egal ob man mit einem Charakter angreift, zaubert oder eine Spezialfähigkeit einsetzen will, es erscheint ein so genanntes Schicksalsrad. Auf dieser Scheibe sind verschiedene Zonen aufgezichnet,

die für Fehlschläge, Treffer oder Supertreffer stehen. Nun beginnt sich ein Zeiger zu drehen und er muss mittels X-Taste im richtigen Feld gestoppt werden. Dieser Reaktionstest ist ein gelungenes Feature und lässt auch kleine Scharmützel nie langweilig werden. Mittels verschiedener Ausrüstungsgegenstände oder Zauber lässt sich das Schicksalsrad auch beeinflussen. So vergrößert man die Trefferflächen, lässt den Zeiger langsamer rotieren oder erhöht die Anzahl der Supertrefferzonen. Taktikpuristen können auch ein Automatikrad anwählen, welches einem die Arbeit abnimmt, dafür aber weniger starke Treffer auslöst. Ein weiterer wichtiger Bestandteil der Kämpfe sind die Combo-Attacken. Bis zu vier Charaktere können zusammen gegen einen Gegner vorgehen und verschiedene Schlagvarianten wie „Knock-Downs“ oder „In-die-Luft-Wirbler“ miteinander kombinieren. Auch hierbei muss zum richtigen Zeitpunkt eine vorgegebene Taste gedrückt werden, andernfalls schlägt der mächtige Angriff fehl. Für erfolgreiche Schlachten erhält man Erfahrungspunkte, Geld und Seelenpunkte, durch die der Hauptcharakter Yuri (der nebenher ein Gestaltwandler ist) seine verschiedenen Dämonenformen stärken kann. Optisch sind die Scharmützel nicht ganz auf der Höhe der Zeit; die Animationen wirken teilweise etwas ungenau. Im Gegensatz dazu sehen die Städte und Wälder richtig gut aus und die häufigen Zwischensequenzen bewegen sich auf oberstem Niveau. Auch der Sound ist ein zweischneidiges Schwert: Zwar ist die Hintergrundmusik gut komponiert und trägt viel zur düsteren Atmosphäre bei, jedoch können die piepsenden Kampfgeräusche auf Dauer nicht überzeugen.

WINFRIED RUDROF

MEIN FAZIT GUT



Winfried Rudrof

dreht gerne am Rad.

So muss ein Rollenspiel-Cocktail sein: Eine spannende Story mit einer Prise Humor gewürzt, in ein düsteres Szenario gemischt und mit ausgefallenen Charakteren verfeinert. Schmachthaft ist auch das taktische Kampfsystem, das mit kleinen Geschicklichkeitseinlagen durchgezogen ist. Zwar sägen die endlosen Zufallskämpfe auf Dauer etwas an den Nerven, dafür entschädigen allerdings schöne Zwischensequenzen und ein Umfang von mehr als 40 Stunden auf zwei DVDs. Wer *Final Fantasy* nicht mehr sehen kann, findet hier eine gelungene Alternative!

TEST SHADOW HEARTS COV.

Hersteller:	Midway
Entwickler:	Nautilus/Aruze Group
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	Ca. 40 Stunden
Internet: www.midway.com	

Spieler:	Termin:
1	11. März
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-

- Spannende Story
- Enormer Umfang
- Motivierendes Kampfsystem
- Viele Zufallskämpfe

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Teamwahl	R1: ☐	☐
L2: Teamwahl	R2: ☐	☐
Start: Pause	☐	☐
Select: ☐	☐	☐
Steuerkreuz: ☐	Analogstick L: ☐	Analogstick R: ☐
Bewegen	Bewegen	Bewegen

Die Steuerung ist einfach und dank der übersichtlichen Menüs hat man immer den Überblick.

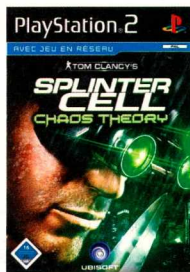
GRAFIK	SOUND	MULTI	ENTFESSELTE
80%	78%	—%	82%
„Düsteres Rollenspiel mit spannender Story, taktischem Kampfsystem und enormem Umfang.“			

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
sehnsüchtigsten erwarteten
Spielen des Jahres. *Metal Gear
Solid 3* verbindet alle Vorzüge
der ersten beiden Spiele und
glänzt obendrein durch fantasti-
sche Standards im Genre der takti-
schen Actionspiele setzen.
Angetrieben, die ultimative
Nation auf der Welt zu sein,
entrent ein Rennen um die
absolute Macht! Release
03.03.2005.
Prämien-Nr.: 002625



Splinter Cell: Chaos Theory
Die Story umfasst zehn Missio-
nen und bietet dank innovati-
ver Grafiktechnik sensationelle
visuelle Effekte, fortschrittliche
Physik, dynamische Lichtbe-
rechnung und einmalige Echt-
zeit-Wettereffekte. Zahlreiche
In-Game-Zwischensequenzen,
eine spannende Handlung und
der neue exklusive Mehrspieler-
Kooperativ-Modus sorgen für
Dauermotivation und einen
hohen Wiederspielwert.
Release: 31.03.2005
Prämien-Nr.: 002643



Gran Turismo 4
Nach über drei Jahren Entwick-
lungszeit und unzähligen Ver-
schiebungen ist die potenzielle
neue Rennspiel-Referenz endlich
in greifbarer Nähe. Die gran-
diose Optik, die hervorragende
Spielbarkeit und mehr Umfang
als jemals zuvor versprechen
wochenlangen Spielspaß. Auto-
narren und Rennspielfans
kommen an diesem Edel-Flitzer
einfach nicht vorbei und strei-
chen sich den 09. März 2005 rot
in ihrem Kalender an.
Prämien-Nr.: 002454

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
(nicht 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 folgende Prämie:

Prämie	Prämien-Nr.

☒ Bitte beschreiben Sie Bankverzug erhalten Sie zusätzlich
zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE!
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein
und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 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 Be-
zahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte be-
achten Sie, dass die Bestellung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen
nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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

HARDWARE

MicroLink dLAN Ethernet



PRAKTISCH Diese Geräte nutzen das 230-Volt-Stromnetz als Netzwerkabel.

ZUBEHÖR Mit diesen Stromnetzwerkadaptern können Sie im ganzen Haus online spielen!

Mit der neuen, kleinen PS2 brauchen Sie keinen separaten Netzwerkkabel mehr, um Spiele wie *SOCOM II* online spielen zu können. Aber wie verbindet man die Konsole mit dem Online-PC, ohne lange Kabel zu verlegen oder sogar die Hauswände dafür zu durchbohren? Es gibt mehrere Möglichkeiten, darunter zum Beispiel das noch recht teure kabellose Funknetzwerk, auch WLAN genannt. Daneben gibt es aber noch eine andere Alternative, nämlich Stromnetzwerkadaptern, die die Daten über die Stromleitungen in Ihrem ganzen Haus verteilen. Wir haben uns das dLAN-Starterpaket aus dem Hause Devolo genauer angeschaut und auf seine Praxistauglichkeit überprüft. Das Paket besteht aus zwei Stromnetzwerkadaptern, einer ausführlichen mehrsprachigen Anleitung und einer Software-CD.

SICHERHEIT GEHT VOR

Sicherheitsfanatiker halten das Prinzip des Stromnetzwerks vielleicht für fragwürdig, da in Mietshäusern die Nachbarn den Datenstrom abhören könnten. In den meisten Gebäuden be-

steht aber kein Grund zu dieser Sorge, denn die Daten werden nur hinter der Sicherung, also in Ihrer Wohnung, verteilt. Der Stromzähler ist also eine natürliche Datenbarriere. Zusätzlich arbeiten die Geräte mit einer eingebauten Hardwareverschlüsselung (56 Bit DES), die man nur mit hohem Aufwand und enormer krimineller Energie knacken kann. Für den Heimgebrauch und vor allem für Online-Spiele ist ein Stromnetzwerk also eine praktikable Anschaffung. Im Praxis-Test haben wir die neue, schlanke PlayStation 2 direkt mit dem ersten Adapter und dem beigelegten Netzwerkabel verbunden und den Adapter dann in die Steckdose gestöpselt. Ein Stockwerk höher haben wir dann das zweite Gerät mit einem DSL-Modem (ein Router wäre auch möglich) verbunden – und das Ergebnis war überzeugend. Ohne etwas am DSL-Modem oder den Adaptern eingestellt zu haben, wur-

den die Netzwerkdaten problemlos übertragen. Die Datengeschwindigkeit mit einem regulären DSL-Anschluss (1 Mbit Downstream, Flatrate, www.qsc.de) reichte dabei für *SOCOM II*, *Need for Speed Underground 2* und *Call of Duty: Finest Hour* vollkommen aus. In einem zweistündigen Test gab es keine

Verbindungsabbrüche. Die Datenübertragung lief vollkommen stabil. Fazit: Die zwei Adapter kosten 130 Euro und sind eine gute Alternative für alle handwerklich unbegabten PS2-Spieler, die sich gerne online mit ihren Freunden messen wollen. (bh)



INFO DIE TECHNIK HINTER DEN NEUEN NETZWERKADAPTERN



Stromnetzwerk: So geht's!

Stromnetzwerkadaptern werden oft auch HomePlug-Adapter genannt. Sie übertragen reguläre Netzwerkdaten über das bestehende 230-V-Stromnetz im Hausbereich. Dabei wird die vorhandene Stromleitung zum internen Netzwerk, mit dem Sie im Internet surfen, online spielen oder Daten mit bis zu 14 Mbit/s austauschen können. Der physikalische Umkreis ist – je nach den baulichen Gegebenheiten – bis auf rund 200 Meter beschränkt. Der Stromzähler dient dabei als Datengrenze und verhindert, dass die Informationen darüber hinaus in das Stromnetz gelangen.

TEST MICROLINK dLAN ETHER.

Type:	Zubehör		
Hersteller:	Devolo		
Info-Telefon:	0241-1827979		
Internet:	www.devolo.de		
Preis:	Ca. € 130,-	Preis-Leistung:	Gut
✓ Zuverlässig und sicher ✓ Bis zu 200 Meter Reichweite ✓ Ausführliche mehrsprachige Anleitung ✓ Sehr leichte Installation			

GESAMTWERTUNG			
ANFORDERUNGEN	ERFÜLLUNG	LEISTUNG	91% 91% 89% 90%

Sennheiser RS 130

SOUND Prima für Spieler: ein abgeschirmter Funk-Kopfhörer der Extraklasse

Die Firma Sennheiser ist für hochwertige Kopfhörer und Mikrofone bekannt. Besonders für den Fernseher und damit auch für Spielekonsolen eignet sich ihr neuestes Produkt, der batteriebetriebene Funk-Kopfhörer RS 130. Der Kopfhörer wird in einem Karton mit einer Funk- und Ladestation, zwei Akkus (AA, 600 mAh), einem Netzteil und einer deutschen Anleitung geliefert. Die Funk- und Ladestation wird über einen 3,5-mm-Klinkenstecker (kennt man vom Walkman/ Discman) direkt an den Kopfhörerausgang des Fernsehers angeschlossen und sendet die Klangdaten dann an den Kopfhörer. Anders als bei billigen Infrarot-Kopfhörern spielt die Neigung des Kopfhörers keine Rolle bei der Klangqualität. Durch einen eingebauten Sendersuchlauf sucht das Gerät sogar den richtigen Klangkanal

und vermeidet ungewolltes Rauschen, wenn kein Signal übertragen wird. An der linken Ohrmuschel können Sie den RS 130 ein- und ausschalten, an der rechten Ohrmuschel befinden sich ein fast schon zu leichtgängiger Lautstärkeregler mit einer deutlich zu hohen Maximal-Lautstärke sowie die Taste für den automatischen Sendersuchlauf.

DER KLANG MACHT DIE MUSIK

Im Praxistest mit *Killzone*, *GTA San Andreas* sowie einigen Pop- und Klassikalien konnten wir uns vom guten Klang überzeugen. Der Bass ist angenehm satt, allerdings fehlen im mittleren und vor allem im hohen Tonbereich einige Details. Die Basslastigkeit kommt aber vor allem Spielen zugute – im Gegenteil zu dem zuschaltbaren Surround-Modus,



denn der veränderte Klangsignal nicht gerade zu dessen Vorteil. Nur bei einigen Audio-CDs hört sich der dadurch erzeugte 3D-Effekt passabel an, sodass wir ihn im restlichen Testverlauf abgestellt haben. Fazit: Mit dem RS 130 können Sie Ihre Spiele auf voller Lautstärke genießen, ohne der Freundin, den Nachbarn oder den Eltern dabei auf den Wecker zu gehen. Die gute Verarbeitungsqualität, die hohe Reichweite von über 30 Metern (durch zwei dicke Stahlbetonwände!) und das fast schon geniale Aufbewahrungssystem auf der Ladestation sind weitere Gründe, die für diesen Kopfhörer sprechen. Trotz des hohen Preises: sehr empfehlenswert! (bh)



OPTIMAL
Der Funk-Kopfhörer
ist eine gute Idee
für Spieler.

TEST RS 130

Type:	Sound
Hersteller:	Sennheiser
Info-Telefon:	05130-6000
Internet:	www.sennheiser.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 150,-	Ausreichend

- Bis zu 30 Meter effektive Reichweite
- Akkus & Ladestation im Lieferumfang
- Zuschaltbarer 3D-Klangeffekt
- Mittlerer/hohes Klangbereich schwach

absolut	relativ	absolut	relativ
87%	88%	87%	87%

PS2 Glowing Pad



WAS TUT ES?
Es leuchtet blau!

CONTROLLER Blau leuchtendes Standard-Pad

Für diesen Controller hat man das Standarddesign des klassischen PlayStation-Controllers verwendet und eine Hülle aus transparentem Plastik gewählt. Darunter wurde ein elektrisch betriebener, blauer Lichtstreifen verlegt, der strahlt, sobald man den Controller in die laufende PS2 steckt. Abgesehen davon befindet sich unter den Tasten „Dauerfeuer“, „Slow“ und „Start“ jeweils eine blaue LED, die je nach Betriebsmodus leuchtet oder blinkt. Die Verarbeitungsqualität des Pads ist okay, auch wenn die „Start“- und „Select“-Taste eindeutig zu klein sind und das digitale Steuerkreuz zu groß geraten ist. Fazit:

Für 15 Euro ist das PS2 Glowing Pad ein günstiges Gamepad und ein netter Blickfang. (bh)

TEST PS2 GLOWING PAD

Type:	Controller
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 15,-	Gut

- Cooles, beleuchtetes Gehäuse
- Zuschaltbare Dauerfeuer-/Slow-Funktion
- Zu kleine „Start“-/„Select“-Tasten
- Zu großes digitales Steuerkreuz

absolut	relativ	absolut	relativ
82%	81%	74%	77%

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%
FERNBEDIENUNGEN			
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

KNÖDEL

Servatzinger, ihr Playzoners!
Toll, super, spitze, dickst, weltklasse, Weltauswahl, Hammer ... So, ich glaube, das reicht mit Lobhudeleien. In eurer Ausgabe 03/2005 im Vorschaubericht zu *Splinter Cell: Chaos Theory* kommen die beiden Vorgänger nicht wirklich gut weg. Auch im Beitrag auf eurer DVD hört es sich so an, als wären die ersten beiden Teile lieblos hingerotzt (Ki)Xbox-Versionen wie *Max Payne 2* oder *Mafia*. Gut, diese beiden sind jetzt ursprünglich PC-Spiele, aber ihr wisst bestimmt, was ich meine. Dagegen spricht allerdings eure Wertung von 91 % bei beiden Titeln. Ich habe beide Tests gelesen, mir beide Spiele gekauft, beide durchgespielt, und war eigentlich sehr zufrieden. Okay, wenn man nur offline spielt, gibt es keine sonderlich tollen Neuerungen beim zweiten Teil der Serie, wie jetzt für den dritten Teil angekündigt. Die (Ki)Xbox-Versionen hab ich nicht gespielt, aber so viel besser erschienen sie mir jetzt nicht, dass man die PS2-Versionen als Hingeknödelt bezeichnen könnte. Die langen Ladezeiten auf der PS2 haben mich außerdem bestimmt schon vor dem einen oder anderen Herzanfall bewahrt.

FELIX KNOLL AUS NÜRNBERG

PLAYZONE: Du hast schon Recht, unsere Aussagen waren etwas missverständlich. Lieblos hingeknödelt war keine Version von *Splinter Cell*. Aller-

dings zeigen die ersten Levels von *Splinter Cell: Chaos Theory*, dass man aus der PS2 noch wesentlich mehr rausholen kann. *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* hat häufig unangenehm geruckelt und sah im Direktvergleich klar schlechter aus als das Xbox-Pendant. Unser USA-Korrespondent und Verfasser des Artikels, Heinrich Lenhardt, wollte mit den Aussagen lediglich zu verstehen geben, dass der Unterschied zwischen beiden Versionen bei *Chaos Theory* nicht so extrem ausfallen wird.

SCHIEBERÄTSEL

Hallo, liebes PLAYZONE-Team!
Also, das ist ja unerhört, was ich da im Internet gelesen habe: *Gran Turismo 4* wird auf den 9. März verschoben? Ich frage mich, warum die das immer verschoben, in Japan ist es doch schon erschienen. Ist es denn ein Problem, dass das in Europa erscheint, oder wollen die uns ärgern? Habt ihr wenigstens eine Demo von dem Spiel, wo sich jeder erst einmal daran befriedigen kann? Vielen Dank für euer Verständnis.

BENJAMIN BRUNS PER E-MAIL

PLAYZONE: Die genauen Gründe für die Verschiebung

kennen wir auch nicht, allerdings müssen die Entwickler das Spiel für den europäischen Markt ja nicht nur technisch, sondern auch inhaltlich anpassen. Da erscheinen uns knappe drei Monate doch erträglich, wenn uns am Ende auch eine gut angepasste Version des Rennspiels erwartet. Wir wissen nicht, in welcher Form du dich am Spiel befriedigen willst (und ehrlich gesagt wollen wir das auch gar nicht so genau wissen), aber du wirst ohnehin noch ein wenig aushalten müssen. Wir haben keine solche Demo, aber die würde vermutlich ohnehin nur einen Kurs und einige Fahrzeuge zu bieten haben. Da freuen wir uns lieber noch ein wenig auf die fertige PAL-Version.

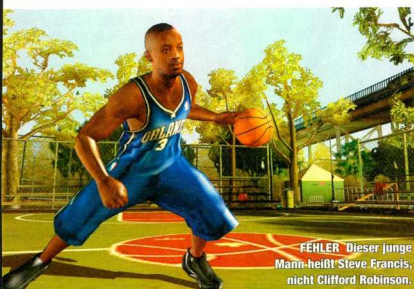
SCHWARZES LOCH

Hallihallo, liebes
PLAYZONE-Team!

Mehr als sehr, sehr
loben kann ich
euch wie jeder
andere Leser



ÄRGERLICH Während Japaner
schon GT 4 spielen, müssen
Europäer noch warten.



FEHLER Dieser junge Mann heißt Steve Francis, nicht Clifford Robinson.

auch nicht und das tue ich hiermit! Doch nun zu meinem Problem: Ich habe mir *GoldenEye: Rogue Agent* gekauft und es ging alles gut, bis ich zum zweiten Teil des Levels Crab gekommen bin. Ich war gerade dabei, Dr. No zu besiegen, als ich bemerkte, dass ein Loch in der Wand war. Ich ging hindurch, um zu sehen, wie es da weitergeht. Ich fiel einige Zeit und landete auf einer schwarzen Kugel. Als ich bemerkte, dass ich darauf außer Schießen nichts machen kann, bin ich in das Pausenmenü gegangen und habe „Verlassen“ gedrückt. Wie ist das möglich, hab ich mir das selbst zu verdanken?

PLAYZONE: Gratulation, du hast einen Bug entdeckt. Solche Fehler sollten in fertigen Spielen eigentlich nicht zu finden sein, ganz vermeidbar sind sie aber auch nicht.

Ist schon ein neues Bond-Spiel für die PS2 in Entwicklung? Der Entwickler hat das ja in eurem Interview angekündigt. Ich weiß, ihr haltet mich jetzt alle für James-Bond-süchtig, aber ich habe tatsächlich auch noch andere Spiele!

SEBASTIAN AMENT

PLAYZONE: Ach, du magst also James Bond? Da wären wir wirklich niemals alleine drauf gekommen. ;-) Also, wenn das so ist, dann wird es dich sicher freuen, dass wirklich ein Bond-Spiel in der Mache ist. Offenbar plant man diesmal eine Versetzung des Connery-Bonds Liebesgrüße aus Moskau aus dem Jahr 1967. Wir sind gespannt, was uns erwartet und die Außenperspektive beibehalten wird.

SCHÖN BUNT

Hallo, liebes PLAYZONE-Team! Ich bin eine treue Leserin eurer geilen Zeitschriften und habe eine dringende Frage an euch. Wann kommt die neue (schmale) PS2 in Spezialfarben raus? Keiner konnte mir bis jetzt

diese echt wichtige Frage genau beantworten, ich hoffe, ihr wisst mehr dazu. Ihr seid doch die Besten, macht weiter so und helft mir bitte.

SIMONE PER E-MAIL

PLAYZONE: Eine Nachfrage bei Sony ergab keine konkreten Infos, allerdings hoffen wir, dass es diesmal nicht ganz so lange dauert wie bei der großen PS2. Dort mussten wir schließlich mehrere Jahre auf farbliche Abwechslung warten.

IT'S A KIND OF MAGIC

Hallo, ist nie Weltbewegendes, aber ich dachte mir, ich mach euch trotzdem auf einen Fehler in der neuen Ausdruckschreibung des oberen Bildes von *NBA Street V3* aufmerksam. Das Bild zeigt nicht Clifford Robinson von den Oakland Warriors (die korrekte Golden State Warriors heißen), sondern es zeigt Steve Francis von den Orlando Magics.

THORSTEN PER E-MAIL

PLAYZONE: So ungern wir uns das auch eingestehen, du hast natürlich vollkommen Recht. Es ist uns ein Rätsel, wie Wolfgang auf dem Trikot Oakland Warriors lesen konnte. Wir tippen auf fortschreitende Kurzsichtigkeit, leichte Altersdemenz, definitive Inkontinenz und die Tatsache, dass Wolfgang von Basketball ungefähr so viel Ahnung hat wie Nico von guten Witzen.

GELINKT

Hey PLAYZONE, ein Freund von mir besitzt *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* und ein i-Link-Kabel. Nun überlege ich, ob ich mir *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* auch zulegen sollte, um es über i-Link zu spielen. Wir besitzen aber beide keinen Netzwerkadapter. Wäre der nötig?

JANNES PER E-MAIL

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 **Need for Speed**.

Scit-face	AWW: Das neue Need for Speed
Rang: - Anmeldedatum: 08.01.05 Datum: 20.01.05 13:50 IP: 217.224.55.216	erste Info zum neuen Ableger der Serie Dass Branchenprimus Electronic Arts seine Rennspielserie <i>Need for Speed</i> weiterführen würde, war so sicher wie das Amen in der Kirche. Nun gibt es auch erste Details zum mittlerweile schon neunten Teil der berühmten Serie. Wie die Kollegen des Magazins <i>SPIN</i> zum Beispiel, ist der jüngste Sprösser auf dem Markt für <i>Speed</i>: <i>Most Wanted</i> getauft worden. Wie schon in einigen Vorgängern sollen auch diesmal Verfügungsplänen mit den Gesetzeshütern im Fokus liegen. Dabei könnt ihr auf acht Spielmodi zurückgreifen, unter anderem Rundkurs, Outrun, Outrun Battle Strecke sowie Sprint. Darüber hinaus sollen auch ausgereizte Ideen wie Radartests des Eingriffs in das Spiel erhalten. Nachfahrern wird es im neuesten Sequel nicht mehr gehen. Die Rennen beschränken sich auf den Tag, das heißt zwischen Sonnenauf- und Sonnenuntergang. Dabei könnt ihr mit mehr als 100 Fahrzeugen aus aller Welt die Pistolen unsicher machen, von amerikanischen Sportscars bis hin zu asiatischen Importwagen. Als Releasetermin streben die Mannen von Publisher Electronic Arts das vierte Quartal 2005 an. Erscheinen wird der Titel auf PC, Playstation 2, Xbox, Gamecube, Playstation Portable, GBA und Nintendo DS. Auch eine Fortsetzung für die kommende Xbox 2 soll mit von der Partie sein, was eine Verfortsetzung der Konsole für Ende 2005 weiter bestätigt.
Hardyppy Lence	AWW: Das neue Need for Speed
Rang: - Anmeldedatum: 07.01.05 Datum: 20.01.05 14:39 IP: 80.171.55.31	Ich finde gut, dass die Entwickler dann nicht mehr so auf nachfahrern, Neonlichter und überbunte Verkleidung als Fast And Furious setzen, sondern wieder zu ihrem alten Stil wieder finden. Ich bin bei jedem Fall begeistert wie sich der neue Teil entwickelt.
Tel.eLiDiDi	AWW: Das neue Need for Speed
Rang: - Anmeldedatum: 18.01.05 Datum: 20.01.05 14:44 IP: 195.93.60.104	Also mir hat das eigentlich recht gut gefallen, erst durch die Erneuerungen wie Tuning, Off-Rennen und Nachfahrern bin ich auf die Reihe aufmerksam geworden und kann es mir auch nicht daraus wegschreiben. Was ich noch cool finde wäre, dass man mit Oldtimern rumfahren darf. Das wäre für mich mal was neues als immer nur mit dem neuesten vom neuen zu helfen. ☒ Lächeln ☒ Begeistert ☒ Weiterleiten ☒ Antworten ✓
Solid Snake14	AWW: Das neue Need for Speed
Rang: - Anmeldedatum: 08.01.05 Keine Adressangabe Datum: 20.01.05 15:04 IP: 217.251.83.231	<i>Need for Speed</i> (Original von EA) ist 2004 am 20.01.2005 14:49 Also mir hat das eigentlich recht gut gefallen, erst durch die Erneuerungen wie Tuning, Off-Rennen und Nachfahrern bin ich auf die Reihe aufmerksam geworden und kann es mir auch nicht daraus wegschreiben. Was ich noch cool finde wäre, dass man mit Oldtimern rumfahren darf. Das wäre für mich mal was neues als immer nur mit dem neuesten vom neuen zu helfen. ☒ Lächeln ☒ Begeistert ☒ Weiterleiten ☒ Antworten ✓
annewow	AWW: Das neue Need for Speed
Rang: - Anmeldedatum: 21.08.02 Datum: 20.01.05 16:10	Mir hat das Tuning bei NFS-HIP nicht gefehlt. Die Karten sind da ja auch so cool gerat. ☒ Lächeln ☒ Begeistert ☒ Weiterleiten ☒ Antworten ✓
Scit-face	AWW: Das neue Need for Speed
Rang: - Anmeldedatum: 22.01.05 15:05	das tunen ist zwar nicht schlecht, es neid aber mit der zeit. das tunen ist zwar nicht schlecht, es neid aber mit der zeit. das tunen ist zwar nicht schlecht, es neid aber mit der zeit. das tunen ist zwar nicht schlecht, es neid aber mit der zeit. gerne ist es 22.01.2005 um 15:04 Uhr von Scit-face ~~~~~Präsident des PSZ~~~~~ Scher Schme SchafPace
OffTheWall	AWW: Das neue Need for Speed
Rang: - Anmeldedatum: 25.02.02 Datum: 22.01.05 15:17	das tunen ist zwar nicht schlecht, es neid aber mit der zeit. es kann doch nicht sein, dass in jedem rennspiel das neu erscheint immer nur gefahr werden kann. ich finde, dass der markt gesättigt ist und nicht mehr massenhaft tuning spiele entwickelt werden müssen ~~~~~Präsident des PSZ~~~~~ Scher Schme SchafPace
Tel.eLiDiDi	AWW: Das neue Need for Speed
Rang: - Anmeldedatum: 19.01.05 Datum: 22.01.05 15:53 IP: 195.93.60.104	Ja, stimmt schon, aber bei NFS 2 war das Teilweise schon nicht so, aber das haben meiner Meinung nach die Outrun rausgehauen, wenn es die nicht gegeben hätte wäre das ganze Spiel nach einiger Zeit uninteressant. ~~~~~KEINE MACHT DEN DOOFEN!~~~~~

Lesefutter für Konsolenfans!



XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Die Jedi-Ritter kehren auf die Xbox zurück – Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords protzt nicht nur mit einem überlangen Titel. Unsere Sonderbeilage samt achtseitigem Test widmet sich dem überaus originellen und technisch hervorragenden Oddworld: Strangers Vergeltung. Ebenfalls im Test: LucasArts' hervorragender Action-Mix Mercenaries. Schneller, als die Polizei erlaubt, bieten wir Ihnen im Tipps&Tricks-Teil bereits die Komplettlösung zu Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords. Jetzt im Handel!



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Der wohl spektakulärste Titel auf dem GameCube ist endlich fertig: Resident Evil 4 stellt sich auf acht Seiten dem N-ZONE-Import-Test! Außerdem werfen wir einen ersten Blick auf Splinter Cell: Chaos Theory, Starfox Assault und zwei heiße DS-Titel: Mario Kart DS und Castlevania DS. Bereits testen konnten wir TimeSplitters Future Perfect und Viewtiful Joe 2. Zusätzlich erwartet Sie der zweite Teil unserer Komplettlösung zu Metroid Prime 2: Echoes. Jetzt im Handel!



IMMER NOCH COOL Red Faction ist auch heute noch ein spaßiger Ego-Shooter.

PLAYZONE: Leider wird die I-Link-Buchse seit Einführung des Netzwerkadapters kaum noch unterstützt. Splinter Cell: Pandora Tomorrow ist online und im lokalen Netzwerk spielbar, andere Vernetzungsmöglichkeiten gibt es nicht. Ein Netzwerkadapter ist dementsprechend unbedingt erforderlich.

ACTIONFAN

Hallo, ihr Lieben!

In eurer aktuellen Ausgabe habt ihr eine Vorshow zu Der Pate gebracht, die mich sehr interessiert hat. Das lag unter anderem an den unglaublichen Bildern, die ich dort zu sehen bekam. Allerdings machen mich diese Screenshots schon ein wenig stutzig. Kann die PlayStation 2 wirklich eine so geile Grafik darstellen? Das wäre ja der Hammer!

PLAYZONE: Aufmerksamen Lesern des Artikels wird sicherlich nicht entgangen sein, dass die Bilder keinesfalls repräsentative Screenshots der PS2-Version sind. Wir bezweifeln zwar nicht, dass Der Pate gut aussehen wird, aber sicher nicht so hübsch wie auf den Screenshots.

Dann hätte ich noch eine Frage zu GTA. Kommt jetzt eigentlich noch eine Fortsetzung auf der PS2 oder muss ich mir für das nächste GTA eine PS3 zulegen? Wisst ihr schon etwas darüber? Nach San Andreas muss der nächste Teil ja eigentlich noch größer werden, oder?

PLAYZONE: Noch ist nichts über die nächste Episode von Grand Theft Auto bekannt. Es ist lediglich sehr wahrscheinlich, dass wir erst auf der PlayStation 3 wieder als Gangster durch belebte Straßenzüge cruisen werden.

Letzte Frage: Ich habe immer sehr gerne Red Faction II gespielt. So langsam wäre es ja mal Zeit für einen dritten Teil? Ist der auch angekündigt?

ANDREAS BERLEMANN PER E-MAIL

reits erschienen. Leider hat sich bisher noch kein Deutschlandvertrieb gefunden. Sobald sich daran etwas ändert, werden wir darüber berichten.

SCHREIB MAL WIEDER

Hallo!

Zehn Seiten PSP, da muss die Begeisterung für die tragbare Konsole ja riesig sein. Aber nicht bei mir. Ich will keine PSP! Ich habe 'nen großen Fernseher, 'ne anständige Surround-Anlage, eine wahnsinnig gemütliche Couch und überhaupt keinen Bock, unterwegs in der überfüllten U-Bahn zu spielen. So weit, so schlecht, aber warum kommen von mir sehnsüchtig erwartete Fortsetzungen wie *WipEout Pure* oder *Ridge Racer* auf diesem klobigen Briefbeschwerer heraus? Wieso entwickelt Namco nicht lieber mal wieder ein anständiges *Ridge Racer* für die PS2? Das ärgert mich, denn ich würde diese Spiele natürlich gerne zocken, aber nicht, wenn ich dafür erst einmal 250 Euro ausgeben muss, um sie dann nicht einmal mit fettem Dolby Surround spielen zu können. Bringt Sony wenigstens zeitgleich Versionen für die PlayStation 2 heraus, die sich dann mit der PSP verbinden lässt? Ich will *WipEout* spielen – und zwar richtig!

ALEX DUJAN PER E-MAIL

ICH MAG MAGNA

Hallo, ihr alle zusammen!

Erstmal: Super Zeitschrift – weiter so. Jetzt meine Frage: Auf der DVD der Ausgabe 02/2005 war ein Trailer zu *Magna Carta*. Ich würde gern wissen, ob das Spiel bei uns erscheint und wenn ja, wann. Danke sehr mal!

MARCEL PER E-MAIL

PLAYZONE: Das in Korea entwickelte Rollenspiel ist dort und in Japan be-

PLAYZONE: Natürlich sind wir von der PSP begeistert. Der von dir als „klobiger Briefbeschwerer“ bezeichnete Kasten ist nämlich unserer Meinung nach unheimlich schick und schöner wird man in den nächsten Jahren wohl unterwegs nicht zocken können. Zwar würden wir auch gerne neue Episoden dieser beiden Reihen auf der PlayStation 2 sehen, aber ehe gar kein neues *WipEout* kommt, sind wir dann doch schon fast mit der tragbaren Variante zufrieden.

MAGNA CARTA Das Rollenspiel aus Korea hat leider noch keinen deutschen Vertrieb.



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.

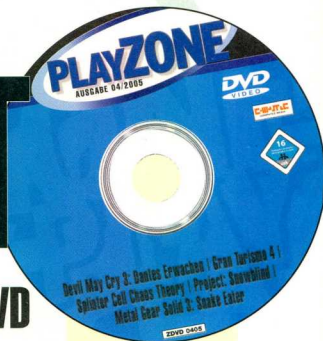
Das X-Port V2 ist die einfachste Möglichkeit, Spielstände auch über große Entfernungen gemeinsam zu nutzen. Um Ihnen den Einstieg in den regen Spielstandhandel etwas zu erleichtern, haben wir für Sie an dieser Stelle eine kleine Einführung vorbereitet, die es Ihnen innerhalb weniger Minuten möglich macht, die begehrten Savedgames 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:

TimeSplitters 2 (X-Port V2):

Sämtliche Spielmodi sind in diesem Spielstand bereits für Sie freigeschaltet.



Gran Turismo Concept 2002

Tokyo-Geneva (X-Port V2): Alle Lizenzen und Fahrzeuge stehen für Sie bereit.



Rygar (MAX Drive):

In diesem Spielstand sind 100 Prozent erreicht und sämtliche Boni bereits freigeschaltet.



Weitere X-Port-V2-Spielstände:

J. Bond 007: Alles oder Nichts Freie Levelwahl
Metal Gear Solid 2: Substance Alle Charaktere
True Crime: Streets of L.A. Freie Levelwahl

Weitere MAX-Drive-Spielstände:

Gungave Alle Boni
Prince of Persia: Set Bonusspiel
SSX 3 Alle Strecken
Terminator: Dawn of Fate Alle Boni

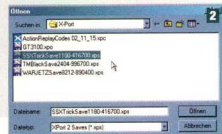
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung Ihrer eigenen Spielstände anfertigen.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spelstände importieren“ und ein Fenster wird geöffnet.



3 Der Spielstand wurde in Ihre PC-Datenbank aufgenommen und kann nun auf die Memory Card übertragen werden.



2 In diesem Fenster wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, den Sie selbst nutzen möchten.



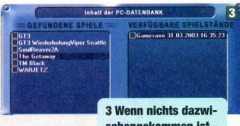
4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



1 Natürlich können Sie auch Spielstände von Ihrer Memory Card auf dem PC sichern, was Platz spart. Dazu wählen Sie im Memory-Card-Menü die zu sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



2 Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.



3 Wenn nichts dazwischengekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.

FEEDBACK

In unserer Rubrik Feedback zählen nur die Meinungen der Leser. Wenn Sie uns etwas zu sagen haben, können Sie dies unter www.play-zone.de gerne tun.

Rockstars PSP-Spiele

KAUFARGUMENTE

Was auf der PlayStation 2 für Umsatzrekorde sorgte, dürfte auch der PSP gute Starthilfe leisten. Wir sind gespannt, ob *Grand Theft Auto* auf der PSP ein Remake der PS2-Version von *GTA III* wird oder eine Eigenentwicklung, die ebenfalls in Liberty City spielt.

8% Interessiert mich nicht, aber ich will trotzdem eine PSP.

13% Mist! Jetzt muss ich mir wohl doch 'ne PSP kaufen.

Grand Theft Auto und Midnight Club erscheinen für die PSP!

45% Ein weiterer Grund, mir eine PSP zuzulegen.

34% Ich will aus Prinzip kein Handheld.

63% Ich bin noch skeptisch, lasse mich aber gerne positiv überraschen.



Der Pate

GOODFELLAS

Die Bilder sehen einfach zu gut aus. Bis echtes Spielmaterial veröffentlicht wird, zeigen sich unsere Leser noch skeptisch. Kein Wunder, schließlich gab es schon einige potenzielle Top-Hits, die am Ende kaum mehr als heiße Luft waren.

17% Macht mich überhaupt nicht an. Brauch ich nicht.

Don Vito Corleone feiert in *Der Pate* seine Wiederauferstehung auf der PlayStation 2!

20% Wow! Darauf warte ich schon seit Jahren.

Devil May Cry 3

ZUM HEULEN

Der zweite Teil der Serie hat ganz schön Unheil angerichtet. Das Vertrauen in die Entwickler ist angeschlagen, doch erste Proberunden unsererseits lassen auf ein wesentlich aufregenderes Spielerlebnis hoffen.

23% Ich kann die Veröffentlichung kaum noch erwarten.

40% Die Serie interessiert mich nicht die Bohne.

Dämonenjäger Dante bereitet sich auf seinen dritten Auftritt vor.

37% Der zweite Teil hat mich zögerlich gemacht – ich warte den Test ab.

Driv3r

CRASH

Loyalität konnte sich Edmonson bei unseren Lesern nun wirklich nicht erarbeiten. Gerade einmal fünf Prozent der Befragten sehen die Serie eng mit dem Gründer von Reflections verbunden – der Großteil der Leser sieht Edmonsons Schritt eher positiv.

7% Mir doch egal, der Typ war sowieso ein Idiot.

5% Dann ist die Serie ab jetzt für mich gestorben.

Driver-Erfinder Martin Edmonson hat die Firma Reflections verlassen.

35% Nach *Driv3r* kann es doch mit der Reihe nur noch bergauf gehen.

53% In China ist ein Sack Reis umgefallen.

Genau und gratis

Wenn Sie jetzt PLAYZONE abonnieren, erhalten Sie als kostenloses Dankeschön das **Nano Pad** von Madrics.

Das Nano Pad verbindet komfortable Größe und Präzision in einem Controller der Spitzenklasse. Die seitlich angebrachten genoppten Gummigriffe sorgen für ein verbessertes Handling und geben dem Controller auch in großen Händen einen sehr guten Halt. Präzise Analogsticks und die gummibeschichteten Griffe sorgen durch gute Ergonomie auch bei schnellen Spielhandlungen immer für den perfekten Halt. Die integrierten Dual-Vibrationsmotoren lassen den Spieler die Aktionen des Spiels hautnah miterleben. Es wird sowohl Dual-, als auch Analog-Modus unterstützt, um auch allen Spielanforderungen gerecht zu werden. Eine erweiterte Makrofunktion für die Speicherung und Ausführung von Combos fehlt natürlich auch nicht. Druckempfindliche analoge Aktionstasten sowie ein präzises digitales Steuerkreuz runden das Nano Pad ab.



www.madrics.com

- Breite und Höhe je 10cm
- Gewicht nur 140g
- Im Handel auch in blau und rot erhältlich

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.)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsadresse (falls abweichend von der Lieferanschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Nano Pad silber (PS2) (Artikel-Nr.: 002641)

Lieferung, solange Vorrat reicht.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankneuzug (Prämienlieferung in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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

Suikoden IV

Komplettlösung

Mit dieser Lösung **durchkreuzen Sie die Pläne** des Bösewichts Cray.

Allgemeine Tipps

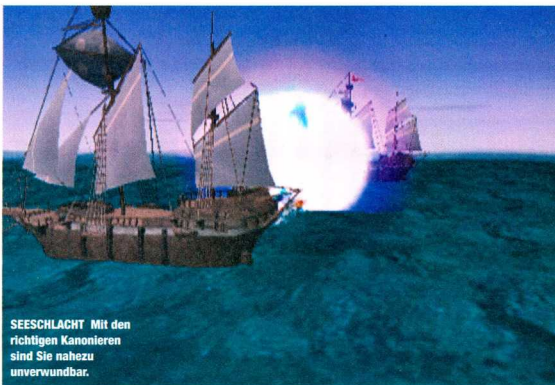
Grundlagen

Verwenden Sie Medizin und andere Gegenstände, um die Charaktere zu heilen. Selbst im Menü können Sie diese Utensilien verwenden. Dadurch müssen Sie keine Magiepunkte für die mächtigen Heilzauber verschwenden. Sie können sich zwar aus jedem Zufallskampf zurückziehen, allerdings brauchen Sie die Erfahrungspunkte und das Geld, wenn Sie im weiteren Verlauf des Spiels bestehen wollen. Unternehmen Sie Expeditionen und durchsuchen Sie alle Seitengänge und Nebenräume, damit Sie keine nützlichen Gegenstände verpassen. In den Städten reden Sie mit allen Personen. Bestimmte Events werden nur dann aktiviert, wenn Sie den richtigen Charakter in der Gruppe haben. Die meisten Events und Zwischensequenzen werden dadurch gestartet, dass Sie ein bestimmtes Ge-

biet betreten. Hierbei ist wichtig, auf welche Weise Sie das tun. Wenn Sie den Spiegel benutzen, bleibt die Zwischensequenz oft aus. Segeln Sie deshalb direkt in den Hafen des jeweiligen Orts.

Zufallsbegegnungen und Bossgegner

Die Zufallsbegegnungen sind in der Regel recht einfach. Die Gegner verfügen über keine ernst zu nehmenden Angriffe, weshalb Sie die Verletzungen Ihrer Helden ohne weiteres mit Heilutensilien kurieren können. Bossgegner setzen Ihnen meist mit zwei Arten von Attacken zu: einem Angriff, der auf Einzelpersonen gerichtet ist, und einem Schlag, der die ganze Truppe in Mitleidenschaft zieht. Beachten Sie dabei, wie viele Trefferpunkte Ihre Spielfiguren verlieren, damit Sie rechtzeitig Gegenmaßnahmen ergreifen können. Versuchen Sie, die Lebenspunkte der Figuren immer auf Maximum zu halten, damit keine Unfälle passieren. Heben Sie sich Ihre stärksten Runenzauber für brenzlige Situationen auf.



SEESCHLACHT Mit den richtigen Kanonieren sind Sie nahezu unverwundbar.



ZUFALLSBEGEGNUNGEN Vermeiden Sie nicht jeden Kampf, da Sie Erfahrungspunkte dringend benötigen.



DUELL Wehren Sie zu Beginn eines Kampfs alle Angriffe ab, damit Sie herausfinden, wie der Gegner seine Attacken ankündigt.

Blocken

Seeschlachten

Sehen Sie sich die Bewaffnung der anderen Schiffe an und versuchen Sie, deren Runen zu neutralisieren. Meist verfügen die Gegner über zwei verschiedene Munitionstypen, die Sie oftmals mit einem einzigen Kanonier kontern können. Wenn der Feind beispielsweise über Donner- und Wassermunition verfügt, setzen Sie einen Kanonier mit Donnergeschossen ein. Wenn beide Parteien Donnergeschosse einsetzen, neutralisieren sich die Schüsse gegenseitig. Falls der Gegner mit der Wasserkanone feuert, vernichtet Ihr Donnerschuss die Wasserkugel und schlägt im feindlichen Schiff ein. Wenn Sie die richtigen Kanoniere auswählen, sind Sie in einem Kampf unverwundbar, solange Sie sich nicht von vorne oder hinten attackieren lassen.

Duell

Diese Kämpfe funktionieren nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip. Spezial schlägt Angriff, Angriff schlägt Blocken, Blocken schlägt Spezial. Der Gegner kündigt seine Angriffe durch verschiedene Sätze an. Blo-

cken Sie zu Beginn des Kampfs. Dadurch sind Sie lediglich durch Angriffe verwundbar, die nur sehr wenig Schaden verursachen. Auf diese Weise finden Sie heraus, welche Aktion nach einem bestimmten Satz folgt, und können gezielt kontern.

Viel Geld durch Handel

Besonders nützlich ist dieser Tipp, wenn Sie Viki samt Spiegel an Bord haben. Besuchen Sie Mitthafen, Na-Nal und die Mordo-Insel. Kaufen Sie nun Rum beim Warenhändler von Mitthafen und Na-Nal. Eine Flasche kostet Sie 100 bis 500 Potch. Auf der Mordo-Insel erhalten Sie pro Rumflasche zwischen 3.500 und 4.500 Potch. Da Sie mithilfe des Spiegels nur wenige Sekunden benötigen, um zwischen den Inseln hin- und herzu-reisen, können Sie innerhalb kurzer Zeit ein kleines Vermögen anhäufen. Der Händler von Mitthafen hat bei Ihrem nächsten Besuch bereits neue Rumvorräte, die er Ihnen günstig verkauft. Besondere Angebote wie diese variieren von Zeit zu Zeit. Auch Perlen und Blumensamen sind gewinnbringende Handelsobjekte.

Walkthrough

Tutorial

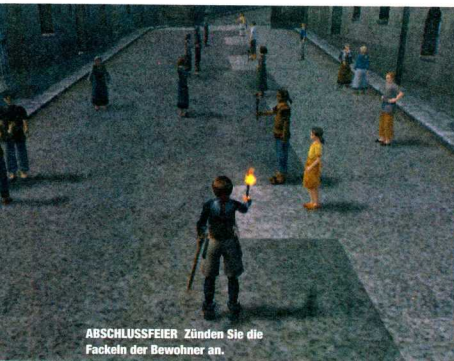
Für die erste Seeschlacht setzen Sie einen Kanonier ein, der über das Element Donner verfügt. Sprechen Sie mit allen Besatzungsmitgliedern, um die Geschichte voranzutreiben. Sobald das Schiff angelegt hat, rennen Sie zur Tür im Norden. Weiter geht's durch die zweite Tür auf der rechten Seite: Gegenüber dem Eingang liegt das Quartier der Spielfigur, wo Sie den Spielstand speichern können. Kehren Sie zur Ritterhalle zurück und öffnen Sie die Tür im Norden. Nach der Zwischensequenz verlassen Sie den Abschnitt durch den Ausgang im Süden und biegen nach rechts



COMBOS Diese starken Attacken können Sie beliebig oft einsetzen.



HEILUNG Mit Medizin und ähnlichen Objekten können Sie Ihre Helden ohne Probleme am Leben halten.



ABSCHLUSSFEIER Zünden Sie die Fackeln der Bewohner an.

ab. Folgen Sie dem Wasser, bis die Zwischensequenz beginnt. Anschließend sprechen Sie mit allen Bewohnern, die eine Fackel in der Hand haben, und betreten die Zone im Norden. Reden Sie mit allen Personen, die an dem Fest teilnehmen. Danach geht's zum Rittersaal weiter, wo Sie sich entscheiden, ins Bett zu gehen. Verlassen Sie das Gebäude und rennen Sie durch die Tür im Süden. Die nächste Station ist der Übungssaal im Norden. Sprechen Sie mit den bekannten Charakteren und basteln Sie sich eine Zwischensequenz zu starten. Wählen Sie die Mission mit dem Dokument und segeln Sie nach Mitthafen. Dem Ritter bei der Anlegestelle überreichen Sie das Schriftstück. Erforschen Sie die Stadt und verbessern Sie die Ausrüstung, bevor Sie sich auf den Heimweg machen. Am Dock reden Sie mit dem Soldaten am Schiff, nehmen den Auftrag an und fahren nach Mitthafen. Gehen Sie an Land und sprechen Sie mit dem Händler, der neben dem Soldaten steht. Mit dem Schiff kreuzen Sie vor dem Hafen, bis Sie von dem Haarknäuel angegriffen werden. Nachdem Sie den Kampf gewonnen haben, eilen Sie zum Händler und holen sich die Belohnung ab. Danach segeln Sie mit dem Schiff zum Hauptquartier.



HAARKNÄUEL Erledigen Sie den Störenfried und holen Sie sich die Belohnung ab.

Piratenangriff

Betreten Sie den Audienzraum und sehen Sie sich die Zwischensequenz an. Die nächste Station ist der Hafen von Razril. Halten Sie sich links und belauschen Sie das Gespräch der beiden Personen. Rennen Sie danach zum Eingang des Rittersaals und unterhalten Sie sich mit Snowe. Um die Mission zu starten, marschieren Sie in die Audienzkammer und sprechen mit Ramada. Nehmen Sie Kurs auf die Iluya-Insel. Nachdem Sie das Schiff entdeckt haben, besprechen Sie die Lage mit Snowe. Sobald Sie das Kommando übernehmen, geben Sie den Befehl zum Angriff. Beim Kampf auf Deck kümmern Sie sich zuerst um den kleinen Gnom und erledigen danach den Piratenkapitän. Nach den Zwischensequenzen verlassen Sie Ihr Zimmer und sprechen mit Snowe. Laufen Sie anschließend zum Ausstattungsladen und gehen Sie auf den Verkäufer zu. Betreten Sie die Quartiere und holen Sie das Essen aus der Küche. Im oberen Stockwerk suchen Sie den Kommandanten auf. Verlassen Sie das Gebäude, wenn die Unterhaltung vorbei ist. Alarmieren Sie alle Anwesenden und rufen Sie zum Kampf auf. Danach gehen Sie zur Anlegestelle und sprechen mit dem Ritter, der in der Nähe des Schiffs steht. Nach der Schlacht eilen Sie Snowe zu Hilfe und suchen den Komman-

danten auf. Gehen Sie ins Bett, um die nächsten Ereignisse zu starten. Sie dürfen Glen erneut eine Mahlzeit bringen. Anschließend verteidigen Sie mit Katarina die Stellung. Nach der Schlacht betreten Sie den Rittersaal und begeben sich auf die Burgmauern. Sobald die Zwischensequenzen vorbei sind, laufen Sie auf das Licht zu und besiegen den Gegner, ohne die Rune der Bestrafung zu verwenden.

Verbannung

Fahren Sie eine Weile übers Meer, bis Sie dem Handelsschiff begegnen. An Deck reden Sie mit den beiden Personen aus der Zwischensequenz. Der alte Herr befindet sich in der Kabine – dort legen auch Sie sich schlafen. Gegen die beiden Männer haben Sie nicht den Hauch einer Chance. Nach der Niederlage schlagen Sie sich zum Boot durch. Sprechen Sie mit allen Personen und fahren Sie weiter, bis Sie vom Drachen angegriffen werden. Benutzen Sie Medizin, um Ihre Figuren am Leben zu halten. Auf der Insel wecken Sie Ihre Gefährten auf, damit sie der Gruppe beitreten. Danach erforschen Sie alle Gebiete der Insel und kehren zum Boot zurück. Verteilen Sie die Arbeiten und gehen Sie selbst Holz sammeln. Erforschen Sie dazu die Insel und untersuchen Sie die funkelnden Bäume.



PIRATEN Erledigen Sie zuerst den Gnom, bevor Sie den Kapitän angreifen.



TROY Gegen dieses Duo haben Sie nicht den Hauch einer Chance.

EINSAME INSEL Die Kokosnüsse liegen westlich vom Strand.


Wenn Sie drei Bäume gefunden haben, erkunden Sie die Höhle. Nach der Zwischensequenz sammeln Sie den Ring ein, der am Wasserrand liegt. Mit den anderen Charakteren legen Sie sich im östlichen Abschnitt schlafen. Verteilen Sie erneut die Aufgaben und suchen Sie das Mädchen in der Höhle, sobald Sie Ihre Aufgabe erfüllt haben. Danach holen Sie die drei Leute ab und gehen schlafen. Am dritten Tag wiederholen Sie den Vorgang. Bei dem Mädchen wählen Sie die erste Gesprächsoption. Sobald das Boot repariert ist, sprechen Sie mit den Gruppenmitgliedern. Nach der Zwischensequenz speichern Sie ab und gehen in den Wald. Erledigen Sie die kleinen Krabben und warten Sie die Zwischensequenz ab. Setzen Sie die Rune ein, um den Feind zu verletzen. Erledigen Sie zuerst die kleinen Krabben und kümmern Sie sich danach um den Hauptgegner. Stellen Sie die schwächste Figur zum Heilen ab. Nach dem Kampf laufen Sie wieder auf das Licht zu. Sprechen Sie mit Ihren Kameraden und verlassen Sie die Insel.

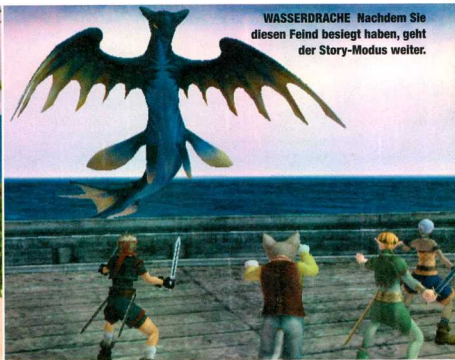
Obel Königreich

Fahren Sie umher, bis Sie den Killerrochen begegnen. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf einen Gegner. Sprechen Sie mit den Leuten,

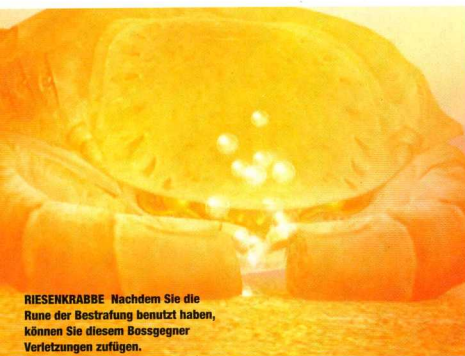
damit die nächste Zwischensequenz startet. Unterhalten Sie sich mit allen Personen und speichern Sie den Spielstand. Danach klären Sie die Lage mit Desmond. Kaufen Sie sich neue Ausrüstung und eilen Sie zur Burg. Bevor Sie hineingehen, quatschen Sie mit dem Mann vor dem Tor. Wenn Sie die Kontrolle über die Figur haben, rennen Sie nach Osten über den Klippenpfad. In der Höhle legen Sie sich aufs Ohr und bilden eine Gruppe. Danach besuchen Sie den König. Reden Sie mit den Leuten im Palast und reisen Sie weiter nach Osten, wo Sie die Ruinen betreten.

Ruinen

Bei den Zufallskämpfen erledigen Sie zuerst die Einhörner. Achtung: In diesen Ruinen gibt es eine Kiste, aus der ein heiliges Haarknäuel springt. Diesen Feind können Sie auf diesem Level noch nicht besiegen. Bei den Treppen geht's nach rechts weiter. Öffnen Sie die hintere Tür, die nach Norden führt. Biegen Sie an der T-Kreuzung nach links ab. Bei der Schatzkiste laufen Sie durch das Tor im Westen. Im folgenden Raum entscheiden Sie sich für den Gang auf der rechten Seite. Rennen Sie die Treppe hinauf und benutzen Sie den Speicherkristall. Weiter geht's nach Norden zum Bossgegner.

WASSERDRACHE Nachdem Sie diesen Feind besiegt haben, geht der Story-Modus weiter.


Dieser verfügt über zwei Angriffe. Wenn er einen einzelnen Charakter angreift, richtet er 80 Schadenspunkte an. Mit seinem Gruppenangriff zieht er jeder Spielfigur 70 Lebenspunkte ab. Achten Sie zudem auf den Gesundheitszustand der Hauptfigur, da ihre mächtigen Rudenangriffe Lebensenergie verbrauchen. Dieser Gegner verfügt über sehr viele Trefferpunkte. Nach dem Kampf geht's nach Norden weiter. Im Außenabschnitt holen Sie sich den Inhalt der Schatztruhe und speichern den Spielstand. Folgen Sie weiterhin dem Verlauf des Wegs und sprechen Sie mit Rikie. Nach der Unterhaltung machen Sie sich auf den Rückweg. Der Wächter ist sichtlich nicht erfreut und hat sich in der Zwischenzeit Arme besorgt. Nutzen Sie die drei Pilze, um Runde für Runde die Magiereserven der Hauptfigur herzustellen. Die drei verbliebenen Kämpfer setzen Medizin ein, um die Verwundeten zu heilen. Nutzen Sie den Aufenthalt in der Stadt, um das verdiente Geld für Zauber- und Rüstungen auszugeben. Wenn Sie fertig sind, rennen Sie zur Höhle und sprechen mit Desmond. Nach dem Bericht über das Boot eilen Sie zur Stadt zurück. Südlich vom Rüstungsladen steht Ornan, der sich der Gruppe anschließen will. Die Frau beim Brunnen gibt Ihnen ein Stück Seife.


RIESENKRABBE Nachdem Sie die Rune der Bestrafung benutzt haben, können Sie diesem Bossgegner Verletzungen zufügen.

WACHE Benutzen Sie die Pilze, wenn Ihnen die Magiepunkte ausgehen.




PIRATENNEST Sprechen Sie mit Kika, um fünf neue Charaktere zu erhalten.

Patrouillenboot

Im Hafen reden Sie mit dem Wachposten und steigen auf das Schiff. Nach der Zwischensequenz mit Lilin greifen Sie das andere Boot an. Bei den Gesprächen wählen Sie immer die oberste Option. Setzen Sie Kurs auf Obel, um die nächste Begegnung einzuleiten. Gegen den Piraten Dario ernennen Sie Tov zum Kanonier und verwenden Feuermunition. Dadurch sind Sie unverwundbar, solange Sie zurückfeuern können. Nach dem Kampf reisen Sie zu Ihrer Höhle und reden mit Desmond. Unterhalten Sie sich mit der Person in der Raststätte und sprechen Sie mit der aufgeregten Frau. Sprinten Sie zum Palast und folgen Sie Cedric bis zu Ihrem Unterschlupf. Sprechen Sie Louise an, damit Cedric der Gruppe beitrifft. Danach steigen Sie auf das Schiff und segeln zur Nay-Insel.

Stadt Nay

Der Schmied kann die Waffen bis auf Stufe 7 verstärken. Auf der Hochebene unterhalten Sie sich mit Oleg und rennen über die Brücke zum Gasthaus. Sprechen Sie mit dem Mann an der Theke und anschließend mit Oleg. Verlassen Sie danach das Zimmer. Nach der Zwischensequenz legen Sie sich ins Bett. Am nächsten Morgen laufen Sie über die Brücke und nähern sich dem Podest. Sobald Sie über die neuesten Ereignisse informiert wurden, eilen Sie zum Strand und sprechen mit den Leuten. Schließlich verlassen Sie die Insel und segeln nach Obel. Betreten Sie den Palast und sehen Sie sich die Zwischensequenz an. Danach laufen Sie zur Höhle weiter, um einen Bosskampf auszulösen. Machen Sie die Gegner kampfunfähig und berichten Sie im Palast über die Vorkommnisse. Anschließend nutzen Sie den Speicherkristall und rennen über den Klippenpfad. Nach dem Angriff setzen Sie die Runte ein, um die feindlichen Schiffe zu versenken. Für die Seeschlacht brauchen Sie Tov mit Feuer und Desmond mit Wind als Kanoniere. Nach dem Gefecht laufen Sie über den Klippenpfad. Im Anschluss an die Zwischensequenz eilen Sie in den Kriegeraum. Danach verlassen Sie den Unterschlupf und warnen alle Dorfbewohner. Sobald Sie alle Einwohner gefunden haben, schlägt Ihnen Flare vor, zur Höhle zurückzulaufen. Machen Sie sich gleich auf den Weg und erstatten Sie im Kriegeraum Bericht. Auf Deck sprechen Sie mit den Leuten und betreten die obere Kabine. Nach der Zwischensequenz machen Sie sich mit dem Festungsschiff vertraut. Sie können bei einigen Leuten Ausrüstung und andere Gegenstände erwerben. Danach segeln Sie zur Pirateninsel.

Piratenbündnis

In der Kneipe sprechen Sie mit Kika. Wählen Sie die oberste Gesprächsoption, damit Sie fünf neue Charaktere erhalten. Plündern Sie die Kiste in Kikas Raum und machen Sie sich auf den Weg zum Schiff. Begeben Sie sich aufs fünfte Deck und geben Sie die Ozeanrupe beim Schiffsbauer ab. Ihr nächstes Ziel ist die Nay-Insel. Am Hafen laufen Sie die Treppe hinauf und durchqueren das Feld des Steinmetzes. Im nächsten Gebiet begegnen Sie Viki. Wenn die Zwischensequenz vorbei ist, rennen Sie über die Brücke und betreten die Nay-Kobold-Siedlung. Im Geschäft kaufen Sie Blumensamen und laufen zur Brücke zurück. Dort sprechen Sie mit Viki und nehmen sie in die Gruppe auf. Dieses Mädchen

bringt den magischen Wandspiegel mit an Bord. Dadurch können Sie schnell zu den einzelnen Städten reisen. Zudem steht Ihnen ab sofort der glühende Handspiegel zur Verfügung, der es Ihnen ermöglicht, jederzeit aufs Schiff zurückzukehren, selbst wenn Sie sich in einem Dungeon befinden. Begeben Sie sich nach Na-Nal und reden Sie mit dem Mann in der Nähe des Runenladens über die Runenmeisterin. Eilen Sie zur Badeanstalt und unterhalten Sie sich mit dem Mann. Betreten Sie das Geschäft und fragen Sie nach dem Runenmeister. Laden Sie Jeanne auf das Schiff ein, die dort einen Runenladen eröffnet. Im Gasthaus reden Sie mit Manu. Dann geht's zum Piratennest weiter.

Alte Freunde

Sprechen Sie im Nebenzimmer mit Katarina und kehren Sie anschließend in den Hauptraum zurück. Nach den Zwischensequenzen betreten Sie das Schiff. Bei der Seeschlacht brauchen Sie Kanoniere mit Feuer- und Erdrunen. Sobald Snowe flieht, verfolgen Sie den Verräter bis nach Razril. Lassen Sie Snowe frei und erforschen Sie das Einsiedler-Eiland. Folgen Sie dem Verlauf des Wegs, bis Sie das Haus erreichen. Bitten Sie Elenor darum, sich Ihnen anzuschließen. Danach erkunden Sie die nahe gelegene Höhle. Mit den Runenangriffen besiegen Sie den Bossgegner nahezu mühelos. Sobald der Weg frei ist, schnappen Sie sich die Gegenstände vom Tisch und kehren zur Taktikerin zurück. Marschieren Sie zum Schiff, um eine weitere Zwischensequenz zu starten. Auf dem Boot speichern Sie ab und suchen den Kriegeraum auf. Nehmen Sie die Herausforderung zum Duell an. Anschließend rennen Sie in das Zimmer des Helden. Im Piratennest sprechen Sie mit Katarina, die sich nun der Gruppe anschließen will. Im Kriegeraum des Schiffs erfahren Sie das nächste Reiseziel.

Mitthafen

Bei der Anlegestelle von Mitthafen wartet ein Meeresungeheuer auf Beute. Setzen Sie in diesem Kampf Charaktere ein, die aus der Ferne attackieren oder Zauberrunen bei sich tragen. Die Kreatur verursacht nur wenig Schaden, konzentrieren Sie sich deswegen auf die Offensive und setzen Sie Ihre mächtigsten Combox und Runenzauber ein. Anschließend gehen Sie an Land und bitten um eine Audienz. Rennen Sie zum Haus des Lords und kehren Sie nach dem Gespräch aufs Schiff zurück. Benutzen Sie dazu nicht den Spiegel. In Nay reden Sie mit Gareth im Gasthaus. Überreichen Sie Reinbach III die Brosche.

Nebelschiff (optional)

Wenn Sie schon 70 oder mehr Leute auf dem Schiff haben, versorgen Sie sich mit Heilutensilien, rüsten Lino En Kuldos aus und speichern den Spielstand. Sobald diese Vorkehrungen getroffen sind, betreten Sie den Kriegeraum, um einen neuen Event auszulösen. Gehen Sie auf das Schiff und kämpfen Sie sich durch die einzelnen Abschnitte, bis Sie dem Anführer begegnen. Wählen Sie die oberste Gesprächsoption, um den Kampf zu starten. Setzen Sie Ted als Heiler ein und benutzen Sie Ihre stärksten Angriffe. Der Gegner hat mächtige Attacken, die entweder Einzelpersonen oder die ganze Gruppe treffen. Den Schaden der Einzelangriffe gleichen Sie mit einer Megamedizin aus, die Gruppenangriffe

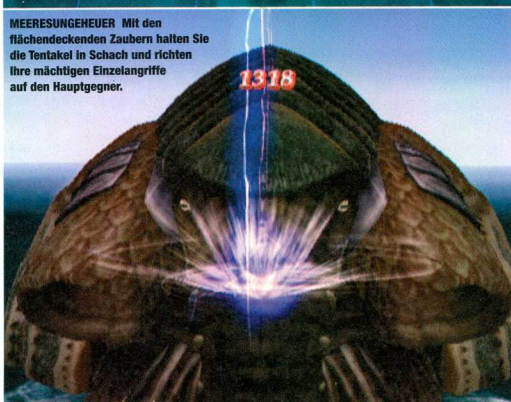


VIKI Wenn Sie das Mädchen auf Ihr Schiff einladen, erhalten Sie zwei nützliche Teleportationsgegenstände.

ABSICHERUNG Mit dem kleinen Boot sichern Sie die Flanke Ihres Flaggschiffs.

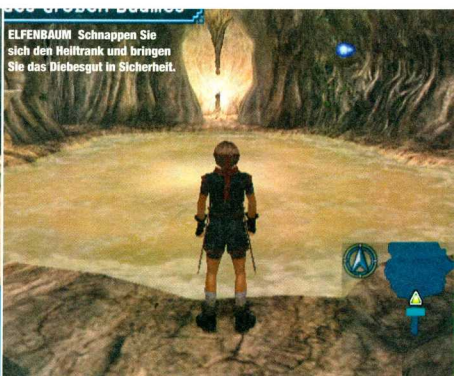


MEERESUNGEHEUER Mit den flächendeckenden Zaubern halten Sie die Tentakel in Schach und richten Ihre mächtigen Einzelangriffe auf den Hauptgegner.





KOOLUK Greifen Sie die beiden Soldaten an, um eine Zwischensequenz zu starten.



ELFENBAUM Schnappen Sie sich den Heiltrank und bringen Sie das Diebesgut in Sicherheit.

kontern Sie mit Teds Wasserrune. Die Lebensenergie aller Charaktere ist im Idealfall stets komplett aufgefüllt. Durchqueren Sie den Raum und schnappen sich die Piratenkönig-Weste aus der Kiste. Segeln Sie nach Na-Nal.

Na-Nal

Besiegen Sie die Soldaten, die an der Treppe Wache schieben. Im Gefängnis legen Sie sich aufs Ohr. Am nächsten Morgen verlassen Sie die Stadt Richtung Nordosten. Schnappen Sie sich das Gefäß aus dem Elfenbaum und eilen Sie Richtung Ausgang. Nachdem Sie das Diebesgut abgegeben haben, laufen Sie zum Strand, wo Sie von Selma aufgehalten werden. Im Kerker reden Sie mit den vier anderen Personen. Sprinten Sie zur Stadt und wehren Sie den Angriff der Elitesoldaten ab. Danach nehmen Sie das Angebot des Häuptlings an. Auf dem Weg zum Schiff bieten Sie Selma an, sich Ihnen anzuschließen. Statten Sie dem Bürgermeister von Nay einen Besuch ab und zeigen Sie ihm das Siegel. Nach einiger Zeit kehren Sie zurück, um die Köche aufzunehmen. Verbessern Sie Ihre Ausrüstung, speichern Sie ab und betreten Sie den Kriegeraum.

Schlacht um Razril

Sobald Sie im Hafen einlaufen, beginnt der Kampf um Razril. Statten Sie die Schiffe mit einem Wind-, Feuer- und Erdkanonier aus. Da einer der gegnerischen Kapitäne zu Ihnen überläuft, haben Sie in dieser Schlacht keine Schwierigkeiten. Laufen Sie durch die Stadt und sammeln Sie Basil vor dem Gasthaus ein. In der Wirtschaft steht Konrad, der sich Ihnen ebenfalls anschließt, wenn Sie Katarina in der Gruppe haben. Sprechen Sie alle Bewohner an und sehen Sie sich das Angebot des Rüstungs- und Runengeschäfts an. Anschließend laufen Sie zum Übungsraum. Nach der Rede besiegen Sie die Wächter von Vingerhut. Nach den Zwischensequenzen rennen Sie zur Audienzkammer und nehmen den Silberhammer aus der Schatztruhe. In der Küche reden Sie mit Funghi. Danach suchen Sie erneut den Übungsraum auf und laden den Mann und seine Tochter auf das Schiff ein. In diesem Abschnitt finden Sie eine weitere Kiste. Rennen Sie zum Hafen, damit eine Zwischensequenz startet. Jetzt legen Sie sich im Gasthaus erst einmal schlafen. Am nächsten Morgen sind neue Rekruten verfügbar. Wenn Sie alles erle-

digt haben, benutzen Sie den Speicherkristall und steigen auf das Schiff. Gegen Snow setzen Sie einen Kanonier mit Wasserrune ein. Lassen Sie Snow ein weiteres Mal ziehen. Auf Deck 5 unterhalten Sie sich mit Pablo. Der nächste Halt ist Mitthafen.

Minidungeon

In Mitthafen laufen Sie zu der Seitenstraße und betreten das Haus am Ende der Gasse. Untersuchen Sie die Schatzkiste und wählen Sie 24 als Antwort. Durchsuchen Sie die Stellen mit den Abzweigungen nach Truhen. Den Endgegner finden Sie, wenn Sie in den ersten Gang auf der rechten Seite des dritten Abschnitts gehen. Nach dem Kampf betreten Sie den Raum, der hinter dem Kampfplatz liegt. Sprechen Sie dort mit Warlock. Nehmen Sie Kurs auf das Piratennest. Reden Sie mit Tanya und laufen Sie in die Höhle. Nach der Zwischensequenz greifen Sie den Hafen von Obel an.

Rückkehr nach Obel

Ihre Gegner verfügen über vier verschiedene Munitionstypen: Wind, Erde, Blitz und Wasser. Kanoniere mit Wind- und Blitzgeschossen sind



ELITESOLDATEN Nachdem Sie den Angriff abgewehrt haben, erhalten Sie die Unterstützung des Häuptlings.



ALTE FREUNDE Dank der Wassermunition wird es für Snow so gut wie unmöglich, Ihr Schiff zu treffen.

MINIDUNGEON Den Bossgegner erledigen Sie wie gewohnt mit Ihren stärksten Angriffen.



bei diesem Kampf die beste Wahl. Sie haben auch die Möglichkeit, die zwei kleinen Schiffe mit starken Entermannschaften zu besetzen, da diese Schiffe aus dem Hinterhalt angreifen und nahe beim Gegner erscheinen. Die zweite Flotte wird sich weder bewegen noch angreifen. Nach diesem Kampf benutzen Sie die Rune. Landen Sie in Obel und nehmen Sie im Hafen Wendel auf. In der Stadt sprechen Sie mit dem Mann, der den Wert der Gegenstände schätzt. Rekrutieren Sie weitere Leute, indem Sie mit Yu und Cedric die Stadt erkunden. Sie haben erneut die Chance, die Ruinen zu betreten und das Engelshaarknäuel in der Kiste herauszufordern. Benutzen Sie dazu die Runenkombinationszauber wie „Donnergott“ und „Flammenmeer“. Wenn Sie als Sieger aus dem Kampf hervorgehen, bekommen Sie den goldenen Hammer. Auf der Iluya-Insel finden Sie zwei weitere Kisten, die je ein weiteres Engelshaarknäuel enthalten. Sie werden für diese Schlachten mit einem Wächtergewand und der Heldenrüstung belohnt.

Die letzte Schlacht

Trainieren Sie die Charaktere hoch, gehen Sie an Deck, um die Karte zu erhalten, und betre-

ten Sie den Kriegsräum. Teilen Sie dem Stoßtrupp erfahrene Kämpfer zu. Die Basisgruppe wird allerdings gegen den finalen Endgegner antreten. Wenn Sie alle Vorbereitungen abgeschlossen haben, gehen Sie ins Bett. Reden Sie mit Elenor und legen Sie sich nach der Zwischensequenz erneut schlafen. Am nächsten Tag gehen Sie an Deck, um die Invasion zu starten. Leider verfügen die anderen Schiffe kaum über Schwachstellen. Ziehen Sie Ihre Flotte zusammen und bearbeiten Sie den Feind mit gebündelter Feuerkraft. Wenn Sie mit der herkömmlichen Taktik keinen Erfolg haben, platzieren Sie auf jedem Schiff einen Ihrer Hauptcharaktere und entern Sie die feindliche Flotte. Wenn Ihre Truppe nicht besonders stark ist, schlagen Sie sich direkt zur Spitze durch. Rennen Sie zum obersten Stockwerk und erkunden Sie den Kontrollraum. Der Endboss in dieser Kammer ist sehr einfach. Sie kommen hervorragend mit Heilutensilien über die Runden.

Showdown

Wenn Sie die Seitenräume durchsuchen, finden Sie einige nützliche Gegenstände. In einer

CRAY Setzen Sie nur Zaubersprüche ein, solange der Feind keinen Schutzschild aktiviert hat.

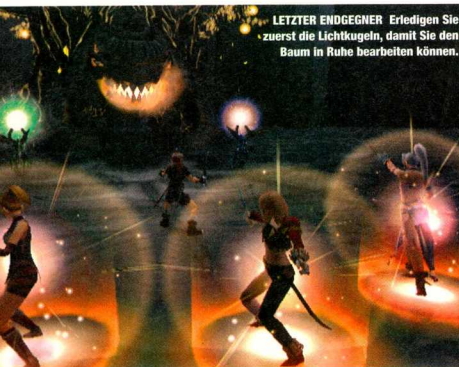


der Kisten wartet ein weiteres Engelshaarknäuel. Ihr Ziel ist der Raum, in dem die andere Gruppe Cray besiegt hat. Betreten Sie das angrenzende Büro und nehmen Sie den Schlüssel mit, der auf dem Schreibtisch liegt. Jetzt entriegeln Sie die Tür im ersten Stockwerk. Im dritten Treppenabschnitt plündern Sie die Kiste, speichern ab und betreten die Halle.

Letzter Endgegner

Sie müssen mit dem Baum und den Lichtkugeln fertig werden. Benutzen Sie vorrangig flächendeckende Angriffe und Zaubersprüche. Wenn Sie zuerst die Lichtsamen aus dem Verkehr ziehen, bekommen Sie pro Runde weniger Angriffe ab. Große Schadenszauber sollten allerdings immer auf den Baum gerichtet sein. Halten Sie die Figuren ständig auf der maximalen Anzahl von Lebenspunkten, damit sie nicht von den gefährlichen Attacken des Gegners weggeführt werden. Der Feind greift teilweise zweimal pro Runde an, weshalb Heilung oberste Priorität für Ihre Gruppe hat. Nach dem Kampf eilen Sie zum Schiff und duellieren sich mit Troy. Gratulation, Sie haben das Spielziel erreicht!

LETZTER ENDEGNER Erledigen Sie zuerst die Lichtkugeln, damit Sie den Baum in Ruhe bearbeiten können.



AUF NUMMER SICHER GEHEN Halten Sie die Treffpunkte Ihrer Helden stets auf dem maximalen Wert. Dadurch verhindern Sie, dass die Gruppe durch zwei schnelle Attacken ausgelöscht wird.



Legend of Kay

Wir begleiten Kay durch sein **aufregendes Abenteuer!**

Unsere Tipps enthalten allgemeine Tipps zum Umgang mit unserem Helden sowie Lösungsvorschläge für besonders schwere Passagen. Wir haben uns auf der Schwierigkeitsstufe „Normal“ am Haupt-handlungsstrang orientiert.

INFO ALLGEMEINE TIPPS

Allgemeine Tipps

1. Zerschlagen Sie immer umherstehende Kisten und Krüge, da diese oftmals zusätzliches Kleingeld oder Lebensenergie beinhalten.
2. Wenn Sie von mehreren Gegnern umgeben sind, kreisen Sie mit dem linken Analogstick und drücken anschließend auf die Angriffstaste, um einen Rundumschlag auszuführen.
3. In Kämpfen bietet der Combo-Modus einen großen Vorteil. Führen Sie Schlagkombinationen aus, um möglichst lange davon profitieren zu können.
4. Erforschen Sie die Levels immer komplett, damit Ihnen keine Extraleben oder Spezialgegenstände entgehen.

Kapitel 1: Der Wald

Wie bekomme ich die Rubine für die Drachenstatuen?

Auf der Karte haben wir eingezeichnet, wo die Rubine versteckt sind. Gehen Sie folgendermaßen vor: Im Hasendorf reden Sie mit Tu Lao, dem Anführer der Hasen. Von ihm erhalten Sie den ersten Rubin. Danach geht's zurück zur Sieben-Säulen-Lichtung. Vernichten Sie die Ratten und folgen Sie Tak zur ersten Drachenstatue, um den Rubin einzusetzen. Laufen Sie anschließend zur Lichtung zurück und besiegen Sie abermals ein paar anstürmende Ratten. Hinter dem Tor liegt das Rattenlager. Dort warten weitere Feinde auf Sie. Nachdem Sie diese ins Jenseits befördert haben, erhalten Sie in der Höhle die restlichen Rubine.

Tipps zur Verfolgung des Drachen:

In einigen Kisten gibt es Lichttränke, die Ihnen 30 Sekunden lang Helligkeit spenden, damit Sie leichter durch den Dungeon kommen. Wenn Sie im Raum „Atem des Drachen“ angekommen sind, müssen Sie

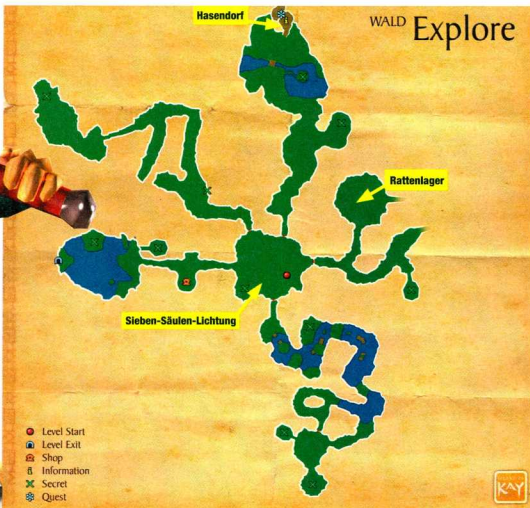
schwimmen. Nutzen Sie die Simse am Rand des unterirdischen Sees, um Luft zu schnappen. Ansonsten besteht die Gefahr, dass Ihnen die Luft ausgeht. Wenn Sie sich stets links halten, kann nichts schief gehen. Im letzten Raum bedarf es etwas Übung, damit Sie über die schwebenden Plattformen gelangen. Verlieren Sie dabei nie die Feuerbälle aus den Augen!

Zhong-Rätsel

Zerschlagen Sie die Zhongs so, dass diese einen Pfeil ergeben, der in Richtung Seilbahn zielt. Anschließend erscheint ein weiterer Zhong, den Sie via Combo erreichen können. Falls Sie gerade Einkaufslust verspüren, können Sie auch den Pfeil in Richtung des Händlers schlagen, den Sie dann erreichen können.

Bosskampf: Boarax

Um die Wildsau zu besiegen, müssen Sie auf das Amulett einschlagen. Rollen oder springen Sie zur Seite, wenn Boarax auf Sie zu-stürmt. Das Schwein rennt dann gegen die Wand und ist kurzzeitig benommen. Packen Sie es an den Hörnern und landen Sie einen



wirkungsvollen Treffer. Nehmen Sie sich vor den Felsbrocken in Acht, die sich von den Wänden lösen und herabfallen.

Kapitel 2: Sumpflandschaft

Nebula Inseln: Extraleben

Nachdem Sie mit dem Frosch geredet haben, gehen Sie über die Brücke. Zu Ihrer Rechten befinden sich einige Holzbretter. Folgen Sie diesen und katapultieren Sie sich via Zhong-Combox zum Extraleben.

Die Rettung der Froscheier

Nachdem Sie das Froschdorf betreten haben, wird es prompt überfallen. Der Bürgermeister bittet Sie, die Froscheier vor den Flammen zu retten. Auf der Karte sind die Positionen der Eier mit einem grünen X markiert. Folgende Eier sind besonders schwer zu finden, weswegen wir ihre Lage kurz näher erläutern:

„Haus des Wu Clans“

Im ersten Raum müssen Sie einige Plattformen überwinden, auf die brennende Holzteile herabstürzen. Mit etwas Übung stellt dies kein Problem dar. Im zweiten Raum gehen Sie etappenweise vor, um nicht von den brennenden Pendeln erwischt zu werden. Stellen Sie sich an die Wand und warten Sie, bis das Pendel Sie passiert hat. Anschließend können Sie sich ein wenig vorarbeiten. Wiederholen Sie dies, bis Sie zum Ei gelangen.



„Haus des Chen Clans“

Um das Ei zu erreichen, müssen Sie ein kleines Rätsel lösen: Schieben Sie die nicht brennende Kiste auf den Knopf, der sich links hinten in der Ecke befindet. Das Feuer der anderen Kiste erlischt. Diese platzieren Sie nun auf dem Schalter links oben bei den fünf Schaltern und schieben die andere Kiste auf den Schalter links oben bei den fünf Schaltern. Endlich können Sie das Ei sehen.

Wie gelange ich zu dem Haus mit der Seilbahnstation?

Gehen Sie zunächst zum Haus mit dem Türmchen an der Seite. Hier wartet ein weiteres Rätsel auf Sie: Die Kiste am Eingang schieben Sie auf den rechten Knopf. Dann können Sie die zweite Kiste in der Mitte platzieren, um das Feuer beim hinteren Schalter zu löschen. Stellen Sie anschließend die andere Kiste auf diesen Schalter, um durch den Gang rechts gehen zu können. Mit der Seilbahn gelangen Sie zum letzten Haus. Erledigen Sie die Gegner, damit Sie ein weiteres Froschei Ihr Eigen nennen können.

Krokodilstempel – Wie komme ich im Raum mit den Kisten zur anderen Seite?

Bevor Sie den Wasserspiegel anheben, verschieben Sie die Kisten so, dass Sie mit einigen Sprüngen zur anderen Seite gelangen. Drei Felder Abstand zwischen den Kisten entsprechen einem Salto. Anschließend fluten Sie den Raum und kommen problemlos hindurch.

Bosskampf: Ja-Gu die Riesenschildekröte

Während des gesamten Kampfes müssen Sie versuchen, sich auf den Holzstegen zu halten, um nicht im Sumpf zu enden. Wenn die Schildkröte nach Ihnen schnappt, rollen oder springen Sie zur Seite. Anschließend ärgert sich das

Biest, weil es nicht getroffen hat. Springen Sie schnell von seinem Schwanz aus auf den Rücken und bearbeiten Sie das Lebensamulett am Krötenpanzer. Nach einiger Zeit verzieht sich das Tier, um Ihnen mit einer neuen Kampftaktik zuzusetzen. Dem Giftatem entgegen Sie durch Springen. Anschließend müssen Sie noch seinem Biss ausweichen, um den Panzer wie in der ersten Phase des Kampfes bearbeiten zu können. Jedes Mal, wenn Ja-Gu zubeißt, zerstört er einige Holzplanken. Erledigen Sie den Gegner also schnell, um nicht den Boden unter den Taten zu verlieren.

Kapitel 3: Verlorene Stadt

Katzenstatuen für Sung Li

Eine der Katzenstatuen, die Sie für Sung Li aktivieren sollen, ist etwas versteckt. Um sie zu finden, benötigen Sie den Hammer, den Sie von Pan erhalten. Gehen Sie in das Haus gegenüber Ihres Verstecks und schlagen Sie die angebrochenen Fliesen im Keller kaputt. Manövrieren Sie sich an den Fässer werfenden Gorillas vorbei und halten Sie sich anschließend östlich. Nachdem Sie den Kampf hinter dem Haus für sich entschieden haben, bearbeiten Sie abermals den kaputten Boden mit Ihrem Hammer. Hier geht's zur nächsten Katzenstatue.

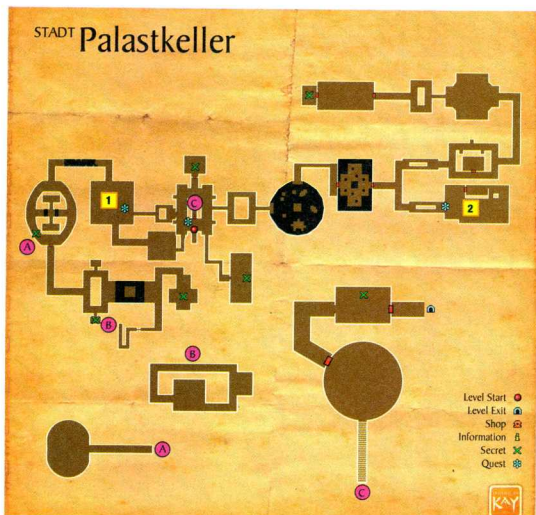
Palastdugeon – Wo sind die Schlüssel und Katzenstatuen?

Auf der Karte haben wir für Sie alle wichtigen Räume und Gegenstände eingezeichnet. Orientieren Sie sich daran, um sicher ans Ziel zu gelangen.

Erster Schlüssel

Halten Sie sich links, bis Sie zum „Turm der tausend Dornen“ gelangen. Nachdem Sie die





mit Stachelfallen gespickte Treppe erklimmen haben, springen Sie auf den Sims an der Wand und folgen dem Pfad. Nehmen Sie den Lichttrank an sich. Über den Abgrund kommen Sie, indem Sie über die kleinen Plattformen hüpfen. Achten Sie dabei auf die Fledermäuse. Im Raum „Ring der Sieger“ landen Sie in einem Gang, in dem Flammen aus der Wand fließen. Bewegen Sie sich nur vorwärts, wenn der Weg frei ist oder Sie über die Flammen hüpfen können. Allerdings müssen Sie sich ein wenig sputen, da Kay sonst die Puste ausgeht. Nachdem Sie mit dem Panda am Speicherpunkt geredet haben, manövrieren Sie unseren Helden über die Schlucht. Benutzen Sie die Katzenstatue um die Ecke. Anschließend drücken Sie den Schalter am Boden, um die Tür im Flammengang zu öffnen. Befreien Sie den Panda, der Ihnen zum Dank

eine Jadelöwenstatue übergibt. Bringen Sie dem Panda am Speicherpunkt Ihr frisch gewonnenes Kleinod, um den ersten Schlüssel zu erhalten.

Zweiter Schlüssel

Beim „Turm der tausend Dornen“ gelangen Sie zum Spinnenraum, indem Sie alle Gegner ausschalten und dem Weg weiter folgen. Nachdem Sie abermals alle Achtbeiner ins Jenseits geschickt haben, gibt Ihnen ein Panda den zweiten Jadelöwen. Aktivieren Sie die Katzenstatue und bringen Sie die Statue zum Panda am Eingang. Sie bekommen dafür den zweiten Schlüssel.

Dritter Schlüssel

Rechts von der Eingangshalle geht's zum „Abgrund der Klingen“. Achtung! Die kleinen

Plattformen stürzen ein, beeilen Sie sich also! Im Raum „Schritt in die Leere“ beseitigen Sie alle Feinde. Anschließend gehen Sie durch die Tür und halten sich rechts. Verschieben Sie die Kisten folgendermaßen: erste Kiste zweimal nach vorne, linke Kiste zweimal nach links, geradeaus gehen, die Kiste vor Ihnen dreimal nach vorne, rechte Kiste einmal nach rechts. Dann drücken Sie den Schalter in der Ecke, gehen bis zur Mitte zurück und dann nach rechts. Weiter geht's mit dem Rätsel: Die Kiste vor sich schieben Sie nach unten, die rechte Kiste nach rechts, die Kiste vor Ihnen einmal nach vorne, die linke Kiste einmal nach links und die nächste Kiste zweimal nach vorne. Rennen Sie rechts herum und schieben Sie die vordere Kiste nach links, die Kiste darunter einmal nach unten und die andere wieder nach oben, um weiterzukommen. Anschließend aktivieren Sie die Katzenstatue und befreien den Pandabär, indem Sie die Leiter an der rechten Seite erklimmen. Zu guter Letzt holen Sie sich Ihre Belohnung (Jadelöwe) vom Pandapärchen ab. Tauschen Sie diese mit dem Panda am Eingang gegen einen Schlüssel. Aktivieren Sie zunächst allerdings die vierte Statue: Kehren Sie zur Abzweigung zurück und laufen Sie zum „Todesboden“. Springen Sie über die Plattformen ans Ende des Raums, um in der „Gruft“ zu landen. Erledigen Sie die Gegner und aktivieren Sie die letzte Katzenstatue.

Bosskampf: Qian Bei – Der Vorfahr

Laufen Sie zunächst vor dem Feind davon. Wenn er die Statuen beschworen hat, erledigen Sie eine Statue mit dem Hammer und führen eine Combo aus, um auf den Kopf des Endgegners zu gelangen. Versetzen Sie ihm ein paar Schläge. Wenn Ihr Feind die Hälfte an Lebenspunkten eingebüßt hat, schießt er zusätzlich drei Feuerbälle auf Sie. Weichen Sie aus, bevor Sie ihn mit der Combo attackieren.

Bosskampf: Chel Ni

Um dem Wasserdraachen zusetzen zu können, erledigen Sie eine der Ratten. Dann führen Sie eine Combo zu den Zhongs über Ihnen aus und versetzen Ihrem Gegner ein paar Schläge. Nachdem Sie dreimal zugeschlagen haben, fallen Sie wieder auf das Schiff zurück.



Chei Ni versucht nun, nach Ihnen zu schnapen. Am besten springen Sie die ganze Zeit. Weder eine der Ratten noch der Boss selbst werden Sie treffen. Sie entgehen seiner Odemwaffe, indem Sie zum richtigen Zeitpunkt darüber springen. Mit etwas Timing gelingt Ihnen das im Handumdrehen. Anschließend fahren Sie mit der gleichen Taktik fort, bis das Monster das Zeitliche segnet.

Kapitel 4: Vulkaninsel

Bosskampf: Tak

Wenn Tak Bomben auf Sie schleudert, umgibt ihn ein magischer Schutzschild. Treffen können Sie ihn daher nur, wenn er Sie direkt angreift. Der Combo-Modus kann hier sehr nützlich sein, um hinter ihn zu gelangen. Wenn er die Hälfte an Lebensenergie verloren hat, will er Ihnen mit Magie zusetzen. Verhindern Sie dies, indem Sie sofort angreifen, nachdem er die Bomben geworfen hat.

Vulkanabhang – Rätsel

Nachdem Sie sich durch die „Fledermaushöhle“ gekämpft und die fliegenden Lavabrocken hinter sich gelassen haben, gelangen Sie zu einer Tür. Diese lässt sich nur öffnen, indem Sie das Rätsel im Raum nebenan lösen. Laufen Sie in folgender Reihenfolge über die Knöpfe: hinten rechts, vorne links, hinten links und dann vorne rechts. Anschließend schieben Sie die Kiste hinter dem Lavasee auf den Knopf, damit die Tür offen bleibt. Gehen Sie hindurch und springen Sie auf den Felspflock. Aktivieren Sie als Nächstes die drei Katzenstatuen, um weiterzugelangen. Achten Sie darauf, nicht auf einstürzende Platten zu treten, sonst brutzelt Kay in der Lava. Sie erreichen den „Todescanyon“. Passen Sie hier auf die Flammen und Dampfwolken auf, die aus den Wänden kommen. Erledigen Sie zum Schluss die Feinde auf dem „Feuerplateau“, um diesen Abschnitt zu beenden.

Bosskampf: Shun

Wenn Shun Sie attackiert, heißt es ausschließlich blocken. Prägen Sie sich seine Angriffskombination ein, um ihm im Anschluss daran einen Schlag zu versetzen. Shuns Feuerbällen entgehen Sie durch Sprin-

gen. Nachdem Sie ihm etwas zugesetzt haben, rennt er davon. Im zweiten Teil des Kampfes müssen Sie vor ihm wegrrennen. Dies geht am einfachsten, indem Sie die Zhongs am Plattformrand mit Combos benutzen. Wenn er seine Abbilder herbeigufen hat, müssen Sie dem „echten“ Shun ein paar verpassen. Sie erkennen ihn daran, dass sein Lebensamulett mehr blinkt als das der Ebenbilder. Wiederholen Sie dies, bis er zum zweiten Mal den Löffel abgibt. Zuletzt mutiert Shun mit seinem Leibwächter. Nun gehen Sie folgendermaßen vor: Nutzen Sie wieder die Zhongs, um Shun zu entkommen. Nachdem er die Feuerbälle abgeschossen hat und Magie einsetzen will, können Sie ihm ein paar Schläge verpassen und ihn in die ewigen Jagdgründe schicken.



INFO SECRETS

Specials

Neben den normalen Waffen und deren Upgrades, gibt es ab einer bestimmten Punktzahl einige Funweapons:

- 13.000.000 Punkte – Spezialschwert für alle drei Stufen
- 21.000.000 Punkte – Spezialkralle für alle drei Stufen
- 38.000.000 Punkte – Spezialhammer für alle drei Stufen

Außerdem erwarten Sie Full-Motion-Videossequenzen, Meshes aller Charaktere und verschiedene Musikstücke. Sobald Sie 50.000.000 Punkte erreicht haben, ist das Spiel zu 100 Prozent gelöst und Sie haben wirklich alle Goodies und Extras gefunden.



CHEATS & CODES



Cheats helfen, Verbrecher zu jagen:

Codes zu
Mercenaries
machen die
Kopfgeldjagd
ein ganzes
Stückchen
einfacher.

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, fieslen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

IMPORT-CHEAT

Mercenaries

CHEAT So legen Sie General Choi Song garantiert das Handwerk.

Jeden der folgenden Cheats geben Sie während des laufenden Spiels im Factions-Bildschirm ein. Zum Ende jedes Cheats müssen Sie den X-Button drücken. Erst dann wird der jeweilige Effekt aktiviert.

CHEATCODE

↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ←, →, →
→, ↑, ←, ↑, ↑, ←, ↓, ↓
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →
→, ←, →, →, ←, →, ←, ←

EFFEKT

Alle Items im „Merchant of Menace“-Shop verfügbar
1 Million Dollar
Unverwundbarkeit
Unendlich Munition



Killzone

CHEAT So machen Sie sich das Soldatenleben ein ganzes Stückchen leichter!

Die folgenden Cheats erleichtern das Spielerleben ungemein: Unter anderem können Sie mit ihnen alle Missionen freischalten, den Helghast dicke Köpfe verpassen und die Feuerkraft der Waffen erhöhen. Um gleich zu Beginn des Spiels Zugriff auf alle Aufträge zu haben, geben Sie Ihrem Spielerprofil einfach den Namen Shooterman – sobald Sie gespeichert haben, können Sie sich im Kampagnen-Bildschirm die Aufgabe Ihrer Wahl herauspicken. Bei den restlichen Cheats halten Sie während der Eingabe bitte immer die L1-Taste gedrückt. Viel Spaß beim Ausprobieren!

CHEAT	EFFEKT
● ■ X ● ●	Feinde bekommen große Köpfe
● ■ ▲ ● ●	Alle Filme freischalten
● ▲ ● ▲ X	Stärkere Waffen

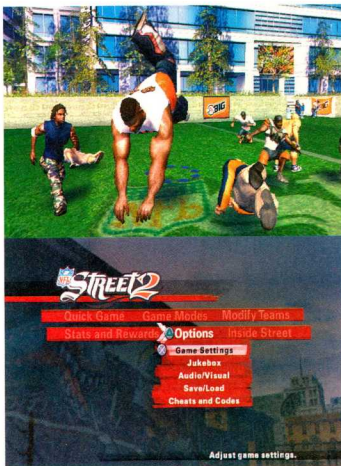


NFL Street 2

CHEAT Das gefundene Fressen für All-Star-Fans!

EAs Football-Spiel der etwas anderen Sorte bietet einige nette Cheats. Unter anderem können Sie einen Spielplatz freischalten, der den Produkten von EA gewidmet ist. Achtung: Jeder Cheat muss zuerst noch aktiviert werden, was aber problemlos im Cheatmenü geschieht. Wo Sie dieses finden, zeigt Ihnen Screenshot Nummer 2. Viel Spaß beim Ausprobieren!

CODE	EFFEKT
EAASFCT	AFC East All Stars
NAOFRCTH	AFC North All Stars
SAOFUCTH	AFC South All Stars
WAEFUCTH	AFC West All Stars
EAField	EA-Field
GlueHands	No Fumble
NNOFRCTH	NFC East All Stars
NNAS66784	NFC North All Stars
SNOFUCTH	NFC South All Stars
ENASFCT	NFC West All Stars
NoChains	Remove First Downs
Reebok	Team Reebok



INS STOLPERN GEBRACHT

Weiter lassen wir den vorwitzigen Spieler auch auf dem EA-Platz nicht kommen.

WICHTIG

Hier sehen Sie genau, über welche Optionspunkte Sie ins Cheatmenü gelangen.

Godzilla: Save the Earth

CHEAT Kämpfen Sie gleich zu Beginn gegen jedes der Urvecher!



DINO-CODE In diesem Menü sind Sie richtig!



FREE Als Erstes schalten wir die Galerie frei.

Das Geheimnis des Erfolges liegt bei *Godzilla: Save the Earth* in einer simplen Tastenkombination. Drücken und halten Sie im Hauptmenü L2 gedrückt, dann ●, dann R2. Lassen Sie dann nacheinander ●, R2 und L2 in dieser Reihenfolge wieder los. Prompt taucht ein Cheatmenü auf, in dem Sie die nachfolgenden Codes eingeben können. Dass ein Cheat funktioniert, erkennen Sie daran, dass nach der letzten Zahl ein kurzes Signal ertönt.

CHEAT	EFFEKT
532459	100.000 Punkte (einmal anwendbar)
667596	150.000 Punkte (einmal anwendbar)
750330	200.000 Punkte (einmal anwendbar)
536117	Gesundheit regeneriert
259565	Spieler 1 verursacht vierfachen Schaden
819342	Spieler 1 hat unendliche Energie
531470	Spieler 1 ist unsichtbar
338592	Spieler 1 ist unverwundbar
927281	Spieler 2 verursacht vierfachen Schaden
324511	Spieler 2 hat unendliche Energie
118699	Spieler 2 ist unsichtbar
259333	Spieler 2 ist unverwundbar
659996	Alle Städte
525955	Alle Monster
975011	Alle Challenges
294206	Galerie 1 freischalten
409014	Galerie 2 freischalten

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
Bad Boys II	08/2004
Baldur's Gate: Dark Alliance II	05 + 06/2004
Batman: Rise of Sin Tzu	04/2004
Call of Duty: Finest Hour	03/2005
Cashwoman	11/2004
Champions of Norrath	08/2004
Conflict Vietnam	12/2004
Def Jam: Fight for NY	12/2004
Die Sims	05/2004
Disney's Geistervilla	07/2004
Driver3	09/2004
Fight Night 2004	07/2004
FlatOut	03/2005
Future Tactics: The Uprising	01/2005
Gladius	04/2004
Goblin Commander	05/2004
Golden Eye: Rogue Agent	03/2005
Grand Theft Auto San Andreas	02/2005
Grand Theft Auto Vice City	01/2005
Große Haie - Kleine Fische	01/2005
Hitman: Contracts	07, 12/2004
I-Ninja	04/2004
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 Surma	05/2004
MTX Mototrax	06/2004
MX Unleashed	05 + 06/2004
NBA Ballers	10, 11/2004
Need for Speed Underground	11/2004
Need for Speed Underground 2	02 + 03/2005
Pittfall: Die verlorene Expedition	05 + 06/2004
Prince of Persia: The Sands of...	07, 08/2004
Prince of Persia: Warrior Within	03/2004
Pei-Op: 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
Spider-Man 2	09/2004
SSX 3	10/2004
Star Trek: Shattered Universe	11/2004
Star Wars Battlefront	12/2004
Super Farm	08/2004
SWAT: Global Strike Team	04/2004
Tak und die Macht des Juju	06/2004
Terminator 3: The Redemption	12/2004
The Bard's Tale (US-Import)	02/2005
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	08/2004
Transformers	07/2004
Ty der taarnische Tiger 2	01/2005
WRC	03/2005
Yu-Gi-Oh! The Duelists of Y...	13/2003, 09/2004

Outlaw Golf 2

CHEAT Größere Vorbauten und alle Kurse!

Outlaw Golf 2 von Take 2 befriedigt wahrlich so manche Männerfantasie. Nicht nur, dass gerade die weiblichen Spieler recht gut animiert sind, mit dem folgenden Cheat können Sie Ihnen auch noch eine größere Oberweite verpassen – ohne dabei Ihr Sparschwein für eine Brust-OP plündern zu müssen. Halten Sie dazu einfach während des laufenden Spiels, wenn Sie schlagen sollen, die L1-Taste gedrückt. Dann lassen Sie die Kombination ▲, ↑, ↑, ▲, ●, ↑ folgen. Um auf einen Streich alle Kurse, Spieler, Schläger und Videos – also einfach alles! – freizuschalten, geben Sie Ihrem Profil den Namen I Have No Time – achten Sie auf Groß- und Kleinschreibung. Anderenfalls wird der Cheat nicht aktiviert.



ANGST
Bei solchen Ausmaßen könnte man(n) schon Angst bekommen.



ALLE VIDEOS Die Making-of-Videos kamen in der Redaktion gut an.



KNOCHIG Im Vergleich zum Skelett links ist der rechte Kämpfer ein Fettsack.

Fight Club

CHEAT Frönen Sie der fleischlosen Kampfeslust!

Sie wollen in *Fight Club* mal zeigen, was unter all Ihren Muskeln steckt? Kein Problem! Benennen Sie Ihr Profil dann einfach mit dem Namen Skeleton – prompt starten Sie in Zukunft als Skelett. Für die Siegerdrinks nach den Kämpfen müssen Sie allerdings einen Lappen mitnehmen ...

DAS ZEUGNIS FINDEN SIE ALS PDF ZUM
AUSDRUCKEN IM RIM-BEREICH DER DVD

PLAYZONE ZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! **Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Sony PlayStation 2 (PAL)	☐	☐	☐
Sony PlayStation 2 (NTSC)	☐	☐	☐
Sony PlayStation/PSone	☐	☐	☐
Sony PSP	☐	☐	☐
Microsoft Xbox	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Game Boy Advance (SP)	☐	☐	☐
Nintendo DS	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Action Replay o. Ä.	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

3. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

4. Wir haben unsere PLAYZONE-DVD umgestaltet zur moderierten Show **PLAYZONE Live**. Wie finden Sie dieses Konzept?

- ☐ Klasse! Das hätten ihr schon früher machen sollen!
☐ Ganz nett, das könnt ihr ruhig beibehalten.
☐ Das alte Konzept fand ich besser.

5. Auf unserer aktuellen DVD haben wir **Splinter Cell: Chaos Theory** einen großen, mehrteiligen Bericht gewidmet. Was halten Sie von solchen 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 **TimeSplitters Future Perfect**?

- ☐ 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
Resident Evil 4	_____	☐	☐	☐
Cold Winter	_____	☐	☐	☐
Cold Fear	_____	☐	☐	☐
Mercenaries	_____	☐	☐	☐
Project: Snowblind	_____	☐	☐	☐
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	_____	☐	☐	☐
Komplettierung Suikoden IV	_____	☐	☐	☐
Splinter Cell: Chaos Theory	_____	☐	☐	☐
Sonderheft: Devil May Cry 3	_____	☐	☐	☐
Sonderheft: TimeSplitters FP	_____	☐	☐	☐

9. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

- ☐ Kann sie leider nicht nutzen ☐ Spiele sie auf der PS2 ab
☐ Verwende normalen DVD-Player ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____
 Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 04,
 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: 04/05)

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. _____

INSENTENVERZEICHNIS

Activision	11, 12, 13, 14, 73, 95
COMPUTEC MEDIA AG	81, 97, 105, 123, 125
Eidos	38-39
Flashpoint	77
Jöllenbeck	69
JoWood	85
Konami	2
playcom	89
Take 2	7
Ubisoft	15, 28-29
Upperdeck	93

SPIELE-HOTLINES

Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari (techn. Betreuung) www.atari.de	0190/771882	Mo.-So. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Atari (Spieler-Betreuung) www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Microsoft www.microsoft.de	0800/1812968	Mo.-Fr. 8-23 Uhr, So 09-17 Uhr	-
Take 2 (Express-Hotline) www.take2.de	0190/824879	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Take 2 (Standard-Hotline) www.take2.de	0190/145454	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Take 2 (Helpline) www.take2.de	0190/87326836	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games www.vugames.de	0190/151200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

INFO DVD DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem seriellmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 02/2005, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: redaktion@play-zone.de, Internet: www.play-zone.de

Anschrift des Abo-Service:
PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stokelsdorf

Zentrale Abo-Service-Nummer:
Tel.: 0451-4906-700, Fax: 0451-4906-770
E-Mail: compute.aboservice@vz.de

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Malik Burefür, Uwe Hönig, Nico Lindner
Mitarbeiter für diese Ausgabe: Oliver Beck, Udo Crnjak,
Alexander Funk, Winfried Radloff, Christian Schönlein, Fabian Sluga
Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Redakteurin DVD: Stefanie Schetter
Hardware-Redakteur: Bernd Holtmann
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Redaktion Tipps & Tricks: Thomas Eder, Michael Meyer
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Textchef: Margot Koch-Weiß
Stellvertretende Textchefin: Claudia Brose
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer, Esther Marsch,
Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thorsten Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: David Mola, Britta Rasp, Matthias Schöffel

Manuskripte und Programme: Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

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 Holz 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:

Anzeigenposition/Datenanfrage:
Telefon: +49-(0)911-28 72-114, Fax: +49-(0)911-28 72-241
E-Mail: dispo@compute.de

Anzeigenverkauf:

Wolfgang Menne
Telefon: +49-(0)911-28 72-144
E-Mail: wolfgang.menne@compute.de

Thorsten Samzeit

Telefon: +49-(0)911-28 72-141
E-Mail: thorsten.samzeit@compute.de

Sven Wedig

Telefon: +49-(0)30-85954-641
E-Mail: s.wedig@celebration-media.de

Datenübertragung:

anzeigen@compute.de
oder per FTP (Zugangsdaten auf Anfrage)

Anzeigenleiter: Oliver von Quadt

(Verantwortlich für Anzeigen im Sinne des Presserechts)

Es gelten die Mediadaten Nr. 18 vom 01.10.2004. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht Billigung der Anzeigen durch Computec Media voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Samzeit, Anschrift siehe oben

Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Oliver Menne

Verlag:

Produktionsleitung: Martin Ciosmann, Ralf Kutzer
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeannette Haug
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 Österreich: Leaseservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif

Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: compute@service.at

Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obornow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugewiesen: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

Games

PC ACTION

Hardware

SFT

N-ZONE

MEGA

WEEK

WEEK



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung

von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage 4. Quartal 2004 48.382 Exemplare

Abräumen und sparen

Wer jetzt beim PLAYZONE-

Miniabo zuschlägt, spart doppelt:

den Weg zum Kiosk und Geld.

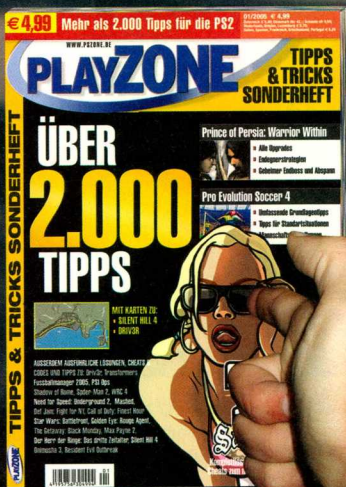
Für 9,90 € gibt's 3 Ausgaben

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)

Geliefert wird PLAYZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat bei Haus zum Preis von nur € 5,50/12 Ausg. (in € 4,50/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Geliefert wird PLAYZONE wieder Postkarte genutzt. 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. 002628)

Lieferung, solange der Vorrat reicht.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per **Bankinzug** (Prämienlieferung in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

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

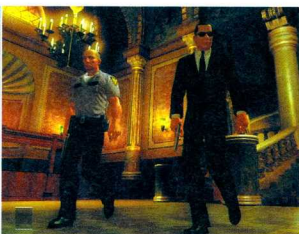
PLAYZONE

VORSCHAU

Ausgabe 05/2005 ab **23.03.05** am Kiosk!

Hitman: Blood Money

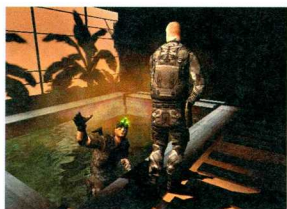
**Jetzt immer
mittwochs!**



Obwohl Auftragskiller 47 bereits im Juni wieder auf der PlayStation 2 tätig werden soll, knausert Entwickler IO Interactive weiterhin mit Infos und echten Bildern der Konsolen-Fassung. Das soll sich bald ändern!

Gran Turismo 4

Im letzten Heft haben wir die japanische Importversion schon ausführlich unter die Lupe genommen. Wie wird sich die nochmals nach hinten verschobene deutsche Fassung im Test schlagen?



Splinter Cell Chaos Theory

Die uns vorliegende Vorabversion macht einen tollen Eindruck, für die nächste Ausgabe erwarten wir endlich die Testversion von Sam Fishers neuestem Abenteuer.

INFO VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für die Richtigkeit der Übersicht übernehmen.

Titel	Termin
Animaniacs	14. März
Brothers in Arms: Road to ...	Mitte März
Champions: Return to Arms	17. März
CT Special Forces: Fire for ...	25. März
Death by Degrees	16. März
Devil May Cry 3	24. März
EyeToy AntiGrav	30. März
EyeToy Monkey Mania	23. März
Fight Night Round 2	17. März
Gran Turismo 4	9. März
MX vs ATV Unleashed	März
Playboy The Mansion	1. Quartal
Rainbow Six Lockdown	24. März
Red Ninja	25. März
Samurai Warriors Xt Legends	25. Feb.
SNK vs. Capcom	14. März
Splinter Cell: Chaos Theory	31. März
Stolen	11. März
Tak 2: Der Stab der Träume	März
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	März

WEITERE THEMEN

Devil May Cry 3

Nach der Sonderbeilage in diesem Heft folgt nächstes Mal der große Test!

Brothers in Arms

Wenn alles klappt, können wir Ubisofts Zweiter-Weltkrieg-Drama endlich testen

Rainbow Six Lockdown

Ubisoft hat seine Taktik-Shooter-Reihe dieses Jahr deutlich verbessert.

Death by Degrees

Der Solo-Ausflug von Tekken-Lady Nina Williams im Test

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.



Galaktisches Abo

Wer jetzt einen neuen PLAYZONE-Abonnenten wirbt, erhält als **Gratis-Dankeschön** das PS2-Spiel **Destroy all Humans!**

Die Menschheit ist nicht allein in den Weiten des Weltalls ... Cryptosprodium-137 ist dafür das beste Beispiel. Er ist klein, grün, hat einen nahezu unaussprechlichen Namen und ist außerirdisch. Sein Job ist es, die Erde zu infiltrieren, natürlich unter Zuhilfenahme der aktuellsten extraterrestrischen Hilfsmittel, die in den 50er-Jah-

ren menschlicher Zeitrechnung aufzutreiben sind. Seien wir doch mal ehrlich, die Menschheit ist mit ihrem eigentümlichen Verhalten schon seit jeher ein Dorn im Auge einer jeden anderen galaktischen Zivilisation! Es ist also an der Zeit, dem Treiben dieser erbärmlichen Erdlinge Einhalt zu gebieten, bevor noch ein Unglück ge-

schieht. Schlüpfen Sie in die Rolle des außerirdischen Kundschafters und finden Sie heraus, wie diese merkwürdigen Wesen namens „Mensch“ denken und leben. Lesen Sie ihre Gedanken, zapfen Sie ihre primitiven Gehirne an und bringen Sie sie dazu, Ihrem Willen zu gehorchen! Sollten all diese subtilen Instrumente einmal nicht aus-

reichen, um Ihrem Ziel näher zu kommen, dann steht Ihnen natürlich das umfassendste Arsenal der besten „Überzeugungsmittel“ zur Verfügung, die Ihr Heimatplanet zu bieten hat. Laserstrahlen und Plasmabomben sind da noch die kleinsten Gimmicks, deren Einsatz Ihnen vergönnt ist. Erscheinungstermin: 30.04.2005.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stokkelsdorf; 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:

Destroy all Humans! (Artikel-Nr.: 002642)

Lieferung, solange Vorrat reicht

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

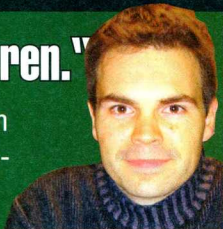
Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens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

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



„Verschiedene Taktiken ausprobieren.“

Wir sprachen mit **Mathieu Ferland**, dem leitenden Produzenten von Ubisoft Montreal, über die Herausforderungen von *Splinter Cell Chaos Theory*.



PLAYZONE: Ihr betreibt ja keine falsche Zurückhaltung beim Entwicklungsaufwand. Wie viele Leute arbeiten an *Chaos Theory*?

Mathieu Ferland: Alles in allem kommen wir auf circa 250 Mitarbeiter auf Produktionsseite für alle Konsolen. Das ist sicher ein interner Rekord für Ubisoft (lacht).

PLAYZONE: Wie kam es zu dieser kräftigen Aufstockung des Personals?

Mathieu Ferland: Wir hatten große Ambitionen, wir wollten jeden Aspekt der Serie erneuern. Technologie ist dabei ein wichtiger Faktor. Als wir mit der Entwicklung begannen, entschieden wir uns dafür, viele Programmteile komplett neu zu machen. Denn wir haben immer noch dieselbe Konsolengeneration wie damals bei Erscheinen von *Splinter Cell* und wir befürchteten, technische Limits erreicht zu haben. Der einzige Weg, weiter voranzukommen, bestand darin, Sachen von Grund auf neu zu machen.

PLAYZONE: Ihr wollt mehr Freiraum für verschiedene

Spielstile gewähren. Wie lässt sich das mit den Stealth-Tugenden vereinbaren?

Mathieu Ferland: Der Spieler wird immer für eine Stealth-Vorgehensweise belohnt. Zum Beispiel bekommst du mehr von den witzigen Dialogen zwischen den NPCs mit, erhältst Informationen über alle möglichen Details, kannst zusätzliche Bonusziele erreichen. Wenn du einfach nur auf alles und jeden schießt, dann geht viel davon verloren und ab einem gewissen Punkt wird Einsatzleiter Lambert sagen: „Verdammt noch mal, was machst du da? Wir kürzen die Mission ab, nichts wie raus hier.“ Die Aufgabe wird dann vertagt und muss in der nächsten Mission erfüllt werden. In früheren *Splinter Cell*-Spielen würdest du in solchen Situationen ein „Game Over“ auslösen. Aber jetzt ist unser Ansatz etwa so: „Du hast dein Geld für dieses Spiel ausgegeben und willst rumballern? Meinetwegen, mach mal.“

PLAYZONE: Wiederholtes Durchspielen soll sich verstärkt lohnen?

Mathieu Ferland: Genau, das ist auch der Grund, warum wir

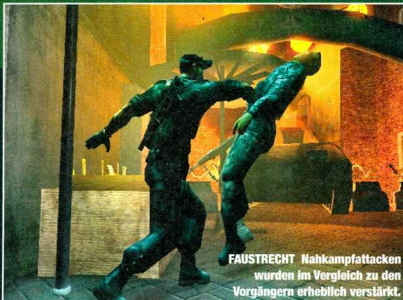
dich zu Missionsbeginn zwischen Ausrüstungskonfigurationen wählen lassen. Beim ersten Mal sagst du dir vielleicht: „Okay, ich übernehme die Standardausrüstung, die Agent Redding vorgeschlagen hat.“ Beim nächsten Mal könntest du versuchen, komplett Stealth zu spielen und alle Gelegenheiten und Bonus-Missionsziele zu entdecken.

PLAYZONE: Mit welcher Taktik erhalte ich die besten Prozentwerte bei der Missionsbeurteilung?

Mathieu Ferland: Du erhältst eine höhere Gesamtwertung, wenn du auf dem Stealth-Weg spielst. Denn darauf konzentrieren wir uns, auch wenn einige der neuen Designelemente mehr actionorientiert sind. Aber das wiederum ist für den Replay-Wert. Wenn du das Programm mit Stealth durchgespielt hast und dann mit Schrotflinte und Scharfschützengewehr auf jeden schießen willst, dann sollst du das auch tun können. Die Leute werden verschiedene Taktiken ausprobieren und können das Spiel auf mehr als nur eine Weise angehen.

PLAYZONE: Was hat euch dazu bewogen, den Mehrspieler-Bereich so stark auszubauen?

Mathieu Ferland: Ich denke, dass der Solospieler-Aspekt weiterhin der Hauptgrund bleibt, warum sich die meisten Leute das Spiel kaufen werden, wegen des Szenarios, wegen der Kampagnenmissionen. Aber der Online-Bereich ist stetig am Wachsen, er wird größer und größer. Der Versus-Modus kam schon in *Pandora Tomorrow* dazu, um dieser Tatsache Rechnung zu tragen. Die große Neuerung bei *Chaos Theory* ist Koop. Offline-Multiplayer ist eine wichtige Zugabe, denn dadurch ändert sich die Art, wie du *Splinter Cell* spielst. Du kannst im Wohnzimmer neben deinem besten Freund sitzen, um euch gegenseitig anzuschreien und den Ablauf abzusprechen. Solche Situationen sind klasse. Für mich sind sie die bedeutsamste Neuerung, weil das Produkt dadurch mehr und mehr gespielt und seine Lebensdauer länger sein wird.



FAUSTRECHT Nahkampfatacken wurden im Vergleich zu den Vorgängern erheblich verstärkt.



RUTSCHPARTIE Natürlich darf man auch im neuesten *Splinter Cell* wieder an solchen Seilen entlanggleiten.

INFO KOOP-MOVES

Hand in Hand

Diese Beispiele demonstrieren, was zwei Spieler gemeinsam erreichen können.

ALLES HOPP
Höher hinaus in
Huckepack-Manier.



SEILSCHAFT Beide
Spieler teilen sich
die Steuerung.



ERSTE HILFE Kollegiales
Gesundspritzen.



KLETTERHILFE
Die Räuber-
leiter hilft
oft weiter.



Mehrspieler

Spion sucht Partner für gemeinsame Unternehmungen.

Das erste *Splinter Cell* war eine einsame Angelegenheit. *Pandora Tomorrow* brachte den innovativen Versus-Modus – und bei *Chaos Theory* wird der Mehrspieler-Hahn so richtig aufgedreht. Egal ob miteinander oder gegeneinander, zusammen auf einer Couch oder gruppendynamisch online vereint.

KOOPERIEREN

Beim Kooperations-Modus erwarten Sie (offline per Splitscreen) vier komplexe Missionen und ein Tutorial. Es gibt Einsatzziele und Hauptquartier-Funkkontakt wie bei der Einzelspieler-Kampagne, die Story ist auch an Fishers dortige Erlebnisse angelehnt. Wesentlichster Unterschied: Ein lieber Mitmensch muss her! Das Koop-Spezialteam bei Ubisoft Montreal hat einige Bewegungsmanöver erfunden, die zwei Spieler gleichzeitig ausführen müssen, und diese lustvoll mit dem Layout der Schauplätze verwoben. Von der gemeinsamen Bombenentschärfung bis zur Retina-Scanner-Benutzung mit zusammen gesteuerten

Abseilmanövern und Räuberleiter-Hilfestellungen. Vor allem spricht man sich ab, attackiert Gegner von mehreren Seiten – und wenn alles schief geht, kann man den zu Boden gegangenen Kompagnon wieder gesund spritzen.

SABOTIEREN

Der Versus-Modus aus *Pandora Tomorrow*, in dem sich Spione- und Soldner-Teams gegenüberstehen, kehrt in kräftig aufgemotzter Form zurück. Der Haupt-Spielmodus nennt sich Story, jede Seite muss zum Sieg bestimmte Auftragsziele erfüllen. Nur ist Disk Hunt: Wer als Erster ein Dutzend Datenträger erbeutet hat, gewinnt. Schießt man einen anderen Spieler ab, lässt dieser seine gesammelten Werke fallen. Erstmals gibt es in einem *Splinter Cell*-Spiel auch schlechtes und einfaches Deathmatch. Für alle Versus-Aktivitäten stehen elf Karten zur Verfügung, sechs Neuzugänge und fünf überarbeitete Wiederkehrer von *Pandora Tomorrow*. Um Einsteigern auf die Sprünge zu helfen, gibt es für alle Levels Tutorial-Lektio-

nen, bei denen man sich in Ruhe mit den Wegen und Besonderheiten vertraut macht. Es erwarten Sie nicht nur neue Manöver (Gegner in den Abgrund reißen, angreifende Spione abschütteln), auch bei der Ausrüstung hat sich einiges getan – vom Tarnanzug bis zum Herzschritt-Sensor. Verbündete Spieler können sich auch gegenseitig heilen, sich Gegenstände zustecken und über Hindernisse helfen.

HEINRICH LEHNHARDT

VORSCHAU SPLITER CELL 3

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	25+ Levels
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler:	Termin:
1-4	31. März

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Schöner, schlauer, vielseitiger – Ubisofts intelligenter Action-Nervenzettel wird perfektioniert.“

ERWISCHT Diese Nahkampfatacke hat dem Agenten sehr getan.



ACTION Drei Versus-Spielvarianten sorgen für spannende Teamkämpfe.



Ausrüstung

Mach was Neues, Sam.

SICHTGERÄT Besserer Durchblick.



GASGRANATE Einschlafhilfe für Wachposten.



OCP-PISTOLE Da gehen die Lichter aus.



KLEBEKAMERA Öfters mal fernsehen.



ELEKTROSCHÖCKER Unter Strom stehen lassen.

Nicht ohne meine SC-20K: Die Allzweckwaffe von Sam Fisher ist flexibler denn je. Der vertraute Mehrzweckwerfer bringt bewährte Gadgets wie Elektroschocker, Klebekamera, Ringflächengeschoss oder Gasgranate zuverlässig an den Mann. Mit ein paar Handgriffen lässt sich die Waffe auch mit Stützgriff (erhöhte Ballerpräzision), Zielfernrohr (wird zum Scharfschützengewehr) oder Schrotflintenaufsatz (Anti-Stealth: viel Bums, viel Krach) versehen. Wer so gerne im Dunklen munktelt wie Agent Fisher kann jede Sehhilfe gut gebrauchen. Neben Nacht- und Wärmesichtmodus beherrscht seine Schutzbrille

auch den EEV-Modus. Hier werden benutzbare Objekte optisch hervorgehoben und dazugehörige Text-Informationen eingeblendet. Die EEV-Ansicht ist zoombar und eine praktische Ausspäh-Hilfe, damit man ja nichts Wichtiges übersieht. Während Sie diesen speziellen Filter benutzen, kann sich Fisher allerdings nur sehr langsam fortbewegen. Auch Sams schallgedämpfte 5,7-mm-Pistole hat jetzt mehr drauf. Der OCP-Aufsatz erlaubt es, elektrische Geräte vorübergehend lahm zu legen. Damit löscht man Lichter oder deaktiviert Kameras und Computer – allerdings nur für kurze Zeit. Wenn Sie schützende Dunkelheit schaffen wollen, ist der OCP dem

üblichen Lampen-Kaputtgeschüsse vorzuziehen, weil er wesentlich weniger Argwohn bei den Wachen erregt.

HIEB- UND STICHFEST
Das auf vielfachen Fan-Wunsch eingeführte Messer erhöht – blitzschnell und per Schultertaste unkompliziert einsetzbar – die Nahkampffähigkeit. In einigen Situationen erscheint „Messer benutzen“ auch als ausführbare Aktion, um zum Beispiel eine Plastikplane zu durchschneiden und sich damit einen neuen Weg zu bahnen. Müßig zu erwähnen, dass Solinger Qualitätsware am Hals des Gesprächspartners die Konversationsfreudigkeit bei Verhören steigert.

SPIELART Wer Gegner leise aus dem Verkehr zieht, erhält mehr Punkte.



INFO NEUE MANÖVER

Keine falsche Bewegung

Der Mann, der nicht nur elastisch in den Knien federn kann.

Schleicher Fisher hat noch viele andere Bewegungsmanöver im Repertoire, hier einige Beispiele.



HÄNGEPARTIE
Von der Decke baumelnd zärtlich würgen.



TREFFER MIT KNIEN Wird für zertrümmerte Nasen bürgen.



LEISE LANDUNG
Nebengeräusche unterdrücken.



MESSER-ANSPRUNG
Ein schöner Rücken kann auch entzücken.



IM SCHWITZKASTEN
Gleichzeitig grabschen und schliefen.



HÄNDCHEN HOCHHALTEN
Der Wache mit K.-o.-Schlag den Tag vermiesen.

Missionsdesign

Lassen Sie uns offen sein.

INFO DER HANDLUNGSRAHMEN

Ich krieg die Krise

In zehn Einsätzen an internationalen Krisenherden muss Sam Fisher den nächsten Weltkrieg verhindern.

Der Untertitel *Chaos Theory* bezieht sich – analog zu der aus der Physik bekannten Chaostheorie – auf die weltreichenden Auswirkungen, die von scheinbar wenig bedeutsamen Ereignissen ausgelöst werden. Zu Beginn der im Jahre 2008 angesiedelten Handlung schickt Third-Echo-Innenleiter Colonel Lambert **1** seinen besten Agenten 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 Algorithmen zeigt, welche zur Computer-Manipulation dienen. Daten über Waffenlieferungen legen den Verdacht nahe, dass hinter Rebellenanführer Hugo Lacerda **2** ganz andere Drahtzieher stecken.

Ein Bankeneinbruch in Panama soll Fisher weitere Informationen beschaffen, dann überschlagen sich die Ereignisse: Ein Stromausfall legt Japan und die Ostküste der USA lahm, dann versenkt eine nordkoreanische Rakete ein amerikanisches Kriegsschiff. Pjöngjang streift jede Schuld ab. Hat eine unbekannte Macht per Computerattacke die Rakete ferngesteuert? Und wie wird der japanische Informationskriegsführungs-kommandant Admiral Otomo **3** reagieren, zumal sein Land ohnehin ein höchst angespanntes Verhältnis zu Nordkorea hat?

Fisher muss die wahren Drahtzieher dieser Krise ausfindig machen und sucht in Manhattan nach Abraham Zerkow **4**, einem weiteren verschwundenen Programmiergenie. Die nächste Spur führt ins japanische Hokkaido, verdächtige Connections zu dem privaten Militärunternehmen von Douglas Shetland **5** kommen zum Vorschein. Ob Fisher seinem alten Freund noch trauen kann, gehört zu den vielen Fragen, die Sie im Laufe der Handlung aufklären werden.

Viele Einschränkungen früherer Folgen werden bei *Chaos Theory* beseitigt, das Leveldesign unterstützt verschiedene Lösungswege und Spielweisen. Wer unbedingt will, kann auch munter schießend durch die Einsätze stürmen. Vor Missionsbeginn haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Ausrüstungskonfigurationen. Deshalb kommt das Spiel aber nicht zur ordinären Ballerei. Zum einen ist es verdammt schwer, Schießereien gegen eine Übermacht zu überleben. Zum anderen rechnet das Programm Ihnen am Ende einer Mission schonungslos vor, wie viele Alarme ausgelöst, Neben-Missionsziele vermasselt und unnötige Leichen produziert worden sind. Der Ehrgeiz, einen Level mehrmals durchzuspielen, um mit eleganterer Vorgehensweise bessere Noten zu erzielen, ist groß. Dazu passt auch die größere Freiheit, die Fisher beim Auskundschaften der Umgebung gewährt wird. Es gibt natürlich immer noch Grenzen, aber das Layout der Schauplätze ist weniger linear und es gibt mehr Wege, um von Punkt A nach Punkt B kommen. Auch die Anzahl der Missionsziele ist flexibel. Erregen Sie zu viel Aufsehen, kann eine Aufgabe schon mal ganz gestrichen oder bis zum nächsten

Auftrag verschoben werden. Das Design sieht zudem Plan-B-Alternativen vor: Wird zum Beispiel ein wichtiger Informationsträger noch vor der unfreiwilligen Plauderstunde ausgeschaltet, kann Fisher die gesuchten Daten auch durch einen Umweg in einen anderen Raum organisieren.

HELLHÖRIGE WACHEN

Die entscheidende Geheimzutat für ein aufregenderes Spielerlebnis dürfte die künstliche Intelligenz der Wachen sein. Der gesamte KI-Bereich des Spiels wurde neu geschrieben. Wachposten reagieren nun angemessen auf verschiedene Beobachtungen. Ein gelöscht Licht löst einen niedrigeren Stress-Level aus als das Auffinden eines reglosen Körpers. Je alarmierter die Spielfigur, desto unsichtiger und gründlicher sucht sie die Umgebung ab. Die Wachen erkennen jetzt auch Sams Schatten und reagieren auf sein Spiegelbild. Die Schallwellenverbreitung wird realistischer simuliert – ein lauter Agent ist rasch ein toter Agent. Gut anschleichen lässt es sich aus der Dunkelheit und bei Umgebungskrach. Eine neue Anzeige verrät Ihnen, bis zu welchem Punkt Fishers Geräuschenentwicklung übertönt wird, sei es durch laufende Maschinen oder ein rumpelndes Gewitter und Meeresrauschen.



ATTACKE Mit gezücktem Messer geht's auf den ahnungslosen Gegner zu.



Chaos Theory

Superagent Sam Fisher schleicht durch ein gründlich verbessertes Spiel.

Bankeinbruch in Panama. Sam Fisher hat die Wachen überlistet, das Dach bestiegen und seilt sich jetzt ins Gebäude ab. Sein Auftrag: Informationen über die Hintermänner des peruanischen Guerilla-Anführers Hugo Lacerda zu finden, der ein verdächtiges Interesse an der Informationskriegsführung zeigt. Die Operation unterliegt strengster Geheimhaltung. Und damit der Einbruch wie ein normaler Bankraub aussieht, muss Fisher außerdem französische Staatsanleihen im Wert von 50 Millionen Franc klauen. Eine nette, augenzwinkernde Referenz an die Heimat von Publisher Ubisoft, auch wenn Sam Fisher eigentlich ein Kanadier ist. Geboren wurde der einsa-

me Schleichmeister in Ubisofts Entwicklungsstudio zu Montreal im frankokanadischen Quebec. Ein über 200 Mitarbeiter starkes Riesenteam befindet sich auf der Produktionszielgeraden von *Splinter Cell Chaos Theory*. Im Gegensatz zum wenig innovativen zweiten Teil *Pandora Tomorrow* greifen die Entwickler tief in die Trickkiste, um neue Standards bei Grafiktechnik und Stealth-Spieldesign zu setzen.

DAS GEHT AUCH ANDERS Unser kleiner Bankbesuch außerhalb der Schalterstunden nimmt einige interessante Wendungen. Beim ersten Versuch tapsen wir ungeduldig in rote Lasersensoren, die einen Alarm auslösen. Deswegen droht aber noch kein billiges Gameover, denn Sie sollen zu Stealth-Gameplay ermutigt, aber nicht gezwungen werden. Es folgt ein wildes Feu-

ergefecht mit den anstürmenden Wächtern, das Fisher gerade so überlebt. Weiter geht's mit der Mission – könnten wir das Problem nicht eleganter lösen? Beim zweiten Anspielversuch sind wir geduldiger und beobachten aus einer sicheren dunklen Ecke einen einsamen Wächter auf Patrouille. Er trägt einen Sender an sich, der die Lasersensoren in seiner unmittelbaren Umgebung deaktiviert. Elegante Lösung für nervenstarke Spieler: Dem Aufpasser so eng auf leisen Sohlen folgen, dass man sich im Einzugsgebiet des Senders bewegt. Hat man den Raum mit den Sensoren hinter sich gelassen, wird der gute Mann mit einem zärtlichen Handkantenschlag ausgeknockt.

NEUE GRAFIK-TRICKS

Das erste *Splinter Cell* war eine durchaus gelungene

Konvertierung der Xbox-Version. Dennoch wollen die Entwickler diesmal erheblich mehr als eine grafisch leicht abgespeckte Umsetzung abliefern. Zwar ist die PlayStation 2 nicht in der Lage, einige der sehenswertesten Effekte wie Normal Mapping darzustellen, dennoch rufen erste Probelevels selbst bei Technikfetischisten staunende Gesichter hervor. Neu ist auch die Integration der Physik-Engine Havok, die Effekte wie das lebensechte Umkippen getroffener Gegner (Ragdoll) bewirkt. *Splinter Cell Chaos Theory* macht Stealth-Action schöner und spannender. Das Grundspielprinzip wird nicht großartig verändert, aber die Fülle an Verbesserungen verleiht dem ganzen Konzept eine neue Dimension. Sam Fisher hat viel dazugelernt und erhält mehr Freiheiten, zugleich verhalten sich seine Widersacher realistischer und sind aufmerksamer denn je. Auf den nächsten Seiten nehmen wir die wichtigsten spielerischen Verbesserungen genauer unter die Lupe.



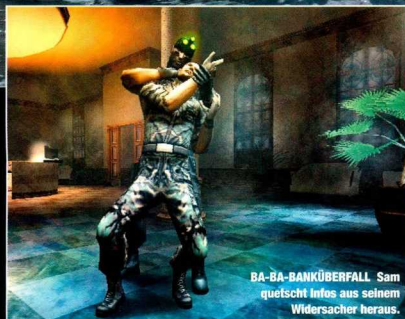
AUF DER LAUER Auf leisen Sohlen schleicht sich Sam an seine Gegner heran.



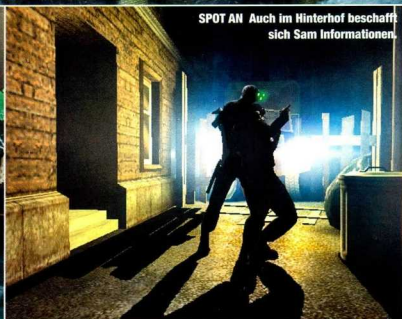
LECKER Das vor sich hinbrodelnde Essen sieht genauso toll aus wie der Hitzeflimmer-Effekt.

SONDERVERÖFFENTLICHUNG

Tom Clancy's Splinter Cell



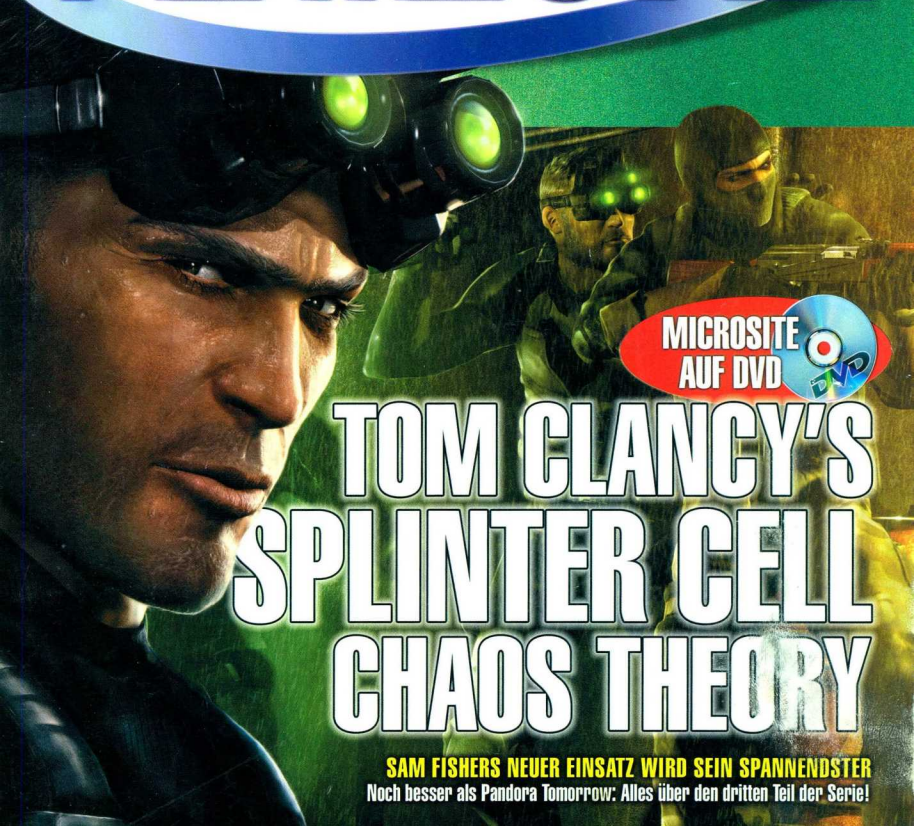
BA-BA-BANKÜBERFALL Sam quetscht Infos aus seinem Widersacher heraus.



SPOT AN Auch im Hinterhof beschafft sich Sam Informationen.

SONDERVERÖFFENTLICHUNG

PLAYZONE



MICROSITE
AUF DVD



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

SAM FISHERS NEUER EINSATZ WIRD SEIN SPANNENDSTER
Noch besser als Pandora Tomorrow: Alles über den dritten Teil der Serie!

