

100% PLAYSTATION 2

05/2005 € 4,99

Ausgabe 79

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



05

WWW.PS2ZONE.DE

PLAY

UNZENSIERT
DVD „AB 16“

16

Für Jugendliche ab 16 Jahren
keine Beschränkung



MICROSITE-
SPECIAL
AUF DVD

Dante aus
DEVIL MAY CRY 3

DEVIL MAY CRY 3

DANTES ERWACHEN

DAS ULTIMATIVE DANTE-ABENTEUER

Das grandiose Comeback von Capcoms Dämonenjäger
Mit Profi-Tipps: Strategien für alle Bossgegner

122 MINUTEN 70 VIDEOS &
SPIELZEIT SPIELSTÄNDE
BRANDAKTUELLE VIDEOS
ZU ALLEN TOP-HITS!

SPLINTER CELL
CHAOS THEORY
BROTHERS
IN ARMS
CAPCOM
GAMERS DAY
MIDWAY
GAMERS DAY
ENTHUSIA
PROFESSIONAL RACING

VORSCHAU



HITMAN: BLOOD MONEY
Erste Bilder der PS2-Version

TEKKEN 5
Die fertige US-Fassung angespielt

MEDAL OF HONOR
Vorschau auf European Assault

TEST



GRAN TURISMO 4
Die fertige deutsche Version

SPLINTER CELL
Chaos Theory im Test

BROTHERS IN ARMS
Der beste Taktik-Shooter!

TIPPS & TRICKS



METAL GEAR SOLID 3
So schleichen Sie besser

DEVIL MAY CRY 3
Tipps für Dämonenjäger

CHEATS & CODES
Hilfen zu aktuellen Spielen



SCHÜTZENHILFE

BESTELLEN

EINÄSCHERN

BOMBARDIEREN

SABOTIEREN

SNIPERN

MERCENARIES

PLAYGROUND OF DESTRUCTION™

JETZT IM HANDEL



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 Söldner 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!

ABFACKELN

KAPERN

ZERSTÖREN

VERRATEN

VERHAFTEN



PlayStation 2



MERCENARIES

PLAYGROUND OF DESTRUCTION™



DER SPIELPLATZ
FÜR ERWACHSENE
IST ERÖFFNET!



PLAYZONE

PRÄSENTIERT



PROJECT:
SNOWBLIND



Project Snowblind

Trickreich ballern für Fortgeschrittene

Wer heutzutage einen Ego-Shooter auf den Markt bringt, muss sich schon etwas Besonderes einfallen lassen, um aus der Masse herauszustechen. Die Entwickler von *Project: Snowblind* schöpften aus dem Vollen und packten jede Menge Innovationen in ihr Spiel: Spezialfähigkeiten, die einen Jedi-Ritter vor Neid erblassen lassen würden, abgefahrene Waffen, steuerbare Fahrzeuge und abwechslungsreiche Levels. Verpackt ist das alles in eine beeindruckende Grafik, die zum Besten gehört, was jemals auf der PlayStation 2 zu sehen war.

Held des Tages

Das hätte sich Nathan auch nicht träumen lassen. In seinem ersten Einsatz an der Front von Hongkong geht's drunter und drüber. Um einen Kameraden zu retten, begibt sich Nathan in tödliche Gefahr. Schwer verletzt landet er im Lazarett und ... stirbt. Doch die moderne Nano-Technologie holt ihn ins Leben zurück. Nathan ist nun stärker, schneller und besser als seine Widersacher. Zahlreiche Spezialfähigkeiten machen ihn zur ultimativen Kampfmaschine.



Die Spezialfähigkeiten

Der Supersoldat der Zukunft schleppt mehr als nur Waffen mit sich herum – **diese fünf biomechanischen Upgrades** verschaffen ihm den entscheidenden Vorteil!

Reflex-Booster

Ein Fingerschnippen genügt und schon läuft alles um Nathan herum in Zeitlupe ab. So weicht er gegnerischem Feuer elegant aus, umtänzelt die Gegner und schaltet in Windeseile Dutzende von Widersachern aus.



Elektronensturm

Da schaut selbst der Imperator aus den *Star Wars*-Filmen neidisch: Nathans letzte und stärkste Fähigkeit schickt einen alles vernichtenden Blitz aus, der selbstständig in der Nähe befindliche Gegner schockt und in den meisten Fällen auch ausschaltet.



Sicht

Ob Laserbarrieren, gut versteckte Kameras oder verborgene Gegner: Nathan erspürt sie mit seiner ersten Spezialfähigkeit auch in den dunkelsten Ecken. Sogar durch massive Wände hindurch werden Bedrohungen sichtbar!

Tarnung

Wer träumt nicht davon, sich einfach mal unsichtbar zu machen? Nathan hat's drauf und kann so Gegner Munition sparend aus dem Hinterhalt erledigen. Leider deaktiviert sich die Fähigkeit, sobald Nathan eine Waffe abfeuert.



Ballistik-Schild

In besonders branzigen Situationen schaltet Nathan eine Art Schutzschild ein. Dann prallen Kugeln einfach von ihm ab. Doch Vorsicht: Die Energie dieses Schildes hält nicht ewig.



Die Waffen



Pistole

Auf den ersten Blick wirkt Nathans Handfeuerwaffe unspektakulär, doch selbst die kleine Pistole hat es faustdick hinter den Ohren. Im zweiten Feuermodus schießen Sie ein komplettes Magazin auf einmal in Form einer Sprengladung ab, die selbst dick gepanzerte Gegner beeindruckt.

1

Schrotflinte

Eine der meistgeliebten Waffen des Genres darf natürlich nicht fehlen. Während ein Treffer des primären Feuermodus Gegner meterweit durch die Luft schleudert, verschießen Sie im zweiten Feuermodus vier Haftgranaten, die an Widersachern und der Umgebung kleben bleiben. Nach einigen Sekunden genießen Sie das explosive Resultat.

2

Sturmgewehr

Die Standardwaffe der Koalitionstruppen. Ähnlich wie bei der Pistole verschießt der zweite Feuermodus gleich mehrere Kugeln auf einmal – hier allerdings in Form einer Granate. Besonders größere Gegnergruppen lassen sich so sehr einfach auseinander sprengen. Doch Vorsicht, auf zu nahe Distanz nimmt auch Nathan Schaden!

3

Icepick

Auf einen Datenverteiler abgesessen, ermöglicht Ihnen dieses Hacker-Tool die Kontrolle über die angeschlossenen Geräte. So können Sie feindliche Geschütze umprogrammieren oder gleich selbst bedienen, Kameras ausschalten oder Laserbarrieren deaktivieren. Alternativ dürfen Sie auch auf Mechs feuern und diese übernehmen.

4

Flechette-Kanone

Die Flechette-Kanone ist definitiv eine der coolsten Waffen des Spiels. Kleinste Partikel werden mit Hochgeschwindigkeit auf den Gegner geschossen und gehen selbst durch dickste Panzerung wie ein heißes Messer durch Butter. Im zweiten Feuermodus schicken Sie eine kleine Gruppe intelligenterer Drohnen auf den Weg, die sich selbst in Richtung Gegner bewegen und diesen für Sie fachgerecht zerlegen.

5

Mit einigen **der abgefahrensten Waffen aller Zeiten** bläst Nathan Frost zum Gegenangriff!



Railgun

Dieser Hochleistungslaser ist durch fast nichts aufzuhalten. Selbst durch massive Wände hindurch schalten Sie damit Gegner gezielt aus. Alternativ schicken Sie eine riesige Energiewelle auf die Reise, die Ihre Widersacher gleich im halben Dutzend vernichtet. In Verbindung mit dem Vision-Mode nehmen Sie Ihre Gegner aus sicherer Deckung heraus aufs Korn.



Scharfschützengewehr

Ideal für Angriffe aus sicherer Distanz. Menschliche Gegner segnen nach einem gut gezielten Treffer meist sofort das Zeitliche. Eleganter und spaßiger ist aber der zweite Feuermodus. Dieser infiziert den Betroffenen – er lässt ihn gegen seine eigenen Leute zu Felde ziehen. Das damit verursachte Chaos sorgt für hämisches Grinsen auf dem Gesicht des Spielers und hat einen großen Unterhaltungswert!

Kicker

Dieser kleine Helfer ist eigentlich keine Waffe, sondern vielmehr ein nützlicher Begleiter in engen Räumlichkeiten. Kleine Metallboxen werden von diesem Gerät von Ihnen weg- oder auf Sie zugeschleudert. Wenn's also irgendwo nicht weitergeht, räumen Sie sich damit den Weg einfach frei!

Raketenwerfer

Große Gegner erfordern großes Geschütz. Eine Rakete aus diesem Baby legt selbst große Mechs schnell lahm. Haben sich Ihre Widersacher verteilt, markieren Sie im zweiten Feuermodus jeden Gegner einzeln und schicken anschließend eine ganze Gruppe zielsuchender Raketen auf den Weg. Diese richten zwar weniger, aber dafür gezielten Schaden an.

Minenwerfer

Schaffen Sie Hinterhalte für Ihre Gegner oder überraschen Sie heranstürmende Truppen. Sie können natürlich auch mehrere Minen nacheinander verschieben und anschließend im zweiten Feuermodus auf Knopfdruck alle auf einmal hochjagen. Die kleinen Sprengkörper bleiben übrigens auch in Wänden stecken.

H.E.R.F.-Kanone

Setzen Sie Ihre Gegner unter Strom. Diese futuristische Waffe brutzelt Ihre Widersacher mit Starkstrom. Stehen mehrere Gegner zusammen, erleichtert Ihnen eine Kettenreaktion das Leben. Alternativ verschießen Sie kleine Energiekugeln, die an der Umgebung oder an Gegnern haften bleiben und in der Nähe befindliche Kontrahenten selbstständig mit mehr Energie versorgen, als denen lieb ist. Aber Vorsicht! Nach einer Weile explodieren die Kugeln und schaden jedem, der sich in ihrer Nähe befindet – auch Ihnen!

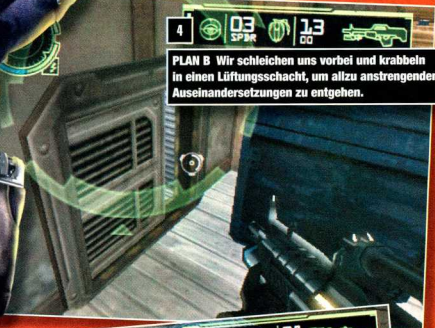




Ein Highlight nach dem



1
ÜBERRASCHUNG Den durch die Tür herein-
stürmenden Gegnern jagen wir Spiderbots
auf den Hals und genießen die Show.



4
PLAN B Wir schleichen uns vorbei und krabbeln
in einen Lüftungsschacht, um allzu anstrengenden
Auseinandersetzungen zu entgehen.



6
HINTERHALT Wir haben uns auf die Wartungs-
planken geschlichen und decken die ahnungs-
losen Gegner von dort mit Granaten ein.



anderen

Abwechslungsreiches Leveldesign,
demonstriert anhand einer der
späteren Missionen im Spiel



NAHKAMPF Ein Stockwerk tiefer im Innenhof mischen wir mit aktiviertem Ballistik-Schild die übrigen Widersacher auf.

3

OBACHT Bevor wir in den Gang stürmen, checken wir mit unserem Sichtimplantat die Lage und entdecken durch die Wand einen Gegner.



5

AUFGEFLOREN Am anderen Ende des Schachtes stoßen wir dennoch auf heftigen Widerstand, den wir mit der Schrotflinte beseitigen.



AUA Wir haben Mist gebaut und das Zeitliche gesegnet – wie gut, dass wir noch eine Nanotech-Spritze im Gepäck haben, die uns wiederbelebt.



8

ENDKAMPF Im folgenden Innenhof geht's ordentlich zur Sache, doch Nathans Spezialfähigkeiten retten ihm noch mal das Leben.



Multiplayerspaß



HARTER KAMPF Unser Gegenüber hat zwar den blöderen Namen, ist im Jeep aber gut gepanzert und kann uns überfahren.



UNTER BESCHUSS In den Spielmodi Assault und Tactical Assault müssen Sie den Generator der gegnerischen Mannschaft zerstören.



FANTASTISCHE OPTIK Sogar der weitaufgige und äußerst schicke Gefängnislevel ist im Multiplayer-Modus spielbar!

Nicht nur für Solospieler
ein außergewöhnlicher Shooter

Project: Snowblind ist ein Action-Highlight. Auch im lokalen Netzwerk oder online halten die Entwickler einige Überraschungen parat. Vor Spielbeginn wählen Sie die gewünschte Klasse und greifen je nach Entscheidung auf unterschiedliche Waffen und Spezialfähigkeiten zurück (siehe Extra-Kasten). Schönstes Schmankerl sind allerdings die vielen Fahrzeuge. In besonders großen Levels dürfen Sie jederzeit in einen riesigen Mech, Jeep oder sogar einen Panzer steigen und mächtig die Sau rauslassen. Bis zu 16 Mitspieler toben sich in acht Spielmodi aus – für genügend Abwechslung ist also gesorgt.

Die Charakterklassen

Vor Spielbeginn stellt Sie *Project: Snowblind* vor die Qual der Charakterwahl.

REKRUT

WAFFEN: Sturmgewehr, Minenwerfer
SPEZIALFÄHIGKEIT: Ballistikschild
AUSRÜSTUNG: Blind- und Gasgranaten

SCHWER

WAFFEN: Raketenwerfer, Pistole
SPEZIALFÄHIGKEIT: Ballistikschild
AUSRÜSTUNG: Energiebarrieren und Gasgranaten

SCOUT

WAFFEN: Schrotflinte, Minenwerfer
SPEZIALFÄHIGKEIT: Reflexbooster
AUSRÜSTUNG: Energiebarrieren und Splittergranaten

SCHARFSCHÜTZE

WAFFEN: Scharfschützengewehr, H.E.R.F.-Kanone
SPEZIALFÄHIGKEIT: Unsichtbarkeit
AUSRÜSTUNG: Splitter- und Blindgranaten

AGENT

WAFFEN: Railgun, Pistole
SPEZIALFÄHIGKEIT: Sicht
AUSRÜSTUNG: Splitter- und EMP-Granaten

BERSEKER

WAFFEN: Flechette-Kanone, H.E.R.F.-Kanone
SPEZIALFÄHIGKEIT: Elektrischer Sturm
AUSRÜSTUNG: Energiebarrieren und EMP-Granaten

VON HANS IPPISCH

VON HANS IPPISCH

Spielemonat März?

Man mag es schockierend nicht mehr hören: Im Januar sprachen die Medien angesichts der für diese Jahreszeit zu milden Temperaturen von drohender Klimaerwärmung – und im März steht uns laut gleicher Quellen plötzlich die nächste Eiszeit bevor, wie sie im Hollywood-Film *The Day After Tomorrow* dargestellt wurde! Um das Chaos perfekt zu machen, müsste man eigentlich noch die Gamer befragen, welche Jahreszeit gerade vorherrscht. Und die würden sicher steif und fest behaupten, dass gerade Weihnachten sein muss. Folgende Faktoren sprechen nämlich dafür: Nicht nur dass man Schnee ohne Ende sieht, wenn man aus dem Fenster blickt – betrachtet man die Regale der Spielhändler, dann sieht man massenweise Neuerscheinungen. Neben den Superhits *Metal Gear Solid 3* und *Gran Turismo 4*, die wir in der letzten Ausgabe an dieser Stelle würdigten, schlagen sich mit *Splinter Cell Chaos Theory*, *Brothers in Arms*, *Devil May Cry 3*, *Mercenaries*, *Project: Snowblind*, *TimeSplitters Future Perfect* oder *Stolen* nämlich so viele Spitzen titel um die Gunst der Spielers, wie es sonst nur an Weihnachten der Fall ist. Oder mutiert Ostern nun wirklich zu einem zweiten Weihnachtsgeschäft, wie Microsoft damals beim Xbox-Launch prognostizierte? Gamer hätten sicherlich nichts dagegen.

Während der Nintendo DS seit 11. März erhältlich ist, gibt es für Sonys PSP nach wie vor keinen definitiven Europa-Termin. Vermutlich wird dieser erst festgelegt, wenn absehbar ist, wie erfolgreich Ende März der PSP-Launch in den USA ist. Insider gehen mittlerweile sogar davon aus, dass die PSP hierzulande erst im September erscheinen wird. Wir halten Sie auf alle Fälle auf dem Laufenden!

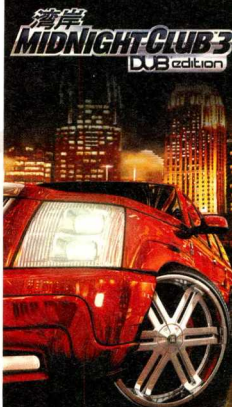
Mitte März – und in Franken liegt immer noch Schnee. Wieso kann das eigentlich nicht an Weihnachten so sein?



Von links nach rechts, hintere Reihe:
Yves Niawroth (Redaktion)
Uwe Hönig (Redaktion)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Britta Rasp (Layout)
Alexander Funke (Redaktion)

Von links nach rechts, vordere Reihe:
Hans Ippisch (Redaktion)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)
Udo Crnjak (Redaktion)
Maik Büteler (Redaktion)
Nico Lindner (Redaktion)

Nicht mit auf dem Bild:
David Mola (Layout)



AB 15. APRIL FÜR
PLAYSTATION®2
UND XBOX®

DEMNÄCHST
ERHÄLTICH FÜR
PSP™



WWW.MIDNIGHTCLUB3.DE



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the , Midnight Club and the Midnight Club logo are trademarks and/or registered trademarks of Rockstar Games, Inc. Take-Two Interactive Software, G.U.B.B. and the Dub Edition logo are trademarks of Dub Publishing, Inc. "PlayStation",  and  are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires an internet connection. Network Adaptor (for PlayStation2) and Memory Card

NEWS

- 14 Allgemeine News
- 18 PSP-News
- 20 Online-Gaming-News
- 22 Japan-News

RUBRIKEN

- 113, 133, 135 Abo-Angebote
- 104 Feedback
- 106 Hardware/Zubehör
- 58 Info-Center Most Wanted
- 61 Info-Center Termine
- 62 Info-Center Die besten Spiele
- 64 Info-Center Die Redaktion
- 65 Info-Center Testübersicht
- 132 Impressum
- 132 Inserentenverzeichnis
- 108 Leserbrief
- 134 Vorschau
- 111 X-Port-Spielstände
- 131 Zeugnis

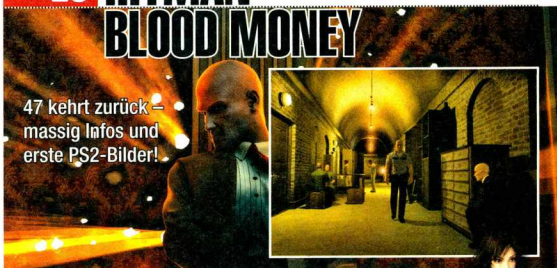
SPIELEREGISTER

Allen Homind	15
Brothers in Arms: Road to Hill 30	74
Champions: Return to Arms	96
Constantine	128
Death by Degrees	92
Destroy All Humans!	54
Devil May Cry 3: Dantes Erwachen	86, 124
Drag-on Dragon 2	23
Enthusia Professional Racing	42
Eremitar Gerard	23
ESPN NBA 2K5	129
ESPN NHL 2K5	129
EyeToy Monkey Mania	104
Fight Night Round 2	102
Full Spectrum Warrior	52
Gauntlet: Seven Sorrows	56
GoldenEye: Rogue Agent	130
Gran Turismo 4	68
Hitman: Blood Money	26
Juiced	26
Kagero 2 - Dark Illusion	22
Killer 7	50
L.A. Rush	46
Medal of Honor: European Assault	36
Mercenaries	129
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	114
Midnight Club 3: DUB Edition	18, 38
Mortal Kombat: Shaolin Monks	16
Need for Speed Underground Rivals	18
Neo Contra	130
Robotech Invasion	130
Splinter Cell Chaos Theory	80
Suffering 2: Ties That Bind	17
Tak 2: Der Stab der Träume	100
Tales of Legendia	23
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	66
Tekken 5	32
The Bard's Tale	103
Without Warning	48

INHALT 05/05

26 HITMAN BLOOD MONEY

47 kehrt zurück –
massig Infos und
erste PS2-Bilder!



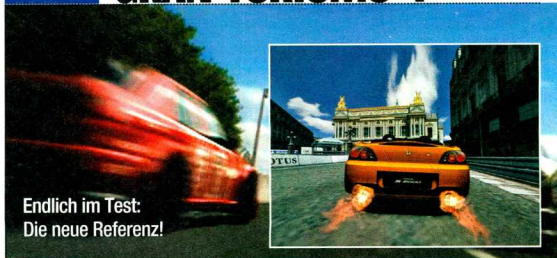
32 TEKKEN 5

Die fertige US-Version des
Prügelknallers angespielt



68 GRAN TURISMO 4

Endlich im Test:
Die neue Referenz!



74 BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

Der bisher packendste Zweiter-Weltkrieg-Shooter



86 DEVIL MAY CRY 3

124

Test und Tipps zu Dantes triumphaler Rückkehr



DVD-INHALT

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

THEMA DES MONATS

Gran Turismo 4

MICROSITE

Devil May Cry 3: Dante's Awakening

TEST

Age of Combat: Squadron Leader
Brothers in Arms: Road to Hill 30
Champions: Return to Arms
Death by Degrees
Devil May Cry 3: Dante's Awakening
Splinter Cell Chaos Theory
• 10 Kurztests

VORSCHAU

Enthusia Professional Racing
Capcom-Highlights
• Beat Down
• Darkstalkers (PSP)
• Haunting Ground
• Killer 7
• Resident Evil Outbreak File #2
• Without Warning
Midway-Highlights
• Area 51
• Fear & Respect
• Gauntlet: Seven Sorrows
• L.A. Rush
• Midway Arcade Treasures 3
• Mortal Kombat: Shaolin Monks

• NARC

• The Suffering: Ties That Bind
NEWS
Alien Nomad
Alien vs. Predator
Full Spectrum Warrior
Super Monkey Ball Deluxe
World Snooker Championship 2005

JAPAN-NEWS

Digital Devil Saga: Avatar Tuner 2
RPG Maker SP
The Story of Hero Yoshiyuki
The Typing of the Dead: Zombie Panic
Tsukiyori in Saraba

Wild Arms: The 4th Debator

MX vs. ATV Unleashed
Project: Snowblind
SMB Life
The Bard's Tale
The Regiment
Worms 4 Mayhem

FILMTRAILER

Alone in the Dark
Madagascar
The Ring 2
Vera Drake
Wimbledon – Spiel, Satz und ... Liebe

MAX-DRIVE:

Gran Turismo 4 Prologue • Mercenaries
Prince of Persia Warrior Within • Shadow of Rome • Viewtiful Joe 2

X-PORT-SAVEGAMES:

Devil May Cry

Playpic • Gran Turismo 3 & Gran Turismo 4 Prologue • Sly Raccoon

VORSCHAU

- 54 **Destroy All Humans!**
Mars Attacks lässt grüßen!
- 42 **Enthusia Professional Racing**
Konamis knallharter GT-Konkurrenz
- 52 **Full Spectrum Warrior**
Die PS2-Version des Xbox-Hits
- 56 **Gauntlet: Seven Sorrows**
Vom Doom-Schöpfer John Romero
- 26 **Hitman: Blood Money**
Erste PS2-Bilder des neuen 47-Abenteuers
- 50 **Killer 7**
Ein Spiel, das einen in den Wahnsinn treibt
- 46 **L.A. Rush**
Midways Rush-Serie lebt!
- 36 **Medal of Honor: European Assault**
Besser als das enttäuschende Rising Sun?
- 38 **Midnight Club 3: DUB Edition**
Der neue König der Aufmotzscene?
- 32 **Tekken 5**
Die fertige US-Version angespielt
- 48 **Without Warning**
Der erste Spiel von Circle Studio

TEST

- 74 **Brothers in Arms: Road to Hill 30**
- 96 **Champions: Return to Arms**
- 92 **Death by Degrees**
- 86 **Devil May Cry 3: Dante's Awakening**
- 104 **EyeToy Monkey Mania**
- 102 **Fight Night Round 2**
- 68 **Gran Turismo 4**
- 80 **Splinter Cell Chaos Theory**
- 100 **Tak 2: Der Stab der Träume**
- 103 **The Bard's Tale**

KURZTEST

- 66 **Teenage Mutant Ninja Turtles 2**

KOMPLETTLÖSUNG

- 114 **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**

KURZTIPPS

- 124 **Devil May Cry 3: Dante's Awakening**

CHEATS & CODES

- 128 **Constantine**
- 129 **ESPN NBA 2K5**
- 129 **ESPN NHL 2K5**
- 130 **GoldenEye: Rogue Agent**
- 129 **Mercenaries**
- 130 **Neo Contra**
- 130 **Robotech Invasion**

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



1. ÜBERFLIEGER

Gran Turismo 4 lässt die Rennspielkonkurrenz weit hinter sich!

2. JEDE MENGE HITS!

Sechs Spiele haben sich in dieser Ausgabe den Hit-Stempel verdient.

3. WAS IST DIE MATRIX?

Shiny arbeitet für Atari an einem neuen *Matrix*-Titel.

4. TOP-ANKÜNDIGUNG

Die *Metal Gear Solid*-Serie wird nun doch fortgesetzt.

5. DER GEIST LEBT

StarCraft: Ghost soll laut Blizzard definitiv für aktuelle Konsolen erscheinen.

FLOPS



1. WEITER UNKLAR

Es gibt immer noch keinen Veröffentlichungstermin für die PSP.

2. SCHLIESSUNGSWELLE?

Eidos und Atari machen Entwicklungsstudios dicht.

3. WETTSKANDAL

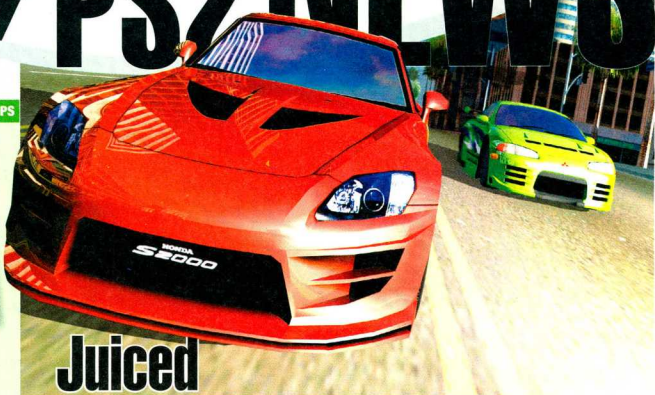
Der Fall Hoyzer schockiert die Fußballfans in der Redaktion.

4. SCHIEBUNG?

Far Cry Instincts wurde auf unbestimmte Zeit verschoben.

5. WINTEREINBRUCH

Vom Frühling ist in Bayern weit und breit nichts zu sehen.



RENNSPIEL Pimp my game! THQ hat ordentlich den Schraubenschlüssel angesetzt.

Die neue THQ-Version von *Juiced* steht kurz vor der Fertigstellung und die Jungs von Juice Games haben die zusätzliche Zeit genutzt, um den ohnehin schon ordentlichen Titel noch weiter aufzupolieren. Die Entwickler haben sich jeden Aspekt des Spiels noch einmal zur Brust genommen und zum

Beispiel das Fahrverhalten der Boliden erheblich verbessert. Nun lassen sich amerikanische Muscle-Cars oder japanische Super-Cars wesentlich besser auf der Strecke halten. Das komplett neu gestaltete Menü macht nun zudem auch einen aufgeräumteren Eindruck. In den zusätzlichen sechs Mona-

ten haben die Entwickler zudem den Umfang des Titels erhöht. Es warten nicht nur mehr Autos zum hemmungslosen Tunen auf den Spieler, sondern auch ein völlig neu gestalteter Arcade-Modus. (uc)

Hersteller: THQ

Internet: www.thq.de

Termin: 13. Mai



POSER Neben harten Straßenrennen ist das Tunen der eigenen Boliden überaus wichtig.



BEEINDRUCKEND Fahrzeugmodelle und Umgebungen sehen noch einen Tick besser aus.

NEWTICKER

+++ **DER LETZTE MACHT DAS LICHT AUS** Publisher Eidos hat sein texanisches Entwicklerstudio Ion Storm Studios (*Deus Ex*, *Thief: Deadly Shadows*) geschlossen. Im Gegenzug will man die Belegschaft vom hauseigenen Studio Crystal Dynamics aufstocken. +++ **MACH MIR DEN NEO** Vor kur-

zem kündigte Atari endlich offiziell an, dass es ein weiteres *Matrix*-Spiel geben wird, für das erneut Shiny Entertainment verantwortlich zeichnet. *The Matrix: Path of Neo* bietet dem Spieler die Möglichkeit, die wichtigsten Szenen aus allen drei *Matrix*-Filmen nachzuerleben. +++ **FLEDERMAUS-PROMI-**

Alien Hominid

ACTION Shareware-Aliens nisten sich auf der Xbox ein.

Contra und *Metal Slug* können einpacken: Hier kommt *Alien Hominid*! Der knuddelige Alien-Held, der ursprünglich durch einen Shareware-Shooter im Internet bekannt wurde, lässt jetzt auch auf der Konsole die Fetzen fliegen. In 16 seitlich scrollenden Levels

verschrottet er Roboter, entert UFOs und Autos und duelliert sich mit Boss-gegnern. Mehrspieler-Modi für bis zu vier Teilnehmer versprechen witzige Party-Action. (ses)

Hersteller: Zoo Interactive
Internet: www.zoodigitalgroup.com
Termin: 2005



UNGEWÖHNLICHE STAUMELDUNG Am äußeren Ring sorgen kleine, gelbe Außerirdische für Behinderungen ...

INFO GEWINNSPIEL

GEWINNSPIEL LEGEND OF KAY

Legend of Kay-Freunde aufgepasst! In Zusammenarbeit mit Hersteller JoWoo bieten wir das ultimative Gewinnspiel für Fans des wehrhaften Katers. Unter anderem können Sie ein vom Entwicklerteam Neon Studios handsigniertes Artwork gewinnen!

Um teilzunehmen, beantworten Sie einfach folgende Frage:
Wie heißt das Dorf, in dem die Katzen aus *Legend of Kay* leben?
A) Chappi B) Katsan C) Yenching

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 53“ und dem Lösungsbuchstaben (z. B. PZ 53 B) 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, COMPUTEC MEDIA AG,
Kornwest 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 19. April 2005.



Das gibt es zu gewinnen:

1. Preis
Handsigniertes *LoK*-Artwork im Bilderrahmen, signiertes *LoK*-Spiel, Shirt
2. Preis
Stofftutti *LoK*, Spiel, Shirt
- 3.-5. Preis
T-Shirt + Poster

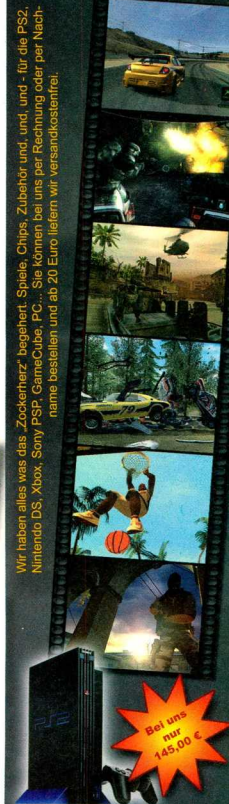


Der Gewinnspiel-Wegweiser

ÜBERBLICK Hier können Sie gewinnen!

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

Wo/weiches Spiel?	Zu gewinnen gibt es:	Seite
Most Wanted/Leser-Charts	Spiele	58
PS2-News	Sign. Artwork, Spiele	15
Stolen (Sonderheft)	Spiele, Brillen u. v. m.	22
Zeitspiet	Spiele	131



Wir haben alles was das „Zockerherz“ begehrt: Spiele, Chips, Zubehör und, und, und - für die PS2, Nintendo DS, Xbox, Sony PSP, GameCube, PC... Sie können bei uns per Rechnung oder per Nachname bestellen und ab 20 Euro liefern wir versandkostenfrei.

Bei uns nur 145,00 €

NENZ Electronic Arts verkündete mit Stolz, dass man alle wichtigen Schauspieler des im Juni anlaufenden Actionfilms *Batman Begins* für die Synchronisation des gleichnamigen Spiels gewinnen konnte, darunter Stars wie Christian Bale, Michael Caine und Liam Neeson. +++ **HORROR DER NÄCHSTEN GENERATION**

Sega kündigte vor kurzem *Condemned* an und bezeichnet das Spiel als „Psycho-Thriller“. Aus der Ego-Sicht macht man sich als FBI-Agent auf die Jagd nach ihren Serienkillern. +++ **MAKE MY DAY** Einer der berühmtesten Cops der Filmgeschichte erlebt in einem Videospiel seine Auferstehung: Ein Titel mit Dirty

MANCHMAL KANNST DU DICH
NUR AUF EINEN VERLASSEN...



Mortal Kombat Shaolin Monks

BEAT 'EM UP Die berühmte Prügelserie auf Adventure-Pfaden.

Nach dem Erfolg von *Mortal Kombat Deception* schlägt die Prügelserie neue Töne an. Zwar wird auch bei *Shaolin Monks* lebhaft gehauen, getreten und gemetzelt, aber in spielerischer Hinsicht macht die Neuheit einen Schritt in Richtung Action-Adventure. Wahlweise in der Rolle der Shaolin-Mönche Kung Lao (nur echt mit dem Sägeblatthut) oder Liu Kang (Feuerballliebhaber) erleben Sie eine dramatische Story, treffen viele alte *Mortal Kombat*-Bekannte wieder und bestreiten Bosskämpfe. Die offene Spielumgebung ist mit interaktiven Ele-

menten ausgestattet (bevorzugt Todesfallen, in welche man die bedauernswerten Feinde klopfen sollte). Gekämpft wird mit einem analogsticklastigen neuen System, das flexible Kombokreationen erlaubt. Sie können auch die Waffen von Gegnern einsetzen und hilfreiche Manöver wie das alleits beliebte Ader-Wand-Entlanglaufen lernen. Im kooperativen Zweispieler-Modus kloppen sich die beiden Mönche gemeinsam durch die Handlung. (hl)

Hersteller: Midway

Internet: www.midway.com

Termin: 3. Quartal 2005

FEUERFEIFER Sie können mehrere Gegner gleichzeitig züchtigen.



NIEDERSCHMETTERND Dieser Boss bevorzugt Keile mit Keule.



PlayStation 2

GAMECUBE

XBOX

LIVE

FREE RADICAL

timesplitters.eagames.de

© 2005 Free Radical Design Ltd. All rights reserved. "Timesplitters", "Timesplitters Future Perfect" and "Free Radical Design" are trademarks of Free Radical Design Ltd. EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or in other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts brand. Nintendo and the "N" Family logo are registered trademarks of Nintendo. Nintendo Game Boy Advance, NINTENDO GAMECUBE and THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE, the Xbox logo and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries and are used under license from Microsoft. For availability of online service see www.xbox.com.

Harry – gespielt von Clint Eastwood – wurde unlängst von Warner Bros. Interactive zunächst nur für die nächste Konsolengeneration angekündigt. Eastwood ist laut eigenen Angaben schwer begeistert von dem Projekt und wird den Hauptcharakter des Spiels selbst vertonen. +++ **METAL GEAR SOLID 4** Bei einer Präsentation von *Metal Gear Solid 3* Anfang März im Berliner Adlon-Hotel kündigte Konami prompt den unausweichlichen Nachfolger an. Dieser soll auf der nächsten Kon-

Suffering 2 Ties that bind

ACTION-ADVENTURE Das Leiden hat (k)ein Ende!

Angesichts der Albtraumkreaturen, die Torque nach dem Leben trachten, hat der *Suffering*-Held allen Grund, vorübergehend den Verstand zu verlieren. Bei der Fortsetzung *Ties that bind* soll die damit verbundene Verwandlung in ein Wahnsinnsmonster größere Vorteile für den Spieler haben. Stärker und mit (je nach moralischer Gesinnung anderen) Spezialattacken nimmt man dann die Gruseligkeiten im Nahkampf aus. Aber auch in normaler Menschengestalt ist Torque nicht gerade wehrlos: Neue schwere Waffen wie Maschinengewehre und Raketen-

werfer helfen beim Überlebenskampf in den Slums der US-Metropole Baltimore. Im Gegensatz zu üblichen Survival-Horror-Spielen paart *Suffering* seine Schockeffekte nicht mit langsamem Gameplay, sondern mit flotter Shooter-Action, wahlweise aus der Ego- oder der Verfolger-Ansicht. Stellenweise helfen Ihnen computergesteuerte Charaktere im Kampf und die Story verspricht neue Einblicke in Torques tragische Vergangenheit. (hl)

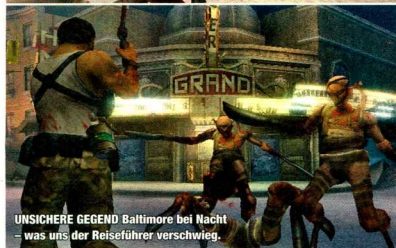
Hersteller: Midway

Internet: www.midway.com

Termin: 4. Quartal 2005



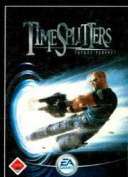
LEIDENSWEG: Mit zwei Knarren gleichzeitig geht's gegen Höllenkreaturen.



UNSICHERE GEGEND Baltimore bei Nacht – was uns der Reiseführer verschwie.

solengeneration erscheinen und einen Neuanfang für die Serie darstellen. Der kreative Kopf der Serie Hideo Kojima wird den Posten des Directors abgeben und als ausführender Produzent tätig sein. +++ **ATARI UND DIE CALL-OF-DUTY-MACHER** Das Entwicklerstudio Spark Unlimited (*Call of Duty: Finest Hour*) ging vor kurzem eine Langzeitpartnerschaft mit Atari ein. Ob das Studio erneut Ego-Shooter mit Weltkriegsszenario entwickeln wird, ist noch nicht bekannt. +++

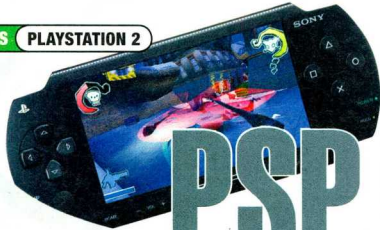
...AUF DICH SELBST.



DIESMAL IST DIE ZEIT AUF
DEINER SEITE.



Challenge Everything



PSP NEWS

AKTUELLES AUS DEN USA



**Heinrich
Lenhardt**
berichtet.

Im Märzen der Spieler ...

Wenn sich der Osterhase ohne PSP blicken lässt, wandert er gleich in den Kochtopf! Musste man sich in Nordamerika bislang aufs ehrfürchtige Befingern der raren Japan-Importe beschränken, gibt's hierzulande ab 24. März die Sony PSP für alle ... vorausgesetzt, man schluckt die knackigen US-Preise für Hardware (250 Dollar) und Spiele (je 50 Dollar) und hat vorbestellt. Sony verspricht zwar ein Kontingent von einer Million Einheiten für den Verkaufstart, aber ich wette mein Osternest darauf, dass die in kürzester Zeit vergriffen sein werden. Dabei gibt es so einiges, was mir an der PSP nicht ganz geheuer ist. Zum Beispiel Kosten, Batterieausladung, serienmäßig mitgelieferter Bildschirmputz-lappen und diese schwammige Multimedia-Strategie. Sony will mir die Spielfilme, für deren DVD-Version ich schon gezahlt habe, ein weiteres Mal für je 20 Dollar auf UMD verkaufen – vielen Dank auch! Aber wer einmal eine PSP anfasst und vom Schein des Kontrastwunder-Displays erleuchtet wird, bei dem werden ohnehin die fürs rationale Denken zuständigen Gehirnbereiche lahm gelegt – das Ding ist einfach sexy und cool. Grummelnde Multifunktionsgeräte-Verächter wie meine Wenigkeit werden durch die ansehnliche Liste mit Startspielen für den Nordamerika-Launch bei Laune gehalten. Nur darf danach kein schwarzes Software-Nachschub-Loch folgen, wie es derzeit bei Nintendo die anfängliche DS-Euphorie bremst.

Midnight Club 3: DUB Edition

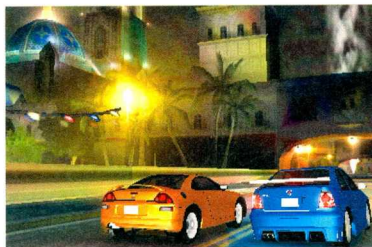
RENNSPIEL Das allererste Bild der tragbaren Tuning-Orgie von Rockstar Games!

Während die PS2-Version des Action-Rennspiels immer konkretere Formen annimmt, zeigt sich Rockstar Games mit der Veröffentlichung von Informationen über das PSP-Pendant recht knauserig. Immerhin gibt's jetzt das erste Bild des Konkurrenten für *Need for Speed Underground Rivals*. Wir sind gespannt, wer letztlich das Rennen machen wird, denn Potenzial besitzen beide Spiele. Ein genaues Release-Datum steht noch aus, derzeit spricht man von „zeitnah zum Marktstart der neuen Konsole“.

Hersteller: Rockstar Games

Internet: www.rockstargames.com

Termin: Nicht bekannt



EFFEKTLASTIGE RASEREI Optisch erinnert das Spiel bislang stark an *Need for Speed Underground*.

Need for Speed Underground: Rivals

RENNSPIEL So gut wie auf PS2?

NFS Underground: Rivals ist nicht einfach nur eine Konvertierung der Heimkonsolenversionen von Electronic Arts Prollschlitten-Simulation, sondern wurde exklusiv für Sonys PSP entwickelt. Sogar neue Spielmodi spendierte man der eindrucksvollen Winz-Raserei. So müssen Sie im neuen Drift-Mo-

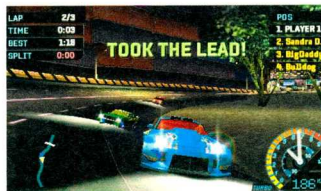
du markierte Säulen umschlittern, was sich um einiges anspruchsvoller gestaltet, als man annehmen könnte. Im Nitrous-Run jagen Sie von einem Checkpoint zum nächsten, während unaufhaltsam die Uhr gegen Sie läuft. Beim Passieren jedes Checkpoints wird Ihr Nitro-Vorrat wieder komplett aufgefüllt. Das ist auch bitter nötig, denn wer nicht permanent Vollgas fährt, hat keine Chan-

ce. Grafisch macht das Ganze einiges her, vor allem die Spiegelungen und Lichteffekte verdienen Lob. Japanische PSP-Besitzer dürfen sich bereits seit letztem Monat in *Need for Speed: Rivals* verbeißen. In den USA ist es am 21. März so weit und wir sind zum PSP-Europa-Launch dran. (wf)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.de

Termin: Nicht bekannt



ENDLICH MAL IN FÜHRUNG! Jetzt muss dieses Rennen nur noch nach Hause gefahren werden!



TUNING MUSS EINFACH SEIN Wir schrauben feste an unserer aktuellen Traumkarre.

Für Rekord-Sparer



Nokia 6230

- Integrierte VGA-Digitalkamera
- Farbdisplay mit 65.000 Farben
- Video- und MP3-Player
- Stereo-Radio
- 32 MB Speicherkarte
- Bluetooth, GPRS
- Bis 300 Std. Standby

connect
EMPFEHLUNG
Heft 2/2005



**Keine
Grundgebühr
bis Jahresende**

Siemens CX70

- Integrierte VGA-Digitalkamera
- Digitalzoom
- Videofunktion und Foto-Editor
- E-Mail-Client, MMS
- Bis 300 Std. Standby

Top-Handys zum 4-fach Sparen:

Siemens CX70 oder Nokia 6230

Bis Jahresende keine Grundgebühr

360 Frei-SMS*

Multimedia-Paket⁷ (5 Downloads für 1,-€ mtl.)

bis zu **349,00 €**

bis zu **79,50 €**

bis zu **68,40 €**

bis zu **274,80 €**

Ihre Gesamt-Ersparnis

bis zu **771,70 €**

T-Mobile



e-plus⁺

Jetzt zugreifen:

Tel: **01802-20 51 01**
(nur 6 Cent/Anruf)

Stichwort: „Special“

oder unter

www.tiefpreishandys.de/special

50 Gratis-SMS zusätzlich
abschauen bei Online-Bestellung
mit Rabattcode-Eingabe.

Ihr persönlicher Code: **2042**

* Dieses Angebot gilt solange der Vorrat reicht, nur bei gleichzeitiger Abschluss eines Teilnetze Mobilfunkvertrages im Tarif Teilnetze Easy. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Einmalige Anschlussgebühr 25,99 €, monatl. Grundgebühr (nach Grundgebührenbefreiung bis Jahresende 2005) beträgt 795 €. Mindestpreis für Verbindungen ins dt. Festnetz zwischen 0,09 € und 0,49 €. Mtl. Mindestentgelt 2 € (wird entsprechend auf Monatsgebühren im dt. Festnetz, alle deutschen Mobilfunknetze und Beiträge der eigenen Netze im Ausland, ausgenommen Sonderverbindungen). Gratis-SMS: Legen sich aus 35 SMS pro Monat über die 24 monatige Vertragslaufzeit gehen für innerhalb der Kernnetze, die über die Teilnetze Kernnetze zentralisiert werden, ausgenommen SMS-Sonderdienste. Zur Aktivierung der Gratis-SMS mit dem Handy unter Service-Tafeln unter 01802-42 45 anrufen (0,75 €/Min.). Mtl. Gratis-SMS, die nicht genutzt werden, können nicht in den Folgemonat übernommen oder gutgeschrieben werden.
Das Multimedia-Paket für mtl. 1 € (24 monatige Mindestvertragslaufzeit) wird bei Vertragsabschluss aktiviert; beinhaltet mtl. 5 Downloads aus dem Teilnetze Forum² z.B. Klingelton, Logos (außer Java-Spiele). Zugl. WAP-/GPRS-Verbindungspreise gemäß aktueller Teilnetze Preistabelle. Monatl. Downloads, die nicht genutzt werden, können nicht in den Folgemonat gutgeschrieben oder übernommen werden.
Stand 02/2005. Irrtümer, Druckfehler und Änderungen vorbehalten.

ONLINE GAMING NEWS

SOCOM 3: U.S. Navy SEALs

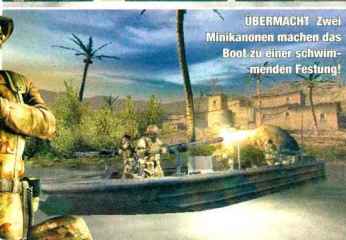
TAKTIK-SHOOTER Ob's diesmal auch für Solo-Spieler ein Hit wird?



STURMANGRIFF Mit schwerem Geschütz nimmt man feindliche Stellungen fix auseinander.



LUSTIGE SEEFAHRT Im Boot dürfen Sie Ihren Kameraden Positionen zuweisen.



ÜBERMACHT Zwei Minikanonen machen das Boot zu einer schwimmenden Festung!

Die SOCOM-Serie gehört zu den erfolgreichsten PS2-Spielen und besonders online ist die Popularität des Taktik-Geballers ungebrochen. Man musste kein Prophet sein, um zu ahnen, dass noch in diesem Jahr ein dritter Teil erscheinen würde. Jetzt ist es offiziell und neben ersten Bildern veröffentlichte Sony auch gleich noch ein paar sehr interessante Infos zu den spielerischen Neuerungen. So sollen die Levels im Einzelspieler-Modus satte fünf- bis sechsmal größer ausfallen als im Vorgänger. Eine neu entwickelte Streaming-Technologie schaufelt die Daten während des Spielens in den Speicher. Die größeren Umgebungen erhöhen nicht nur den Umfang, sondern ermöglichen den Entwicklern auch die Implementierung von Fahrzeugen wie Panzern, Jeeps oder Schnellbooten, die Sie selbst steuern dürfen. Ob Sie die Vehikel auch im Mehrspieler-Modus benutzen können, ist derzeit noch nicht bekannt.

LUST STATT FRUST

Endlich wurde das Flehen so vieler Spieler erhört: Rücksetzpunkte in der Solo-Kampagne sollen besonders Anfängern entgegenkommen. Letztere dürften sich auch über die neue, kontextsensitive Taste freuen, die das Befehlen der computergesteuerten Kameraden vereinfachen soll. Selbstverständlich werden auch zahlreiche neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände ihren Weg ins Spiel finden. (mb)

Hersteller: Sony
Internet: www.playstation.de
Termin: 3. Quartal

AKTUELLES IM NETZ



Maik Bütfer
berichtet.

Abgefahren!

Erinnern Sie sich noch an die Mitte des Jahres 2003? Die Zeit, als Sonys Online-Zug ins Rollen kam? Tja, damals waren wir alle noch erwartungsvoll. Die Aussicht auf zahlreiche online spielbare Titel machte uns den Mund wässrig und die Anschaffung des Netzwerk-Adapters war unumgänglich. Und nun, zwei Jahre später, ziehen wir Bilanz. Trotz einiger unbestreitbarer Hits wie *SOCOM* oder *Killzone* mussten Onlinespieler auch zahlreiche Enttäuschungen erleben. Das nun doch nicht online spielbare *Gran Turismo 4* sei hier als wichtigstes Beispiel genannt. Doch auch in puncto Komfort und Service konnte sich Sony mit seinem Online-Konzept nicht unbedingt immer mit Ruhm bekleckern. Ob umständliche Registrierungsprozeduren, lange Wartezeiten oder Speicher fressende Spiele (*SOCOM II* verlangt stolze drei Megabyte Platz auf der Memory Card!), Kritikpunkte gab und gibt es viele. Beim Release der PlayStation 3 würden wir uns wirklich über ein konsequenteres Konzept für Online-Spiele freuen. Schließlich soll Network-Gaming irgendwann einmal die gleiche Popularität genießen wie die Offline-Varianten.

NEWTICKER

+++ AMERICA'S ARMY KOMMT IM SOMMER Auf dem PC besonders online erfolgreich, soll der in Zusammenarbeit mit der amerikanischen Armee entstandene Shooter auch auf der PS2 für Furore sorgen. Ein neuartiger, nichtlinearer Karriere-

Modus, in dem der Spieler die Laufbahn eines Soldaten nachlebt, soll den Titel von der Konkurrenz abheben. Ferner dürfte der Kooperativ-Modus am Splitscreen viele Freunde finden. Online dürfen bis zu 16 Spieler gegeneinander antreten. +++



**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!



www.ude.com



Upper Deck Entertainment, its names and designs are trademarks of The Upper Deck Company, LLC. MARVEL and all related Game-Deck Characters: TM & © 2004 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. www.marvel.com. Licensed by Marvel Characters, Inc.





JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



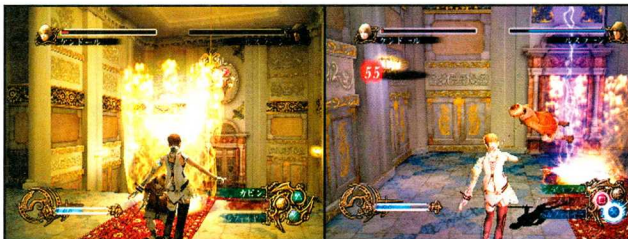
Warren
Harrod
berichtet.

Videos für die PSP

Sony hat angekündigt, dass in Japan ab April Video-Software für die PSP erscheinen wird. Derzeit gibt es 27 Filmanbieter und fünf so genannte Authoring Companies, die an solcher Video-Software arbeiten. Das Angebot der Videos, die man sich auf der PSP ansehen können wird, ist zahlreich. Über Sony Pictures erscheinen Spielfilme wie *Spider-Man 2*, *Resident Evil Apocalypse* und *Hellboy*. Ab dem 13. April werden diese Filme für 3.990 Yen (umgerechnet etwa 30 Euro) im Handel erhältlich sein. Sony Music Entertainment wird zusätzlich UMDs herausbringen, die mit Musikvideos bespielt sind. Vorerst sind solche Musikvideo-Disks zu sieben japanischen Künstlern, etwa Soul's Out und Sayaka, geplant und werden zwischen 2.940 und 4.930 Yen kosten (circa 20 bis 35 Euro). Weitere wichtige Hersteller von Video-Software sind in Japan natürlich Medienriesen Bandai, der *Gundam*-Animes veröffentlicht wird, sowie Square-Enix, dessen Filmprojekt *Final Fantasy VII: Advent Children* heiß erwartet wird.

JAPAN PS2-CHARTS

1. Devil May Cry 3 (PS2)
2. DragonBall Z 3 (PS2)
3. Rumble Roses (PS2)
4. D1 Grand Prix (PS2)
5. Gladiator: Road to Freedom (PS2)
6. Gran Turismo 4 (PS2)
7. Popolocrois: Pietro Ujii no Bouken (PSP)
8. Shinseki Yusha Daisen (PS2)
9. Everybody's Golf Portable (PSP)
10. Radiata Stories (PS2)



BRENNE! Wir bereiten dem Gegner einen heißen Empfang.

AUTSCH Manche Fallen sind echt bösartig.

Kagero 2 – Dark Illusion

ACTION-ADVENTURE Fallenlegen für Fortgeschrittene

Seinerzeit erschienen *Kagero* und *Kagero 2* auf der PSone. Die Fortsetzung wird nun auch für die PS2 umgesetzt. Es handelt sich also nicht um einen neuen Teil der Serie, sondern lediglich um ein aufgepepptes Remake. Fans erinnern sich an das Spielprinzip, bei dem man seine Gegner durch das geschickte Kombinieren und Platzieren von Fallen ausschaltet. Insgesamt gibt es drei Arten solcher Fallen: Man kann die Fortbewegung eines Gegners unter-

binden, ihn an einen anderen Ort versetzen oder ihn direkt ausschalten. Dies soll auf der PS2 besser funktionieren und aussehen als in der PSone-Vorlage. Zudem gibt es neue, vorgefertigte Fallen, die Spezialeffekte auslösen. Damit diese Wirkung zeigen, müssen aber erst bestimmte Bedingungen erfüllt werden, die das ganze Geschick des Spielers erfordern. (wh/cs)

Hersteller: Tecmo

Internet: www.tecmo.co.jp

Termin: Frühjahr 2005 (Japan)



NEUWICKER

+++ **UMTAUSCHAKTION** Sony hat in Japan eine Umtauschbeziehungsweise Reparaturaktion gestartet. Bei manchen PSP-Modellen kommt es vor, dass die Tasten im Gehäuse stecken bleiben. Betroffene Handhelds nimmt Sony jetzt kostenlos zur Reparatur entgegen. +++ **PRÜGELKNABEN** Nachschub für

Oldschool-Fans! Sammy kündigte an, dass man an einer neuen Version der beliebten *Gully Gear*-Prügelspielserei arbeitet. +++ **NOCH MEHR BEAT 'EM UPS** Sony lässt sich nicht lumpen. In einer demnächst erscheinenden Collection werden fünf alte *Darkstalkers*-Spiele zusammengefasst sein. +++ **HOHE**



DER BEWEIS In einen Luxusdampfer passen ganze Städte.

Tales of Legendia

ROLLENSPIEL Der siebte Teil der beliebten Rollenspiel-Serie

Erinnern Sie sich an die Anime-Sequenz aus dem ersten Kill Bill-Film? Für das Charakter-Design dieser Sequenz zeichnete Kazuto Nakasawa verantwortlich, der jetzt am neuesten Ableger der *Tales*-Serie arbeitet. *Tales of Legendia* wird auf einem riesigen Schiff spielen, das so groß wie eine Insel ist. In diesem haben die Seefahrer sogar ganze Städte angelegt. Das Gameplay wird voraussichtlich dem der Vorgänger ähneln. Allerdings soll das

Kampfsystem erweitert werden. Bis auf die neuen Claw Skills ist aber noch nicht viel darüber bekannt. Diese Skills ermöglichen den Charakteren, drei unterschiedliche Arten von Spezialfähigkeiten anzuwenden. Neben Waffen- und Magieangriffen wird man auch die Möglichkeit haben, Illusionen zu erstellen oder Gegenstände zu verändern. (wh/cs)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco.co.jp

Termin: 2005 (Japan)



SCHWUNGVOLL Der Cel-Shading-Stil kommt noch immer gut an.

BEAT 'EM UP Was wären Japaner ohne ihre Animes?

Erementar Gerard ist derzeit eine der angesagtesten Anime- und Manga-Serien in Japan. In dieser geht es um so genannte Edirlaid, Wesen, die sich in Waffen verwandeln und von ihrem Träger im Kampf eingesetzt werden können. Der actiongeladene Stoff wird nun als Prügelspiel umgesetzt. Wie bei den meisten Anime- und Manga-Versetzungen setzt man auch bei diesem Titel auf den beliebten Cel-

Shading-Stil. Kenner der Serie werden sich an den Original-Synchronstimmen und den aus der Vorlage entnommenen Spezialattacken erfreuen. Während der Einzelspieler-Modus ziemlich genau der Comic-Vorlage folgen soll, darf man im Mehrspieler-Modus mit oder gegen Freunde antreten. (wh/cs)

Hersteller: Taito

Internet: www.taito.co.jp

Termin: 2005 (Japan)

JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

Zuletzt erschienen (PS2):

Enthusia Professional Racing	Rennspiel	17. März
Growlanser IV Returns	Strategie	10. März
Sakura Taisen 3	Rollenspiel	24. Februar

Erscheint demnächst (PS2):

Baldur Force EXE	Action	31. März
Beatmania IIDX 9th Style	Musikspiel	28. März
Demento	Action-Adventure	21. April
Metal Slug 5	Action	28. April
Mobile Suit Gundam: One Year War	Action	7. April
Romancing Saga: Minstrel Song	Rollenspiel	21. April
Wild Arms: The 4th Detonator	Rollenspiel	24. März

Zuletzt erschienen (PSP):

Dora-Slot 2: Suyaku wa Zenigata	Geschicklichkeit	24. März
Saru Getchu PI	Action	17. März
Tales of Eternia	Rollenspiel	3. März

Erscheint demnächst (PSP):

Higanhima	Action	28. April
Romance of the Three Kingdoms V	Strategie-RPG	1. April
Shutokou Battle: Zone of Control	Rennspiel	21. April
Wipeout Pure	Rennspiel	7. April

ZIELE Namco hat angekündigt, dass man allein in Japan mindestens 300.000 Einheiten von *Tales of Eternia* für die PSP absetzen will. +++ **REKRUTIERUNG** Konami schafft Arbeitsplätze. In Japan ist man derzeit auf der Suche nach neuen Entwicklern, die an den nächsten Teilen der *Winning Eleven*- (bei uns besser bekannt als *Pro Evolution Soccer*) und *Silent Hill*-Serie arbeiten sollen.



ACTION Die Drachen fliegen wieder.

Hierzulande erschien der erste Teil von *Drag-on Dragoon* unter dem Namen *Drakengard*. Die Handlung des zweiten Teils setzt 18 Jahre nach diesem Spiel ein. Diesmal steuern Sie drei neue Charaktere, die alle eine feste Waffe mit sich tragen. Die Waffenvielfalt aus dem Vorgänger entfällt somit. Stattdessen müssen Sie nun vor einer Schlacht die Figur wählen, die der Aufgabe am ehesten gewachsen scheint. Dafür gibt es neue Fähigkeiten für Ihren Drachen. Diesen können Sie nun in einer Schlacht beschwören.

Während Sie auf dem Boden weiterkämpfen, wird er derweil vernichtende Attacken in der Luft ausführen. Mit den Dragon-Spheres dürfen Sie zudem Ihr geflügeltes Ungeheuer mit neuen Attacken versehen, die dann in den Flug- und Bodenmissionen eingesetzt werden, wie man es bereits aus dem Vorgänger kennt. Außerdem lassen sich für Ihren Charakter in Städten Power-ups und Ausrüstung kaufen. (wh/cs)

Hersteller: Square-Enix

Internet: www.square-enix.co.jp

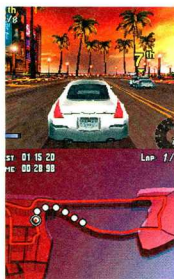
Termin: Frühjahr 2005 (Japan)

Nintendo DS

Ein Blick über den Tellerrand



Wir riskieren abseits des Sony-Universums einen Blick auf **den neuen Handheld** von Nintendo.



FEINE GRAFIK Dank leistungsfähiger Chips beherrscht der DS aufwendige 3D-Grafiken und virtuellen Surround-Sound.

Eine neue Dimension des Videospiele – das verspricht Nintendo mit seinem neuen Handheld, dem Nintendo DS. Um dieses Ziel zu erreichen, spendierte Nintendo dem DS einzigartige Technik-Features. So besitzt die Konsole zwei Bildschirme, einen Touchscreen, WLAN-Unterstützung und ein eingebautes Mikrofon. Durch die beiden Bildschirme soll der Spieler mehr Informationen als bisher erhalten. Durch das zweite Display ist es beispielsweise möglich, das Spielgeschehen aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten oder sich dauerhaft und ohne Umschalten eine Karte oder das

Inventar anzeigen zu lassen. Das auffälligste Feature des Nintendo DS ist aber der untere Bildschirm, der als Touchscreen einsetzbar ist. Diesen kann man über den dem DS beigelegten Stift oder den Finger bedienen. Zahlreiche Spiele, unter anderem *Project Rub*, *Polarium* oder *Wario Ware Touched!*, sind darauf ausgelegt, nur über den Touchscreen kontrolliert zu werden. Das umständliche Auswendiglernen einer komplizierten Button-Belegung entfällt somit. Die ersten veröffentlichten Spiele zeigen ebenfalls, welche Gameplay-Erweiterungen das Mikrofon bietet: Neben der Sprachsteuerung von Spielen löschen Sie durch Pusten auf

das Mikrofon Kerzen aus oder blähen das Segel eines Segelbootes auf.

TOLLER MEHRSPIELERSPASS

Dank der WLAN-Fähigkeit des DS zocken Sie mit anderen DS-Besitzern über Funk und ohne Kabelsalat. Sind die Spiele entsprechend programmiert, dann brauchen Sie wie bei *Super Mario 64 DS* oder *Polarium* sogar nur eine Spiele-Cartridge, um den Mehrspieler-Modus zu nutzen. Wer das Spiel nicht besitzt, zieht sich die benötigten Daten einfach per Download auf seine Konsole. Praktisch ist auch, dass man den Nintendo DS zuklappen kann. Die beiden Bildschir-

Die besten DS-Spiele

15 Titel wurden bislang für den DS veröffentlicht. Hier wollen wir Ihnen vier Spiele besonders empfehlen, welche die neue Konsole am besten ausnutzen.

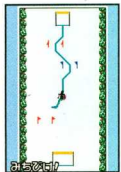
Super Mario 64 DS



Der Nintendo-64-Klassiker wurde grafisch und spielerisch dezent aufgepeppt. *Super Mario 64* zählt auch heute noch zu den besten Jump&Runs überhaupt. Sehr gut haben uns aber auch die brandneuen Minispiele gefallen.



Wario Ware Touched!



Über 180 skurrile Minispiele warten darauf, von Ihnen entdeckt zu werden. Beweisen Sie sich beim Hammerwerfen, beim Skifahren oder beim Streichholzanzünden. Die abgedrehten Spiele laden immer wieder zur Highscore-Jagd ein.



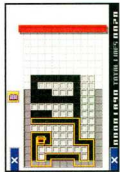
Project Rub



Beweisen Sie in Segas Dating-Game, was einen ganzen Kerl ausmacht, und erobern Sie das Herz einer schönen Frau. In zahlreichen, abgefahrenen Minispielen macht *Project Rub* perfekten Gebrauch von den Fähigkeiten des Nintendo DS.



Polarium



In dieser Mischung aus *Tetris* und *Reversi* müssen Sie durch das Umdrehen von Plättchen Linien entfernen. Neben dem tollen Einzelspieler-Modus begeistert vor allem der Mehrspieler-Modus, für den Sie nur eine Cartridge benötigen.



Weitere bereits erhältliche Spiele

Asphalt Urban GT
Mister Driller: Drill Spirits
Ping Pals
Pokémon Dash
Rayman DS
Retro Atari Classics
Robots
Spider-Man 2
The URBZ: Sims in the City
Tiger Woods PGA Tour 2005
Zoo Keeper

Weitere angekündigte Spiele

Advance Wars DS
Animal Crossing
Boktai
Bomberman DS
Castlevania DS
Dragon Ball Z
Final Fantasy III
Final Fantasy: Crystal Chronicles
Madden NFL 2005
Mario Kart DS
Metroid Prime Hunters
NFS Underground 2
NEW Super Mario Bros.
Pokémon Diamond & Pearl
Star Wars: Revenge of the Sith
The Legend of Zelda
Viewtiful Joe
Yoshi Touch & Go
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour

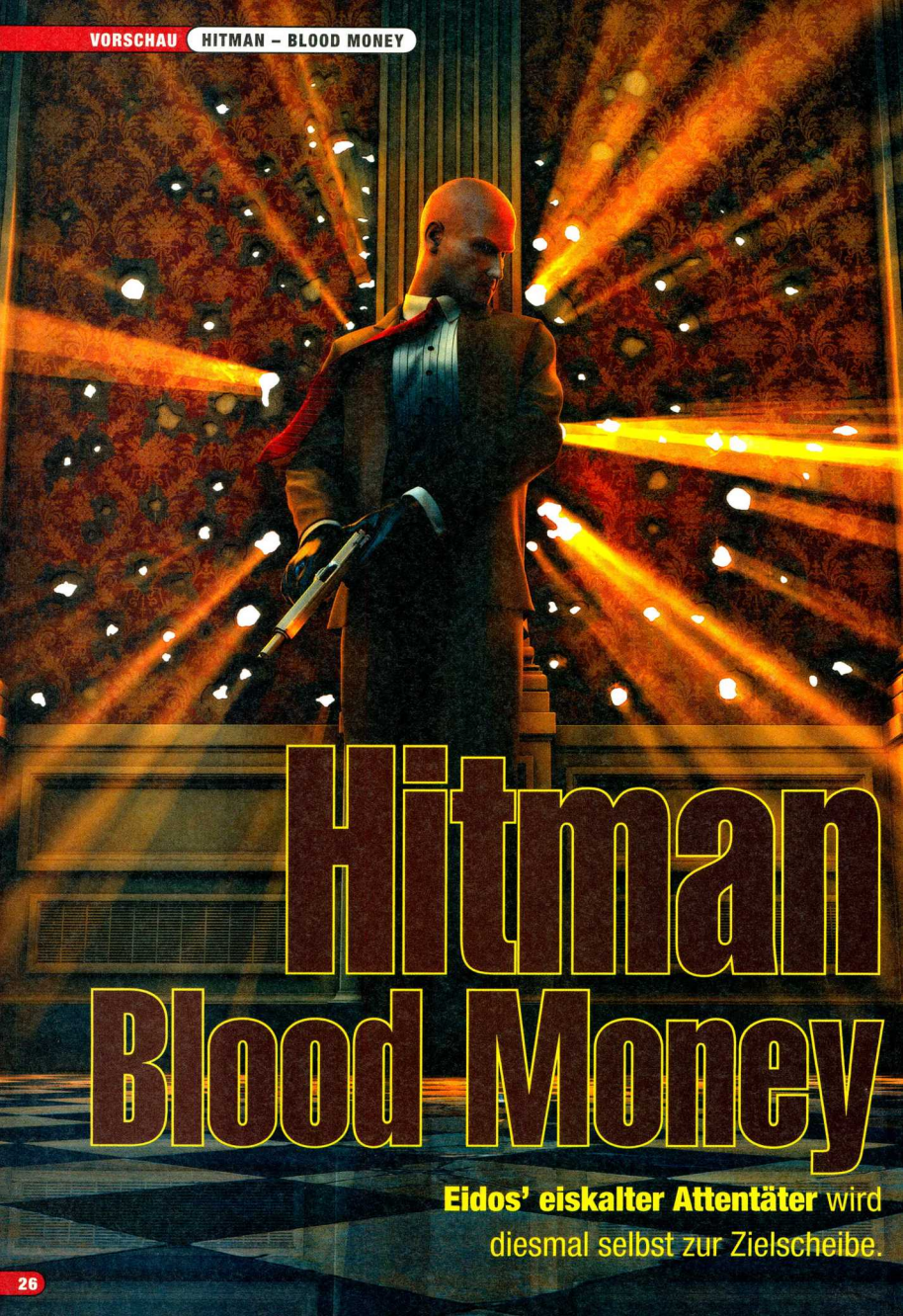
me sind so optimal gegen Kratzer geschützt. Falls Sie gerade mitten in einer Spielsession sind, pausiert das Spielgeschehen beim Zuklappen des Handhelds automatisch und die Konsole wechselt in den akkuschonenden Sleep-Mode. Der Akku des DS bietet Power für knapp zehn Stunden Spielspaß. Zum Start des DS wurden 15 Titel veröffentlicht, über 120 Spiele befinden sich in Entwicklung. Wer mit dem Spieleangebot des Nintendo DS nicht zufrieden ist oder einfach mal wieder ein paar alte Klassiker zocken will, kann auf dem DS auch Game-Boy-

Advance-Titel abspielen. Nintendos neuer Handheld ist seit dem 11. März zum Preis von 149 Euro erhältlich.

FABIAN SLUGA



ABWÄRTSKOMPATIBEL Der DS bietet einen Schacht für die Spiele-Cartridges des DS und eine Einschubmöglichkeit für Game-Boy-Advance-Module.

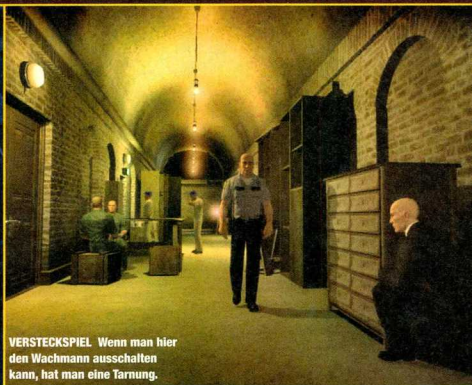
A bald man in a dark suit and red tie, identified as Hitman, stands in a dimly lit casino. He is holding a handgun in his right hand. The background is filled with ornate, patterned wallpaper and numerous spotlights that create a dramatic, high-contrast atmosphere with strong beams of light and deep shadows. The floor has a checkered pattern.

Hitman Blood Money

Eidos' eiskalter Attentäter wird
diesmal selbst zur Zielscheibe.



BELEUCHTUNGSKÜNSTLER
Diesmal wird aus der PS2
alles herausgeholt.



VERSTECKSPIEL Wenn man hier
den Wachmann ausschalten
kann, hat man eine Tarnung.

Skrupellos und zielstrebig geht er vor, eine gute Tarnung und eine Klaviersaiten sind seine Erfolgs-garanten. Kenner wissen: Es geht um Agent 47. Diesmal holt den Auftragskiller die Gegenwart ein. Nachdem er in *Hitman: Contracts* in erster Linie die Erinnerungen an alte Aufträge aufgearbeitet hat, sehen wir den Glatzkopf jetzt einer persönlichen Bedrohung ausgesetzt.

DAS BÖSE IST ÜBERALL
Scheinbarer Alltag im Leben eines Auftragsmörders: 47 kümmert sich gerade um die spurfreie Beseitigung eines Opfers, als er kurz darauf den

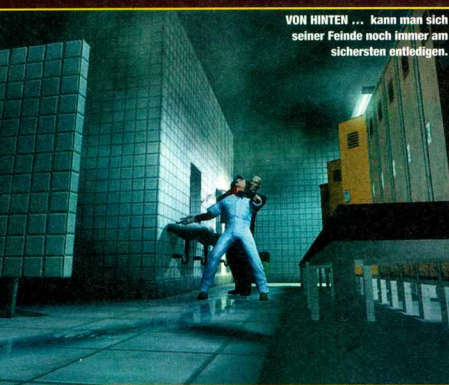
Kontakt zu seiner Agentur verliert. Schnell erfährt er, dass ein eiskaltes Mitbewerberunternehmen nichts von Berufshere hält und nach und nach seine Arbeitskollegen aus dem Verkehr zieht. Daraufhin eilt 47 nach Amerika, um diesem Treiben Einhalt zu gebieten. Dort muss er feststellen, dass er der nächste Kandidat auf der Liste der Konkurrenten ist. Spätestens jetzt wird es für den Hitman persönlich.

VIEL BEWÄHRTES
Da bei *Hitman: Contracts* die Spielmechanik zum großen Teil aus *Hitman 2: Silent Assassin* wiederverwendet wird, setzen die Dänen von IO

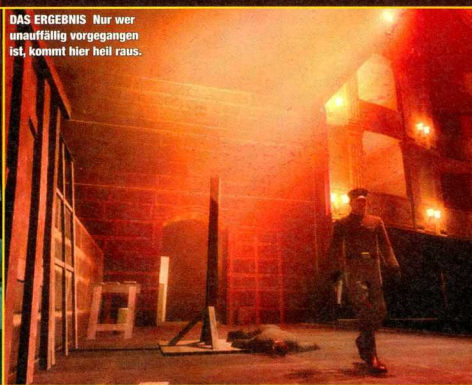
Interactive alles daran, neben den typischen *Hitman*-Elementen neue, intelligente Gameplay-Features zu integrieren. So gibt es also einerseits alles, was die Fans der Vorgänger lieben gelernt haben: große Freiheiten bei der Suche nach dem besten Weg zum Opfer, etliche unterschiedliche Tarnungen und natürlich die freie Wahl der Mordwerkzeuge.

... ABER AUCH EINIGES NEUES
Glücklicherweise wird aber auch nicht mit Innovationen geizt, denn ein weiterer Aufguss des bekannten Spielkonzeptes wäre doch etwas enttäuschend gewesen. Statt-

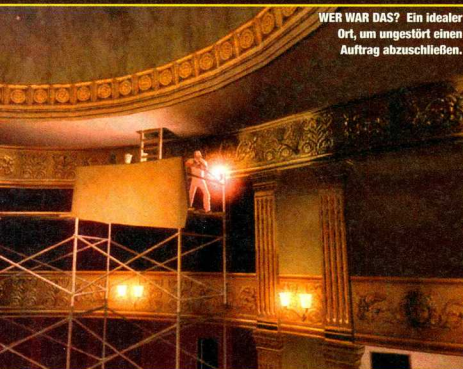
dessen versuchte man, sinnvolle neue Elemente in das *Hitman*-typische Gameplay zu integrieren. Beim Waffenarsenal begnügte man sich nicht damit, das Arsenal mit neuen Waffen aufzustocken. Jetzt haben Sie auch die Möglichkeit, die über 30 verschiedenen Waffen mit einer von 50 Modifikationen an Ihre Bedürfnisse anzupassen. Da geht 47 beispielsweise schon mal mit einer ferngesteuerten Bombe auf die Jagd. Darüber hinaus gönnte man *Hitman* neben einem neuen Inventarmanagement auch neue Moves: Er kann nun beispielsweise klettern und wie Sam Fisher Leichen in Mülleimern oder Gullys verstecken.



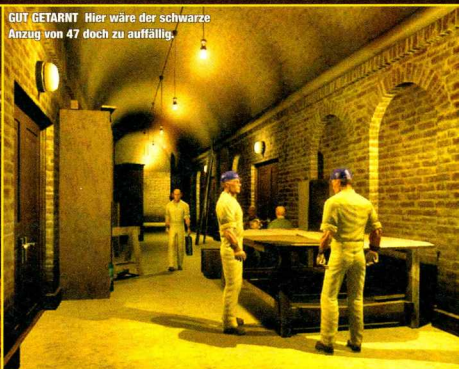
VON HINTEN ... kann man sich
seiner Feinde noch immer am
sichersten entledigen.



DAS ERGEBNIS Nur wer
unauffällig vorgegangen
ist, kommt hier heil raus.



WER WAR DAS? Ein idealer Ort, um ungestört einen Auftrag abzuschließen.



GUT GETARNT Hier wäre der schwarze Anzug von 47 doch zu auffällig.

BLUTGELD

Wer sich schon immer gefragt hat, ob 47 auch ordentlich für seine gefährliche Arbeit entlohnt wird, bekommt in *Blood Money* die Antwort. Die wichtigste – und daher auch titelgebende – Neuheit ist nämlich das „Blutgeld“, also das Gehalt des Killers. Dieses

steht dem Spieler nun für allerlei verschiedene Zwecke zur Verfügung. Selbstverständlich kann man das Geld in neue Waffen und Upgrades investieren. Wer allerdings glaubt, auf diese Weise bald ein mächtiges Waffensortiment im Inventar verwalten zu dürfen, irrt sich. Der Spie-

ler wird nicht so viel Geld erhalten, dass er sich als Massenmörder durch die Levels ballern kann. Zumal dann der Schwierigkeitsgrad zu schnell ansteigen würde, denn damit würde der Spieler gegen eine weitere wichtige Regel des Spiels verstoßen: Bleiben Sie unauffällig!

RESTE BESEITIGEN

Wenn Ihnen ein Auftrag trotzdem mal nicht besonders sauber gelungen sein sollte und in der Eile Spuren zurückgelassen werden mussten, ist es hilfreich, wenn Sie nicht das komplette Geld in Waffen und Ausrüstung investiert haben. Denn mit etwas Kohle kann man auch ganz hervorragend bestechliche Wachmänner von ihrem schlechten Gedächtnis überzeugen. Somit bleibt Ihre Tarnung gewahrt und Sie können unbehelligt weiter Ihrem Beruf nachgehen. Klingt interessant und spannend? Wir haben jedenfalls schon Blut geleckt und freuen uns auf die fertige Version. Wenn IO Interactive alle Versprechen hält, steht uns Hitmans bislang packendstes Abenteuer ins Haus.

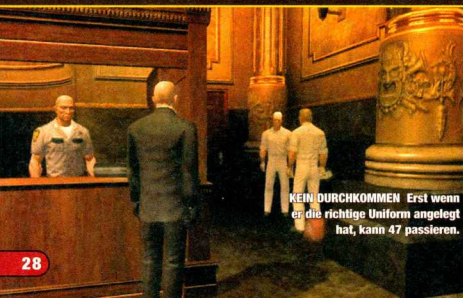
ALEXANDER FUNKE

INFO HISTORIE

Warum heißt Hitman eigentlich 47?

Eine ungewöhnliche Vergangenheit hat Hitman in diesen Beruf getrieben, für den man nicht unbedingt ein Abschlusszeugnis braucht.

Im Jahr 1950 wird Dr. Ort-Meyer Zeuge der experimentellen Züchtung von Organen und anderen Körperteilen. Inspiriert von diesem Ereignis, führt er Klonexperimente durch. Nachdem sein Labor entdeckt wurde und er nach Rumänien flüchten musste, setzt er seine Experimente in einer Nervenheilanstalt fort, deren Patienten er als Versuchskaninchen missbraucht. Kurze Zeit später steht er vor der Erschaffung des ersten Klonmenschen. Als entdeckt wird, dass er eine Klonarmee züchten will, gerät Ort-Meyer unter Druck und verhilft seinem vielversprechendsten Klon, Nummer 47, zur Flucht. Während seiner Flucht durch Europa nimmt die „Agentur“ Kontakt mit ihm auf und verspricht ihm viel Geld. 47 sagt zu und verdient von da an seine Brötchen mit Auftragsmorden.



KEIN DURCHKOMMEN Erst wenn er die richtige Uniform angelegt hat, kann 47 passieren.

NICHT AUFFALLEN!

Sie sehen: Nach wie vor ist unauffälliges Vorgehen das Geheimnis eines unkomplizierten Killerlebens. Wer vorgeht wie ein Metzgerlehrling, wird nicht weit kommen. Die künstliche Intelligenz der Computercharaktere wurde darüber hinaus deutlich verbessert. Sicht beispielsweise ein Wachmann eine Blutspur, so wird er ihr bis zum Ende folgen. Findet er dort eine Leiche, schlägt er gnadenlos Alarm und unter Umständen ist Hitmans Tarnung dann im Eimer. So sollte bereits zu Beginn genau die Umgebung und die Gewohnheiten des Opfers beobachtet werden, denn wer es schafft, den Mord als Unfalltod zu tarnen, wird auch bei späteren Missionen kaum Aufsehen erregen. Als Indikator dient hierfür die Notoriety-Leiste, die anzeigt, wie verdächtig Hitman seiner Umgebung vorkommt. Sollte die Anzeige bis zum Anschlag gefüllt sein, laufen Sie auch bei voller Tarnung Gefahr, schnell entlarvt zu werden. Wenn Sie Ihre Morde dagegen als Unfalltod tarnen können, werden Sie wohl auch in der letzten Mission guten Zugriff auf Ihr Opfer haben.

VORSCHAU HITMAN 4

Hersteller: Eidos
Entwickler: IO Interactive
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Umfang: 12 Levels

Internet: www.hitmanbloodmoney.com

Spieler: 1
Termin: 3. Quartal

SEHR GUT

„Anspruchsvoller, spannender, besser – freuen Sie sich auf das bisher beste Hitman-Abenteuer!“

„Die Anonymität erleichtert alles ein wenig – zumindest bis man den Mord begeht.“

Die Entwicklung des neuen Abenteuers um und mit Auftragsmörder 47 geht in die entscheidende Phase. Game Director **Rasmus Højengaard** informierte uns über die wichtigsten Neuerungen in Hitman: Blood Money.

PLAYZONE: Warum wird Hitman jetzt für seine Dienste bezahlt?

Rasmus Højengaard: Weil es ein wichtiger Bestandteil dessen ist, worum es in *Hitman* geht. Zudem können wir das gut ins Gameplay einbauen.

PLAYZONE: Und wie verdient man das Geld?

Rasmus Højengaard: Man arbeitet sich sein Geld, indem man seine Ziele ausschaltet. Darüber hinaus wird jeder Level viele weitere Möglichkeiten bieten, um noch mehr Geld zu verdienen – aber auch zu verlieren. Geld kann für viele Dinge verwendet werden – sogar, um die eigenen Spuren zu verwischen.

PLAYZONE: Welche neue Gameplay-Erfahrung werden die Fans der Serie, die schon *Hitman: Silent Assassin* und *Hitman: Contracts* gespielt haben, mit der „Blood Money“-Funktion machen?

Rasmus Højengaard: Damit können sie – abhängig davon, wie sie das Geld ausgeben möchten – beeinflussen, wie sie ihre Aufträge ausführen. Gibt man das ganze Geld für Waffen und Ausrüstung aus? Oder sollte man etwas beiseite legen, um die Spuren dieses verpfuschten Mordes zu beseitigen, um später keinen Ärger zu bekommen? Mit diesen Problemen schlägt sich jeder gute Hitman herum.

PLAYZONE: Welche Waffen können wie modifiziert werden?

Rasmus Højengaard: Wir haben ein „Grundsoriment“

an Waffen, die jede Menge Möglichkeiten für Upgrades haben – Präzision, Kraft und Kapazität, um nur einige wenige zu nennen.

PLAYZONE: Welche ist deine derzeit liebste modifizierte Waffe?

Rasmus Højengaard: Na ja, das weiß ich im Moment noch nicht, aber ich könnte mir vorstellen, dass mir eine M4A1 ganz gut gefallen würde, die ich dann eher in Richtung einer Scharfschützenwaffe austatten würde, um eine sehr vielseitige Waffe zu bekommen. Aber das ist nur meine jetzige Meinung, die sich noch ändern kann.

„Sollte jeder durchgeführte Mord als Unfalltod eingestuft werden, wirst du als unauffälliger Typ wahrgenommen.“

PLAYZONE: Kann man denn immer noch coole Waffen sammeln?

Rasmus Højengaard: Man kann immer noch sehr viele Waffen sammeln. Im Spiel gibt es sehr viele verschiedene Gegenstände. Diese bieten unterschiedliche Möglichkeiten, die Gegner zu beseitigen, unabhängig vom aufrüstbaren „Grundsoriment“.

PLAYZONE: Wenn beispielsweise ein Spieler im Laufe der frühen Missionen sehr unauffäl-

lig vorgegangen ist, wie werden NPCs später im Spiel auf ihn reagieren? Und wenn ein Spieler seine Aufträge als „Massenmörder“ abschließt, wie reagieren die NPCs dann auf ihn?

Rasmus Højengaard: Wenn man sehr „öffentlich“ zu Werke geht, werden die Leute natürlich sehr aufmerksam sein, wenn man in der Nähe ist. Sollte aber jeder durchgeführte Mord als Unfalltod eingestuft werden, wirst du nur als unauffälliger Typ wahrgenommen und kannst deine Umgebung relativ ungestört unter die Lupe nehmen. Man wird auch dann immer noch sehr nahe an sein meist gut bewachtes Ziel ranmüssen,

Rasmus Højengaard: Ganz im Gegenteil. Das „Blood Money“-System wurde entwickelt, um sicherzustellen, dass sowohl alle Neulinge als auch alle anderen Spieler den vollen Spielspaß haben werden.

aber die Anonymität erleichtert alles ein wenig – zumindest, bis man den Mord begeht. Da bietet dann das Geld zusätzliche Gelegenheiten, die eigenen Spuren zu verwischen.

PLAYZONE: Glaubst du, dass bei diesem System nicht Neulinge ein wenig benachteiligt werden?



Was, wenn ein einfacher Algorithmus-Code den gesamten asiatischen Wertpapierhandel lahm legt,
einen Stromausfall in New York verursacht oder die Kontrolle über Langstrecken-Raketen übernimmt?
IM JAHR 2007 IST DAS DIE REALITÄT.

Der einzige Programmierer, der den Schlüssel zu dem Algorithmus hat, ist plötzlich verschwunden.
Finde ihn um jeden Preis oder die Kettenreaktion wird nicht mehr zu stoppen sein.

DER FEIND IST STÄRKER GEWORDEN. DU AUCH?



PlayStation 2

NETWORK PLAY



PC
DVD
ROM

PLAYSTATION
3

NINTENDO
WII

MOBILE
VERSION
www.splintercell.com

31. MÄRZ 2005

www.splintercell.com

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell: Double Threat, Sam Fisher, Shadow, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "Xbox Live" and "Xbox Live logo" are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "Wii" and "Wii logo" are either registered trademarks or trademarks of Nintendo Corporation. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft in the U.S. and/or other countries. "Wii" and "Wii logo" are either registered trademarks or trademarks of Nintendo Corporation.



 TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

CHAOS THEORY



UBISOFT



Das „King of Iron Fist“-Turnier geht in die fünfte Runde – **wir haben schon teilgenommen.**





AUFERSTEHUNG: Heihachi Mishima lebt und schlägt zu wie eh und je.

Den grandiosen Vorspann von *Tekken 5* hat inzwischen wohl jeder Fan gesehen. Er schließt direkt an den Abspann von Kazuya und Heihachi Mishima aus dem vierten Teil an und zeigt einen knallharten Kampf der beiden gegen eine ganze Armee von Jack-5-Robotern. Kazuya Mishima kann durch eine List entkommen, doch Heihachi bleibt zurück. Er unterliegt schlussendlich der gewaltigen Überzahl der Gegner und wird durch einen Selbstzerstörungsmechanismus der Maschinenkrieger in die Luft gesprengt. Ein mysteriöser Mann, der die Szenerie aus der Ferne beobachtet hat, gibt bekannt: Heihachi Mishima ist tot. Trotz des Ablebens des Veranstalters des „King of Iron Fist“-Turniers findet ein fünfter Wettkampf statt. Grund genug für Kämpfer aus aller Welt, sich erneut die Fäuste um die Ohren zu hauen. Ihre Motive für die Teilnahme sind dabei recht unterschiedlich. Wer sich was vom Sieg des Turniers erhofft, erfahren Sie *Tekken*-typisch im Story-Modus. Dieser hat sich im Vergleich zum

Vorgänger praktisch nicht geändert, genauso wenig wie das Gameplay. Noch immer stehen Ihnen ein linker und ein rechter Faustschlag sowie ein linker und ein rechter Kick zur Verfügung, die zu Special Moves und Combos kombiniert werden können.

MEISTER SEINES FACHS

Einen ähnlich großen Schritt wie seinerzeit von *Tekken Tag Tournament* zu *Tekken 4* darf man also nicht erwarten. Auch deshalb, weil der Trainings-Modus, in dem Sie vorgegebene Schlagkombinationen wiederholen müssen, inzwischen ganz gestrichen wurde. Auch die unebenen Arenen, in denen man Höhenunterschiede nutzen konnte, gehören der Vergangenheit an. Interessant für Fans wie Neulinge ist *Tekken 5* aber dennoch aus einem ganz einfachen Grund: dem schieren Umfang, auf den wir anhand der fertigen US-Version bereits einen Blick werfen konnten. Ein neuer Arcade-Modus sorgt zum Beispiel mit einem interessanten Levelsystem für Langzeitmotivation: Jeder Charakter beginnt als Anfänger seiner Kampfsportart.



WIDESCREEN Im 16:9-Modus sieht man mehr von Christies Capoeira-Moves.

INFO DIE NEUZUGÄNGE

Neue Prügelknaben

Die Kämpferriege wurde in *Tekken 5* um insgesamt drei neue Haudegen erweitert. Wir stellen sie vor!

Asuka Kazama

Kampfstil: Traditionelle Martial Arts (Kazama-Stil)

Neben Jin ein weiteres Mitglied der Kazama-Familie. Asuka wurde von ihrem Vater im familientypischen Kampfstil unterrichtet. Für ihn will sie auch am Turnier teilnehmen. Der Herr Papa wurde nämlich von einem Unbekannten ziemlich vermöbelt. Asuka nimmt am fünften „King of Iron Fist“-Turnier teil, um den Übeltäter zu finden und Rache zu nehmen. Ihr Move-Repertoire besteht aus heftigen Tritten und Schlägen, die den Gegner nach hinten werfen.



Raven

Kampfstil: Ninjutsu

Der wohl coolste der drei neuen Charaktere ist Raven, ein Geheimdienstagent mit Ninja-Fähigkeiten. Seine Herkunft und sein Alter sind unbekannt. Er nimmt am Turnier teil, um die Veranstalter aufzufinden und unschädlich zu machen. Er ist es, der im Vorspann verkündet, Heihachi Mishima sei tot. Wenn er sich da mal nicht geirrt hat ... Sein Move-Repertoire besteht unter anderem aus coolen Würfen und Attacken, die er mit dem Rücken zum Gegner hin ausführt.



Feng Wei

Kampfstil: Chinesisches Kenpo

Feng Wei hat ein bescheidenes Ziel: der beste Kämpfer aller Zeiten zu werden. Dieses Ziel verfolgt er eiskalt. Als sein Lehrmeister ihm wegen unerlaubter Kämpfe eine Rüge erteilte, tötete Feng Wei ihn kurzerhand. Nun nimmt er am Turnier teil, um eine legendäre Schriftrolle zu finden, die ihm die ultimative Attacke verrät.

Sein Move-Repertoire besteht vor allem aus kräftigen Faustschlägen, die er sich jahrelang in einem Dojo angeeignet hat.





Nach einer Hand voll Duellen haben Sie die Möglichkeit, einen Kyu oder Dan – so heißen die Kampfstufen – aufzusteigen. Dazu wählen Sie nach einem gewonnenen Kampf einen aus drei möglichen neuen Gegnern aus, deren Können anhand ihrer bereits erreichten Kampfstufe angezeigt wird. Für gewonnene Kämpfe erhalten Sie zudem Geld, das Sie in neue Ausrüstungsgegenstände oder Kostüme für Ihre Charaktere stecken dürfen. Diese bringen im Kampf zwar nichts, sehen aber schick aus.

GUT SCHAUT' AUS!

Ebenfalls eine Augenweide ist die Spielgrafik selbst. Detaillierte Charaktermodelle, hübsche Animationen, teilweise wunderschöne Umgebungen und eine absolut flüssige Darstellung verwöhnen das Auge des Spielers. Obendrein hat Namco wieder an

zahlreiche Grafikoptionen wie einen Progressive-Scan- und einen 16:9-Modus gedacht. Außerdem dürfen Sie, wie schon beim Vorgänger, zwischen einer gestochenen (dafür etwas flimmernden) Darstellung oder einer leicht weichgezeichneten (und dafür flimmerfreien) Optik wählen. Auch die Hintergrundmusik hat endlich die Stufe des belanglosen Gedudels überschritten. Treibende Rock-, Techno- und Industrial-Stücke untermauern die schnellen Kämpfe hervorragend.

BONUSDREINGABEN

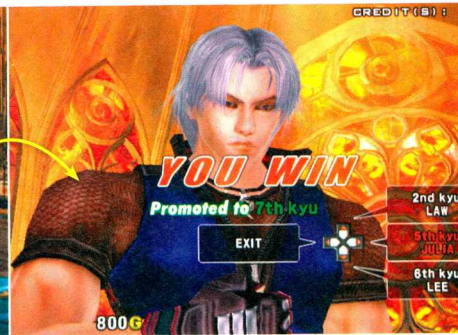
Wer im Hauptspiel bereits alles gesehen hat – und das dauert dank elf freispielfähiger Recken und individueller Abspannen für jeden einzelnen Kämpfer eine ganze Weile –, darf die Ursprünge der Serie erkunden. Neben dem fünften Tekken haben auch

die ersten drei Teile Platz auf der Scheibe gefunden – allerdings lediglich in den Arcade-, also Spielhallen-Fassungen. Das bedeutet, dass konsolensexklusive Minispielen entfallen, die „Iron Fist“-Turniere aber komplett gespielt werden können. Angesichts der Tatsache, dass sich am serientypischen Kampfsystem seit jeher nichts geändert hat, wird dieses Feature aber wohl eher für Hardcore-Fans interessant sein. Diese können darüber hinaus in einem neuen Action-Adventure-Spiel-Modus tiefer in die (zugegebenermaßen recht simple) Story des Tekken-Universums eindringen. In Devil Within wuseln Sie in der Rolle von Jin Kazama durch einfach aufgebaute Labyrinth und vermögen alles, was Ihnen in den Weg kommt. Das klingt nicht nur wie der Tekken-Force-

Modus aus früheren Titeln der Serie, sondern spielt sich auch genauso banal. Für kurzweilige Geplänkel ist das Feature aber dennoch ganz nett.

CHRISTIAN SCHONLEIN

VORSCHAU TEKKEN 5	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Namco
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Englisch
Umfang:	20 + 11 Kämpfer
Internet:	tekken5.namco.com
Spieler:	1-2
Termin:	Sommer
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Beim Gameplay bleibt alles beim Alten, doch der Umfang ist enorm. Ein Fest für Tekken-Fans.“	



PROMOTION Im neuen Arcade-Modus erhalten Sie die Möglichkeit, Ihre Kampfkünste zu perfektionieren. Nach gelungenen Kämpfen steigen Sie eine Stufe auf.

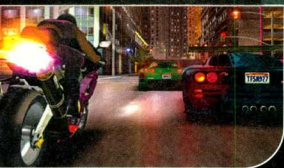
湾岸 MIDNIGHT CLUB 3™

DUB® edition



AB 15. APRIL FÜR PLAYSTATION®2 UND XBOX®
DEMNÄCHST ERHÄLTICH FÜR PSP™

WWW.MIDNIGHTCLUB3.DE



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



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



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



PlayStation 2

PSP



XBOX
LIVE



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the R logo, Midnight Club and the Midnight Club logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. DUB® and the Dub Edition logo are trademarks of Dub Publishing, Inc. "PlayStation", "PS2" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection, Network Adaptor (for PlayStation®2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation®2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Xbox logo and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and under license from Microsoft. All automobile, motorcycle, customization and other parts manufacturers, and other names, brands and associated images featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

Medal of Honor European Assault

Neue Ideen für ein besseres Spielerlebnis!

EA will **die Krone der WWII-Shooter** wieder zurück.

Nach dem letzten Ausflug in den asiatischen Pazifikraum verfrachten die Entwickler von Electronic Arts Los Angeles den Spieler in ihrem neuesten Teil der *Medal of Honor*-Reihe wieder nach Europa. Er heißt jetzt aber nicht mehr – wie bisher angekündigt – *Dogs of War*, sondern *European Assault* und beschreibt das Kriegsgeschehen aus der Sicht von William Holt. Sein Kampf führt den Spielhelden unter anderem nach St. Nazaire, wo sich laut Informationen des OSS (dem späteren CIA) ein mächtiger Hafenstützpunkt der Deutschen befindet. Weitere Stationen seiner Mission sind Russland, die afrikanische Wüste und Belgien.

FREIHEIT FÜR EUROPA UND DEN SPIELER

„Wir haben in *Medal of Honor* stets beeindruckende und packende Momente ein-

gebaut. Das war ein großer Teil, ja sogar das Herz von *Medal of Honor* und wir wollten dieses Element auf jeden Fall beibehalten. Allerdings haben wir auch gemerkt, dass unsere bisherigen Titel sehr strukturiert und linear waren. Wir hatten das Gefühl, dass das Genre reif für eine spielerische Weiterentwicklung war. Wir wollten das Genre und die *Medal of Honor*-Serie nach vorne bringen. Aus diesem Grund haben wir etwas erschaffen, das wir *Open Battlefield* genannt haben.“ Diese neue, von Dan Winters, seines Zeichens Executive Producer bei EA Los Angeles, angestrebte spielerische Freiheit macht sich in vielen Bereichen des Ego-Shooters bemerkbar. In den Vorgängern wurde man stets straff von einem Punkt zum nächsten dirigiert. In *European Assault* steht es dem Hauptakteur frei zu entscheiden, welche Route er einschlägt, um an sein Hauptziel zu gelangen. Beispiel: In einer Situation kann man nun seinen Kameraden entweder direkt in ein Lagerhaus folgen, in welchem gerade ein

WAS TUN? Diese Stellung können wir auf mehrere Arten ausschalten.

offener Konflikt ausgetragen wird. Alternativ dazu trennt man sich von seinen kampfwütigen Kumpels und sucht einen unterirdischen Tunnel, der hinter das Lagerhaus führt, um den feindlichen Truppen in den Rücken zu fallen. Ein zusätzlicher Faktor, der diese erhöhte Entscheidungsfreiheit des Protagonisten unterstützt, ist die überarbeitete KI der computergesteuerten Figuren (NPCs). Die gegnerischen Truppen sollen laut Dan Winters nicht nur auf die Aktionen des Spielers reagieren, sondern passen ihre Vorgehensweise auch dem Verhalten Ihrer verbündeten NPCs an. Das hat zur Folge, dass der oben erwähnte Kampf im Lagerhaus theoretisch immer anders ausgehen kann. Beispielsweise könnten unsere Truppen bereits alle feindlichen Soldaten ausgeschaltet haben oder der Feind hat die Oberhand gewonnen und wir bekämen es mit einer gefährlichen Übermacht zu tun.

Von Zeit zu Zeit haben Sie sogar eine Truppe von Kameraden im Schlepptau, denen Sie dann per einfachen Knopfdruck Befehle erteilen dürfen. Allerdings beschränken sich diese Befehle lediglich auf das Vorstoßen zu einem von Ihnen markierten Ort und das Zurückrufen der Kameraden.

Dan Winters legt während der gesamten Produktion von *Medal of Honor European Assault* sehr viel Wert auf die geschichtliche und emotionale Authentizität. „Wir möchten den Spieler direkt in die Lage eines Soldaten im Zweiten Weltkrieg versetzen und ihn die Welt so authentisch und emotional wie möglich erleben lassen.“ Eines der Elemente,

um genau dieses Ziel zu erreichen, ist auch der Rally-Mode (siehe Extrakasten).

AUTHENTIZITÄT IST TRUMPF

Wie es sich für einen Titel der *Medal of Honor*-Reihe gehört, spielt die realitätsnahe und packende Präsentation wieder eine große Rolle. Bombastisch inszenierte Massenschlachten, bei denen sich Soldaten der eigenen und feindlichen Streitkräfte zu Dutzenden auf dem Schlachtfeld tummeln, sind nach wie vor das Hauptelement des virtuellen Kriegsgeschehens.

Christopher Lennartz hat zusammen mit dem London Philharmonic Orchestra einen Soundtrack produziert, der die bildgewaltigen Auseinandersetzungen mit einer packenden und zugleich sehr emotionalen Atmosphäre abrundet. Neben den Einzelspieler-Kampagnen erwarten PS2-Spieler ebenfalls wieder zahlreiche Mehrspieler-Modi.

UDO CRNJAK

VORSCHAU MEDAL OF HONOR

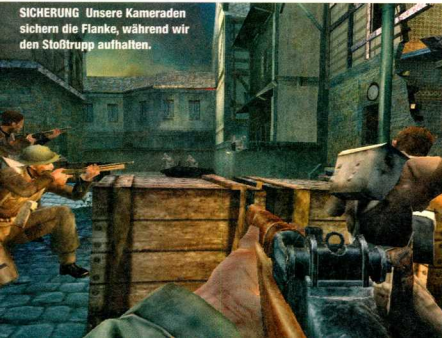
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts LA
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.electronic-arts.de

Spieler:	Termin:
1-4	Sommer

BEWERTUNG SEHR GUT

„Mehr spielerische Freiheit. Das ist das große Ziel von EA und macht uns neugierig.“

SICHERUNG Unsere Kameraden sichern die Flanke, während wir den Stoßtrupp aufhalten.



INFO RALLY-MODE

Voll in Rage

Mit diesem speziellen Angriff werden Sie zum Berserker auf dem Schlachtfeld.

Neben der Anzeige für die Lebensenergie haben die Entwickler auch das Rally-Meter ins Spiel integriert, das durch gelungene Manöver (Kopfschüsse, Erfüllen der sekundären Missionsziele) langsam steigt. Ist die Leiste vollständig gefüllt, kann der Spieler in den Rally-Modus wechseln. In diesem Zustand vollkommener Konzentration des Protagonisten wechselt die Ansicht auf dem Bildschirm in eine Art Tunnelblick, bei dem der Rand rötlich eingefärbt wird und nur noch ein kreisrunder Ausschnitt in der Mitte zu sehen ist. Durch das Ausblenden aller Umgebungsgeräusche wird dieser Zustand höchster Kampfbereitschaft zusätzlich intensiviert. Man hört nur noch den eigenen Herzschlag und die Atemgeräusche. Zusätzlich dazu kann man schneller durch die feindlichen Linien pressen und mit nur einem Treffer einen feindlichen Soldaten ausschalten.



ÜBERMACHT Gleich räumen wir hier so richtig auf.



MEHRERE WEGE Man kann die Panzer entweder mit Granaten bekämpfen oder die herumstehenden Raketenstellungen nutzen, um sie auf den Schrottplatz zu verfrachten.



Midnight Club 3

DUB Edition

Das **pfeilschnelle**
Straßenrennspektakel
schickt sich an, NfS vom
Tuner-Thron zu stoßen!

Chromblitzende Felgen und außergewöhnliches Interieur liegen in der Tunerszene nicht erst seit *Pimp My Ride* im Trend. Diese MTV-Show, die sich ausschließlich mit dem Aufmotzen von Autos beschäftigt, hat dieses Thema aber zugegebenermaßen einem breiteren Publikum näher gebracht. Wer allerdings nicht das nötige Kleingeld besitzt, um der eigenen Karre einen individuellen Look und einen getunten Motor zu spendieren, kann nun

wahlweise auch virtuell ins Rasermilieu einsteigen. Der Untertitel *DUB Edition* weist dezent auf die Kooperation mit dem bekannten amerikanischen Tuningmagazin hin.

AUFPOLIERT

Im Klartext bedeutet das: Die sowieso schon edlen, lizenzierten Vehikel im Spiel dürfen auf Wunsch bis zum Gehnachtsmehr aufgerüstet werden. Im Gegensatz zu *Gran Turismo* beschränken sich die Modifikati-

onen nicht nur auf leistungsbezogene Teile. *Midnight Club 3* hält darüber hinaus noch eine schier unüberschaubare Masse an optischen Verschönerungen parat. Gigantische Chromfelgen namhafter Hersteller, spezielle Mehrschichtlacke sowie auffällige Bodykits oder Spoiler sorgen für leuchtende Augen bei jedem Tuning-Fan. Rund 60 Fahrzeuge aus aller Herren Länder warten auf Sie, wobei die amerikanische Fraktion freilich eine große Rolle

spielt. Deutsche Autonarren können sich auf rund zehn Modelle von Mercedes und Volkswagen freuen. Natürlich gibt es auch ein paar japanische Sportboliden – spätestens seit *The Fast and the Furious* unverzichtbar bei einem Streetracing-Spiel.

BIKES ZUM VERLIEBEN

Wie beim Vorgänger steht neben den vierrädrigen Rennsemmeln ebenso eine Auswahl an coolen Motorrädern zur Verfügung, unter anderem die Aprilia Mille Factory oder das Kult-Bike Du-



NEUERUNG: Alle Fahrzeuge sind nun lizenziert und realgetreu umgesetzt.



HEISSE MASCHINEN Traditionell gibt es wieder eine Reihe cooler Motorräder.

cati Monster SR4. Sie fahren sich allesamt einfach fantastisch und können auch durch Abkürzungen hindurchmanövriert werden, die für Autos zu schmal sind. Einen kleinen Nachteil haben die schnellen Öfen dennoch: Schon kleinere Karambolagen in den verwinkelten Metropolen provozieren einen schmerzhaften und zeitraubenden Sturz. Rockstar San Diego hat wieder drei Städte in das Spiel eingebaut, die völlig frei befahrbar sind. Im Einzelnen sind das Detroit, auch als Motorcity bekannt, San Diego

und Atlanta. Die beiden letzten Städte wurden von den Entwicklern gewählt, da sie über eine äußerst aktive Tunerszene verfügen und viele Trends dort entstanden sind.

STREETRACING PUR

Auf der Übersichtskarte befinden sich neben der Garage und einem Tunersymbol alle aktuell möglichen Rennherausforderungen. Dabei handelt es sich um Veranstaltungen ortsansässiger Clubs, die aus mehreren Läufen bestehen. Daneben gilt es ebenso, Einzelrennen gegen die verschie-

INFO RABATE TRICKS

Gegner ärgern leicht gemacht!

Mit coolen Boni lassen sich auf Knopfdruck spektakuläre Manöver auslösen.

Neben den bekannten Tricks aus dem Vorgänger, etwa dem Burnout für einen schnelleren Start, dem Fahren auf zwei Rädern oder dem Slipstream-Turbo (Windschattenfahren füllt eine Energieleiste auf), gibt es bei *Midnight Club 3* ein paar neue Hilfsmittel. Je nach Fahrzeugklasse können durch bestimmte Aktionen Spezialmanöver ausgelöst werden. So besteht bei Muscle-Cars und Choppers die Möglichkeit, eine Schockwelle vor dem eigenen Vehikel entstehen zu lassen, durch die andere Fahrzeuge einfach beiseite geschoben werden. Weiterhin gibt es für Trucks und SUVs einen „Agro-Trick“, während dessen Einsatz Sie gefahrlos entgegenkommenden Verkehr aus dem Weg rammen dürfen – nicht einmal Geschwindigkeit verliert man dabei. Außerdem steht in den drei Tuner-Klassen (Rennmotorräder, Mittelklassewagen und Sportwagen) eine stylische Zeitlupe zur Verfügung, mit deren Hilfe sich auch bei Wahnsinnsstempo winzige Rampen anpeilen lassen.

WAHNSINN Neben dem neuen Gallardo steht auch ein Lamborghini Murcielago zur Verfügung.



POWERGERÄT Die Bikes sind viel besser steuerbar als im Vorgänger.



AGRO Dieser Trick ermöglicht hemmungslose Crashfahrten.



ZONE Bei Zeitlupe- oder Turbo-Einsatz verschwimmt die Optik.

denen verrückten Raser der Städte zu bestreiten. Gewonnenes Geld wird postwendend in Tuningteile oder gleich in eine neue Karre investiert. Besonders angetan haben es uns die beiden aktuellen Lamborghinis, die allerdings überaus viele virtuelle Penunzen kosten. Um die Rennen schön schnell und aufregend zu halten, griffen die Entwickler nicht auf das originale Straßennetz zurück. Es gibt zwar markante Punkte und einige Hauptstraßen wurden ebenfalls beibehalten, ansonsten wurden die Städte jedoch an Streetracing-Bedürfnisse angepasst. Hier und da finden sich sogar kleine Rampen, mit denen unglaubliche Sprünge eingeleitet werden.

ALLER GUTEN DINGE SIND DREI

Das arcademäßige Fahrverhalten war bei *Midnight Club II* bereits gelungen und wurde beim Nachfolger sogar noch deutlich verbessert. Gerade die Bikes lassen sich nun genauso vorzüglich kontrollieren wie die Automobile. Mit der unheimlich schnellen, effektreichen Optik wird ein herrliches Geschwin-

digkeitsgefühl erzeugt. Beim Einsatz des Nitro oder des Windschattenturbos scheint der Bildschirm regelrecht zu explodieren, bevor es in einem Affenzahn und mit Unschärfen-effekten garniert nach vorne geht. Die Präsentation und der Umfang der *DUB Edition* ist grandios und darüber hinaus wird es auch einen Online-Modus für bis zu acht Rennwillige geben. Electronic Arts, nimm dich in Acht: Mit *Midnight Club 3* nähert sich eine äußerst vielversprechende Konkurrenz für *NFS Underground!*

UWE HÖNIG

VORSCHAU MIDNIGHT CLUB 3

Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Rockstar San Diego
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	3 Städte
Internet: www.midnightclub3.de	

Spieler: 1-2 (bis 8 online) Termin: 15. April

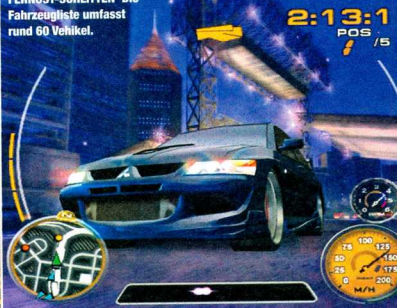
EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Chromiehaber bitte vortreten – MC 3 trifft den Tunergeschmack und macht Spaß ohne Ende!“



SCHADENSMODELL Unfallspuren sind an den Fahrzeugen deutlich zu erkennen.

FERNOST-SCHLITTEN Die Fahrzeugliste umfasst rund 60 Vehikel.



DUB-EDITION Dieser Lamborghini lässt sich ebenfalls bis zum Gehtnichtmehr tunen.



KEINE GNADE

KEINE VERHANDLUNGEN MIT TERRORISTEN

DU BIST EIN MITGLIED DER WELTWEIT BESTEN ANTI-TERROR-EINHEIT.
DU HAST DIE ENTSCHLOSSENHEIT UND DIE TECHNOLOGIE, UM DEINE
MISSION ONLINE ODER OFFLINE ZU ERFÜLLEN.
DIE AKTUELLESTEN KOMMANDO-OPTIONEN. SPLIT-SCREEN-MODI.
DAS NEUESTE EQUIPMENT UND DIE NEUESTEN SPRENGSTOFFE STEHEN DIR
IN DER BIS HEUTE REALISTISCHSTEN KONFRONTATION ZUR VERFÜGUNG.

LOCKDOWN STARTET MÄRZ 2005.



www.rainbowsixgame.com



PlayStation 2



TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX LOCKDOWN™

© 2005 RED STORM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. RAINBOW SIX, RAINBOW SIX LOCKDOWN, RED STORM AND THE RED STORM LOGO ARE TRADEMARKS OF RED STORM ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. UBISOFT, THE SOLDIER ICON AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. RED STORM ENTERTAINMENT, INC. IS A UBISOFT ENTERTAINMENT COMPANY. CROSSTOY, XBOX, THE XBOX LOGOS AND XBOX LIVE ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR IN OTHER COUNTRIES. XBOX AND PLAYSTATION ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

Enthusia Professional Racing



Die **Überraschung des Jahres?**
Konami sägt vehement am Gran-Turismo-Thron!

2 5 Grad im Schatten, Dünen, so weit das Auge reicht, und eine rasanten Wüstenrallye – Konami gab sich bei der Präsentation der neuen Rennspielhoffnung *Enthusia Professional Racing* in Dubai größte Mühe, Gedanken an das Schmuddelwetter in Deutschland und die wartende *Gran Turismo 4*-Testversion zu verschrecken. Dabei wäre das gar nicht unbedingt nötig gewesen: Die neue, vor Ort präsentierte Version von *Enthusia* sieht nämlich nicht nur sehr gut aus, der Titel bietet darüber hinaus enormen Fahrspaß und muss sich dank zweier erstklassiger Spielmodi nicht vor dem großen Sony-Bruder verstecken. Glücklicherweise hat uns Konami gleich noch eine weit fortgeschrittene Vorschauversion in die Hand gedrückt, anhand derer wir in

unzähligen Rennrunden feststellen konnten, dass bei diesem Titel nicht nur der erste Eindruck, sondern auch die Langzeitmotivation stimmt.

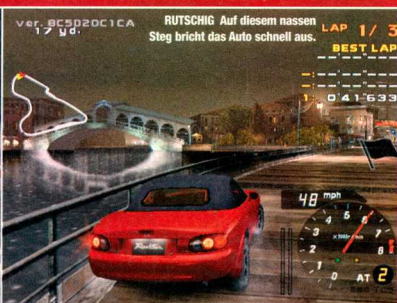
AB IN DIE FAHRSCHULE!

Einer der beiden wichtigsten Spielmodi, die den Reiz von *Enthusia* ausmachen, ist Driving Revolution – eine Art Fahrschule, die Anfängern und Fortgeschrittenen in 72 Herausforderungen (unterteilt in 18 Levels) das Einmaleins des richtigen Fahrens näher bringt. Klingt so weit nicht unbedingt spektakulär und ist durchaus schon von anderen Rennsimulationen bekannt. Der Clou an der *Enthusia*-Variante ist aber das Wie: Die vorgegebene Fahrlinie wird durch mehrere Varianten von H-förmigen Toren markiert, die Sie auf verschiedene Arten darüber informieren,

wie gut Sie unterwegs ist. So lernen Sie nicht nur problemlos und schnell die teilweise sehr anspruchsvollen Strecken kennen, Sie bekommen nach ein paar Levels auch ein sehr gutes Gefühl dafür, wann und wo Sie am besten bremsen. Um eine Herausforderung zu bestehen, muss man nicht unbedingt ganz perfekt fahren, darf sich aber auch nicht zu viele Fehler erlauben. Wer mehrere Tore auslässt oder zu stark von der Richtgeschwindigkeit abweicht, kann gleich noch einmal von vorne beginnen. Dies ist auch sinnvoll, gibt es doch für eine komplett fehlerfreie Fahrt deutlich mehr Punkte. Einen netten Nebeneffekt haben die intensive Beschäftigung mit diesem Modus und das Erzielen von Bestnoten auch: Sie schalten so sukzessive neue Autos für den Free-Racing-Modus frei.

DER HIMMEL FÜR AUTOFANS?

Nachdem man sich bei der Driving Revolution gut vorbereitet hat, kann man sich ganz entspannt dem *Enthusia*-Life-Modus widmen. Schließlich verfügt man jetzt über die nötigen Fahrerqualitäten, um PS-starke Autos zu steuern, und eine intime Kenntnis aller wichtigen Strecken samt kniffliger Stellen. In diesem umfangreichen Modus fahren Sie mit anderen (virtuellen) Autonarren in verschiedenen Rennklassen um die Wette, um so in einer (fiktiven) Weltrangliste nach oben zu kommen. Wahrscheinlichkeitswerte zeigen Ihnen vor jedem Rennen an, wie Ihre aktuellen Chancen auf einen Sieg stehen. Wenn Sie so mutig sind, eine Reihe deutlich stärkerer Geschosse herauszufordern, ist



Ihre Gewinnwahrscheinlichkeit natürlich relativ niedrig – dafür erhalten Sie jedoch im Falle eines Sieges umso höherwertige Wagen als Belohnung. Anders als bei Konkurrenztiteln kommt es bei *Enthusia* aber auf eine saubere Fahrweise an. Diese wird nämlich mit Skill-Punkten belohnt, mit denen man unter anderem den eigenen Wagen tunen darf. Falls Sie unfair fahren und sich viele Kollisionen leisten, werden Sie mit Abzug von Enthu-Punkten bestraft und schlimmstenfalls vom nächsten Rennen ausgeschlossen. Erleichtert wird Ihre Jagd nach Rennsiegen durch das eigens von Konami entwickelte „Virtual Gravity System“. Es zeigt Ihnen an, in welche Richtungen Belastungen und Fliehkräfte auf Ihren Wagen einwirken, und ermöglicht so akkuratere Fahrmanöver.

OPTISCH GLEICHAUF MIT GRAN TURISMO 4

Wie oben schon angedeutet, besteht Konamis Erstlingsversuch im Genre Rennsimulation aber nicht nur in spielerischer Hinsicht. Auch optisch ist *Enthusia* allererste Sahne. Autos und Strecken sehen richtig klasse aus und müssen sich vor den Genregrößen keineswegs verstecken. Vor allem in der Cockpit-Perspektive ist das Geschwindigkeitsgefühl geradezu atemberaubend, nicht zuletzt dank eines coolen Verwirreffekts am Bildschirmrand, der sich bei zunehmender Geschwindigkeit ausbreitet. Während die Fahrzeug-Sounds richtig gut gelungen sind, kann man über die Musikanterhaltung in der vorliegenden Version geteilter Meinung sein. Japanisches Synthie-Pop-Gedudel

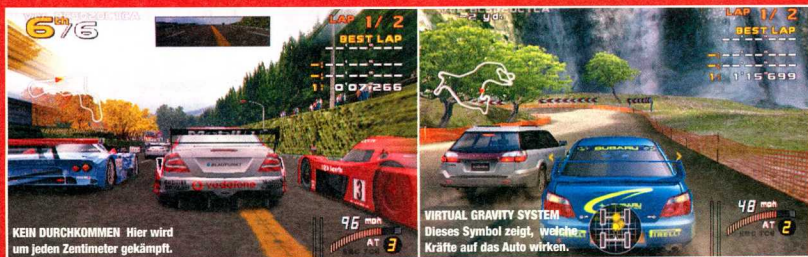


ist eben nicht jedermanns Sache. Vielleicht hat man ja noch ein Einsehen und spendiert uns Europäern einen eigenen Soundtrack, wie bei der *Gran Turismo*-Serie üblich.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU ENTHUSIA	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami Studios Japan
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	15+ Strecken
Internet: www.konami.de	
Spieler:	1-2
Termin:	2. Quartal
SEHR GUT	
„Beeindruckendes Rennspieldebüt von Konami, das Anfänger und Profis gleichermaßen ansprechen wird.“	





„Enthusia ist definitiv keine PS2-exklusive Marke.“

Im Rahmen einer Presseveranstaltung in Dubai konnten wir Manabu Akita, den Produzenten von Konamis kommendem Rennspielkracher, zu seinem ambitionierten Projekt befragen.

PLAYZONE: Woher kommt der ungewöhnliche Titel des Spiels?

Manabu Akita: In Japan gibt es für Autotarren eine ganz spezielle Bezeichnung: „Enthu“. Der Spielertitel leitet sich davon ab und beschreibt das komplette Phänomen der vielen autobesessenen Racing-Fans und ihrer Leidenschaft für ihr Hobby. Es war unser Ziel, ein Spiel zu machen, an dem kein „Enthu“ vorbeikann, egal ob Japaner, Amerikaner oder Europäer – *Enthusia* ist sein Spiel!

PLAYZONE: Was war die größte Herausforderung bei der Erstellung von *Enthusia Professional Racing*?

Manabu Akita: Wenn ich ehrlich bin, war alles eine große Herausforderung. Zuerst einmal musste ich meine Vorgesetzten davon überzeugen, dass dieses Spielkonzept funktionieren würde. Danach verbrachten wir viel Zeit damit, ein perfektes Team für dieses ambitionierte Projekt zusammenstellen. Sehr schwer, aber unbedingt nötig war es, ein Vertrauensverhältnis zu den Fahrzeugherstellern aufzubauen. Wir hätten es sonst nie geschafft, all die verschiedenen Modelle ins Spiel zu integrieren.

PLAYZONE: Wie wahrscheinlich ist es, dass *Enthusia* oder ein möglicher Nachfolger auch für andere Plattformen umgesetzt wird, zum Beispiel für PSP?

Manabu Akita: *Enthusia* ist definitiv keine PS2-exklusive Marke. Wir sind sehr daran interessiert, *Enthusia* oder ein Nachfolgespiel auch auf anderen

Plattformen oder Handhelds umzusetzen, und prüfen gerade die Möglichkeiten. Interessant wäre es, das Spiel für Nintendo DS mit einer innovativen Touchscreen-Steuerung umzusetzen. Andererseits bietet die PSP grafische Möglichkeiten, die der DS nicht hat. Unabhängig davon, für welches System oder welche Plattform wir uns entscheiden, werden wir diese neue Herausforderung natürlich erst angehen, wenn wir dieses Projekt fertig gestellt haben.

PLAYZONE: Warum haben Sie kein Schadensmodell für die Fahrzeuge integriert? Das wird bei *Gran Turismo* ja immer wieder kritisiert.

Manabu Akita: Die Entscheidung gegen

„Die Entscheidung gegen ein Schadensmodell wurde sehr früh im Entwicklungsprozess getroffen.“

ein Schadensmodell wurde sehr früh im Entwicklungsprozess getroffen. Wir wollten und mussten Prioritäten setzen. Daher haben wir uns voll auf unsere beiden wichtigsten Spielmodi konzentriert, um diese so perfekt wie möglich zu gestalten, anstatt ein Schadensmodell einzubauen, von dessen Notwendigkeit ich keineswegs überzeugt bin. Ehrlich gesagt glaube ich auch nicht, dass *Enthusia* ein Schadensmodell nötig hat, um sich deutlich von der Konkurrenz abzuheben.

PLAYZONE: Inwieweit haben Sie sich bei der Entwicklung des Spiels von

den aktuellen Konkurrenzprodukten beeinflussen lassen?

Manabu Akita: Eigentlich gar nicht! Wir arbeiten nun schon seit mehr als drei Jahren an *Enthusia* und das Spiel in seiner jetzigen Form entspricht immer noch ziemlich genau unseren damaligen Vorstellungen. Diese Konzentration auf das ursprüngliche Konzept lässt es gar nicht zu, sich von anderen Spielen, die in letzter Zeit erschienen sind, großartig inspirieren zu lassen. Wir sehen zwar mit großem Interesse, wie sich *Gran Turismo 4* entwickelt hat, beeinflusst hat dies unsere Arbeit jedoch nicht.



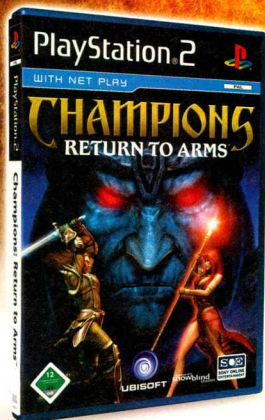
LEBE MIT DEM SCHWERT



7 Rassen & 7 Klassen stehen zur Auswahl, inklusive des neuen Van Shit Berserkers und des Iksar Shamanen. Finde außerdem tausende Rüstungen, Gegenstände und Artefakte.



Kooperativ- oder Versus-Modus für bis zu 4 Spieler online oder offline per Multiplay. Entdecke und erobere über 50 Areale!



www.championsgame.net

PlayStation 2

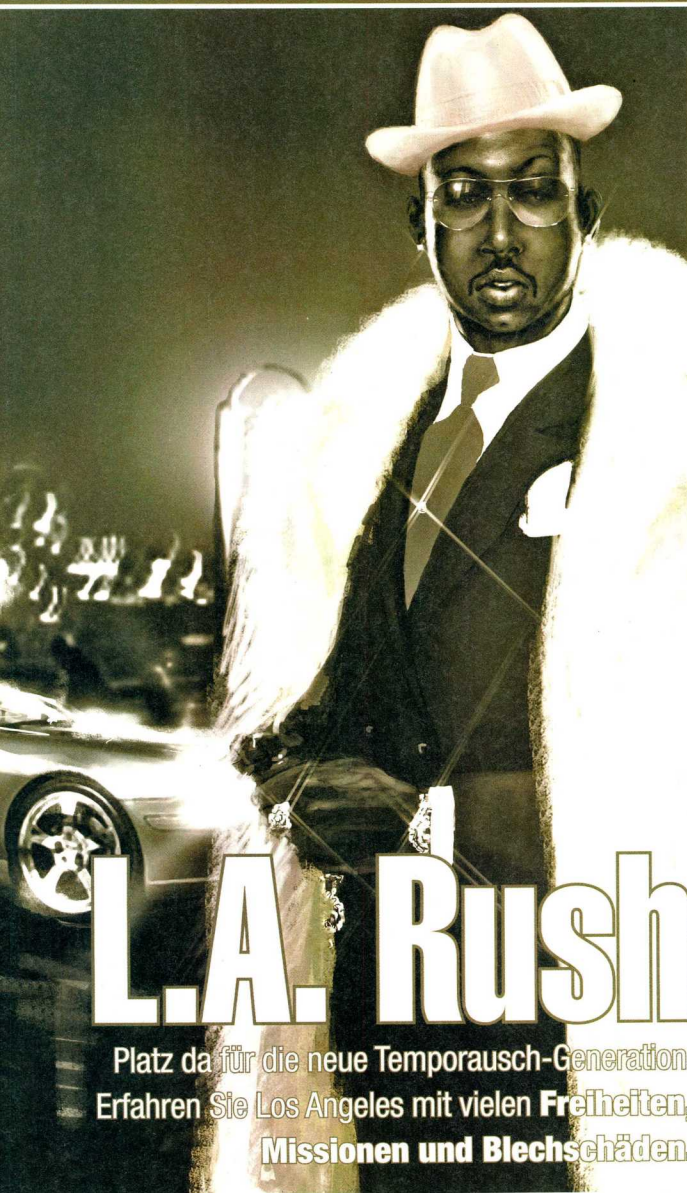
PLAYABLE ON LINE

developed by
snowblind
studios

SOE
SONY ONLINE
ENTERTAINMENT



UBISOFT



Wenn Midway-Marketingchef Steve Allison ähnlich schnell fährt, wie er sein neues Rennspiel präsentiert, dürfte sein Firmenwagen-Handschuh-fach inzwischen vor lauter Straßzetteln überquellen. Freilich gibt es über *L.A. Rush* viel zu erzählen. Erstmals haben wir Spielszenen des Enkels der 90er-Jahre-Rennserie gesehen, und die lassen es einem schon ganz schön im Gaspedal-Fuß jucken. Mit toller Grafik, einem beeindruckenden Nachbau des Großraums Los Angeles sowie spielerischer Anleihen bei *Grand Theft Auto* und *NJS Underground* will der neueste Midway-Flitzer ganz nach vorne fahren.

FREIE FAHRT

Abkürzungen finden, Rampen entdecken, waghalsige Sprünge und schnelle Rennaction – das sind die Zutaten, die zu einem ordentlichen *Rush*-Vertreter gehören. Das war's dann aber auch schon mit den Ähnlichkeiten zu den Vorgängern. Statt linearem Streckenabgeklapper erwartet Sie eine ganze Großstadt, die erforscht werden darf. Rund 350 Meilen befahrbarer Straßen verspricht Allison – dabei sind Querfeldeinrouten (runter vom Asphalt, rauf auf die grüne Wiese) oder unterirdische Schleichwege noch nicht mal mitgezählt. Damit man nicht auf Abwege gerät, weist ein Navigationssystem-Pfeil den kürzesten Weg zum auf der Stadtkarte markierten Ziel.

FLUCHTWAGEN

Etwa 70 Prozent des Gameplays bestehen aus konkreten Rennen und Missionen, 30 Prozent soll der Spieler mit dem freien Erforschen der Umgebung verbringen. Wer herumfährt und die Augen offen hält, kann so manches versteckte Goodie ernten. Zum Beispiel indem man Mittel und Wege findet, durch eine Reihe von über den Stadtsektor verstreuten Ringen zu springen. An die 50 einzigartige Rennstrecken sollen für Abwechslung sorgen, zumal es auch hier Abkürzungen zu entdecken gibt. In den Missionen geht es nicht nur darum, schneller als die Computergegner ans Ziel zu gelangen. Manchmal müssen Sie auch geklaute Autos wiederbeschaffen und werden dabei von verfolgten

Platz da für die neue Temporaus-Sch-Generation:
Erfahren Sie Los Angeles mit vielen **Freiheiten,**
Missionen und Blebschäden.

HALLO HOLLYWOOD Mutwillige Zerstörung macht auch nicht vor Wahrzeichen Halt.



PIMP MY RIDE Aufgemotzte Schlitten brethern besser.



SONNENSEITE VON L.A. Bei diesem Truck haben wir schon die Knautschzonen erforscht.

STRAFZETTEL? NEIN DANKE! Die Ordnungshüter wollen uns zum Einlenken drängen.



den Gegnern hart bedrängt. Eine handfeste Story mit schillernden Charakteren soll das Rennengeschehen zusammenhalten.

SEHENSWÜRDIGKEITEN

Gerast wird bei Tag und bei Nacht in fünf so unterschiedlichen Sektoren wie Downtown L.A., dem hügeligen Hollywood, dem industriellen Long Beach, dem vornehmen Santa Monica und der üblen Gegend South Central. Anhand eines direkten Grafikvergleichs mit *True Crime* und *GTA San Andreas* versuchte Allison zu demonstrieren, dass Los Angeles in *L.A. Rush* einfach am spektakulärsten aussieht: „Wir haben die beste Sichtweite und mehr Verkehr. Die Freeways sind voll gepackt mit anderen Autos, Lastern, Polizeistreifen.“ Nicht nur Tempo und Detailfülle beeindrucken, sondern auch die Zerstörbarkeit der Umwelt: Am Pier von Santa Monica zum Beispiel nimmt Allison erst ein paar Bänke auf die Kühlerhaube und bringt dann durch wiederholtes Crashes sogar das Riesenrad zum Einsturz.

LIZENZIERT RAMPONIERT

Angesichts der sichtbaren Dellen und Blechwunden scheinen die Grafiker mehr am Schadensmodell arbeiten zu dürfen als die *Underground*-Konkurrenz. Mindestens 36 lizenzierte Autos von

Herstellern wie Mitsubishi, Dodge, Cadillac und Chevrolet sollen enthalten sein, dazu kommen über 20 Fantasie-Prototypen und reichlich Tuningoptionen. Und beim Ausprobieren besonders tief gelegter Fahrmanöver wie „unter dem überbreiten Schwertransporter durchscheuern“ sollte man besser nicht allzu viele Gedanken an seine Kasko-Einstufung verschwenden. Zum Abschluss der Probefahrt kündigt Steve Allison noch einen mit Promi-Tracks gespickten Soundtrack (unter anderem Lil'Kim, Twista) und nicht näher erläuterte Mehrspieler-Perspektiven an.

HEINRICH LENHARDT

INFO DIE RUSH-RENNSERIE

Gebrauchtwagen

Für einige Vorfahren von L.A. Rush gibt's bald ein Comeback im Rahmen einer Oldiesammlung.

Es war einmal vor einiger Zeit, da tauchten die coolsten neuen Rennitel erst in den Spielhallen auf. Und dann durfte man bange hoffen, dass deren anstehende Konsolenkonvertierung grafisch nicht in die Hose gehen möge. *San Francisco Rush* machte zunächst als Arcade-Hit Furore, Fortsetzungen wie die Alcatraz-Ausgabe *Rush the Rock* und das futuristische *Rush 2049* ließen nicht lange auf sich warten. Die beiden letzteren Titel lassen sich demnächst in authentischer 90er-Jahre-Automaten-Qualität auf der PS2 erleben, denn sie gehören zum acht Rennspiele starken Oldie-Aufgebot von *Midway Arcade Treasures 3*. Der Trip in die Vergangenheit lohnt sich aber nur für Nostalgieker. Im Vergleich zu Grafikqualität und spielerischer Vielfalt von *L.A. Rush* waren die nordkalifornischen Ahnen schon recht simpel gestrickt. Außerdem in der emulierten Oldtimer-Schatzkiste enthalten: *Race Drivin'*, *S.T.U.N. Runner*, *Hydro Thunder*, *Badlands*, *Super Off Road* und *Off Road Thunder*.



STOSSDÄMPFER-STRESSTEST Schon beim Vorgänger *Rush the Rock* machte man große Sprünge.

VORSCHAU L.A. RUSH

Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway San Diego
Genre:	Action-Rennspiel
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.midway.com
Spieler:	Termin:
1	4. Quartal 2005

SEHR GUT

„Schnittig, schnell, sieht schon verschärft gut aus und könnte *NFS Underground* an den Karren fahren.“

WERKS BESICHTIGUNG Die Handlung spielt sich komplett auf dem Gelände der besetzten Chemiefabrik ab.



Without Warning

Das ehemalige Tomb-Raider-Team schießt sich ein auf **Terrorbekämpfung mit raffiniertem Charakterwechsel.**

VIDEO

AUF DIE NASE Der rote Cursor erleichtert unsere Zielbemühungen.



NACH BÜROSW(L)USS Tanya darf sich bei ihrem Schlüsseldienst bloß nicht erwischen lassen.



WIR MACHEN EIN FASS AUF Der Granatenvolltreffer lässt Gegner und ein paar Objekte in die Luft gehen.



Auch Spielermacher sehen mal fern – vereinzelt auch mit inspirierenden Auswirkungen. Als Jeremy Heath-Smith erstmals der Echtzeit-Thrillerserie 24 angesichtig wurde, war's um ihn geschehen. Die „Wie geht's weiter?“-Spannung sorgte für den Kauf der DVD-Staffeln und einige kreative Gedankengänge: Wie könnte man das Konzept eines lückenlosen Ablaufs ohne Handlungssprünge auf das Videospiel-Medium übertragen? Das Resultat dieser Überlegungen nennt sich *Without Warning* und ist das Debüt von Circle Studio. Diese englische Firma ist eine Art Auffangbecken für ehemalige Core-Design-Mitarbeiter, die einst im Dienst von Eidos die *Tomb Raider*-Serie entwickelten.

CHEMISCHE REAKTION

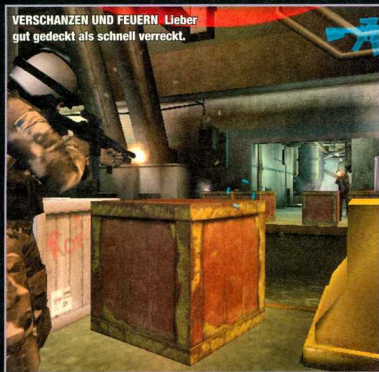
Mit den berühmt-berüchtigten Hüpf-Akrobatik-Dramen der Vergangenheit hat das neue Spiel der Lara-Väter herzlich wenig zu tun. Der Spielablauf ist eine Mischung aus Baller-Action und Schleichelementen: Terroristen besetzen eine chemische Fabrik, drohen mit der Ermordung von Geiseln und Sprengung der Anlage, eine Umweltkatastrophe ist vorprogrammiert. Die US-Regierung plant, einen kleinen Elite-Soldatentrupp unbemerkt einzuschleusen, um die Krise gewaltsam zu lösen. Doch die Truppe gerät in einen Hinterhalt und nur drei Mann überleben den Schuss-

wechsel. Sie steuern im Lauf der linear verlaufenden Handlung jedoch nicht nur diese Soldaten, sondern auch drei Zivilisten. Von denen greift allenfalls der Wachmann zur Knarre. Sekretärin und Kameramann sind gänzlich unbewaffnet, dürfen sich also keinesfalls von den Terroristen erwischen lassen.

ZEITARBEIT

Die Handlung erstreckt sich über zwölf Stunden, eine gelegentlich eingelebende Uhr dient als Orientierungshilfe. Manchmal wird sie auch zurückgestellt, damit der Spieler bestimmte Ereignisse nacheinander aus zwei Blickwinkeln erlebt. Zum Beispiel hat man in der Rolle des Soldaten Jack um 20:00 Uhr den Auftrag, einen Durchgang aufzusprengen. Sobald Sie dieses Etappenziel erreicht haben, zeigt die Uhr 20:15 an. Dann springt die Story wieder eine Viertelstunde zurück. Sie steuern jetzt Kamerad Kyle, der an einer anderen Stelle der Fabrik unterwegs ist, sich vorankämpft und um 20:15 die Explosion bemerkt, die wir in der Rolle von Jack ausgelöst haben. Das soll in der Praxis weniger verwirrend sein, als es im ersten Moment klingt. Sie müssen sich auch keine Sorgen um Zeitlimits machen, der Spielbarkeit zuliebe nimmt man's mit dem „Echtzeit“-Ablauf nicht so ganz genau. Die Engine verspricht eine realistische Kulisse mit dynamischem Licht, Physikeffekten

VERSCHANZEN UND FEUERN Lieber gut gedeckt als schnell verreckt.



und teilweise zerlöcherbarer Spielwelt-Umgebung. Die derzeit gesteuerte Spielfigur sieht man von außen, die Betrachtungskamera wird mit dem rechten Analogstick gedreht. Ein Fadenkreuz hilft beim Anvisieren, zusätzlich lösen Sie per Schultertaste die Ziel-Arretierung auf einen bestimmten Gegner aus. Bisher konnten wir nur einen Soldaten-Action-Level in der Praxis ausprobieren, bei dem es handfest zur Sache ging. Man darf gespannt sein, wie sich die Stealth-Abschnitte letztendlich in der Praxis spielen.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU WITHOUT WARNING

Hersteller: Capcom
Entwickler: Circle Studio
Genre: Action
Sprache: Nicht bekannt
Umfang: Nicht bekannt
Internet: www.capcom-europe.com

Spieler: 1
Termin: 4. Quartal 2005

BEWERTUNG

SEHR GUT

„Zünftiges Geballer mit Stealth-Beilage und einem Storyablauf, nach dem man quasi die Uhr stellen kann.“

INFO SPIELBARE CHARAKTERE

Sechserpack

Abwechselnd steuern Sie drei Soldaten und drei Zivilisten und erleben dabei ganz verschiedene Gameplay-Geschmacksrichtungen.



(1) Kyle Rivers

Der souveräne Anführer des Soldaten-Trios verfügt über die meiste Erfahrung.

(2) Jack Hooper

Mit MP, Granatwerfer und Scharfschützengewehr lässt der Rookie nichts anbrennen.

(3) Ed Reagan

Der Bombenentschärfungsspezialist im Team ist auch im Nahkampf stark und damit ziemlich flexibel.

(4) Tanya Shaw

Die unbewaffnete Sekretärin macht mit ihrer Schlüsselkarte so manchen Weg frei.

(5) Ben Harrison

Wagt sich mit seiner Videokamera in gefährliche Situationen, um Schlüsselszenen aufzunehmen

(6) Dave Wilson

Der Wachmann der Chemiefabrik kümmert sich vor allem um die Befreiung von Geiseln.

INTERVIEW MIT JEREMY HEATH-SMITH

„Gute Steuerung ist am wichtigsten.“

Lara ließ ihn sitzen, jetzt geht Circle-Studio-Chef Jeremy Heath-Smith lieber auf Terroristenjagd.



PLAYZONE: Welches Technik-Fundament hat *Without Warning*?

JEREMY HEATH-SMITH: Wir verwenden jetzt die Renderware-Engine, früher haben wir unsere eigene Technologie gemacht. Aber bei *Tomb Raider: The Angel of Darkness* haben wir gut drei Jahre in die Programmierung der Engine gesteckt und vielleicht zwei Wochen ins eigentliche Spiel. (lacht) Wir sind dieser Technologie ewig nachgejagt, es war der reinste Horror. Das Tolle an Renderware ist, dass man damit experimentieren kann. Wenn man einen Haufen talentierter Programmierer hat, lässt sich die Engine noch besser machen.

PLAYZONE: Zum Beispiel?

JEREMY HEATH-SMITH: Wir haben viel Zeit in die Spielumgebung gesteckt. Bei der Demoversion sind dir sicher Effekte wie entweichende Gase oder Dampf aufgefallen. Dahinter steckt folgende Idee: Wir haben ein Editor-System entwickelt, das es uns erlaubt, Objekte zu kennzeichnen und ihnen intelligente Texturen zu verpassen. Das Resultat: Je nach Gegenstandstyp hat es andere Auswirkungen, wenn man darauf schießt. Zum Beispiel können verschiedene Dinge wie Dampf, Rauch, Wasser und Öl aus Rohren und Behältern strömen.

PLAYZONE: Auf welchen Aspekt legt ihr besonders viel Wert?

JEREMY HEATH-SMITH: Wir haben von den *Tomb Raider*-Spielen gelernt, wie wichtig die Steuerung ist. Wir haben damals enorm viel Zeit in die Steuerung von Lara investiert und haben es trotzdem nicht gut hingekriegt. Das Problem war, dass wir Lara eine komplette 360-Grad-Animation zum Umdrehen gaben. Aber während diese ausgeführt wurde, hatte der Gegner sie schon fünfmal in den Rücken getroffen. Bei *Without Warning* haben wir quasi die Charakter-Außenansicht mit dem Gefühl einer Ego-Shooter-Steuerung kombiniert. Man kann also spielen, indem man nur auf den Cursor achtet, was sehr intuitiv ist.



Wir wussten ja bereits, dass sich der gebrechliche Harman Smith in sieben verschiedene Persönlichkeiten verwandeln kann, die mit speziellen Waffen und Fähigkeiten gegen die

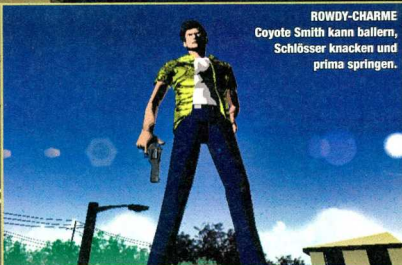
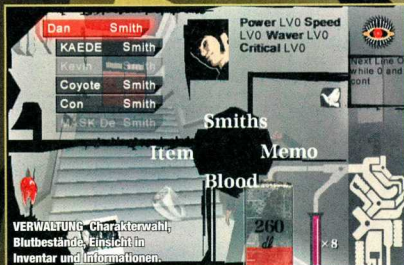
„Heaven's Smiles“ genannten Monsterkreaturen antreten. Dass Capcom einen radikal mit harten Kontrasten durchsetzten, schroff wirkenden Cel-Shading-Grafikstil anstrebt. Aber bitte schön, wie spielt sich *Killer 7* eigentlich? Auf einer Pressekonferenz in Las Vegas wurden wir endlich fündig. Anhand einer auf dem GameCube solide dahinschnurrenden Version sammelten wir neue Eindrücke vom vielleicht abgedrehtesten Actionspiel des Jahres.

BLUTPROBE

Des Killers Kern sind Fadenkreuz-Ballersequenzen aus der Ego-Ansicht, damit Sie mit Ihrer Waffe auf bestimmte Trefferzonen der anstürmenden Gegner zielen können. Je nach Feindestyp gibt es dabei einen wunden Punkt zu beobachten, der farblich gekennzeichnet ist. Hier sorgt ein Volltreffer für den sofortigen Exitus des Monsters, was mit einem Blutspende-Bonus verbunden ist. Der fontänenweise großzügig vergossene Lebensaft wird in einer Art Blutbank gesammelt. Davon können

Killer 7

Wir haben Capcoms **krasses Killer-Kombinat** endlich in spielbarer Form erlebt.



FINGER WEG Die Schreckensgestalten kommen friedlichen Bürgern zu nahe.



IM FADENKREUZ Aller Anfang ist leicht, später attackieren ganze Monsterhorden.

Sie Ihre Charaktere heilen oder – noch besser – deren Fähigkeiten allmählich ausbauen. Stärke, Geschwindigkeit, Kampftechnik-Repertoire und Zielgenauigkeit werden auf diese Weise gesteigert. Da Sie in den meisten Abschnitten jederzeit zwischen mehreren Spielfiguren wechseln können, kommt so eine beachtliche taktische Prise in den Balleralltag.

KILLERFORTBILDUNG
Beim Navigieren in den Levels sieht man die derzeitige Spielfigur von außen. Sie rennt so lange, bis eine Kreuzung erreicht ist. Jetzt wählt man mit dem Analogstick, welcher der angezeigten Schauplätze als Nächstes angesteuert wird. Eine Autopilot hilft bei der Orientierung. Im optionalen

„Easy“-Modus, der auch die Schießereien leichter macht, erhalten Sie hier eindeutige Hints, welcher Charakter an welcher Stelle eine Sonderfähigkeit einsetzen muss. Beispielsweise kann der blinde Con Smith Geheimgänge spüren, während Coyote Smith mit seiner Sprungkraft an sonst unerreichbare Stellen gelangt. Kevin Smith macht sich dagegen unsichtbar, um Sensoren zu überlisten, während Mask der Smith mit Wrestling-Moves bestimmte Hindernisse zerstört.

MIT KOPF UND KÖPFCHEN
Manchmal hilft auch nur cleverer Objekteinsatz weiter – *Killer 7* hat eine nicht zu unterschätzende Puzzle-Komponente. Beim Betreten eines Waschraums erhalten wir

zum Beispiel den Hinweis, dass eine der Toiletten keine Wasserzufuhr hat. Durch Einsatz des vorher erbeuteten Feuerrings löst man die Sprinkleranlage aus, wodurch Wasser in den offenen Tank gelangt. Jetzt können wir spülen und dadurch an ein im Rohr steckendes Objekt gelangen, das später zum Öffnen eines Schlosses gebraucht wird. Bei aller blutigen Ballerei wirkt *Killer 7* dank seines abstrakten Grafikstils weniger brutal als viele auf realistisch getrimmte Shooter. Die Soundkulisse und irritierende Zwischensequenzen tragen ihren Teil zur gepflegten Albtraum-Atmosphäre bei. Die Lust aufs Absonderliche äußert sich auch im schwarzen Humor: Wenn man einen unschuldigen Wäschetrockner

inspiert und dabei wieder dem plappernden Schädel Suzy begegnet, hat das schon seine surrealen Qualitäten.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU KILLER 7

Hersteller: **Capcom**
Entwickler: **Capcom Studio 4**
Genre: **Action-Adventure**
Sprache: **Unbekannt**
Umfang: **7 Kapitel**
Internet: **www.killer7.com**

Spieldauer: **1** Termin: **3. Quartal 2005**

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Hinter der exzentrischen Inszenierung dieses wilden Action-Trips steckt einiges an Gameplay-Ideen.“

INTERVIEW MIT HIROYUKI KOBAYASHI

„Polarisierend wie ein Tarantino-Film“

Wir haben uns mit Capcom-Studioleiter Kobayashi unterhalten. Er erzählte uns von Herausforderungen und Risiken bei unorthodoxen Action-Experimenten.



PLAYZONE: War es problematisch, die Balance zwischen künstlerischem Stil und Gameplay-Substanz hinzukriegen?

Hiroyuki Kobayashi: Offen gestanden ja, wir fanden es schwierig, diese Art von Grafikstil und ungewöhnlicher Handlung mit dem Gameplay, den Puzzles und der Action in Einklang zu bringen. Gouchi Suda [der Regisseur von *Killer 7*] hatte all diese wunderbaren Ideen. Dann sagte Capcom: „Oh, wir wollen aber dieses und jenes“, und es ging hin und her. Einen Konsens zu finden war mitunter schwierig. Das war vielleicht der Grund dafür, dass das Spiel so viel Zeit beansprucht hat.

Aber ich denke, dass wir diese Balance letztendlich erreicht haben.

PLAYZONE: Können Sie uns ein Beispiel für eine Idee nennen, die sich nicht vernünftig realisieren ließ?

Hiroyuki Kobayashi: Mr. Suda wollte, dass der Bildschirm immer stärker beschädigt aussieht, wenn die Spielfigur verletzt wird, wie allmählich zunehmende Risse im Glas. Aber ich sagte ihm: „Man kann das Spiel doch nicht spielen, wenn man nicht sieht, was auf dem Bildschirm passiert.“ Suda war absolut versessen darauf, aber so etwas muss ja auch zum Medium Videospiel passen.

PLAYZONE: Machen Sie sich Sorgen, dass *Killer 7* zu schräg für die breite Masse sein könnte?

Hiroyuki Kobayashi: Uns war von Anfang an klar, dass wir ein Spiel machen, das nicht jedermanns Sache sein wird. Es richtet sich an eine bestimmte Zielgruppe, die auf diesen visuellen Stil abfährt. Die Leute, die *Killer 7* ansprechen wird, geben ihm wahrscheinlich zehn von zehn Punkten. Und diejenigen, die eher auf Sachen wie zum Beispiel *Mario Bros.* oder *Tiger Woods Golf* stehen, geben ihm vielleicht null Punkte. Es ist ähnlich polarisierend wie die Werke von Filmregisseur Quentin Tarantino – die einen lieben seine Filme, die anderen hassen sie.

Full Spectrum Warrior

Go, go, go! So packend kann ein Strategiespiel sein.

Stopp! Bitte nicht entnervt weiterblättern, nur weil Sie Ego-Shooter mit Kriegsszenario nicht mehr sehen können. Wir versichern Ihnen, dass Sie noch nie ein Spiel wie *Full Spectrum Warrior* gespielt haben. Denn obwohl das Szenario dem vieler anderer Shooter ähnelt, Pandemics Xbox-Überraschungshit ist ein waschechtes Strategiespiel. Im frei erfundenen Wüstenstaat Zekistan (der sicherlich nur ganz zufällig an den real existierenden Nahen Osten erinnert) müssen Sie acht GIs durch die umkämpfte Hauptstadt Zafarra führen. Der Clou an der Sache: Sie selbst geben nicht einen einzigen Schuss ab! Aus etwas erhöhter Kameraperspektive beobachten

Sie das Geschehen und geben die Befehle. Das klingt interessant? Wie gut, dass Sie nicht weitergeblättert haben, was?

ERGONOMIE ERLEBEN

Bereits im Herbst letzten Jahres sorgte *Full Spectrum Warrior* auf der Xbox für Begeisterung. Besonders die komplexe und dennoch einfach zu handhabende Steuerung setzte Maßstäbe. Sie bewegen einen auf die Umgebung reagierenden Cursor durch die zerbombten Straßen von Zafarra und geben Ihren zwei vierköpfigen Teams genaue Anweisungen, wo sie welche Position einnehmen sollen. Dabei sind zwei Dinge besonders wichtig:

Zum einen müssen Sie jede erdenkliche Deckung ausnutzen, die sich Ihnen bietet. Auf offener Straße sind Sie Freiwild für Heckenschützen und müssen daher jede Häuserecke, jeden Müllcontainer und jedes Autowrack ausnutzen. Die zweite wichtige Regel zur erfolgreichen Durchführung einer Mission ist taktisches Vorgehen mit beiden Teams. Befindet sich ein Gegner in Deckung, müssen Sie geschickt Ihre beiden Teams aufteilen, um den Widersacher in die Zange zu nehmen. Wenn gar nichts anderes übrig bleibt, greifen Sie zum Granatwerfer und schicken eine explosive Überraschung auf den

Weg. Handgranaten haben Sie natürlich ebenfalls im Gepäck, doch deren Wurfdistanz ist begrenzt. Elegant ist der Einsatz von Rauchgranaten. Dann wird dem Gegner die Sicht verdeckt und Sie können Ihr Team an der Gefahr vorbeilotsen und den Aggressor von einer günstigeren Position unter Feuer nehmen. Falls Sie einmal die falsche Entscheidung treffen, verhindern zahlreiche Checkpoints größeren Frust. Außerdem gibt es da ja noch das interaktive Replay, das Sie im Zweifelsfall bis zu einer beliebigen Position vorspulen dürfen, um dann am gewünschten Punkt wieder in die Mission einzusteigen.

ATMOSPHERISCH TOP

Der auf der Xbox sehr hübsche Titel hat die Portierung bisher gut überstanden. Die umkämpf-



FEUER FREI Das Bravo-Team wird diesen Gegner gleich erledigt haben.



ten Straßenzüge sehen dank schicker Texturen, atmosphärisch eingesetzter Effekte und cleverer Filter richtig toll aus. Zwar ruckelt das Spiel derzeit noch kräftig, doch einerseits bleibt der strategische Häuserkampf dennoch gut spielbar, andererseits hoffen wir hier noch auf Nachbesserung bis zur Testversion. Die beiden auf der Xbox nur über das Internet erhältlichen Bonus-Missionen sind in der PS2-Umsetzung bereits enthalten, einen weiteren zusätzlichen Level gibt es sogar exklusiv auf der PlayStation 2.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU FSW

Hersteller: THQ
Entwickler: Pandemic/Mass Media
Genre: Strategie
Sprache: Deutsche Untertitel
Umfang: 14 Missionen

Internet: www.fullspectrumwarrior.de

Spieler: 1-2 (Online) Termin: Mai

SEHR GUT

„Atmosphärisch beeindruckender Strategie-Hit mit toller Steuerung und genialem Mehrspieler-Modus!“

SICHER IST SICHER Die Symbole über den Köpfen der Soldaten zeigen an, dass diese sich in Deckung befinden.



AUTSCH Einer unserer Männer ist getroffen. Jetzt muss er schnell ins Lazarett, ...

INFO DER ONLINE-MODUS

Für Teamspieler

Auch auf der PS2 verfügt *Full Spectrum Warrior* über einen online spielbaren Kooperativ-Modus, der den Spielspaß noch einmal erhöht.

Bei kaum einem anderen Spiel bietet sich ein Kooperativ-Modus so sehr an wie bei *Full Spectrum Warrior*. So können Sie das gesamte Spiel, inklusive Bonus-Missionen, auch mit einem Freund zusammen online durchspielen. Dann übernimmt je ein Spieler ein Team und per Headset tauscht man sich mit seinem Mitspieler aus. Diese Absprache ist enorm wichtig, denn schließlich weiß man im Gegensatz zum Solo-Modus nie genau, was das andere Team gerade macht. Alleingänge enden schnell tödlich und beim Einsatz von Sperrefeuer oder Granaten sollte man stets darauf achten, dass sich das Team des Mitspielers nicht in der Schusslinie befindet.



TEAMWORK Die vom Bravo-Team geworfene Rauchgranate ermöglicht dem Alpha-Team den Spurt zur nächsten Deckung.



SIMPEL Der Cursor schlägt automatisch sinnvolle Positionen für die Soldaten vor.



... wo ihn der Doc wieder zusammenflückt.

Destroy All

Wenn Sie der Nachrichtensprecher als irdischer Abschaum beschimpft, dann sind „SIE“ schon mitten unter uns.

Der Mensch stammt vom Affen ab. Laut Pandemic entspricht das aber nur der halben Wahrheit: Unsere DNA ist angeblich zu einem nicht unerheblichen Anteil außerirdisch. Sie glauben nicht, dass eine Invasion bereits im Gange ist? Dann werfen Sie einen Blick auf *Destroy All Humans!* und übernehmen Sie zu Ihrer Überraschung die Rolle eines Außerirdischen auf Erdenmission!

UND ES WAR KEIN WETTERBALLON
Einen grauen, schlecht ge-
launten E.T.-Ableger namens

Cryptosproidium-137 steuern Sie aus der Third-Person-Perspektive auf der Suche nach seinem Bruder, dem schmerzhaften Versuche und eine stillgerechte Alien-Autopsie von Menschenhand auf der Erde bevorstehen. Aufgebrachten Bauern und erschrockenen Sheriffs treten Sie an sechs Invasionsschauplätzen und in 22 Missionen mit einer Superwaffe oder Ihren besonderen mentalen Fähigkeiten gegenüber. Telekinetische Kräfte ermöglichen es Ihnen, sämtliche Gegenstände und jede Spielfigur in realistischen Bewegungen durch die Luft zu wirbeln – zum Beispiel Hühner oder Kühe



FEUERTEUFEL Mit dem Feuerstrahl richten Sie großen Schaden an.



FORMWANDLER Als junge Frau getarnt, bleibt Crypto unerkannt.

Humans!

–, den Gabelstapler ins Hafenbecken oder Alien-DNA aus den Hirnen Ihrer Opfer, die Sie später gegen Upgrades eintauschen. Werden Sie bei Ihren Jonglierübungen aber von zu vielen Erdbewohnern erblickt, steigt die GTA-ähnliche Bedrohungsanzeige, und ehe Sie sich versehen, jagen tumbe Polizisten, schwer bewaffnete Militärs oder ebenso mysteriöse wie gefährliche Männer in schwarzen Mänteln, die so genannten Majestic, hinter Ihnen her. Durch Telepathie manipulieren Sie die menschliche Rasse und bringen sie dazu, Schalter für Sie umzulegen oder Passwörter preiszugeben. Am wirkungsvollsten ist so eine Gehirnwäsche bei naiven und weniger intelligenten Erdlingen: Eine Mission führt Sie beispielsweise auf den Jahrmarkt in Rockwell, wo sich nach etwas Recherche natürlich die blonde Schönheitskönigin als optimale Manipulationskandidatin herausstellt und kurzerhand für kitzelige Untersuchungen zur fliegenden Unterasse gelockt wird. Bei Ihren Einsätzen in bewachten Sicherheitstrakten kommt Ihnen Ihre Wandlungsfähigkeit zugute, mit der Sie die Gestalt von Menschen annehmen können. Das zehrt jedoch an Ihrem Psi-Balken, und wenn Sie sich an einem findigen Majestic vorbeischieben, schrumpft der Wert besonders schnell. Ob Stealth-Manöver oder Dauerfeuer – die Vorgehensweise im Kampf legen Sie fest. Ihre Bodeneinsätze in Area 42 oder in Capital Town (Washington) werden durch UFO-Flüge unterbrochen: Mit Hitzestrahler schmelzen Sie Panzer oder setzen Häuser aus Lust und Laune in

Brand. Die Entwickler von Pandemic Australia mischen Einflüsse aus den trashigen Alien-Filmen der späten Fünfzigerjahre mit hartnäckigen Verschwörungstheorien aus *Akte-X* und Humor à la *Mars Attacks!* – und heraus kommt ein überaus lustiges Invasionsabenteuer, das sich selbst nicht zu ernst nimmt. Hier wird parodiert, was das Zeug hält, und der eine oder andere Seltenhieb auf die amerikanische Gesellschaft ausgeteilt. Zusammen mit dem herrlichen Retro-Soundtrack und der starken Technik, deren bisher vorhandene Pop-ups und lange Ladezeiten angeblich noch entfernt werden, kommt da richtig Stimmung auf. Vorfreude macht auch das üppige Zusatzmaterial mit jeder Menge Artworks und einem 90-minütigen Trashfilm mit dem Titel „Teenager from Outer Space“. Rundum gelungen mit einer Extraportion derbem Witz ist *Destroy All Humans!* auf dem besten Weg, ein echter Hit zu werden. Uns gefiel das Spiel im jetzigen Stadium auf jeden Fall außerirdisch gut.

SASCHA SCHMITZ

VORSCHAU DESTROY ALL HUMANS!

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Pandemic Australia
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	12-15 Stunden
Internet:	www.thq.de
Spieler:	Termin:
1	Juni

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Invasionspektakel – voll gepackt mit aberwitzigen Verschwörungsklischees und Hit-Potenzial.“



DER FEIND
Diese Herren haben Crypto auf der Abschlusssliste.



GEDANKEN-KRAFT
Selbst Autos können auf Gegner geworfen werden.



FLUGSTUNDE
Dank Ihrer Telekinese erledigen Sie so zwei auf einen Schlag.



LIES MICH
Durch Telepathie bekommen Sie wichtige Hinweise.

Gauntlet Seven Sorrows

Deftige, kräftige Kampfaction mit leicht verdaulicher Rollenspiel-Beilage: Gauntlet steht vor einem Comeback.

Held im Eimer, „Game Over“? Kein Problem, laden wir eben einen Spielstand – und nach dem zügigen „Continue“ ist irgendwann der Oberbösewicht alle gemacht. Aber was wäre, wenn das Scheitern der guten Spielcharaktere Bestand hätte? Im Falle von *Gauntlet* fesselt der triumphierende Imperator die unsterblichen Helden an einen Baum am Ende der Welt, um sie in Ruhe zu martern. Doch nach ein

paar Jahrhunderten erlittener Qualen werden die Gefangenen mysteriöserweise befreit – und mit einer neuen Aufgabe konfrontiert. Der Imperator droht in den Wahnsinn abzuleiten (mit unangenehmen Folgen für den Rest der Welt). Sieben seiner Missetaten müssen die Helden ungeschehen machen, um die Katastrophe zu verhindern.

HAUT VOLL REIN

Komplexe Story, ausgeprägte Helden-Charaktere mit Vergangenheit – und auch in spielerischer Hinsicht ist *Gauntlet* erwachsen geworden. Mit dem simplen Feuerknopf-Geklopfe früherer Jahre hat *Seven Sorrows* nicht mehr viel zu tun, ein combolastiges Kampfsystem

soll für mehr Anspruch sorgen: „Im Gegensatz zu anderen Action-Rollenspielen konzentrieren wir uns auf die Action – die Kämpfe sollen Spaß machen und nicht als notwendiges Übel erscheinen, das man erdulden muss, um den nächsten Level zu erreichen“, betont Lead Designer Josh Sawyer während seiner Vorführung im Rahmen einer Midway-Presskonferenz, „Rollenspiel-Elemente wie das Sammeln von Ausrüstung sind zusätzlich da, um die Spieler langfristig bei der Stange zu halten“.

LIEBLINGSWAFFE WÄHLEN

Je nach gewähltem Helden-typ ergeben sich andere Tech-



FEUERSCHUTZ Wer nicht rennt, verbrennt.



GEMEINSAME SACHE Drei Spieler lassen es kooperativ krachen.

RUHE IN UNFRIEDEN
Untote bewohnen das
düstere Schlachtfeld.



JETZT ABER KUSCH
Mit dem Schwert züchtigen
wir einen Höllen-Fido.

niken, um die über mehrere Kontinente verteilten Monster zu massakrieren. Krieger und Walküre sind die robusten Naturen, Elf und Zauberer halten lieber etwas Abstand und setzen auf magische Tricks. Interessant ist die Unterteilung der zahlreichen Waffen in Kategorien wie zum Beispiel stechend- und spaltende Modelle. Erstere richten bei einzelnen Gegnern besonders viel Schaden an, während Letztere nicht so stark sind, aber eine ganze Monstergruppe auf einmal erwischen. Sie haben die Wahl, auf welche Waffengattung ihr Charakter sich spezialisiert, um im Umgang damit besondere Boni zu erteilen. Nebenbei lassen sich Waffen aus zwei zusätzlichen Kategorien benutzen. Ein kompaktes, leicht zu bedienendes Inventarsystem

soll den Fummelfaktor beim Umgang mit Fundsachen möglichst klein halten.

KOMBINATIONSGABE

Dass bis zu vier Spieler zusammen kooperativ kämpfen, war 1985 eine der Innovationen des Gauntlet-Spielaufbaus. Bei Seven Sorrows dürfen Sie nicht nur vereint vor einer PS2 zuschlagen, sondern erstmals in der Seriengeschichte auch das Internet für die Partnervermittlung nutzen. Die komplette Story können zwei Spieler zusammen durchspielen. Bei drei oder vier Teilnehmern werden dagegen Handlungselemente wie Dialoge und Zwischensequenzen entfernt. Egal ob off- oder online, zusammen zu spielen hat das größte Spaßpotenzial, und das nicht nur wegen der Aus-

rüstungs-Tauschbörse. Das so genannte „Junction-System“ erlaubt spektakuläre Gemeinschaftsattacken. Der erste Spieler definiert mit seinem Siegel einen Bereich, in dem die Mitstreiter dann ein bestimmtes Spezialmanöver auslösen können. In der Vorführung sahen wir zum Beispiel, wie sich Rabenschwärme auf die Feinde stürzten, eine Feuerwand ankommende Monster anschnorrte oder ein Hagelsturm alle sichtbaren Gegner heimsuchte. Gefallene Gegner hinterlassen schwebende Seelen, die sich Onimusha-mäßig ansaugen lassen, um die eigene Lebensenergie aufzufüllen (dafür gibt es keine Heiltränke mehr). Was gezeigt wurde, wirkt sehr fetzig und vielseitig, aber selber ausprobieren durfte man Gaunt-

let: Seven Sorrows noch nicht. Steuerung und Spielgefühl sind also noch mit einigen Fragezeichen behaftet.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU GAUNTLET: 7 S.	
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway San Diego
Genre:	Action-Rollenspiel
Sprache:	nicht bekannt
Umfang:	nicht bekannt
Internet: www.midway.com	
Spieler:	Termin:
1 - 4	4. Quartal 2005
SEHR GUT	
„Ein Kind von Traurigkeit: Erfreulich gründliche Generalüberholung für die Mutter aller Action-Rollenspiele.“	

INTERVIEW MIT JOHN ROMERO

„Die Kämpfe sollen mehr Spaß machen.“

Bei id Software arbeitete John Romero einst an einem indizierten PC-Shooter mit, der gerade auf der Xbox fortgesetzt wird. Nach einem Abstecher ins Mobilspiel-Lager ist er jetzt bei Midway beschäftigt.

John Romero, Creative Director
von Midway San Diego.



PLAYZONE: Wie hat es einen der Veteranen aus der PC-Shooter-Szene zu Midway verschlagen?

John Romero: Die meiste Zeit meiner Karriere hatte ich an Computern wie Apple und PC verbracht. Dann beschäftigte ich mich mit mobilen Spieleplattformen. Da hat es mich gereizt, mal für einen großen Konsolen-Publisher wie Midway zu arbeiten. Diese Firma hat so viel Tradition: Midway machte früher den Vertrieb von Pac-Man in Nordamerika und wegen Pac-Man hatte ich überhaupt erst mit Spielen angefangen. Also schuldete ich Midway noch etwas ...

PLAYZONE: Zum Beispiel eine Gauntlet-Wiedergeburt?

John Romero: Ich will wirklich das Spiel machen, das Gauntlet schon immer sein sollte: brutal, die Essenz der Serie einfängend, aber ein Riesenfortschritt gegenüber den Vorgängern. Auf jeden Fall mit einer wirklich guten Kampf-Spielmechanik versehen. Wir haben uns das Genre der Action-Rollenspiele angesehen und wollen es anders angehen. Diablo ist toll, das Beste daran sind der Sammelaspekt und die Möglichkeit, online zu spielen. Das kannst du auch in Gauntlet: Seven Sorrows, aber bei unserem Spiel sollen die Kämpfe

viel mehr Spaß machen. Deshalb haben wir Combo-Manöver, gewaltige Attacken und so weiter.

PLAYZONE: Welches Projekt würdest du danach am liebsten machen – vielleicht einen Shooter mit der von Midway lizenzierten Unreal 3-Engine?

John Romero: Ich bin ein großer Fan von taktischen Shootern. Diese Art von Spiel mit einigen neuen Aspekten zu machen wäre schon eine Herausforderung. Vielleicht mache ich aber auch ein weiteres Gauntlet, ich weiß es derzeit wirklich noch nicht.

MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 6	Resident Evil 4
2 7	Final Fantasy XII
3 WE	Devil May Cry 3: Dantes Erwachen
4 5	Splinter Cell Chaos Theory
5 WE	Kingdom Hearts II
6 4	TimeSplitters: Future Perfect
7 NEU	Der Pate
8 NEU	Enthusia Professional Racing
9 3	Medal of Honor European Assault
10 WE	Tekken 5

Viele der aktuell am meisten herbeigesehten Topspiele sind seit kurzem erhältlich oder kommen Ende März auf den Markt. Die beiden neuen Höchstplatzierten lassen wohl noch bis Ende des Jahres auf sich warten!

Quelle: PZ-Zeugnissauswertung

DIE KOMMENDEN HITS

Sie wollen wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir Ihnen eine monatlich aktualisierte Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten PlayStation-2-Spiele.

AREA 51



Midway scheint sich zu mauern: Dieser Ego-Shooter um eine Alien-Invasion dürfte ein weiterer Titel in einer Reihe von wirklich guten Spielen werden.

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

BEAT DOWN: FISTS OF FURY



Seit Squares enttäuschendem The Bouncer gab es kein wirklich aufwendiges Prügelespiel im Stil von Double Dragon mehr – lässt Beat Down das Genre wieder aufleben?

Hersteller:	Capcom
Termin:	3. Quartal
Genre:	Beat 'em Up

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 dringlichsten Lieblingsspiele oder Ihre am sehnlichsten erwarteten Titel. Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ LC 15“ wenn Metal Gear Solid 2 Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZ MW 07“ und wählen Sie somit Final Fantasy XII zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

D: 82098, € 0,49*/SMS Alle Netze!

(* VF-D2-Anteil € 0,12)

CH: 9292, sfr 0,70/SMS

A: 0900 700 800, € 0,50/SMS



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

COMPUTER MEDIA AG, Kennwort: PZ-Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder elektronisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computer AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 19. April 05.

MOST WANTED

- 01 Area 51
- 02 Beat Down: Fists of Fury
- 03 Grid Winter
- 04 Der Pate
- 05 Enthusia Professional Racing
- 06 Far Cry Instincts
- 07 Final Fantasy XII
- 08 Full Spectrum Warrior
- 09 Hitman: Blood Money
- 10 Juiced
- 11 Kingdom Hearts II
- 12 MHR European Assault
- 13 Metal Gear Solid 4
- 14 Midnight Club 3: DUB Edition
- 15 Rainbow Six Lockdown
- 16 Resident Evil 4
- 17 S.O.C.K.S II
- 18 Splinter Cell Chaos Theory
- 19 Tekken 5
- 20 Tomb Raider VII

LESER-CHARTS

- 01 Brothers in Arms
- 02 Burnout 3: Takedown
- 03 Devil May Cry 3
- 05 FIFA Football 2005
- 06 Final Fantasy X
- 07 Final Fantasy X-2
- 08 Gran Turismo 4
- 09 Gran Turismo 4
- 10 GTA Vice City (dt.)
- 11 GTA San Andreas
- 12 Killzone
- 13 Legend of Klay
- 14 Mercenaries
- 15 Metal Gear Solid 2
- 16 Splinter Cell Chaos Theory
- 17 Mortal Kombat Deception
- 18 Need for Speed Underground 2
- 20 Pop Warner Football
- 21 Pro Evolution Soccer 4
- 14 Project Snowblind
- 22 Shadow of Rome
- 23 Silent Hill 3
- 24 Silent Hill 4: The Room
- 25 Splinter Cell P. Tomorrow
- 26 Star Wars Battlefront
- 27 Sukukon II
- 28 TimeSplitters Future Perfect
- 29 Tony Hawk's Underground 2
- 30 WWE Smackdown vs. Raw

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS



Wer Castlevania nur in 2D akzeptiert, der wird auf der PS2 nicht glücklich: Curse of Darkness setzt da an, wo das (zumindest in Europa) unterirdische erste PS2-Castlevania aufgehört hat: Jede Menge Action mit Rollenspiel-Elementen. Diesmal sollen Letztere aber einen größeren Stellenwert eingeräumt kriegen.

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

COLD WINTER


Bei diesem Ego-Shooter geht es ziemlich hart zur Sache. Doch ist es mit Ballern allein nicht getan, zahlreiche Gegenstände wollen clever genutzt werden.

Hersteller: **Vivendi Universal Interactive**
Termin: **2. Quartal**
Genre: **Ego-Shooter**

DER PATE

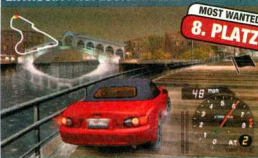

Die im letzten Heft angekündigte Präsentation von *Der Pate* war überraschenderweise sehr unerreglich. Müssen wir bis zur E3 auf neue Bilder und Infos warten?

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

DESTROY ALL HUMANS


Dieser witzige Titel von Pandemic/THQ versetzt Sie in die Rolle eines garstigen Außerirdischen, der die Erde erobern will. *Mars Attacks* lässt grüßen!

Hersteller: **THQ**
Termin: **27. Mai**
Genre: **Action**

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING


Konamis erster Versuch eines simulationslastigen Rennspiels spielt gleich in der Oberliga mit und kann sogar dem neuen *Gran Turismo 4* durchaus Paroli bieten.

Hersteller: **Konami**
Termin: **2. Quartal**
Genre: **Rennspiel**

FINAL FANTASY XII

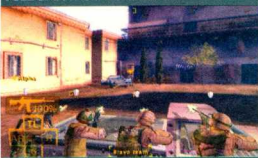

Leider gibt es derzeit noch keinen offiziellen Europa-Termin für *Final Fantasy XII*. Square-Enix Europe rechnet aber damit, das Spiel gegen Ende des Jahres 2005 zu veröffentlichen.

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

FAR CRY INSTINCTS


Derzeit kursieren Gerüchte, dass die Arbeit an der PS2-Version von *Far Cry* eingestellt wurde. Zuletzt lautete der offizielle Termin noch „Mai“, jetzt gibt's keinen mehr.

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Ego-Shooter**

FULL SPECTRUM WARRIOR


Der bereits auf der Xbox erfolgreiche Strategie-Titel steht auf der PS2 kurz vor der Fertigstellung und macht bereits einen sehr guten Eindruck. Mehr Infos ab Seite 52.

Hersteller: **THQ**
Termin: **Mai**
Genre: **Strategie**

HITMAN: BLOOD MONEY


In dieser Ausgabe können wir Ihnen endlich einige erste Screenshots der PS2-Version dieses Spiels präsentieren. Leider verpasst es den bisherigen Juni-Termin.

Hersteller: **Eidos**
Termin: **3. Quartal**
Genre: **Action-Adventure**

JUICED


THQ hat sich von Acclaim die Rechte an *Juiced* gesichert, will das Spiel aber vor dem Release noch verbessern. Daher soll es erst im Sommer 2005 erscheinen. Im Newsbereich dieser Ausgabe finden Sie einen kurzen aktualisierten Fahrbericht – es sieht ganz danach aus, als würde das Spiel ein ausgewachsener Hit werden!

Hersteller: **THQ**
Termin: **13. Mai**
Genre: **Rennspiel**

KINGDOM HEARTS II

MOST WANTED
5. PLATZ

Für Kingdom Hearts gilt das Gleiche wie für Final Fantasy XII: Einen genauen Termin gibt es noch nicht, doch wird es voraussichtlich Ende des Jahres hier erscheinen.

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

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

MOST WANTED
9. PLATZ

Es tut sich was: Das bisher Dogs of War betitelte neue Medal of Honor hat einen neuen Namen und einen genaueren Termin: Im Frühsommer soll es fertig sein.

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

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

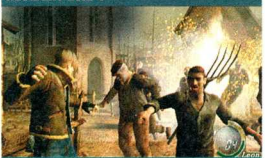

Mit Need for Speed Underground 2 hat Electronic Arts ganz schön vorgelegt, doch muss sich Midnight Club 3 nicht vor der Konkurrenz verstecken. Mehr dazu ab der Seite 38!

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

RAINBOW SIX LOCKDOWN


Eigentlich hatten wir für diese Ausgabe mit einer Testversion von Rainbow Six Lockdown gerechnet, doch hat sich diese verzögert. Gut möglich, dass das Spiel später erscheint.

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

RESIDENT EVIL 4


Auf Nintendos GameCube hat das ehemals exklusiv für die Konsole angekündigte Spiel Höchstwertungen abgeräumt. Im Laufe des Jahres folgt zum Glück die PS2-Umsetzung.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2005
Genre:	Action-Adventure

STOLEN


Das Abenteuer rund um die diebische Anya testen wir in dem 24-seitigen Sonderheft, das dieser PLAYZONE beiliegt. Ebenfalls enthalten ist eine ausführliche Komplettlösung.

Hersteller:	HIP Interactive
Termin:	24. März
Genre:	Action-Adventure

SOCOM 3


In den Online-Gaming-News auf Seite 20 finden Sie schon erste Infos zum dritten Teil von Sonys online sehr erfolgreicher Taktik-Shooter-Serie. Wir sind ja mal gespannt, ob SOCOM es diesmal ein wenig schneller über den Atlantik schafft oder ob deutsche Fans wie bei der Serie üblich erst Monate später bedient werden.

Hersteller:	Sony
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Taktik-Shooter

TEKKEN 5

MOST WANTED
10. PLATZ

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

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

WITHOUT WARNING


Auf den Seiten 48-49 finden Sie einen Überblick darüber, was sich das neue Studio der Smith-Brüder (Tomb Raider) für sein Debüt vorgenommen hat.

Hersteller:	Capcom
Termin:	3. Quartal
Genre:	Beat 'em Up

TERMINE

ZULETZT ERSCHEINEN

Ace Combat: ...
Genre: Action
Wertung: 87%
... Squadron Leader. Das beste Ace Combat aller Zeiten startet durch.

Atari Anthology
Genre: Diverse
Wertung: --
85 Klassiker wie Pong oder Red Baron sind in dieser Spielesammlung enthalten.

Brothers in Arms: ...
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 90%
... Road to Hill 30. Der atmosphärische Taktik-Shooter hält, was er verspricht.

Champions: ...
Genre: Action-Rollenspiel
Wertung: 91%
... Return to Arms. Die Fortsetzung des Action-RPGs zeigt sich stark verbessert.

Constantine
Genre: Aktion
Wertung: 77%
Das Spiel zum Action-Streifen mit Keanu Reeves ist ordentlich umgesetzt.

Death by Degrees
Genre: Action-Adventure
Wertung: 81%
Das Solo-Abenteuer der Tekken-Kämpferin Nina macht erstauslich viel Spaß.

FIFA Street
Genre: Fußball
Wertung: 73%
Statt König Fußball regiert hier nur König Zufall und der Kommentator nervt.

Fight Night Round 2
Genre: Boxen
Wertung: 86%
Das derzeit beste Boxspiel der PlayStation 2 wurde konsequent verbessert.

Gran Turismo 4
Genre: Rennspiel
Wertung: 93%
Dark riesiger Umfang, edler Grafik und genialer Fahrsphixik unsere neue Referenz.

Megaman X8
Genre: Action/Jump&Run
Wertung: --
Der kleine blaue Superheld ist einfach nicht tot zu kriegen.

Metal Gear Solid 3: ...
Genre: Action-Adventure
Wertung: 94%
Snake Eater ist schon jetzt ein potenzieller Kandidat für den Titel Spiel des Jahres!

NBA Street V3
Genre: Basketball
Wertung: 80%
Im Gegensatz zu FIFA Street ist das Straßen-Basketball erneut ein Hit!

Neo Contra
Genre: Action
Wertung: 76%
Nostalgie werden wohl am ehesten Gefallen an der hektischen Ballerei finden.

Playboy The Mansion
Genre: Simulation
Wertung: 75%
Die Sims in der Erwachsenen-Variante. Trotz nackter Tatsachen kein Hit.

Project: Snowblind
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 88%
Der technisch beeindruckende Ego-Shooter überzeugt durch viel Abwechslung.

Shadow Hearts ...
Genre: Rollenspiel
Wertung: 82%
... Covenant. Midways Rollenspiel begeistert durch eine spannende Inszenierung.

Suikoden IV
Genre: Rollenspiel
Wertung: 80%
Trotz altbackener Technik fesselt Suikoden IV Fans der Serie an den Bildschirm.

Teenage Mutant ...
Genre: Beat 'em up
Wertung: 68%
... Ninja Turtles 2: Battle Nexus. Die vier Schildkröten in ihrem zweiten PS2-Spiel.

MÄRZ

CT Special Forces: Fire for Effect	29. März
Deadly Strike	11. März
Devil May Cry 3: Dantes Erwachen	24. März
Disney's Winnie Pooh: Kurzbunte Abenteuer	10. März
EyeToy AntiGrav	30. März
EyeToy Monkey Mania	23. März
Masters of the Universe - He-Man	11. März
MX vs ATV Unleashed	25. März
Project Minerva Professional	11. März
Rainbow Six Lockdown	24. März
Red Ninja	29. März
Robots	11. März
Shadow Hearts Covenant	11. März
SNK vs. Capcom	14. März
Splitter Cell Chaos Theory	31. März
Stolen	24. März
Tak 2: Der Stab der Träume	25. März
The Bard's Tale	24. März
TimeSplitters Future Perfect	24. März
Yu Yu Hakusho Dark Tournament	31. März

APRIL

Ghost in the Shell	21. April
Haunting Ground	29. April
Lego Star Wars: Das Videospiel	22. April
Midnight Club 3: DUB Edition	15. April
Predator: Concrete Jungle	Mitte April
Sniper Elite	30. April
Viewtiful Joe 2	1. April

MAI

Animaniacs: The Great Edgar Hunt	16. Mai
Area 51	19. Mai
Destroy All Humans!	27. Mai
Full Spectrum Warrior	Mai
Juiced	13. Mai
La Pucelle Tactics	Mai
Monster Hunter	27. Mai
NARC	6. Mai
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	Mai

JUNI/2. QUARTAL

Cold Winter	2. Quartal
Enthusia Professional Racing	2. Quartal
Football Generation	2. Quartal
Pariah	28. Juni
Samurai Shodown V	30. Juni
SRS - Street Racing Syndicate	Frühjahr
Worms 4: Mayhem	Frühjahr
Ys - The Ark of Naphthim	2. Quartal

2005

Battlefield: Modern Combat	Sommer
Beat Down: Fists of Vengeance	3. Quartal
Brian Lara International Cricket 2005	Sommer
Castlevania: Curse of Darkness	Herbst
Crime Life: Gang Wars	Herbst
Der Pate	Herbst
Far Cry Instincts	Nicht bekannt
Final Fantasy XII	Ende 2005
Hitman: Blood Money	3. Quartal
Killer 7	27. Juni
Kingdom Hearts II	Ende 2005
Madagascar	2005
Medal of Honor European Assault	Sommer
Okami	2005
Resident Evil 4	2005
Resident Evil Outbreak File #2	2005
Scarface	2005
Shaman King: Power of Spirit	2005
StarCraft: Ghost	Sommer
Tekken 5	Sommer
The Incredibles 2	November
The Movies	2005
The Nightmare Before Christmas	Oktober
The Regiment	2005
The Warriors	2005
True Crime 2	2005
Without Warning	3. Quartal

PSP-START

Die folgenden Spiele sollen zum Deutschland-Start der PSP verfügbar sein. Leider ist weiterhin unklar, wann genau das Gerät in Europa erscheinen soll. Official heißt es "erste Jahreshälfte 2005". Gerüchten zufolge soll es sogar erst im September soweit sein.

Ape Academy
Colin McRae Rally 2005
Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower
Death Jr.
Dynasty Warriors
Everybody's Golf
FIFA Football
Fired Up
Football (Arbeitstitel)
Midnight Club 3 DUB Edition
NBA Street: Showdown
Need for Speed Underground Rivals
Ridge Racer
Tiger Woods PGA Tour
Wipeout Pure
WRC

PSP-TERMINE 2005

Death Jr.	2005
DTM Race Driver 2	April/Mai
Formula One	Juni
Grand Theft Auto	3. Quartal
Medieval	2005
Metal Gear Acid	2005
Pursuit Force	Nicht bekannt

DIE BESTEN SPIELE

LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT		MONAT
1	1	Grand Theft Auto San Andreas 5
2	6	Burnout 3: Takedown 5
3	WE	Final Fantasy X 29
4	2	Killzone 3
5	3	Need for Speed Underground 2 4
6	9	Call of Duty: Finest Hour 2
7	7	Gran Turismo 3 A-spec 29
8	WE	Silent Hill 4: The Room 2
9	WE	Mortal Kombat Deception 2
10	WE	Devil May Cry 2 4

Immer wieder schön zu beobachten, wie ein nahender Nachfolger ein altes Spiel wieder in die Leser-Charts bringen kann. Diesmal am Beispiel von Devil May Cry 2 und 3.

Quelle: PLAZZONE-Zeugnisauswertung

VERKAUF-CHARTS



PLATZ	VORMONAT	MONAT
1	1	Grand Theft Auto San Andreas 5
2	2	Need for Speed Underground 2 4
3	WE	Singstar Party (inkl. Mikrofon) 3
4	3	FIFA Football 2005 5
5	WE	Singstar (inkl. Mikrofon) 5
6	WE	Athens 2004 4
7	5	EyeToy Play 2 (inkl. Kamera) 4
8	NEU	UEFA Champions League 2005 1
9	NEU	Shadow of Rome 1
10	NEU	WWE SmackDown! vs. Raw 1

Wirklich erstaunlich, wie erfolgreich EyeToy-Kamera- und SingStar-Mikrofon-Bundles derzeit sind. Die Entertainment-Hits erweisen sich als echte Dauerbrenner für Sony!

Quelle: C SATURN

STRATEGIE



PHANTOM BRAVE

Nach Disgaea ein weiteres gelungenes Strategie-RPG mit Oldschool-Grafik.

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disgaea: Hour of Darkness	EA	89%
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	86%
Gladus	LucasArts	85%
Ring of Red	Konami	85%
Phantom Brave	Koei	93%
BDF: Manager 2005	Codemasters	83%

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	88%
DTM Race Driver	Codemasters	86%

FUNRACER/ACTION

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

ENTERTAINMENT



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
Virtus Fighter 4 Evolution	Sega	93%
Soul Calibur II	Namco	87%
Tekken 4	Namco	87%
Dead or Alive 2	Techno	87%
Mortal Kombat Deception	Midway	86%
Def Jam: Fight for NY	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



METAL GEAR SOLID 3: ...

... Snake Eater. Das neue Snake-Abenteuer lässt sogar den Vorgänger hinter sich – eines der besten PS2-Spiele überhaupt!

ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	94%
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 günstigste 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



TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

Harte Konkurrenz: Sowohl das dritte *Timesplitters* als auch das neue *Project: Snowblind* gehören zur PS2-Ego-Shooter-Elite.



ACTION

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

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Killzone	Sony	90%
Timesplitters Future Perfect	Eidos	90%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	89%
Project: Snowblind	Eidos	88%
Red Faction II	THQ	88%

LIGHTGUN-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Time Crisis 3	Namco	84%
Vampire Night	Namco	83%
Time Crisis II	Namco	83%
Crisis Zone	Namco	82%

SPORT



NBA STREET V3

EAs neues Streetball-Spiel ist noch besser als der zweite Teil!



FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Pro Evolution Soccer 4	Konami	93%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	86%
UEFA Champions League 2004-2005	Electronic Arts	85%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
ESPN NFL 2K5	Sega	92
Madden NFL 2005	Electronic Arts	92%
ESPN NHL 2K5	Take 2/Sega	89%
NBA Street V3	Electronic Arts	89%
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%

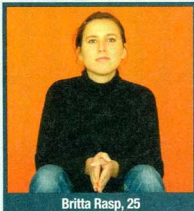
SONSTIGE SPORTARTEN

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%

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

REDAKTIONSVERHÖR



Britta Rasp, 25

Heute wollen wir euch Britta vorstellen, da sie aber mal wieder schwer beschäftigt ist und keine Zeit hat, haben wir einfach einen Britta-Experten interviewt:

Wie sieht eigentlich Brittias Vorleben aus, gibt's da irgendwelche dunklen Geheimnisse?

Britta hat nicht nur wie jedes Mädels gern mit Puppen gespielt, sie hat ihnen später auch richtig professionell die Kleider an- und ausgezogen. Dann waren da noch einige heiße Telefonflirts und eine runde Känguruhhobby, bis sie bei Computec gelandet ist, wo sie fleißig am Layout bastelt.

Wo trifft man Britta denn sonst so, wenn sie nicht grad schwer am Arbeiten ist?

Nicht nur da, wo gedüst und gebatelt wird, sondern auch da, wo die Balalaika zum Tanz aufspielt hört man sie „like a virgin“ summen!

Und was macht Britta sonst noch in ihrer Freizeit?

Ihre Hobbys wechseln von Zeit zu Zeit, ein Auszug: Biografien lesen, strickelien, Plätzchen backen, Nefen sitzen, im Oktober feste feiern, sportlich unterwegs sein ...

Was uns brennend interessiert, ist Britta solo?

Noch zu haben, aber viel unworben! Heißer Flirtipp: Rohwurstbrötchen!

Leider kann Britta die Zockerleidenschaft ihrer Kollegen kaum teilen. Was oft zu mangelndem Gesprächsstoff führt. Hin und wieder lässt sie sich dann aber doch verleiten und kann sich mit dem ein oder anderen Spiel anfreunden, wie man in der rechten Spalte lesen kann.



HANS IPPISCH

34, Redaktionsdirektor
Spielt derzeit: Ridge Racer (PSP)

... spielte in den letzten Wochen zwangsweise ausgiebig Sony PSP und ist von Sonys Handhelddebüt restlos überzeugt – sofern noch mehr Hits kommen.



MICHAEL PRUCHNICKI

26, Leitender Redakteur
Spielt derzeit: Brothers in Arms

... hat die Kultband Magma mit ihrer selbst erfundenen Sprache entdeckt und will die Redaktion überreden, alle Artikel nur noch in Kobalisch zu verfassen. Zeuhl wozl!



WOLFGANG FISCHER

33, Leitender Redakteur
Spielt derzeit: Entbusa Professional Racing

... freut sich total auf seinen Urlaub! Er kann sich nur nicht entscheiden, ob er zwei Wochen am Strand oder im heimischen Wohnzimmer mit Zocken verbringen will.



MAIK BÜTELFÜR

27, Redakteur
Spielt derzeit: Gran Turismo 4

... hatte gerade den Schlafmangel nach der Ankunft der japanischen Version von GT 4 verkraftet, da trudelte die deutsche Version ein. Jetzt braucht er ein Paket Kaffee am Tag.



UWE HÖNIG

30, Redakteur
Spielt derzeit: Gran Turismo 4

... hat seinen Urlaub genutzt, um alte Freunde in der Heimat zu besuchen. Außerdem konnten die aus Zeitmangel liegen gebliebenen Spiele endlich durchgezockt werden.



NICO LINDNER

28, Redakteur
Spielt derzeit: Mercenaries

... düste nun mit seiner Freundin in den wohlverdienten Ägypten-Urlaub. Mit im Gepäck: sein N-Gage und The Elder Scrolls Travels: Shadowkey für laue Stunden am Pool!



HEINRICH LENHARDT

39, Nordamerika-Korrespondent
Spielt derzeit: Champions: Return to Arms

... wird eine Menge „Beziehungsubspen-punkte“ bei seiner Gattin einlösen müssen, um sie von der absoluten Notwendigkeit einer PSP-Anschaffung zu überzeugen.



ROBERT HELLER

24, DVD-Redakteur
Spielt derzeit: NBA Street V3

... erhoht sich zu Hause von seiner erneuten Knieoperation und lässt sich von den Kollegen mit Dutzenden von Tütspenen verpflegen. Gute Besserung!



STEFANIE SCHETTER

27, DVD-Redakturin
Spielt derzeit: The Bard's Tale

... wünscht sich, die Kassierer an den Kinohäfen würden etwas mehr Zucker in die Popcornmaschinen schütten. Sonst schmeckt das Zeug wie verbrannte Pappe.



MATTHIAS SCHÖFFEL

39, Designer
Spielt derzeit: Gran Turismo 4

... widmet sich zum Leidwesen seiner Nachbarn derzeit verstärkt dem Slidigitar-spielen. Alles wird ausprobiert: Fingerhüte, Korkenzieher, Tippkick-Männchen ...



BRITTA RASP

25, Junior Designerin
Spielt derzeit: Soulkoden IV

... wurde auch, wie so viele andere hier, von einer Grippe heimgesucht. Viel wichtiger aber ist, dem lieben Hanno, der ein Experte ist, Danke zu sagen. Thank you.



DAVID MOLA

23, Azubi Mediendesigner
Spielt derzeit: Gran Turismo 4

... mutiert wieder zum Geschwindigkeits-Junkie. Das überragende Gran Turismo 4 sowie die kürzlich angebrochene Formel-1-Saison sind schuld daran.

DIE ICONS



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



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



Spiel, dessen Multi-player-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.

TESTÜBERSICHT

TEST DES MONATS: GRAN TURISMO 4

Trotz vieler hochklassiger Titel in diesem Monat stellt *Gran Turismo 4* alles in den Schatten. Zwar hätten es gerne ein paar Neuerungen mehr sein dürfen, doch die überragende Optik, die erneut verfeinerte grandiose Fahrphysik, der hervorragende Sound, der schiere Umfang und natürlich der unglaublich detailliert nachgebildete Nürburgring lassen Autonarren mit der Zunge schnalzen. Ein Pflichtkauf!
TEST AB SEITE 68.



DEATH BY DEGREES



Nina Williams aus der *Tekken*-Serie bekommt ihr eigenes Action-Adventure spendiert. Mit einer intuitiven Steuerung und frischen Ideen macht die prügellastige Agentenstory richtig Spaß. Einige Mängel verwehren jedoch die Hitstempel. TEST AB SEITE 92.

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

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
82%	80%	—	81%

SPLINTER CELL ...



... *Chaos Theory*. Genial, was die Entwickler trotz einer so kurzen Entwicklungszeit geschaffen haben: Technisch und spielerisch generalüberholt, erscheint das beste *Splinter Cell*-Spiel seit Bestehen der Serie. Der neue Koop-Modus rundet das Meisterwerk ab. TEST AB SEITE 80.

Hersteller: Ubisoft
Termin: 31. März Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
91%	91%	87%	92%

STOLEN



Bei *Stolen* übernehmen Sie die Rolle einer waschechten Meisterdiebin, die in bester Sam-Fisher-Manier im Verborgenen agiert. Kann die flinke Kleptomaniin gegen die starke männliche Konkurrenz bestehen? Mehr dazu im Test in unserer Sonderbeilage.

Hersteller: Flashpoint AG
Termin: 24. März Preis: Ca. € 50,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
75%	83%	—	78%

TAK 2: DER STAB ...



... der *Träume*. Der liebenswerte Tak kümmert sich diesmal um seine Träume und eine entführte Prinzessin. Obwohl das Genre auf der PS2 gut vertreten ist, lohnt sich ein Blick auf dieses Spiel, das besonders durch den grandiosen Humor besticht. TEST AB SEITE 100.

Hersteller: THQ
Termin: 25. März Preis: Ca. € 50,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
79%	74%	—	82%



BROTHERS IN ARMS: ...



... *Road to Hill 30*. Die Befürchtungen, dass die PS2 mit diesem Spiel nicht fertig wird, waren zum Glück unberechtigt: Trotz Ruckeleinlagen ist *Brothers in Arms* gut spielbar und sieht fantastisch aus. Ein super-atmosphärisches Erlebnis! TEST AB SEITE 74.

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

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
82%	86%	67%	90%

DEVIL MAY CRY 3: ...



... *Dantes Erwachen*. Dantes Verjüngungskur hat der Serie sichtlich gut getan. Bombastische Präsentation, umwerfende Grafik und ein unheimlich motivierendes Gameplay machen die Enttäuschung des zweiten Teils wieder gut und verhelfen dem Spiel zu altem Glanz. TEST AB SEITE 86.

Hersteller: Capcom
Termin: 24. März Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
89%	89%	—	90%



EYETOY MONKEY ...



...Mania. Genau richtig für eine ausgelassene EyeToy-Party. Der Spaß wird bei *Monkey Mania* bei den meisten Zappelauftritten groß geschrieben. Gerade im Mehrspieler-Modus spielt *Monkey Mania* seine Humortümpfe aus.
TEST AUF SEITE 104.

Hersteller: Sony
Termin: 23. März Preis: Ca. € 40,-

MULTISPIELER			
GRAFIK	SOUND		EINZEL
64%	62%	83%	68%

PLAYBOY: THE MANSION



Bei *Die Sims* haben Sie die wilden Sexorgien vermisst? Dann könnte dieser Titel etwas für Sie sein. Nebenbei müssen Sie aber auch ein monatliches Magazin produzieren. Wie viel Spaß das wirklich macht, lesen Sie im **TEST AB SEITE 139.**

Hersteller: Ubisoft
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 45,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	77%	—	75%



FIGHT NIGHT ROUND 2



EAs Boxsimulation geht in die zweite Runde – und läuft in dieser zu Hochform auf. Wenige, dafür sehr sinnvolle Neuerungen machen *Fight Night Round 2* zum realistischsten Genrevertreter, den Sie derzeit kriegen können.
TEST AUF SEITE 102.

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

MULTISPIELER			
GRAFIK	SOUND		EINZEL
83%	79%	86%	85%

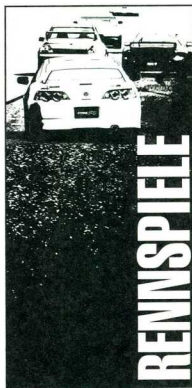
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: ...

...*Battle Nexus*. *Battle Nexus* ist wie sein Vorgänger immer noch uninspiriertes Tastengenhämmerei mit ungenauer Steuerung und hirnlosen Gegnern. Lichtblicke sind der schnelle Krötenwechsel während des Spiels und die individuellen Fähigkeiten der Turtle-Jungs. Diesmal können gleich vier Spieler am Kooperationsmodus teilnehmen: geteiltes Leid ist halbes Leid.



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

MULTISPIELER			
GRAFIK	SOUND		EINZEL
63%	66%	68%	59%



GRAN TURISMO 4



735 Fahrzeuge, 52 Strecken, 80 Lizenzprüfungen, über 140 Rennevents und jede Menge Spaß! Wer Rennspiele mag, kann sich für *Gran Turismo 4* schon mal ein paar Wochen Urlaub nehmen, denn wie gewohnt sprengt der Umfang des Referenz-Rasers den üblichen Rahmen! **AB SEITE 68.**

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

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
94%	92%	84%	93%



CHAMPIONS: ...



...*Return to Arms*. So muss ein Nachfolger aussehen: Der Umfang wurde fast verdoppelt, es gibt zwei neue Charakterklassen und viele frei anwählbare Levels versprechen Extrabeschäftigung bis zum Abwinken.
TEST AB SEITE 96.

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

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
89%	84%	91%	91%

THE BARD'S TALE



Mit dem Barden kämpft es sich ähnlich wie in der *Baldur's Gate*-Serie; um Gegnerhorden zu besiegen, kann man auch Kreaturen beschwören. Die Story nimmt dabei vieles auf die Schippe, was man aus dem Fantasybereich kennt.
TEST AUF SEITE 103.

Hersteller: Ubisoft
Termin: 24. März Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	79%	—	79%

SFT - SPIELE FILME TECHNIK ENTERTAINMENT HOCH DREI

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

SFT

SPIELE | FILME | TECHNIK

299 MIT DVD
mit FILM und SPIEL

kompletter
SPIELFILM
AUF DVD IM HEFT

JACKIE CHAN CHRIS TUCKER

Über 3 Millionen Kinobesucher!

OUR RUSH HOUR RUS

Klasse, Jackie! Diese Action macht Laune!"

+ KOMPLETTES PC-SPIEL
V-RALLY 3

Ein Rallyspiel mit Suchtcharakter!"

ROBOTS
Die Iron-Age-Maschine
spielt einen Roboter
im ewigen Kampf
gegen die Maschinen.

PLAYBOY
The Mansion
Produziere Party
und Playboy
Simulation.

DVD-TESTS ... ÜBER 30 SPIELE-TESTS

MIT VIELEN PRAXIS-THEMEN UND WORKSHOPS

- Fotokurs: Motive
- Videopraktiken
- PC-Aufrufen
- Videoschnitt

64 | 05

Technik & Film
Kamera & Video
Kamera & Video
Kamera & Video
Kamera & Video
Kamera & Video

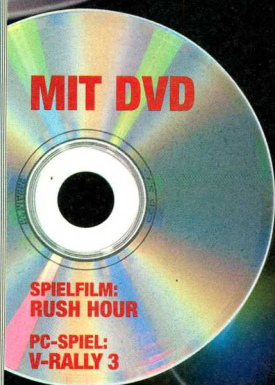
HD-DVD
HDTV
HANDY
FOTO
VIDEO
E-HOME

CeBIT- NEUHEITEN

INNOVATIONEN UND PRODUKTE VON
DER GRÖSSTEN HIGHTECH-MESSE

Die Iron-Age-Maschine
spielt einen Roboter
im ewigen Kampf
gegen die Maschinen.

PLAYBOY
The Mansion
Produziere Party
und Playboy
Simulation.

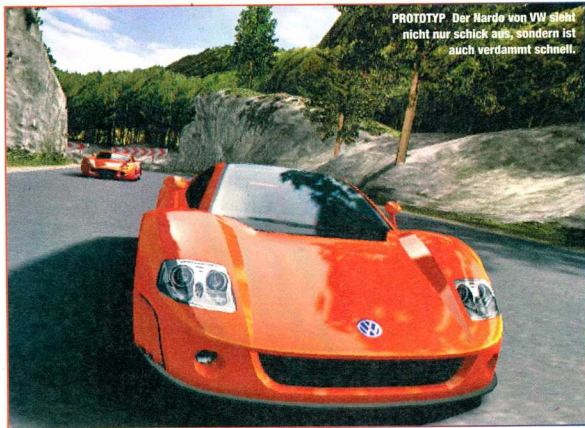


JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
2,99 €



Gran Turismo 4

Kann man **das beste Rennspiel der Welt** noch verbessern?



PROTOTYP. Der Nardo von VW sieht nicht nur schick aus, sondern ist auch verdammt schnell.

Schmerzvolle Jahre des Wartens sind endlich vorbei. Satte dreieinhalb Jahre ist es jetzt schon her, dass *Gran Turismo 3: A-Spec* eindrucksvoll unter Beweis stellte, was man aus der PlayStation 2 herauskitzeln kann. Dementsprechend hoch waren die Erwartungen an den vierten Teil. Seit Ende letzten Jahres konnten Japaner und Importspieler sich bereits davon überzeugen, dass sich die lange Wartezeit gelohnt hat – und jetzt dürfen endlich auch europäische Rennfahrer wieder nach Herzenslust Autos sammeln, tunen und über die zahlreichen Pisten jagen.

SCHWARZ AUF WEISS

Schaut man sich die nackten Zahlen an, ist *Gran Turismo 4* schlicht das umfangreichste und größte Rennspiel aller Zei-

INFO DIE NEUERUNGEN

Europa im Glück?

Normalerweise haben europäische Spieler das Nachsehen, doch im Falle von *Gran Turismo 4* gönnen uns die Entwickler einige Schmankerln, die es in der japanischen Fassung nicht gibt.

- Zwölf neue Fahrzeuge (siehe Extrakästen auf Seite 72 und 73)
- Wechsel von A-Spec- zu B-Spec-Modus bei Boxenstopps möglich
- In Dolby Digital 5.1 abgemischtes Intro mit neuer Musik
- Vereinfachung der Menünavigation durch neu eingefügte Symbole
- Datenimport von *Gran Turismo 3* und *Gran Turismo 4 Prologue* möglich, um Geld zu erhalten und Lizenzen zu erwerben
- Zweispieler-Modus ermöglicht nun den Einsatz von selbst erspielten Fahrzeugen
- Zusätzlich zu den vorhandenen wurden neue Musikstücke lizenziert.

FETT Das Intro wurde in 5.1-Sound neu abgemischt.



ten. 735 Fahrzeuge, mehr als fünfzig Strecken, gewohnt umfangreiche Tuning-Optionen und unzählige Rennevents (unter anderem sogar 24-Stunden-Rennen!) beschäftigen sogar Hardcore-Spieler für Wochen. Wie bereits in Vorgängern bildet der Gran-Turismo-Modus das Herzstück des Spiels. Mit einem kleinen Startkapital von 10.000 Credits macht man sich auf die Suche nach einem günstigen fahrbaren Untersatz. Im Gegensatz zum dritten Teil darf man wieder (wie in *Gran Turismo 2*) beim Gebrauchtwagenhändler seines Vertrauens nach alten Schätzchen Ausschau halten und dabei bares Geld sparen. Nachdem man sich für ein Auto entschieden hat, stürzt man sich ins Renngeschäft und sammelt neben Erfahrung vor allem Preisgelder, Trophäen und Gewinne in Form von neuen Autos. Schon nach den ersten Rennen erlebt jeder Spieler das Rollenspiel auf Rädern sehr unterschiedlich. Es steht Ihnen frei, ob Sie lieber Ihr bereits im Besitz befindliches Fahrzeug kräftig tunen oder auf ein stärkeres Auto umsatteln. Einzig der Erwerb der gleichermaßen geliebten wie gehassten Lizenzen ist alle Fahrer. Immerhin: Wer sich letztes Jahr nicht ge-

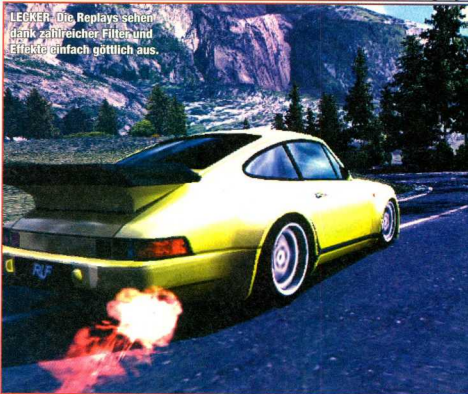
dulden konnte und bereits über einen Spielstand von *Gran Turismo 4 Prologue* verfügt, kann sich diese Arbeit zumindest teilweise sparen. Ein Spielstand des direkten Vorgängers zahlt sich dagegen in barer Münze aus. Anstelle von 10.000 Credits startet man mit 110.000 Credits und kann sich schon von Beginn an ein PS-starkes Fahrzeug in die eigene Garage stellen.

BITTE RECHT FREUNDLICH

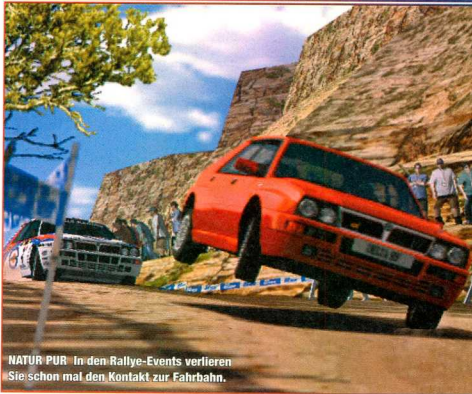
Den grundsätzlichen Spielablauf kennen Fans der Serie bereits zur Genüge – die Frage ist also, welche Neuerungen es gibt? Neben vielen neuen Strecken und noch mehr neuen Fahrzeugen verdient der Foto-Modus besondere Erwähnung. Erspielte Boliden können hier in 15 verschiedenen Umgebungen ins rechte Licht gerückt und fotografiert werden. Das Ergebnis speichert man auf Memory Card oder USB-2.0-Stick oder genießt schicke Slideshows. Dazu passend integrierten die Entwickler neben den gewohnt rockigen Klängen zahlreiche Klassikstücke. Diese wurden zwar offenbar mit Hammondorgel und Synthesizer eingespielt und das Frühlingslied



DURCH DIE MATTE Kurz nach dem Start ist das Fahrerfeld noch dicht beisammen.



LECKER Die Replays sehen dank zahlreicher Filter und Effekte einfach göttlich aus.



NATUR PUR In den Rallye-Events verlieren Sie schon mal den Kontakt zur Fahrbahn.

INFO DIE NEUEN AUTOS

Auto-Addition

PAL-Spieler sind selten im Vorteil, doch *Gran Turismo 4* beschenkt europäischen Fans nicht nur eine Reihe Verbesserungen, sondern auch satte zwölf tolle, neue Fahrzeuge.



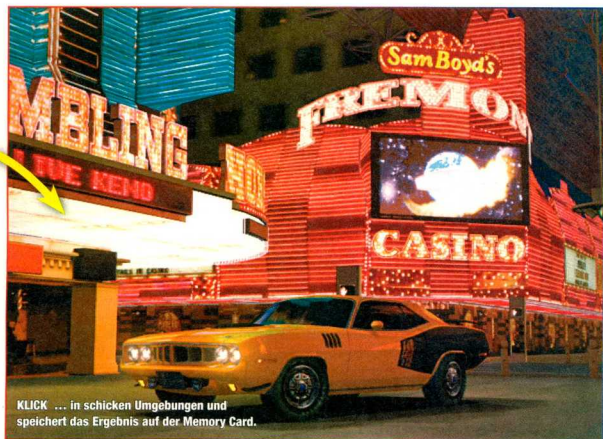
von Felix Mendelssohn haben wir in dieser Form noch nie gehört, doch Kultur bleibt auch dann noch Kultur, wenn sie klingt, als würde sie im Hintergrund eines Softpornos laufen. Ungeachtet der Akustik ist das optische Ergebnis immer wieder beeindruckend. Hat man sich an den statischen Kulissen satt gesehen, startet man eine Fotofahrt. Nach einer gefahrenen Runde lässt man das Replay durchlaufen und drückt zu einem beliebigen Zeitpunkt auf Select. Schon

darf man aus 64 Kameraperspektiven wählen, die Belichtungszeit einstellen, Effekte hinzuschalten und auf den Auslöser drücken. Auch hier überzeugt das Ergebnis durch optische Brillanz und nicht nur absolute Autonarren werden Stunden damit verbringen, die selbst erspielten Fahrzeuge möglichst spektakulär abzulichten.

VOLLGAS VORAUSS
Bevor wir es ganz vergessen: Man kann die Autos in *Gran*

Turismo 4 natürlich auch fahren, nicht nur anglotzen. Wie immer gilt es, zahlreiche Events siegreich abzuschließen, um Preisgelder und neue Fahrzeuge freizuschalten. Im Vergleich zum Vorgänger haben die Entwickler deutlich spürbar am Fahrverhalten gearbeitet. Die Wagen reagieren nun wesentlich empfindlicher auf plötzliche Lastwechsel, Ausflüge ins Grün sind schwerer abzufangen und mehr denn je ist sanftes Beschleunigen und Bremsen wichtig für





KLICK ... in schicken Umgebungen und speichert das Ergebnis auf der Memory Card.

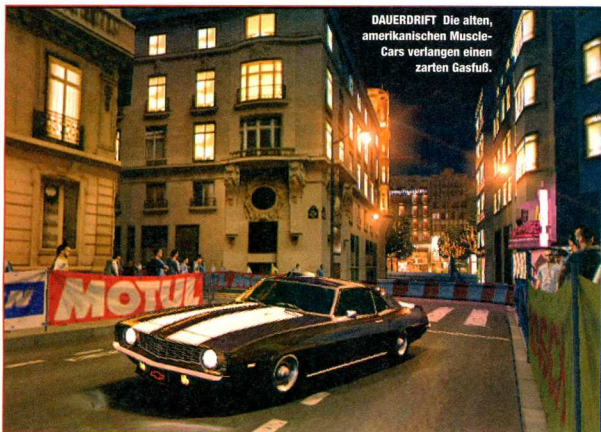
den Sieg. Dies gilt besonders für die anspruchsvollen Kurse wie den neu hinzugekommenen Nürburgring. Dieser deutsche Rennstrecken-Klassiker wurde absolut authentisch nachgebaut – samt Bodenwellen und Streckenbemalungen von Fans. Wer auf der Suche nach einer echten Herausforderung ist, sollte sich einmal mit einem Hochgeschwindigkeitsrennwagen in die so genannte grüne Hölle wagen – Herzrasen und Schweißausbrüche inklusive. Intensiviert

wird dieses Erlebnis, sobald man das Gamepad links liegen lässt und sich hinter ein Lenkrad klemmt. Dann genießt man ein noch authentischeres Fahrvergnügen und spürt selbst kleinste Bodenunebenheiten.

FÜR LENKFAULE

Wer auf seinen Blutdruck achten muss oder generell über wenig Talent am Steuer eines Autos verfügt, für den ist der neue B-Spec-Modus gedacht. Hier geben Sie einem Compu-

terfahrer Anweisungen, wie aggressiv er fahren soll, und überwachen ständig die Telemetriedaten. Leider erweist sich dieser Spielmodus in der Praxis als wenig erbaulich. Ihr virtueller Nachwuchsfahrer geht viel zu vorsichtig ans Werk und hat genügend Mühe, den Wagen überhaupt auf der Strecke zu halten. Eine gute Abstimmung des fahrbaren Untersatzes ist also absolut unabdingbar und letztlich sind die Siegchancen um ein Vielfaches



DAUERDRIFT Die alten, amerikanischen Muscle-Cars verlangen einen zarten Gastuß.

INFO DIE NEUEN AUTOS

Deutsche Autos Preis: 800.000 1000 km/h V8 4,0 Liter V8 Type C-Schnecke Audi R8 LMS ultra C-Schnecke 27 Top-Motorsport (Audi Sport)	
Amerikanische Autos Preis: 34.780 1000 km/h 300 Ford Shelby GT350 Top-Motorsport (Ford Performance)	
Amerikanische Autos Preis: 1.100.000 1000 km/h 2D Chevrolet Corvette Z06 Top-Motorsport (Chevrolet Performance)	
Amerikanische Autos Preis: 1.200.000 1000 km/h 2J Chevrolet Camaro ZL1 Top-Motorsport (Chevrolet Performance)	
Britische Autos Preis: 39.010 1000 km/h GT Aston Martin GT Top-Motorsport (Aston Martin)	
Britische Autos Preis: 3.500.000 1000 km/h XJ R9 Jaguar XJ R Top-Motorsport (Jaguar Performance)	
Britische Autos Preis: 3.500.000 1000 km/h 905 Porsche 911 GT3 Top-Motorsport (Porsche Performance)	

INFO DIE MÄNGEL IM DETAIL

Acht Dinge, die ich (immer noch) an dir hasse!

Irgendjemand muss es ja mal aussprechen: *Gran Turismo 4* ist wie erwartet ein hervorragendes Spiel, aber eben immer noch nicht perfekt.

Im Folgenden stellen wir Ihnen die acht nervigsten Dinge an *Gran Turismo 4* und der Serie generell vor, die wir im fünften Teil in dieser Form möglichst nicht mehr sehen möchten.

1. Kein Schadensmodell

DTM Race Driver 2 zeigt deutlich, wie viel Spaß herumfliegende Kotflügel bereiten können, und zahlreiche andere Vertreter des Genres lassen die ewig gleiche Ausrede der Entwickler – uneinsichtige Fahrzeughersteller – unglaubwürdig erscheinen.

5. Kein optisches Tuning

Need for Speed Underground bot eine unglaubliche Menge an Möglichkeiten. In *Gran Turismo 4* dürfen nur (meist) langweilige Felgen aufgezogen werden und der Gipfel des optischen Tunings ist ein potthässlicher Spoiler für mehr Abtrieb.

2. Die künstliche Intelligenz

Zugegeben, im Vergleich zum dritten Teil agieren die gegnerischen Fahrer schon eine ganze Ecke lebendiger, doch im Direktvergleich mit *DTM Race Driver 2* wirken die Gegner in *GT 4* ganz schön schnarchig. Wir wollen lebendigere Rennen!

3. Splitscreen ohne Gegner

Zwar waren Zweispielerduelle auch ohne Computergegner immer recht unterhaltsam, doch heutzutage darf man schon ein wenig mehr erwarten, oder? In Zukunft wollen wir nicht nur gegen einen einzigen Kumpel antreten.

6. Kein Ferrari, kein Lamborghini!

700 Autos – und dann ist kein einziger Ferrari im Sortiment. Trotz zahlreicher ausgefallenerer Vehikel und cooler Schlitten vermissen wir die italienischen Edelmarken und können im Gegenzug gerne auf 20 der über 40 (!) Nissan Skylines verzichten. Ehrlich!

7. Kein Online-Modus

Erst groß angekündigt, dann verworfen, später als eigenes Spiel in Aussicht gestellt ... Wie man es auch dreht und wendet, ein Online-Modus in *Gran Turismo 4* wäre zu erwarten gewesen. Eine fünfte Episode ohne Internetanbindung ist undenkbar.

8. Wetter

Schönes Wetter und Sonnenschein sind toll, doch eine einzige Regenstrecke ist für ein Rennspiel, das sich „The real driving simulator“ nennt, ein bisschen wenig. In Zukunft würden wir gerne mehr Regen, Nebel, Schnee und sonstige Wetterkapriolen sehen.

4. Fahrprüfungen

Trotz Kompatibilität mit *Gran Turismo 3* werden selbst Veteranen der Serie gezwungen, unzählige Fahrprüfungen zu absolvieren, um wirklich an allen Rennen teilzunehmen. In Zukunft bitte unabhängig vom Karriere-Modus anbieten!

höher, wenn man sich selbst hinter Steuer klemmt.

SCHÖNER DENN JE

Ganz andere Gefühlsregungen erzeugt die grandiose Technik. Schon *Gran Turismo 3* war – trotz starken Kantentlommern – ein echter Hingucker, *Gran Turismo 4* flimmert ebenfalls und lässt dennoch selbst Konkurrenten auf der Xbox stehen. Knackscharfe Texturen, konkurrenzlos gut aussehende Fahrzeuge, butterweiche 50 Bilder pro Sekunde, authentische Motorsounds und kurze Ladezeiten verwöhnen technikverliebte Spieler. Besonders die neuen Strecken lassen mit ihren hochauflösenden Hintergründen immer wieder den Unterkiefer gen Boden knallen. Zwar erkaufen sich die Entwickler diese brillante Optik mit dem Verzicht auf ein Schadensmodell und mehr als fünf Gegner, dennoch kann man *Gran Turismo 4* mit Fug und Recht als hübschestes und natürlich umfangreichstes Rennspiel auf der PS2 bezeichnen. Mindestens ebenso umfassend präsentiert sich übrigens das Optionsmenü. Ob 16:9-Modus, Surround-Sound, Lenkdrunterstützung oder die freie Tastenbelegung – hier bleiben wirklich fast keine Wünsche offen.

MAIK BÜTEFUR

MEIN FAZIT SUPER



Uwe Hönig

ballert über die Nordisole.

Von mir aus können alle anderen meckern und nörgeln so viel sie wollen, für mich ist *GT 4* eindeutig die neue Referenz im Rennspielsektor! Auf ein Schadensmodell und Wetterkapriolen verzichte ich nämlich gerne, wenn im Gegenzug das beste Fahrverhalten aller Zeiten geboten wird. Die im Vergleich zum Vorgänger dezent verbesserte Optik verbietet ein perfektes Geschwindigkeitsgefühl und die unzähligen Fahrzeuge im Spiel begeistern durch ultraaeratisches Handling. Der gigantische Umfang beschäftigt darüber hinaus für mehrere Monate, sogar an echte 24-Stunden-Rennen wurde gedacht. Unbedingt zugreifen!

DETAIL-CHECK GRAN TURISMO 4

Die Rückkehr des Königs!

Trotz leichter Innovationsarmut setzt sich *Gran Turismo 4* dank enormen Umfangs und Edelgrafik an die Spitze der PS2-Rennspiele.



GRAN TURISMO 4

GAMEPLAY

★★★★

Gran Turismo 4 präsentiert sich noch simulativer als seine Vorgänger und ist anspruchsvoller als *DTM 2*.

Steuerung: Per Gamepad spielt sich *Gran Turismo* schon hervorragend, doch mit einem richtigen Lenkrad spürt man fast den Asphalt und genießt die volle Kontrolle.

Streckendesign: Die neuen Strecken fügen sich nahtlos ins hochwertige Gesamtbild ein – jeder Kurs ist ein fahrerischer Genuss.

Fahrphysik: *GT 4* täht sich anspruchsvoller als die Vorgänger und bietet mehr Tiefe als die Konkurrenz. Die Rallye-Events sind besser als in *DTM 2*, aber kein Vergleich zu *Colin McRae*.

Schadensmodell: Nicht vorhanden.

Schwierigkeitsgrad: Anfangs genügt cleveres Tuning, um den Konkurrenten davonzuführen, in höheren Rennklassen bedarf es fahrerischen Könnens.

Künstliche Intelligenz: Wesentlich besser als in Teil 3, aber noch ein gutes Stück von der Konkurrenz entfernt.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Die magischen 100 % sieht man (wenn überhaupt) erst nach Wochen und hat in der Zwischenzeit reichlich Abwechslung gehabt.

Autos: 735

Strecken: 52

Ladezeiten: Generell dauert kein Ladevorgang länger als fünf Sekunden. In der Masse und bei häufigen Menüwechseln etwas nervig.

Spiltscreen: Flüssig wie im Solo-Modus, doch mit sichtbar weniger Details und ohne Computergeräusche.

Onlinespiel: Trotz Ankündigung kann *Gran Turismo 4* nur im lokalen Netzwerk und Spiltscreen gespielt werden.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Durch den Verzicht auf einen Schadensmodell und viele andere Tricks zaubert die Entwickler edelste Grafik auf den Bildschirm.

Darstellung: Superflüssige 50 Bilder pro Sekunde. Keine Ruckler.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Ja

Perspektiven: 3

Sound: Die Fahrzeuge klingen allesamt authentisch und absolut hervorragend.



GRAN TURISMO 3: A-SPEC

GAMEPLAY

★★★★

Der Klassiker. Im Direktvergleich ist *GT 3* immer noch wesentlich simulationslastiger als *DTM Race Driver 2*.

Steuerung: *Gran Turismo 3* bietet mit allen erdenklichen Steuergeräten gute Kontrolle über das Fahrzeug. Das DrivingForce Pro wird nicht mit dem vollen Lenkwinkel unterstützt.

Streckendesign: *Gran Turismo 3* hat 36 sehr durchdachte Kurse. Auch hier gibt's reale Rennstrecken und Fantasiekurse.

Fahrphysik: Die Unterschiede zwischen den Fahrzeugen sind noch so stark ausgeprägt, dennoch ist die Fahrphysik plausibel. Die Rallyenrennen übertreffen die von *DTM 2*.

Schadensmodell: Nicht vorhanden.

Schwierigkeitsgrad: Schon nach kurzer Zeit verfeinerten Tuning-Geschicke jedes Rennen. Erst die höheren Klassen erfordern wieder fahrerisches Können.

Künstliche Intelligenz: Schwach. Die anderen Fahrer ignorieren den Spieler und fahren stur auf ihrer Linie.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Wer gerne sammelt und Rennen regelrecht abarbeiten möchte, der findet in *Gran Turismo 3* für Monate genug zu tun.

Autos: 183

Strecken: 36

Ladezeiten: Maximal zehn Sekunden gilt es bis Rennbeginn zu warten. Auch hier gehen Neustarts sofort los.

Spiltscreen: Zwei Spieler messen sich ohne Computergeger, dafür bleibt das Spiel superflüssig.

Onlinespiel: Nicht vorhanden.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Maximal sechs Wagen auf der Strecke und das fehlende Schadensmodell erklären die hübschere Optik.

Darstellung: Superflüssige 50 Bilder pro Sekunde. Keine Ruckler.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Ja

Perspektiven: 2

Sound: Sämtliche Fahrzeuge haben authentische und hervorragende Sounds.



DTM RACE DRIVER 2

GAMEPLAY

★★★★

Der Spagat zwischen actionreichem Arcade-Rennen und knallhart Simulation ist noch nie zuvor so gut gelungen.

Steuerung: Ob analog, digital oder mit Lenkrad: *DTM 2* ist perfekt steuerbar. Tolle Sache: Das Logitech DrivingForce Pro wird mitsamt dem Lenkwinkel von 900° unterstützt.

Streckendesign: Fantasiekurse wechseln sich mit authentisch nachgebildeten Strecken ab. Alle Kurse bieten eine hohe Qualität.

Fahrphysik: Alle Fahrzeuge verhalten sich plausibel, bleiben aber auch in Extremsituationen beherrschbar. Lediglich die Rallyewagen wirken schwammig und unglaubwürdig.

Schadensmodell: Sehr gut. Spoiler, Motoren, Türen und ganze Räder fliegen bei Crashes in hohem Bogen davon.

Schwierigkeitsgrad: Ausgewogen. Die Lernkurve steigt langsam an, spätere Rennen erfordern Präzision, Geduld und die volle Kontrolle über das eigene Fahrzeug.

Künstliche Intelligenz: Klasse! Die Gegner rangeln, machen selbst Fehler und achten auf den Spieler.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Der Karriere-Modus beschäftigt lange genug, danach dürfen Online Rennen auch auf lange Sicht Spaß machen.

Autos: 35

Strecken: 49

Ladezeiten: 15 Sekunden Wartezeit sind erträglich, direkte Neustarts kommen sogar ohne Ladepause aus.

Spiltscreen: Nur noch bis zu flüssig wie Solo, dafür dürfen bis zu vier Computergegner zugeschalet werden.

Onlinespiel: Bis zu acht Spieler dürfen online gemeinsam auf die Strecke, was in der Praxis hervorragend funktioniert.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Auf den ersten Blick sieht *Gran Turismo 4* schöner aus, doch *DTM 2* bietet wesentlich mehr Technik im Hintergrund.

Darstellung: Superflüssige 50 Bilder pro Sekunde. Keine Ruckler.

60-Hz-Modus: Nein

16:9-Modus: Nein

Perspektiven: 4

Sound: Die Fahrzeuge klingen kräftig und jede Kollision macht akustisch Laune.

MEIN FAZIT SUPER



Maik Büteler

hegt und pflegt seinen Honda S 2000!

Es ist schon erstaunlich, mit welcher Beharrlichkeit die Entwickler von Polyphony Digital Innovationen oder längst überfällige Dinge wie ein Schadensmodell oder wenigstens ein paar herabfallende Regentropfen ignorieren. Aber irgendwas muss ja dran sein an dem Spiel, wenn man wochenlang kaum Schlaf abbekommt und ein ums andere Mal mitten in der Nacht feststellt, dass man ganz schön viel Zeit mit der Feinabstimmung seines Wagens verbracht hat. *Gran Turismo 4* ist so eine Art „Grande Dame“ der Rennspiele. Letztendlich muss man dieses Spiel einfach lieben und immer wieder ehrfürchtig über die schiere Perfektion der Technik staunen!

TEST GRAN TURISMO 4

Hersteller: Sony
Entwickler: Polyphony Digital
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 52 Strecken

Internet: www.playstation.de

Spieler: 1-4 (LAN) **Termin:** Erhältlich
USK-Freigabe: Preis: Ohne Beschränkung Ca. € 60,-

- ✓ Erstklassige Optik
- ✓ Riesiger Fahrpark
- ✓ Anspruchsvolle Fahrphysik
- ✓ Wenig Neuerungen

CONTROLLER-CHECK STANDARD



„Präzise Kontrollen, frei belegbare Tasten, umfangreiche Lenkradunterstützung – was will man mehr?“

STEUERUNG
90%

EINZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI

94% | 92% | 84%

93%

„Trotz fehlender Neuerungen fesselt *Gran Turismo 4* durch grandiose Technik und perfekte Spielbarkeit!“

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Jäger, Sammler und Automanen kommen trotz fehlender Neuerungen auch um den vierten Teil von *Gran Turismo* nicht herum.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Wer Teil 3 noch nicht hat, sollte spätestens jetzt zum Schnäppchenpreis zuschlagen. Eines der besten Rennspiele auf der PlayStation 2!

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Wer spannenden Motorsport in richtigen Rennwagen will und auf jeden Fall online spielen möchte, der greift zu *DTM Race Driver 2*.



Brothers in Arms Road to Hill 30

Der Absprung über der Normandie
bringt Sie mitten ins Feindesland –
ohne gute Taktik geht da nichts!





FRIEDHOFSGEHEGEFECHT
Von wegen ewige Ruhe...



MALERISCH
Teilweise ist die Grafik wirklich beeindruckend.

Stand Steven Spielbergs *Der Soldat James Ryan* unübersehbar Pate für *Medal of Honor Frontline*, so ist *Brothers in Arms* ebenso offensichtlich von der von Spielberg mit Tom Hanks produzierten Serie *Band of Brothers* inspiriert – der kaum durch Zufall sehr ähnliche Titel spricht für sich. Beide Spiele handeln von der amerikanischen Invasion der Normandie am 6. Juni 1944, doch während der Frontline-Held Jimmy Patterson am Morgen des D-Day per Landungsboot am Omaha Beach anlegt und sich von dort aus ins Landesinnere vorkämpfen muss, beginnt der Einsatz für Matt Baker und seine Waffenbrüder um schon früher. In der Nacht zum D-Day springt er mit unzähligen Fallschirmjäger-Kollegen über der Normandie ab und stellt schon im Vorfeld die Weichen für eine erfolgreiche Invasion.

TEAMWORK IST ENTSCHEIDEND

Schon nach kurzer Zeit haben sich die beim Absprung über das Gebiet verstreuten Soldaten gefunden und die Feinheiten des Gameplays offenbaren sich dem Spieler nach und nach. Agiert Baker anfangs noch ganz allein und folgt den Befehlen seines Vorgesetzten, so wird ihm schon bald ein Kollege zur Seite gestellt, mit dem er im kleinen Rahmen schon alle taktischen Grundsatzmanöver ausführen kann. Die Gegner rennen bei *Brothers in Arms* nicht wild um sich ballend auf Sie zu, sondern verschanzen sich an strategisch günstigen Punkten, sodass Sie mit Attacken in Rambo-Manier bestenfalls zum Märtyrer, keineswegs jedoch zum Kriegshelden avancieren werden. Der Schlüssel zum Erfolg ist Teamwork: Während Ihr Kollege einen gegnerischen Soldaten unter Beschuss nimmt, kommt dieser kaum noch dazu,

selbst zu feuern – und wenn, dann eher ungenau. Eine entsprechende (für Profis auch abschaltbare) Anzeige über dem Kopf jedes erspähten Gegners informiert Sie darüber, wann der Feind aggressiv agiert und wann er passiv verschreckt hinter seiner Deckung hockt. Wenn Sie dann diesen Vorteil nutzen, um sich von der Seite an ihn heranzupirschen und so seine Deckung zu umgehen, ist die Falle zugeschnappt.

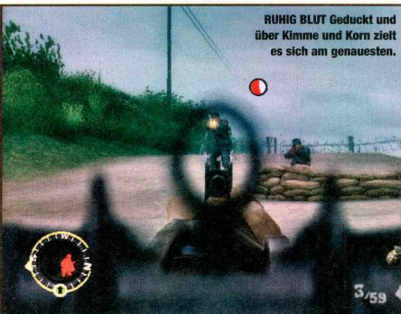
ALLES UNTER IHRER KONTROLLE

All dies funktioniert ganz ähnlich auch im viel größeren Rahmen, wenn Sie im späteren Verlauf des Spiels zwei separate Einsatzteams mit je bis zu drei Mitgliedern oder sogar Panzer kommandieren. Dabei wird zwischen Feuer- und Angriffsteams unterschieden, wobei die ersten von der Ausrüstung her auf Sperreuer und die zweiten auf

Sturmangriffe spezialisiert sind, auch wenn Sie im Laufe des Spiels immer wieder mal solche Details beiseite schieben und im Gefecht werden improvisieren müssen. Die Steuerung der Teams könnte einfacher nicht sein: Mit der L2-Taste legen Sie fest, an wen der nächste Befehl gehen soll und verteilen ihn mit L1. Solange Sie L1 gedrückt halten, erscheint auf dem Spielfeld ein 3D-Cursor, mit dem Sie einen Zielpunkt festlegen oder auf ein gegnerisches Ziel deuten können, das unter Beschuss genommen werden soll. Per Loslassen der Taste wird der Befehl vergeben. Mit der Feuertaste (R1) können Sie zudem den Befehl zum Stürmen auf ein Ziel geben, was allerdings ohne taktische Vorarbeit meist mit großen Verlusten endet. Dazu können Sie per Druck auf das Steuerkreuz nach oben oder unten die Befehle „Folgt mir!“ und „Verteilt euch und sucht Deckung!“ aus-



GEWEHRKOLBEN INS GESICHT
Die Gegner sind im Nahkampf nicht zimperlich.



RUHIG BLUT Geduckt und über Kämme und Korn zielt es sich am genauesten.

INFO UNTERSTÜTZUNG DURCH PANZER

Kriegsmaschine und mobile Deckung zugleich

In einigen Missionen kommandieren Sie neben Fußtruppen auch Panzer.

Bei *Brothers in Arms* haben Sie nicht nur über Infanterie-Truppen die Kontrolle, sondern können manchmal auch Panzer befehligen. Zwar ist es nicht möglich, in eins dieser Kriegsgüter zu steigen und selbst die Steuerung zu übernehmen, doch können Sie dem Panzerführer die gleichen Kommandos geben, wie das bei Ihrer Gruppe sonst auch der Fall ist. Es empfiehlt sich zum Beispiel, beim Angriff gegen größere Truppenansammlungen den Panzer vorzuschicken – und sei es nur, damit Ihre Leute diesen als mobile Deckung benutzen können. Da die Gegner öfter über Anti-Panzer-Waffen verfügen, ist aber Vorsicht angesagt – ein Panzer ohne Begleitung hat in solchen Fällen schlechte Karten. Daher sollten Sie darauf achten, im Notfall schnell eingreifen und Panzerfaust-schwingende Gegner rechtzeitig ausschalten zu können. Taktisch geschickt eingesetzt ist ein Panzer aber eine fast unaufhaltbare Waffe.



CLEVERES VORGEHEN
Dieser Panzer dient als Deckung für Ihre Gruppe.



JEDE MENGE FEUERKRAFT
Baker bedient das Geschütz vom fahrenden Panzer aus.



PECH GEHABT Wenn das nur die einzigen Sorgen wären...

Zanovich: Leggett hat 'ne Granate in den einzigen Schnapladen geworfen.



Vorstoß auf Carentan

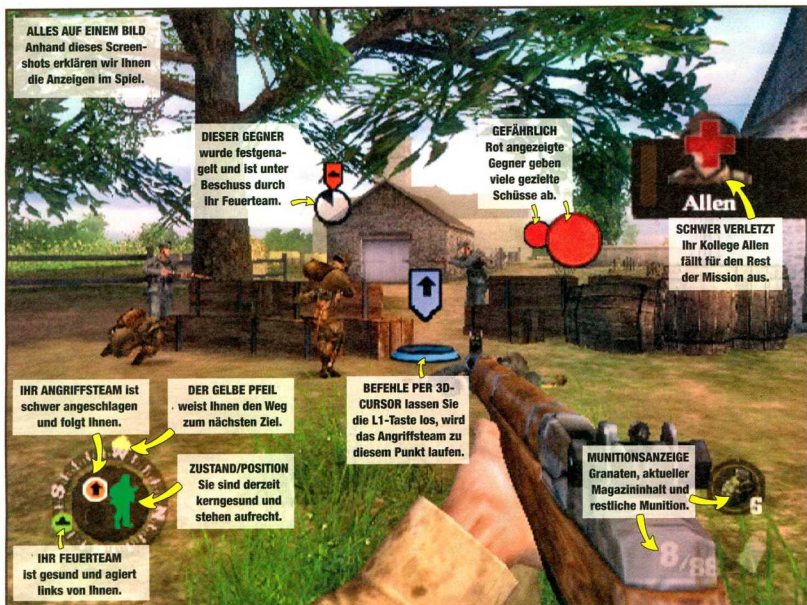
HILFREICH? Der Nutzen der Situations-karte hält sich in Grenzen.

2. Kompanie 91. ID

rufen. Mehr braucht es nicht, um Ihre Truppe souverän durchs Feindesland zu scheuchen, zumal die Leute auch ohne explizite Befehle durchaus intelligent agieren. Auch sonst ist die Steuerung sehr schnell kapiert: Im Nu hat man den Dreh raus und duckt sich automatisch, wenn man auf die Kimme-und-Korn-Ansicht umschaltet, um mit ruhiger Hand zu zielen. In der Hinsicht gilt für Sie das gleiche wie für Ihre Gegner: Wenn Sie unter Beschuss geraten, zielen Sie schlechter, was in der Praxis bedeutet, dass Baker seine Waffe unruhig hält und nur mit Geduld und/oder Glück ein Ziel genau anvisieren kann. Auch das Feuern in Bewegung empfiehlt sich nur im Notfall – sollten Sie in die Verlegenheit kommen, überraschend einem gegnerischen Soldaten über den Weg zu laufen, empfiehlt sich daher viel eher der Nahkampf – ein Schlag auf den Kopf mit dem Gewehrkolben verfehlt seine Wirkung nicht. Doch Vorsicht: Auch die deutschen Soldaten schlagen manchmal zu.

ACHT VERDAMMT INTENSIVE TAGE

Im Gegensatz beispielsweise *Call of Duty: Finest Hour*, das einem eine abwechslungsreiche Zusammenstellung von Kampfschauplätzen zu unterschiedlichen Zeiten des Zweiten Weltkriegs bietet, spielt sich das Geschehen von *Brothers in Arms* innerhalb von wenigen Tagen ab. Auch führt Sie der Krieg hier später nicht nach Nordafrika oder Russland, sondern nur ins nächstgelegene französische Kaff. Dies ist allerdings kein Schwachpunkt, ganz im Gegenteil. Das Erlebnis wirkt dadurch authentischer und weniger wie ein schnödes Videospiel. Natürlich wurden bei allem Realismus-Anspruch Kompromisse gemacht, damit bei all dem der Spiel-Aspekt nicht zu kurz kommt. So kann es zwar passieren, dass einer Ihrer Leute im Einsatz schwer verletzt liegenbleibt, doch bei der nächsten Mission ist er wieder toptit. Dazu sei gesagt, dass die Missionen durchaus schon mal eine halbe Stunde dauern können,



sodass ein solcher Verlust über längere Zeit Auswirkungen hat. Wer jetzt befürchtet, jeden Auftrag nach jedem missglückten Manöver komplett von vorne beginnen zu müssen, der sei beruhigt: Innerhalb der Level gibt es alle paar Minuten automatische Speicherpunkte, zu denen Sie jederzeit (auch im Fall von Bakers Tod) zurückspringen können. Wer an einem Abschnitt mehrfach scheitert, dem bietet das Spiel sogar „medizinische Unterstützung“ an: Hierbei können Sie auf Wunsch alle noch aktiven Teammitglieder heilen lassen, bevor Sie beim letzten Speicherpunkt in alter Frische weitermachen – ehrenhaft ist diese Form des „Mogelns“ natürlich nicht. Zum Speichersystem sei noch erwähnt, dass die Speicherpunkte nur während eines laufenden Spiels Gültigkeit haben. Das bedeutet, dass Sie die letzte Mission auf jeden Fall komplett von vorne starten müssen, wenn Sie während eines Einsatzes die Konsole ausschalten.

NUR DEUTSCH ODER AUCH ENGLISCH

Die deutsche Synchronisation des Spiels ist relativ ordentlich, auch wenn der authentisch wirkende Galgenhumor des Originals von den Sprechern etwas zu selbstgefällig vorgetragen wird. In unserer Version waren zudem noch eine Hand voll Bildschirmtexte etwas seltsam („Tote Man's Ecke“?). Besonders Lob verdient auf jeden Fall die Möglichkeit, das englische Original anzuwählen, bei dem Ihre Leute Englisch und die deutschen Soldaten perfektes Hochdeutsch sprechen – so wissen Sie genau, welche Seite gerade nachlädt oder getroffen wurde, was bei der komplett deutschen Fassung etwas verwirrend sein kann. Die englischen Synchronsprecher sind eine Klasse für sich, doch ist die akustische Seite von *Brothers in Arms* in beiden Fällen sehr stimmungsvoll und professionell. Interessant ist der sparsame Einsatz des Orchester-Soundtracks, denn über weite Strecken hören Sie fast nur

Schüsse, Einschläge und Soldatenrufe – so wirkt das Spielgeschehen noch packender.

RUCKELIGE BILDERPRACHT

Während Gearbox Software das „Original“ von *Brothers in Arms* für Xbox und PC entwickelte, werkelté Ubisofts Shanghai-Studio parallel an der PS2-Fassung des Spiels. Mit der PS2-Umsetzung von *Spinter Cell* hatten die Chinesen schon von sich reden gemacht und auch diesmal kann das Ergebnis überzeugen. Zwar läuft das Spiel nicht sonderlich flüssig, doch stört das in der Praxis zum Glück kaum. Zu gemächlich ist der übliche Spielablauf, als dass die niedrige Framerate übermäßig ins Gewicht fallen würde: Manchmal hockt man schwer verwundet minutenlang hinter ein paar Fässer und liefert sich mit einem ähnlich gut positionierten Gegner über dreißig Meter hinweg Feuergefechte, nur um keinen weiteren Treffer einnehmen zu müssen. Dies ist keineswegs langweilig, sondern kann un-

glücklich spannend sein. Von dem Geruckel abgesehen ist die Optik fantastisch: Realistische Raucheffekte und Explosionen, gelungene Animationen, detaillierte Soldaten und ansprechende Umgebungen lassen die Umsetzung dem Xbox-Pendant erstaunlich ähnlich sehen. Seien es die erstaunlich fein modellierten Gesichter jedes einzelnen Soldaten (besonders aufwendig natürlich bei Ihren eigenen Leuten), die hübsch umgesetzten Grashalme auf den Feldern der Normandie oder die teils malerischen Himmel über allem – hier kann man vor Ubisoft Shanghai wirklich nur den Hut ziehen!

KEINE BLUTBÄDER

Laut Informationen von Ubisoft ist die uns vorliegende Testversion von *Brothers in Arms* ungekürzt und das Spiel soll auch in dieser Form in den Handel kommen. Trotz realistischer Darstellung der Kämpfe ist der Titel insgesamt erstaunlich blutarm – die Entwickler haben es vermieden, den zweiten Weltkrieg voyeuris-



INFO DER MEHRSPIELER-MODUS

Zweifelhafter Splitscreen-Spaß

Zumindest offline ist der Mehrspieler-Teil von *Brothers in Arms* nur eine nette Dreingabe.

Online konnten wir *Brothers in Arms* vor der Veröffentlichung leider noch nicht testen. Hoffen wir, dass sich die Mehrspieler-Missionen im Internet etwas spannender darstellen als zu zweit vor einer Konsole, denn der Splitscreen-Modus ist zwar erfreulicherweise technisch sehr ordentlich geworden, doch will trotzdem kein rechter Spielspaß aufkommen. In der uns vorliegenden Version verschwinden tödlich verletzte Soldaten von einem Moment auf den anderen vom Spielfeld, was für den Schützen verwirrend ist und die Sache für das Opfer auch nicht gerade einfach macht. Sollte Ihr Soldat nämlich draufgehen, übernehmen Sie sofort die Kontrolle über eines Ihrer verbleibenden Teammitglieder (bis die gesamte Gruppe ausgeschaltet wurde). Dies geht so schnell, dass man oft gar nicht so recht weiß, wie einem geschieht. Nicht selten kann man sich gar nicht schnell genug orientieren und landet aufgrund der Verwirrung gleich noch mal im gegnerischen Feuer. Schade, denn die zwölf Mehrspieler-Missionen sind prinzipiell spannend aufgemacht. Meist müssen Gegenstände von Punkt A nach B gebracht oder Sprengsätze irgendwo angebracht werden. Letzteres wird durch die Möglichkeit, sie kurz vor der Zündung noch mal zu entschärfen, besonders spannend. Es bleibt abzuwarten, inwieweit diese Probleme auch beim Online-Modus vorhanden sein werden.



NA JA ... Trotz guter Technik kommt hier wenig Spielspaß auf.

tisch als publikumswirksames Splatter-Spiel umzusetzen. Bemerkenswert ist auch die Entwicklung der Soldanten im Verlauf der Invasion: In den ersten Abschnitten machen Sie sich noch Gedanken, wer einer französischen Bäuerin das zerstörte Gartentor ersetzen wird und überlegen, ob Sie einigen besiegten Deutschen helfen sollen („Die armen Schweine!“). Überhaupt ist die Charakterisierung von Bakers Truppe erstaunlich gut gelungen: Anfangs werden noch dumme Witze gerissen, später überwiegt der Galgenhumor. Erstaunlich schnell kann man den Namen auch Gesicht zuordnen und leidet mit, wenn irgendwann doch einer der eigenen Leute draufgeht. Verstärkt wird dieser Effekt durch kurze Monologe von Baker, die jede Mission einleiten und vermutlich den Gedanken von echten Soldaten im Krieg ziemlich nahe kommen. Man-

gels eigener Erfahrung können wir nicht für die Authentizität des Ganzen bürgen, doch das Prädikat „filmreif“ verdient *Brothers in Arms* ohne jeglichen Zweifel. Wer die Serie *Band of Brothers* gesehen hat, der wird sogar das eine oder andere Déjà-vu-Erlebnis haben, wenn er beispielsweise einen unglücklich gelandeten Fallschirmspringer im Baum hängen sieht oder um die französische Stadt Carentan kämpft.

WAS KOMMT NOCH?

In der nächsten PLAYZONE testen wir den bislang noch nicht spielbaren Online-Modus. Doch damit dürfte das Kapitel *Brothers in Arms* noch nicht abgeschlossen sein: Nachdem *Road to Hill 30* nur einen Zeitraum von acht Tagen abdeckt, ist der Ausgang des Krieges am Ende noch offen, ein Nachfolger ist daher sehr wahrscheinlich.

MICHAEL PRUCHNICKI



DETAIL-CHECK BROTHERS IN ARMS - ROAD TO HILL 30

Taktisch, historisch oder beides zugleich?

Die Konkurrenz auf dem Sektor der taktisch geprägten Ego-Shooter ist derzeit sehr groß. Wir vergleichen *Brothers in Arms* mit einem spielerisch ähnlichen und einem vom geschichtlichen Hintergrund her fast identischen Spiel.



BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

STORY

Kurz vor Ende des Zweiten Weltkriegs: Fallschirmjäger Matt Baker landet mit seiner Truppe in der Nacht zum D-Day hinter feindlichen Linien in Frankreich, um entscheidende Vorarbeit für die US-Invasion zu leisten.

GAMEPLAY

★★★★

Spielablauf: Ohne die geschickte Koordination ihrer Aktionen mit denen ihrer Kollegen haben Sie selbst gegen wenige Gegner oft schlechte Karten. Der Taktik-Aspekt steht hier klar im Vordergrund.

Steuerung: Sehr intuitiv gestaltete Steuerung, die sofort ins Blut übergeht. Dadurch haben die beiden Teams und Innen unterstellte Panzer sehr schnell perfekt im Griff.

Künstliche Intelligenz: Ihre Männer suchen sich automatisch Ziele und gehen in Deckung. Auf diese Truppe können Sie zählen!

Sprachsteuerung: Nein.

UMFANG

★★★★

Ca. 10 Stunden Spielzeit im Solo-Modus. Die höheren Schwierigkeitsgrade und viele freispielfähige Hintergrund-Infos motivieren.

Einzelspieler-Missionen: 17

MULTIPLAYER

★★★★

Mehrspieler-Maps: 12

Spielmodi: Jede Map hat eigene Ziele.

Kooperativ-Modus: Nur online.

Offline: Spillscreen-Modus für zwei Spieler.

Online: Zum Testzeitpunkt noch nicht spielbar.

Anzahl Spieler online: Nicht bekannt.

TECHNIK

★★★★

Grafik: Sehr detailliert, gut animierte Charaktere und stimmungsvolle Umgebungen. Generell nicht gerade perfekt, bei viel Action auf dem Screen wird's ziemlich ruckelig.

Sound: Nur selten erklingt der hochklassige Orchester-Soundtrack, über welche Strecken hören Sie hier nur Stimmen der Soldaten und Geräusche – sehr stimmungsvoll!

Lokalisierung: Sie können das gesamte Spiel auf Deutsch schalten, stimmungsvoller ist aber der ebenfalls anwählbare englische Originalton, bei dem die deutschen Soldaten perfekten Hochdeutsch sprechen.

Surround: Nur Stereo.



RAINBOW SIX 3

STORY

Jahreszehnte nach dem Zweiten Weltkrieg steht der Kampf gegen den organisierten Terrorismus auf dem Programm: Anführer Ding Chang schickt seine Elite-Soldaten in den Kampf gegen eine Terrorgruppe.

GAMEPLAY

★★★★

Spielablauf: Rainbow Six 3 ist ein realistischer Ego-Shooter. Trotz hohem Actiongehalt werden Sie hier nur mit taktischem Vorgehen erfolgreich sein. Teamarbeit wird dabei groß geschrieben.

Steuerung: Logisch aufgebaute Steuerung. Die wichtigsten Funktionen sind mit einem Knopf ausföhrbar. Das Befehligen der Kollegen ist einfach.

Künstliche Intelligenz: Die Kollegen verhalten sich sehr intelligent. Vor allem beim Stürmen von Räumen eine sehr große Hilfe.

Sprachsteuerung: Ja. Technisch sehr gut. Auch ohne Mikrofon spielbar.

UMFANG

★★★★

Man sollte etwa zehn Stunden fürs erste Durchspielen einrechnen. Danach motivieren der Spillscreen- und Online-Modus für längere Zeit.

Einzelspieler-Missionen: 15

MULTIPLAYER

★★★★

Mehrspieler-Maps: 15

Spielmodi: 5

Kooperativ-Modus: Ja

Offline: Spillscreen-Modus für zwei Spieler.

Online: Zwar nicht ganz so spaßig wie alleine, doch sorgt hier auch der Online-Modus für eine Menge Spielspaß.

Anzahl Spieler online: Bis zu 6.

TECHNIK

★★★★

Grafik: Gelungene Umgebungen und Charaktere. Fantastische Lichteffekte. Leider ist die Framerate nicht sehr konstant und oftmals stört ein beträchtliches Ruckeln.

Sound: Realistische Funkprünke zwischen den Soldaten sowie satte Waffengeräusche sorgen für eine tolle Atmosphäre. Musikalisch gibt's viele brillante Orchesterstücke.

Lokalisierung: Auch in diesem Fall verdient Ubisoft ein Lob: Sowohl eine komplett deutsche Fassung als auch das englische Original stehen zur Wahl. Die Synchronisation ist dabei absolut hervorragend.

Surround: Dolby Surround Pro Logic II.



MEDAL OF HONOR FRONTLINE

STORY

Kurz vor Ende des Zweiten Weltkriegs: Leutnant Jimmy Patterson landet am D-Day in der Normandie und kommt über Holland bis nach Deutschland, wo er geheime Flugzeugpläne der Nazis aufzubrechen soll.

GAMEPLAY

★★★★

Spielablauf: Medal of Honor Frontline ist ein Ego-Shooter ohne übermäßig viel Taktik-Ballast. Trotzdem sollten Sie auch hier nicht blindlings voranstürmen, sonst stehen Sie bald einer Übermacht gegenüber.

Steuerung: Hat man die Tastenbelegung erst mal intuitiv, steuert sich Medal of Honor Frontline nicht besser oder schlechter als die meisten Ego-Shooter.

Künstliche Intelligenz: Gelegentlich werden Sie von computergesteuerten Kollegen unterstützt, die Ihre Sache ganz ordentlich machen.

Sprachsteuerung: Nein.

UMFANG

★★★★

Spielablauf von etwa 10 Stunden, abhängig vom Schwierigkeitsgrad. Hoher Wiederholwert durch Rankings und freispielfähige Extras.

Einzelspieler-Missionen: 19

MULTIPLAYER

★★★★

Kein Multiplayer-Modus

TECHNIK

★★★★

Grafik: Vor fast drei Jahren war dies eines der optisch besten PS2-Spiele. Speziell die erdöfene Landung am Omaha Beach beeindruckt heute noch. Hier und da gibt es leider Slowdowns.

Sound: Der erstklassige Soundtrack und die ebenso gelungene Effekte verdienen ein Lob. In Dolby Surround ist die Soundkulisse absolut atemberaubend!

Lokalisierung: Die deutsche Fassung ist komplett auf Deutsch, ein Umschalten auf den Originalton ist nicht drin. Wer's zweisprachig will, braucht die UK-Version, in der die feindlichen Soldaten Deutsch mit leichtem Akzent sprechen.

Surround: Dolby Surround.

MEIN FAZIT SUPER



Michael Pruchnicki

hat Carentan im Alleingang erobert.

Seit etwa einem Jahr steht *Brothers in Arms* ganz oben auf meiner Hitkandidaten-Liste – und das, obwohl mir Militär-Shooter zuletzt zum Hals rausgingen. Doch der Geniestreich von Gearbox Software ist spielerisch ganz anders geartet als *Medal of Honor* oder *Call of Duty*, und der Ansatz, nur einer Einheit über mehrere Tage hinweg zu folgen, macht das Erlebnis authentischer und fesselnder als bei der Konkurrenz. Schön, dass Ubisofts Shanghai-Studio allen Unkenrufen zum Trotz eine gelungene PS2-Version hingekriegt hat. Zwar wird die (sehr gute) Grafik ziemlich ruckelig, wenn mal wirklich viel los ist, doch die meiste Zeit läuft das Spielgeschehen ohnehin recht gemächlich ab, sodass die niedrige Framerate kaum ins Gewicht fällt.

TEST BROTHERS IN ARMS

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Gearbox/Ubisoft Shanghai
Genre:	Taktik-Shooter
Sprache:	Deutsch (engl. optional)
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	17 Missionen
Internet:	www.ubisoft.de

Spieler:	Termin:
1-2 (offline)	Erföhlich
USK-Freigabe:	Preis:
Keine Jugendfreigabe	Ca. € 60,-

- Fantastische Atmosphäre
- Taktisch geprägtes Gameplay
- Hervorragende Grafik
- ... die öfters ziemlich ruckelt

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Select „Dort her!“/„Spezial!“	R1: Feuern (Befehl „Stürmen“)	↵ Nachladen (Waffe aufwachen)
L2: Team wechseln	R2: Waffe wechseln	↵ Granate werfen
Start: Pause		↵ Springen/Überleben
Select: Situationskarte		↵ Nahkampf/Angriff
Steuerkarte: „Folgen“/„Verfolgen“	Analogstick L: (Bewegungen/Ducken)	Analogstick R: (Umschalten/Deleten)
		STEUERUNG 90%

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
82%	86%	67%	90%
„Atmosphärisch dicht, spielerisch fesselnd: <i>Brothers in Arms</i> ist wegweisend für das Genre.“			

GESAMTWERTUNG

★★★★★ Erschienen: März 2005
Preis: Ca. € 60,-

Die neue Referenz vereint die Stärken der zwei Vergleichstitel: taktisch ausgeglichenes Gameplay und erstklassige Atmosphäre.

GESAMTWERTUNG

★★★★★ Erschienen: März 2004
Preis: Ca. € 30,-

Ein Muss für Freunde von realistischen Taktik-Shootern. Ende März kommt allerdings schon der Nachfolger!

GESAMTWERTUNG

★★★★★ Erschienen: Juni 2002
Preis: Ca. € 30,-

Deutlich besser als der Nachfolger *Rising Sun*: Der Klassiker *Medal of Honor Frontline* ist auch heute noch ein Blick wert!

Tom Clancy's Chaos Theory

Sam Fisher, seines Zeichens Agent der amerikanischen Geheimdienstorganisation Third Echelon, hat kein Problem mit zu wenig Arbeit. Im Gegenteil: Er wird damit geradezu überschüttet. Schuld daran sind meistens irgendwelche internationalen Terroristen, die entweder die Weltherrschaft an sich reißen oder zumindest die bisherige Weltordnung auf den Kopf stellen wollen. So in *Splinter Cell Chaos Theory*. Gerade mal acht Monate nach seinem letzten Abenteuer *Pandora Tomorrow* bahnt sich eine weltpolitische Krise an: Die chinesische Regierung und ihr Verbündeter Nordkorea stehen kurz vor dem Krieg mit Japan. Die wiederum sind mit den USA alliiert und so droht der dritte Weltkrieg auszubrechen. Neben den

involvierten Staaten gibt es noch eine ganze Reihe zwielichtiger Personen, die ebenfalls in den Konflikt verwickelt sind und daraus anscheinend Profit schlagen wollen. Auch wenn die Geschichte von *Chaos Theory* etwas abgedreht ist und wohl kaum Chancen auf einen Oscar für das beste Drehbuch hätte, so ist sie dennoch wesentlich interessanter und facettenreicher ausgearbeitet als noch bei den Vorgängern. Zudem ist es schön zu sehen, dass erstmals auf die sonst übliche Tom-Clancy-Schwarz-Weiß-Malerei (die USA sind gut, alle anderen böse) verzichtet wurde.

BEKANNTES SPIELPRINZIP

Wie schon bei den ersten zwei Abenteuern von Sam Fisher steht auch bei *Chaos Theory* wieder das übliche *Splinter Cell*-Spielprinzip im Vordergrund:

Sam wird es schon richten: Dieses Mal muss der gelenkige Geheimagent den dritten Weltkrieg verhindern ...



Splinter Cell

Der Spieler muss sich möglichst unentdeckt durch die verschiedenen Levels schleichen und bestimmte Aufgaben erfüllen. Optimalerweise hält er sich dazu ausschließlich an dunklen Stellen auf und nutzt gekonnt den Schatten zu seinen Gunsten aus. Neuerdings gibt es dabei neben einem Primär- auch verschiedene Sekundärziele pro Einsatz, die der Spieler optional erledigen kann. Gelingen ihm diese, bekommt er nach Missionsabschluss ein besseres Agentenrating ausgestellt.

NAHKAMPFAUSBILDUNG

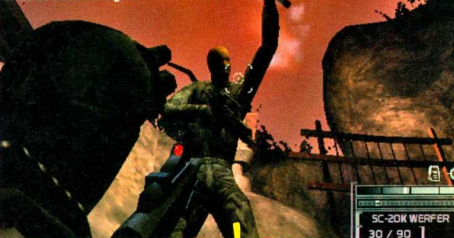
Der stets alleine operierende Sam sieht sich während der Einsätze immer einer Vielzahl von Feinden gegenüber. Um nicht sofort über den Weg geschossen zu werden, sollte der Spieler deswegen offene Duelle mit den Kontrahenten vermeiden. Stattdessen bietet es sich an, einen Feind nach dem anderen auszuschalten. Dazu pirscht man sich optimalerweise an die Wachen heran und setzt zur Nahkampfatacke an. Genau hier sind die größten Unterschiede zu den Vorgän-

gerspielen zu erkennen: Erstens gibt es bei *Chaos Theory* nicht mehr nur den Lichtscanner, der darüber informiert, wie gut Sam gerade sichtbar ist, sondern auch eine Geräuschanzeige. Sie zeigt an, wie laut sich Sam gerade fortbewegt. Überschreitet der von ihm verursachte Lärm die Umgebungsgeräusche (zum Beispiel verursacht durch laufende Maschinen, Gewitter, etc.), schöpfen die intelligenten Wachen Verdacht und machen sich sofort auf die Suche nach der Ursache. Die zweite gravierende Neuerung ist, dass Sam seit seinem letzten Abenteuer seine Nahkampffähigkeiten drastisch verbessert hat. Während bei Teil 1 und 2 nur die bekannte Schwitzkastenattacke von hinten wirklich effizient war, kann er die Gegner jetzt problemlos von allen Seiten ausschalten. Dazu holt er einfach sein neues Messer aus der Tasche und ersticht die Gegner in Sekundenbruchteilen und nahezu lautlos! Bei Feinden, die er nicht töten darf (etwa Zivilisten), lässt er das Messer natürlich stecken und setzt dafür zum herzhaften K.-o.-Schlag an.

VERHÖR Mit dem altbekannten Würgegriff lassen sich wichtige Informationen aus den Gegnern quetschen.



KONTROLLE Die nervöse Wache hat was gehört und will mit der Leuchtfackel Licht ins Dunkel bringen.



SUPER KI Kaum hat er uns entdeckt, lässt der Gegner die Fackel fallen und eröffnet sofort das Feuer.



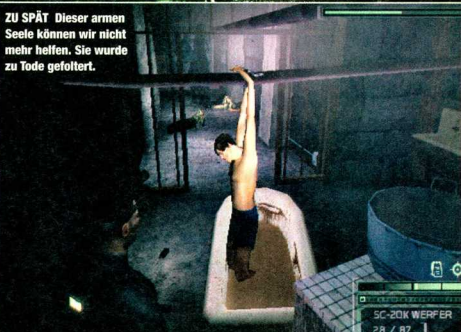
Sucht jetzt nach dir



AUGEN ZU Selbst meterdicke Tresortüren sind für Sprengmeister Sam Fischer kein Problem.

SC-20K WERFER
29 / 59

ZU SPÄT Dieser armen Seele können wir nicht mehr helfen. Sie wurde zu Tode gefoltert.



SC-20K WERFER
28 / 87

EINFACHER IST BESSER

Die neuen Nahkampffähigkeiten wirken sich überraschend stark auf die Spielbarkeit des Titels aus. Der größte Vorteil ist, dass der Spielfluss dadurch erhöht wird. Hat man erst mal die Lage in einem Raum geprüft, gelingt es jetzt wesentlich einfacher und schneller, einen oder mehrere Feinde zu überwinden. Durch das leichtere Ausschalten der Gegner gibt es auch weniger Frustmomente im Spiel – Hauptkritikpunkt bei den Vorgängern. Leicht verbessert zeigt sich fer-

ner das Leveldesign von *Chaos Theory*. Viel öfter hat man nun die Möglichkeit, verschiedene Wege zu benutzen. Sie können zum Beispiel meist selbst entscheiden, ob Sie einen Raum durch die Tür, das Fenster oder den Lüftungsschacht betreten.

HIGHTECH-SAM MACHT DIE LICHTER AUS

Ebenfalls aufgewertet wurde Sams technische Ausstattung. Seine Hightech-Gimmicks, auf die selbst James Bond neidisch wäre, vereinfachen das Vorgehen während der Missionen

merklich. Die schon aus den Vorgängern bekannte All-round-Brille (mit Nachtsicht-, Wärmebild- und Stromsicht-Modus) und das modifizierbare Standardgewehr SC-20k wurden dabei um mehrere hilfreiche Gadgets erweitert. Als wichtigstes ist hier der Optical Channeled Potentiator, kurz OPC, zu nennen. Dieses in die Standardpistole integrierte Gerät erlaubt dem Spieler, elektronische Gegenstände aus der Entfernung abzuschalten. Egal ob Lichter, Überwachungskameras oder Computer: Einmal

mit dem OPC anvisiert, kann dem Objekt kurzerhand der Saft abgedreht werden. Das geräuschlose Ausschalten von Lichtern erweist sich dabei als größte Hilfe: Während man früher noch beim Ausschließen von Glühbirnen oder -röhren Lärm erzeugte, reicht jetzt der Gebrauch des lautlosen OPCs. Ebenfalls von großer Bedeutung ist das stark verbesserte EEV. Damit lassen sich nicht nur die neuen IP-basierten Sicherheitsvorkehrungen (eingesetzt etwa bei Retina-Scannern, elektronisch verschlüsselten

INTERVIEW DER KOMPOSITIST IM GESPRÄCH

„Die Basis muss einfach stimmen.“

Wir hatten die Möglichkeit, ein Interview mit dem Mastermind hinter dem Soundtrack von *Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory*, Jesper Kyd, zu führen. Er und seine Firma Nano Studios waren bereits für eine Vielzahl von Spiele-Soundtracks, darunter die von *Hitman 2*, *Freedom Fighters* und *MDK* zuständig.

PLAYZONE: Wer hatte die Idee, deine Musik für ein *Splinter Cell*-Spiel zu verwenden? Hat dich Ubisoft gefragt oder bist du auf Ubisoft zugegangen?

JESPER KYD: Ubisoft hat mich gefragt, ob ich die Musik für die Zwischensequenzen machen könnte. Am Ende hab ich dann aber auch noch vier Ingame-Musikstücke geschrieben. Insgesamt waren es dann 22 Stücke für *Splinter Cell Chaos Theory*.

PLAYZONE: Wie würdest du deine Musik beschreiben? Bisher gab es bei *Splinter Cell* ja eher traditionelle Musik mit Orchesterunterstützung – also eher altmodisch und bewährt.

JESPER KYD: Meine Musik für die Zwischensequenzen lässt sich am ehesten als eine Mischung aus Tanz- und Filmmusik

beschreiben: Elektronische Musik wird mit Tanzbeats und Orchestermusik gemixt. Einige Stücke sind jedoch nur im Orchesterstil gehalten, während andere wiederum ausschließlich auf so genannten Break- und Tanzbeats basieren, um mehr Atmosphäre aufkommen zu lassen.

PLAYZONE: Für eine Vielzahl der Ingame-Musik ist wieder Amon Tobin verantwortlich. Ihr beide kennt euch schon seit Jahren. Habt ihr bei *Chaos Theory* auch zusammengearbeitet?

JESPER KYD: Nein, wir haben getrennt voneinander gearbeitet. Meine Ingame-Musikstücke habe ich ebenfalls alleine gemacht.

PLAYZONE: Von *Splinter Cell Chaos Theory* wird es eine extra Soundtrack-CD ge-

ben. Darauf befinden sich gemixte Stücke aus dem Spiel. Werden wir auch Musik von dir auf der CD hören?

JESPER KYD: Nein, da muss ich euch wahrscheinlich enttäuschen. So wie es aussieht, wird nur Tobin an der Soundtrack-CD arbeiten. Alle Lieder stammen aus seiner Feder.

PLAYZONE: In einem unserer letzten Interviews hast du gesagt, dass deiner Meinung nach nur circa zehn Prozent aller Videospiele eine wirklich gute Musikunterhaltung haben. Steht die Aussage noch oder hat sich die Situation deiner Meinung nach verbessert?

JESPER KYD: Nein, die Aussage steht noch. Ich denke noch immer so. Video- und Computerspiele sind wohl die modernste Form der Unterhaltung. Aber sobald es um die

EASY Im Nahkampf geht Sam neuerdings ziemlich rabiat zur Sache: Mit seiner Messerrattache macht er jeden Gegner kalt.

PCs, etc.) hacken, Sam kann mit ihm auch drahtlos auf die meisten PCs zugreifen und sie benutzen – sozusagen WLAN für Geheimagenten.

NEU: GEOTEXTURING UND REFLEXIONEN

Bei all den Gameplay-Verbesserungen und den zahlreichen neuen Features ist es fast schon eine Selbstverständlichkeit, dass Ubisoft auch bei der Technik nachlegte. Zum ersten Mal überhaupt wird die neue Geotexturing-fähige Grafik-Engine eingesetzt. Wie genau der

hochkomplexe Grafikalgorithmus funktioniert, wissen wir zwar nicht, das Ergebnis aber gefällt uns: Viele Oberflächen sind jetzt präzise ausmodelliert und verleihen dem Spiel dadurch einen wesentlich plastischeren Eindruck. Die Folge ist, dass sowohl die Spielfiguren als auch die Umgebungen noch detaillierter aussehen. Ebenfalls neu sind die Reflexionen. Dadurch erscheinen vor allem metallische oder nasse Objekte deutlich realistischer als bei den ersten zwei Teilen. Zusammen

Musik geht, scheinen nur einige sehr wenige Leute zu verstehen, wie wirklich gute Soundtracks aussehen müssen. Die Produzenten und Komponisten wissen anscheinend nicht, wie man einen guten, einzigartigen Spielsoundtrack macht. Es reicht einfach nicht, sich eine Band oder ein Orchester zu schnappen, einige Musikstücke zu schreiben und sie anschließend ins fertige Spiel zu implementieren. Gerade deshalb klingen viele Spielesoundtracks auch so standardmäßig, fast schon austauschbar: Als wenn sie genauso gut für jedes andere x-beliebige Spiel oder jeden anderen Film benutzt werden könnten. Ein wirklich guter Spielesoundtrack muss dagegen maßgeschneidert für das entsprechende Spiel sein. Wir wissen, dass eine bessere Grafik zu einem intensiveren Spielerlebnis führt, beim Schreiben von Spielesoundtracks wird das allerdings leider noch zu stark vernachlässigt.

PLAYZONE: Also siehst du die allgemeine Entwicklung bei Spielesoundtracks nicht allzu positiv?

JESPER KYD: Nun ja, Videospielsoundtracks

klingen heutzutage schon besser als früher, weil schon aus technischer Sicht mehr mit Orchestermusik gearbeitet werden kann. Es ist aber wichtig, eines zu beachten: Gut eingespielte Orchestermusik kann einen guten Soundtrack besser machen, nicht aber einen schlechten, langweiligen Soundtrack gut! Die Basis muss einfach stimmen. Wenn wir Komponisten von Videospielsoundtracks diese Regel nicht befolgen, werden wir nie den Respekt erhalten, der uns zustehen sollte – weder in noch außerhalb der Branche.

PLAYZONE: An welchen Projekten arbeitest du gerade? Hören wir von dir schon bald neue, maßgeschneiderte Spielesoundtracks?

JESPER KYD: Ja, werdet ihr [lacht]. Momentan arbeite ich für Eidos am Soundtrack zu *Hitman 4: Blood Money*. Außerdem hat mich Microsoft für ein noch geheimes Spiel engagiert, zu dem ich euch leider noch nichts sagen darf.

PLAYZONE: Wir bedanken uns für das aufschlussreiche Interview.

DJ Jesper Kyd bei der Arbeit: Der New Yorker Musiker legt auch regelmäßig in Clubs auf.



mit den *Splinter Cell*-typischen, grandiosen Licht-, Schatten- und Raucheffekten holt *Chaos Theory* definitiv das Maximum aus der PlayStation 2 heraus. Dass bei all der gebotenen Grafikpracht die Bildwiederholungsrate hin und wieder in die Knie geht, ist zu verschmerzen.

ÄUSSERST WITZIGE DIALOGE

Neben der dynamischen und insgesamt hervorragenden Sounduntermalung (dazu im Interview mehr) überzeugt auch die Sprachausgabe von *Chaos Theory*. Ubisoft ließ sich nicht lumpen und hat für Sam wieder die deutsche Synchronstimme von Nicolas Cage engagiert, der wie seine Kollegen einen routiniert guten Job abliefern. Besonderes Lob verdienen die witzigen Dialoge. Wenn sich die gegnerischen Wachen über kugelsichere Super-Ninjas oder das Nacktbaden unterhalten, muss man zwangsläufig schmunzeln. Und Sam Fisher steht dem mit seinen trockenen Sprüchen in nichts nach. Daher kann man die deutsche Synchronisation insgesamt als äußerst gelungen bezeichnen.

OLIVER BECK

INFO DIE MEHRSPIELER-MODS

Gegeneinander oder miteinander

Neben dem schon bekannten Versus-Mode gibt es bei *Chaos Theory* auch einen neuen Kooperationsmodus für zwei Spieler. Hier die Facts zu den zwei Varianten:

1.) Kooperationsmodus:

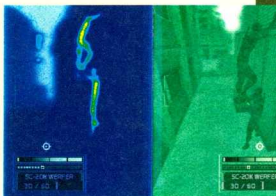
Im Splitscreen-Modus müssen zwei Spieler gleichzeitig antreten und zusammen bestimmte Missionsziele erfüllen. Dazu hat Ubisoft extra vier eigenständige Maps (Seoul, Panama City, New York und North Korea) kreiert. Um über die sich ändernden Missionsziele auf dem Laufenden zu bleiben, haben beide Agenten stets Funkkontakt mit der Einsatzleitung. Außerdem gibt es mehrere Kooperationsmanöver, die die Agenten einsetzen können: das Wiederbeleben bewusster Kollegen, die menschliche Räuberleiter, das Hochwerfen des Kollegen, das Abseilen des Kollegen und das gemeinsame Entschärfen von Bomben. Leider ist die Framerate im Kooperationsmodus oft nicht konstant und so stören teils drastische Ruckler das Spielvergnügen. Online ist der Kooperationsmodus leider nicht spielbar.

2.) Versus-Modus

Wie schon bei den Vorgängern treten im Versus-Modus zwei Teams à zwei Spieler gegeneinander an. Ein Team spielt die Spione, das andere die Söldner. Aufgabe der Spione ist es, aus der Third-Person-Perspektive möglichst unentdeckt bestimmte Aufgaben zu erfüllen (zum Beispiel Datenträger einsammeln). Die Söldner wiederum müssen aus der Ego-Perspektive die Spione an der Erfüllung ihrer Ziele hindern und sie unschädlich machen. Bei *Chaos Theory* gibt es neben zehn alten (bekannt aus *Pandora Tomorrow*) Maps zusätzlich sechs neue Einsatzorte. Zudem besitzen die Spione und Söldner eine Reihe neuer Gadgets. Leider war der Online-Modus in unserer Testversion noch nicht spielbar. In der nächsten Ausgabe werden wir aber selbstverständlich einen Onlinetest nachreichen.



UNTER PROFIS Ein Agent sichert die einzige Eingangstür des Raumes, der andere verhört zeitgleich die Zielperson.



TEAMWORK Mithilfe der Räuberleiter sind auch höher gelegene Stellen kein Problem für die athletischen Agenten.

VERTAUSCHTE ROLLEN Später im Spiel wird Sam selbst Opfer von fiesen Verhörtechniken.



KEIN PROBLEM Die neuen IP-basierten Sicherheitsvorkehrungen sind relativ leicht zu hacken.



DETAIL-CHECK | SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Sam wird besser und besser ...

Mit dem neuesten Teil der *Splinter Cell*-Reihe haben es die Entwickler von Ubisoft geschafft, die hervorragenden Vorgänger wieder zu übertreffen. Flüssiger Spielablauf, mehr Möglichkeiten, bessere Grafik. *Chaos Theory* kann alles besser!



SPLINTER CELL CHAOS THEORY

GAMEPLAY ★★★★★

Spielprinzip: An sich selbes Spielprinzip wie bei den Vorgängern. Allerdings ist Sam im Nahkampf gegen einen oder mehrere Gegner deutlich stärker geworden, wodurch es auch einfacher und weniger frustrierend ist.

Stealth-Eigenschaft: Neben dem schon bekannten Spiel mit Licht und Schatten muss der Spieler jetzt auch ständig die Geräuschkulisse beachten. Je lauter als die Umgebung, werden die Gegner stutziger und machen sich auf die Suche nach ihm.

Special Moves: Neuerdings kann Sam Feinde von Brüstungen schmeißen, von hängender Position aus Gegnern das Genick brechen oder sie erwürgen. Sinnvoller Spagatsprung. Pfeilen ist auch wieder möglich.

Primärwaffen: Pistole, Scharfschützengewehr SC-20K, Messer.

Sekundärwaffen: Ringgeschosse, Splittergranaten, Rauchbomben, Taser, EMP-Granaten.

Hightech-Equipment: Restlichtverstärker, Wärmebildkamera, Haftkameras, OPC zum Ausschalten von Lichtern, etc., EEV zum (kabellosen) Hacken von PCs, Ablenkungssysteme, Dietrich, flexible Optik.

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Wieder sehr gelungen. Nicht nur die unterschiedlichen Settings sorgen für Abwechslung, auch die teils verschiedenen Lösungswege motivieren. Zudem gibt es vier eigenständige Maps für den neu hinzugefügten Kooperationsmodus. Hübsche Außenlevels.

Levelanzahl: Elf (jeweils in Unterabschnitte unterteilt), Innen- und Außenlevels.

Orientierungshilfen: Neue 3D-Levelkarte, (inklusive Anzeige der Missionsziele).

Spieldzeit (ca.): 12-15 Stunden.

Mehrspieler-Modus: Ja, max. 4 Spieler.

Online: Ja.

Coop-Modus: Ja (4 Maps, 2 Spieler).

Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen (mittel).

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Grafik wurde dank des neuartigen Gesteuerung deutlich detaillierter. Die Figuren und die Umgebungen sehen fantastisch aus.

Die Natureffekte (Rauch, Nässe, Licht, etc.) wurden ebenfalls aufgehoben. Zudem läuft das Spiel flüssiger als die Vorgänger.

60-Hz-Unterstützung: Nein.

60-Hz-Modus: Nein.

Framerate: ~25 Fps (Ruckler sind zwar seltener geworden, stören aber noch immer).

Musik: Situationsabhängige Musik, die den Puls in die Höhe treibt. Jeder Kuck macht einen tollen Job. Erinnert an Ocean's Eleven!

Soundeffekte: Klingen realistisch.

Synchronisation: Fantastisch. Nicht nur die deutschen Synchronstimmen passen, auch die witzigen Dialoge wurden astrein übersetzt.

GESAMTWERTUNG



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

GAMEPLAY ★★★★★

Spielprinzip: Die *Splinter Cell*-Serie setzt weniger auf pure Action, es geht mehr darum, unentdeckt zu bleiben und dabei lauten einen Gegner nach dem anderen ausschalten. Viel taktisches Vorgehen ist dabei vonnöten.

Stealth-Eigenschaft: Ein Scanner zeigt an, wie sichtbar Sam gerade ist. Um immer in dunklen Bereichen zu laufen, müssen Lichtschalter betätigt oder Lampen ausgeschossen werden. Opfer müssen an dunklen Stellen versteckt werden, da sie sonst Alarm auslösen.

Special Moves: Sam kann Gegner als Geiseln nehmen sowie einen doppelten Spagatsprung machen, um an höher gelegene Stellen zu gelangen. Sam kann pfeifen, um Feinde anzulocken.

Primärwaffen: Pistole, Scharfschützengewehr (beide schallgedämpft).

Sekundärwaffen: Ringgeschosse, Taser, Rauchbomben, EMP-Granaten, Splittergranaten.

Hightech-Equipment: Restlichtverstärker, Wärmebildkamera, Haftkameras, Fernglas (muss erst ausgewählt werden), Ablenkungssysteme, Kameraströme, Kameraströme, Kameraströme, Dietrich, flexible Optik.

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Sehr abwechslungsreich. Viele unterschiedliche Einsatzgebiete. Der Spieler muss sich der Umgebung anpassen und die Umweltgegebenheiten in die Taktik mit einbeziehen. Oftmals gibt es mehrere Möglichkeiten zum Überwinden eines Abschnitts.

Levelanzahl: Zehn (jeweils in Unterabschnitte unterteilt), Innen- und Außenlevels.

Orientierungshilfen: Levelkarte gibt es nur vereinzelt.

Spieldzeit (ca.): 12-15 Stunden.

Mehrspieler-Modus: Ja, max. 4 Spieler.

Online: Ja.

Coop-Modus: Nein.

Schwierigkeitsgrad: 2 Stufen (schwer).

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Grafik ist zwar verbessert worden, hat aber immer noch gravierende Probleme mit der Framerate. Viele der neuen Rauch- und Staubeffekte sehen klasse aus. Überwiegend Außenlevels mit einer belebten Flora und Fauna, wie sie die PS2 selten zuvor sah.

60-Hz-Unterstützung: Nein.

60-Hz-Modus: Nein.

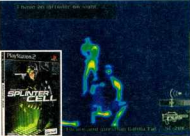
Framerate: ~25 Fps (eider meistens etwas darunter).

Musik: Die Musik passt sich auch hier schon der aktuellen Situation an. Ziemlich abwechslungsreich und passend.

Soundeffekte: Klingen realistisch.

Synchronisation: Nahezu perfekt. Viele bekannte deutsche Synchronsprecher sind mit am Start und sorgen für Atmosphäre.

GESAMTWERTUNG



SPLINTER CELL

GAMEPLAY ★★★★★

Spielprinzip: Mit *Splinter Cell* wurde das Stealth-Genre praktisch neu erfunden. Erstmals konnte man die Dunkelheit geschickt ausnützen und sich nahezu unsichtbar durch die Levels schleichen. Ein revolutionäres Spiel!

Stealth-Eigenschaft: Sam muss sich immer im Dunkeln bewegen, um nicht ertappt zu werden. Ein Lichtschein hilft ihm bei der Orientierung. Gegen sie in der Dunkelheit leicht zu besiegen. Opfer müssen an dunklen Stellen versteckt werden, sonst Alarmgefahr.

Special Moves: Per Würgegriff können Geiseln genommen werden (können auch als lebendiger Schutzschild missbraucht werden). Einfacher, aber meist nutzloser Spagatsprung vorhanden.

Primärwaffen: Pistole, Scharfschützengewehr (beide schallgedämpft).

Sekundärwaffen: Ringgeschosse, Taser, Splittergranaten.

Hightech-Equipment: Restlichtverstärker, Wärmebildkamera, Haftkameras, Fernglas (muss erst ausgewählt werden), Ablenkungssysteme, Kameraströme, Dietrich, flexible Optik.

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Auch wenn es beim ersten Teil praktisch nur Innenlevels (also keine weitläufigen Außenareale) gibt, unterscheiden sich diese relativ stark voneinander. Allerdings wird Experimentierfreudigkeit nicht belohnt, da oft nur eine Lösung möglich ist.

Levelanzahl: Zehn (jeweils in Unterabschnitte unterteilt), Innen- und Außenlevels.

Orientierungshilfen: Levelkarte gibt es nur vereinzelt.

Spieldzeit (ca.): 10-12 Stunden.

Mehrspieler-Modus: Nein.

Online: Nein.

Coop-Modus: Nein.

Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen (mittel - schwer).

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Schon damals überzeugte der Titel mit fantastischen Lichteffekten. Die Figuren sehen realistisch aus, könnten aber mehr Details vertragen. Leider sinkt die Framerate deutlich unter 25 Bilder pro Sekunde. Ausschließend Innenlevels, was kaum für Abwechslung sorgt.

60-Hz-Unterstützung: Nein.

60-Hz-Modus: Nein.

Framerate: ~25 Fps (oft ziemlich heftige Ruckler, die dem Spielspaß schaden).

Musik: Die Musikunterstützung ist gelungen. Sie passt sich der Situation an und trägt zur hervorragenden Atmosphäre bei.

Soundeffekte: Klingen realistisch.

Synchronisation: Sehr gut und professionell. Die deutsche Stimme von Nicolas Cage spricht Sam Fisher und macht ihren Job exzellent.

GESAMTWERTUNG



MEIN FAZIT SUPER



Oliver Beck

bevorzugt das Messer

Nachdem *Splinter Cell Pandora Tomorrow* erst vor acht Monaten mein PS2-Laufwerk verließ, hatte ich schon die Befürchtung, dass *Chaos Theory* nur ein schnell produzierter Abklatsch werden könnte. Glücklicherweise waren meine Zweifel unberechtigt. Die Entwickler haben das Spiel im Vergleich zu den Vorgängern richtig aufgeholt! Nicht nur, dass der Titel besser aussieht, auch am Umfang und der Spielbarkeit hat Ubisoft angesetzt. Vor allem das kompromisslose Vorgehen in den Nahkämpfen gefällt mir ausgezeichnet: Endlich können die Gegner rabiat ausgeschaltet werden – wie sie es verdient haben! Der neue Kooperationsmodus ist eine nette Idee, die stellenweise zu niedriger Framerate kratzt aber deutlich am Spielspaß.

TEST SC CHAOS THEORY

Hersteller: Ubisoft

Entwickler: Ubisoft Montreal

Genre: Action-Adventure

Sprache: Deutsch

Video: 4:3

Audio: Dolby Pro Logic II

Umfang: 11 Einzelspielermaps

Internet: www.ubisoft.de

Spieler: 1-2

Termin: Ab 16 Jahren

USK-Freigabe: Ab 31. März

Preis: Ca. € 60,-

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒ Offers Ruckelklagen

☒ Stimmige Optik
☒ Überzeugendes Leveldesign
☒ Viele neue Moves
☒

Die Wiedergutmachung
ist gelungen. Teil 3
ist ein **Actionfest**
der Superlative!



VIDEO

Devil May Cry 3

Dantes Erwachen



GLEICH KRACHT'S Das Geschwür dieses Gegners wird gleich explodieren und alle Gegner im Umkreis eliminieren.



BEKREUZIGT Die Kraft der zwei Schwerter ist oftmals sehr nützlich.

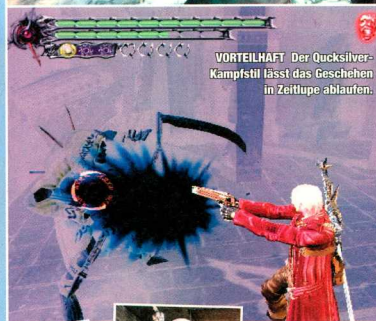
Die japanischen Entwickler hatten nach dem verkorksten zweiten Teil der *Devil May Cry*-Serie einiges wieder gutzumachen. In nahezu allen Belangen zog der Titel im Vergleich zum Vorgänger den Kürzeren. Grafisch und spielerisch langweilige Levels, das enttäuschende Aufrüstsystem und die teilweise recht einfallslosen Endgegner waren der Grund, warum das Spiel bei der Fangemeinde in Ungnade gefallen ist. Capcom hat sich die herbe Kritik glücklicherweise sehr zu Herzen genommen. *Dantes Erwachen* stellt die Serienerneuerung in eindrucksvoller Art und Weise wieder her und entpuppt sich als bester Teil der Actionreihe.

KEIN SPIEL OHNE STORY Obwohl die alte Tugend der stilvollen Nonstop-Action auch im aktuellen Werk der Japaner wieder klar im Vordergrund steht, erzählt der Titel dennoch eine interessante und hübsch inszenierte Hintergrundgeschichte, die noch vor den Geschehnissen des Erstlingswerks angesiedelt ist. Im Mittelpunkt stehen der Konflikt von Dante und seinem Zwillingsbruder

Vergil und ein geheimnisvolles Amulett. Beide Brüder tragen je eine Hälfte des Amuletts als Andenken an ihre verstorbene Mutter mit sich herum. Als Vergil von den Mächten erfährt, die in diesem Familienerbstück schlummern, setzt er alles daran, in den Besitz von Dantes Hälfte zu gelangen, damit er die Kraft des Amuletts für seine finsternen Pläne nutzen kann. Er möchte nämlich das einst von seinem Vater Sparda versiegelte Tor zur Dämonenwelt öffnen und so die Welt ins Chaos stürzen. Anfangs weiß Dante gar nicht, warum sein Zwillingsbruder so scharf auf seine Hälfte des Schmuckstücks ist und nimmt nur aus einem einzigen Grund den Kampf gegen Vergil auf: Er kann ihn einfach nicht ausstehen. Später erkennt er jedoch die wahren Hintergründe. Für die Handlung spielen auch noch andere Personen, allen voran Arkham, Vergils Handlanger, eine tragende Rolle. Erzählt wird die Story in aufwendig und überaus gelungenen Zwischensequenzen, bei deren Inszenierung die Entwickler laufend zwischen ernststen Situationen mit bedrohlicher Stimmung und absolut übertriebener Akro-



NONSTOP-ACTION Es kommt nur sehr selten vor, dass Dantes Schwerter nichts zu tun haben.



VORTEILHAFT Der Quicksilver-Kampfstil lässt das Geschehen in Zeitlupe ablaufen.

INFO ZUSATZOUTFITS

Kleider machen Leute

Gut aussehen ist bei *Devil May Cry 3* ein ganz großes Thema. Und zwar nicht nur beim Ausführen der Combos, sondern auch in Sachen Klamotten.

Sie können Dante in unterschiedliche Kleidungsstücke zwingen. Egal in welcher Montur der Halbdämon seine Waffen auf die Gegner hetzt, er sieht immer gut aus. Einige Outfits bekommen Sie während des Spiels automatisch zu Gesicht. Hier zeigen wir Ihnen deshalb nur die besonderen Stücke.



INFO ZWISCHENSEQUENZEN

Bombastisch und zugleich absurd

Anhand dieser Bilderfolge möchten wir Ihnen deutlich machen, wie viel Fantasie die Entwickler bei der Gestaltung der Zwischensequenzen bewiesen haben. Sobald man glaubt, es geht nicht abgedrehter, beweist der nächste Streifen das Gegenteil.



DICKES DING Lady feuert gleich eine Rakete auf Dante ab.



GEKLAUT Im Matrix-Stil weicht Dante dem Geschoss aus.



ABGEDREHT Dante hat sichtlich Spaß bei seinem Ritt.



EINSCHLAG Die Rakete schlägt schließlich in der Decke ein.



KEIN ERBARMEN Dante und Vergil schenken sich im Schwerdkampf nichts.

batik der Figuren hin- und herwechseln. Egal ob man Vergil und Arkham bei einem Plausch über ihren finsternen Plan beobachtet oder Zeuge wird, wie Dante eine Rakete als Surfbrett missbraucht, die Szenen sind einfach genial anzuschauen.

AUFGEPEPPT UND TEMPOREICH

Das Gameplay zeigt sich mit neuen Ideen und einem enorm gesteigerten Tempo ebenfalls von seiner besten Seite. Zum großen Teil ist das der Integration von mehreren Kampfstile zu verdanken, die für jeden Geschmack genau das Richtige bieten. Die Bandbreite reicht von offensiven Nah- und Fernkampfaktiken über trickreiche Verwirrspielen bis hin zu defensiven Vorgehensweisen. Möchte man seine Kontrahenten durch schnelle Seitwärtsschritte oder Ausweichmanöver verwirren und sich so stets die beste Position für den nächsten Angriff sichern, ist der Trickster-Stil die perfekte Wahl. Hat man sich hingegen für die Swordmaster-Variante entschieden, nutzt man hauptsächlich Dantes Schwert und später auch weitere Waffen, etwa ein dreigliedriges Nunchaku oder eine Gitarre (!), um seine Feinde in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Freunde von Handfeuerwaffen werden sich garantiert über die Gunslinger-Kampfweise freuen, bei der, wie der Name schon sagt, hauptsächlich bleihaltige Argumente zur Konfliktbewältigung eingesetzt werden. Mit dem Royalguard-Stil lässt man es etwas ruhiger angehen und nutzt überwiegend defensive Techniken.

Jeder Stil verfügt über ganz spezielle Moves, die stets über die Kreistaste ausgeführt werden.

Zusätzlich wird diese Palette durch die rollenspielerähnliche Weiterentwicklung der einzelnen Kampfstile erweitert (siehe Extrakasten).

ENDLOSES GEKLOPPE

Zusammen mit Dantes Standard-Moves ist es ihm möglich, seine Gegner mit schier endlosen Schlag- und Schusskombinationen einzudecken. Sobald man in der Waffensammlung Neuzugänge verzeichnen kann, setzt das Kampfsystem sein ganzes Potenzial frei. Da Capcoms Teufelskerl neuerdings in Echtzeit und durch simplen Tastendruck zwischen zwei Waffen, egal ob Schuss- oder Hiebwafe, hin- und herwechseln darf, bekommen geübte Spieler das perfekte Instrument in die Hand, um ellenlange Combos auszuführen. Um wirklich jedes Actionherz zu erobern, lassen sich gegen bare Münze auch noch weitere Moves kaufen. Bei der ganzen Masse an Manövern wirkt die Steuerung aber nie überladen oder unübersichtlich. Falls man sich dennoch die ein oder andere Aktion wieder ins Gedächtnis rufen oder einfach nur Hintergrundinformation einholen möchte, kann man dies im umfangreichen Dateimenü tun.

ENDLICH MEHR DURCHBLICK

Die Entwickler haben einen der größten Kritikpunkte der beiden Vorgänger ausgemerzt, die unzureichende Kameraführung. Vorbei sind die Zeiten, in denen Sie auf Gegner feuern, ohne diese überhaupt zu sehen. Endlich können Sie über den rechten Analogstick die Perspektive selbst wählen und sogar durch Betätigen der R3-Taste die Kamera direkt hinter Dante positi-



SCHEINBAR UNFAIR Dante wird fast immer von allen Seiten angegriffen.



RUHIG BLUT Diesem Endgegner schmeckt es überhaupt nicht, dass wir uns zur Wehr setzen.

INFO KAMPFSTILE UND WEITERENTWICKLUNG

Der Schlüssel zu gutem Aussehen

Die Entwickler haben dem Spiel angesichts der eindeutigen Actionausrichtung ein ausgefeiltes Kampfsystem verpasst.

Action-Puristen kommen mit der neuesten Inkarnation der *Devil May Cry*-Serie voll auf ihre Kosten. Das Geschehen zeigt sich nicht nur weitaus flotter als in den beiden Vorgängern, sondern bietet durch mehrere Kampfstile auch deutlich mehr Tiefgang. Im Laufe des Spiels erhalten Sie zudem neben roten Orbs auch Erfahrungspunkte, die automatisch dem derzeit verwendeten Kampfstil gutgeschrieben werden. Auf diese Weise entwickeln sich die Stile in drei Stufen weiter und Sie können pro Stufe jeweils eine neue stilspezifische Aktion über die Kreistaste entfesseln. Zusätzlich darf man weitere Angriffe dazukaufen, die sich unabhängig vom aktuellen Stil-Level, und solange die Kohle stimmt, aufrufen lassen. Anhand eines Beispiels, in dem wir den Swordmaster-Stil zusammen mit der Waffe Agni & Rudra verwenden, möchten wir Ihnen dieses rollenspielähnliche Feature erläutern.



Level 1
CROSSED SWORDS Die erste Stufe offenbart eine schnelle, aber mächtige Nahkampf-Attacke.



Level 2
CRAWLER Diese Feuerwelle ist für Distanzangriffe gut geeignet.



Level 3
TWISTER Mit diesem Feuerwirbelsturm fügt man gleich mehreren Gegnern erheblichen Schaden zu.



Level 3
TEMPEST Die Twister-Erweiterung ist tödlich und imposant zugleich.



DÄMONENGLADIATOR Jeder Boss-Kampf ist einfach grandios in Szene gesetzt worden.



ARACHNOPHOBIE Dante scheint nicht sehr viel für Spinnen übrig zu haben.



RÄTSEL Solche aufgesetzten Kopfnüsse muss man zum Glück nur sehr selten knacken.



TÖDLICHER KUSS Dieser weibliche Dämon lässt seine körperlichen Reize spielen.

onieren. An manchen Stellen wird dem Spieler zwar diese Freiheit genommen, hier ist aber die Perspektive so gewählt, dass man stets den Überblick hat. Bis auf ein paar Ausnahmen funktioniert dieses Feature sehr gut. Als Spielplatz für Dantes neueste Action-Party dienen 20 Levels, in denen man nicht nur diese Dämonen zu Hunderten über den Jordan schickt, sondern auch andere Aufgaben zu erledigen hat. Meistens beschränken sich diese auf das Einsammeln eines Gegenstandes und das anschließende Befördern von Punkt A nach Punkt B. Nicht selten muss man auf diesem Weg mehrere Stockwerke und Räume durchstreifen. Allerdings haben diese Hol-und-bring-Aktionen immer ein erträgliches Ausmaß und fangen nie an zu langweilen. Sorgsames Erkunden der einzelnen Umgebungen ist daher von Vorteil, zumal man des

Öftern über so manches Versteck stolpert, das entweder jede Menge rote Kugeln, Geheimaufträge oder nützliche Heilgegenstände offenbart.

FETT, FETTER, DANTES ERWACHEN

Die Faszination des überraschend gehaltvollen Kampfsystems wird durch die bombastische Präsentation noch weiter verstärkt. Wenn man sich mit einer gelungenen Schlagkombination durch die Gegnerreihen kämpft, ist auf dem Bildschirm die Hölle los. Wunderschöne Licht- und Partikeleffekte vermitteln sehr gut die Dynamik und Kraft der einzelnen Aktionen und machen jede Schlacht zu einem spielerischen und optischen Hochgenuss. Die vielen Boss-Kämpfe stellen in dieser Hinsicht eindeutig die Höhepunkte dar. Es kommt nicht gerade selten vor, dass man es mit

Kreaturen zu tun bekommt, die Dantes Größe um ein Vielfaches übersteigen. Ebenso überwältigend sind ihre Attacken, die oftmals in einem bildschirmfüllenden Effektwetter auf Dante niedergehen.

Auch die abwechslungsreichen Umgebungen überzeugen in grafischer Hinsicht. Die fantasievollen Bauten sind mit sehr hübschen Texturen ausgestattet und werden durch erstklassige Lichteffekte zusätzlich aufgewertet. Soundtechnisch bekommt man hervorragende Musikstücke zu hören, die nicht besser zu der gebotenen Action passen könnten. Die englische Sprachausgabe aller Hauptfiguren ist zudem überaus professionell eingespielt worden und unterstreicht zusätzlich die Atmosphäre des Spiels.

Devil May Cry 3: Dantes Erwachen ist ein Titel, der noch über das erste Durchspielen hinaus

fesselt. Diese Langzeitmotivation ergibt sich zum einen aus den Geheimaufträgen, die sehr gut in den Levels versteckt sind, und zum anderen aus den vielen unterschiedlichen Kampfstillen. Es dauert schon einige Zeit, bis man jeden davon vollends weiterentwickelt hat. Außerdem winkt noch weiteres Bonusmaterial, wie zum Beispiel ein Video-Storyboard.

DIE SERIEN-EHRE IST GERETTET

Capcom hat mit *Dantes Erwachen* nicht nur den angekündigten Ruf der Serie wiederhergestellt, sondern auch ein Action-Feuerwerk auf die Beine gestellt, das mit einer hervorragenden Technik, einem sehr guten Kampfsystem, motivierendem Gameplay und durch eine hohe Langzeitmotivation brilliert.

UDO CRNIAK

EFFEKT-FEUERWERK Wenn Dante seine stil-spezifischen Spezialattacken auspackt, ist auf dem Bildschirm die Hölle los.



DETAIL-CHECK DEVIL MAY CRY 3: DANTES ERWACHEN

Dante ist cool, egal in welchem Alter!

Hat der Teufelsbraten in jungen Jahren genügend Power, um die beiden Vorgänger im Regen stehen zu lassen? In unserem Vergleich aller drei Action-Knaller erfahren Sie es.



DEVIL MAY CRY 3: DANTES ERWACHEN

Umfang ★★★★★
Story: Vergil möchte mithilfe eines Amuletts das Tor zur Dämonenwelt öffnen. So entbricht ein Kampf um das Schmuckstück und um das Wohl der Menschheit.

Anzahl Aufträge: Der Spieler hetzt Dante durch insgesamt 20 Missionen.

Anzahl Geheimaufträge: Im gesamten Spiel sind zwölf Sondermissionen versteckt.
Spielzeit: Ca. 10 Stunden

Gameplay ★★★★★
Auftritte: Die Kampfschritte sind in drei Levels unterteilt und werden durch Erfahrungspunkte aufgewertet. Zusätzlich können neue Moves gekauft werden.

Missionsdesign: Sehr linear und abwechslungsreich. Obwohl Action im Vordergrund steht, muss man des Öfteren einen Gegenstand von Punkt A nach Punkt B schaffen.

Kamera: Der Bildwertschnitt lässt sich manuell einstellen. In einigen Stellen ist jedoch eine feste Perspektive vorgegeben.

Langzeitmotivation: Hoch. Die Geheimaufträge, die unterschiedlichen Kampfstile und viel Bonusmaterial laden noch lange nach dem ersten Durchspielen zum Zocken ein.



DEVIL MAY CRY 2

Umfang ★★★★★
Story: Dante wird von einer alten Frau gebeten, mit ihr gegen ein Unternehmen zu kämpfen, das unter dämonischer Kontrolle steht. Außerdem trifft er auf die undurchschaubare Lucia.

Anzahl Aufträge: Mit Dante sind 18 und mit Lucia 13 Aufträge zu erledigen.

Anzahl Geheimaufträge: Insgesamt sind 30 Bonusmissionen versteckt.
Spielzeit: Ca. 7 Stunden

Gameplay ★★★★★
Auftritte: Es können lediglich neue Fähigkeiten für die Teufelsform erlernt werden. Die Waffen lassen sich gegen bare Münze weiterentwickeln.

Missionsdesign: Sehr linear. Die Levels erstrecken sich oft über mehrere Stockwerke. Die Hol-und-bring-Einlagen waren im Vorgänger ebenfalls schon mit von der Partie.

Kamera: Teil 2 hat mit denselben Problemen wie der Vorgänger zu kämpfen. Allerdings hat die Unübersichtlichkeit zugenommen.

Langzeitmotivation: Gering. Hat man den Titel mit beiden Charakteren durchgespielt, macht sich Enttäuschung breit. Trotz Geheimaufträgen und Bonusmaterial.



DEVIL MAY CRY

Umfang ★★★★★
Story: Dante bekommt von einer Frau, die mit einem Motorrad in sein Büro rauscht, den Auftrag, den Oberleutnant Mundus daran zu hindern, wieder auf die Erde zu kommen.

Anzahl Aufträge: Im ersten Teil muss der Spieler 23 Missionen überstehen.

Anzahl Geheimaufträge: Zwölf Sonderaufträge warten auf fleißige Spieler.
Spielzeit: Ca. 10 Stunden

Gameplay ★★★★★
Auftritte: Dante lernt im Laufe des Spiels neue Attacken und Fähigkeiten dazu, die an die zusätzlichen Waffen gebunden sind.

Missionsdesign: Die Levels wirken ziemlich straff und sind mit weitläufigen Passagen versehen. Obwohl sie manche Räume mehrfach betreten, ist *Devil May Cry* sehr linear aufgebaut.

Kamera: Die einzelnen Perspektiven sind stets fest vorgegeben. Oft sieht man nicht, wofür die Angreifer kommen.

Langzeitmotivation: Gering. Nach dem ersten Durchspielen ist Schicht. Die Geheimaufträge fesseln ausschließlich Spieler, die den Titel bis ins kleinste Detail erkunden möchten.



Technik ★★★★★
Präsentation: Die Kämpfe sind temporeich und brillieren durch das motivierende Combosystem. Die Cutscenes sind teilweise sehr abgedreht, aber stets sehr gut inszeniert.

Grafik: Sehr hübsch modellierte Charaktermodelle. Die Umgebungen sind architektonisch teilweise sehr beeindruckend. Geniale Licht- und Partikeleffekte.

Sound: Teil 3 bietet mit Abstand die beste Musikunterlegung. Treibende Rock-Melodien. Die Sprachausgabe ist überaus gelungen und passt zu den jeweiligen Figuren.



Technik ★★★★★
Präsentation: Insgesamt enttäuschend. Man bekommt nur wenige Highlights zu Gesicht und einige der mittelschönen Zwischensequenzen wiederholen sich.

Grafik: Die gesamte Farbgebung ist sehr trist. Zwar sehen die Charaktere allesamt gut aus, aber die langweilige Architektur macht alles wieder zunichte.

Sound: Die Soundeffekte passen sehr gut und die Kämpfe werden durch die Musik toll angeheißt. Allerdings ist die englische Sprachausgabe erschreckend schwach.



Technik ★★★★★
Präsentation: *Devil May Cry* war in jeder Hinsicht etwas Herausragendes und toll in Szene gesetzt. Im Vergleich mit Teil 2 kommt *DMC* immer noch besser weg.

Grafik: Dante kämpft sich durch hübsche und detailreiche Hintergründe. Alle Gegner sehen gut aus. Die Action ist mit tollen Licht- und Partikeleffekten versehen.

Sound: Der Spieler bekommt eine stimmungsreiche Mischung aus Orgelmusik und harten Gitarren-Riffs auf die Ohren. Coole Sprachausgabe mit knackigen Soundeffekten.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Udo Crnjak
bringt den Controller zum Glühn.

Wieso nicht gleich so? Nach dem missglückten zweiten Teil war meine Skepsis in Bezug auf den neuesten Sprössling der *Devil May Cry*-Serie groß. Erfreulicherweise haben sich die Entwickler die herbe Kritik sehr zu Herzen genommen und gezeigt, wie man ein hervorragendes Actionspiel auf die Beine stellt. Jede Facette des Titels ist einfach grandios gelungen und lässt zu keinem Zeitpunkt Langeweile aufkommen. Das geniale Kampfsystem bietet immer wieder Raum für neue und abwertige Combos. Die fette Inszenierung der Zwischensequenzen ist zwar enorm abgedreht, passt aber einfach zum restlichen Spiel. Darüber hinaus fesselt der Titel mit massenweise Bonusmaterial.

TEST DANTES ERWACHEN

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Genre: Action
Sprache: Dt. Texte, engl. Ton
Video: 4:3, 60 Hz
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 20 Aufträge
Internet: www.capcom-europe.com

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

- Geniale Grafik
- Gehaltvolles Kampfsystem
- Toller Sound
- Bombastische Präsentation

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Devil-Trigger-Modus ☐ R1: Gegner anvisieren ☐ Schießen
L2: Wechsel Schutzwaffen ☐ R2: Wechsel Schwerter ☐ Schwertrieb
Start: Press ☐ X: Springen
Select: Verschieben ☐ O: Self-Action
Steuerkreuz: Karte/Objekte ☐ Analogisch L: Bewegen ☐ Analogisch R: Rotieren

„Trotz der komplexen Beliegung wirkt die Steuerung nicht überladen. Sehr gut spielbar.“

STEUERUNG
89%

EINZELSPICHER

GRAFIK **SOUND** **MULTI**
89% 89% — %

„Action vom Allerfeinsten. Fett inszeniert und tolles Gameplay. So muss *Devil May Cry* aussehen.“

Death by Degrees

Nina Williams
auf Solo-Pfaden!



Seit Jahrzehnten beschäftigen sich Wissenschaftler, Meeresbiologen und Verschwörungstheoretiker gleichermaßen intensiv mit dem Phänomen des Bermudadreiecks. Immer wieder hört man von Schiffen, die dort auf mysteriöse Weise verschwinden, ohne eine Spur zu hinterlassen. Die Geschichte von *Death by Degrees* wartet nun mit einer neuen Theorie auf: Eine Geheimorganisation namens Kometa hält auf einem riesigen Luxusdampfer nahe dem Bermudadreieck ein Treffen ab. Kometas dunkle Machenschaften, welche mit dem Bermudadreieck in Verbindung stehen, werden allerdings schon seit Monaten von der CIA beobachtet und drei Agenten wurden in die Gesellschaft eingeschleust. Einer dieser Agenten ist Nina Williams, die vielen Lesern aus der *Tekken*-Serie bekannt sein dürfte. Da ihre Agentenkollegen mit ihrer Vorgehensweise eher leidlich

erfolgreich sind, nimmt Nina die Sache selbst in die Hand.

DIE WAFEN DER FRAUEN

Natürlich hat sich Frau Williams nicht weit von ihren schlagkräftigen Tugenden entfernt. Im Zentrum des Gameplays stehen deftige Massenprügeleien. Per rechten Analogstick teilt man Tritt- und Schlagkombinationen in die gewünschte Richtung aus und kann sich so auch größerer Gruppen erwehren. Wichtig dabei ist, die Schlagentypen nicht schnell, sondern mit möglichst langen Schlagkombinationen außer Gefecht zu setzen. Je höher der Combo-Zähler steigt, desto mehr Fähigkeitspunkte bekommt man gutgeschrieben. Diese können wie in einem Rollenspiel in neue Trittvarianten oder Würfe investiert werden. Damit noch nicht genug: Mit jedem Treffer erhöht sich ein Konzentrationsbalken; wenn dieser gefüllt ist, kann ein knochenbrechender Critical-Strike ausgeführt wer-

den (siehe Infokasten). Diese Moves sind zwar sehr effektiv, werden jedoch auch äußerst drastisch dargestellt, was auf keinen Fall etwas für minderjährige Spieler ist. Werden die Feindeshorden einmal zu stark, so kann sich die Heldin auch einiger Nahkampfwaffen und Schießprügel bedienen. Neben den zu Beginn zur Verfügung stehenden Messern, Schwertern und Pistolen kommen später auch schwere Geschütze wie Schrotflinten oder Maschinengewehre zum Einsatz.

MARTIAL ARTS UND DENKSPORT

Wie es sich für ein Action-Adventure gehört, muss unsere Agentin natürlich auch einige Rätsel lösen, um in den riesigen Levels voranzukommen. Abgesehen von den obligatorischen



AUTSCH

Die Knochenbrecher-Röntgenaufnahmen sind nichts für Zimperliche.



MIT SCHMACKES
Wir beenden eine Combo im Gesicht des Gegners!



VORSICHT Nur nicht ins Scheinwerferlicht geraten!



„Finde den Schlüssel“-Aufgaben muss man mittels eines Scanners Fingerabdrücke – entweder direkt von besiegten Gegnern oder von diversen Gegenständen wie Gläsern, Türgriffen oder Waffen – nehmen. Mit diesen einzigartigen Identifikationsmöglichkeiten öffnet man die vielen Sicherheitstüren oder die persönlichen Spinde der Schergen, um an Extrawaffen oder Medipacks zu gelangen. Um noch mehr Abwechslung in den Agentenalltag zu bringen, muss man auch mehrere Minispiele bewältigen. Angefangen von Snipermissionen, in denen Dutzende von Feinden per Scharfschützengewehr eliminiert werden, bis hin zum Einsatz eines kleinen Hover-Roboters, mit welchem man per

Luftsacht in Räume eindringt, um Schalter umzulegen, wird einiges geboten, um

den Spielablauf spannend zu gestalten. An einigen Stellen wird man mit Zwischengegnern konfrontiert, die es wirklich in sich haben und die ein durchdachtes Vorgehen erfordern. Diese Fights sind sehr gut inszeniert und gehören zu den Höhepunkten des Spiels. Allein der Kampf im Kühlhaus zwischen einem Dutzend gekühlter Rinderhälften ist sehr kultig und versprüht ein leichtes Rocky-Flair. Wer nach etwa 15 Stunden den Abspann zu Gesicht bekommt, wird mit einigen freigeschalteten Minispielen belohnt. Beispielsweise kann man das Spiel mit Ninas Schwester noch einmal durchspielen, sich an kleinen Extramissionen mit dem Hover-Roboter versuchen oder verschiedene Verschieberätsel lösen. Dies ist zwar witzig, kann aber nicht wirklich auf Dauer motivieren.

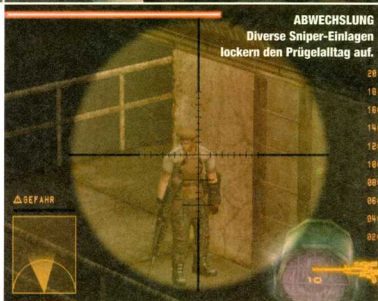
NACKTE HAUT UND COOLE OPTIK

Abgesehen von den diversen sexy Outfits, in welche die Protagonistin im Laufe der Story



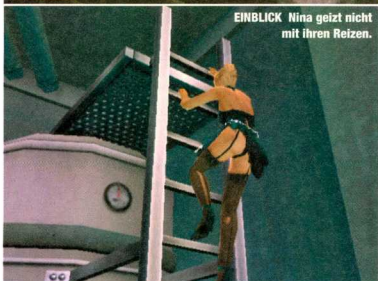
VOLLTREFFER

Dieser Tritt treibt sogar einen Zwischengegner zur Verzweiflung.

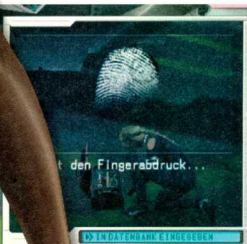


ABWECHSLUNG

Diverse Sniper-Einlagen lockern den Prügelalltag auf.



Nina geizt nicht mit ihren Reizen.



HILFREICH Gescannte Fingerabdrücke öffnen so manche Sicherheitstür.



Dieser Bösewicht wähnt sich noch in Sicherheit ...

schlüpft, verwöhnen vor allem die fast schon kinoreifem Zwischensequenzen das Auge des Spielers. Die Gesichter der Akteure sehen teilweise so realistisch aus, dass man glauben könnte, es mit menschlichen Schauspielern zu tun zu haben.

Die Grafik im Spiel variiert im Gegensatz dazu von sehr gut bis durchschnittlich. Einige Locations wie das Oberdeck des Schiffs oder das Dach des Gefängnisses sehen wirklich gut aus und auch der Unterwassereffekt beim Tauchen ist sehr

realistisch. Jedoch wirken die Animationen der Heldin manchmal etwas hölzern und gegen Ende des Spiels sehen ähneln sich viele Räume frapierend. In Sachen Audio gibt es viele Dauerschleifen ein und derselben Stücke präsentiert,

die anfänglich zwar für Spannung sorgen auf Dauer aber etwas an den Nerven zehren. In den Bosskämpfen wird es dafür wieder wirklich gut und rockige Sound treiben das hektische Geschehen voran.

WINFRIED RUDROF

DETAIL-CHECK DEATH BY DEGREES

Müder Prügler oder innovatives Action-Adventure?

Mit *Death by Degrees* will Namco in der gut besetzten Liga der etwas anderen Action-Adventures mitmischen. Ob sich die dominierenden Vertreter dieses Genres wie *Second Sight* oder *Psi-Ops* auf die hinteren Plätze verweisen lassen, offenbart unser Detail-Check.



DEATH BY DEGREES

GAMEPLAY

Dank der spannenden Story und den Massenprügelungen macht das Spiel richtig Spaß. Leider nerven die langen Ladezeiten.

Zugänglichkeit: Die Steuerung wird anfangs gut erklärt und erweist sich als sehr intuitiv.

Kämpfe: Dutzende von Schlägen und Würfen werden mit einer guten Auswahl an Waffen kombiniert.

Rätsel: Eher durchschnittlich. Die Idee mit den Fingerabdrücken, die Türen öffnen, ist super; ansonsten ist Gegenstände finden und einsetzen angesagt.

Bosskämpfe: Ein gutes Dutzend Bosse verlangen ein durchdachtes Vorgehen.

UMFANG & MOTIVATION

Spielzeit: Geübte Spieler kommen locker in 15 Stunden durch; Anfänger brauchen etwa drei Stunden länger.

Abwechslung: Insgesamt drei riesige Levels, die sich stark unterscheiden. Viele Minispiele sorgen dafür, dass das actionlastige Gameplay nie langweilig wird. Dazu einige Rätselereien.

Story: Sehr spannend erzählte Agentenstory mit James-Bond-Flair.

Schwierigkeitsgrad: Drei Stufen; auf „Leicht“ schon anspruchsvoll, auf „Normal“ werden die Bosskämpfe sehr schwer.

Wiederspielwert: Viele Mini-Games wie das Spielen mit Ninas Schwester oder Einzelmissionen mit dem Hover-Roboter können freigeschaltet werden. Witzig, aber nicht unbedingt abtrottelnd.

TECHNIK

Die Zwischensequenzen sind optisch und soundtechnisch absolute Oberklasse! Das Spiel an sich sieht gut aus, reißt aber niemanden vom Hocker.

60-Hz-Modus: Nein.

Darstellung: Immer sehr flüssig; auch bei hohen Gegnernaumkommen keine nennenswerten Ruckler.

Soundeffekte: Dank Dolby Pro Logic II kommen die netten Effekte satt aus den Boxen.

Musik: Einige kurze Tracks, die sich ständig wiederholen und auf Dauer nerven. Bei den Bosskämpfen wird's besser.



PSI-OPS

GAMEPLAY

Trotz leichter Durchhänger sind die Levels gut durchdacht und gut auf die Steuerung abgestimmt. Lediglich die Karte ist mies.

Zugänglichkeit: Neue Fähigkeiten werden im Training lang und breit erklärt.

Kämpfe: Dank der Psi-Kräfte rücken Ballerinen in den Hintergrund und Auseinandersetzungen erfordern Einfallsreichtum.

Rätsel: Lediglich die recht vagen Missionsbeschreibungen und die ziemlich schlechte Karte sorgen für Grubeffekte, echte Rätsel sind leider eher selten.

Bosskämpfe: Fünf Bosse fordern gute Reaktionen und etwas Grippe.

UMFANG & MOTIVATION

Spielzeit: Je nach Spielweise sollten Sie schon locker 12 bis 15 Stunden einplanen, um das Abenteuer durchzuspielen.

Abwechslung: Die Fähigkeiten sind sehr variabel, die Levels werden. Forschungsanlagen und Bürogebäude sind die vorrangigen Jagdgebiete für Nick.

Story: Sehr spannend erzählte Agentenstory mit James-Bond-Flair.

Schwierigkeitsgrad: Vier Stufen sind anwählbar; auf „Normal“ ist das Spiel stellenweise fordernd, auf „fairst“.

Wiederspielwert: Reichlich Bonusmaterial kann freigeschaltet werden. Sogar ein Kooperations-Modus wurde integriert, bei dem zwei Spieler Nick zusammen steuern. Netze Idee, macht aber keinen Spaß.

TECHNIK

Die Psi-Kräfte sind sicherlich keine Kinnladen nach unten klappen, sieht aber durchweg sauber und solide aus. Animationen und Grafikeffekte sind sehr ansehnlich.

60-Hz-Modus: Ja.

Darstellung: Nur bei größerem Gegenkommen kommt die Grafik ins Stocken, ansonsten ist die Darstellung recht flüssig.

Soundeffekte: Der Surround-Sound ist fett und die Sprachausgabe ist solide.

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



SECOND SIGHT

GAMEPLAY

Die interessanten Psi-Kräfte und die packenden Story lassen *Second Sight* in der oberen Liga mitspielen. Sehr lobenswert.

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

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

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

Bosskämpfe: Leider überhaupt nicht vorhanden. Chance verschneit!

UMFANG & MOTIVATION

Spielzeit: Bis zur finalen Auflösung der Story spielt man sich etwa 15 Stunden lang durch 14 Kapitel.

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

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

Schwierigkeitsgrad: Vier Stufen stehen zur Auswahl. Auf „Normal“ kommen auch Anfänger gut durch, „Schwer“ ist fordernd.

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

TECHNIK

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

60-Hz-Modus: Ja.

Darstellung: Da die PlayStation 2 nicht unbedingt überfordert wird, gibt es auch keine störenden Ruckeleffekte.

Soundeffekte: Atmosphärische Effekte tragen gehörig zum Gänsehaut-Feeling bei.

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

MEIN FAZIT GUT



Winfried Rudrof

spielt gerne mit Frauen.

Ninas Keilereien machen dank der intuitiven Steuerung richtig Spaß und die Minispiele bringen viel Abwechslung in den Agentenalltag, auch die Idee mit dem Fingerabdruck-Scanner ist cool. Leider gibt es auch Grund zur Kritik: Die Animationen der Heldin sehen manchmal unbeholfen aus und die Levels sind teilweise unübersichtlich.

TEST DEATH BY DEGREES

Hersteller: Sony/Namco
Entwickler: Namco
Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo, Dolby Pro Logic II
Umfang: Ca. 15 Stunden
Internet: www.playstation.de

Spieler: 1
Termin: 16. März
USK-Freigabe: 18
Preis: Ca. € 60,-

- Abgefahrte Röntgenkamera
- Laune Massensprüngerleien
- Lang Ladezeiten
- Unvorteilhafte Kamera

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Kampf-Modus	R1: Greifen	Start: Inventar	Steuern: Waffen wechseln
L2: Critical-Strike	R2: Greifen ändern	Select: (Spezialmodus)	Analogisch L: Auswählen
			Analogisch R: Auswählen

Die Angriffe werden mit dem rechten Stick ausgelöst, was gut klappt. Die Figur steuert sich leider etwas hakelig.

GRAFIK 82% **SOUND** 80% **MULTI** 81% **GESAMTWERTUNG** 81%

„Cooler Action für Erwachsene mit heftigen Massenschlägereien und nervig langen Ladezeiten.“

Kein Smoking. Keine Lizenz. Keine Gnade.



Spionage ist ein schmutziges Geschäft. Kein stinkfeiner Kugschleißer riskiert für diesen Job sein Leben - es ist deine Aufgabe! Erlebe adrenalingeladene Action, die dich dazu zwingt, alles und jeden kleinzukriegen und deine Mission zu erfüllen.

• Umfangreicher Koop- und Online-Multiplayer-Modus • Ausgefallene Gegner-KI • Realistische Physik



ACHTBEINIGER FREUND
Dieser Zwischengegner
kann ziemlich giftig sein.



IN DECKUNG Bei dieser
Backpfeife kann nur noch
blocken helfen!



Champions:

Die Champions sind zurück:
Noch größer, noch abwechslungsreicher, noch besser!

Anhänger von Hack&Slay-Rollenspielen bekommen beim Namen *EverQuest* feuchte Hände: Bekannt wurde das AD&D-ähnliche Universum durch diverse PC-Versionen, welche vor allem online von tausenden Rollenspielfans gespielt wurden. Die PS2 wurde letztes Jahr mit dem actionreichen Ableger *Champions of Norrath* beglückt, der mit seinem enormen Umfang, seiner 4-Spieler-gleichzeitig-Option (offline) und vor allem seiner Online-Fähigkeit Genrevertreter wie *Baldur's Gate: Dark Alliance II* oder *Fallout: Brotherhood of Steel* auf die Plätze verwies. Nun steht mit *Champions: Return to Arms* der Nachfolger in den Startlöchern und nach kurzer Spielzeit muss man wieder neidlos anerkennen: Die Entwickler bei Snowblind Studios wissen einfach, wie man Videospieler süchtig macht!

ALTBEWÄHRTES UND NEUES

Anfangs wählt man seinen Lieblingscharakter aus mehreren Klassen wie Zauberer, Dunkelelf-Ritter oder Walddläufer aus. Wie in der letzten PLAYZONE-Ausgabe schon erwähnt, fallen dem erfahrenen *Champions*-Veteranen zwei neue Optionen ins Auge: zum einen der Vah-Shir-Berserker, welcher als kräftige Löwen-Mensch-Mischung eine pure Nahkämpferklasse ist, und zum anderen der reptilienartige Iksar-Schamane. Dieser ist sowohl auf Nahkampf als auch auf Giftzauber spezialisiert und stellt eine gute Alternative zum Zauberer dar. Nach der Charakterwahl stürzt man sich sofort ins frische Abenteuer. Dieses Mal läuft man nicht nur linear durch die Welt von Norrath, sondern wird in einzelne Welten teleportiert, die wiederum in eine Hauptmission und zwei Nebenmissionen aufgeteilt sind. Die Nebenmissionen können mehrmals ge-

spielt werden und bringen, abgesehen von Gold und Erfahrungspunkten, Belohnungen wie Fähigkeitspunkte oder geheime Extras ein.

DAUERACTION IN PERFEKTION

Folgt man dem Handlungsstrang in den Hauptmissionen, fühlen sich eingefleischte *EverQuest*-Fans sofort wie zu Hause: Man kämpft sich per Dauerbearbeitung der X-Taste oder durch das Auslösen von effektvollen Zaubersprüchen durch Unmengen an Goblins, Spinnen, Untoten



SNARCH Unser Schlafzauber entstresst die Situation.

Rasse/Klasse:
Vah Shir Berserker

Geschlecht:
Männlich

Beschreibung:
Berserker, die lieber Kämpfe suchen, als ihnen aus dem Weg zu gehen, sind mächtige, aber skrupellose Kämpfer.

Stärken:
Erfahren im Umgang mit Wurfäxten.

Schwächen:
Sein Kampfstil macht den Berserker Angriffen gegenüber anfälliger als andere Kämpfer.

SÜSSE MUSCHI Mit dem Vah-Shir-Berserker-Kätzchen ist nicht zu spaßen!

◀ Vorh. ✕ OK Zurück Weiter ▶



Return to Arms

und Dämonen und kassiert dafür Erfahrungspunkte. Ist ein neuer Level erreicht, kann man seine Charakterwerte steigern und sich in seinem persönlichen Fähigkeitenstrang für einen neuen Skill entscheiden oder einen bereits erworbenen aufwerten. So wird den Kämpfern beigebracht, wie man zwei Waffen hält, und die

Magiebewandten lernen größere Feuerhülle zu beherrschen oder Schutzschilde zu zaubern. Wie in einem Hack&Slay-RGB üblich, hinterlassen getötete Feinde Gold und allerlei Gegenstände, etwa Waffen, Rüstungen oder Ringe, welche entweder an den Körper angelegt (insofern sie für die jeweilige Klasse geeignet sind) oder im

Laden verscherbelt werden. *Champions: Return to Arms* kann mit einer unvorstellbaren Vielfalt an Gegenständen protzen, die zudem noch mit Edelsteinen aufgewertet werden dürfen. Auch wurde die Anzahl der Levels ungefähr verdoppelt, was Solospieler tagelang an den Bildschirm fesselt. Damit noch nicht genug,

INFO MEHRSPIELER-SCHLACHTEN

Die Arena

Wollten Sie sich schon immer einmal an Ihren Freunden für das Wegschnappen der Schätze rächen? Dann ist der neue Arena-Modus genau das Richtige für Sie!

Bis zu vier Spieler können im neuen Arena-Modus entweder mit- oder gegeneinander antreten. Wer mehr als einen Spielpartner hat, muss natürlich ein Multitap sein Eigen nennen, um genügend Controller anschließen zu können. Jeder Spieler kreiert eine Figur oder importiert einen Helden aus einem gespeicherten Abenteuer und schon geht es in einer Arena um die Wurst. Rundenweise werden einem nun die unterschiedlichsten Monster auf den Hals gehetzt und es entbrennt ein verbitterter Kampf ums Überleben. Da man dieses Gemetzel kaum unbeschadet überleben kann, hat man anfangs drei Leben zur Verfügung; man kann sich allerdings durch fleißiges Goldaufsammeln neue hinzuverdienen. Ist eine Runde überstanden, wird in einer Tabelle aufgeführt, wer am meisten Monster geplättet hat. Und am Ende wird nur einer der Helden siegreich aus der Arena gehen. No time for losers ...



START Wir machen uns für die erste Welle bereit ...

UND FESTE DRAUF ... nun kämpfen wir uns durch die Gegner ...

GESCHAFFT ... und genießen den Rundenendstand.

kann man sich doch zu Anfang des Abenteuers für die gute oder böse Seite entscheiden, weshalb man bei nochmaligem Durchspielen (dann auf der anderen Seite) mit komplett anders aufgebauten Levels konfrontiert wird. Zu guter Letzt wurde für erfahrene Champions-Kenner ein neuer Schwierigkeitsgrad eingebaut: Nun geht es vom „Abenteurer“- (Level 1 bis 25) bis hin zum „Legende“-Schwierigkeitsgrad, welcher einen Mindestlevel von 65 erfordert.

IM MULTIPLAYER-HIMMEL

Macht das Solo-Durchspielen schon Spaß, wird dem ganzen im Koop-Modus die Krone aufgesetzt: Wieder können offline (der Onlinetest folgt in einer der nächsten Ausgaben) bis zu vier Mitstreiter per Multitap das Abenteuer kollektiv bestreiten. Es gibt einfach nichts Schöneres, als seinem Freund, der gerade mit einem riesigen Ork beschäftigt ist, die Kohle vor der Nase wegzuschlagen. Und auch im Multiplaybereich ruht sich *Champions: Return to Arms* nicht auf seinen gewonnenen Lorbeeren aus: Ein neuer Arena-Modus (siehe Infokasten) ermöglicht einen gemeinsamen Kampf gegen Welle um Welle an Feinden. Dieser Wettbewerb kann entweder mit oder gegeneinander bestritten werden.

OPTISCH NICHTS NEUES

In Sachen Grafik hat sich nicht viel zum Vorgänger geändert. Hier liegt einer der wenigen Kritikpunkte: Zwar sind die Animationen der Figuren immer noch auf hohem Niveau und die Fantasy-Atmosphäre wird aufgrund der stimmigen Texturen und Lichteffekte ausgezeichnet vermittelt, jedoch sehen einige Levels denen von *Champions of Norrath* sehr ähnlich, was Kennern des Vorgängers übel aufstoßen könnte. Auch wurden die kleinen Grafikruckler in der Nahperspektive nicht ganz ausgemerzt. Die Hintergrundmusik ist gewohnt hervorragend und lässt einen mit seinen klassisch arrangierten Stücken richtig in der Welt von Norrath versinken. Alles in allem ist *Return to Arms* ein überaus gelungener Nachfolger geworden.

WINFRIED RUDROF

DETAIL-CHECK CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

Wer ist der Champion?

Champions of Norrath setzte sich Anfang letzten Jahres an die Spitze der Hack&Slay-Rollenspiele und überholte dabei exzellente Vertreter wie *Baldur's Gate: Dark Alliance II* oder *Fallout*. Der Nachfolger *Champions: Return to Arms* kann dies sogar noch toppen.



CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

GAMEPLAY ★★★★★

Einzigartiges Fantasy-Erlebnis, das süchtig macht. Vorsicht: Der enorme Umfang fesselt tagelang!

Steuerung: Außerst gelungen und schnell erlernt.

Spielverlauf: Man reist durch unzählige Ebenen, in denen man Monster plättet und magische Scherben besorgen muss.

Zielen und Nebenmissionen anwählbar.
Schwierigkeitsgrad: Zu Anfang einstellbar. In insgesamt vier Stufen finden Anfänger sowie Veteranen ihr Glück. Allerdings müssen bestimmte Charakterlevels bereits erreicht sein.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Als Solospieler sollte man nicht nur aufgrund der anwählbaren Extramissionen mindestens 20 Stunden einkalkulieren, um das Spiel zu Ende zu bringen. Doch dabei wird es nicht bleiben: Ein alternativer Handlungsstrang, der Arena-Modus, vier Schwierigkeitsgrade usw. zwingen einen förmlich zum nochmaligen Durchspielen.

Story: Die Geschichte ist wie beim Vorgänger sehr dürrig: Der Held muss verschiedene magische Scherben einsammeln, da diese – in falschen Händen – Fatales anrichten könnten.

Levels: Ca. 80.
Charaktere: 7

Online-Modus: Ja
Maximale Anzahl der Spieler im Offline-Koopmodus: 4

Wiederspielwert: Extrem hoch. Die Charakterklassen erfordern unterschiedliches Vorgehen, es gibt vier Schwierigkeitsgrade und es existiert ein alternativer Handlungsstrang mit anderem Levelaufbau.

TECHNIK ★★★★★

Außerst gut: Die Levels sind mit Details nur so gespickt und verwöhnen das Auge mit guten Lichteffekten, schönen Texturen und ausgezeichneten Animationen der Figuren. **Kamera:** Man kann zwischen einer sehr nahen, einer mittleren und einer sehr hohen Kamera wählen. Natürlich ist diese jederzeit frei drehbar.

Sprachausgabe: Die deutschen Sprecher sind mal wieder unterste Schublade. Zum Glück kann man auf die englische Sprachausgabe zurückgreifen.

Sound & Musik: Viele klassische Musikstücke vermitteln gekonnt Fantasy-Flair.



CHAMPIONS OF NORRATH

GAMEPLAY ★★★★★

Cooler Action-Gemsetzt mit gutem Setting und der typischen, süchtig machenden Hack&Slay-Spielmekanik.

Steuerung: Sehr gelungen und obendrein übersichtlich.

Spielverlauf: In insgesamt fünf Kapiteln bereist man viele verschiedene Schatzenplätze im EverQuest-Universum, die von zahlreichen Monstern befreit werden müssen.

Schwierigkeitsgrad: Einstellbar, drei Stufen. Bevor man sich an einem höheren Schwierigkeitsgrad versuchen darf, muss man das Spiel zuvor auf einer niedrigeren Stufe durchspielen.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Gut zehn bis 15 Stunden muss man sich schon mindestens Zeit nehmen, wenn man nach harten Kämpfen die Endsequenz von CoV sehen will. Damit ist das Spiel natürlich noch lange nicht beendet. Online wie offline mögliche Mehrspielerpartien und drei Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, dass man gern noch Norrath zurückkehrt.

Story: Die Handlung war beim ersten *Champions*-Spiel wenig originell: Was anfangs wie ein simpler Krieg zwischen Orks, Goblins und Elfen aussieht, wird zu einer Bedrohung für ganz Norrath.

Levels: 40+
Charaktere: 5

Online-Modus: Ja
Maximale Anzahl der Spieler im Offline-Koopmodus: 4

Wiederspielwert: Nicht zuletzt dank des genialen Online-Modus ist der Wiederspielwert enorm. Alle Charakterklassen spielen sich außerdem sehr unterschiedlich, was ein erneutes Durchspielen kurzweilig macht.

TECHNIK ★★★★★

Sehr schön: Liebevoll und detailreich gestaltete Levels, gute Animationen und fantastische Effekte bei Zaubersprüchen bestimmen bei *Champions of Norrath* das Bild. **Kamera:** Wie bei der Konkurrenz frei drehbar. Drei Perspektiven (nah, mittel, fern) sorgen für Überblick und Kampf-atmosphäre.

Sprachausgabe: Mäßige deutsche Sprecher. Glücklicherweise wird CoV auf einer Dual-DVD ausgeliefert, die auch die besser klingende Sprachausgabe beinhaltet. **Sound & Musik:** Die akustische Seite ist sehr atmosphärisch und äußerst passend.

MEIN FAZIT SUPER



Winfried Rudrof
will ein Visum für Norrath.

Vorab eine Warnung: Wer soziale Verpflichtungen irgendeiner Art hat, sollte sich von diesem süchtig machenden Spiel fern halten! Scherz beiseite: *Champions: Return to Arms* ist viel mehr als nur ein Update. Fast der doppelte Umfang, neue Charakterklassen und Gegenstände, frei anwählbare Levels, ein neuer Arena-Modus und, und, und. Dass manche Levels denen des Vorgängers ähneln und der Grafikaufbau im nahen Kamera-Modus etwas langsam ist, kann man in Anbetracht dessen ruhig verschmerzen. Der Wiederspielwert ist dermaßen hoch, dass ich – als mir nach ca. 20 Stunden der Abspann entgegentrömlte – das Spiel sofort mit einem neuen Charakter abernals startete!

TEST CHAMPIONS: R.T.A.

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Snowblind Studios
Genre: Hack&Slay-Rollenspiel
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 20+ Stunden
Internet: www.championsrta.com

Spiele: 1-4
Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Preis:
Ab 12 Jahren Ca. € 60,-

- Enormer Umfang
- Spitzenmäßige Präsentation
- Exzellente Steuerung
- Unschlagbare Langzeitmotivation

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Nahkampf/Fernkampf	R1: Blocken	☐ Magie verwenden
L2: Manabalk	R2: Heilbalk	☐ Magie verwenden
Start: (Auswählen)	☐ Ausgiff	
Select: (Auswählen)	☐ Action	
Steuerkreuz: Magie wechseln	Analogstick L: Kamera steuern	Analogstick R: Kamera steuern

Die Figur lässt sich von Anfang an ausgezeichnet steuern, was auch an der übersichtlichen Tastenbelegung liegt.

STEUERUNG 91%

GRAFIK 89% SOUND 84% ÜBERSICHTLICHKEIT 91% EINZEL 91%

„Die neue Referenz des Hack&Slay-Rollenspiel-Genres: Noch einen Tick besser als der grandiose Vorgänger!“

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

[illegible]

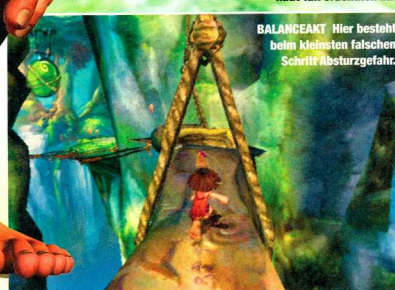
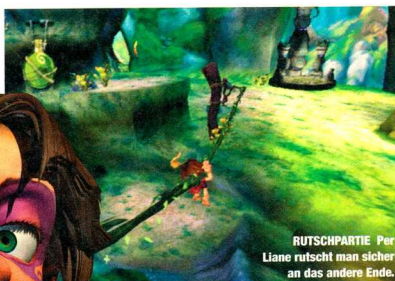
PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.playstation.de www.acecombatgame.com

fun,
anyone?
PlayStation 2

Tak 2

Der Stab der Träume

Magie und Humor sind Taks Stärken. Damit geht er diesmal seinen **Träumen auf den Grund.**



DETAIL-CHECK TAK 2: DER STAB DER TRÄUME

Tak im Doppelpack

Hier zeigen wir, wie sich das Sequel im Vergleich zum Vorgänger schlägt und welche Unterschiede die Kenner des ersten Teils erwartet.



TAK 2: DER STAB DER TRÄUME

UMFANG

★★★★

Umgebungen: 9

Langzeitmotivation: Freispielbare Minigames (z. B. Snowboardrennen) halten bei Laune – einige sind auch zu zweit spielbar. Weitere freischaltbare Extras wie Konzeptzeichnungen.

GAMEPLAY

★★★★

Missionsdesign: Die Welten bieten jeweils unterschiedliche Aufgabenstellungen. Taks Fähigkeit, sich in Tiere zu verwandeln, wird sehr stark eingebunden.

Upgrades: Tak erlernt während des Spiels neue Attacken und erweitert sein magisches Arsenal.

Steuerung: Hat sich im Vergleich zum Vorgänger nur geringfügig verändert. Auch hier macht die Kamera gelegentlich Probleme.

Einstieg: Führt den Spieler ebenfalls sehr gut in die Handhabung ein. Neue Moves werden nach Erhalt an Ort und Stelle erklärt.

TAK UND DIE MACHT DES JUJU

UMFANG

★★★★

Umgebungen: 11

Langzeitmotivation: Auch Teil 1 bot schon Minispiele, die den Reiz des Titels noch über das einmalige Durchspielen hinaus aufrechterhalten. Konzeptzeichnungen und kurze Filmchen warten auf fleißige Zocker.

GAMEPLAY

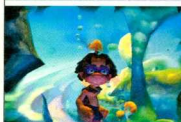
★★★★

Missionsdesign: Einige Gebiete müssen des Öfteren besucht werden. Ansonsten sind die Levels recht linear aufgebaut. Taks Kräfte finden regen Gebrauch.

Upgrades: Insgesamt 17 kraftvolle Juju-Magiesprüche unterstützen auch während des Spiels.

Steuerung: Tak lässt sich gut durch die Levels steuern. Manchmal erschweren Kameraprobleme das Vorankommen.

Einstieg: Flora macht euch Stück für Stück mit allen Facetten der Steuerung und mit den wichtigsten Spielelementen vertraut. Vorbildlich!



TECHNIK

★★★★

Grafik: Sehr hübsche Umgebungen mit abgedrehter Architektur und teilweise schwachen Texturen. Die Hauptcharaktere sehen einfach klasse aus und sind mit guten und detaillierten Animationen ausgestattet. Geniale Lichteffekte, aber auch Ruckelaktionen.

Musik & Sound: Die Musik begleitet das Jump & Run sehr schön und zeichnet sich durch einige sehr stimmungsreiche Stücke aus. Ordentliche Soundeffekte.

Lokalisierung: Die genial witzige Sprachausgabe ist erneut auf sehr hohem Niveau.



TECHNIK

★★★★

Grafik: Auch der Vorgänger konnte durch die sehr gute Modellierung der Figuren überzeugen. Außerdem beinhalten zahlreiche Details die Umgebungen. Die Levels sehen sehr gut aus und sind abwechslungsreich. Tolle Lichteffekte, aber leider nicht auch der Vorgänger zu Ruckeln.

Musik & Sound: Eingängige und passende Hintergrundmusik, die sehr gut zur jeweiligen Umgebung passt. Gute und teils recht putzige Soundeffekte.

Lokalisierung: Tak und alle anderen Charaktere wurden hervorragend synchronisiert.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Alexander

Funke

bekommt zu wenig Schlaf.

Es gibt von Zeit zu Zeit Spiele, die mich völlig überraschen. So auch Tak 2. Was durch sein Szenario und die Lizenzierung wie ein Kinderspiel anmutet, bietet auch älteren Zockern jede Menge Spaß und Anspruch. Leider sticht sich durch künstlich in die Länge gezogene Abschnitte und die teils übermächtigen Gegner im späteren Verlauf etwas Frust ein.

TEST TAK 2

Hersteller: THQ

Entwickler: Avalanche

Genre: Jump & Run

Sprache: Deutsch

Video: 4:3

Audio: Stereo

Umfang: ca. 12 Stunden

Internet: www.thq.de

Spieler: 1

Termin: 25. März

USK-Freigabe: Ab 6 Jahren

Preis: ca. € 50,-

- Viel Humor
- Gute Spielbarkeit ...
- ... trotz kleiner Frustmomente
- Leichte Ruckelaktionen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Juju-Magie	R1: Waffe wechseln	Waffe benutzen
L2: Libolla benutzen	R2: Waffe wechseln	Wurf
Start: (Pause/Menü)		Springen
Select: (Zurück)		Benutzen
Steuerkreuz: (Bewegen)	Analogstick L: (Bewegen)	Analogstick R: (Kamera)

Die Steuerung weicht kaum vom Genre-Standard ab. Auto-Aiming hätte das Spielen frustrierender gestaltet.

STEUERUNG

78%

GRAFIK SOUND MULTI

79% 74% 0% 82%

„Mit genialem Humor und guter Spielbarkeit erobert sich Tak 2 seinen Platz nicht nur bei Genre-Fans.“

Schon das erste von Taks Abenteuer, *Tak und die Macht des Juju*, bestach durch gute Spielbarkeit und Humor, was dem Titel auch hierzulande zufriedenstellende Absatzzahlen bescherte. In den USA trug die dort zugkräftige Nickelodeon-Lizenz zu einem größeren Verkaufserfolg bei, sodass wir in den Genuss einer Fortsetzung kommen.

TRAUMDEUTUNG

Unser Held Tak schlummert schon eine ganze Zeit lang – 16 Tage und Nächte, um genau zu sein. Selbst sein Lehrer Jibulba kann ihn nicht aus dem Schlaf reißen. In seinen Träumen wird Tak immer wieder von einer seltsam leuchtenden, schwebenden Kugel kontaktiert. Sie erzählt ihm etwas von einer entführten Prinzessin und gibt ihm Ratschläge, wie er eine Rettungsaktion durchführen kann. So beschließt sich Tak, der Prinzessin zu helfen. Damit erwacht er auch endlich aus seinem Schlaf ...

GROSS UND MÄCHTIG

Die Suche Taks nach der entführten Prinzessin enthält alle gängigen Elemente eines zeitgemäßen 3D-Jump&Runs. Die Fähigkeiten des Helden beschränken sich dabei nicht nur auf Springen und Laufen. Als Bewaffnung gegen seine teils mächtigen Feinde hilft ihm ein Stab, der als Schlag- und Fernwaffe dient, deren Energiekugeln auch auf etwas Entfernung Gegner aus dem Weg räumen. Kombiniert mit seinen mächtigen Special Moves, kann er sich gegen alle noch so mächtigen Feinde wehren.

MAGISCHE KOPFNÜSSE

Aber nicht nur seine Muskelkraft und der Stab sichern die erfolgreiche Durchführung der gestellten Aufgaben. Im Verlauf seines Abenteuers lernt er, mit Magie umzugehen. So kann er sich später sogar in andere Tiere wie ein Eichhörnchen oder einen Frosch verwandeln. Jede dieser Tiergestalten verleiht ihm besondere Fähigkeiten, die für sein Weiterkommen notwendig sind. Als Frosch kann er beispielsweise schneller schwimmen und sich per Zunge von Libelle zu Libelle schwingen. Einen Teil der teilweise anspruchsvollen Rätsel löst Tak mithilfe seines vom Floh verwandelten Lehrers Jibulba. Wirft man

diesen auf ein Tier, kann er es nach Bedarf einschläfern oder befeuern. Danach werden störende Feinde für eine Weile von dem befallenen Tier abgelenkt oder es fallen hochgezogene Brücken über Schluchten. Solche Rätsel löst er in verschiedenen Szenarien, zum Beispiel im Dschungel, in der Traumwelt oder in einem Planetarium.

PRÄDIKAT: HUMORVOLL

Auch wenn es sich in puncto Design und Innovation nicht groß von anderen Genre-Titeln abheben kann, punktet *Tak 2* vor allem bei der streckenweise sehr guten Spielbarkeit und beim Humor. Was uns THQ hier vorsetzt, bringt die ein oder andere Lachträne hervor. Passend dazu verstärkt die hervorragende

deutsche Umsetzung diesen überragenden Eindruck. Die nahezu perfekten Zwischensequenzen motivieren und helfen über die teilweise frustigen Abschnitte hinweg, die den Eindruck erwecken, als wären sie künstlich gestreckt und extra schwierig gehalten, um das Spiel in die Länge zu ziehen.

ALEXANDER FUNKE



WIDESCREEN Im 16:9-Modus bekommt Holyfield links und rechts etwas mehr Platz zum Ausholen.



BOXERTRÄUME Dank Editor kann man sich selbst gegen Muhammad Ali in den Ring schicken.

Fight Night Round 2

Die Chance
Ihres Lebens
– hauen Sie
Ali eins rein!

Letztes Jahr erhielt das von den Spielentwicklern etw. vernachlässigte Boxspiel-Genre einen realistischen Vertreter: *Fight Night 2004* war besonders aufgrund seines innovativen Steuersystems ein echter Überraschungshit. Schläge wurden nicht über die Controller-Knöpfe ausgeführt, sondern komplett über den rechten Analogstick gesteuert. Je nachdem, ob Sie einen Halbkreis oder einen Viertelkreis beschrieben oder den Stick einfach nach

vorne bewegten, führte Ihr Boxer einen Uppercut, einen Haken oder eine Gerade aus. Das Kampfsystem wurde für die Neuauflage übernommen und sogar leicht erweitert. Indem Sie den Stick jetzt vor dem Ausführen eines Schlags nach hinten ziehen, laden Sie die Attacke auf. So führen Sie einen stärkeren Schlag, einen so genannten Haymaker, aus, der aber an Ihrer Ausdauer zehrt.

SCHLAG AUF SCHLAG

Weitere Neuheiten sind der verbesserte Charakter-Editor und der Cutman. Mit dieser Funktion schlüpfen Sie zwischen zwei Runden in die Rolle eines Sanitäters und verarzten die Blessuren Ihres Boxers. Auch die hervorragende KI der Gegner trägt dazu bei, dass *Fight Night Round 2* noch ein Stück realistischer ist als der Vorgänger. Natürlich gibt es abnormale einen Karriere-Modus, in dem Sie sich mit Preisgeldern neue Ausrüs-

tungsgegenstände kaufen oder sich im Trainingslager ein paar Muckis antrainieren. Das alles ist schön animiert und musikalisch passend unterlegt. EA-typisch genießen Sie beim Spielen einen hervorragenden Soundtrack, der diesmal aus lizenzierten Hip-Hop-Songs besteht. Davon gibt es allerdings nur wenige, hier hinkt *Fight Night Round 2* anderen EA-Titeln noch etwas hinterher.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönelein

schlägt 'nen fiesen linken Haken.

Als ich den Vorgänger das erste Mal spielte, fand ich die Steuerung etwas kompliziert. Nach kurzem Einspielen pfeifte ich meinen Gegnern aber diese Haken um die Ohren. Der Einstieg in *Fight Night Round 2* gelang mir dadurch sehr schnell und unkompliziert und die neuen Features waren rasch verinnerlicht. Besonders viel Zeit habe ich übrigens mit dem tollen Editor verbracht. Hier kann man ohne weiteres ein Abbild seiner selbst erstellen und gegen Ali, Holyfield und Konsorten in den Ring schicken oder sich im Karriere-Modus an die Spitze boxen. Allerdings ist der Karriere-Modus wieder nicht besonders umfangreich. Wo bleiben Manageroptionen wie zum Beispiel bei *Madden NFL Football*?



TEST FIGHT NIGHT ROUND 2

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Sport
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	36 Boxer
Internet:	www.electronic-arts.de

Spieler:	Termin:
1-2	17. März
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 6 Jahren	Ca. € 60,-

- Sehr gute KI
- Hervorragende Steuerung
- Erweitertes Kampfsystem
- Immer noch geringer Umfang

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Ausweichen	R1: Blocken	☐ Provokation
L2: Unertaubter Schlag	R2: Spezialer Schlag	☐ Kammern
Start: Pause	☐ Spezialer Schlag	☐ Unertaubter Schlag
Select:	☐ Unertaubter Schlag	☐ Unertaubter Schlag
Steuernetz: Bewegungen	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Boxen
Der Total Punch Control, durch den Sie Schläge über den rechten Stick steuern, funktioniert klasse.		
		STEUERUNG 89/90

GRAFIK	SOUND	MULTIPLAYER	EINZEL
83%	79%	86%	85%

„Die beste Boxsimulation in leicht verbesserter Auflage. Fans, die den Vorgänger nicht kennen, schlagen zu.“

The Bard's Tale

Wein, Weib und Gesang: ein Proleten-Barde geht auf Reisen.

Vor geraumer Zeit kündigte die Spielebelegung eines Rollenspiel-Klassikers in moderner Manier von *Baldur's Gate: Dark Alliance* und Konsorten an – das Spiel sollte sich selbst und etliche Genrekollegen gehörig auf die Schippe nehmen. Wie wir alle wissen, ging besagte Firma jedoch Pleite und somit verschwand auch *Bard's Tale* prompt von den deutschen Releaselisten. Aber Ubisoft sei Dank, wurde das Hack&Slay-Abenteuer aus der letzten Schublade einer Insolvenzverwaltung gezogen und wird Ende März endlich doch noch erscheinen.

ES WAR EINMAL ... Wer jetzt denkt, er übernehme in diesem Spiel die Rolle eines strahlenden Helden, hat sich gewaltig geirrt: Unser aller Barde ist arrogant, gierig und zudem ein unbelehrbarer Schürzenjäger – dem Comedystar Oliver Kalkofe mit seiner Stimme eine ganz persönliche Note verleiht. Prinzen-sinnen werden zum Beispiel nur gerettet, wenn sie seinem Schönheitsideal entsprechen! Das Abenteuer, wie sollte es auch anders sein, findet auf einem mittelalterlichen Eiland in der Nähe von Schottland statt und verbrät jedes Klischee, das ein gutes Action-Rollenspiel ausmacht. Man besucht Städte, redet mit den Bewohnern, durchquert monster-

verseuchte Dungeons, streicht Erfahrungspunkte sowie wertvolles Gold ein und rüstet seinen Helden immer weiter auf. Wer *Baldur's Gate* kennt, der wird die Missionen, beispielsweise die Kollegen eines Kobolds aus dem örtlichen Gefängnis zu befreien oder klirrend kalte Eiswüsten zu durchforsten, mit einem Augenzwinkern lösen. Bloß das hier die Belohnungen nicht Ruhm und Ehre im herkömmlichen Sinne sind, sondern bestenfalls ein Schäferstündchen mit dem örtlichen Silikonwunder bedeuten. Man schreitet also dank der nahezu perfekten Steuerung durch wunderschön animierte Landschaften und beschwört nebenbei den einen oder anderen Begleiter mit seiner Laute, den man dann per Steuerkreuz à la *SOCOM* befehlen kann. Die zahlreichen Hack- und Metzelorgien werden durch mehr oder minder knifflige Rätsel aufgelockert, wobei ein Offsprecher jede neuartige Situation sarkastisch kommentiert. Wer also auf ein klassisches Action-Rollenspiel mit einer ordentlichen Prise schwarzem Humor Lust hat, kann bei *Bard's Tale* bedenkenlos zugreifen!

ROBERT LÉVAL



BRAUTSCHAU
Das nenn ich mal 'ne Belohnung ...

... ich auch nur den geringsten Zweifel gehegt, ... Ihr der Mann seid, der meine Träume erfüllen

HOMMAGE Indiana Jones lässt freundlich grüßen.

1.056

TEST THE BARD'S TALE

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: inXile
Genre: Hack & Slay
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 14 Regionen

Internet: www.ubisoft.de

Spieler: 1
Termin: 24. März

USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Preis: Ca. € 60,-

- Herrlich zynischer Humor
- Überraschende Steuerung
- Suchtfaktor stellt sich nicht ein
- Vergleichsweise kurzes Spielvergnügen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Waffe auswählen	R1: Song auswählen	Benutzen
L2: Waffe auswählen	R2: Artfakt auswählen	Springen
Start: Pausemenü		K: Attacke
Select: Inventar aufrufen		O: Blocken
Steuerkreuz: Gruppenbefehle	Analogstick L: Bewegungen	Analogstick R: Kamera

„Die Steuerung der Spielerfigur klappt hervorragend. Etwas nervig sind die ellenlangen Schlagkombinationen.“

81%

GRAFIK | SOUND | MULTI
80% | 79% | **79%**

„In Sachen Humor ist *Bard's Tale* nicht zu toppen. Ansonsten bietet es Hack&Slay-Hausmannskost.“

MEIN FAZIT GUT



Robert Léval
will das Busenwunder aus der Taverne.

Obwohl *The Bard's Tale* nicht wirklich innovativ ist, fesseln einen die liebevoll animierten Landschaften, die zahlreichen Upgrade-Möglichkeiten und insbesondere der beißen-Humor sofort an den Bildschirm. Die kernigen Sprüche und zynischen Bemerkungen unseres selbst ernannten Helden sowie der übrigen Bewohner von Orkney Island entlocken sogar dem humorlosesten Zeitgenossen den einen oder anderen Lacher. Neben all den positiven Dingen muss es natürlich auch etwas zu meckern geben: Warum in aller Welt wurde nur auf eine Mehrspieler- bzw. Online-Option verzichtet?

Eye Toy Monkey Mania

So spaßig kann es sein, sich zum Affen zu machen!

Und die nächste Minispiel-Sammlung für Sonys innovative Webcam hält Einzug auf den Laufwerken partyhungriger PlayStation2-Besitzer. Ganze 50 Zappellübungen, die Sie nach und nach freispielen, warten mit verrückten Aufgaben auf ihren gelenkigen Meistern. Richten Sie mit hektischen

Handbewegungen verlaute Schimpansenköpfe her, trommeln Sie auf den Rücken schelmischer Affenschüler, um eine Banane unbemerkt zu verschlingen, wenn der Lehrer gerade an die Tafel schaut oder versuchen Sie sich an Sportarten wie Bowling, Karate oder Hindernislauf – viel Körpereinsatz inklusive. Die zahlreichen

Minispiele können zwar nicht durchweg ein hohes Niveau halten, bei der Anzahl sollten sich aber schnell einige Favoriten herauskristallisieren.

BRETT, DIE DIE WELT BEDEUTEN

Die Spielchen wählen Sie entweder direkt aus einer Liste oder besuchen den Brettspiel-Modus, der auch wegen seiner Aktionsfelder stark an die Mario Party-Reihe erinnert. Drehen Sie an einem Zahlenrad und Ihr ausgewählter Freund schreitet die entsprechenden Felder voran. Neben Minispiel-Einladungen erwarten Sie noch Item-Shops, in denen Sie gemeine Fallen einkaufen und später auf dem Spielbrett auslegen. Durch Bonusfelder oder gewonnene Hampelmann-Einlagen freunden Sie sich mit artverwandten Pipoas an, die Sie zum Voranschreiten auf dem Spielfeld benötigen. Monkey Mania wird im Einzelspieler-Modus trotz aberwitziger Ideen auf Dauer langweilig. Die höchsten Trümpfe spielt der Titel im Mehrspielermodus aus und präsentiert sich als schwungvoller Party-Kracher, bei dem das Zuschauen fast so lustig ist, wie sich selbst zur Schau zu stellen. Die Comic-Grafik ist funktionell und die Ape Escape-Rasselbande witzig animiert. Gerade durch die zugängliche Kontrolle ist Monkey Mania ein Spiel für jedermann, das gerade in geselliger Runde aufblüht.

SASCHA SCHMITZ

MEIN FAZIT SEHR GUT



Michael Pruchnicki
ist ein echter Affen-Narr.

Monkey Mania rockt! Die Minispiele strotzen nur so vor lustigen Ideen und fangen den oft ziemlich skurrilen Humor der Ape Escape-Serie exzellent ein. Vor allem mit mehreren Spielern kommt hier jede Menge Spaß auf. Der Knüller für jeden ausgeflippten Partyabend!



FRISÖR Hier gilt es, die ruinierten Frisuren wieder in Form zu bringen.

KLAPS Schlagen Sie dem Affen auf den Po, um seine Hose zu säubern.

TEST EYE TOY: MONKEY MANIA

Hersteller: Sony
Entwickler: Sony
Genre: Entertainment
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 50 Minispiele
Internet: de.playstation.com

Spieler: 1-4
Termin: 23. März
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Preis: ca. € 40,-

- Witziges Partyspiel
- Viele abwechslungsreiche Minispiele
- Alleine schnell langweilig
- Nicht jedes Minispiel gefällt

CONTROLLER-CHECK STANDARD



„Bewegung ist angesagt: Die abwechslungsreichen Fuchtleisten machen Spaß und sehen lustig aus.“

STEUERUNG
83%

GRAFIK | SOUND | MUSIKALISCHES | EINZEL
64% | 62% | 83% | 68%

„Mit mehreren Spielern ein spaßiges Affentheater, das Bewegung in jede Party bringt!“



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

HARDWARE

PREISKNÜLLER Für nur 13 Euro bekommen Sie das Mini-Pad von Bigben.



PS2 Mini-Pad

CONTROLLER Klein, fein und günstig – für kleine Hände geeignet

Die Suche nach einem sowohl günstigen als auch guten Ersatz des Sony-Controllers kommt uns fast so vor wie die Suche nach dem heiligen Gral. Oft hat man das Gefühl, man stünde direkt davor – und wird dann durch wackelige Steuerkreuze und nicht besonders gut verarbeitete Komponenten wieder eines Besseren belehrt. Auch beim Mini-Pad von Bigben Interactive hatten wir zunächst die Hoffnung, denn vor allem der niedrige Preis von 13 Euro hatte unser Interesse geweckt.

WAS TAUGT ES DENN?

Getreu seinem Namen ist das Mini-Pad etwas kleiner als Sonys Standard-Controller – und liegt dank gummierter Griffe sehr gut in der Hand. Die Feuertasten sind angenehm abgerundet und verrichten ihre Arbeit im Praxistest mit *Killzone* zuverlässig. Als wir im Spiel mit dem rechten Analogstick den Zoom einschalten, quittiert die Taste das mit einem lauten „Klick“ – die Feu-

eraste im linken Analogstick ist ebenso laut. Ein weiterer Kritikpunkt betrifft das Steuerkreuz, denn das liegt für unseren Geschmack etwas zu hoch. Die unterhalb der Start- und Select-Taste eingebaute Dauerfeuer-Funktion hat zwar in den meisten Spielen keinen Nutzen, hebt die Ausstattungswertung jedoch etwas an. Fazit: Das Mini-Pad ist ein Preisknaller und trotz kleiner Macken ein akzeptabler Ersatz für den Original-Controller. (bh)

TEST MINI-PAD II			
Typ:		Controller	
Hersteller:		Bigben Interactive	
Info-Telefon:		0700-227877678	
Internet: www.bigben-interactive.de			
Preis:		Preis-Leistung:	
Ca. € 13,-		Sehr gut	
✓ Dauerfeuer-Funktion ✓ Gummierte Griffe ✓ Liegt gut in der Hand ✓ Laute Tasten der Analogsticks			
GESAMTWERTUNG			
AUSSTATTUNG	BEWERTUNG	LEISTUNG	
78%	81%	80%	80%

Cruiser Racing Wheel quinto

LENKRAD Ein Lenkrad für alle Systeme

BESCHRIFTUNG Die Tastenbelegung für alle Systeme erfährt man nur im Handbuch.



35 Euro sind nicht viel Geld, wenn man dafür ein Lenkrad bekommt, das sich nicht nur mit Sonys PS2, sondern auch mit einem GameCube, der Xbox und einem PC einwandfrei versteht. Das Preis-Leistungs-Verhältnis wirft aber auch Zweifel auf: Lohnt sich die Anschaffung wirklich?

DER PRAXISTEST

Tatsächlich hat man beim Cruiser Racing Wheel quinto auf einige Ausstattungsmerkmale eines Lenkrads verzichtet: Die Halterung besteht zum Beispiel nicht aus einem Schraubmechanismus, sondern aus vier Gummipinnen an der Unterseite. Die Pedale sind für den mitteleuropäischen Erwachsenen eindeutig zu klein und die Tastenbeschriftung lediglich für PlayStation-2-Spieler auf den ersten Blick erkennbar. Die Feuertasten „L1“ und „L2“ sind außerdem sehr schwergängig – das hätte nicht sein müssen. Der Lenkradius ist mit etwas über 180 Grad okay, allerdings

lässt sich die Lenksensitivität nicht einstellen. Stattdessen können Sie die Tastenbelegung programmieren – eine Funktion, die im Spiele-Alltag niemand wirklich verwendet. Unser Fazit: Das Cruiser Racing Wheel quinto ist ein günstiges Einstiegsprodukt mit befriedigender Ausstattung und einigen klaren Defiziten. Trotzdem ist das Gerät ein echter Allrounder im Preisbereich unter 50 Euro. (bh)

TEST CRUISER R. W. QUINTO			
Typ:		Lenkrad	
Hersteller:		Madrics	
Info-Telefon:		06222-935816	
Internet: www.madrics.com			
Preis:		Preis-Leistung:	
Ca. € 35,-		Gut	
✓ Für fünf Systeme geeignet ✓ Zu kleine Pedale ✓ Teilweise sehr schwergängige Tasten ✓ Gerät unzureichend beschriftet			
GESAMTWERTUNG			
AUSSTATTUNG	BEWERTUNG	LEISTUNG	
77%	73%	74%	74%

Thrustmaster T510

SOUND Das Traumpaket aus Kopfhörer und Dolby-Digital-Dekoder im Praxistest

Wir waren etwas überrascht, als uns Anfang Februar zwei Mitarbeiter der Dolby Laboratories einen Besuch in der Redaktion abstatten. Im Gepäck hatten sie unter anderem Informationen zum neuen Dolby-Klangstandard namens Dolby Headphone. Hinter diesem Namen verbirgt sich eine Technik, die ein beliebiges 5.1-Klangsignal (zum Beispiel das PlayStation 2) so raffiniert in ein Stereosignal verwandelt, dass dem Hörer die Illusion vermittelt wird, er säße in einem Raum mit einer teuren 5.1-Anlage. Der Algorithmus dahinter ist sehr aufwendig, denn er simuliert tatsächlich einen Raum mit mehreren Klangquellen und gibt dann lediglich die Signale weiter, die jemand hören

würde, wenn er sich tatsächlich in der Mitte des Raums befinden würde. Aber wie klingt das in der Praxis? Hält Dolby Headphone auch in Spielen, was die Theorie verspricht?

SURROUND OHNE LAUTSPRECHER

Das T510-Set von Thrustmaster ist ein Komplettpaket aus Stereokopfhörer, einem Dolby-Dekoder, zwei Batterien, einem Netzteil und einer Menge Audiokabel, mit denen Sie das Gerät an jede Spielkonsole anschließen können. Der Aufbau ist schnell erledigt, denn PS2-Benutzer müssen den Dekoder lediglich mit dem beigelegten optischen

Kabel mit der Konsole verbinden und das Gerät über Batterien oder

das Netzteil mit Strom versorgen. Welchen Kopfhörer Sie verwenden, ist egal, denn der Dekoder besitzt zwei 3,5-mm-Klinkenausgänge. Der Kopfhörer des T510 macht einen sehr soliden Eindruck und klingt im Test mit *Killzone* sehr überzeugend. Die neue Dolby-Technik tut ein Übriges und zaubert aus dem (Pro-Logic-II-) Sound des Spiels eine stimmige und deutlich bessere Klangumgebung, als es das schmöde Stereosignal der PS2 könnte. Auch im Einsatz mit DVD-Filmen schlägt sich das Surround-Set tapfer und versorgt verwöhnte Ohren. Schade nur, dass sich die einzelnen Kanäle nicht separat regeln lassen und man auf einen Lautstärkeregler beschränkt ist.

SINNVOLE Der kleine Dekoder kann auf Wunsch auch mit zwei AAA-Batterien betrieben werden.



Abgesehen davon überzeugte uns das T510-Set voll und ganz: Eine platzsparende Lösung für Surround-Sound gibt es nicht. (bh)

TEST T510

Typ: Sound
Hersteller: Thrustmaster
Info-Telefon: 0190-662789

Internet: de.thrustmaster.com

Preis: Preis-Leistung:
Ca. € 100,- Befriedigend

- Handfester Surround-Sound
- Einfache Bedienung
- Sehr umfangreiche Kabelsammlung
- Klangkanäle nicht einzeln regelbar

GESAMTWERTUNG

ASSEMBLAGE 94% LIEFERUNG 87% VERWERTUNG 82% **88%**

PS2-Tanzmatte

TANZMATTE Günstig und bunt – aber nicht gut

Kein Wunder, dass Tanzmattenspiele nicht totzukriegen sind: Selbst der unbedarfte Konsoleneinsteiger versteht das Spielprinzip in Sekundenbruchteilen – und braucht lediglich etwas Übung, um komplexe Tanz-Combos aus Parkett zu legen. Zwischen das Parkett und die Füße gehört allerdings eine Tanzmatte, die die Fußstamper auch an die Konsole weiterleitet. Die neue Tanzmatte von Madrics orientiert sich an der Xbox-Variante aus gleichem Haus und überzeugte die Redaktion im Test mit *Dancing*

Stage Fever nur bedingt. Der Kritikpunkt: Nach rund 20 Minuten verrutschen Ober- und Unterseite der Matte gegeneinander, sodass wir die Matte erst wieder glatt auslegen mussten. Davon abgesehen bekommen Sie eine Tanzmatte, die funktionell ist – und wie alle Matten nach dem Auspacken für eine Weile nach Lösungsmitteln riecht. (bh)

TEST PS2-TANZMATTE

Typ: Tanzmatte
Hersteller: Madrics
Info-Telefon: 06222-935816
Internet: www.madrics.com
Preis: Preis-Leistung:
Ca. € 20,- Sehr gut

- Cooler Outfit
- Beigelegte Klebstreifen
- Guter Preis
- Verrutscht leicht in sich

GESAMTWERTUNG

ASSEMBLAGE 81% LIEFERUNG 80% VERWERTUNG 74% **80%**



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

TEURER SPASS

Hallo liebes PLAYZONE-Team!
Eure Zeitschrift ist wirklich die beste. Ich habe aber zwei Fragen an euch.

1. Wie verkauft sich bisher *Legend of Kay*? Ich finde dieses Spiel nämlich wirklich cool und wünsche mir einen Nachfolger.

PLAYZONE: Gemessen an der außergewöhnlichen Thematik und dem unkonventionellen Helden hält sich *Legend of Kay* ziemlich wacker. Das heißt aber nicht, dass ein Nachfolger schon beschlossene Sache ist. Wir hoffen, dass die Entwickler innerhalb der nächsten Wochen Genaueres bekannt geben.

2. Wie teuer werden die PS3-Spiele sein? Ich habe gehört, dass die Produktion von PS3-Spielen doppelt so viel kosten wird wie bei PS2-Spielen. Kosten dann die Spiele dann etwa 120 Euro?

CAROLA MARTIN PER E-MAIL

PLAYZONE: Na, das wäre ja noch schöner! Sicher, Spiele zu entwickeln wird immer teurer, aber es darf bezweifelt werden, dass ein Hersteller lange überleben würde, wenn seine Spiele jetzt plötzlich 120 Euro kosteten.

Letzten Endes bestimmen auch die Kunden den Preis: Bei solch einer abrupten Preiserhöhung könnten sich die meisten Zocker wahrscheinlich keine Spiele mehr leisten, weshalb die Hersteller ihre Preise mit Sicherheit niedriger ansetzen.

MODERNE ZEITEN

Hi PLAYZONE-Team,

erst mal ein großes Lob an euch. Ich lese eure Zeitschrift schon über ein Jahr regelmäßig und muss sagen, dass ihr zurecht die beste Videospielzeitschrift auf dem Markt habt. Aber jetzt zu meinen Fragen: Was ist denn Progressive Scan? Was ist der Unterschied zwischen Progressive Scan und dem 60-Hz-Modus? Und wie weiß ich, dass ein Fernseher dies hat?

IGOR LUKIC PER E-MAIL

PLAYZONE: Einfach ausgedrückt ist Progressive Scan eine hochwertigere Form der Bildausgabe. Um diese Modi zu nutzen, bedarf es allerdings eines modernen HDTV-Fernsehers oder Beamers. Diese HDTV-Geräte sind in Japan und Amerika erheblich weiter verbreitet als in Europa und derzeit vor allen Dingen finanziell gut betuchten Spielern vorbehalten. Bislang unterstützen nur wenige PAL-Spiele überhaupt diese Ausgabeform. Der 60-Hz-Modus ist dagegen auch auf jedem modernen Durchschnittsfernseher nutzbar.

FRAGENKATALOG

Hi ihr PS2-Zocker,
stellt euch am besten schon mal was zu

trinken und essen bereit und geht sicher, dass ihr in der nächste Stunde (leichte Übertreibung) nichts vorhat. Ich hab euch nämlich viel zu sagen, deshalb lass ich die Schleimerei, die andere benutzen, damit ihr die Briefe abdruckt, weg. Sonst würde mein Brief ja doppelt so lang werden und ihr könntet ein ganzes Heft damit füllen. :-)

1. Wenn ich hier eine PSP kaufe und sie mit nach Amerika nehme, kann ich den Akku ohne weiteres aufladen (also ohne Extrazubehör) oder muss ich da einen Adapter haben?

PLAYZONE: Du wirst einen Adapter benötigen, denn während aus unseren heimischen Steckdosen 230 Volt herausprudeln, bietet das amerikanische Stromnetz lediglich 120 Volt.

2. Wollen die Hersteller von *Gran Turismo 4* uns ver***** oder was ist mit denen los? Ich erinnere mal: Das Spiel sollte Ende 2003 im Handel sein – mit Online-Zugang. Jetzt haben wir 2005 und den Online-Modus kann ich wohl lange auf der DVD suchen.

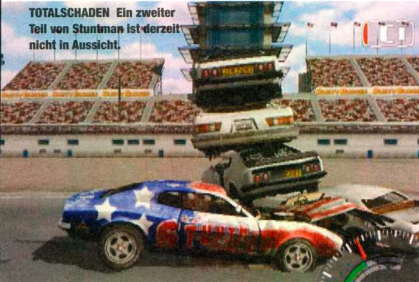
PLAYZONE: Zugegeben, abgesehen von unglaublich vielen neuen Fahrzeugen und Strecken muss man echte Neuerungen bei *Gran Turismo 4* schon mit der Lupe suchen. Dennoch kann man sich als Fan der Serie oder Autonnarr der Anziehungskraft des Spiels nur schwer entziehen. Wir hoffen mit dir gemeinsam, dass die nächste Fortsetzung auf der PlayStation 3 nicht nur durch technische Perfektionierung auffällt.

3. Eure Komplettlösungen sind viiiiiiiel zu lang. Die Leute sollen die Spiele so



OPULENT Auf dem Games Cube sieht Resident Evil 4 einfach fantastisch aus.

TOTALSCHADEN Ein zweiter Teil von Stuntman ist derzeit nicht in Aussicht.



durchspielen und nicht mit Komplettlösung. Und wenn man mal wirklich gar nicht weiterkommt, geht man ins Internet. Jetzt fangt mir ja nicht wieder an, dass viele kein Internet haben. Dann sollen sie halt bei Freunden oder in einem Internetcafé surfen gehen. Alle im Netz befindlichen Komplettlösungen sind auf Englisch? Dann soll man Englisch lernen oder nach deutschen Lösungen suchen.

PLAYZONE: Viele haben kein Internet und dort sind die meisten Lösungen in Englischer Sprache verfasst. Aber mal ernsthaft: Die Komplettlösungen sind ein Service, der von vielen unserer Leser dankend angenommen wird. So spart man sich die mühselige Suche im Internet, bekommt bildliche Lösungsvorschläge, hat alles auf einen Blick und kann sich stets auf die Richtigkeit der Angaben verlassen.

4. Hört die Ego-Shooter-Flut in kürzerer/mittlerer/längerer Zeit wieder auf oder kommen nur noch solche Spiele raus? Im Moment beklagt ich mich zwar nicht, da es schon schlechtere Zeiten gab, aber das Genre ist ziemlich stark vertreten.

PLAYZONE: So lange diese Flut an qualitativ hochwertigen Spielen wie Killzone, Project: Snowblind, Brothers in Arms oder TimeSplitters Future Perfect besteht, gibt es keinen Grund zur Klage. Ego-Shooter sind derzeit nun mal beliebt, aber es kommen sicher auch wieder andere Zeiten, in denen zum Beispiel öfter als alle zwölf Monate ein Prügelspiel erscheint.

5. Mein Kumpel hat mir erzählt, dass es große (ziemlich sehr große) Probleme bei der Umsetzung von Resident Evil 4 gibt. Stimmt das?

LENNY PER E-MAIL

PLAYZONE: Wir sind eigentlich recht zuversichtlich, dass Resident Evil 4 auch auf der PlayStation 2 eine gute Figur machen wird. Sicher, das GameCube-

Original sieht hervorragend aus und den einen oder anderen Effekt wird man wohl herausnehmen müssen, doch insgesamt halten wir die PS2 für absolut fähig. Resident Evil 4 in ansprechender Form darzustellen.

(UN-)SCHÖNE GRÜSSE

Hi liebe PLAYZONE, das Lob vorweg spare ich mir, da ihr davon ja eh schon genügend kriegt. Ich habe zwar Fragen:

1. Ich habe in eurer Ausgabe 04/2005 gelesen, dass ein neues James-Bond-Spiel geplant wird, allerdings an den Film Liebesgrüße aus Moskau angelehnt ist. Und da frage ich mich, ob die Macher sich jetzt gar keine eigenen Storys mehr ausdenken. Mit anderen Worten: Gibt es demnächst auch mal wieder ein James-Bond-Spiel mit eigener Story?

PLAYZONE: James Bond 007: Alles oder Nichts und GoldenEye: Rogue Agent hatten eigene Storys und waren ziemlich gut. Dass Electronic Arts jetzt alle Lizenzen ausgräbt, heißt nicht, dass nicht parallel auch an weiteren Bond-Spielen gearbeitet wird.

2. Gibt es irgendwelche Informationen, Erscheinungstermine usw. von Stuntman 2?

PLAYZONE: An dieser Stelle müssen wir kurz schmunzeln, denn wir hatten es uns nicht nehmen lassen Martin Edmonson (den geistigen Vater von Stuntman und der Driver-Serie) in einem Interview bei jeder Gelegenheit zu fragen, wann Stuntman 2 kommt, ohne jemals eine klare Antwort zu bekommen. Jetzt hat Edmonson seine selbst gegründete Entwicklerfirma verlassen und es ist fraglich, wie das nächste Spiel von Reflections aussehen wird. Wir rechnen allerdings eher mit einem vierten Driver-Teil, da Driv3r kommerziell um ein Vielfaches erfolgreicher war als Stuntman.

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 die Spieleflut im März.

ChristianPS10 Rang: ++ Anmeldedatum: 27.08.03 Keine Adresse angegeben Datum: 21.02.05 14.51 IP: 212.64.85.93	Qual der Wahl am Anfang März Hi, Anfang März erscheinen nun die Nachfolger der wohl erfolgreichsten (PlayStation 2) Spiele der vergangen Jahre: Metal Gear Solid 3: Snake Eater und Gran Turismo 4. Die PlayStation 2-Spiele sind nicht gerade die billigsten sind, wollte ich mal fragen, welches der beiden inhaltlich doch recht unterschiedlichen) Spiele ihr euch wohl zulegen werdet? Im Moment tendiere ich eher zu Gran Turismo 4 (Längere, Wagnis, Grafik), aber vielleicht ändert sich das ja noch ...
laserfox Rang: ++ Anmeldedatum: 21.08.02 Datum: 21.02.05 15.48 IP: 212.202.30.20	AW: Qual der Wahl am Anfang März Ich empfinde GTA 4 für mich weit und das beste Spiel aller Zeiten werden. Allerdings auf der Nordseite werde ich tagelang rumkumpeln. Vielleicht mache ich auch mal ein 24-Stunden Rennen in Realzeit. Jedenfalls wird einem das Spiel Monate beschäftigen. MO3 schätze ich so ein, dass man es innerhalb von 2-3 Wochen 2-3 mal durchspielt (wenn man die Zeit und Lust dazu hat und dann liegt's rum. Das kann man sich dann ebenso gut für den nächsten Monat aufheben (wenn GTA einen lockt! :)) ✖ Lächeln ✖ Bearbeiten ✖ Weiterleiten ✖ Antworten ✓
SciForce Rang: ++ Anmeldedatum: 08.01.05 Datum: 21.02.05 16.11 IP: 217.228.85.101	AW: Qual der Wahl am Anfang März da ich eh nichts von GT habe und absolut MO3 verrückt bin kauf ich mir wohl MO3, was denn sonst? Ich würde eher GTA nach paar haben stunden in die ecke werfen und nicht mehr so schnell vorholen, und MO3 wird sicherlich innerhalb paar wochen überhandnehmen doch hab nicht die zeit, aber die lust nochmal zu zocken und vor allem die möglichkeit etwas blau zu machen in der schule ☺ bin eh nie krank, von daher ist das kein problem PS: das lässt mich einfach nicht mehr los! ich werde im März ziehen wie Bayern zu grunde geht ☺ (also FC) ☺
Endee Rang: ++ Anmeldedatum: 13.09.04 Keine Adresse angegeben Datum: 21.02.05 17.35 IP: 84.23.227.218	AW: Qual der Wahl am Anfang März Natürlich MO3, was sonst? Grafik & Sound ☺ Umfang...naja, aber der Wiederspielwert ist enorm ☺ Gameplay ☺ & und vor allem Story ☺ ☺ ☺ Wogegen ich GT4 nur eine laus wiederaufgewärmte Suppe für mich ist... an der Grafik hat sich nicht viel getan (aber die ist ja lange nicht alles) und auch sonst ist ja nicht wirklich was neues drin... Und es würde mich niemals so lange fesseln, da ich einfach vor der Konsole einschlafen würde... dieses immer gleiche extrem langame Rungefluffe ist echt... und da können mich auch die vielen Autos nicht wirklich motivieren...
StillerSportsound Rang: ++ Anmeldedatum: 22.05.04 Keine Adresse angegeben Datum: 21.02.05 18.29 IP: 195.92.60.84	AW: Qual der Wahl am Anfang März Tja...da es hifits nix...beide Spiele müssen her. Wobei ich aber auch die Meinung leide. MO3 ist so toll und so durchgepeilt und liegt nach mindestens zwei Wochen ausgeklügelte in der Ecke. OT4 werde ich sicherlich über Jahre hinweg spielen. Auch und zu mvgment mit der Grafik zu OT4...was denkt ihr eigentlich, was aus unserer Konsole noch rauszuholen ist? MO3 hat sich auch nicht großartig verändert, es besitzt nur ein anderes Setting. Ich weiß gar nicht, was ihr immer an der Grafik von OT zu mecken habt, ist doch totalrealistisch das ganze. Aber gut, eure Meinung...verschont uns Autoren! Denn aber bitte mit anderen ähnlichen Argumenten wie "gar nicht innovativer"...Und angesichts der neuen PAL-Anpassung werden auch Zellulärfahrten ein Ende haben.
liferwinde Rang: ++ Anmeldedatum: 21.07.02 Datum: 21.02.05 19.02 IP: 80.248.199.95	AW: Qual der Wahl am Anfang März MO3 kaufe ich mir auf jeden Fall. Vielleicht noch DMC2, aber das kommt sowieso erst Ende März. OT4 kaufe ich mir auf keinen Fall. Spiel mal verschoben und dazu noch so eine schneise vorbestellen für 206. 16 klickt mich shit off if u was you. ✖ Lächeln ✖ Bearbeiten ✖ Weiterleiten ✖ Antworten ✓
plurThy Rang: ++ Anmeldedatum: 25.07.03 Datum: 22.02.05 23.50 IP: 84.14.47.68	AW: Qual der Wahl am Anfang März Trotz der geringen Spielzeit ist Snake Eater ein Pflichtkauf! Ich habe die NTSC-Version damals durchgepeilt und war sehr begeistert! OT4 werde ich mir wohl mal von nem Kumpel ausleihen, weil das eh wie ich mich meine Bedeutung zu OT Serie keine - nach kurzer Zeit immer in der Ecke liegen würde. DMC3 werde ich auf jeden Fall spielen! Der erste Teil hat mir gut gefallen, den zweiten habe ich aufgrund diverser Anordnungen nicht gespielt aber jetzt steigt ich wieder auf! Dann würde ich noch game NBA Street Vol. 3, Legend of Kyr und das neue Ace Combat spielen... Kann mir jemand sagen, ob die es wert sind? ✖ Lächeln ✖ Bearbeiten ✖ Weiterleiten ✖ Antworten ✓

Lesefutter für Konsolenfans!



XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Es ist der Monat der Ego-Shooter auf der Xbox. *Timesplitters Future Perfect* begeistert mit abertausenden Dialogen und schnellem Gameplay. *Doom 3* sorgt für Spannung und Gänsehaut, während *Project: Snowblind* mit unglaublich variablen Levels und innovativen Waffen glänzt. Im Vorschaubereich werfen wir einen ersten Blick auf das vierte Hitman-Abenteuer und stellen Capcoms Prügelhoffnung *Beat Down* vor. Der zweite Teil unserer Komplettlösung zu *Star Wars Knights of the Old Republic II* begleitet Sie auf Ihrem Werdegang zum Jedi Ritter oder dunklen Sith-Lord. Jetzt im Handel!



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Nintendos revolutionäres Handheld DS kommt in die Läden. Wir haben die Konsole und sämtliche Start-Titel für Sie unter die Lupe genommen. Außerdem hatten wir Gelegenheit, Capcoms stylische Ballerei *Killer 7* anzuprobieren, und präsentieren Ihnen einen Importtest von *Star Fox Assault*. Ebenfalls getestet: *Resident Evil 4*, *Tak 2 – Der Stab der Träume* und viele mehr. Unsere Komplettlösung begleitet Sie durch die gruseligsten Gänge und Wälder von *Resident Evil 4*. Jetzt im Handel!

1 + 1 = 3?

Hallo, also ich hätte da mal eine Frage. Ich verstehe euer Wertungssystem überhaupt nicht. Die Tests zu *Grand Theft Auto: San Andreas* und *Metal Gear Solid 3* kann ich nicht nachvollziehen. *GTA San Andreas* hat in eurem Test folgende Bewertung bekommen: Grafik: 80 %, Sound: 90 %, Gesamtwertung: 95 %. *Metal Gear Solid 3* bekam: Grafik: 93 %, Sound: 92 %, Gesamtwertung: 94 %. Ich finde, dass *MGS 3* das viel bessere Ergebnis erlangt hat. Aber warum hat *MGS 3* nur 94 % bekommen und *GTA San Andreas* gleich 95 %? Das begreife ich nicht. Denn ich habe die beiden Spiele auch schon durchgespielt und muss sagen, dass *MGS 3* eindeutig besser ist als *GTA San Andreas*. Ich muss auch sagen, dass die zwei vorigen *GTA*-Spiele besser waren als das neue *GTA*. Ich hätte *GTA San Andreas* nur 90 % gegeben und *MGS 3* hätte von mir 96 % bekommen. Bitte klärt mich auf!

CHRISTIAN BEIER PER E-MAIL

PLAYZONE: Die Gesamtwertung ist unabhängig von der Grafik- und Soundwertung. Ein Spiel kann noch so gut aussehen und klingen, wenn es keinen Spaß macht, bekommt es keine hohe Wertung. In diesem speziellen Fall ist *Metal Gear Solid* technisch ganz klar das bessere Produkt und beide Spiele sind sicherlich absolute Knaller. Unterm Strich denken wir dennoch, dass *San Andreas* noch eine Ecke mehr Spieler anspricht und aufgrund wahnsinnig vieler guter Ideen das derzeit empfehlenswerteste Actionspiel auf der PS2 ist.

HAST DU TÖNE?

Hallo PLAYZONE-Team, ohne große Lobeshymnen zu singen (dass euer Heft toll ist, wisst ihr ja selbst), komme ich hier gleich mal umgehend auf meine Frage zu sprechen. Ich habe mir von *Metal Gear Solid 1* und *2* die Musik gekauft (und auch von Teil 3 bestellt) und war durchaus begeistert. Jedoch bin ich schon länger auf der Suche nach der Musik von *Beyond Good & Evil*. Leider habe ich da noch nie etwas gefunden. Wisst ihr, ob es dies gibt?

JONAS AMSTUTZ
AUS DER SCHWEIZ

PLAYZONE: Das Spiel ging kommerziell ziemlich unter, dementsprechend hätte eine Soundtrack-CD zum Spiel eine winzigen Zielgruppe. Gerüchten zufolge kann man sich mithil-

fe einiger Programme und Tricks die Musik von der PC-Version selbst extrahieren, einen offiziellen Soundtrack gibt's aber leider nicht.

CODEKNACKER

Liebes PLAYZONE-Team, ich dachte, ihr solltet wieder einmal Post aus der Schweiz bekommen. Natürlich muss ich zuerst auch einmal ein großes Lob für euer Magazin aussprechen, besonders gefällt mir an euch, dass ihr ständig auf der Suche nach Verbesserungen seid, zum Beispiel die DVD-Show. Ich finde diese Show einfach genial und könnte mir eure DVD nicht mehr ohne vorstellen. Leider habe ich auch eine Frage. :) Nämlich zu dem von euch hoch gelobten DVD Region X. Im Voraus erwähne ich, dass ich die PS2 der Baureihe SCPH 50004 habe. Der DVD-Treiber ist die Version 3.00E und DVD-ID 3.00.

Ich komme bei DVD Region X zum Auswahlbildschirm, wo mir die sechs Regionen angezeigt werden. Jetzt müsste man einen Code eingeben, nur wo gibt man diesen Code ein? Und was ist das für einen Code? Auf der Seite www.dvdregionx.com finde ich keinen passenden Code für meinen DVD-Treiber. Ich hoffe, ihr könnt mir helfen.

RAFAEL BENZ AUS DER SCHWEIZ

PLAYZONE: Mit diesem Problem stehst du nicht alleine da. Auf der offiziellen Seite hat es schon lange keine Updates mehr gegeben und Codes für neuere Versionen der PS2 sind ebenfalls Mangelware. Eine Nachfrage beim Anbieter der Software ergab, dass neuere Versionen von DVD Region X sogar mit der neuen, schmalen PS2 funktionieren. Besitzer älterer Ausgaben der Software müssen ihre Version leider nach England schicken (die genaue Adresse ist auf www.codejunkies.com zu finden) und bekommen kostenlos eine neue Version zugeschickt.



UMSTRITTEN Ist *Metal Gear Solid 3* ein besseres Spiel als *Grand Theft Auto: San Andreas*?

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.

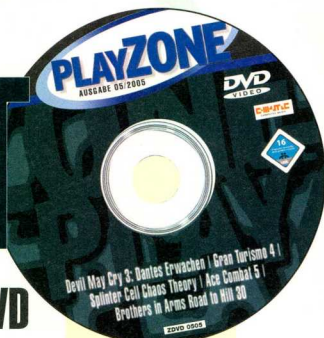
Das X-Port V2 ist die einfachste Möglichkeit, Spielstände auch über große Entfernungen gemeinsam zu nutzen. Um Ihnen den Einstieg in den regen Spielstandhandel etwas zu erleichtern, haben wir für Sie an dieser Stelle eine kleine Einführung vorbereitet, die es Ihnen innerhalb weniger Minuten möglich macht, die begehrten Savegames auf Ihre

Memory Card zu übertragen. Natürlich können Sie auch Ihre eigenen Spielstände auf Ihrem Rechner sichern.

THE 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:

Devil May Cry (X-Port V2):

Sämtliche Extras und Boni sind für Sie freigeschaltet.



Gran Turismo 3 & Gran Turismo 4 Prologue (X-Port V2):

Mit diesen Spielständen schalten Sie in Gran Turismo 4 die Lizenzen und 100.00 Credits frei.



Mercenaries (MAX Drive):

Auch hier sind sämtliche Extras von Beginn an für Sie freigeschaltet.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spielstände importieren“ und ein Fenster wird geöffnet.



3 Der Spielstand wurde in Ihre PC-Datenbank aufgenommen und kann nun auf die Memory Card übertragen werden.



2 In diesem Fenster wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, den Sie selbst nutzen möchten.



4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



1 Natürlich können Sie auch Spielstände von Ihrer Memory Card auf dem PC sichern, was Platz spart. Dazu wählen Sie im Memory-Card-Menü die zu sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



2 Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.

3 Wenn nichts dazwischengekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.

Weitere X-Port-V2-Spielstände:

Flippin' **Alle Flippin'**
Sly Raccoon **Alle Boni**

Weitere MAX-Drive-Spielstände:

Gran Turismo 4 Prologue **Alle Lizenzen**
Prince of Persia 2 **Beide Enden**
Shadow of Rome **Survival-Modus**
Viewtiful Joe 2 **Alle Schwierigkeitsgrade**

Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung Ihrer eigenen Spielstände anfertigen.

FEEDBACK



In unserer Rubrik Feedback zählen nur die Meinungen der Leser. Wenn Sie uns etwas zu sagen haben, können Sie dies unter www.play-zone.de gerne tun.

Beat Down – Fists of Vengeance

NIEDERSCHLAGEND

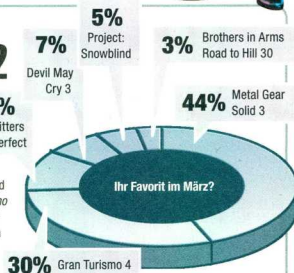
Das mittlerweile sträflich vernachlässigte Genre bekommt 2005 endlich wieder einmal Nachschub. Neben Tekken 5 steht Prügelarts auch *Beat Down – Fists of Vengeance* ins Haus, das coole Kämpfe in großen Umgebungen mit einer packenden Story und etwas Strategie vermischt.



Hits im Monat März

WEIHNACHTEN 2

Bei so vielen Top-Spielen fällt die Auswahl nicht leicht und dennoch sichert sich *Metal Gear Solid 3* mit großem Abstand die Spitzenposition. *Gran Turismo 4* landet auf Platz 2 und hat vor sämtlichen anderen Titeln einen gebührenden Vorsprung.



Castlevania: Curse of Darkness

SCHRECKGESPENST

Der Großteil der Befragten hat für die Serie nicht (mehr) besonders viel übrig. Der Sprung in die dritte Dimension ist den Entwicklern immer noch nicht perfekt gelungen. Ob's im nächsten Anlauf mit dem Hit klappt?

18%

Geil, ich liebe diese Serie!

16%

Ich will wieder einen 2D-Teil.



Mercenaries

SÖLDNERAUFGSTAND

Die Spitzenposition von *Grand Theft Auto: San Andreas* bleibt unangestastet, doch *Mercenaries* erfreut sich durchaus großer Beliebtheit. Ein Nachfolger dürfte als sicher gelten.

17%

Ich find *GTA* schon blöd, was soll ich da mit 'nem Klon?

63%

Ich find's gut, aber *GTA* ist eine Klasse für sich.



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 Gummigriffs 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

**Einfach und bequem
online abonnieren:**

abo.play-zone.de

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

PLAYZONE

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277



JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!

(€ 57,60/12 Ausg.; Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich: € 64,80/12 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 Bankkreditzinsen erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

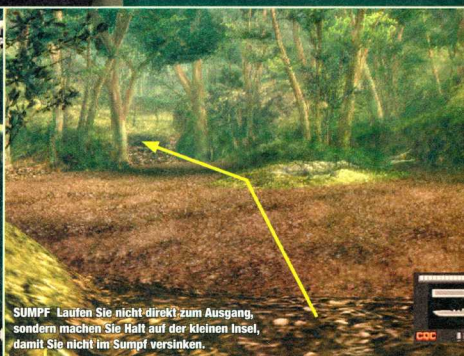
☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

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 Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

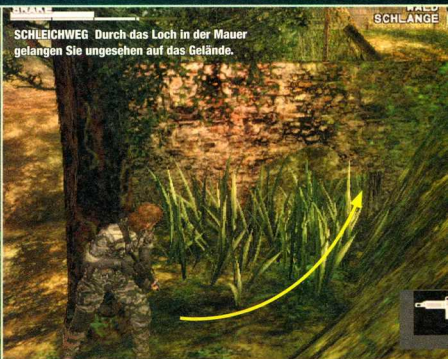
Metal Gear Solid 3 Snake Eater

Mit diesem
Lösungsweg trotzen
Sie allen Gefahren,
die Snake in
Russland erwarten.





WESPENNEST Feuern Sie auf das Nest, um die Wache loszuwerden.



SCHLEICHWEG Durch das Loch in der Mauer gelangen Sie ungesehen auf das Gelände.

Die Lösung wurde auf dem normalen Schwierigkeitsgrad erstellt. Neben umfassenden Bossgegnerstrategien liefern wir Ihnen die Fundorte aller wichtigen Waffen, Bemalungen und Uniformen.

Tutorial

Die Rettung

Rennen Sie nach Norden und springen Sie zur unteren Ebene. Klettern Sie auf den Baum, der mit Schlingpflanzen überwuchert ist. Oben hängen Sie sich an den Ast und hängen zur Tasche. Danach betreten Sie die Sumpfgegend im Norden. Schlafen Sie die Krokodile mit der Pistole ein. Über die kleine Insel gelangen Sie sicher zur anderen Seite. Achten Sie darauf, nicht im Sumpf zu versinken. Arbeiten Sie sich voran, bis die Zwischensequenz startet. Anschließend kümmern Sie sich um die Gegner. Kriechen Sie durch den hohlen Baumstamm, damit der Überraschungsmoment auf Ihrer Seite ist. Erforschen Sie den Gang im Osten – dort ist ein Präzisionsgewehr versteckt. Im Nordosten liegt ein weiterer Baumstamm, in dem ein Infrarotsichtgerät liegt. Weiter geht's

nach Norden. Vor der Brücke hängt ein Wespennest, mit dem Sie die Wachen ablenken können. Auf der anderen Seite der Schlucht laufen Sie den schmalen Pfad entlang. In der kleinen Nische unterhalb der Hängebrücke liegt ein Sturmgewehr samt Munitionskiste.

Rassvet

Im Westen liegt die M37 hinter der ersten zerstörten Hauswand. Kriechen Sie auf der rechten Seite durch das Loch in der Mauer. Halten Sie sich weiterhin rechts und schleichen Sie durch das hohe Gras. An der Ostseite des Hauses führt eine Leiter auf das Dach. Klettern Sie hinauf und warten Sie ab, bis Sie nicht mehr verfolgt werden. Lassen Sie sich nach unten in den zerstörten Raum fallen, worauf eine Zwischensequenz beginnt. Sobald Sie wieder die Kontrolle über Snake erlangen, rennen Sie nach Süden zur Brücke. Behandeln Sie die Schnitte mit Styptik und Desinfektionsmittel. Danach nähern Sie die Wunde und legen einen Verband an. Die Knochenbrüche versorgen Sie mit einer Schiene und einem Verband. Anschließend verlassen Sie den Ort.

Snake Eater

EVA

Passen Sie Ihre Tarnung an die neuen Begebenheiten an und marschieren Sie nach Dremuchij Nord. Rennen Sie über die Brücke und durchsuchen Sie erneut die Nische auf der anderen Seite. An dieser Stelle finden Sie einige Rauchgranaten und die Regentropfentarnung. Laufen Sie weiter zum Haus und betreten Sie den Raum, in dem der Professor gefangen gehalten wurde. Öffnen Sie den Schrank und schnappen Sie sich das Infrarotsichtgerät. Zudem können Sie den Karton A und ein Minensuchgerät einsacken. Nach den Zwischensequenzen müssen Sie sich acht Gegner vom Leib halten. Beseitigen Sie den Scharfschützen auf dem Dach und kümmern Sie sich aus dem Hinterhalt um die übrigen Feinde. Nehmen Sie sich vor Granaten in Acht! Sobald Sie fertig sind, geht's weiter nach Norden.

Chyornyj Prud

Durchqueren Sie diesen Abschnitt und tauchen Sie in den Dünkel, um einige Extras abzustauben. Im Westen liegt ein Un-



RUINEN Auf der rechten Seite des Hauses klettern Sie die Leiter nach oben und springen in das südliche Zimmer.



ZWEITER BESUCH Durchsuchen Sie die Schränke im nördlichen Raum und nehmen Sie das Infrarotsichtgerät mit.

GEGNER PLÜNDERN Schleifen Sie kampfunfähige Feinde kurz über den Boden. Wenn Sie den Körper danach fallen lassen, erhalten Sie Munition oder andere Gegenstände.



SNAKE

WALD SCHLANGE

99 99

NAHKAMPF Halten Sie die Kreistaste gedrückt, um Gegner im Nahkampf auszuschalten. Selbst Soldaten mit Schild bezwingen Sie auf diese Weise.



Allgemeine Tipps

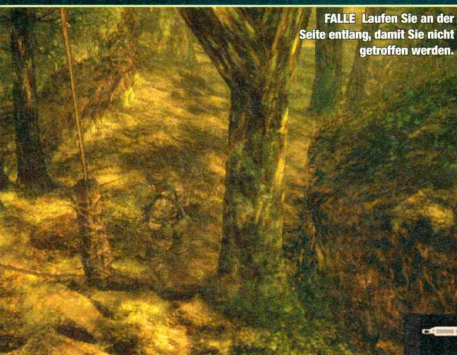
- Sie können Waffen schneller nachladen, indem Sie zweimal hintereinander die R2-Taste drücken. Dadurch umgehen Sie die langen Nachladeanimationen.
- Überprüfen Sie in jedem neuen Abschnitt Ihre Uniformen, damit Sie stets gut getarnt sind.
- Sie müssen nicht zwingend schleichen, um das Spiel zu beenden. Schalten Sie die Feinde aus dem Hinterhalt aus oder starten Sie ein offenes Feuergefecht. Nach einiger Zeit sind keine Feinde mehr übrig und Sie können die Gegend in Ruhe erforschen.
- Sie können sich in Schränken und Schächten verstecken. Allerdings kommen Sie nur mit heller Haut davon, wenn Sie das Versteck unbeobachtet erreichen.
- Mit der Infrarotsicht erkennen Sie kleine Tiere und Pflanzen auf Anhieb.
- Im hohen Gras sind Sie mit der entsprechenden Uniform am besten getarnt.
- Zielen Sie bei den Schildwachen auf den kleinen Schlitz, um einen Kopfschuss zu landen. Alternativ nehmen Sie die Beine des Gegners unter Beschuss.
- Schießen Sie den Gegnern die Funkgeräte aus der Hand, um zu verhindern, dass noch mehr Feinde auftauchen.
- Wenn Sie im Alarm-Modus einen der Feinde verhören, verrät er Ihnen die Frequenz, mit der Sie den Alarm ausschalten können.

terwassertunnel, über den Sie ein kleines Landstück erreichen. Klettern Sie den Baum hinauf und hangeln Sie an den beiden Seilen entlang. Auf diese Weise gelangen Sie zur Krokodilkappe. Während Sie im Wasser unterwegs sind, saugen sich ständig Blutegel an Ihnen fest und schwächen Ihre Ausdauer. Benutzen Sie die Zigarre, um die Blutsauger loszuwerden. Laufen Sie in den Gang im Nordosten, aber achten Sie auf den Stolperdraht, der einen Baumstamm heruntersausen lässt. Laufen Sie am Rand entlang, damit Sie nicht getroffen werden.

Bolshaya Past Süd

Auf der rechten Seite kriechen Sie unter dem Zaun hindurch. Schalten Sie das Infrarotsichtgerät ein, damit Sie die Minen frühzeitig erkennen. Ziehen Sie die Wache samt Hund aus dem Verkehr und schlüpfen Sie durch das Loch im nächsten Zaun. Rennen Sie nach rechts und klettern Sie auf den schmalen Sims. Erledigen Sie die beiden Wachen am Tor und passieren Sie diesen Kontrollpunkt. Orientieren Sie sich an der linken Felswand und halten Sie Ausschau nach dem hohlen Baum-

FALLE Laufen Sie an der Seite entlang, damit Sie nicht getroffen werden.



0/1

R-SICHT

SPRENGLADUNGEN Versteckte Minen sind in der Infrarotsicht als kleine, weiße Quadrate zu erkennen.



stumpf. Dort finden Sie die nützliche Schoko-Chips-Uniform. Achten Sie in diesem Gebiet auf Stolperdrähte und Sprengfallen. Welchen der beiden Wege Sie einschlagen, spielt keine Rolle.

Bolshaya Past Basis

Schalten Sie die lästigen Wachposten aus und kriechen Sie durch den Schützengraben. Unter einer Holzbrücke auf der Westseite liegt die Schnegesichtsbemalung. Das Dach des Hauptgebäudes erreichen Sie über die Leiter beim Haupteingang. Oben entdecken Sie die Wasseruniform. Eilen Sie zum nordöstlichen Ende des Abschnitts und plündern Sie das Waffenlager. Sie erhalten unter anderem TNT und eine AK-47. Mit dem Sprengstoff jagen Sie die Holzhütte in die Luft und zerstören somit die Vorräte der Feinde. Sobald Sie in dieser Basis fertig sind, rennen Sie weiter nach Norden, damit Ocelot auftaucht.

Bossgegner: Ocelot

Merken Sie sich die Stellen, an denen Ocelot erscheint, und halten Sie Ihre Waffe bereit. Zudem können Sie auf die Wespenester feuern, die an den Ästen hängen. Dadurch lenken Sie Ihren Gegner ab und können einige Treffer landen. Falls sich Ocelots Soldaten in den Kampf einschließen, konzentrieren Sie sich weiterhin auf den Hauptgegner. Der Bossgegner ist unverwundbar, solange er sich vor Schmerzen krümmt. Timen Sie deshalb Ihre Schüsse, damit Sie Munition sparen.

Flucht

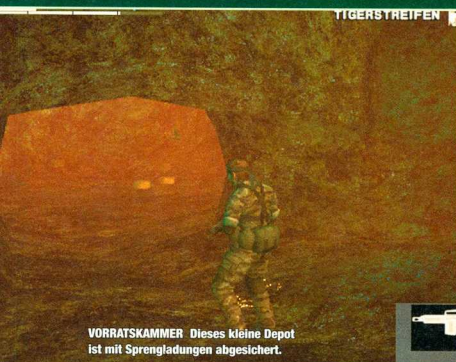
Höhle

Orientieren Sie sich an der linken Wand, damit Sie das Skelett beim Wasserfall finden. Dort nehmen Sie die Fackel an sich und betreten den engen Gang, der nach Norden führt. Durchqueren Sie die kleine Höhle im Norden und zwingen Sie sich durch den nächsten Spalt zu Ihrer Rechten. Auf der anderen Seite des Lochs liegt ein Nachtsichtgerät. Wenn Sie das Item eingesammelt haben, springen Sie in das Loch und schwimmen durch den Untertunneltunnel. Der Gang im Norden führt zu einer Batterie. Kehren Sie zu dem großen Raum im Süden zurück und robben Sie in den Schacht. Folgen Sie danach dem Verlauf der Gänge. In der Chyornaya Peschera Höhle biegen Sie nach rechts ab sammeln die M37 beim Skelett ein. Kriechen Sie weiter nach Norden und reißen Sie sich die Schneecuniform unter den Nagel. Danach verlassen Sie die Höhle durch den nördlichen Ausgang.

Bossgegner: The Pain

Nehmen Sie die AK-47 in die Hand und bleiben Sie stets unter Wasser. Solange der Bossgegner von seinen Wespen umgeben ist, konzentrieren Sie sich auf die Defensive und weichen seinen Granaten aus. Sobald die Wespen nicht mehr an dem Körper des Bossgegners hängen, starten Sie Ihren Angriff. Sie können die AK auch unter Wasser abfeuern. Setzen Sie keine Granaten ein, da diese Sprengkörper abgefangen werden. Zusätzliche Munition für die AK-47 liegt in der Nähe des Felsens, auf dem Sie bei Kampfbeginn stehen. Essen





VORRATSKAMMER Dieses kleine Depot ist mit Sprengladungen abgesichert.



ZUSATZWAFFE Schnappen Sie sich das Präzisionsgewehr aus dem kleinen Lager, bevor Sie das TNT platzen.

Sie zwischendurch eine Kleinigkeit, um Ihre Ausdauer aufzuladen. Vergessen Sie nicht, die Bienengeschosse frühzeitig aus Ihrem Körper zu entfernen, wenn Sie getroffen werden.

Ponizovje Süd

Folgen Sie dem Verlauf des Weges und sammeln Sie die Munition in der Nische ein. Achtung: Das Munitionslager wurde mit zwei Minen gesichert. Schwimmen Sie auf die andere Seite des Flusses und benutzen Sie den Ausgang auf der linken Seite. In Ponizovje West schalten Sie die Wachen aus und plündern den Lageraum. Dort finden Sie unter anderem ein Scharfschützengewehr. Nachdem Sie die Gegenstände eingesammelt haben, sprengen Sie den Raum mithilfe des TNT. Kehren Sie zurück zum Fluss und schwimmen Sie nach Norden, um eine Zwischensequenz auszulösen. Danach erledigen Sie die Soldaten. Feuern Sie auf die explodierenden Fässer und schaffen Sie die Gegner unkompliziert aus dem Weg. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie den alten Mann im Rollstuhl schon jetzt aus dem Verkehr ziehen. Dadurch ersparen Sie sich

den nervigen Bosskampf mit The End. Im Wasser finden Sie Munition und Schalldämpfer. Betreten Sie die Lagerhalle auf der rechten Seite und sammeln Sie die Wüstenbemalung im Süden der Halle ein. Nachdem Sie die Heilmittel eingesackt haben, rennen Sie die Treppen hinauf und setzen Ihren Weg fort.

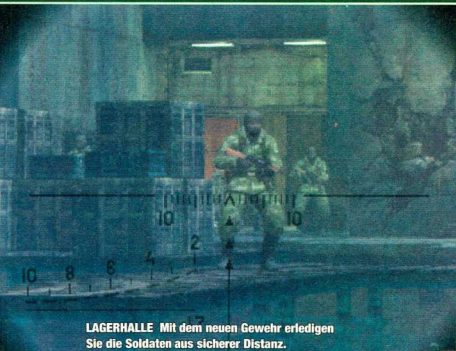
Graniny Gorki Süd

Schalten Sie das Infrarotsichtgerät ein, damit Sie die Fallen rechtzeitig erkennen. Eilen Sie nach Norden und betreten Sie den angrenzenden Abschnitt. Beim Labor erledigen Sie die beiden Soldaten und den Wachhund. Danach rennen Sie nach links und kriechen durch das Loch im Zaun. Weiter geht's zur Ostmauer. Klopfen Sie an der Tür, um die Wache ins Freie zu locken, und erledigen Sie den Kerl. Innen patrouillieren drei Feinde. Im Nordosten steht ein kleines Lagerhaus, in dem Sie die XM16E1 einsacken. Betreten Sie das Labor über den kleinen Lüftungsschacht an der Westseite des Gebäudes. Entfernen Sie die Gesichtsbemalung und ziehen Sie den Kilt des Wissenschaftlers an. Mit der Raliden-Maske ist die Verkleidung perfekt.

Infiltration

Labor

Robben Sie nach links und schnappen Sie sich die Oyama-Gesichtsbemalung. Danach setzen Sie Ihren Weg durch den Lüftungsschacht fort. Als Wissenschaftler verkleidet, werden Sie von den Wachen in Ruhe gelassen. Allerdings dürfen Sie keinen der aufmerksamen Russen anremple. Zudem müssen Sie sich von den Zivilisten fern halten, da Ihre Tarnung sonst sofort auffliegt. Im oberen Stockwerk finden Sie etwas Munition und eine Packung Schalldämpfer. Im Erdgeschoss schlagen Sie sich zur Westseite durch und eilen zum großen Raum im Norden. Laufen Sie zu den Treppen und betreten Sie den Westflügel des Kellergewölbes. Im kleinen Wachraum liegt Zigarrenspray. Im Zimmer mit dem Fernseher öffnen Sie den Schrank und stecken das Taschentuch ein. Das ist die einzige Waffe, die Sie in der Wissenschaftlerverkleidung einsetzen können. Folgen Sie weiterhin dem Verlauf der Gänge, bis die kurze Zwischensequenz beginnt. Nach der langen Unterhaltung mit dem Waffenentwickler machen Sie



LAGERHALLE Mit dem neuen Gewehr erledigen Sie die Soldaten aus sicherer Distanz.



XM16E1 Durchsuchen Sie das kleine Haus nordöstlich des Labors, damit Sie die nützliche Waffe nicht verpassen.



VERKLEIDUNG Im Wissenschaftleroutfit sind Sie vor den Soldaten sicher.

THE FEAR Diesen Bossgegner entdecken Sie mithilfe des Infrarotsichtgeräts.

sich auf den Weg zur kleinen Lagerhalle. In Graniny Gorki Süd werden Sie von einem neuen Bossgegner aufgehalten.

Bossgegner: The Fear

Der Gegner nimmt Sie ständig mit der Armbrust unter Beschuss. Wenn Sie getroffen werden, neutralisieren Sie das Gift und versorgen die Wunde. Setzen Sie das Infrarotsichtgerät ein, um den Bossgegner ausfindig zu machen. Er springt von Ast zu Ast und versucht dabei, Sie zu attackieren. Machen Sie den Bossgegner mit einem der Maschinengewehre fertig. Anschließend rennen Sie zum Lagerhaus und öffnen die Tür im Osten.

Svyatogornij Süd

Nach dem Funkspruch betreten Sie den nächsten Abschnitt. Dort gibt es Fallen und Soldaten, die Sie umgehen oder ausschalten müssen. In Svyatogornij Ost können Sie einige Gegenstände abstauben. Säubern Sie die Hütte und durchsuchen Sie den Lagerraum im Nordosten. Hinter den Kisten auf der linken Seite liegt die mächtige M63. Lassen Sie sich diese Waffe unter keinen Umständen ent-

gehen. Nordwestlich des Gebäudes steht ein kleiner Schuppen, in dem das Essen aufbewahrt wird. Sprengen Sie die Vorräte mit dem TNT in die Luft. Danach verlassen Sie den Abschnitt Richtung Westen. Im folgenden Bereich biegen Sie nach rechts ab und betreten Sokrovenno Süd, um einen Bosskampf zu starten.

Bossgegner: The End

Nach der Zwischensequenz laufen Sie nach Westen zu dem kleinen Haus. Dort finden Sie ein Präzisionsgewehr, falls Sie noch keines im Gepäck haben. Der Kampf erstreckt sich über drei Gebiete: Sokrovenno Süd, Sokrovenno Nord und Sokrovenno West. The End bearbeitet Sie mit Betäubungspfeilen, die Sie mit dem Messer entfernen. Halten Sie nach Pilzen und Tieren Ausschau, da Sie bei diesem Kampf viel Energie verbrauchen. Die möglichen Positionen des Endgegners sind auf der Karte eingezeichnet. Schnappen Sie sich eine starke Waffe und gehen Sie auf die Jagd. Den Feind können Sie am leichtesten ausfindig machen, indem Sie eine laute Waffe abfeuern. Sobald Sie unter Beschuss genommen werden, werfen Sie

einen Blick auf die Karte, da der Aufenthaltsort des feindlichen Scharfschützen ab diesem Zeitpunkt rot eingezeichnet ist. Jagen Sie den alten Mann mit der Waffe und benutzen Sie das Infrarotsichtgerät. Dadurch leuchten die Fußabdrücke des Bossgegners und Sie können die Verfolgung aufnehmen. Sobald der Kampf vorbei ist, rennen Sie nach Sokrovenno Nord und begeben sich zum Höhleneingang im Norden. Klettern Sie die Leiter hinauf und verlassen Sie den Tunnel.

Bergspitze

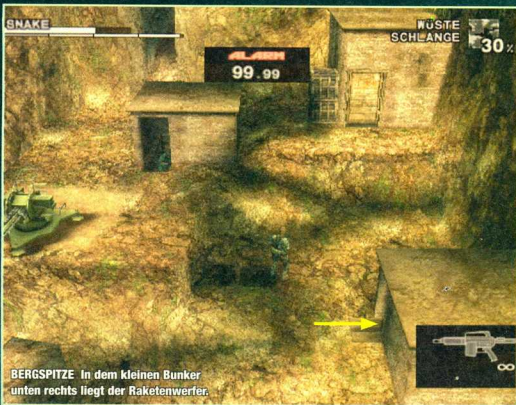
Krasnogorje Gebirgsstation

In dieser Gegend benutzen Sie die Wustencamouflage und die Schoko-Chips-Uniform. Beseitigen Sie die Feinde, damit Sie den nächsten Abschnitt erkunden können. Folgen Sie dem Verlauf des Weges und durchsuchen Sie die kleinen Bunker. Dort finden Sie unter anderem einen Raketenwerfer. Vergessen Sie nicht, das Lager mit den Vorräten in die Luft zu sprengen. Bei der Krasnogorje Bergspitze müssen Sie sich zum Ausgang im Norden durchschlagen. In den kleinen Hütten fin-



M63 Hinter den Kisten ist das mächtige Maschinengewehr versteckt. Lassen Sie sich diese Waffe auf keinen Fall entgehen.

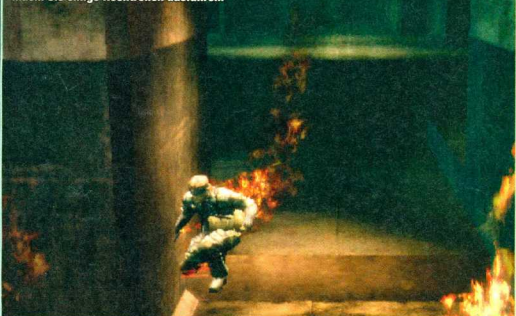
THE END Nachdem Sie den Scharfschützen aufgespürt haben, benutzen Sie das Infrarotsichtgerät und folgen den Fußspuren, um den Bossgegner zu finden.



BERGSPITZE In dem kleinen Bunker unten rechts liegt der Raketenwerfer.

THE FURY

THE FURY Löschen Sie Snakes brennende Kleidung, indem Sie einige Hechttrollen ausführen.



THE FURY Vom Süden aus haben Sie alle Korridore im Überblick und können blitzschnell angreifen.

den Sie Munition und medizinische Utensilien. Nachdem Sie sich die Zwischensequenzen in den Ruinen angesehen haben, kehren Sie zurück zur Bergspitze. Der richtige Eingang ist auf der Karte mit einem X markiert. Nehmen Sie sich vor den Wachen in den Schützengraben in Acht, da diese Männer mit Flammenwerfern ausgerüstet sind. Im unterirdischen Tunnel sammeln Sie die Munition am Fuß der Treppe ein und erforschen den Korridor.

Bossgegner: The Fury

Sobald Snakes Kleidung Feuer fängt, rollen Sie über den Boden und versorgen die Verbrennungen frühzeitig mit Salbe und einem Verband. Vor diesem Gegner können Sie sich gut verstecken und Ihre Lebensenergie regenerieren lassen, solange Sie sich ruhig verhalten. Nachdem Sie The Fury verletzt haben, treten Sie sofort die Flucht an, da Ihr Kontrahent den gesamten Korridor mit Flammen füllt. Am einfachsten entdecken Sie den Bossgegner, wenn Sie sich am südlichsten Rand der Kampfzone aufhalten. Dadurch haben Sie die einzelnen Gänge immer im Blickfeld. Nach dem Kampf klettern Sie an der Leiter hinauf zur nächsten Ebene.

Groznyj Grad Süd

Schnappen Sie sich die Gegenstände, die unter der Treppe liegen, und steigen Sie die Treppe hinauf. Unter den Containern befinden sich weitere nützliche Objekte. Kriechen Sie durch das Loch in der Ostwand. Legen Sie die Wache lahm und folgen Sie dem Verlauf der Wand Richtung Norden. Nehmen Sie den Karton an sich, der zwischen der Mauer und dem Gebäude versteckt ist, und rennen Sie weiter nach Norden. An der Nordseite des kleinen Gebäudes lassen Sie sich in den Schacht fallen und kriechen langsam in den nächsten Abschnitt.

Groznyj Grad Nordost

Erdigen Sie die Wache und sprengen Sie den Vorratsraum. Laufen Sie zum Gebäude im Westen und schleichen Sie an der Wand entlang. An der Südwand des Komplexes finden Sie den Eingang. Im Waffenlabor verkleiden Sie sich erneut als Wissenschaftler. Im Erdgeschoss finden Sie einige Lagerräume. Die verschlossene Tür entriegeln Sie, indem Sie die Frequenz 148.13 anfunken. Jetzt können Sie sich die Scorpion schnappen. Diese Waffe ist mit einer Laserzielhilfe ausgestattet. Wenn Sie noch keinen Alarm ausgelöst haben, finden Sie Raikov auf dem ersten Stockwerk im Umkleideraum. Falls Sie schon entdeckt wurden, versteckt sich der Russe auf der Toilette im Erdgeschoss. Schleppen Sie den leblosen Körper der Zielperson zu den Schließfachern, ziehen Sie seine Uniform an und setzen Sie die Raiden-Maske auf. Wenn Sie alle Feinde in diesem Gebäude ausschalten, ist es ein Leichtes, das Missionsziel zu erfüllen. Als Offizier verkleidet, öffnen Sie die linke Tür in der Umkleidekabine und betreten den Hauptflügel. Über diesen Verbindungsgang erreichen Sie den westlichen Gebäudeflügel. Laufen Sie auf die Wachen zu und sehen Sie sich die kurzen Zwischensequenzen an.

Gefangenschaft

Folterkammer

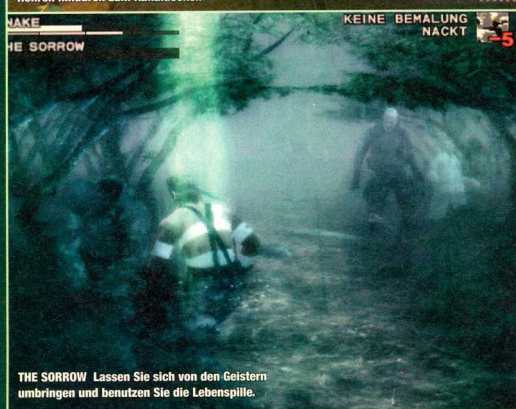
Sehen Sie sich während der Folter die R1-Szene an, um die Frequenz für die Gefängniszelle zu erfahren: 144.75. Wechseln Sie in das Heilmittelmenü und benutzen Sie die Gabel, um den Sender und die Pille aus dem Körper zu entfernen. In dieser Ansicht benutzen Sie den rechten Analogstick, um die Spielfigur im Kreis zu drehen. Wenn Sie in das Spiel zurückkehren, übergibt sich Snake. Der Wächter wird das Erbrochene wegwippen und gibt Ihnen somit die Gelegenheit zur Flucht. Verlassen Sie den Zellentrakt durch den Korridor im Westen. Rennen Sie zur Tür im Norden und betreten Sie Groznyj Grad Nordost. Sprinten Sie erneut in westliche Richtung und begeben Sie sich zum Hangar. Öffnen Sie die rote Tür an der Westmauer, damit Sie Groznyj Grad Nordwest erreichen. Folgen Sie dem Verlauf der Wand Richtung Norden und umgehen Sie den Wachhund. In dem kleinen, umzäunten Gebiet kriechen Sie unter den Röhren hindurch und betreten den Abwasserkanal. Steigen Sie die Treppe hinauf und eilen Sie nach Norden. Beim Gitter kriechen Sie durch das Loch auf der linken Seite. Auf diese Weise arbeiten Sie sich weiter nach Norden vor und verlassen den Tunnel.

Bossgegner: The Sorrow

Lassen Sie sich von den Geistern umbringen und halten Sie beim „Game Over“-Bildschirm die L2-Taste gedrückt. Wählen Sie die Wiederbelebungspille aus und betätigen Sie die Kreistaste. Wichtig ist, dass Sie die L2-Taste ständig gedrückt halten. Nach den Unterhaltungen schwimmen Sie ans rechte Ufer und rennen nach oben. Balancieren Sie über den Baumstamm und folgen Sie dem Verlauf des Flusses. Betreten Sie die Höhle hinter dem Wasserfall. Sobald die Zwischensequenz vorbei ist, klettern Sie die Leiter hinauf.

Groznyj Grad

Sie müssen sich erneut in das Waffenlabor schleichen. Rennen Sie zur Tür im Osten und betreten Sie den nächsten Abschnitt. An der östlichen Wand bei den Containern kriechen Sie durch das Loch. Jetzt laufen Sie zum Schacht im Nordosten. Auf der anderen Seite verlassen Sie den engen Tunnel und betreten das Gebäude im Westen. Benutzen Sie die Wissenschaftlerverkleidung, um die Wachen in die Irre zu führen. Rennen Sie in den Umkleeraum und öffnen Sie den Schrank mit dem roten Streifen. Dort finden Sie den nützlichen Schleichanzug. In einem der Schließfächer gegenüber liegt eine Uniform des Wartungspersonals. Nachdem Sie alles eingesammelt haben, verlassen Sie den Umkleeraum durch die Tür im Südwesten. Benutzen Sie die Wartungsverkleidung und legen Sie die Bomben. Wenn Sie die Uniform nicht tragen möchten, schalten Sie alle Wissenschaftler und Wachen aus. Zwei der Tanks stehen am nördlichen Ende der Halle. Die anderen beiden Treibstoffbehälter finden Sie auf der oberen Ebene östlich und westlich des Panzers. Achten Sie darauf, dass Sie unbeobachtet





UMKLEIDERAUM Als Mechaniker verkleidet betreten Sie die Panzerhalle.



STEG Von dieser Position aus haben Sie den besten Überblick und können die Gegner problemlos mit dem Scharfschützengewehr aus dem Verkehr ziehen.

sind, wenn Sie die Sprengsätze anbringen. Falls die Bomben entdeckt werden, schlägt die Mission sofort fehl.

Bossgegner: Volgin

Der Kampf läuft über zwei Runden. Volgin lädt sich permanent mit Energie auf. Wie viel Strom der Bossgegner übrig hat, erkennen Sie an der bläulichen Färbung des Bildschirms. In der ersten Phase sparen Sie die Munition der M63 und benutzen die kleineren Waffen. Volgin greift mit einigen Stromschlägen an, solange Sie eine Waffe in der Hand haben. Wenn ein Blitz auf Sie zukommt, legen Sie die Waffe ab, da der Angriff auf Ihre Waffe zielt. Rollen Sie zur Seite und versuchen Sie, die Kraftreserven des Feindes zu erschöpfen. Nach einem Stromangriff ist Volgin für kurze Zeit verwundbar. Alternativ bearbeiten Sie seinen Schutzschild mit kleinen Feuersalven. Nach kurzer Zeit bricht seine Abwehr zusammen und Sie können Volgin verletzen. Arbeiten Sie in dieser Situation wieder mit Feuersalven, da der Bossgegner nach einem Treffer für einige Sekunden unverwundbar ist. Greifen Sie erneut an, sobald die Schadensanimation

vorüber ist. Nach der Zwischensequenz beginnt die zweite Kampfphase. Nehmen Sie die M63 zur Hand und feuern Sie solange auf den Bossgegner, bis Sie gewonnen haben. Wichtig ist, dass Sie die Nachladeanimation von Snake umgehen, indem Sie die Waffe kurz ab- und wieder anlegen, wenn das Magazin leer ist. Von nun an haben Sie unendlich viel Munition. Setzen Sie bei der Verfolgungsjagd die besten Waffen ein und schaffen Sie sich die Angreifer und Verfolger vom Leib. Bei der Brücke müssen Sie auf Evas Kommandos achten und die beiden Sprengladungen im richtigen Moment mit dem Präzisionsgewehr zur Explosion bringen.

Bossgegner: Shagohod

Phase 1: Die Angriffe des Gegners sind kaum gefährlich. Die Raketen holen Sie mit der M63 aus der Luft. Die Maschinengewehre des Panzers verursachen kaum Schaden. Sie haben zwei Möglichkeiten, den Feind zu treffen. Wenn sich die vordere Klappe öffnet und Energiestrahlen abfeuert, nehmen Sie den Raketenwerfer zur Hand und schießen in die Öffnung. Dabei müssen Sie die Bewegung des Sha-

gohod und des Motorrads berücksichtigen. Solange das Motorrad nach links fährt, müssen Sie die Waffe nach links vorhalten. Wenn das Motorrad nach rechts fährt, halten Sie den Raketenwerfer nach rechts vor. Zudem können Sie den Antrieb des Panzers temporär ausschalten, indem Sie eine Rakete an die Innenseite der Schraubenaufhängung feuern. Wenn der Bossgegner bewegungsunfähig ist, fährt Eva sofort hinter den Shagohod und Sie können eine Rakete auf die schwach gepanzerte Rückseite des Cockpits abschießen. Phase 2: Wenn Volgin auf dem Panzer steht, können Sie ihm nur in den Rücken schießen. Blockieren Sie dazu erneut den Antrieb mit einem Raketenwerfer und benutzen Sie das Scharfschützengewehr. Nach vier Treffern haben Sie den Kampf gewonnen und müssen wieder mit dem Motorrad flüchten.

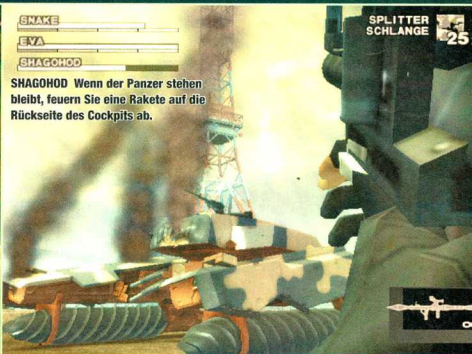
Showdown

Flucht

Versorgen Sie die Wunden von Snake und Eva. Danach sammeln Sie die Gegenstände ein und kümmern sich um Nahrung.



VOLGIN Weichen Sie den Stromstößen aus und starten Sie danach den Gegenangriff.



SHAGOHOD Wenn der Panzer stehen bleibt, feuern Sie eine Rakete auf die Rückseite des Cockpits ab.



SHAGOHOD Sie müssen die Waffe vorhalten, um die verwundbare Öffnung zu treffen.



VOLGIN Blockieren Sie den Antrieb und feuern Sie auf Volgins Rücken.

Eva verliert ständig Ausdauer, weswegen Sie ihr jede Menge Essen geben müssen. Mit der Dreieckstaste können Sie Eva zu sich rufen. Schlagen Sie sich nach Südosten durch und erledigen Sie die Verfolger. Werfen Sie einen Blick auf die Karten, damit Sie die Ausgänge der einzelnen Abschnitte finden.

Treffer zu landen. Nachdem Sie The Boss ausgeschaltet haben, ist es egal, welche Entscheidungen Sie im Abspann treffen.

Bossgegner: The Boss

Setzen Sie bei diesem Kampf die Schneuniform ein. The Boss greift auf zwei unterschiedliche Arten an. Im Nahkampf hämmern Sie auf die Kreistaste, sobald das Ausrufezeichen über Snake erscheint. Wenn Sie mit der Nahkampffaktion Erfolg hatten, können Sie Ihre Waffe auf den wehrlosen Feind abfeuern. Sobald der Endgegner auf Distanz geht, schalten Sie die Infrarotsicht ein und beobachten Sie die Gegend. The Boss schleicht von Baum zu Baum. Nutzen Sie die Gelegenheit, um einige



THE BOSS Drücken Sie die Kreistaste, sobald das Ausrufezeichen über Snakes Kopf erscheint.



THE BOSS Mit der Infrarotsicht entdecken Sie den Endgegner ohne Schwierigkeiten und landen einige Treffer.

Wir waren bei Dantes Erwachen dabei und haben **detaillierte Strategien für alle Bossgegner** erarbeitet.

Devil May



HELL VANGUARD Weichen Sie den Teleportationsangriffen rechtzeitig aus.



CERBERUS Der Kopf mit den blauen Augen schleudert Eisbrocken auf Dante.

Cry 3 Dantes

Erwachen

Der normale Schwierigkeitsgrad ist anspruchsvoller, als Sie es von anderen Spielen gewohnt sind. Deshalb sollten Sie sich zuerst am leichten Schwierigkeitsgrad versuchen. Den einfachen Modus schalten Sie frei, indem Sie dreimal gegen den ersten Endgegner verlieren.

Allgemeine Tipps

- Die Anleitungen zu den verfügbaren Spezialangriffen entnehmen Sie dem Dateimenu. Wählen Sie die Teufelswaffen aus und sehen Sie sich die Demonstrationen an. Die Sonderangriffe, die Sie in eine Stufe-2- bzw. Stufe-3-Combo einbauen können, aktivieren Sie, indem Sie nach den Pausen den Analogstick in eine beliebige Richtung gedrückt halten, während Sie die Schlagserie fortführen.
- Auf den höheren Schwierigkeitsstufen segnen Sie oft das Zeitliche. Kurz bevor Sie ins Gras beißen, speichern Sie den Spielstand, damit Sie die roten Kugeln behalten, die Sie in dem Level eingesammelt haben. Voraussetzung dafür ist, dass Sie seit dem letzten Speichervorgang keine teuren oder seltenen Gegenstände verwendet haben.
- Erforschen Sie Stellen, die aufgrund des Kamerawinkels nicht einsehbar sind. Oft finden Sie dort weitere Kugeln.
- Wenn Sie es mit sehr vielen Gegnern zu tun haben, verzichten Sie auf die Zieleinrastfunktion und schlagen wild um sich.
- Heben Sie sich die teuren Heilgegenstände immer für die Endgegner auf. Grüne Kugeln sind in allen Gebieten Mangelware.
- Werten Sie nur Waffen auf, die Sie auch häufig benutzen. Für Agni und Rudra gibt es viele mächtige Combos zum Freischalten.
- Benutzen Sie Distanzwaffen und weichen Sie

den Angriffen aus, wenn Sie in einem Kampf unterlegen sind.

- Dämonenenergie lädt sich rasend schnell auf, weshalb Sie häufig Gebrauch von dieser nützlichen Fähigkeit machen sollten.
- Zerschlagen Sie alles, was Sie finden können. Sogar in Fässern, Tischen und Couchgarnituren sind rote Kugeln versteckt.
- Holen Sie sich so früh wie möglich den „Air Hive“ für Dantes Standardschwert. Dadurch können Sie zusätzliche Levelstellen erreichen und somit mehr Kugeln abstauben.

Endgegnerstrategien

Auftrag 2: Hell Vanguard

Weichen Sie den Angriffen des Gegners mit Seitwärtsrollen aus. Achten Sie auf seine Ausholbewegungen, damit Sie den Angriff rechtzeitig erkennen. Zudem müssen Sie mit blitzschnellen Attacken rechnen, wenn der Hell Vanguard seine Teleportationsfähigkeiten einsetzt. Nachdem der Feind zugeschlagen hat, können Sie eine Combo anbringen.

Auftrag 3: Cerberus

Cerberus hat drei Köpfe, mit denen er verschiedene Spezialangriffe ausführt. Sie erkennen den Zeitpunkt einer Attacke daran, dass seine Augen aufblitzen. Die Art der Angriffe erkennen Sie an der Augenfarbe des aktiven Kopfes: Mit den gelben Augäpfeln lässt Cerberus Eisbrocken von der Decke herabregnen. Rollen Sie seitwärts, damit Sie nicht getroffen werden. Der Kopf mit den roten Augen friert den Boden ein, wodurch Sie Schaden erleiden, wenn Sie im eingefrorenen Gebiet stehen. Mit einigen Sprüngen entkommen Sie dieser Gefahr. Wenn die blauen Augäpfel aufleuchten,

werden Sie von Eisbrocken beschossen, deren Flugbahn nicht vorauszusagen ist. Springen Sie in die Luft, um dem Großteil der Geschosse aus dem Weg zu gehen. Mit einigen schnellen Schüssen können Sie die Eisbrocken sogar zerstören, während Sie auf Sie zufliegen. Je weniger Lebensenergie der Endgegner übrig hat, desto stärker und schneller werden seine Angriffe. Halten Sie sich nie direkt vor Cerberus auf, damit sein Vorwärtssprung ins Leere geht. Benutzen Sie zum Angriff hauptsächlich die Pistolen, da ein Nahkampf meist zu Ihren Ungunsten ausgeht. Der Kampfstil „Royalguard“ eignet sich besonders gut für diesen Kampf.

Auftrag 4: Gigapepe

Der Doppelsprung „Air Hike“ eignet sich hier besonders gut, da Sie auf den Rücken des Riesenschlurfs hüpfen müssen. Wenn der Wurm in einem der zahlreichen Tunnel verschwindet, benutzen Sie die automatische Zielaufschaltung, um ihn zu orten. In einem günstigen Moment lassen Sie sich auf den Bossgegner fallen und laufen bis zu seinem Kopf. Greifen Sie zum Schwert und schlagen Sie auf den Schädel des Dämons ein. An dieser Stelle verursachen Sie am meisten Schaden. Allerdings können Sie auch auf die übrigen Glieder einschlagen. Nehmen Sie sich vor den leuchtenden Kugeln in Acht. Wenn der Wurm glüht, suchen Sie schleunigst Deckung und warten ab, bis das Bombardement des Bossgegners vorüber ist.

Auftrag 5: Agni & Rudra

Konzentrieren Sie sich während des Kampfes auf einen der beiden Gegner. Lassen Sie sich nicht in die Enge treiben und befreien Sie sich notfalls mit einem Doppelsprung. Den Sprungattacken der Bossgegner weichen Sie mit Seit-



GIGAPEPE Springen Sie auf den Kopf des Riesenschlurfs und machen Sie sich an die Arbeit.



AGNI & RUDRA Der überlebende Koloss greift mit Flammenwänden an.



VERGIL Dieser Bossgegner kann Ihre Angriffe besonders gut abwehren. Warten Sie auf eine Kontermöglichkeit.



VERGIL Wenn Sie Dantes Bruder ins offene Messer rennen, sind Sie seinen Angriffen ausgeliefert.

wärtsrollen aus. Greifen Sie die Rücken der Gegner an und starten Sie Ihre Combos mit einem „Helm Breaker“. Nachdem Sie den ersten Feind besiegt haben, schnappt sich der überlebende Koloss das zweite Schwert. In dieser Phase des Kampfes setzen Sie erneut den Doppelsprung ein und entziehen sich somit den Attacken des Bossgegners. Achten Sie besonders auf den schnellen Vorstoß ihres Kontrahenten. Rechnen Sie zudem mit Flammenstößen. Wenn Sie die Feinde während einer Ausholbewegung verletzen, besteht die Chance, Ihr Opfer temporär zu entwarnen und bewegungsunfähig zu machen.

Auftrag 7: Vergil

Dantes Bruder schleudert Energiekugeln auf Sie, wenn Sie sich weit von ihm entfernt haben. Führen Sie eine Rolle aus, um diesen Angriff unbeschadet zu überstehen. Setzen Sie keinerlei Distanzwaffen ein, da Vergil die meisten Kugeln mit seinem Katana abwehrt. Ihr Kontrahent blockt Ihre Angriffe ab und macht Sie mit einem Spezialmanöver für kurze Zeit kampfunfähig. Deshalb sollten Sie niemals auf einen offenen Schlagabtausch eingehen. Warten Sie ab und weichen Sie aus, bis Sie die Gelegenheit haben, die Seite oder den Rücken von Vergil zu treffen. Setzen Sie dem Gegner mit einigen Combos zu.

Auftrag 8: Herz des Leviathan

Das Herz in der Mitte ist der Hauptgegner in diesem Kampf. Die beiden Organe auf der Seite dienen nur zur Unterstützung und regenerieren permanent Lebensenergie. Schwächen Sie das Trio, indem Sie die kleinen Organe angreifen und deren Trefferpunkte komplett abziehen. Dadurch wird das Herz des Leviathans, das normalerweise durch einen Panzer geschützt ist, verwundbar. Kümmern Sie sich abwechselnd um die Standardgegner, die beiden Nebenorgane und das Herz. Nahkampfangriffe haben in dieser Situation die beste Wirkung.

Auftrag 9: Nevan

Die Torwächterin ist die meiste Zeit unverwundbar. Bearbeiten Sie sie so lange, bis ihr Schutzschild zusammenbricht. Dann bringen Sie eine Schlagserie an. Sie erkennen den richtigen Zeitpunkt zum Angriff daran, dass sich eine schwarze Pfütze unter Nevan ausbreitet. Benutzen Sie auf jeden Fall die Teufelsenergie, um so viel Schaden wie möglich anzurichten. Brechen Sie den Angriff beizeiten ab, damit Sie nicht in Mitleidsenschaft gezogen werden, sobald sich die Bossgegnerin erholt hat. Bleiben Sie ständig in der Mitte der Halle, um Nevan rechtzeitig zu erreichen, sobald eine ihrer Schwächephasen beginnt. Die Angriffe der

Dämonin sind sehr mächtig, aber dafür frühzeitig zu erkennen. Einem Überschlag folgt eine Schattenklinge, die sich auf Sie zubewegt. Mit einer Rolle auf die Seite gelangen Sie schnell aus der Gefahrenzone. Wenn Nevan näher kommt, folgt meist ein Schattenwirbel. Den Fledermäusen weichen Sie mit Seitwärtsschritten aus. Wenn Sie in der Umgebung Blitze zucken sehen, springen Sie in die Luft, da der Boden unter Strom gesetzt wird. Feuern Sie die Pistolen in der Luft ab, damit Sie nicht zu früh landen. Den Stromketten weichen Sie durch Seitwärtsbewegungen aus.

Auftrag 11: Beowulf

Der Bossgegner setzt zu Beginn des Kampfes Dreier-Combos ein. Sie müssen allen drei Schlägen mit einer Rolle ausweichen und haben anschließend die Möglichkeit zum Gegenschlag. Sobald Beowulf auf Distanz geht, setzen Sie die Pistolen ein und achten auf die Stampfer des Feindes. Von der Decke fallen Käfige herab, die der Gegner mit kräftigen Fußtritten auf Sie schleudert. Weichen Sie diesen Trümmern mit einigen Seitwärtsrollen aus. Wenn der Dämon die Flügel ausstreckt, feuert er schnelle Blitzstrahlen ab. Bei diesem Angriff müssen Sie schnell reagieren, da Sie sonst die volle Salve abbekommen. Sollte Beowulf erneut in den Nahkampf gehen, weichen



NEVAN Schlüpfen Sie zwischen den Strahlen hindurch, um unverletzt zu bleiben.



BEOWULF Weichen Sie den schweren Käfigen mit einer Hechtrolle aus.



LADY Machen Sie sich aus dem Staub, wenn Lady zum Raketenwerfer greift.

Sie den Hieben aus und warten auf die Chance für einen Konterangriff.

Auftrag 12: Geryon

Auf der Brücke springen Sie über die Kutsche hinweg und versuchen, auf die andere Seite zu gelangen. Sollte das Pferd stehen bleiben, bearbeiten Sie das Tier mit einigen Combos. Nach dem Sturz kommen Ihre Pistolen zum Einsatz – ballern Sie auf die Kutsche oder das Geisterpferd, um Schaden zu verursachen. Die Kutsche schießt in regelmäßigen Abständen Raketen ab, denen Sie ohne Probleme mit einer Seitwärtsrolle ausweichen können. Sobald das Pferd stehen bleibt und mit den Vorderbeinen ausholt, springen Sie in die Luft, um den gefährlichen Energieentladungen zu entkommen. Nach einem solchen Angriff aktivieren Sie die Teufelsmagie, sprinten zur Kutsche und schlagen auf das Vehikel ein. Lassen Sie sich nicht von den roten Kugeln erwischen, da Sie sonst für kurze Zeit bewegungsunfähig sind. Eine solche Gelegenheit nutzt Geryon sofort und trampelt Sie in Grund und Boden.

Auftrag 13: Vergil 2

Bei dieser Auseinandersetzung mit Dantes Bruder tauchen bekannte Manöver erneut auf. Der Feind verfügt immer noch über die Möglichkeit, Projektile mit dem Schwert abzuwe-

ren. Zudem werden Sie mit Energiekugeln angegriffen, wenn Sie sich zu weit entfernen. Überlassen Sie Vergil die Initiative und warten Sie auf eine Konterchance. Wenn Sie selbst blind auf den Feind losstürmen, teleportiert sich der Bossgegner in die Luft und führt eine Sturzflugattacke aus. Auch Vergil verfügt jetzt über Teufelsenergie. Sobald er sich verwandelt, suchen Sie schleunigst das Weiße.

Auftrag 16: Lady

Weichen Sie den Raketen aus und greifen Sie mit Combos an. Abgesehen von dem umfangreichen Feuerwaffenarsenal hat Lady nichts zu bieten. Spezialmanöver wie der „Stinger“ eignen sich hervorragend für diesen Kampf, da Sie so die Distanz zwischen Ihnen und der Gegnerin blitzschnell überbrücken können. Nachdem Sie der Bossgegnerin ordentlich Schaden zugefügt haben, verlagert sich der Kampf auf die oberen Ebenen. Springen Sie auf die Säulen und attackieren Sie weiterhin. Achten Sie darauf, dass Sie nicht auf den Bomben landen.

Auftrag 17: Doppelgänger

Im Dunkeln ist der Doppelgänger unverwundbar. Unter den runden Abdeckungen rings um den Kampfplatz befinden sich Lichtquellen. Locken Sie den Feind zu einem dieser Lichter und



DOPPELGÄNGER Sobald alle Lichtquellen freigelegt sind, haben Sie einen großen Vorteil gegenüber dem Schattenwesen.

schlagen Sie den Deckel ein. Wenn der Bossgegner von dem Lichtschein getroffen wird, können Sie ihm für kurze Zeit Schaden zufügen. Wenn Sie es schaffen, alle Abdeckungen zu zerstören, und mit dem letzten Licht den Doppelgänger blenden, haben Sie besonders viel Zeit, um vernichtende Treffer zu landen.

Auftrag 19: Arkham

Schlagen Sie auf den Gegner ein und ignorieren Sie seine schwachen Angriffe. Wenn er verschwindet, lassen Sie das Schwert in alle Richtungen schnellen, um die kleinen Biester auszuschalten. Nach der kurzen Zwischensequenz werden Sie von Vergil unterstützt. Setzen Sie die gleiche Taktik wie zuvor ein, um Arkhams Pläne zu durchkreuzen.

Auftrag 20: Vergil 3

Dantes Bruder greift auf die üblichen Attacken zurück. Auf große Distanz feuert er mehrere Energiekugeln ab, weshalb Sie einige Seitwärtsrollen ausführen müssen. Die gleiche Taktik gilt für den Katanawurf. Bleiben Sie passiv und weichen Sie Vergils erstem Schlag aus, bevor Sie zum Konterangriff übergehen. Beachten Sie, dass sich Vergil an jede beliebige Stelle des Kampfplatzes teleportieren kann. Sobald Sie Vergil bezwungen haben, ist die Erde vorerst gerettet.



ARKHAM Für Vergil und Dante ist Arkham leichte Beute.



FINALE Konzentrieren Sie sich auf die Defensive und benutzen Sie die Teufelsenergie, um Vergil zu erledigen.

CHEATS & CODES



Nico Lindner

28, Redakteur

Teuflich gut:

Als Dämonenjäger John Constantine haben Sie mit unseren Cheats immer die Oberhand.

INFO PLAYZONE GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesem Endgegner und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Constantine

CHEAT Mit diesen Codes brauchen Sie keine Dämonen mehr fürchten.

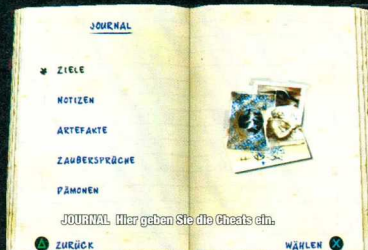
Jeden der folgenden Codes geben Sie im Journal ein, in das Sie über den Back-Button gelangen. Bewegen Sie den Cursor auf den Unterpunkt „Ziele“. Dass der jeweilige Cheat richtig eingegeben wurde, sehen Sie daran, dass der Bildschirm kurz aufblitzt. Um Befehle wie links und rechts einzugeben, benutzen Sie bitte das Digitalkreuz. Viel Erfolg beim Besuchen der Hölle!

CHEATCODE



EFFEKT

Schaden wird um die Hälfte reduziert
Unsterblichkeit
Zum nächsten Level springen
Unendlich Magie



JOURNAL Hier geben Sie die Cheats ein.

ZURÜCK

WÄHLEN



UNVERWUNDBAR Nun kann es uns egal sein, ob die Ratten unser Bein anaggen.

Mercenaries

CHEAT Auch Käufer der PAL-Version können sich das Söldnerleben erleichtern.

Freuen Sie sich jetzt: Die Cheats für die NTSC-Version von *Mercenaries* funktionieren auch in der PAL-Version – das ist beileibe nicht immer der Fall. Jeden der folgenden Cheats geben Sie während des laufenden Spiels im „Factions“-Bildschirm ein. Zum Abschluss jedes Cheats müssen Sie den X-Button drücken. Erst dann wird der jeweilige Effekt aktiviert.

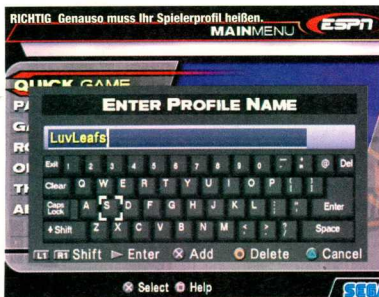
CHEAT	EFFEKT
↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, →, →	Alle Items im „Merchant of Menace“-Shop verfügbar
→, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓	1 Million Dollar
↑, ↓, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, ↓	Unverwundbarkeit
→, →, →, →, →, →, →, →	Unendlich Munition



ESPN NHL 2K5

CHEAT Wir verraten den Namen, mit dem Sie alles freischalten!

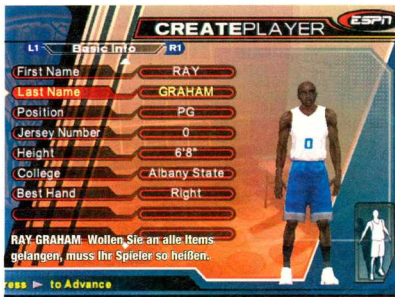
Kreieren Sie einfach ein neues Spielerprofil mit dem Namen LUVLEAFS. Achten Sie hierbei unbedingt auf korrekte Groß- und Kleinschreibung. Waren Sie erfolgreich, werden nach der Eingabe diverse Texteinblendungen angezeigt. Unter anderem können Sie nun den Big-Head-Cheat aktivieren oder in besonderen Stadien spielen.



ESPN NBA 2K5

CHEAT So werden Sie zum Item-König.

Auch für das aktuelle Basketball-Spiel aus der 2K-Reihe gibt's einen Cheat: Um alle Items im 24/7-Modus freizuschalten, genügt der folgende Trick: Erstellen Sie einfach einen Spieler mit dem Namen RAY GRAHAM. Schon stehen Ihnen alle möglichen Items zur Verfügung – auch sehr ungewöhnliche, wie Sie an unseren Screenshots sehen.

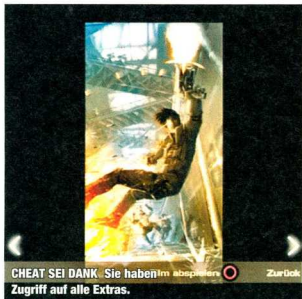


GoldenEye: Rogue Agent

CHEAT Bleihagel, Messerattacken, Bombenwetter? Kein Problem – mit diesen Cheats.

Die folgenden Cheats müssen Sie im Extras-Menü eingeben. Eine kurze Textblendung am oberen Bildschirmrand zeigt Ihnen, dass Ihre Eingabe erfolgreich war. Um während des Spiels Gesundheit und Rüstung auf Vordermann zu bringen, wechseln Sie in den Pausenmodus (Start) und drücken Sie dann R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, R2.

CHEAT	EFFEKT
↓, →, ↓, →, ↑, ↑, ←	Alle Missionen, alle Mehrspieler-Maps und alle Extras freischalten
↓, ←, ↑, ←, →, ↓, ↑, ↑	Alle Mehrspieler-Skins freischalten
↑, ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓	GoldenEye-Kräfte für Mehrspieler-Modus deaktivieren
←, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, →, ←, ↓	One-Life-Schwierigkeitsmodus
→, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑	Paintball-Modus



CHEAT SEI DANK. Sie haben den Ausprobieren-Zugriff auf alle Extras.



IM KAMPF ... brauchen Sie nun keinen Blutverlust mehr fürchten.

Robotech: Invasion

CHEAT Werden Sie zum unverwundbaren Killer.

CHEAT	EFFEKT
DUSTYAYRES	Ein-Treffer-Kills
RECLAMATION	Zugriff auf alle Levels
SUPERCYC	Unverwundbarkeit
YLLWLLW	Lancers Mehrspieler-Skins
KIDGLOVES	Rands Mehrspieler-Skins
BLUEANGLS	Rooks Mehrspieler-Skins
LTNTCMR	Scott Bernards Mehrspieler-Skins
TRGRHPY	Unendlich Munition

Wechseln Sie vom Optionsmenü in den Bereich Extras und geben Sie dort die folgenden Buchstabenkombinationen ein. Hier können Sie die Cheats auch auf Wunsch wieder deaktivieren. Viel Spaß beim Ausprobieren!



EINGABE Hier geben Sie die Cheats ein.

SCHICK Wir haben uns den Mehrspieler-Skin von Scott Bernard freigeschaltet.



HIER UND NICHT IN AFRIKA An dieser Stelle müssen Sie den Cheat aktivieren.

NEO CONTRA

1 SPIELER
2 SPIELER
OPTIONEN
SCHULUNG

© 1987 2005 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

Neo Contra

CHEAT Katzen wären neidisch auf Sie.

Konamis Ballerorgie kann an manchen Stellen ganz schön haarig werden. Umso besser, wenn Sie dann noch ein paar Leben in Reserve haben. Geben Sie dazu im Titelscreen die Kombination ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, L2, R2, L3, L3 ein. Ein kurzer Soundeffekt zeigt Ihnen dann, dass Sie bei der Eingabe Erfolg hatten.

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
Alte X: Resist or Serve	08/2004
Bad Boys II	08/2004
Baldur's Gate: Dark Alliance II	05 + 06/2004
Catwoman	11/2004
Call of Duty: Finest Hour	03/2005
Champions of Norrath	08/2004
Conflict Vietnam	12/2004
Def Jam: Fight for NY	12/2004
Die Sims	05/2004
Disneys Geistervilla	07/2004
Driv3r	09/2004
Fight Club	03/2005
Fight Night 2004	07/2004
FlatOut	03/2005
Future Tactics: The Uprising	01/2005
Goblin Commander	05/2004
Godzilla: Save the Earth	03/2005
GoldenEye: Rogue Agent	03/2005
Grand Theft Auto San Andreas	02/2005
Grand Theft Auto Vice City	01/2005
Große Haie – Kleine Fische	01/2005
Hillman: Contracts	07, 12/2004
Killzone	04/2005
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
Mercenaries	04/2005
Mission: Impossible – Operation Summit	05/2004
MTX Motofrax	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
NFL Street 2	04/2005
Outlaw Golf 2	04/2005
Pitfall: Die verlorene Expedition	05, 06/2004
Pop: The Sands of Time	07, 08/2004
Pop: Warrior Within	03/2005
Ps-Ops: The Mindgate Conspiracy	09/2004
Rainbow Six 3	06/2004
Rise to Honour	10/2004
RPM Tuning	11/2004
Samurai Jack: The Shadow of Aku	11/2004
Streik 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
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 tasmanische Tiger 2	01/2005
WRC 4	03/2005
Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses	09/2004

DAS ZEUGNIS FINDEN SIE ALS PDF ZUM
ABDRUCKEN IM ROM-BEREICH DER DVD

PLAYZONE ZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! **Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Sony PlayStation 2 (PAL)	☐	☐	☐
Sony PlayStation 2 (NTSC)	☐	☐	☐
Sony PlayStation/Psone	☐	☐	☐
Sony PSP	☐	☐	☐
Microsoft Xbox	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Game Boy Advance (SP)	☐	☐	☐
Nintendo DS	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Action Replay o. Ä.	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

3. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

4. Wir haben unsere PLAYZONE-DVD umgestaltet zur moderierten Show **PLAYZONE Live**. Wie finden Sie dieses Konzept?

- ☐ Klasse! Das hätten ihr schon früher machen sollen!
☐ Ganz nett, das könnt ihr ruhig beibehalten.
☐ Das alte Konzept fand ich besser.

5. Auf unserer aktuellen DVD haben wir *Devil May Cry 3* einen großen, mehrteiligen Bericht gewidmet. Was halten Sie von solch umfangreichen DVD-Beiträgen?

- ☐ Finde ich sehr gut, da erfährt man endlich mal alles über das Spiel!
☐ Ist zwar nicht ganz mein Spiel, prinzipiell aber eine gute Idee.
☐ So was halte ich generell für Platzverschwendung.

6. Was halten Sie von unseren 24-seitigen Sonderheften wie in diesem Monat das Heft zu *Stolen*?

- ☐ 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
Reportage Nintendo DS	_____	☐	☐	☐
Hitman: Blood Money	_____	☐	☐	☐
Tekken 5	_____	☐	☐	☐
Medal of Honor European Assault	_____	☐	☐	☐
Midnight Club 3: DUB Edition	_____	☐	☐	☐
Enthusia Professional Racing	_____	☐	☐	☐
Killer 7	_____	☐	☐	☐
Full Spectrum Warrior	_____	☐	☐	☐
Gran Turismo 4	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung Metal Gear Solid 3	_____	☐	☐	☐

9. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

- ☐ Kann sie leider nicht nutzen ☐ Spiele sie auf der PS2 ab
☐ Verwende normalen DVD-Player ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**Computer Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 05,
 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: _____	Moderation: _____
Thema des Monats: _____	Vorschau: _____
Test: _____	Bonus: _____
Kurztests: _____	News: _____
	Spiel-Trailer: _____
	Film-Trailer: _____

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: 05/05)

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. _____

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	2
COMPUTEC MEDIA AG	67, 113, 133, 135
Der Spieleshop 2005	15
Eidos	4-10
Electronic Arts	16, 17
Jöllentbeck	19
Sony Computer Entertainment	99
Take 2	11, 35
Ubisoft	30-31, 41, 45
Upper Deck	21
Vivendi Universal Interactive	95
Zero Overhead	105

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.-Sa. 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.-Sa. 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.-Sa. 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.-Sa. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games www.vugames.de	0190/151200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

INFO DVD DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:



COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 05/2005, 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-Services:
Computec Media AG, AboService CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Telefon: +49 (0)89 20 959 125
Fax: +49 (0)89 20 028 111
E-Mail: compute@csj.de

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ipsich
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Maik Bütler, Uwe König, Nico Lindner
Mitarbeiter für diese Ausgabe: Oliver Beck, Alexander Funke, Robert Léval,
Winfried Rudolf, Sascha Schmitz, 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
Textchefin: Margit Koch-Weiß
Stellvertretende Textchefin: Claudia Brose
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer, Esther Marsch,
Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andrea Schulz
Layout: David Mola, Britta Rast, Matthias Schöfel

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den der Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen.
Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teillage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei.

Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:

CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114
Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenleiter: Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen i. S. d. P.)

Anzeigenberatung:

Sven Blaukat
Telefon: +49-89-628099-14
E-Mail: sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer
Telefon: +49-89-485-115
E-Mail: peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Thorsten Szamietat
Telefon: +49-911-2872-141
E-Mail: thorsten.szamietat@computec.de
Susanne Szamietat
Telefon: +49-911-2872-142
E-Mail: susanne.szamietat@computec.de
Ina Willax
Telefon: +49-911-2872-346
E-Mail: ina.willax@computec.de

Sven Wedig
Telefon: +49-30-855 54 64-1
E-Mail: sven.wedig@computec.de

Anzeigenposition: Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadata Nr. 18 vom 01.10.2004. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen 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 (inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Szamietat, Anschrift siehe oben

Vorstand:
Christian Gelpenpohl (Vorsitzender),
Oliver Menne

Verlag:

Produktionsleitung: Martin Clossmann, Ralf Kuter
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeannette Haug
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 57,60 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 69,60).
Abonnement Österreich: Christian Gelpenpohl, 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: € 64,80

Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurde folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (iFV), 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.

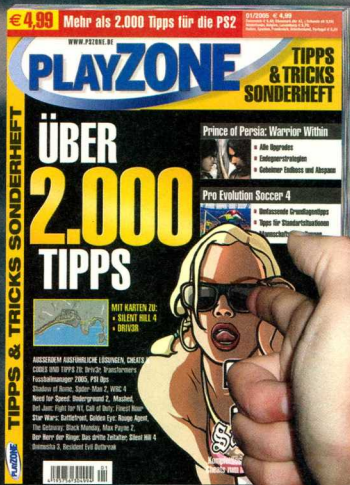
Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben**

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: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: compute@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonhard 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.

Sitte 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)

Getift mir PLAYZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalten das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,80/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.) Ausland € 69,60/12 Ausg. Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Die Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Getift mir PLAYZONE wieder. Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Sitte senden Sie mir folgendes Sonderheft:

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

Lieferung, solange der Vorrat reicht.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankelzug (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 06/2005 ab **20.04.05** am Kiosk!



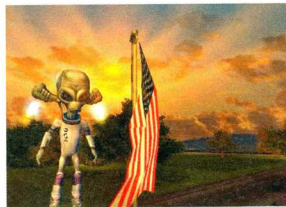
Midnight Club 3 DUB Edition



Midnight Club 3 nähert sich endlich der Fertigstellung. Wird die finale Version tatsächlich besser als *Need for Speed Underground 2*? Unser ausführlicher Test wird in dieser Hinsicht keine Fragen offen lassen.

Rainbow Six Lockdown

Für dieses Heft kam die Testversion zu spät – es könnte sein, dass das Spiel doch nicht Ende März erscheint. Bis zum nächsten Monat müsste das neue *Rainbow Six* aber endlich fertig sein.



Destroy All Humans!

Da fliegt die Kuh: THQs verrückte Aliens statten dem Planeten PLAYZONE einen Besuch ab, um sich einer Obduktion zu unterziehen. Eine aktuelle Vorschau finden Sie in dieser Ausgabe!

Jetzt immer mittwochs!

INFO VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für die Richtigkeit der Übersicht übernehmen.

Titel	Termin
GT Spec: Force. Forc. For Effect	29. März
Deadly Strike	März
Disneys Winnie Pooh	März
EyeToy AntiGrav	30. März
Full Spectrum Warrior	Mai
Ghost in the Shell	21. April
Haunting Ground	29. April
Lego Star Wars: Das Videospiel	22. April
Masters of the Universe - He-Man	März
Midnight Club 3: DUB Edition	15. April
MX vs ATV Unleashed	25. März
NARC	6. Mai
Predator: Concrete Jungle	Mitte April
Project Minerva Professional	März
Rainbow Six Lockdown	24. März
Red Ninja	29. März
Robots	März
Sniper Elite	30. April
SNK vs. Capcom	März
Star Wars Episode III	Mai
Yu Yu Hakusho Dark Tournament	31. März

WEITERE THEMEN

➔ **Spannende Strategie**
Erreicht uns die PS2-Version von *Full Spectrum Warrior* rechtzeitig für einen Test?

➔ **Horror von Capcom**
Kann das neue *Haunting Ground* mit *Resident Evil* & Co. mithalten?

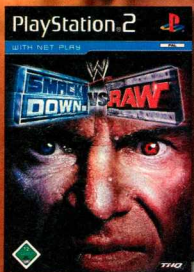
➔ **Der zweite Ansatz**
Wie gut wird das nun noch mal überarbeitete *Battlefield: Modern Combat*?

➔ **Online auf der Jagd**
Monster Hunter, Capcoms erster Online-Titel für Europa, angespielt

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.

Das rockt!

Wer jetzt für
PLAYZONE
einen neuen
Abonnenten
wirbt, kann
unter **drei**
genialen
Prämien sein
kostenloses
Dankeschön
wählen.



WWE SmackDown! vs. Raw
Mit neuen Features und einer weiterentwickelten Grafikengine hat WWE SmackDown! vs. Raw die Referenzkrone im populären Wrestling-Genre erfolgreich verteidigt! Mit dabei ist eine brandneue Match-Art: Parking Lot Brawl! Dabei geht es um handfeste Auseinandersetzungen, die hinter der WWE-Arena auf dem Parkplatz ausgetragen werden. Mit WWE SmackDown! vs. Raw sind auch Online-Kämpfe möglich.
Prämien-Nr.: 002608



Destroy all Humans!
Die Menschheit ist nicht allein. Sie sind klein, grün ... und gar nicht freundlich! Schlüpfen Sie in die Rolle des außerirdischen Kundschafters und finden Sie heraus, wie diese merkwürdigen Wesen namens „Mensch“ denken und leben. Steigen Sie in Ihre fliegende Untertasse und legen Sie den Grundstein für die große Invasion. Und denken Sie an Ihr primäres Einsatzziel: „Destroy All Humans!“.
Erscheint: 27.05.2005.
Prämien-Nr.: 002642



Full Spectrum Warrior
Ursprünglich als Trainingssimulation zur Schulung von Soldaten entwickelt, bietet Full Spectrum Warrior die originalgetreueste Möglichkeit, jetzt auch am PC die Taktiken und Situationen eines Straßenkampfes nachzustellen. In zahlreichen Einsätzen werden Ihre strategischen Fähigkeiten immer wieder aufs Neue herausgefordert, denn hinter jedem Fenster, hinter jeder Straßenecke könnte der nächste Gegner lauern! Erscheint: Mai 2005.
Prämien-Nr.: 002660

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de, 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!
(€ 57,60/12 Ausg.; Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 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:

Prämie

Prämien-Nr.

Lieferung, solange Vorrat reicht.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per **Bankkreditung** (Prämienlieferung in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

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

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

PLAYZONE

DETAIL-CHECK PLAYBOY: THE MANSION

Leben Sie Ihr eigenes Leben!

Seit den Sims sind Simulationen wieder in. Lebenssimulationen gibt es – bis auf wenige Ableger der Originalserie – aber noch immer kaum. Kann es *Playboy: The Mansion* dank nackter Haut mit dem Klassiker aufnehmen?



PLAYBOY: THE MANSION

UMFANG

Setting: Das Playboy-Imperium. Als Hugh Hefner leben Sie in einer Villa, wo Sie Poolpartys schmieden und veröffentlichen ein Magazin.
Motivation: Die sozialen Kontakte müssen geschickt eingesetzt werden, um das Magazin zu publizieren.
Einrichtungsgesamtheit: Ihre Villa können Sie, wie bei den Sims, ausbauen und mit Möbeln einrichten. Durch erfolgreiche Aktionen (z. B. hohe Auflagenzahl) schaffen Sie neue Gegenstände frei.
Charaktere: Alle Figuren, die in Ihrer Villa leben, können mit verschiedenen Kleidungsstücken versehen werden. Geringfügige Veränderung der Körperattribute möglich.
Mehrspieler-Modus: Nein

GAMEPLAY

Steuerung: Einfache, übersichtliche Steuerung. Die Menüs sind etwas verschachtelt und erfordern eine kurze Einarbeitung.
Bedürfnisse: Weniger Grundbedürfnisse als bei den Sims, die zudem sehr einfach zu erfüllen sind.
Soziale Kontakte: Kontakte müssen hauptsächlich für das Magazin genutzt werden (Interviews, Fotohootings). Wer sich eine Freundin anlandet, erfreut sich an Sex, der für das Spiel aber nicht wirklich essenziell ist.

DIE URZ: SIMS IN THE CITY

UMFANG

Setting: Ähnlich wie die Sims, allerdings mit einer jüngeren, hipperen Aufmachung. Cooler Lifestyle steht im Mittelpunkt.
Motivation: Verschiedene Karrieremöglichkeiten und massig coole Freizeitaktivitäten. An jugendliche Zielgruppe angepasst.
Einrichtungsgesamtheit: Ähnlich umfangreiche Auswahl wie bei den Sims. Auch hier muss sich der Sim das Geld schwer verdienen, um sich neue Einrichtungsgesamtheiten leisten zu können.
Charaktere: Ähnlich wie bei den Sims. Allerdings können Sie Ihre Spielfiguren mit jugendlicheren Klamotten versehen und ihnen Tattoos oder Piercings verpassen.
Mehrspieler-Modus: Splitscreen.

GAMEPLAY

Steuerung: Ähnlich wie bei den Sims. Wer diesen Titel kennt, wird mit den Urz keine Probleme haben.
Bedürfnisse: Die Bedürfnisse wurden von den Sims übernommen und sind durch ähnlich komplexe Maßnahmen erfüllbar.
Soziale Kontakte: Ähnlich wie bei den Sims. Soziale Kontakte: Ähnlich wie bei den Sims. Soziale Kontakte: Ähnlich wie bei den Sims. Soziale Kontakte: Ähnlich wie bei den Sims.

DIE SIMS BRECHEN AUS

UMFANG

Setting: Ein mehr oder minder großer Familienhaushalt. Verschiedene Orte (inklusive Freizeitaktivitäten) können besucht werden.
Motivation: Verschiedene Karrieremöglichkeiten. Soziale Kontakte können nur dem Bedürfnis der Sims nach Freundschaft zugeht.
Einrichtungsgesamtheit: Massig Einrichtungsgesamtheiten, die mit steigender Qualität teurer werden. Um sich eine teure Hi-Fi-Anlage leisten zu können, muss der Sim also ganz schön ackern.
Charaktere: Zu Beginn des Spiels erstellen Sie sich in einem Editor eine Sim-Familie, die Sie steuern. Während des Spiels können Sie lediglich die Kleidung ändern.
Mehrspieler-Modus: Splitscreen, Online-Modus.

GAMEPLAY

Steuerung: Da Sie eine Familie steuern, anfangs sehr komplex. Nach kurzer Einarbeitung aber gute Kontrolle.
Bedürfnisse: Viele Grundbedürfnisse (Schlaf, Hunger, Kontakt etc.) müssen regelmäßig bedient werden.
Soziale Kontakte: Soziale Kontakte tragen zum Wohlbefinden der Sims bei. Freundschaften müssen gepflegt werden, da Sie sonst sehr viel schneller als bei Playboy: The Mansion auseinander gehen.



TECHNIK

Grafik: An die Sims angelehnt. Teilweise breitere Texturen.
Framerate: Teilweise konstante Framerate, wenige Ruckler. Flüssigere Darstellung als bei den Sims.
Musik: Massig verschiedene Radiostationen (Rock, Hip-Hop, Klassik, Jazz), die teilweise mit lizenzierte Musik aufwarten können.
Soundeffekte und Vertonung: Die Tutorials sind sehr gut deus synchronisiert, die Figuren brabbeln aber, wie auch die Sims, wirres Zeug.

TECHNIK

Grafik: An die Sims angelehnt, aber jugendlichere Aufmachung.
Framerate: Immer noch Ruckler. Darum hätte sich EA inzwischen kümmern müssen. Technisch immer noch der Zeit hinterher.
Musik: Der Titeltrack ist von den Black Eyed Peas und beschreibt das Motto des Spiels ganz gut. Ansonsten ähnliche Musik wie bei den Sims.
Soundeffekte und Vertonung: Die Sprache wurde aus die Sims übernommen, also noch immer keine „echte“ Sprachausgabe. Der Nervfaktor ist dementsprechend hoch.

TECHNIK

Grafik: Einfache Iso-Ansicht mit wenig detailreichen Figuren.
Framerate: Teilweise nervige Ruckeleien. Besonders im Splitscreen-Modus geht die Framerate stark in die Knie.
Musik: Verschiedene Radiostationen spielen Genres wie Hip-Hop oder Rock. Keine lizenzierte Musikstücke.
Soundeffekte und Vertonung: Die Spielfiguren murmeln vor sich hin und simulieren so ein Gespräch. Dieses so genannte „Simisch“ geht nach einiger Zeit auf die Nerven.

GESAMTWERTUNG

GESAMTWERTUNG

GESAMTWERTUNG

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlain
ist polygam.

Playboy: The Mansion hat bei mir einen widersprüchlichen Eindruck hinterlassen. Einerseits kommt der Titel in kleinster Weise an die Komplexität der Sims heran. Andererseits macht es schon Spaß, ein festes Ziel vor Augen zu haben – nämlich seine sozialen Kontakte so einzusetzen, dass man monatlich ein erfolgreiches Magazin auf die Beine stellen kann. Deswegen spiele ich diesen Titel inzwischen sogar lieber. Der Erotikaspekt sollte dabei allerdings nicht als Kaufgrund dienen. Die virtuellen Playmates sind zwar nett anzusehen, der Sex-Level hält sich aber in Grenzen. Pixelfettschichten kommen aber trotzdem auf ihre Kosten.

TEST PLAYBOY: THE MANSION

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Cyberlore
Genre: Simulation
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 12 Missionen, endlos
Internet: www.ubisoft.de

Spieler: 1
Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Ca. 16 Jahren
Preis: Ca. € 45,-

- Magazin-Aspekt
- Gute Sims-Umsetzung ...
- ... aber sehr schlecht und simpel
- Nicht wirklich erotisch

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Langsam/Zoom	R1: Schnell/Zoom	Freunde
L2: Marker	R2: Wände ausblenden	Marker
Start: Pause		Aktion
Select: Menü		Interaktion
Steuerkreuz: Bewegen	Analogstick L: Rotieren	Analogstick R: Rotieren

„Hat man sich in den verschachtelten Menüs zurechtgefunden, und Herab- und Navigation gut steuerbar.“
STEUERUNG 80 %

GRAFIK 72 % | **SOUND** 77 % | **MULTI** 71 % | **ENTWICKELUNG** 75 %
„Recht simpler Sims-Klon, der dem Spieler dafür ein Ziel setzt. Für Fans interessant.“

INFO MAGAZINPLANUNG

Was kommt in den Playboy?

Jede Playboy-Ausgabe besteht aus bestimmten Inhalten. Wir zeigen Ihnen, welche das sind und woher Sie sie bekommen.

Ihr Arbeitsteam setzt sich aus Journalisten, die monatliche Artikel verfassen, Fotografen, die für Bildberichte, Covershots und Centerfolds eingesetzt werden, Playmates, die Sie als Modelle für Fotoshootings einsetzen, und Playboy-Bunnys, die auf Partys die Gäste bei Laune halten, zusammen. Durch die Hilfe von Promis erhalten Sie zudem Interviews und Essays. Letztere ähneln einem Artikel, sind aber eben von einer bekannten Persönlichkeit verfasst. Wenn Sie für Ihr Magazin schreiben lassen, sollten Sie von der aktuellen Leserschaft abhängig machen. In einem Demografie-Menü ist angegeben, welche Themen derzeit von öffentlichem Interesse sind. Ist beispielsweise Sport angesagt, so sollten Sie ein paar Sportler kennen lernen und für Ihr Magazin gewinnen. Ähnliches gilt für Ihr Covermodel. Im eben beschriebenen Fall würde sich eine Damenfußballerin hervorragend eignen. Denn während Sie für Centerfolds Playmates ablichten, zieht jeden Monat eine prominente Dame den Heftumschlag und lockt die Käufer an. Dabei ist allerdings nur das Model ausschlaggebend, nicht Ihre Fähigkeiten als Fotograf. Das Spiel erkennt leider nicht die Qualität eines Fotos. Selbst wenn Sie ein Model im denkbar ungünstigsten Moment knipsen, hat das keine Auswirkung auf die Verkaufszahlen.



LAYOUT Im Planbildschirm bestimmen Sie, was ins Heft kommt.

und lassen es in Hotpants durch die Gegend spazieren.

WENIGER KOMPLEX

Die sozialen Kontakte aufzubauen, ist bei *Playboy: The Mansion* weitaus leichter als beim großen Vorbild *Die Sims*. Natürlich müssen Sie eine Freundschaft pflegen und Ihre engsten Kumpels regelmäßig auf Partys einladen. Dabei müssen Sie allerdings nicht so viele Faktoren beachten, die das Wohlbefinden betreffen. Ein Drink und eine Sitzgelegenheit reichen aus, um eine Person bei Laune zu halten. Und wenn Sie sich einmal in das System eingespielt haben, gestalten Sie auch das Magazin mit einer gewissen Routine. Das hat jedoch zur Folge, dass die Motivation schnell nachlässt. *Playboy: The Mansion* hat deshalb kein so großes Suchtpotenzial

wie *Die Sims*, ist aber gerade für Gelegenheitszocker optimal. Wenn Sie nämlich kein Dauergast in der Villa sind, sondern nur gelegentlich vorbeischauen, kann der Titel auch längere Zeit fesseln. Dazu trägt auch bei, dass Sie sich nach bestimmten Aktionen, etwa einer erfolgreichen Party oder einer Magazinausgabe, die sich überdurchschnittlich gut verkauft hat, Punkte erhalten. Diese schalten nebenwichtigen Effekten wie übernatürlich großen Silikonbrüsten auch neue Gegenstände für die Villa frei. Wie bei den *Sims* dürfen Sie Ihr Anwesen nämlich auch mit neuen Möbeln versehen oder durch einen Anbau vergrößern.

SEXY

Auch wenn der Aufenthalt in der Playboy-Villa nicht ganz



so komplex umgesetzt ist wie bei den *Sims*, so ist er doch zumindest hübscher anzusehen. Die Optik ist zwar nicht gerade referenzverträglich, dafür läuft der Titel wesentlich flüssiger als *Die Sims* oder *Die Urbz*. Ebenfalls erwähnenswert ist der erstklassige Soundtrack. Wenn Sie sich eine virtuelle Stereoanlage ins Wohnzimmer gestellt haben, können Sie zwischen mehreren Musiksendern wählen. Von Hip-Hop und Flamenco über Klassik und Techno bis hin zu Rock und Industrial ist

für jeden Geschmack etwas dabei. Einige Songs, etwa der Titeltrack „Playboy Mansion“ von Prince Charming, sind sogar lizenzierte Hits. Daneben gibt es Stücke wie „Swing, Swing“ von den All-American Rejects, „Fly Away Love“ von Armand Van Helden und „Too Hot“ von den Swollen Members. Ansonsten wird die Sounduntermalung von *Sims*-typischem Gebrabbel bestimmt. Da drehen wir lieber die Musik voll auf und feiern mit ein paar Bunnys ab.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



FREIZÜGIG Bei den Fotoshootings gewähren die Fotomodelle tiefe Einblicke.

Knipsen Garderobe Bestätigen Ende

dem Mitarbeiter eine gute Beziehung. Denn wenn Ihr Team gut auf Sie zu sprechen ist, fallen auch die angefertigten Artikel und Fotos gleich sehr viel besser aus. Für Interviews müssen Sie hingegen schon tiefer in die Trickkiste greifen. Um prominente Interviewpartner an Land zu ziehen, sollten Sie regelmäßig Partys veranstalten, um sich bei den Reichen und Schönen einen guten Ruf zu verschaffen. Auch hier spielt die Qualität einer Bekanntheit eine große Rolle. Kennt Sie zum Beispiel ein Rockstar nicht gut genug, wird er sich kaum für das Magazin gewinnen lassen. Sind Sie allerdings mit ihm per du, ist er nicht nur sofort zu einem Interview bereit, sondern wird es auch mit viel Enthusiasmus geben.

MEIN BALKEN WÄCHST

Eine Freundschaft bauen Sie recht einfach auf, indem Sie sich mit einer Person unterhalten. Drei Balken zeigen an, wie gut Ihr Gegenüber auf Sie zu sprechen ist. Ist die Freundschaftsleiste gefüllt, können Sie eine

Person in den engeren Freundeskreis einladen. Der Geschäftsbalken ermöglicht das Abschließen einträglicher Deals. Die Flirtanzeige ist der holden Weiblichkeit vorbehalten. Ist diese voll, können Sie eine Dame auf ein wildes Sexabenteuer einladen oder Sie bitten, Ihre Freundin zu werden. Dabei müssen Sie sich nicht auf eine Freundin beschränken – immerhin sind Sie ja Hugh Hefner, der größte Playboy aller Zeiten! Wenn Ihnen die Lust nach einem Dutzend Lebensgefährteinnen steht, ist das kein Problem. Übrigens dürfen Sie sämtliche Personen, die unter Ihrer Obhut stehen, nach Lust und Laune bearbeiten. Und damit spielen wir ausnahmsweise nicht auf etwaige sexuelle Beziehungen an. Dank einer großen Auswahl an verschiedenen Frisuren und Kleidungsstücken können Sie Ihre Mitarbeiter oder Liebschaften nach Belieben ausstatten. Ist Ihnen das doofe Blondchen zu bieder und langweilig? Dann verpassen Sie ihm doch kurzherhand eine andere Frisur und einen größeren Busen



MODERNIST Wahlweise dürfen Sie Ihre Partys auch in einer moderneren Villa veranstalten.

INFO DER PLAYBOY

Der Playboy

„Sex sells“, dachte sich auch Hugh Hefner und gründete 1953 das Playboy-Imperium. Inzwischen ist der 78-Jährige dank des internationalen Erfolgs seines Magazins einer der reichsten und mächtigsten Männer der Welt.



Weil Hugh Hefner eine Gehaltserhöhung von fünf Dollar verweigert wurde, kündigte er seinen Job bei Esquire und gründete 1953 sein eigenes Magazin – der Playboy war geboren. Das Cover der ersten Ausgabe zierte die damals noch unbekannte, inzwischen legendäre Diva Marilyn Monroe.

In Deutschland wurde das Magazin unter dem Motto „Alles, was Männern Spaß macht“ ab 1972 vom Heinrich Bauer Verlag publiziert. Nach einem Jahrzehnt erreichte das Blatt mit über einer halben Million verkaufter Exemplare einen Rekord. Bis in die 90er-Jahre galt der Playboy auch in Deutschland als bedeutendstes Männermagazin, hatte dann aber unter einer Welle neuer Konkurrenten wie Maxim, FHM und Men's Health zu leiden. Seit 2003 erscheint der Playboy bei der Playboy Deutschland Publishing GmbH, einer Tochter von Hubert Burda Media und der Tomorrow Focus AG. Die Verkaufszahlen konnten mit einer Werbekampagne und einem neuen Konzept unter Chefredakteur Stefan Schmorte („Mehr qualitativer Journalismus, geringere Blondinenquote“) wieder auf fast 280.000 Stück (IVW IV/2004) gesteigert werden. Inzwischen hat sich der Playboy wieder als Männermagazin Nummer 1 etabliert. Letztes Jahr wurde übrigens dennoch eine Blondine zum Playmate des Jahres gekürt. Melanie Eder aus Oberhaching integrierte die Entwickler deswegen sogar ins Spiel, wo Sie sie selbst kennen lernen, ablichten und natürlich auch mit ihr flirten dürfen. Weltweit bekannt ist das Logo des Playboy, ein Hasenkopf mit Fliege. Einer Studie der U.S. Society of Typographic Art zufolge hat das markante Logo einen Wiedererkennungswert gleich nach dem Coca-Cola-Logo, den drei Streifen von Adidas und dem Mercedes-Stern.



MELANIE EDER Mit dem Playmate des letzten Jahres dürfen Sie jetzt auch selbst auf Tuchfühlung gehen.



\$677.516

VERTRAG Partys sind eine optimale Gelegenheit, um Geschäftspartner an Land zu ziehen.

Robbie Light Beziehung

Belbin-Hung-Guru



Playboy

The Mansion

Männerträume werden wahr:
Endlich darf man(n) selbst
beim Playboy arbeiten.



FEUCHTFRÖHLICH In der legendären Grotte geht's heiß her.

Die Sims ist eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten. Da war es nur eine Frage der Zeit, bis ein paar findige Entwickler versuchen würden, auf der Welle des Erfolgs mitzureiten. Nach dem Motto „Sex sells“ haben die Cyberlore Studios das Spielprinzip aber gehörig aufgepeppt. So bekommen nun auch endlich Normalsterb-

liche die Chance, für kein geringeres Magazin als den *Playboy* zu arbeiten und es nebenbei auf ausufernden Partys nach Feierabend gehörig krachen zu lassen. Allerdings ist so ein Redakteursjob alles andere als eitel Sonnenschein. Denn so ein Hochglanzmagazin schreibt sich nicht von selbst. Dies ist auch gleich der entscheidende Vorteil, den *Playboy: The Man-*

sion im Vergleich zum Konkurrenzprodukt *Die Sims* hat: Dem Spieler wird ein Ziel gesetzt. Um dieses Ziel zu erreichen – nämlich ein monatliches Magazin zu publizieren –, müssen Sie Ihre sozialen Kontakte geschickt einsetzen.

PARTYLAUNE

In der Playboy-Villa übernehmen Sie die Rolle des legendä-

ren Hugh Hefner. Der Lebe-mann wohnt dort natürlich nicht mit seiner Familie, sondern mit Angestellten. Ihr Arbeiterstab setzt sich aus Journalisten, Fotografen, Playmates und Playboy-Bunnys zusammen, die alle für bestimmte Aufgabenbereiche verantwortlich sind (siehe Extrakasten „Magazinplanung“). Im besten Fall hegen Sie zu je-



PLAYZONE PRÄSENTIERT

PLAYBOY

THE MANSION™



DIE EROTISCHE ANTWORT AUF DIE SIMS: DAS SPIEL ZUM KULT-MAGAZIN IM GROSSEN TEST
Bezaubern Sie die Damenwelt und werden Sie zum millionenschweren Verleger!