

100% PLAYSTATION 2

06/2005 € 4,99

Ausgabe 60
Österreich € 5,40; Holland, Belgien,
Luxemburg € 5,90; Italien, Spanien € 6,75;
Dänemark dkr 50,-; Schweiz sfr 9,90



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

UNZENSIERT
DVD „AB 16“

16

Für Jugendliche ab 16 Jahren geeignet

98 MINUTEN
SPIELZEIT 45 VIDEOS &
SPIELSTÄNDE

BRANDAKTUELLE VIDEOS
ZU ALLEN TOP-HITS!

DER PATE
MEDAL OF HONOR
EUROPEAN
ASSAULT
TEKKEN 5
JUICED
DESTROY
ALL HUMANS!
AREA 51

Der Prinz und sein
dunkles Gegenstück aus
PRINCE OF PERSIA 3

PRINCE OF PERSIA 3

EXKLUSIV ENTHÜLLT IN PLAYZONE!

Erste Bilder und Infos plus Interview
zum neuen Prinzen-Abenteuer

VORSCHAU



TOMB RAIDER: LEGEND
Comeback für Lara Croft?

JAMES BOND 007
Liebesgrüße aus Moskau

SOUL CALIBUR III
Exklusiv für die PlayStation 2!

TEST



MIDNIGHT CLUB 3
Besser als Need for Speed!

ENTHUSIA
Der große Gran-Turismo-Rivale

FULL SPECTRUM WARRIOR
Der Strategie-Hit von der Xbox

TIPPS & TRICKS



GRAN TURISMO 4
6 Seiten Profi-Fahrtricks

SPLINTER CELL
Chaos Theory komplett gelöst

CHEATS & CODES
Hilfen zu aktuellen Spielen

KONAMI

**Jetzt gehen
die Preise
vom Platz.**

**Jetzt zum Niedrigpreis
trainieren und beim
Turnier mitspielen!**

**PRO
EVOLUTION
SOCCER 4**



für sportliche

€ 29,95
unverbindl. Preisempfehlung

**ab 28.04.
im Handel**

**Mach'
dein Spiel!**

**Die Turnier
Termine 2005:**

Stuttgart.....09.04.05
Frankfurt.....16.04.05
Karlsruhe.....23.04.05
Bresiden.....07.05.05
Hamburg.....21.05.05
Köln.....28.05.05

Außerdem in: Nürnberg / Hannover / Berlin
Dortmund / München / Oberhausen

Die Termine erfährst du auf
www.pesleague.com
Also: Erst reinschauen, dann siegen.



PlayStation 2

* and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. © 2005 KONAMI CORPORATION. KONAMI, PES, and the PES logo are either registered trademarks or trademarks of Konami Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Konami. The use of real player names and likenesses in this game is for identification purposes only. All other names and likenesses are fictional. KONAMI, PES, and the PES logo are either registered trademarks or trademarks of Konami Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Konami. KONAMI, PES, and the PES logo are either registered trademarks or trademarks of Konami Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Konami. KONAMI, PES, and the PES logo are either registered trademarks or trademarks of Konami Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Konami.

www.konami-europe.com/gs

VON HANS IPPISCH

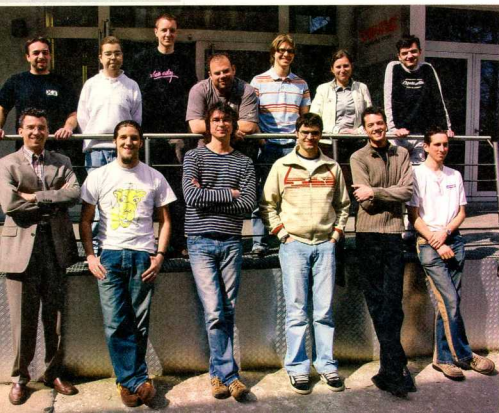
VON HANS IPPISCH

Was wird in L.A. gezeigt?

Jedes Jahr das Gleiche: Pünktlich nach Weihnachten und Ostern fragt sich der gemeine Videospielefan, was wohl dieses Jahr auf der E3 in Los Angeles zu sehen sein wird. Das wundert uns nicht. Schließlich versammelt sich Jahr für Jahr die Crème de la Crème der Spieleindustrie im Convention Center (das in diesem Jahr vom 18. bis 20. Mai seine Pforten öffnet), um mit sagenhaften Neuentwicklungen die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. In diesem Jahr dürfte das sogar besonders spannend werden. Denn sowohl Sony als auch Nintendo und Microsoft wollen mit ihren neuen Konsolengenerationen für Aufsehen sorgen. Microsoft und Nintendo verriet zwar schon auf der Gamer Developer's Conference im März einige Details zu GameCube 2 und Xbox 2 (oder wie auch immer sie heißen mögen), doch Sony hielt sich bislang äußerst bedeckt. Selbst die vor langer Zeit für März 2005 angekündigte „PS Next“-Präsentation in Japan fand gar nicht erst statt. Aus diesem Grund vermuten Branchen-Insider, dass Sony das Feld erst einmal Microsoft und Nintendo überlässt. Zumindest so lange, wie es sinnvoll erscheint. Die PS2 verkauft sich immer noch prächtig – erst wenn Xbox 2 und GameCube 2 die Verkaufszahlen nachhaltig einbrechen lassen, wird Sony mit einer technisch logischerweise noch besseren Konsole den Markt im Handumdrehen zurückerobern. Hofft man zumindest. Am 18. Mai werden wir schlauer sein.

Das dürfte bedeuten, dass hierzulande auch im kommenden Weihnachtsgeschäft die PlayStation 2 noch das Maß aller Dinge ist. Und dass der Systemwechsel erst 2006 über die Bühne geht. Bis dahin gibt es ja mit der PSP eine prächtige Möglichkeit, sich zu unterhalten – denn die wird definitiv noch dieses Jahr erscheinen. Eine gute Zeit und viel Spaß bei der Lektüre.

REDAKTIONSRENNER
Gran Turismo 4 avancierte
im März zum Mega-Seller.
Können Midnight Club 3
und Enthusia Professional
Racing da mithalten?



Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:
Uwe Hönig (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktion)
Oliver Beck (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Christian Schönlein (Redaktion)
Britta Rasp (Layout)
Alexander Funke (Redaktion)

Von links nach rechts, vordere Reihe:
Hans Ippisch (Redaktion)
David Mola (Layout)
Matthias Schöffel (Layout)
Udo Crnjak (Redaktion)
Maik Bütefür (Redaktion)
Michael Pruchnicki (Redaktion)

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



JETZT IM HANDEL
FÜR PLAYSTATION®2
UND XBOX®

DEMNÄCHST
ERHÄLTICH FÜR
PSP™

WWW.MIDNIGHTCLUB3.DE



PlayStation 2 PS2



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar logo, Midnight Club, and the Midnight Club logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. DUB8 and the DUB8 Emblem logo are trademarks of DUB Publishing, Inc. PlayStation 2 and PSP are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection. Network Adaptor for PlayStation2 and Memory Card (SMC) for PlayStation2) teach sold separately. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and under other applicable laws. Other trademarks, motorcycle, customization and other parts manufacturers, and other trademarks, brands and copyrighted materials featured in the game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

NEWS

- 06 Allgemeine News
- 09 Online-Gaming-News
- 10 PSP-News
- 14 Japan-News

RUBRIKEN

- 89, 105, 125 Abo-Angebote
- 104 Feedback
- 98 Hardware/Zubehör
- 60 Info-Center Most Wanted
- 63 Info-Center Termine
- 64 Info-Center Die besten Spiele
- 66 Info-Center Die Redaktion
- 67 Info-Center Testübersicht
- 124 Impressum
- 124 Inserentenverzeichnis
- 100 Leserbrief
- 126 Vorschau
- 103 X-Port-Spielstände
- 123 Zeugnis

SPIELERREGISTER

187 Ride or Die	7
24 - The Game	7
Age of Empires: On the Loose (PSP)	13
Battlefield 2: Modern Combat	28
Bumpy Trol	15
Burnout Revenge	8
Cold Winter	42
Conflict: Global Terror	54
Constantine	120
Die Sims brechen aus	121
Die Sims: Sims in the City	120
DTM Race Driver 3	58
Enthusia Professional Racing	76
Eureka Seven	15
EuroToy AntiGrav	95
Fight Boss	15
Fight Night Round 2	122
Full Spectrum Warrior	62
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	67
Gradius V	121
Grandia III	14
Gren Turismo 4	114
Groovy NHL (PSP)	12
Haunting Ground	86
James Bond 007: Liebesgrüsse aus Moskau	20
La Pucelle Tactics	97
Legs Star Wars	30
Midnight Club 3: DUB Edition	70
Monster Hunter	46
MotorGP 4	8
MX vs. ATV Unleashed	94
Namco Museum (PSP)	13
NBA (PSP)	12
Need for Speed Most Wanted	121
Need for Speed Underground 2	121
NFL Street 2 Unleashed (PSP)	12
Prince of Persia 3	16
Project: Snowblind	9
Robots	67
Rumble Roses	122
Soul Calibur III	24
Splinter-Man 2 (PSP)	11
Splinter & Spion	68
Splinter Cell Chaos Theory	106
Star Wars Episode II: Die Rache der Sith	30
Stolen	122
Super Monkey Ball Deluxe	96
Tenchu: Fatal Shadows	36
Tomb Raider: Legend	32
Tony Hawk's Underground 2 Remix (PSP)	11
Total Overdose	10
Twisted Metal: Head On (PSP)	10
Unleashed Legends: Brotherhood of the Blade (PSP)	11
WayOut Pure (PSP)	10
World Tour Soccer (PSP)	13

INHALT

06/05

VORSCHAU 16 PRINCE OF PERSIA 3

Exklusiv enthüllt in PLAYZONE:
Die Rückkehr des Prinzen



VORSCHAU 20 JAMES BOND 007 LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU

Sean Connery in
seinem ersten
Videospiele-
Abenteuer



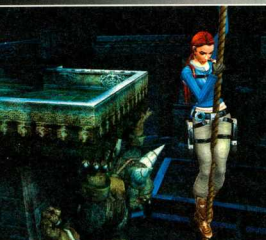
VORSCHAU 24 SOUL CALIBUR III

Namcos Waffenkampf-Spektakel
geht exklusiv auf der PS2 weiter



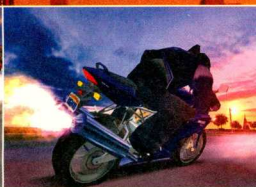
VORSCHAU 32 TOMB RAIDER: LEGEND

Wie Crystal Dynamics Lara Croft wieder an die Spitze führen will



TEST 70 MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

Das Spiel des Monats:
Besser als Need for Speed
Underground 2!



DVD-INHALT

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

THEMA DES MONATS

Midnight Club 3: Dub Edition

TEST

Enthusia Professional Racing
Haunting Ground
Lego Star Wars
Stolen
Teenage Mutant Ninja Turtles 2:
Battle Nexus
EyeToy: Monkey Mania

VORSCHAU

Takumi 5
Juiced
Area 51
Destroy All Humans!
Der Pate

NEWS

Tenchu: Fatal Shadows
Street Racing Syndicate
Ghost in the Shell
Stand Alone Complex

BONUS

Nintendo DS
NARC (Making-of)
Brothers in Arms
(Multiplayer-Interview)

SPIEL-TRAILER

Medal of Honor:
European Assault
StarGate SGI: The Alliance
Enthusia Professional Racing
Pariah

Splinter Cell Chaos Theory
Total Overdose
BDFL Manager 2006

FILM-TRAILER

Schatten der Zeit
Fantastic Four
Siegfried
Die Bluthochzeit

MICROSITE
Cold Winter



X-PORT-SAVEGAMES:

Midnight Club II

Castlevania • Crash: Der Zorn des Cortex • Crashed

MAX-DRIVE:

Project: Snowblind • Splinter Cell 2

Call of Duty Finest Hour • Midnight Club II • Rocky Legends • RPM Tuning

VORSCHAU

28 Battlefield 2: Modern Combat

Die überarbeitete Konsolenfassung des PC-Megahits

42 Cold Winter

Wird Vivendis Ego-Shooter ein Sommer-Geheimtipp?

54 Conflict: Global Terror

SCI schickt Sie zu Aufträgen in die ganzen Welt

58 DTM Race Driver 3

Wird der exzellente zweite Teil übertrumpft?

20 James Bond 007: Liebesgrüße ...

... aus Moskau: Sean Connery gibt sich die Ehre.

46 Monster Hunter

Capcoms erstes Online-Spiel für Europa

16 Prince of Persia 3

Die Exklusiv-Premiere in PLAYZONE!

24 Soul Calibur III

Namco schlägt zurück – exklusiv auf der PS2!

50 Star Wars Episode III: ...

... Die Rache der Sith als Spiel zum Film.

36 Tenchu: Fatal Shadows

Sega bringt den neuen Teil nach Deutschland

32 Tomb Raider: Legend

Erste Bilder und Infos zu Lara Crofts Rückkehr

56 Total Overdose

Action auf die mexikanische Art

TEST

76 Enthusia Professional Racing

95 EyeToy AntiGrav

82 Full Spectrum Warrior

86 Haunting Ground

97 La Pucelle Tactics

90 Lego Star Wars

70 Midnight Club 3 DUB Edition

94 MX vs. ATV Unleashed

96 Super Monkey Ball Deluxe

KURZTEST

67 Ghost in the Shell:

Stand Alone Complex

67 Robots

68 Spion & Spion

KOMPLETTLÖSUNG

106 Splinter Cell Chaos Theory

KURZTIPPS

114 Gran Turismo 4

CHEATS & CODES

120 Constantine

120 Die Urbz: Sims in the City

121 Die Sims brechen aus

122 Fight Night Round 2

121 Gradus V

121 Need for Speed Underground 2

122 Rumble Roses

122 Stolen



PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



1. PSP-START IN DEN USA

500.000 verkaufte Konsolen in den ersten zwei Tagen

2. MIDNIGHT CLUB 3

Ein weiterer Hit aus dem Hause Rockstar Games

3. LARAS RÜCKKEHR

Tomb Raider: Legend sieht wirklich klasse aus.

4. GUTE WAHL

Ubisoft bringt Lumines (PSP) nach Europa – nur wann?

5. SOUL CALIBUR III

Diesmal kann sich Namco voll und ganz auf die exklusive PS2-Fassung konzentrieren.

FLOPS



1. WANN KOMMT DIE PSP?

Termin des Europastarts weiterhin ungewiss

2. FULL SPECTRUM RUCKLER

Trotzdem ein gutes Spiel, aber ginge das nicht flüssiger?

3. KEIN GOD OF WAR

Sony veröffentlicht das Actionspiel nicht in Deutschland.

4. LOCKDOWN VERSCHOBEN

Das neue Rainbow Six verzögert sich um Wochen, wenn nicht gar um Monate.

5. AUF WIEDERSEHEN

Nico verlässt die PLAYZONE-Redaktion (bleibt uns aber als freier Mitarbeiter erhalten).



FUSSBALL-MEISTERSCHAFT Konami ist erneut mit Pro Evolution Soccer dabei, diesmal natürlich Teil 4.



Best Players Cup 2

TURNIER Erneut sind die besten Spieler Deutschlands gesucht.

Der letztjährige Best Players Cup in Frankfurt war ein großer Erfolg, die Neuaufgabe soll noch besser laufen: Am 28. und 29. Mai steigt in München der Best Players Cup 2, wobei am Samstag, dem 28. der Senior Cup (Einlass ab 18 Jahren) ausgetragen wird,

während am Sonntag darauf beim Family Cup nur Spieler unter 18 zugelassen sind. Neben dem Rückkehrer Mario Kart Double Dash!! (Game-Cube) sind mit Gran Turismo 4 und Pro Evolution Soccer 4 die Nachfolger der beiden anderen Turnierspiele vom Vorjahr

dabei, zudem soll es einen Wettbewerb zu einem noch nicht benannten Nintendo-DS-Spiel geben. Insgesamt erhalten die Gewinner Geld- und Sachpreise im Wert von rund 20.000 Euro. In der Event Arena im Olympiapark wird es neben den Spielen, zu denen Turniere ausgetragen werden, auch zahlreiche andere aktuelle Titel, z. B. von Atari, Konami, Nintendo und Sony, zum Anspielen geben und als sportliches Rahmenprogramm dient die Qualifikation zur deutschen Meisterschaft im Inline Street Skating. Wer dort oder bei den Turnieren mitmachen will, der findet alle nötigen Informationen zur Anmeldung auf der Webseite www.bestplayerscup.com (mp) Internet: www.bestplayerscup.com Termin: 28. und 29. Mai



RENNSPIEL-KÖNIG Kann Jean-Marie Rathje (rechts) seinen Gran-Turismo-Titel verteidigen?

NEUSTICKER

+++ TAPPERER INDIANER Sony veröffentlicht im zweiten Quartal das von Vis Entertainment entwickelte Action-Adventure Brave: The Search for Spirit Dancer in Europa. Dabei steuern Sie einen jungen Indianer, der für die Freiheit seines Stammes kämpft und sich auf die Suche nach dem Schamanen Spirit Dancer begibt. Die bunte Cartoonoptik deutet auf

einen liebevoll aufgemachten Titel für jüngere Spieler hin. +++ ZWEITER AUFSCHLAG Und nochmal Sony: Ebenfalls im zweiten Quartal veröffentlicht man das trotz seines massiven Titels selbsterklärende Roland Garros 2005 powered by Smash Court Power Tennis von Namco. +++ KEIN KRIEGSGOTT FÜR DEUTSCHLAND Das ziemlich heftige Actionspiel

24 – The Game

ACTION Ein Tag im Leben von Jack Bauer

Wer kennt sie nicht, die preisgekrönte TV-Serie, die von der Antiterrorbehörde CTU in Los Angeles handelt und pro Folge unzählige Fans vor den Bildschirm lockt. Das Besondere an 24 ist die Tatsache, dass alles in Echtzeit passiert. Jede Staffel der Serie umfasst dabei genau 24 Folgen, von denen jede genau eine Stunde dauert. Bei uns läuft im Moment gerade die dritte Staffel auf RTL 2. Im Mittelpunkt des Ganzen steht CTU-Boss Jack Bauer, gespielt von US-Star Kiefer Sutherland, der gleich in der ersten Staffel einem Mordkomplott gegen einen farbigen Präsidentschaftskandidaten auf die Schliche kommt. Das Spiel, storytech-

nisch zwischen Staffel 2 und 3 angesiedelt, greift zahlreiche offene Fragen aus den ersten drei Staffeln auf und vermengt diese zu einem spannungsgeladenen Action-Cocktail. Die letzte Staffel ist zusammengesetzt aus über 100 Missionen, die Fahrpassagen, Actionsequenzen und Puzzle-Elemente enthalten. Da Sony für die Erstellung der Serienumsetzung eng mit den 24-Machern zusammenarbeitet, dürfen sich Fans auf originale Schauspieler, Schauplätze, Sounds und vieles mehr freuen, was die fantastische Serie ausmacht. (wvf)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 3. Quartal

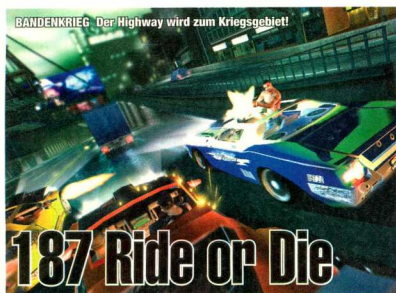


DER STAR Kiefer Sutherland ist Jack Bauer.



SPLITSCHREIBUNG Die Präsentation ist an die TV-Serie angelehnt.

BANDENKRIEG Der Highway wird zum Kriegsgebiet!



187 Ride or Die

ACTION Mit Uzi und Unterbodenbeleuchtung durch die Nacht

187 ist nicht einfach nur eine Zahl, sondern in Kalifornien auch der Polizeicode für Mord. Diese Information macht deutlich, worum es in Ubisofts Action-Rennspiel geht: Fahren Sie um Ihr Leben, ohne Rücksicht auf Verluste oder gar Verkehrsregeln. Mit aufgemotzten Karren und bis an die Zähne bewaffnet,

stürzen Sie sich in die Straßen und erleben eine Art *Burnout* mit Waffen! Ein Online-Modus soll ebenso enthalten sein wie ein thematisch passender Hip-Hop-Soundtrack namhafter Künstler. (mb)

Hersteller: Ubisoft

Internet: www.187game.com

Termin: Sommer

God of War wird aufgrund der nicht erhaltenen USK-Einschätzung nicht in Deutschland erscheinen. +++ **EIDOS UNTERAM HAMMER** Der englische Spielehersteller Eidos (*Tomb Raider*, *Deus Ex*, *Legacy of Kain*) war schon seit längerem auf der Suche nach einem Käufer. Bei Redaktionsschluss sah alles danach aus, als würde das Angebot von SCI den Zuschlag bekommen. +++ **VIVENDI RADIKAL** Hersteller Vivendi Universal hat den langjährigen Partner Radical Entertainment übernommen.

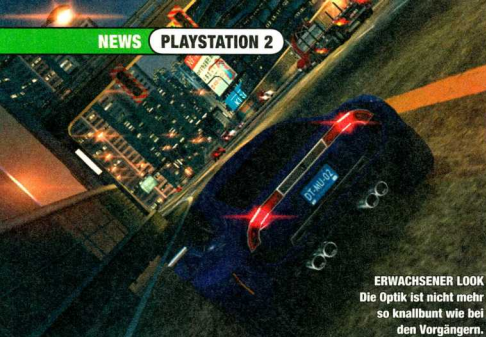
Der Gewinnspiel-Wegweiser

ÜBERBLICK Hier können Sie was gewinnen!

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

Wofür welches Spiel?	Zu gewinnen gibt es:	Seite
Area 51 (Sonderheft)	PS2-Konsole, Spiele, Fan-Paket	22
Destroy All Humans! (RSH)	PS2-Konsole, Spiele, Space Guns	3
Most Wanted/Leser-Charts	Spiele	60
Zeugnis	Spiele	123

Die Entwickler bastelten in der Vergangenheit für Vivendi an vielen erfolgreichen Spielen und arbeiten derzeit unter anderem am mit Spannung erwarteten *GTA-Klon Scarface*. +++ **COMIC-UMSETZUNG VON STARBREEZE** Die Macher von *Chronicles of Riddick* arbeiten für Majesco an der Umsetzung der Comic-Serie *The Darkness*. Als Auftragskiller mit übernatürlichen Kräften kämpft man gegen Mafiosi und Gangs, Mehrspieler-Modi sind ebenfalls geplant. Erscheinen soll das ...



ERWACHSENER LOOK
Die Optik ist nicht mehr
so knallbunt wie bei
den Vorgängern.

Burnout Revenge

RENNSPIEL Der Genre-Primus verändert sein Gesicht.

Der inzwischen vierte *Burnout*-Ableger verspricht die rasanten Rennspiel-Serie von Grund auf neu zu erfinden. Auffälligste Veränderung im Vergleich zum Vorgänger ist die wesentlich realistischere Grafik, die mit frisiertem Beleuchtungssystem und dem Einsatz dezenter Farben einen völlig neuen Look kreiert. Die pfeilschnellen Rennen und spektakulären Crash-Events finden an acht Orten statt, die in Europa, Asien und den USA liegen. Bisher sind Detroit, Tokio, Rom

und Hongkong bestätigt, wobei die Städte nicht realgetreu nachgebaut werden. Die Entwickler wollen in die Strecken mehr Abkürzungen und Sprungmöglichkeiten einbauen. Der neuartige *Revenge*-Modus hebt die *Burnout*-typischen Crash-Orgien auf bisher unerreichtes Niveau: Mit den in der *Rush Hour* dürfen Sie Dampf ablassen und spektakuläre Zerstörungen anrichten. (uh)

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: September 2005



HOLZHAMMERMETHODE Es ist möglich, andere Verkehrsteilnehmer zu rammen, ohne selbst zu crashen.

... Spiel für die nächste Konsolen-Generation im nächsten Jahr. +++ **NEUE SPIELE VON UBISOFT** Im Rahmen eines Geschäftsberichtes stellte Ubisoft sein Line-up für das kommende Geschäftsjahr vor. Neben Fortsetzungen zu *Splinter Cell*, *Ghost Recon*, *Brothers in Arms* und *Prince of Persia* waren auch zwei komplette Neuentwicklungen auszumachen (die Termine können Sie der Releaseliste auf Seite 63 entnehmen). Ebenfalls interessant für Freunde des mobilen Spielens: Für die PSP kommt Anfang 2006 ein *Splinter Cell*-Spiel, für den Nintendo DS *Prince of Persia: Warrior Within*. +++ **ZURÜCK AN DIE FRONT** Pandemic arbeitet an



STARTGERANGEL
Unser Pilot checkt mit
einem Schulterblick
die Konkurrenz.

MotoGP4

RENNSPIEL Namcos Motorradrennen gehen in die vierte Runde.

Die neueste Reinkarnation der *MotoGP*-Serie von Namco bietet einfach alles, was sich eingeschworene Bike-Freaks wünschen. Beispielsweise gibt es nun alle Rennklassen inklusive der kleineren 250er- und 125er-Motorräder, selbstverständlich mit allen Original-Teams und -Fahrern der letzten Saison. Hartgesottene Fans wählen den Simulationsmodus, der eine re-

alistische Zweiradphysik, wechselnde Wetterverhältnisse und sogar Fahreremotionen mit einbezieht. Aber keine Angst, auch Anfänger kommen im neuen Trainingsmodus auf Touren und werden für die nervenaufreibenden Weltmeisterschaftsläufe fit gemacht. (uh)

Hersteller: Sony
Internet: www.playstation.de
Termin: 25. Mai

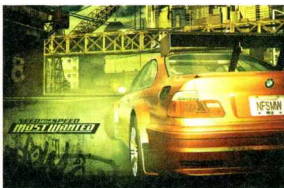
Need for Speed Most Wanted

RENNSPIEL Die Rennserie geht zurück zu den Wurzeln.

Fans der alten *Need for Speed*-Spiele können sich freuen: Beim neuen *Most Wanted* spielen Verfolgungsjagden mit bis zu einem Dutzend Polizeifahrzeuge wieder eine wichtige Rolle. Wie beim letzten *NFS Underground* wird es eine offene Spielwelt und viele Tuningmöglichkeiten geben. Das Ziel für den Spieler

ist es, durch Einträge ins Strafregister seinen Ruf in der Szene zu verbessern und an die Spitze der so genannten Black List der Polizei zu kommen. Auch eine Version für Next-Generation-Konsolen ist angekündigt. (mp)

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronic-arts.de
Termin: Ende 2005



DAS ERSTE BILD ZUM NEUEN NFS
Von einem Screenshot kann man hier leider nicht sprechen.

Star Wars Battlefront 2, das inhaltlich alle sechs *Star Wars*-Episoden abdecken soll (mit Schwerpunkt auf der neuen *Episode III*). Diesmal soll es neben Scharmützeln am Boden auch Raumschlächten geben. Die Veröffentlichung ist für Herbst geplant. Mehr dazu in der nächsten PLAYZONE! +++ **SEGA DEUTSCHLAND** Seit Anfang April hat Sega wieder eine deutsche Niederlassung, wir wünschen viel Erfolg! +++ **IN EIGENER SACHE** Da weiterhin kein Europa-Termin für die PSP feststeht, haben wir die dadurch weitgehend nutzlosen Spiele-Releasetermine für die Konsole vorübergehend wieder von unserer Termine-Seite (Seite 63) entfernt. +++

ONLINE GAMING NEWS

AKTUELLES IM NETZ



Maik
Bütefür
berichtet.

Namcos K.-o.-Schlag

Gerade erst haben Spieler den schweren Schicksalsschlag verkraftet, dass *Gran Turismo 4* in seiner endgültigen Form keinen Online-Modus besitzt. Jahre der ungedulden Vorfreude wurden mit einer schlichten Meldung zunichte gemacht. Jetzt kündigt sich schon die nächste Enttäuschung an: Namcos dritte Episode des Edelprüglers *Soul Calibur* wird das Internet ebenfalls meiden und Mehrspielerfreunden sind auf die eigenen vier Wände begrenzt. Als Begründung geben die Entwickler „die weltweit zu unterschiedliche Infrastruktur“. Ein, Erstaunlich, dass Tecmo diese Hürde beim Konkurrenten *Dead or Alive Ultimate* ohne größere Probleme bewältigen konnte – dummerweise nur auf der Xbox. Spätestens beim Erscheinen der *PlayStation 3* erwäge ich deswegen die Vergabe eines Preises – den „Stinkfinger in Gold“ für besonders schwache Leistungen oder peinliche Ausreden. Hoffen wir, dass eine Preisverleihung niemals stattfinden muss, wenn Sony beim Online-Angebot der Nachfolgekonsolle alles richtig macht und derartige Aussetzer kein Thema mehr sind.

Project: Snowblind

ONLINE-TEST Schöner, schneller und besser als Killzone!

Cooler Waffen, noch coolere Spezialfähigkeiten und jede Menge Gadgets verhehlen dem Solo-Modus zu großem Unterhaltungswert. Leider schmälert besonders der geringe Umfang des Spiels ein wenig den ansonsten hervorragenden Gesamteindruck. Ganz anders sieht die Situation im Mehrspieler-Modus aus. Im Netzwerk oder Internet stehen ausreichend viele Levels (allesamt abgewandelte Schauplätze des Solo-Spiels) zur Verfügung und an Spielmodi herrscht ebenfalls kein Mangel. Wichtigstes Merkmal der Multiplayer-Ballerei sind aber die Charakterklassen. Vor Spielbeginn müssen Sie sich für eine von sechs möglichen Konfigurationen entscheiden. Diese bestimmt, welche beiden Primärwaffen und welche Art von Granaten Sie mit sich herum schleppen. Außerdem besitzt jede Klasse eine Spezialfähigkeit.

HINEIN INS VERGNÜGEN!

So viel zur grauen Theorie, doch die positivste Überraschung ist die Praxis. Die Menüs sind übersichtlich, die Ladezeiten schon kurz, es gibt Clan-Support sowie eine Rangliste und die Netzwerkqualität

ist sehr gut. Das Spiel läuft stets flüssig, sieht gut aus und macht vor allen Dingen einen höllischen Spaß. Aufgrund der vielen Levels und Spielmodi dürfte *Project: Snowblind* auch auf lange Sicht viel Freude bereiten. Die Balance zwischen den unterschiedlichen Klassen wurde gut umgesetzt, lediglich Detailmängel sind zu beklagen. Beispielsweise kann man die Zielmarkierung des Raketenwerfers getrost ignorieren, denn die schnellen menschlichen Gegenspieler sind kaum ins Visier zu bekommen. (mb)

Hersteller: Eidos

Internet: www.projectsnowblind.de

Termin: Erhältlich

ONLINE-TEST P.: SNOWBLIND

Spieleranzahl:	16
Maps:	10
Spielmodi:	8
Clan-Unterstützung:	Ja
Ranglisten:	Ja
Netzwerkqualität:	★★★★
Lobby/Chat:	★★★★

„Hervorragende Online-Ballerei mit frischen Ideen, solider Technik und reichlich Abwechslung!“

GRAFIK	SOUND	MULTI	ONLINE
89%	85%	88%	90%



DICKER BRUMMER Diese drei Raketen werden uns richtig wehtun.



VORBILDLICH Optionen und Menüs lassen kaum einen Wunsch offen.



BRUTZEL Per Elektronensturm machen wir unser Gegenüber platt.

NEUSTICKER

+++ NETZWERKPARTY IN ESSEN Multiplayer-Freunde sollten sich schon mal auf den Mai freuen. Vom 13. bis zum 16. Mai findet die dritte Smarty-Party statt. Austragungsort ist Essen und gespielt werden Titel wie *SOCOM II*, *Gran Turismo 4*, *Soul Calibur 2* oder *Pro Evolution Soccer 4*. Genauere Informationen zum Veranstaltungsort und den Preisen finden interessierte Spieler im Internet unter www.smartyparty.de. **+++ SOUL CALIBUR 3 OHNE ONLINE-MODUS** Trotz PS2-Exklusivität des kommenden Prügelhits verzichtet Namco auf die Implementierung von Online-Spielmodi. Mehr Infos finden Sie in unserer Vorschau ab Seite 24. **+++**



PSP NEWS

AKTUELLES AUS DEN USA



Heinrich
Lenhardt
berichtet.

Aus den Startlöchern

Die Schlagzeilen von der US-Medienfront wenige Wochen nach dem PSP-Verkaufsstart in Nordamerika bewegen sich zwischen „Nicht spektakulär, aber solide“ und „Verkauft sich, ist aber (noch) nicht ausverkauft“. Grundlage dieser Meldungen waren Umfrage-Stichproben des Marktforschungsinstituts American Technology Research. Danach hatten von 150 kontaktierten US-Händlern eine Woche nach dem Launch zwei Drittel noch PSPs übrig. Was angesichts des hohen Einführungspreises und der stattlichen Einheiten-Million für die Erstauslieferung ein respektables Ergebnis ist. Wirtschaftsanalysten prognostizieren, dass bis zum Ende des Jahres mehr als vier Millionen Geräte in Nordamerika verkauft würden könnten. Nintendos Vorherrschaft ist ernsthaft in Gefahr: Bankier Mike Wallace von UBS rechnet damit, dass in zwei Jahren die PSP das dominierende tragbare Spielsystem sein werde. Voraussetzungen für den weiteren Erfolg sind freilich, dass Sony mit der Produktion nachkommt und Display-Kinderkrankheiten in den Griff bekommt (namentlich tote Pixel und einzelne Staubkörnchen hinterm Glas – auch meine Private-PSP blieb nicht verschont).

Der Fachhandel frohlockt indes über die Spielekauffreudigkeit der PSP-Besitzer, immer wieder stößt man auf Lücken in den Regalen. Durch gute Kritiken angefeuert, war in der Startwoche Lumines vielerorts ausverkauft, danach erfasste eine Metal Gear Acid-Knappheit den Kontinent. Qualität und Bandbreite der Spieleauswahl fallen umso mehr auf, weil der Nintendo DS nach dem US-Verkaufsstart letzten November in eine Art Software-Starre verfiel.

WipEout Pure

RENNSPIEL Der nächste Pflichtkauf-Titel zum PSP-Start – ein würdiger Nachfolger!

Die PSP bekommt gleich zum Europa-Start ein Überspiel mit auf den Weg. *WipEout Pure* ist in vielerlei Hinsicht ein grandioses Werk moderner Programmierkunst. Die Grafik ist schlichtweg der Hammer und ein Paradebeispiel für die überragende technische Leistung des Handhelds. Gelegentliche Ruckler sind meist den bombastischen Waffeneffekten zuzuschreiben. Spielerisch schlägt der Titel in dieselbe Kerbe

und überzeugt durch sehr gute Steuerung und forderndes Streckendesign, was sowohl im Einzelspieler-Modus als auch im Mehrspieler-Modus genossen werden kann. Hier dürfen sich bis zu acht Spieler kabellos Raketen und Minen um die Ohren jagen. (uc)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 2005 (USA: Erhältlich)



KABOOM Die Waffeneffekte sehen grandios aus, sorgen aber auch für gelegentliche Ruckler.



HARTNÄCKIG Im fortgeschrittenen Verlauf nimmt der Schwierigkeitsgrad ordentlich zu.

Twisted Metal: Head On

CAR-COMBAT Autoschlachten für unterwegs: Die Zerstörung liegt in Ihren Händen!

Die *Twisted Metal*-Serie erfreut sich besonders in den USA großer Beliebtheit. Grund genug, der PSP zum Start eine eigene Episode zu spendieren. Diese präsentiert sich spielerisch als eine Mischung aus den alten PSone-Spielen und *Twisted Metal: Black*. Fans der Reihe müssen sich an die neue Tastenbelegung und die nicht mehr ganz so superflüssige Optik inklusive gelegentlicher Slow-downs gewöhnen, werden dafür aber mit durchdachten Arenen, beliebten Fahrzeugen und der

gewohnt hervorragenden Spielbarkeit entschädigt. Über Wireless LAN dürfen immerhin sechs Spieler gegeneinander antreten, zu zweit lässt sich sogar der Story-Modus kooperativ spielen. Hardcore-Fan Maik ist im siebten Himmel, die meisten anderen zucken höchstens mit den Schultern – auch *Head On* bleibt Geschmackssache. (mb)

Hersteller: Sony

Internet: www.us.playstation.com/psp

Termin: Nicht bekannt (USA: Erhältlich)



COOL In Paris muss der Eiffelturm dran glauben!



QUELL Über den Dächern von Tokio brennt die Luft.



Spider-Man 2

ACTION Durchwachsenes PSP-Debüt der Spinne

Wer aufgrund der Namensgleichheit und der im Vorfeld veröffentlichten Bilder erwartet hatte, dass die PSP-Variante des Netzschwingenabenteuers mit dem PS2-Pendant identisch wäre, wird vom „neuen“ Spider-Man 2 etwas enttäuscht sein. Da es anscheinend nicht möglich war, das komplette, frei beschwingbare New York in das kleine Portable-Gerät zu quetschen, bietet das PSP-Spider-Man gerade mal etwas mehr als 20 abgeschlossene Missionen. Von der großen Freiheit und dem gewaltigen Umfang des Konsolenabenteuers keine Spur. Wer sich an der recht kurzen Spieldauer nicht stört, dem wird dennoch einiges geboten. Grafik und Gameplay können sich nämlich durchaus sehen lassen und die Endgegnerkämpfe machen einiges her. Fans freuen sich darüber hinaus über die gute Sprachausgabe mit vielen Originalsprechern und eine überarbeitete Storyline. Fazit: nettes Spielchen für zwischendurch, mehr aber auch nicht. (wf)

Hersteller: Activision

Internet: www.activision.com

Termin: 2005 (USA: Erhältlich)



Tony Hawk's Underground 2 Remix

TRENDSPORT Die Trick-Manie geht auch auf der PSP weiter.

Auch der Trendsport-König begibt sich auf Reisen. Activisions Underground-Skater-Reihe stellt bis auf vier zusätzliche Schauplätze eine 1:1-Umsetzung der PS2-Variante dar. In Las Vegas wurden Roulette-Tische und einarmige Banditen stiehlt zu Rampen und Rails umfunktioniert. Etwas gewöhnungsbedürftig, aber nach einiger Zeit unproblematisch ist die angepasste Steuerung der Skater. Einige Knöpfe, zum Beispiel die rechte Schultertaste, wurden mehrfach belegt, um alle Aktionen im PSP-Pendant unterzubringen. Grafisch gibt es nichts zu meckern. Die Umgebungen sehen sehr gut aus und rauschen zudem flüssig am eigenen Skater vorbei. (uc)

Hersteller: Activision

Internet: www.activision.com

Termin: 2005 (USA: Erhältlich)

Untold Legends

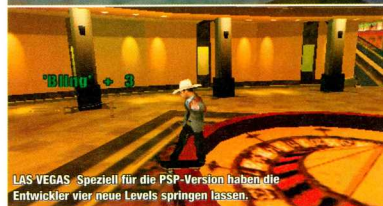
ROLLENSPIEL Arg routiniertes Fantasy-Hack&Slay

In bester Hack&Slay-Tradition kämpfen Sie sich durch zufalls-generierte Dungeons, stets auf der Suche nach besserer Ausrüstung und mit der nächsten freischaltbaren Charakterfähigkeit vor Augen. Das unkomplizierte Gameplay ist eine nette Entspannungs-übung und hübsch anzusehen. Für Genre-Fans ist dieser kleine Bruder von *Champions of Norrath* okay. An die besseren Action-Rollenspiele für die PS2 kommt *Untold Legends* aber nicht heran, denn Präsentation, Missionen und Schauplätze wirken etwas lieblos und eintönig. Der zünftige Vier-Spieler-Modus klappt leider nicht übers Internet, sondern erfordert räumliche Nähe zu den Mitstreitern. (hl)

Hersteller: Sony Online Entertainment

Internet: www.untoldlegends.com

Termin: Nicht bekannt (USA: Erhältlich)



Gretzky NHL

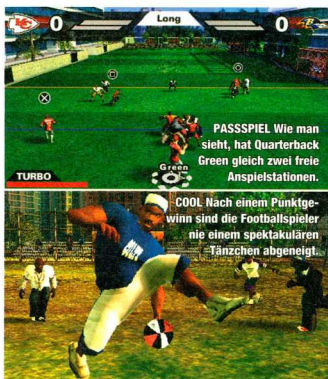
SPORT Strafbankreif schlampige Eishockey-Simulation

Die Spieler der nordamerikanischen Eishockey-Liga NHL haben die Arbeit niedergelegt. Auch PSP-Spieler haben angesichts dieser wirren sportlichen Tragödie allen Grund zum streiken. Selbst Cover-Eisgott Wayne Gretzky, so eine Art kanadischer Franz Beckenbauer, tröstet nicht über die eklatanten Schwächen hinweg. Die Akteure verhalten sich, als würden sie vor jeder Partie zu viel Jagertee tanken: Fragwürdiges Stellungsspiel und deprimierende Blödsinn bei der Puckannahme provozieren berechnete „Geld zurück!“-Sprechchöre. Außerdem ruckelt die Grafik nervös herum, als wäre meine PSP von Schüttelfrost befallen. Solide Steuerung, kompletter NHL-Ligamodus und allerlei freischaltbarer Schnickschnack können die Motivation nicht vorm Gefrierbrand bewahren. Lieber aussetzen und auf baldige Eishockey-Alternativen warten. (hl)

Hersteller: Sony

Internet: www.us.playstation.com/psp

Termin: Nicht bekannt (USA: Erhältlich)



PASSSPIEL Wie man sieht, hat Quarterback Green gleich zwei freie Anspielstationen.

COOL Nach einem Punktwinn sind die Footballspieler nie einem spektakulären Tänzchen abgeneigt.

NFL Street 2: Unleashed

SPORT Endlich fliegt das Ei auch auf der PSP

Für Leute, denen ein normales American-Football-Spiel zu taktikgeprägt und kompliziert ist, hat Electronic Arts die *NFL Street*-Serie im Programm. Hier steht ganz klar der Funfaktor im Vordergrund: vereinfachte Regeln, spektakuläre Special-Moves und nahezu keine Regeln. Wie schon auf den Heimkonsolen treten auch auf der PSP sieben Spieler pro Team an und machen Jagd auf das Ei. Die Steuerung geht dabei gewohnt locker von der Hand und die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten erlauben abwechslungsreiche Angriffszüge.

Damit das Spiel nicht schnell langweilig wird, gibt es eine ganze Reihe von verschiedenen Spielmodi auf der UMD. So ist auch für genügend Langzeitmotivation gesorgt. Technisch macht das Spiel einen super Eindruck: Die Animationen sind flüssig und die Grafik überzeugt mit detaillierten Spielermodellen. (ob)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.com

Termin: Nicht bekannt (USA: Erhältlich)

NBA

SPORT Das erste PSP-Basketballspiel erweist sich leider als Airball.

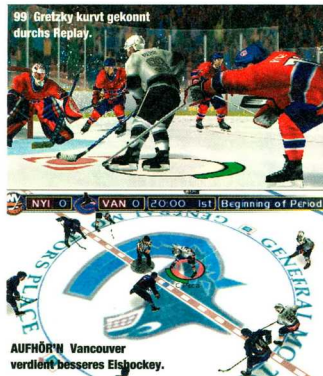
Beim ersten *NBA*-Spiel für die PSP setzt Sonys eigenes Entwicklungsstudio 989 Sports beim Thema Umfang gleich Maßstäbe: Neben den 30 *NBA*-Teams stehen dem Spieler auch die sechs Teams der National Basketball Development Liga (NBDL), die All-Star-Teams und eine Weltauswahl zur Verfügung. Außerdem gibt zu den üblichen Spielmodi (Einzelspiel, Saison, Training) drei spaßige Minigames (Skill-Challenge, 3-Point-Contest, Paint-Contest).

Während es an der Präsentation und der Technik des Titels ebenfalls nichts auszusetzen gibt, sieht die Sache bei der Spielbarkeit anders aus. *NBA* ist ein ziemlich belangloses Basketballspiel ohne viel Anspruch. Die Aktionsmöglichkeiten halten sich stark in Grenzen, die KI der computergesteuerten Spieler ist mehr als mau und die Steuerung wirkt undurchdacht. Dadurch entsteht leider ein ziemlich eintöniges Spielerlebnis. (ob)

Hersteller: Sony

Internet: www.us.playstation.com/psp

Termin: Nicht bekannt (USA: Erhältlich)



99 Gretzky kurvt geknnt durchs Replay.

AUFHÖR! Vancouver verdient besseres Eishockey.



BABY BULLS Mit einem eleganten Korbleger gleichen die Bulls zum 2 zu 2 aus.

GRÜN IST GUT Die Wurfanzüge ist grün gefärbt. Dieser Hook-Shot findet sein Ziel.



World Tour Soccer

FUSSBALL Unkomplizierter Kick für zwischendurch

Ein wenig überrascht es schon, dass Sony zum US-Start der PSP ausgerechnet auch einen Fußballtitel im Angebot hat. Schließlich zählt diese Sportart in den Staaten nicht zu den ganz großen Publikumsmagneten. *World Tour Soccer* (bei uns besser bekannt unter dem Namen *This is Football*) wird diesen Fakt zwar nicht unbedingt zu ändern imstande sein, schlecht ist der Fußballtitel aber keineswegs. Flüssiges Gameplay, überwiegend ordentliche Animationen und die leicht zugängliche Steuerung sorgen für unkomplizierten Fußballspaß ohne allzu großen Tiefgang. Grafik und Sound sind ordentlich, wobei angemerkt werden muss, dass es keinen durchgehenden Kommentar gibt, sondern nur die Spielernamen angesagt werden. Das einzige echte Manko an *World Tour Soccer* sind die unverschämten langen Ladezeiten von teilweise über 30 Sekunden (!) vor einem Match. (wf)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: Nicht bekannt (USA: Erhältlich)

Ape Escape: On the Loose

JUMP & RUN Der PSone-Hit mit Bonus-Minispielchen

Fast zeitgleich in Japan und den USA erschien die erweiterte PSP-Umsetzung des PSone-Hüpfhits *Ape Escape*. Wie beim Originalspiel geht's dabei mit allerlei Werkzeugen (Lähmkeule, Affennetz, Schleuder u. v. m.) auf die Jagd nach mit Denkkappen ausgestatteten Affen, die sich durch ein missglücktes Experiment in verschiedenen Zeitepochen verteilt haben und die Weltherrschaft übernehmen wollen. Einige gewohnt witzige Minispiele (unter anderem Boxen, Tischtennis, Schneerennen) sind eine nette Beigabe und sogar per Wireless-Verbindung zu zweit spielbar. Schade nur, dass die Steuerung mit nur einem Analog-Stick nicht mehr ganz so intuitiv ist wie auf der PSone und dass die Ladezeiten (speziell im begehren Hauptmenü) unverständlich lang ausgefallen sind. (mp)

Hersteller: Sony

Internet: www.us.playstation.com/psp

Termin: Nicht bekannt (USA: Erhältlich)



Namco Museum

DIVERSE Aufgemotzte Namco-Klassiker für unterwegs.

Die beliebte *Namco Museum*-Reihe hat nun auch die PSP erreicht, wenn auch vorerst nur in Japan. Insgesamt sieben klassische Namco-Spiele enthält die UMD: *Pac-Man*, *Ms. Pac-Man*, *Galaxian*, *Galaga*, *Rally-X*, *New Rally-X* und *Dig Dug*. Während alle sieben als „Original-Fassung“ mit der angestaubten Arcade-Optik vorliegen, sind von *Pac-Man*, *Dig Dug* und *Galaga* auch optisch aufgemotzte Arrangement-Versionen enthalten, die gleich noch mal so viel Spaß machen, sofern man nicht beinhardt Old-School-Purist ist. Für Fans solcher Spiele-Klassiker ein empfehlenswertes Paket, das hoffentlich bald auch den Weg nach Europa findet. Natürlich müsste Sony vorher erst mal die PSP selbst hier rausbringen ... (mp)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco.jp

Termin: Nicht bekannt (Japan: Erhältlich)



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod
berichtet.

Update für die PSP

Sony hat das erste Firmware-Update für die PSP angekündigt, das die handheld-interne Software auf Version 1.50 aktualisieren wird. Unter anderem wird es dann möglich sein, Filme, die man auf einem Memory-Stick abgespeichert hat, genau an der Stelle weiterzuschauen, an der man unterbrochen hat. Außerdem lassen sich im Menü der PSP weitere Sprachen einstellen. Bislang spricht die PSP nur Englisch und Japanisch, in Version 1.50 lernt das Handheld Deutsch, Spanisch, Französisch, Italienisch, Dänisch, Portugiesisch und Russisch dazu.

Es gibt zwei Wege, wie Besitzer einer PSP der ersten Generation das Update erhalten. Entweder nutzen sie die Funkverbindung der PSP, um das Update direkt zu erhalten, oder sie laden die Software mit einem PC auf den Memorystick herunter und installieren es auf diesem Weg auf das Handheld. PSPs, die ab April ausgeliefert werden, sind natürlich bereits mit der Software-Version 1.50 ausgestattet.

JAPAN PS2-CHARTS

- 1 Phantom Kingdom
- 2 Shin Sangoku Musou 4
- 3 One Piece Grand Battle Rush
- 4 Nana
- 5 Enthusia Professional Racing
- 6 Sangokushi X
- 7 Dragon Ball Z
- 8 Jissen Pachislot Shinshouhou HokutoonKen Plus
9. The Rumble Fish
- 10 Gantz



DICK Die Kämpfe sind jetzt viel schöner in Szene gesetzt. Das Gegnerdesign erinnert aber noch an die Vorgänger.



WALDFINK Keine Spur mehr von eckigen Polygonbäumen und niedrig aufgelösten Texturen.

Grandia III

ROLLENSPIEL Noch nie sah Grandia so gut aus!

Vor kurzem wurde der dritte Titel der Grandia-Serie angekündigt, der schon jetzt einfach fantastisch aussieht. Wie schon der Vorgänger ist die Spielwelt komplett in 3D umgesetzt, in der Sie auch mit verschiedenen Fahrzeugen wie Booten und Flugzeugen reisen können. Obwohl das Gameplay den Vorgängern ähn-

nelt wird, wollen die Entwickler auch einige neue Elemente einführen. So wird zum Beispiel ein Radarsystem die Suche nach Items oder Orten erleichtern. Beim Kampfsystem, einer Mischung aus rundenbasiertem und Echtzeitkampf, bleibt hingegen alles beim Alten. Nur Details, wie die Zuganzeige, wurden ein-

wenig geändert. Außerdem sind jetzt Konterattacken nach einer Abbruchattacke und neuartige Luftkombos möglich. Bei Letzteren ist der verursachte Schaden abhängig von der Körpergröße des Gegners. (wh/cs)

Hersteller: Game Arts

Internet: www.gamearts.co.jp

Termin: Sommer 2005 (Japan)



SCHNUCKELIG Das Charakterdesign ist vielversprechend.



ANGRIFF Das Kampfsystem wurde erweitert.

GRANDIA III © 1997, 1999, 2000 GAME ARTS © 2005 GAME ARTS / SQUARE ENIX All Rights Reserved.

NEUSTICKER

+++ SURFEN MIT DER PSP Am 21. Mai soll die PSP auch in Korea erscheinen. Dort plant man bereits, in Internet-Cafés kabellose Internet-Anbindungen speziell für Sonys Handheld einzurichten. **+++ BEFÖRDERUNG** Keiji Inafune, der Produzent der Onimusha-Serie, wurde vor kurzem befördert und be-

kleidet jetzt das Amt des Managing Director bei Capcom. **+++ BLING BLING FÜR DIE PSP** Nicht aus Japan, aber für die PSP kommt eine Schutzhülle des Juwelierherstellers Simmons. Das edle Stück wird aus 14-karätigem Gold, 8-karätigen Diamanten und Krokodillleder gefertigt und kostet umgerechnet



ACTION Pimp my Mech.

Die industrielle Revolution ist noch lange nicht vorbei. Zumindest nicht in der Fantasy-Welt von *Bumpy Trot*, in der ein findiger Forscher einen Roboter gebaut hat, der auf zwei Beinen gehen kann. In diesem so genannten Trot Vehicle geht der Spieler auf Abenteuerreise durch eine bunte Cel-Shading-Welt. Mit Spezialfähigkeiten des Trots können dabei Gegner bekämpft und simple Rätsel gelöst werden.

Der wohl interessanteste Aspekt ist aber, dass man seinen Roboter gehörig aufmotzen kann. Da werden neue Bauteile zugefügt, die Farben dieser geändert oder Bilder erstellt, die am Rumpf des Vehikels angebracht werden können. Ebenfalls ein witziger Einfall: die Möglichkeit, Instrumente aufzulösen und mit seinem Roboter Konzerte zu spielen. (wh/cs)

Hersteller: Irem

Internet: www.irem.co.jp

Termin: Frühling 2005 (Japan)



ACTION Multimediale Spielwelt im Stil von .hack

.hack hat's vorgemacht, jetzt startet die nächste multimediale Offensive in Japan. *Eureka Seven* soll ebenfalls eine auf mehrere Spiele, Anime-Serien und Comics ausgelegte Serie werden. Allerdings steuern Sie hier Kampfroter. Der Anime-Serie wird zwar mit anderen Hauptcharakteren als die Spiele aufwarten, ist aber

in der gleichen Welt angesiedelt. Die Entwickler der Spiele und das Animationsteam der TV-Serie arbeiten eng zusammen, um einen stimmigen Gesamteindruck zu wahren, den die Serie vermitteln soll. (wh/cs)

Hersteller: Bandai

Internet: www.bandai.co.jp

Termin: Sommer 2005 (Japan)

ca. 27.000 Euro. +++ **PHANTASY STAR FÜR DIE PS2** Das Online-Rollenspiel *Phantasy Star* erhält einen PS2-Ableger. *Phantasy Star Universe* soll Ende 2005 in Japan erscheinen. +++ **ÖFFENTLICHE VERKEHRSMITTEL** Das beste Spiel der Welt bekommt endlich einen Nachfolger. Am 21. April erscheint die (zumindest von Christian) heiß ersehnte Busfahrersimulation *Tokyo Bus Guide 2*.



Fight Boss

BEAT 'EM UP Alltägliches Problem: Gewalt auf dem Pausenhof.

In *Fight Boss* schlüpft der Spieler in die Uniform eines aufmüpfigen Schülers, der der härteste Kerl auf dem Campus werden will. Um sich, ähnlich wie in *GTA San Andreas*, einen Ruf in seiner Gang zu verschaffen, hat man im Kampf bestimmte Regeln zu beachten. Um eine Prügelei aber erst einmal anzufangen, müssen Sie den gewünschten Gegner in eine Streiterei verwickeln. Das geht durch Anpöbeln, oder indem Sie ihm einen bösen Blick zuwerfen.

Im Kampf selbst dürfen Sie dann sowohl auf über 100 verschiedene Attacken zurückgreifen als auch einen ganz eigenen Stil entwickeln. Die Verschnaufpausen nutzen Sie dann dazu, Mädels anzubaggern oder sich um ein möglichst cooles Outfit (inklusive abgefahrener Frisur) zu kümmern, damit Sie auf dem Schulhof auf fallen. (wh/cs)

Hersteller: Spike

Internet: www.spike.co.jp

Termin: Juni 2005 (Japan)

JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

Zuletzt erschienen (PS2):

Beatmania IIDX 9th Style	Musikspiel	29. März
Mobile Suit Gundam: One Year War	Action	7. April
Remote Control Dandy SF	Action	14. April
Saint Seiya: Chapter Sanctuary	Beat 'em Up	7. April
Wild Arms: The 4th Detonator	Rollenspiel	24. März

Erscheint demnächst (PS2):

Atelier Iris: Eternal Mana 2	Rollenspiel	26. Mai
Demento	Action-Adventure	21. April
Front Mission Online	Action	12. Mai
Hello Kitty no PikoPiko Daisakusen	Action-Adventure	28. April
Metal Slug 5	Action	28. April
Namco x Capcom	Rollenspiel	26. Mai
Romancing Saga: Minstrel Song	Rollenspiel	21. April
Steamboy	Action	26. Mai
Tokyo Bus Guide 2	Simulation	21. April

Zuletzt erschienen (PSP):

Romance of the Three Kingdoms V	Strategie-RPG	1. April
WipEout Pure	Rennspiel	7. April

Erscheint demnächst (PSP):

Derby Time	Simulation	21. April
Intelligence License	Geschicklichkeit	26. Mai
Higashinima	Action	28. April
Shutoku Battle: Zone of Control	Rennspiel	21. April
Space Invaders Pocket	Geschicklichkeit	26. Mai

Prince of Persia 3

Der düstere Prinz wandelt
auf Sam Fishers Spuren.

DUELL IN DER DÄMMERUNG Das sagenhafte Babylon macht keinen sehr einladenden Eindruck.





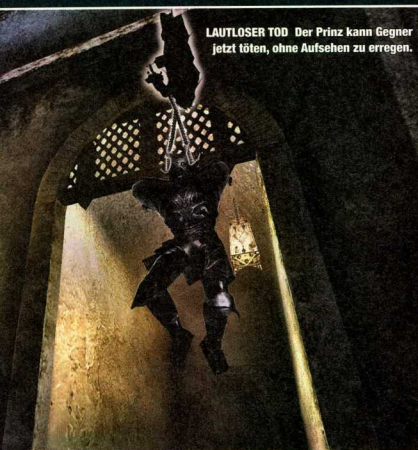
MARTIAL ARTS KING Diesen Move beherrscht der Prinz perfekt.

Seien wir doch mal ehrlich: Eine große Überraschung stellt die baldige Rückkehr des kampferprobten, persischen Prinzen für Fans wahrlich nicht dar. Schließlich gab's gegen Ende von *Prince of Persia: Warrior Within* schon einen ersten Ausblick auf die Weiterführung der packenden Story. In *Prince of Persia 3*, das noch in diesem Jahr erscheinen soll, kehrt der Prinz in seine Heimat Babylon zurück und erlebt dort sein bisher größtes und spektakulärstes Abenteuer. Zu Hause erwarten ihn nämlich keine jubelnden Menschenmassen in den Straßen. Ganz im Gegenteil, der Empfang fällt ziemlich frostig aus und sogar sein eigener

Vater (der König) versucht prompt, ihn kurz nach seiner Rückkehr zu töten.

HOME, SWEET HOME?

Schuld an dieser neuen Misere des leidgeprüften Prinzen ist wieder einmal der Sand der Zeit. Durch seine Zeitmanipulationen in früheren Abenteuern hat der Prinz die Vergangenheit gewaltig verändert und so eine ganz neue Realität erschaffen. In dieser düsteren Schreckenswelt ringt ein böses Abbild des Helden (der „Dark Prince“) mit dem rechtschaffenen König um die Herrschaft Babylons. Natürlich wird der gute, alte Prinz, mit dem Action-Fans die letzten beiden Konsolenabenteuer bestritten haben, prompt mit dem Bösewicht verwechselt



LAUTLOSER TOD Der Prinz kann Gegner jetzt töten, ohne Aufsehen zu erregen.



ALLES GUTE KOMMT VON OBEN Beim neuen Prinzenabenteuer spielt das Stealth-Gameplay eine wichtige Rolle.

TÖDLICHE SCHATTEN Der Prinz verfügt jetzt über fiese Stealth-Attacken.



KOMMT EIN PRINZ GEFLOGEN ... Diese Wache ahnt nichts von ihrem baldigen Ableben.



und ist fortan ein Gefagter in den verwinkelten Straßen der mythischen Metropole. Viel mehr ist bisher über die Hintergrundgeschichte zu *Pop 3* nicht bekannt, was aber auch nicht weiter verwunderlich ist. Schließlich hat sich Ubisoft bei den anderen beiden Abenteuern ebenfalls lange Zeit recht bedeckt gehalten. Sicher ist nur, dass neben den bereits erwähnten Charakteren auch die Herrscherin der Zeit Kaileena, bekannt aus *Warrior Within*, mit von der Partie sein wird. Der Dämon Dahaka, mit dem der Prinz ebenfalls im zweiten Teil des Öfteren aneinander geraten ist, wird hingegen keinen erneuten Auftritt haben. Ob mit seinem Fernbleiben auch die harten Trial&Error-Passagen gestorben sind, ist noch nicht bekannt.

ausführen kann oder nur der Dark Prince, den man im Laufe des Spiels ebenfalls steuern darf, ist noch nicht bekannt. Kombiniert mit den „normalen“, actionreichen Kampfsequenzen und den unverzichtbaren Puzzles dürfte diese Neuerung auf jeden Fall für mehr Abwechslung sorgen.

SPIELPLATZ BABYLON

Was die Schauplätze von *Prince of Persia 3* angeht, ist bis jetzt bekannt, dass nicht nur die Straßen des sagenhaften Babylon eine große Rolle spielen werden, sondern auch die Hausdächer. Darauf kann sich der Prinz nämlich deutlich freier und gefahrloser bewegen als in den verwinkelten Gassen, wo er sich nicht selten einer Übermacht an Gegnern gegenübersteht. Darüber

hinaus hat Ubisoft angekündigt, dass der Prinz auch die einzigartigen Sehenswürdigkeiten von Babylon besuchen wird. Sie wollten doch auch schon immer mal wissen, was sich im Inneren des Turms von Babel befindet, oder? Aus den bisher verfügbaren Bildern lässt sich ebenfalls ableiten, dass das neue Prinzenabenteuer ebenso düster ausfallen wird wie der Vorgänger. Ob *Pop 3* auch ähnlich brutal und blutig wird, lässt sich leider noch nicht mit Bestimmtheit sagen. Wir gehen jedoch fest davon aus, dass sich der Titel eher an ein erwachsenes Publikum richtet. Da bald die E3 vor der Tür steht, auf der das neue *Prince of Persia* bestimmt ausführlich präsentiert wird, können wir Sie schon bald

mit weiteren brandheißen Infos und erstem Videomaterial zu diesem vielversprechenden Titel versorgen.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU PRINCE OF PERSIA 3

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.ubisoft.de

Spieler:	Termin:
1	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Standesgemäße Fortsetzung der Prinzensaga mit Detailverbesserungen und Gameplay-Innovationen.“

NOCH MEHR FREIHEIT BEIM KÄMPFEN

Ein Wiedersehen gibt es mit dem Free-Fighting-System, das ja im zweiten Prinzenabenteuer erfolgreich eingeführt wurde. Eine Auswahl an über 30 Combos und noch mehr Spezialattacken sorgte in *Warrior Within* für ein variantenreiches Kampfsystem, bei dem sich jederzeit auch die Umgebung in die knipfelharten Fights mit einbeziehen ließ. Für *Pop 3* haben die Entwickler eine deutliche Erweiterung dieses Systems versprochen. Letztere ist auf den ersten Screenshots schon deutlich zu erkennen, sogar fiese Stealth-Moves gehören jetzt zum Repertoire. Die Rede ist sogar von „One-Shot-Kills“, wie man sie beispielsweise von der *Tenchu*-Serie kennt. Ob auch der gute Prinz sie

MACH'S WIE SAM! Der Prinz macht kurzen Prozess mit einem Gegner.



„Wir wollen den Fans ein neues Spielerlebnis bieten!“

Yannis Mallat, Produzent von Prince of Persia 3, sprach mit uns über die Unverzichtbarkeit einer guten KI, das neue Stealth-Gameplay und den zweiten spielbaren Charakter.

PLAYZONE: Nicht alle Spieler mochten die sehr anspruchsvollen, manchmal nervigen Dahaka-Passagen in *Warrior Within*, die nur durch Trial & Error zu schaffen waren. Wird es etwas Derartiges auch im dritten Teil geben?

Yannis Mallat: Für das PoP-Team und mich gehörten gerade diese Sequenzen zu den denkwürdigsten Momenten in *Warrior Within*. Es stimmt schon, dass sie sehr anspruchsvoll und nervenaufreibend waren, aber das ist es doch, was Spieler von einem PoP-Abenteuer erwarten, oder nicht? Wir werden versuchen, ähnlich packende und actionreiche Herausforderungen auch in den dritten Teil zu integrieren. Diese werden sich aber definitiv von den Dahaka-Sequenzen unterscheiden, so viel ist sicher. Wir wollen den Fans schließlich ein neues Spielerlebnis bieten!

PLAYZONE: In der offiziellen Ankündigung von *Prince of Persia 3* ist von äußerst wirkungsvollen „One-Shot-Kills“ die Rede. Was hat es damit auf sich?

Yannis Mallat: Im dritten Teil der Serie ist der Prinz ein Flüchtling, der von einer ganzen Armee durch seine eigene Heimatstadt gejagt wird. Sein Kampfstil ist natürlich diesen neuen Gegebenheiten angepasst. Die angesprochenen „One-Shot-Kills“ sind das eindrucksvollste Beispiel für die neuen Stealth-Manöver, die wir ins Spiel integriert haben. Das Ganze

funktioniert so: Wenn man einen neuen Gegner entdeckt, hat man oft die Chance, ihn mit einer einzigen schnellen, brutalen Aktion sofort zu töten. Dieser Angriff erfordert ein Höchstmaß an Timing und obendrein erstklassige Reflexe. Es versteht sich von selbst, dass eine gelungene Attacke dann, wie es für *Prince of Persia*-Spiele typisch ist, eindrucksvoll in Szene gesetzt ist. Wenn die Aktion nicht gelingt, kann der Spieler den Feind immer noch mithilfe des erweiterten Free-Form-Fighting-Systems oder mit diversen Projektilwaffen außer Gefecht setzen.

PLAYZONE: Was kannst du uns über den Dark Prince und seine Kräfte verraten?

Yannis Mallat: Der dunkle Prinz ist ein sehr vielschichtiger und mysteriöser Charakter. Er ist selbstverliebt, zynisch, gewalttätig und ständig übel gelaunt. Sein Kampfstil spiegelt natürlich auch diese Charakterzüge wider. Ob und wie er sich mit dem guten Prinzen verhält, wollen wir dem Spieler jetzt noch nicht verraten. Sicher ist jedoch, dass es sich bei ihm ebenfalls um einen spiel-

PLAYZONE: In *Prince of Persia 3* kommen einige Charaktere aus den beiden Vorgängerspielen vor. Konntet ihr dieselben Sprecher für sie gewinnen?

Yannis Mallat: Dazu kann ich mich jetzt beim besten Willen noch nicht äußern. Unser Ziel ist es jedoch immer, für jede lokalisierte Version des Spiels die bestmöglichen Sprecher zu verpflichten.

PLAYZONE: Wie wichtig ist die KI für ein Spiel wie *Prince of Persia 3* auf einer Skala von 1 bis 10?

Yannis Mallat: (lacht) Auf jeden Fall eine 10, oder hättest du etwas anderes erwartet? Im Ernst, ein Großteil unseres Entwicklungsteams arbeitet momentan daran, das neue Gegner-KI-System ins Spiel einzubauen und zu perfektionieren. Es wurden praktisch keine Programmerroutinen von den Vorgängern übernommen, sondern alles neu geschrieben. Wir haben zum Beispiel zwei verschiedene Wahrnehmungsebenen für Gegner implementiert, die deren Verhalten

bestimmen. So etwas gab es in den Vorgängern überhaupt nicht.

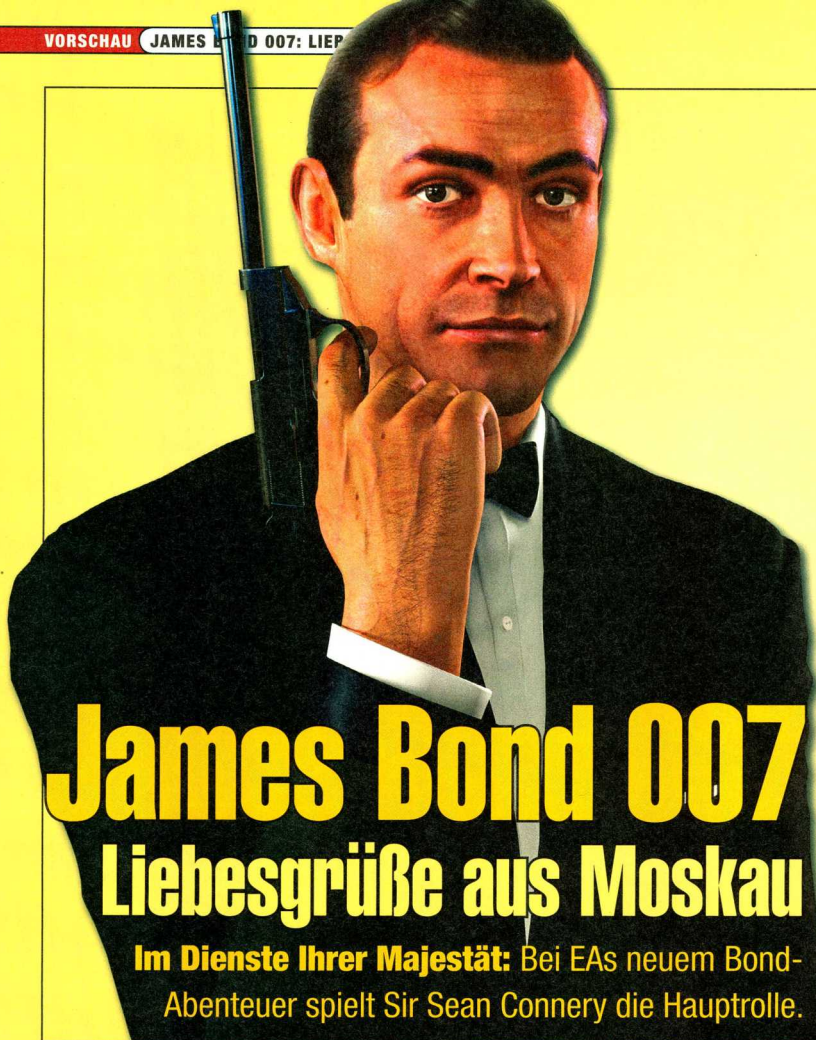
PLAYZONE: Verglichen mit dem ersten PoP bot *Warrior Within* einer Vielzahl höchst unterschiedlicher Gegnertypen. Auf was dürfen wir uns bei Teil 3 einstellen?

Yannis Mallat: Natürlich darf und kann ich jetzt noch nicht zu viel verraten. Sicher ist jedoch, dass es ausschließlich neue Feindarten geben wird. Einen dieser neuen Gegnertypen nennen wir „The Pack“ (Anm. der Red.: „Das Rudel“). Diese Angreifer attackieren den Helden immer als ganze Gruppe. Sie verfügen darüber hinaus über die Fähigkeit, den Prinzen überallhin zu verfolgen. Auf der E3 werden wir dann weitere Gegnertypen und neue Gameplay-Elemente enthüllen. Bis dahin müsst ihr euch wohl noch gedulden. (lacht)

„Der dunkle Prinz ist ein sehr vielschichtiger und mysteriöser Charakter.“

baren Charakter handelt, der über eine Vielzahl spezieller Fähigkeiten und Waffen verfügt und so für ein deutlich abwechslungsreicheres Gameplay sorgt.





James Bond 007

Liebesgrüße aus Moskau

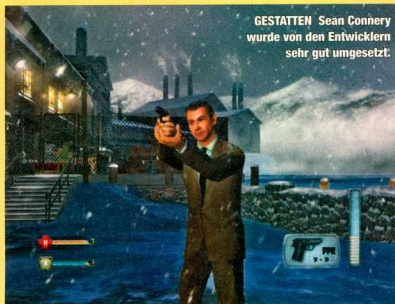
Im Dienste Ihrer Majestät: Bei EAs neuem Bond-Abenteuer spielt Sir Sean Connery die Hauptrolle.



HÖCHSPANNUNG Diesen Generatoren sollte 007 besser nicht zu nahe kommen.



AUTHENTISCH Nicht nur die Umgebung soll den 60er-Jahren angepasst sein, sondern auch die Autos.



GESTATTEN Sean Connery wurde von den Entwicklern sehr gut umgesetzt.

Electronic Arts lässt die Lizenzmuskeln wieder einmal kräftig spielen und hat ein weiteres Spiel der populären *James Bond-Reihe* in der Pipeline. Dieses Mal handelt es sich nicht einfach nur um „Irgendeine“ neue Episode, sondern der Medienriese hat sich die Lizenz an einem richtig alten Klassiker gesichert: *Liebesgrüsse aus Moskau*. Damit steht der im Jahr 1963 entstandene, zweite Streifen der über Dekaden hinweg erfolgreichen Agentenreihe vor seinem digitalen Comeback – ebenso wie der Darsteller des charmanten Geheimagenten. Nachdem EA mit *James Bond 007: Nightfire* und *James Bond 007: Alles oder nichts* bereits ein prominentes Gesicht (Pierce Brosnan) versofft hat, um der perfekten Verschmelzung von Film und Videospiel immer näher zu kommen, wird dieses Mal Sean Connery, aus Polygonen und Texturen zusammengesetzt, über den Bildschirm flimmern.

GLORREICHER BEGINN

Richtig berühmt wurde Connery bekanntermaßen durch seine Rolle des britischen M16-Geheimagenten James Bond.

Sieben Mal hat er Wodka Martini schlürfend und Frauen verführend die Welt vor so mancher Katastrophe gerettet. In *James Bond 007 Liebesgrüsse aus Moskau* bekommt er es mit der Verbrecherorganisation SPECTRE zu tun, die hauptsächlich den Tod ihres geschätzten Mitgliedes Dr. No rächen möchte, den James Bond im ersten 007-Film endgültig ausgeschaltet hat. Hierzu wird Bond mit einem ausgeklügelten Plan nach Istanbul gelockt. Dort soll nämlich eine russische Regierung angestellt, Tatjana Romanowa, auf Hilfe warten, um in den Westen überlaufen zu können. Die Verlockung wird noch größer, als der M16 erfährt, dass die Hilfesuchende das Angebot mit einer russischen Decodiermaschine vom Typ Lector garniert. Allerdings ist dem britischen Geheimdienst auch klar, dass dieser Sechser im Spionage-Lotto kein Zufall sein kann, und wittert eine Falle. Tatjana Romanowa wird von ihrer Vorgesetzten Rosa Klebb, die in Wirklichkeit eine Mitarbeiterin von SPECTRE ist, mit der Aufgabe betraut, sich James Bond an den Hals zu

INFO BOND-SPIELE

Multitalentierter Geheimagent

James Bond ist nicht nur der Held in zahlreichen Filmen, sondern macht auch in digitaler Form eine überaus gute Figur. Hier sehen Sie eine Übersicht seiner bisherigen PlayStation-2-Auftritte.

James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer

Genre: Ego-Shooter

Wertung: 82%

Malgrave und seine Terrororganisation wollen die Welt herrschen mithilfe einer Klon-Armee an sich reißen. Zusammen mit Zoe Nightshade muss der Spieler dies verhindern. Gute Baller-Aktion mit gelungenen Fahrsequenzen und Vier-Spieler-Modus.



James Bond 007: Nightfire

Genre: Ego-Shooter

Wertung: 82%

Der Großindustrielle Rafael Drake hat die Navigationshardware einer amerikanischen Satellitenplattform zur Steuerung von Atomwaffen gestohlen und bedroht damit die Welt. 007 wird zum ersten Mal nach dem Vorbild eines realen Schauspielers, in diesem Fall Pierce Brosnan, dargestellt.



James Bond 007: Alles oder nichts

Genre: Action

Wertung: 85%

Als Bösewicht muss in diesem Teil der Ex-KGB-Agent Nikolai Diavolo herhalten. Er will durch den Einsatz einer übermächtigen Nanotechnologie mit der westlichen Welt und besonders mit James Bond abrechnen. Mit Pierce Brosnan in der Hauptrolle.



GoldenEye: Rogue Agent

Genre: Ego-Shooter

Wertung: 85%

Dieser Titel ist – ähnlich wie *Sag niemals nie* – kein offizieller Teil von EAs *James Bond-Reihe*. Man schlüpft in die Rolle eines gefeuerten M16-Agenten und kämpft auf Goldfingers Seite gegen seinen Widersacher Dr. No. Erfrischend andere Actionkost.



UNBELIEBT So ist das Leben eines Agenten: von den Frauen geliebt, von den Feinden gehasst.



FANTASIEMISSION An eine Winterlandschaft würden sich Fans des Films erinnern – eine Eigenkreation der Entwickler.



INFO FILMSAMMLUNG

Sir Sean Connery in Action

Seine Rolle als Geheimagent Ihrer Majestät ist nur ein kleiner Ausschnitt von Connerrys beeindruckender Schauspielkarriere.

Der gebürtige Schotte war bereits seit sieben Jahren im Schauspielgeschäft tätig, als er im Jahr 1962 das erste Mal als James Bond auftrat. Von den insgesamt 23 Filmen dieser erfolgreichen Actionreihe übernahm er siebenmal die Rolle des englischen Geheimagenten. Eigentlich wollte er nach *Diamantenfieber* (1971) nie wieder den charmanten Ladykiller mimen, konnte dann aber 1983 doch zu den Dreharbeiten von *Sag niemals nie* überredet werden. Der Titel ist übrigens eine Hommage an seine Aussage, er würde nie wieder die Rolle von James Bond übernehmen. Später erhielt er für seine Rolle in *Die Unbestechlichen* (1987) einen Oscar und einen Golden Globe.



James Bond 007 jagt Dr. No

Jahr: 1962

Originaltitel: Dr. No

Bond-Girl: Honey Rider

Bösewicht: Dr. Julius No



Inhalt:

Der fanatische Wissenschaftler Dr. No, Mitglied der Verbrecherorganisation SPECTRE (in der deutschen Fassung GOFTA), möchte die Welt Herrschaft an sich reißen. Dazu stört er zunächst die Flugbahn amerikanischer Raketen und möchte durch die folgende Zerstörung der Flugkörper einen Atomkrieg mit den Russen heraufbeschwören. James Bond schafft es nach der Überwindung vieler Gefahren, den wahn sinnigen Dr. No aufzuhalten, und tötet ihn dabei.



FULMINANT Die Lichteffekte machen bereits in dieser sehr frühen Version eine gute Figur.

werfen. James Bond reist trotz aller offensichtlichen Hinweise auf eine Falle nach Istanbul und geht der Sache auf den Grund. Womit die schöne Russin jedoch nicht gerechnet hat, ist der übermächtige Charme von James Bond, dem sie bald erliegt. Was folgt, ist eine Geschichte mit tragischen und spannenden Wendungen, die den Zuschauer bis zum Ende fesselt.

WAS IST DABEI, WAS NICHT?

Noch hält sich Electronic Arts mit der Bekanntgabe von Schauspielern sehr bedeckt. Welche Actionszenen aus der Filmvorlage den Sprung ins Spiel schaffen, wird ebenfalls noch nicht verraten. Im Film wurde James Bond, als er in einem Zigeunerlager einer Feier beiwohnte, beispielsweise in eine aufregende Schießerei verwickelt. Weiter-

hin wurden die Kinobesucher des Agenten-Thrillers Zeuge einer der berühmtesten Schlägereien der Bond-Geschichte. Im Orientexpress wird 007 in einen tödlichen Zweikampf mit Red Grant verwickelt, einem gewissenlosen und eiskalten Killer, der es den ganzen Film über auf ihn abgesehen hat und SPECTREs Rachepläne umsetzen soll. Weitere Highlights waren eine Verfolgungsjagd auf dem Wasser, bei der sich James Bond und seine Verfolger in Schnellbooten unter anderem mit ordentlich Waffeneinsatz gegenseitig einheizen.

OHNE GADGETS GEHT GAR NICHTS

Obwohl der Titel des Videospielprojekts eine enge Anlehnung an die berühmten Filmelemente vermuten lassen würde, ergänzen die Entwickler das Spiel mit massenweise eigenen Ideen und Spiel-Elementen. So verwendet James Bond im Spiel eine Vielzahl von Waffen und Spezialgegenständen,

die teilweise erst in späteren Filmen ihr Debüt haben. Der Q-Copter beispielsweise kommt in *Man lebt nur zweimal* aus dem Jahr 1966 das erste Mal zum Einsatz. Die aus *GoldenEye* (1995) bekannte Laser-Uhr wird ebenfalls in die Vergangenheit verfrachtet und wird 007 mit Sicherheit gute Dienste leisten. Auf den ersten Bildern ist auch das Jetpack zu sehen, das Sir Sean Connery als James Bond erst in *Feuerball* (1965) auf seine Flugtauglichkeit testen durfte. Die Entwickler sprechen ferner von einem Waffenarsenal, das über ein Dutzend Schießprügel aller Art beinhalten soll. Im Bereich der Sonderwaffen hat man sich ebenfalls bei späteren Filmen bedient und bereichert das Sortiment unter anderem mit einer Haftbombe und einer Serumkanone. In *Liebesgrüße aus Moskau* (1963) steckten die abgefahrenen Agenten-Gadgets sozusagen noch in den Kinderschuhen. Damals bekam 007 das erste Mal überhaupt eine derartige technische Hilfestel-



VERGEBLICH Dieser Widersacher kann der Rakete nicht mehr ausweichen. Pech gehabt!



HILFSTELLUNG Eine automatische Zielvorrichtung erleichtert Ballerpassagen erheblich.

Liebesgrüße aus Moskau

Jahr: 1963
Originaltitel: From Russia with Love
Bond-Girl: Tatjana Romanowa
Bösewicht: Rosa Klebb



Goldfinger

Jahr: 1964
Originaltitel: Goldfinger
Bond-Girl: Pussy Galore
Bösewicht: Auric Goldfinger



Feuerball

Jahr: 1965
Originaltitel: Thunderball
Bond-Girl: Domino Derval
Bösewicht: Emilio Largo



Inhalt:

Das Verbrechenssyndikat SPECTRE will den Tod von Dr. M rächen. Zu diesem Zweck ködelt es James Bond mit einer russischen Dechiffriermaschine. Während Bonds Versuch, das Gerät in seinen Besitz zu bringen, werden mehrere Mordanschläge auf ihn verübt, die er aber immer vereiteln kann. Beim Showdown mit der abtrünnigen KGB-Agentin Rosa Klebb in einem venezianischen Hotelzimmer kann er den Kampf erfolgreich für sich entscheiden.

Inhalt:

Auric Goldfinger möchte die amerikanischen Goldreserven in Fort Knox atomar verseeuen. Die daraus resultierende Wertlosigkeit des Edelmetalls soll seinen Reichtum weiter steigern. Allerdings schafft es James Bond, Aurics Komplizin Pussy Galore so zu beeinflussen, dass sie ihm hilft, Goldfingers Plan zu vereiteln. In Fort Knox kommt es zum Showdown zwischen James Bond und Oddjob. Als Abschluss der Mission schaltet Bond Goldfinger aus.

Inhalt:

SPECTRE, eine überaus gefährliche Verbrecherorganisation, hat ein NATO-Flugzeug mit einer Atom-bombe entführt und verlangt ein astronomisch hohes Lösegeld. Wird die Forderung nicht erfüllt, droht die Zerstörung einer Millionenmetropole. Eine Spur führt James Bond nach Nassau, wo er es mit dem SPECTRE-Agenten Emilio Largo zu tun bekommt. In einer aufwendigen Unterwasserschlacht entschärft Bond die Bombe und rettet die Welt.

Man lebt nur zweimal

Jahr: 1966
Originaltitel: You Only Live Twice
Bond-Girl: Kissy Suzuki
Bösewicht: Ernest Stavro Blofeld



Diamantenfieber

Jahr: 1971
Originaltitel: Diamonds Are Forever
Bond-Girl: Tiffany Case
Bösewicht: Ernest Stavro Blofeld



Sag niemals nie

Jahr: 1983
Originaltitel: Never Say Never Again
Bond-Girl: Domino Petacci
Bösewicht: Maximilian Largo/
 Ernest Stavro Blofeld



Inhalt:

Die USA und Russland stehen kurz vor einem Atomkrieg. Grund ist die Entführung von bemannten Raumfähren beider Nationen, wobei die USA Russland verdächtigen und umgekehrt. Bonds Auftrag führt ihn nach Japan, wo das für die Entführung benutzte Raumfahrzeug vermutet wird. Dort findet 007 heraus, dass Blofeld und seine Unterweltorganisation SPECTRE hinter der Sache stecken, und er versucht, ihn gemeinsam mit dem japanischen Geheimdienst zu stoppen.

Inhalt:

Blofeld ist zurück und will dieses Mal mithilfe eines Laser-Satelliten Atomanlagen in Amerika, Russland und China zerstören und die übrig gebliebene Kapazität an den Meistbietenden verhöhen. Um das zu verhindern, schleust sich James Bond unter falschem Namen in einen Diamanten-Schmuggler-ring ein und bekommt Hilfe von Tiffany Case. James Bond kann zwar den Satelliten zerstören, aber Blofeld schafft es, zu entkommen.

Inhalt:

Dieser Streifen ist kein offizieller Teil der Bond-Reihe, sondern vielmehr ein Remake des 007-Titels *Feuerball*. Dementsprechend ist die Story nahezu identisch. SPECTRE bringt zwei Atomsprengköpfe in seine Gewalt und droht zwei Hauptstädte zu zerstören, falls nicht ein horrendes Lösegeld gezahlt wird. James Bond wird auf den Fall angesetzt und klärt die Situation. Sir Sean Connery ist zwar deutlich älter geworden, aber immer noch so cool wie früher.

lung mit auf den Weg, nämlich einen mit massig Extras und Fallen gespickten Aktenkoffer, der Goldmünzen, ein Scharfschützengewehr und einen Diebstahlschutz in Form einer Gasgranate beinhaltet. Somit sind die Leihgaben aus den anderen Bond-Filmen verständlich und durchaus nachvollziehbar. Witziges Detail am Rande: Im Film hatte Q seinen ersten Auftritt und wurde von M noch

„Waffenmeister“ genannt, bevor er dann diese Rolle als Q in 17 weiteren *James Bond*-Streifen verkörperte.

BUNTE ACTION-MIXTUR

In puncto Missionsdesign werden die Entwickler dem Spieler einen wilden Mix aus Aufträgen, die direkt der Filmvorlage entnommen wurden, und völlig neuen Herausforderungen, beispielsweise einer Auto-

Verfolgungsjagd, präsentieren. Teile, in denen 007 auf möglichst unauffällige und leise Art vorankommen muss, sollen dem Spieler auch diese Facette eines waschechten Agentensdains näher bringen. Ein umfassender Mehrspieler-Part soll die Solo-Erfahrung abrunden. EA hat bis jetzt bereits einen Turnier- und einen Death-match-Modus angekündigt.

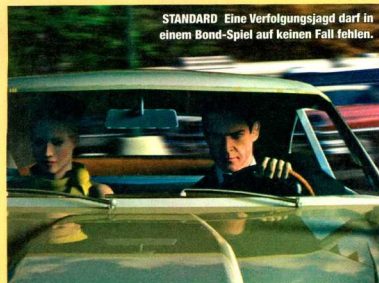
DIGITALE

KLASSTENTREFFEN

Bei der Integration der tragenden Rollen hält sich EA bis jetzt streng an die Filmvorlage. Wir dürfen uns auf Q, Rosa Klebb, Red Grant, Kerim Bey, Tatjana Romanowa und Miss Moneypenny freuen. James Bond macht, wie auf den bisher veröffentlichten Bildern zu sehen ist, jetzt schon eine sehr gute Figur und wurde authentisch modelliert. In rollenspielerähnlicher Manier soll es dem Spieler möglich sein, James Bond weiterzuentwickeln und mit neuen Gegenständen auszustatten. So steuert man ihn laufend, sprin-

gend und vor allem ballend durch eine lebendige und dynamische Welt, die sehr detailliert den 60er-Jahren nachempfunden sein wird. Die Entwickler möchten die Authentizität dieser Zeitepoche vor allem durch die Verwendung von klassischen Wagen, der damaligen Mode und der für die Zeit typischen Sprache erreichen.

UDO CRNJAK



VORSCHAU LIEBESGRÜSSE A. M.

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

Spieler: Nicht bekannt
Termin: Herbst

ERBSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„EA reist in die Vergangenheit und verschafft nun auch Sir Sean Connery sein Videospieldebüt.“



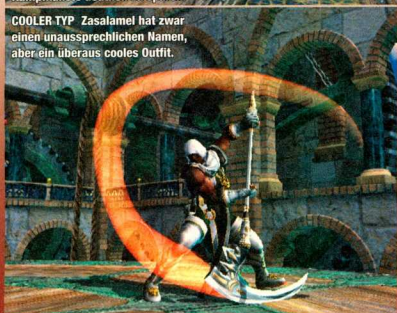
Soul Calibur

Zu den Waffen und kämpfen bis zum Tod!
Ihre Seele sollte es Ihnen wert sein.





DER EINE RING? Taki bekommt Tiras Kampfkünste deutlich zu spüren.



ERBITTERT Die beiden Neuzugänge schenken sich im Kampf kein bisschen.



Begleiten Sie uns auf einer kleinen Zeitreise. Die PlayStation hat gerade das Licht der Videospielwelt erblickt und Namco veröffentlicht unmittelbar zum Start von Sonys Hoffnungsträger zwei Titel, die als Eckpfeiler für Sonys Erfolg im Konsolengeschäft fungieren sollten: *Tekken* und *Ridge Racer*. Das Beat 'em Up *Soul Blade*, in den USA und Japan als

Soul Edge bekannt (siehe Extra-kasten „Spielehistorie“), vervollständigt nach kurzer Zeit den Dreierbund der glorreichen Namco-Musketiere. Während sowohl *Tekken* als auch *Ridge Racer* durch die Fortsetzungsmaschinerie an Erfolg und Popularität zunahm, wurde es ziemlich still um *Soul Blade*. Jetzt dürfen sich PlayStation-2-Besitzer in doppelter Hinsicht freuen. Zum einen wurde *Soul*

Calibur III angekündigt und soll noch im Herbst dieses Jahres erscheinen. Und als Sahnehäubchen zierte der Vermerk „Exklusiv für PlayStation 2“ die Ankündigung.

SPIELERISCHE ENTWICKLUNG

In technischer Hinsicht ist wohl kaum mit einem Quantensprung zu rechnen, da *Soul Calibur II* bereits einen Ausflug an

die Grenzen der grafischen PS2-Fähigkeiten gemacht hat. Dafür steht Beat-'em-Up-Fans ein neues, noch unergründetes Territorium voller inhaltlicher und spielerischer Neuentdeckungen bereit.

Soul Calibur hob sich seinerzeit nicht nur durch die Waffen-Integration von der Beat-'em-Up-Konkurrenz ab, auch das Charakterdesign war außerordentlich und sehr fantasiereich.

INFO SPIELE-HISTORIE

Erfolgsgeschichte mit Herz und Seele

Das waffenlastige Gekloppe entzückt Videospieler bereits seit PlayStation-Zeiten.

Soul Blade war zu PlayStation-Zeiten ein sehr gutes Spiel, stand aber auch im Schatten seines In-House-Konkurrenten *Tekken*. Der überwältigende Erfolg wollte sich allerdings erst mit der Veröffentlichung von *Soul Calibur* für den Sega Dreamcast einstellen. Seitdem wird *Soul Calibur* in einem Atemzug mit Ausnahmestücken genannt, die sich durch bombastische Grafik und tadellose Spielbarkeit auszeichnen. An dieser Stelle präsentieren wir Ihnen alle bisher veröffentlichten Titel der Edel-Beat-'em-Up-Reihe.

Soul Blade

System: PlayStation

Inhalt: Der erste Teil der Serie hatte zwölf Kämpfer und für damalige Verhältnisse exzellente Grafiken zu bieten, die der Hauptgrund für zahllose herunterklappende Unterleier waren. Das Gameplay überzeugte durch eine sehr gute Handhabung bei geringer Spieltiefe. Zur damaligen Zeit zweifellos eine empfehlenswerte Ergänzung für die Beat-'em-Up-Sammlung.



Soul Calibur

System: Dreamcast

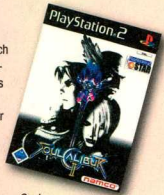
Inhalt: Den zweiten Teil der waffenorientierten Prügelorgie kann man als grandios in jeder Hinsicht bezeichnen. Unglaublich detailliert herausgearbeitete Charaktermodelle, malerische Hintergründe und famose Lichteffekte machen den Titel heute noch zu einem absoluten Hingucker. Am Spielprinzip und am Kampfsystem hatte sich, bis auf konsequente Verbesserungen, nichts geändert.



Soul Calibur II

System: PlayStation 2, Xbox, GameCube

Inhalt: Teil 2 ist, wie zu erwarten war, noch schöner, noch besser spielbar und vor allem noch umfangreicher. Beat-'em-Up-Fans konnten erstmals im Waffenmeister-Modus eine Story nachspielen, die durch hübsch gezeichnete Bilder erzählt wurde. Weiterhin hatten sich die Entwickler für *Soul Calibur II* etwas ganz Besonderes ausgedacht: Jede Version wurde durch einen ganz individuellen Gastkämpfer aufgewertet. Auf der PlayStation 2 ergänzte Heihachi Mishima aus der *Tekken*-Reihe das Kämpferfeld. Spawm hingegen machte die Xbox-Version von *Soul Calibur II* zu seiner neuen Wahlheimat. Und kaum jemanden wunderte es, dass Link, bekannt aus der *The Legend of Zelda*-Saga, die Nintendo-GameCube-Variante bereicherte.



INFO NEUE CHARAKTERE

Einschneidende Persönlichkeiten

Teil 3 des Waffen-Beat-'em-Ups bricht natürlich nicht mit der guten, alten Fortsetzungstradition und bekommt unter anderem drei neue Charaktere mit auf den Weg.

Größer, schöner, besser! Diesen Grundsatz haben die *Soul Calibur*-Entwickler bis jetzt bei jedem Teil verfolgt. Während zu sehr vielen Teilen des Spiels noch keine ausführlichen Details bekannt sind, können wir Ihnen zumindest die drei Neuzugänge der Kämpferriege, die alte Bekannte wie Mitsurugi, Astaroth oder Taki aufmischen, näher vorstellen.

Zasalamel

Beschreibung: Diese mysteriöse Erscheinung ist in der Lage, dem Tod ein Schnippen zu schlagen, indem sie sich nach jedem Ableben einfach wiederbelebt. *Soul Calibur III* beschreibt Zasalamels Suche nach den beiden Schwertern Soul Edge und Soul Calibur, die ihm endlich Ruhe und Frieden nach seinem Tod beschermen sollen.

Waffe: Death Scythe

Waffenname: Kafziel

Kampfstil: Zasalamel setzt sich mit einer Eigenkreation zur Wehr. Einige Moves scheinen sehr von Kiliks und Astaroths Kampfstilen beeinflusst zu sein.



ALTER BEKANNTER
Mitsurugi bietet Zasalamel
erfolgreich die Stirn.



GEGENWEHR Trotz des
Vorteils der größeren
Waffe muss Zasalamel auch
reichlich einstecken.

Kenner der Dreamcast-Variante sind an den Anblick von Astaroth und Lizardman bereits gewohnt und dürften sich auch über Charaktere, das komische Augen-Vieh aus Teil 2, gefreut haben. In Teil 3 stellen die Entwickler wieder ihre grenzenlose Fantasie unter Beweis und präsentieren drei knackfrische Neuzugänge (siehe Extrakasten „Neue Charaktere, Teil 1 bis 3“). Das bisher veröffentlichte Bildmaterial zeigt zudem einige alte Bekannte, die sich auch in *Soul Calibur III* wieder die Klingen um die Ohren schwingen. Nightmare, Cervantes, Talim, Cassandra, Raphael und Ivy wurden bereits bei Übungskämpfen mit den Frischlingen Zasalamel, Tira und Set-suka gesichtet.

DIGITALE ALTER EGO

Die Entwickler geben dem Spieler dieses Mal ein Feature mit auf den Weg, das Videospiele bisher nur aus Rollenspielen kannten. Im Rahmen des neuen Lost-Chronicles-Modus dürfen Beat-'em-Up-Fans zum ersten Mal im *Soul Calibur*-Universum ihren ganz persönlichen Kämpfer zusammenbasteln. Überraschend sind dabei die Freiheiten, die dieses Editor-System zu bieten hat. Man

kann die Statur, das Geschlecht, die Kleidung, die Haarpracht, den Kampfstil und die Waffe frei wählen und sich somit sein ganz individuelles Alter Ego erstellen. Kenner von Electronic-Arts-Spielen werden über die Bandbreite der Möglichkeiten wahrscheinlich nur müde lächeln, aber im Bereich der Prügelspiele ist dieses Feature etwas ganz Neues. Normalerweise ist eine Hintergrundgeschichte bei einem Beat-'em-Up eher schmückendes Beiwerk und in fast allen Fällen zu vernachlässigen. Aber auch da stellt die *Soul Calibur*-Serie eine Ausnahme dar. Auf Segas Dreamcast konnte man bereits im Mission-Battle-Modus verschiedene Stationen abklappern, die in eine nette Story eingebettet waren. Am Ende des steinigten Weges war man nicht nur zum ultimativen Kämpfer herangereift, sondern auch um tonnenweise Bonusmaterial und Extrawaffen reicher. In Teil 2 wurde dieses Konzept konsequent weiterentwickelt. Die Spielfigur durchlief erstmals eine Entwicklung, die abermals an ein Rollenspiel erinnerte. Je mehr Kämpfe im Waffenmeister-Modus absolviert wurden, desto mehr Erfahrungspunkte und Gold erhielt der Spieler und stieg

Tira

Beschreibung: Mit ihren 17 Jahren ist Tira zwar noch jung, besticht aber durch ihre schreckliche Skrupellosigkeit. Für sie steht in der Geschichte von *Soul Calibur III* nur eines im Vordergrund: Sie möchte sich voll und ganz den Mächten von Soul Edge hingeben und somit der ultimative Sklave für die teuflische Klinge werden.

Waffe: Ring Blade

Waffenname: Aisel Nedrossel

Kampfstil: Tira setzt im Kampf den Dance of Death ein. Mit ihrer Hula-Hoop-Klinge führt sie Moves aus, die dezente Parallelen zu Voldos Kampfstil aufweisen.

Setsuka

Beschreibung: Setsukas Kampfgeist wird vorwiegend von Rachegefühlen genährt. Grund hierfür ist die Niederlage ihres Lehrmeisters in einem tödlichen Zweikampf mit Mitsurugi. Ihre heimliche Liebe zu ihrem Lehrer verstärkt ihren Wunsch nach Vergeltung zusätzlich und macht sie umso gefährlicher.

Waffe: Iai Sword, versteckt in einem Regenschirm

Waffenname: Ugetsu Kageuchi

Kampfstil: Sie verwendet im Kampf den klangvollen Zungenbrecher Shinden Tai-baryu Battoujutsu. Über Parallelen zu anderen Kampfstilen ist noch nichts bekannt.



so stetig einen Rang nach dem anderen nach oben. Auch die Hintergrundgeschichte war wesentlich ausführlicher und besser herausgearbeitet als beim Vorgänger. *Soul Calibur III* wird ebenfalls mit einer storyintensiven Spielvariante ausgestattet sein, die von den Entwicklern „Tales of Souls“ getauft wurde. Allerdings sind noch keine näheren Details hierzu bekannt. Während im Waffenmeister-Modus des zweiten Teils massig Kämpfe unter ganz besonderen Bedingungen bestritten wurden, findet man dieses Sammelsurium an Herausforderungen in *Soul Calibur III* im Soul-Arena-Modus.

wieder zu spannenden Duellen ein – zumindest offline. Denn laut Hiroaki Yotoriyama, dem Produzenten von *Soul Calibur III*, wird dem Titel jeglicher Online-Support verwehrt bleiben. Als Grund gab er die zu starke Abweichung der Online-Infrastruktur einiger Regionen an. Verwunderung hat diese Entscheidung nicht mehr ausgelöst, da ja bereits Sonys Vorzeigetitel *Gran Turismo 4* ohne Online-Unterstützung auf die Konsumenten losgelassen wurde.

UDO CRNJAK

ÜBER DIE SOLO-ERFAHRUNG HINAUS

Einen großen Teil der Langzeitmotivation bezogen die bisher erschienenen Teile aus ihrer Masse an Bonusmaterial, Extrawaffen und zusätzlichen Outfits. Es darf damit gerechnet werden, dass auch *Soul Calibur III* den Spieler wieder mit jeder Menge Goodies verwöhnt und über längere Zeit an den Controller fesselt. Die obligatorischen Mehrspieler-Modi verleihen dem üppigen Angebot noch zusätzliche Attraktivität und laden auch



IRRERER BLICK Tira ist zwar erst zarte 17 Jahre jung, dafür aber schon voller negativer Energie.



OVERDRESSED Setsuka kommt in einem schicken Kleidchen daher.

VORSCHAU SOUL CALIBUR III

Hersteller:	Namco/Sony
Entwickler:	Namco
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: http://soulcalibur3.namco.com	

Spieler:	Termin:
Nicht bekannt	Herbst/Winter

SEHR GUT

„Zahlreiche Neuerungen und Spielmodi versprechen schon jetzt großen Beat-'em-Up-Spaß.“

Battlefield 2 Modern Combat



Dank neuem Einzelspieler-Modus
soll der PC-Megahit auf Konsole

ein großes Action-Komplettpaket werden.

Ursprünglich sollte *Battlefield 2: Modern Combat* schon letztes Jahr erscheinen (damals noch ohne die 2 im Titel), doch angesichts der schwierigen Vermarktung eines Multiplayer-Spiels ohne ernst zu nehmende Einzelspieler-Kampagne bekam Electronic Arts im Konsolenbereich kalte Füße. „Aus Zwei mach Eins“, dachte man sich letztendlich, warf das in Schweden von DICE entwickelte Multiplayer-Spiel zusammen mit einem in Entwicklung befindlichen Ego-Shooter-Projekt von EA UK und

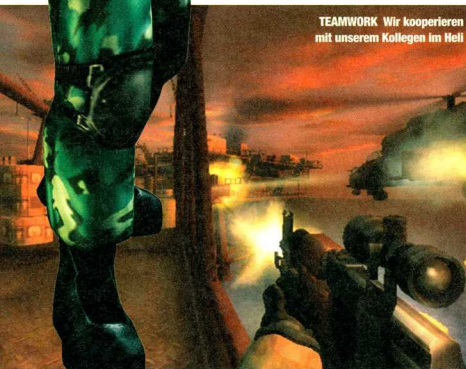
heraus kam das „neue“ *Modern Combat* mit Einzel- sowie Mehrspieler-Modus. Mitte März lud man die Presse ins noch etwas verschneite Stockholm, um das vorläufige Ergebnis der Spiele-Fusion zu präsentieren.

VON GOTCHA ÜBER WAFFEN ZUM SPIEL

Die Schweden hatten einiges vorbereitet, doch da aufgrund der eisigen Temperaturen die geplante Paintball-Schlacht und wegen eines Amoklaufs in den USA das Ausweichprogramm auf dem Schießstand gestrichen wurden, blieb den Journalisten

viel Zeit, sich mit dem eigentlichen Spiel zu beschäftigen. Weniger vorbereitet wirkten die englischen Kollegen. Beim Einzelspieler-Modus reichte es nur für wenige Minuten, mehr als ein ordentliches Video vom Spiel zeigten die EA-Leute nämlich nicht. Dafür kamen wir in den Genuss, den Multiplayer-Aspekt des Spiels im Netzwerk mit 20 Teilnehmern mehrere Stunden lang anzutesten. Hinterher stand fest: Gut, dass wir nicht mit Farbkugeln in der Pampa rumgeballert haben, die Netzwerk-Session hätte ruhig noch länger dauern dürfen!

TEAMWORK Wir kooperieren
mit unserem Kollegen im Heli

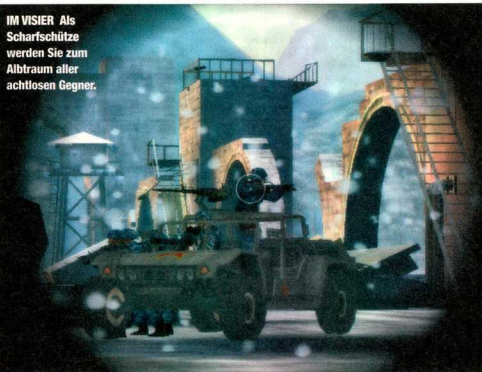


ZWEI-MANN-BESETZUNG
Jedes Fahrzeug bietet
Platz für mindestens
zwei Soldaten.



SCHWERES GERÄT Panzer gegen Hubschrauber – das wird interessant!

IM VISIER Als Scharfschütze werden Sie zum Alptraum aller achtflosen Gegner.



FÜNF EINHEITEN-TYPEN, ÜBER 30 FAHRZEUGE

Battlefield 2: Modern Combat ist ein Ego-Shooter, bei dem rasante Action und taktisches Vorgehen sich nicht ausschließen. Da bis zu 24 menschliche Spieler mitmischen können, ist die strategische Koordination von Angriffen (per Headset) entscheidend. Außer der reinen Truppenstärke sind für solche Überlegungen noch viele weitere Faktoren wichtig: Welche Fahrzeuge stehen zur Verfügung? Panzer sind kaum aufzuhalten, aber ziemlich langsam. Mit Jeeps kann man mitten in feindliches Gebiet hineinpreschen, doch hält sich die Feuerkraft des aufmontierten MGs in Grenzen (sofern man denn überhaupt einen Schützen als Beifahrer hat!) Und Hub-

schauber sind zwar nicht für Anfänger, doch können Sie damit zum Beispiel mehrere Fallschirmjäger über die Frontlinie bringen. Auch der Einheitenotyp kann entscheidend sein. Assault-Soldaten haben schwere Waffen dabei, Scharfschützen entsprechende Gewehre, Ingenieure schleppen neben allerlei Werkzeug gleich eine Bazooka mit sich herum und Support-Truppen fungieren als Sanitäter mitten auf dem Schlachtfeld. Den Einheitenotyp können Sie bei jedem Start und nach jedem Bildschirmtod neu bestimmen. Getötete Soldaten verlieren ebenfalls ihre Ausrüstung, derer sie sich bemächtigen können. So ist es möglich, etwa als Ingenieur ins laufende Spiel einzusteigen, mit der Panzerfaust schnell ein feindliches Fahr-

zeug in die Luft zu jagen und sich dann die Ausrüstung eines Assault-Soldaten zu schnappen, um direkt in den Nahkampf gegen Fußtruppen überzugehen.

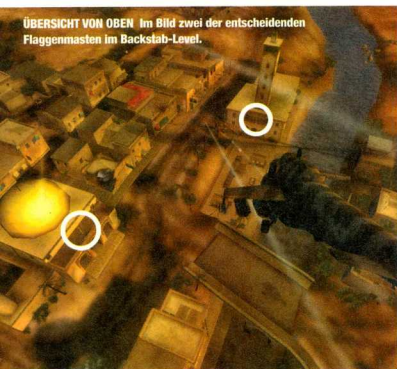
EINFACHER EINSTIEG

Hat man sich erst mal auf dem vollständig belegten Controller zurechtgefunden, entpuppt sich das Spiel als geradezu arcadeartig leicht zugängliches Action-Spektakel. Schnell hat man seinen Soldaten und seine Ausrüstung unter Kontrolle und auch die Steuerung der zahlreichen Fahrzeuge im Spiel geht erfreulich leicht von der Hand – abgesehen von den Hubschraubern, für die man die beiden Analogsticks schon ziemlich gut beherrschen muss. Was das Gameplay anbelangt, wird *Battlefield 2: Modern Combat* die PS2-Gemeinde an *Star Wars Battlefront* erinnern, ahnelt der Spielablauf der uns gezeigten Missionen doch im Conquest-Modus arg dem Pandemic-Knaller. Auf dieser Spielart liegt auch das Hauptaugenmerk der Entwickler, obwohl andere Spielmodi wie Capture the Flag ebenfalls geplant sind. Zwei Parteien kämpfen dabei um mehrere Startpunkte, wobei ein endlicher Strom an Verstärkung nach dem Tod jedes Soldaten von einem der aktuell kontrollierten Startpunkte nachrückt, bis einer Seite der Nachschub ausget.

wenigen Stunden, die wir mit dem Spiel verbrachten, brennen sich etliche Szenen in unser Gedächtnis ein. Sei es die Einmann-Verteidigung einer Reparaturstation gegen zwei Panzer und etliche Infanteristen oder eine spektakuläre Notlandung eines Hubschraubers mitten auf dem Marktplatz eines Wüstendorfes. *Modern Combat* läuft auf der PS2 schon jetzt, gut ein Dreivierteljahr vor der Veröffentlichung, sehr stabil und macht unheimlich viel Spaß. Abgesehen von der Tatsache, dass es ein Punktesystem für erfolgreiche Aktionen gibt, können wir aber immer noch nicht viel zum Einzelspieler-Modus des Titels sagen. Die beiden spielbaren Multiplayer-Karten machen schon jetzt deutlich, dass *Battlefield 2* auch auf den Konsolen ein absoluter Knaller werden dürfte.

MICHAEL PRUCHNICKI

ÜBERSICHT VON OBEN Im Bild zwei der entscheidenden Flaggenmasten im Backstab-Level.



DIE DENKWÜRDIGEN BATTLEFIELD-MOMENTE

Die Entwickler sprechen gerne von den „Battlefield-Momenten“, und schon innerhalb der

VORSCHAU BATTLEFIELD 2: M.C.	
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	DICE/EA UK
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Einzel: Nicht bekannt Multi: 10+ Levels
Internet:	www.electronic-arts.de
Spieler:	Termin: 1(-24 online) Herbst
SUPER EINSCHÜTZUNG „Der Multiplayer-Megahit vom PC dürfte auch als Konsolenfassung einschlagen wie eine Bombe.“	

„Beide Teams lernen

Wir unterhielten uns in Stockholm mit Marcus Nilsson, dem Executive Producer des Spiels bei DICE, und Dan Blackstone, Senior Producer bei Electronic Arts UK – den führenden Köpfen hinter dieser **schwedisch-englischen Koproduktion**.

PLAYZONE: Wir konnten uns ausführlich mit dem Multiplayer-Modus beschäftigen. Was können Sie uns über den Einzelspieler-Modus erzählen, der ja leider nur kurz als Video präsentiert wurde?

Dan Blackstone (EA): Im Dezember 2003 arbeitete Electronic Arts an einem Ego-Shooter ohne Multiplayer-Komponente. Wir verbrachten ein Jahr mit der Entwicklung dieses – wie wir meinen ziemlich guten – Spiels. Im letzten Dezember schlossen wir uns zusammen mit DICE. Wir sagten uns: Die haben das beste Multiplayer-Spiel, wir sollten unsere Einzelspieler-Technologie einbringen und die beiden verbinden zu einem – wie wir hoffen – großartigen Titel mit Einzel- und Mehrspieler-Modi. Alles, was ihr im Multiplayer-Modus gesehen habt, wollen wir auch zu einem Teil der Einzelspieler-Erfahrung machen, es ist also kein ganz anderes Spiel. Es geht um das Element der Auswahl – dass man jedes Fahrzeug, jede Waffe benutzen kann. Darum geht es in *Battlefield* und das soll auch der Einzelspieler-Modus bieten.

Es gibt eine Idee, die sich wie ein roter Faden durch das Spiel zieht, und zwar geht es um Propaganda und darum, beide Seiten eines Krieges miterleben. Auch das ist eine Idee, die aus dem Multiplayer-Modus stammt. Dort spielt man letztendlich immer nur Rot gegen Blau. Es ist relativ irrelevant, ob man da jetzt mit China gegen die Nato kämpft. Und so soll's auch im Einzelspieler-Modus sein. Es geht um den Spieler und sein Erlebnis, nicht darum, ob die Amerikaner jetzt in China einfallen. Wir nehmen also den Kern des Mehrspieler-Modus und verpassen ihm eine Handlung. Eine ziemlich mitreißende Handlung, die in Kasachstan spielt, von dem manche sagen, dass dort möglicherweise eines Tages der dritte Weltkrieg anfangen könnte.

PLAYZONE: Man agiert im Einzelspieler-Modus als Teil einer Gruppe. Wird man seinen Kollegen Anweisungen geben können?

EA: Nicht direkt. Es geht immer um die Leistung des Spielers. Wir belohnen den Spieler für seine Taten, aber wir

denken nicht, dass er eine Belohnung dafür kriegen sollte, andere Leute auf ein Ziel feuern zu lassen. Die computergesteuerten Soldaten werden in Deckung gehen und Bedrohungen und Ziele benennen und entscheiden, welche Waffe sie am besten einsetzen sollten. Wenn der Spieler selbst nichts weiter tut, werden sie irgendwann tatsächlich einen Gegner angreifen und ausschalten, aber der Spieler kriegt dafür keine Punkte. Sie übernehmen also eher eine unterstützende Rolle, indem sie dem Spieler Hinweise geben.

PLAYZONE: Man kann sie also nicht kontrollieren und sie handeln ganz von alleine?

EA: Jede computergesteuerte Einheit handelt autonom. Sie haben ein bestimmtes Verhaltensmuster, sodass sie in Deckung gehen, von einem Punkt zum nächsten vorrücken und Gegner unter Sperrfeuer nehmen werden. Darüber hinaus gibt es aber noch ein strategisches Vorgehen, bei dem die KI abhängig von der Gesamtsituation „Armee gegen Armee“ agiert. Das bedeutet, dass das, was der Spieler tut, direkt die Handlung seiner Leute beeinflusst. Es läuft aber nicht nach dem Motto „Jungs, folgt mir!“ – wenn der Spieler

vorrückt, rücken seine Kameraden auch vor, allerdings von einer Deckung zur nächsten, anstatt ihm direkt hinterherzulaufen.

PLAYZONE: Habt ihr mal daran gedacht, ein Befehlssystem einzubauen?

EA: Darum geht es bei *Battlefield* nicht. Die PC-Version hat jetzt etwas Ähnliches, aber das ist eher F3-Taste drücken – „Ich habe einen Panzer gesichtet!“ – und nicht „Marcus, komm rüber und schieß das Ding über den Haufen!“

Marcus Nilsson (DICE): Wir haben diese Ideen mit dem Groupensystem in *Battlefield 2* am PC noch weiter geführt und es ist eine wirklich gut durchdachte Sache. Allerdings sind die Spiele sehr unterschiedlich. Sie haben den *Battlefield*-Namen gemein und natürlich viele Ideen wie zum Beispiel das moderne Setting, aber das Konsolenspiel ist für Konsolenspieler gemacht und das PC-Spiel für PC-Spieler. Um ... oh Mist, jetzt habe ich vergessen, was ich sagen wollte (lacht).

EA: Wenn ich zum Beispiel *Rainbow Six* spiele, bin ich erfolgreicher, wenn ich mein computergesteuertes Team alles tun lasse. Sie stürmen einen Raum viel besser, als ich das kann.



VON DECKUNG ZU DECKUNG: Ihre Kollegen rücken im Einzelspieler-Modus mit Ihnen gemeinsam vor.



Dan Blackstone, Senior Producer bei Electronic Arts UK

dabei voneinander."

Und das ist nicht richtig – es sollte um den Spieler gehen.

PLAYZONE: Was ihr gerade zum Einzelspieler-Modus erzählt habt, klingt nach einem recht linearen Spielablauf. Ist das richtig?

EA: Nein. Die Idee ist folgende: Der Einzelspieler-Modus besteht aus einer Serie von Zonen. Ich

DICE: Bei jeder Schlacht gibt es zwei Parteien. Es könnte inoffizielle Mods von Fans geben, die Kämpfe mit mehreren Parteien ermöglichen, aber davon weiß ich nichts. Unser Fokus liegt auf jeden Fall auf dem Kampf zwischen zwei Armeen. Allerdings können die agierenden Armeen natürlich nach jeder Schlacht wechseln.

wir das Spiel, wir machen es optisch besser, wir verbessern den Sound, wir lernen die ganze Zeit darüber, wie dieses Spiel auf den Konsolen läuft. Und – was noch wichtiger ist – wir arbeiten mit diesen Leuten hier am Einzelspieler-Modus.

EA: Wir haben beim Einzelspieler-Modus das Glück, dass wir einen Typen namens Campbell

Jeeps und dergleichen gesehen. In *Battlefield 2* am PC gibt es auch Düsenflugzeuge, wird es die in den Konsolen-Fassungen geben?

DICE: Nein, wird es nicht. Die Entscheidung dafür ist etwas, wofür ihr mich preisen werdet. Offensichtlich gibt es Einschränkungen, wenn man ein Spiel für die Xbox und die PS2 entwickelt – etwa, was die Größe der Spielwelt angeht. Ihr müsst bedenken, dass wir das Ganze als Multiplayer-Spiel angefangen haben, was es schwierig wenn nicht sogar unmöglich gemacht hat, noch größere Umgebungen zu streamen. Bei der Größe der Levels in der Konsolenfassung macht es einfach keinen Spaß, mit Düsenjägern herumzufliegen.

EA: Aber es gibt Hubschrauber, es gibt Boote, es gibt insgesamt über 30 Fahrzeuge. Und jedes hat mindestens zwei Positionen, auf denen man Platz nehmen kann. Es gibt also immer mindestens Platz für einen Fahrer und einen Schützen. Das gilt übrigens alles auch für den Einzelspieler-Modus.

„Es ist nicht so, dass EA eine Version des Spiels macht und DICE eine andere.“

kann noch nicht genau sagen, wie viele es sein werden, weil wir uns noch nicht auf derart spezifische Details festgelegt haben. Jedenfalls ist jede dieser Zonen so groß wie eine Multiplayer-Karte. Innerhalb einer Zone hat man eine Reihe von Aufgaben, die man erfüllen muss, wobei die Reihenfolge dem Spieler überlassen ist. Zusätzlich zu diesen entscheidenden Aufgaben gibt es aber immer eine Menge weiterer Ereignisse, bei denen der Spieler mitmischen soll. Es gibt also Feuergefechte, große Schlachten zwischen den beiden Armeen, aufbrechende Patrouillen – es geht uns darum, den Krieg einzufangen. Genau wie im Multiplayer-Modus: Man kann sich hinsetzen und einem Spiel zuschauen und es werden 24 Leute herumlaufen, Hubschrauber vorbeifliegen, Panzer, Jeeps – das ist das Gefühl, das wir im Einzelspieler-Modus erreichen wollen.

PLAYZONE: 24 Spieler online ist also das Limit pro Schlacht?

DICE: Ja. Bei der PS2-Version läuft das Matchmaking über Gamespy, bei der Xbox natürlich über Xbox Live.

PLAYZONE: Insgesamt mischen bei dem Konflikt im Spiel vier Parteien mit. Wird es bei den Schlachten trotzdem immer nur eine Armee gegen eine andere sein, oder wird vielleicht auch eine dritte Partei in einen Kampf eingreifen können?

EA: Die Armeen unterscheiden sich so, dass die Sturm-Einheiten der chinesischen Armee eine andere Waffe als ihr amerikanisches Pendant haben, doch die Waffen werden ausgeglichen sein.

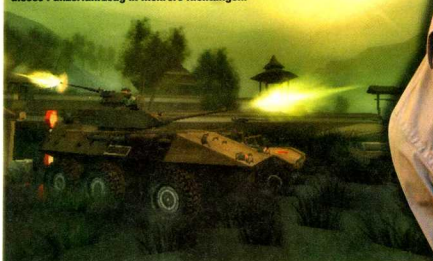
PLAYZONE: Was habt ihr am Multiplayer-Modus geändert, seitdem das Spiel verschoben wurde, um noch den Einzelspieler-Modus hinzuzufügen?

DICE: Nicht sehr viel, kann ich sagen, aber ich werde das etwas genauer erklären. Wir sind in einer Situation, in der man im Spielegeschäft sehr selten ist: Wir hatten Zeit, an etwas zu arbeiten, das ziemlich fertig war, als diese Entscheidung getroffen wurde. Natürlich gab es für die einen triftigen Grund. Jetzt optimieren

Askew haben. Er war der Supervising Sound Editor bei der TV-Serie *Band of Brothers* und hat die Messlatte um einiges höher gelegt, was wir in Sachen Klang im Einzelspieler-Modus machen. Und jetzt arbeiten wir mit DICE zusammen, um dieses Erlebnis auch im Mehrspieler-Modus zu bieten. Beide Teams lernen dabei voneinander. Es ist also nicht so, dass EA eine Version des Spiels macht und DICE eine andere. Der Multiplayer-Modus hat sich nicht so sehr verändert, allerdings wurden Monate damit verbracht, ihn zu perfektionieren.

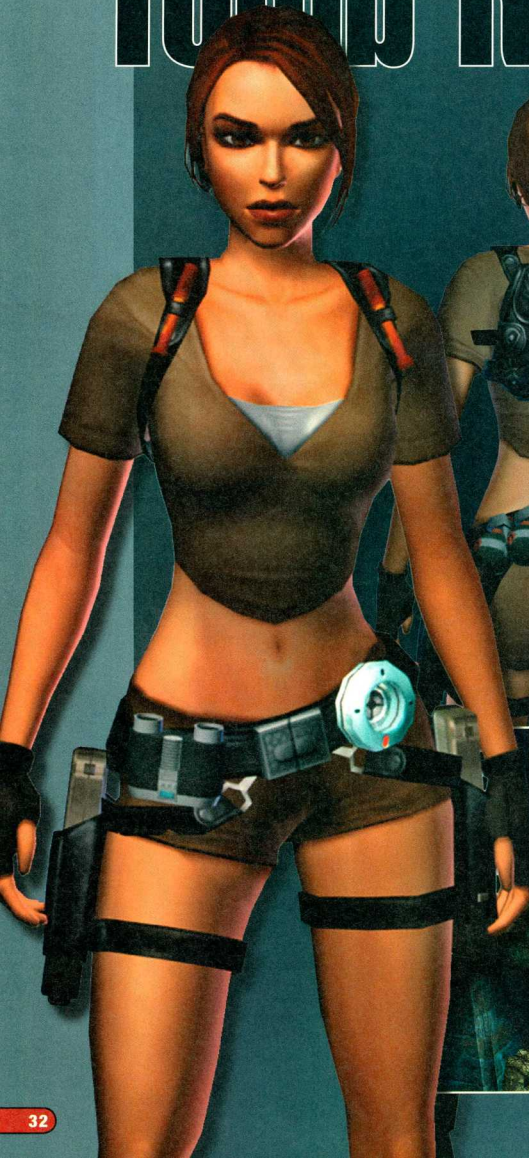
PLAYZONE: Wie sieht's mit den Fahrzeugen im Spiel aus? Wir haben schon Panzer,

FEUER FREI! Mit zwei Spielern an Bord feuert dieses Panzerfahrzeug in mehrere Richtungen.



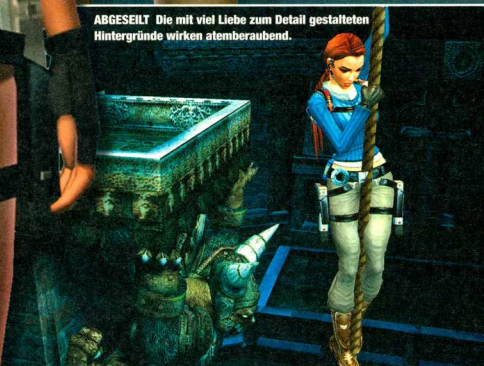
Marcus Nilsson, Executive Producer des Spiels bei DICE

Tomb Raider:



Sie ist immer noch
**der Star der
westlichen
Videospielwelt**
und will bei
ihrer Rückkehr
alles besser
machen!

ABGESEILT Die mit viel Liebe zum Detail gestalteten
Hintergründe wirken atemberaubend.



Legend

Leider konnte der letzte Teil der *Lara Croft*-Reihe, *Angel of Darkness*, weder Fans noch Fachpresse richtig begeistern. Vom ursprünglichen *Tomb Raider*-Charme war so gut wie nichts mehr übrig geblieben. Nachdem der kommerzielle Erfolg dann noch weit hinter den Erwartungen zurückblieb, ließ Eidos Köpfe rollen und entzog dem bisherigen Entwicklungsteam Core Design die Kontrolle über die einstmalig so erfolgreiche Reihe. Stattdessen wurde die Serie vor etwa eineinhalb Jahren den Leuten von Crystal Dynamics übergeben, die sich unter anderem mit der *Legacy of Kain*-Reihe, *Pandemonium*

und *Gex* einen guten Ruf erarbeitet haben. Seitdem warten alle Fans gespannt auf das erste Lebenszeichen der schönen Archäologin. Kurz vor Redaktionsschluss war es plötzlich so weit: Eidos und Crystal Dynamics gaben erstmals Informationen zum kommenden Teil preis, der offiziell *Lara Croft Tomb Raider: Legend* heißen soll.

BACK TO THE ROOTS

Schon zu Beginn der Entwicklung versuchte

Ein offener Brief an alle Tomb-Raider-Fans

Nach der ereignisreichen jüngsten *Tomb Raider*-Vergangenheit wendet sich jetzt Chip Blundell, Vice President Brand Marketing bei Eidos, direkt an alle Fans und Spieler.

VORBEREITUNGEN In der bitteren Kälte sind Handschuhe sicher eine gute Idee – bauchfrei muss aber sein.

WEICHZEICHNER Es bleibt abzuwarten, inwieweit dieser Effekt auch ins Spiel eingebaut wird.

Liebe Gamer-Kollegen,

als die Entwicklung der *Tomb Raider*-Reihe nach *The Angel of Darkness* (September 2003) von Core Design zu Crystal Dynamics in den USA ging, war das eine besondere Herausforderung und Gelegenheit für Eidos. Die Wertungen von *Angel of Darkness* waren die niedrigsten in der Geschichte der Serie und es war an der Zeit, über die Marken *Tomb Raider* und *Lara Croft* genauer nachzudenken. Die Marke, die das Action-Adventure-Genre auf der PS1 definierte, brauchte frische kreative und technologische Energie, bevor sie auf Next-Generation-Konsolen neu starten würde. Wie gehen wir an die beliebteste und bekannteste weibliche Figur der Spielewelt heran und lanciert sie geändert hat?

Das Entwicklungsteam und das Global-Brand-Team machten sich zusammen zu einer *Lara-Croft-Selbstanalyse-Mission* auf. Alte Marktstudien wurden ausgegraben, neu durchgeführt, wir lasen jeden Test, führten persönliche Gespräche mit Redakteuren auf der ganzen Welt und haben die Spiele wieder gespielt. Wir haben uns schwierige Fragen gestellt: Wir haben versucht, anders zu denken. Wer ist *Lara Croft*? Wofür steht sie? Was bewegt sie? Warum sollte jemand im Jahr 2005 *Lara* spielen wollen? Wer ist die Konkurrenz? Was haben die Filme für die Marke getan? Auf welchen Werten baute das ursprüngliche Spiel auf? Inwiefern ist das heute relevant? Einigen mögen die Antworten offensichtlich erscheinen, aber die Lösungsmöglichkeiten könnten endlos sein.

Hier kommt *Lara Croft Tomb Raider: Legend* ins Spiel. Was Sie heute sehen, ist der Beginn einer neuen Ära für *Lara Croft*. Toby Gard, der Schöpfer von *Lara Croft*, kam letzten Sommer zum Team von Crystal Dynamics und hat Ihrer Lieblingsheldin eine bemerkenswerte Überarbeitung verpasst, die darauf basiert, was wir von Spielern auf der ganzen Welt gehört haben. Der Charakter selbst verspricht eine einzigartige *Tomb Raider*-Erfahrung, deren Details in den nächsten Monaten enthüllt werden. Wir hoffen, Sie mögen sie genauso sehr wie wir.

Willkommen zurück, *Lara Croft*!

Chip Blundell
VP Brand Marketing
Eidos Inc.

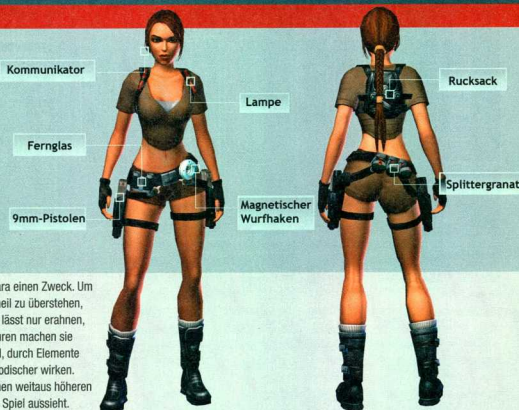
SCHÖNE LICHTEFFEKTE
Auch im Dschungel macht die Archäologin eine hervorragende Figur.

INFO AUS QS LABOR

Die runderneuerte Lara Croft

Wer für alle Eventualitäten gewappnet sein will, muss universell einsetzbare Werkzeuge bei der Hand haben. Welche neuen Utensilien Lara in ihren kommenden Abenteuern zur Verfügung stehen, erfahren Sie hier.

Laut Toby Gard erfüllt jedes einzelne Ausrüstungsstück von Lara einen Zweck. Um alle Gefahren, die sie im neuen Abenteuer bewältigen muss, heil zu überstehen, wurde ein vollkommen neues Grundinventar angelegt. Dieses lässt nur erahnen, was auf die Abenteuerin zukommen könnte. Detaillierte Texturen machen sie zudem noch lebendiger und ihr neues Outfit soll, so Toby Gard, durch Elemente aktueller Designerkleidung und Abenteuererausrüstung noch modischer wirken. Ihre besser definierte Anatomie verleiht ihr darüber hinaus einen weitaus höheren Grad an Realismus. Wir sind jetzt schon gespannt, wie das im Spiel aussieht.



man, nichts dem Zufall zu überlassen. Man setzte sich intensiv mit dem Phänomen *Tomb Raider* und den bisherigen Spielen auseinander und konnte den Erfinder von Lara Croft, Toby Gard, für die Zusammenarbeit gewinnen. Die Entwickler nahmen sich die besten Elemente der Serie vor und setzten darauf das neue Spiel auf. So soll sich *Tomb Raider: Legend* in erster Linie auf seinen starken Hauptcharakter und den Spannungsaufbau während des Spiels stützen – ein Rezept, das vor allem in den ersten beiden Teilen hervorragend funktioniert hat.

LARA RULES!

Beim Design der neuen Lara Croft ging man dem Stand der

Technik entsprechend ebenfalls neue Wege. Sie wirkt nun durch viele neue Details wie realistischere Texturen und feinere Gesichtszüge, flüssige Bewegungsabläufe und sich bewegende Augen deutlich lebendiger und interagiert mit ihrer Umgebung viel natürlicher als bisher. Zudem wurde die Ausrüstung der Heroine modernisiert. Obwohl sie auf ihren 9mm-Pistolen zu bestehen scheint, wurde sie mit einer ganzen Reihe neuer Gadgets ausgestattet. Mehr dazu erfahren Sie in unserem Infokasten „Die runderneuerte Lara Croft“. Ebenfalls wurde endlich eingebaut, dass Lara auch nass wird, wenn sie ins Wasser geht, oder dreckig, wenn sie sich durch staubige, enge Gänge quält. Diese Art

von Realismus sorgt für eine dichtere Atmosphäre.

GRABRÄTSEL

Leider ist momentan noch nicht sehr viel zum Gameplay in Erfahrung zu bringen. Als sicher gilt, dass Eidos die Rätseldichte deutlich erhöhen und somit den Actionanteil auf ein gesundes Maß zurückschrauben will. Auch damit orientiert man sich wieder am Anfang der Serie – immerhin hat gerade der erste Teil von *Tomb Raider* einer ganzen Generation von Action-Adventures seinen Stempel überdeutlich aufgedrückt. Bis jetzt klingt alles vielversprechend, die Entwickler scheinen ihre Hausaufgaben gemacht zu haben. Bleibt zu hoffen, dass uns endlich wieder ein Abenteuer

erwartet, das dem ursprünglichen Geist von *Tomb Raider* gerecht werden wird.

ALEXANDER FUNKE

VORSCHAU **TOMB RAIDER VII**

Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Unbekannt
Internet: www.tombraider.com	

Spieler:	Termin:
1	Herbst

FEINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Das erste Material zum Spiel nährt die Hoffnung, Lara könnte wieder zu alter Stärke zurückfinden.“



SIE HAT SWING Berühmend, dass Lara gewisse Bewegungen auch im siebten Teil draufhat.

IMPOSANT Solche schmucken Grabböhlen haben wir selbst in Tomb Raider noch nicht gesehen.



Gewinnspiel

Devil May Cry 3

Witzig, ultracool und stylisch – das dritte *Devil May Cry* hat die Erwartungen der zahlreichen Dante-Fans voll erfüllt. Um das Erscheinen dieses Action-Hammers gebührend zu feiern, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Capcom richtig fette Preise. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie lediglich die folgende Frage richtig beantworten:

Wie heißt Dantes Bruder?

- a) Vargas
- b) Vergil
- c) Virginia

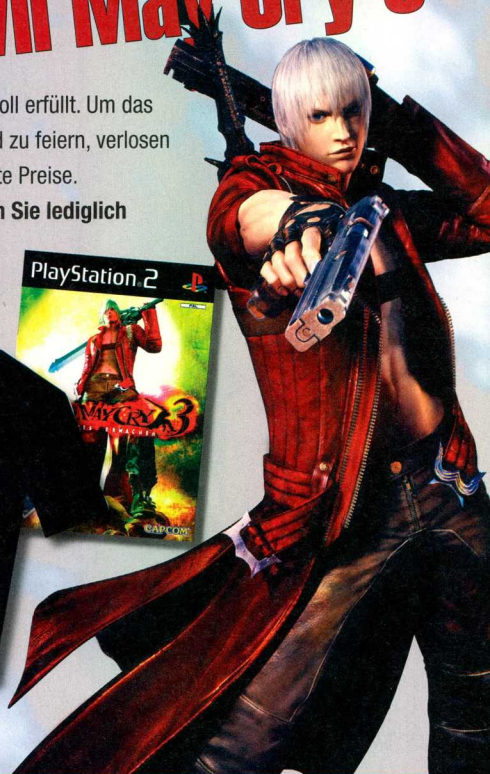
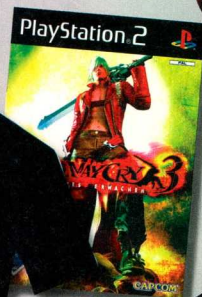


Unter allen Teilnehmern mit der richtigen Antwort verlosen wir:

10x Devil May Cry-Fanpaket, bestehend aus:

- PS2-Spiel *Devil May Cry 3: Dantes Erwachen*
- *Devil May Cry*-Gürtel
- *Devil May Cry*-T-Shirt

Jedes dieser Pakete wird in einer coolen *Devil May Cry*-Plastiktüte ausgeliefert.



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 56“ und dem Lösungsbuchstaben (z. B. PZ 56 B) an folgende länderspezifischen Nummern:

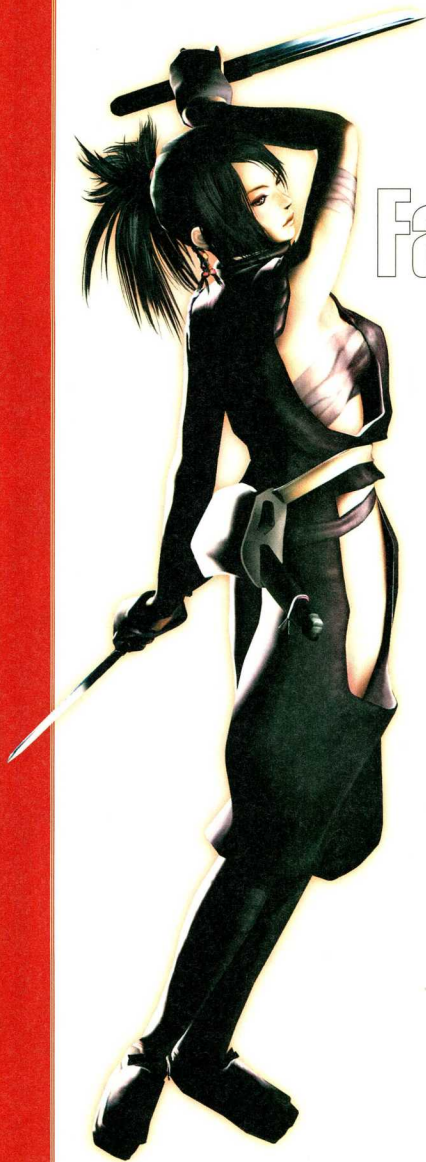
D: 82 098; € 0,49*/SMS,
Alle Netze! (* VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 92 92; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG,
Kennwort, PZ 56, Dr.-Mack-Strasse 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. Teilnahmezeitraum ist der 17. Mai 2005.





Tenchu

Fatal Shadows

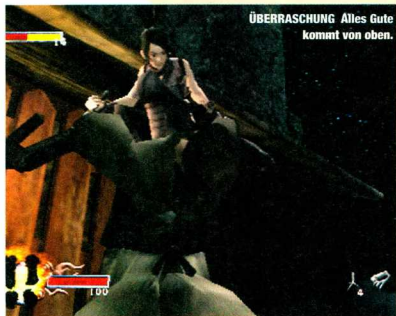
Die Ninjas sind zurück:

Lautlos und absolut tödlich!

Was viele Videospieler der jüngeren Generation nicht wissen: Lange bevor ein Solid Snake oder Sam Fisher das Schlei- chen lernte, revolutionierten die Ninjas aus der *Tenchu*-Reihe das Stealth-Adventure-Genre. Zwar schreckte die eher mittel- mäßige grafische Darstellung ei- nige Spieler ab; wer den Titeln je- doch eine Chance gab, wurde mit einem einmaligen Videospiel- erlebnis belohnt. Mit der span- nenden Geschichte der Schatten- kriegler, der exzellenten Steuerung und den dramatischen, jedoch nicht ganz jugendfreien Stealth- Kills fesseln die *Tenchu*-Spiele noch heute und lassen einen tagelang in die Welt der Schatten- kriegler eintauchen. Mit *Tenchu: Fatal Shadows* geht die Reihe nun mit einigen Neuerungen und wenigen alten Schwächen in die vierte Runde.

KRIEG DER FRAUEN

Im Mittelpunkt der Geschichte stehen die zwei Ninja-Frauen Ayame, die Fans der Serie bereits aus dem dritten Teil bekannt ist, und die etwas jüngere Rin. Beide sind Mitglieder des Azuma-Ninja- Clans und begegnen einander am Anfang der Geschichte in einem zerstörten Dorf. Leider trifft Rin genau in dem Moment auf Aya- me, als diese sich über Rins toten Vater beugt, und deshalb hält sie Ayame für eine Mörderin. Die zwei Frauen gehen anschließend wieder getrennte Wege, jedoch haben sie beide das gleiche Ziel: den für den Tod des Vaters Ver- antwortlichen zur Rechenschaft zu ziehen. Sie können sich nun entscheiden, welche der beiden Assassinen Sie spielen wollen. Die sich daraus ergebenden beiden Handlungsstränge unterscheiden sich in Story und Levelaufbau, und nur wer sowohl Rin als auch



ÜBERRASCHUNG Alles Gute kommt von oben.



AUTSCH Manche Stealth-Kills zeigen das Geschehen nur allzu deutlich.

Ayame spielt, erfährt die genauen Gründe für das Massaker.

AUF LEISEN SOHLEN

Wer die Vorgänger kennt, wird sich sofort zurechtfinden. Vor Beginn eines Levels packt man ein paar nützliche Gegenstände wie Wurfsterne, giftige Pfeile oder Rauchbomben in seinen Rucksack (siehe Infokasten) und studiert die Missionsziele. Anschließend blickt man seiner Ninja-Dame über die Schulter und versucht, möglichst ungesehen durch die Levels zu huschen und seine Aufträge zu erledigen. Am linken Bildschirmrand gibt eine Anzeige Auskunft darüber, ob sich Feinde in der Nähe befinden, wie weit diese weg sind und ob sie unsere Heldin bemerkt haben. Ein Fragezeichen bedeutet, dass die Gegner ahnungslos sind und ihre Wachroute fortsetzen. Ist unser Ninja unvorsichtig und zieht durch laute Geräusche die Aufmerksamkeit eines Schurken auf sich, wird aus dem Fragezeichen ein Ausrufezeichen und die

Wache geht dem Störgeräusch nach. Ergreift man nun nicht augenblicklich die Flucht, wird man entdeckt. Die Folge sind ein gellender „Alarm“-Schrei, ein offener Schwertkampf, der zu einem erheblichen Energieverlust führen kann, und Punktabzug bei der Bewertung am Ende eines Levels. Diese ist insofern wichtig, da eine gute Bewertung mit neuen Ausrüstungsgegenständen belohnt wird.

LAUTLOS UND TÖDLICH Eleganter und vor allem lukrativer als ein offener Schlagabtausch sind die so genannten Stealth-Kills. Wenn man sich nahe genug an einen ahnungslosen Wachmann heranschleicht, kann man per Angriffstaste eine tödliche Attacke vom Stapel lassen. In einer Videosequenz wird eindrucksvoll und auf sehr brutale Weise das Ableben des Gegners dargestellt. Keine Angst, zartbesaitete Naturen können diese unschönen Nahaufnahmen im Optionsmenü ausschalten. Fein-

INFO DIE WAFFEN EINES NINJA

Tödliches Sortiment

Was wäre ein Ninja ohne eine ordentliche Auswahl an Meuchelwerkzeugen? In *Tenchu: Fatal Shadows* kommen Fans von Assassinen-Accessoires voll auf ihre Kosten!

Ninja-Caltrops: Der absolute Klassiker unter den Ninja-Waffen! Wenn man von vielen wütenden Samurai verfolgt wird, hilft meistens nur das Auswerfen von diesen spitzen Dingen hinter sich gestreut und schon hört man den Verfolger laut aufschreien.



Ninja-Rauchbombe: Auch einem lautlosen Attentäter kann einmal ein Fehler passieren und er läuft dem Feind direkt vor die Nase. Eine kleine Rauchbombe kann da helfen: Während der Gegner in der dichten Nebelsuppe nicht einmal die Hand vor seinen Augen erkennt, sind wir schon meilenweit entfernt.



Ninja-Giftreis: Eine Wache will partout nicht vom Fleck weichen. Sie müssen aber unbedingt an ihr vorbei? Da hilft nur eine Portion Giftreis. Einmal in ihre Nähe geworfen, stürzen sich die hungerrigen Schergen auf das unbekömmliche Mahl und krümmen sich kurz darauf vor Schmerz. So sind sie leichte Beute und können stressfrei beseitigt werden!



Ninja-Feuerwerkskörper: Pflichtbewusst, wie Bösewichter bei *Tenchu* sind, laufen sie bei ihren Rundgängen immer eine bestimmte Route ab. Natürlich rechnen sie dann nicht damit, dass wir eine Feuerwerkskörper-Falle genau da im Boden verbuddelt haben, wo im nächsten Moment ihre zarten Füßchen sein werden.



AUGENSCHMAUS Die Zwischensequenzen sind hervorragend inszeniert.

Without the sun, Kiku's smile is lost in darkness.



GUMMIBÄRCHEN Ob dieser Teddy wirklich nur knuddeln will?

INFO NINJAS IN DER GESCHICHTE

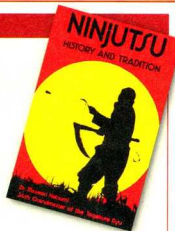
Mehr als nur kaltblütige Killer

Die Figur des mysteriösen Ninjas wurde schon oft in Videospielen und Filmen thematisiert. Was ist wahr an der Legende dieser geheimnisvollen Assassinen und waren die Schattenkrieger im Mittelalter wirklich in Japan aktiv? Hier ein kleiner geschichtlicher Rückblick.

„(...) Es ist belegt, dass als Erster Fürst Shotoku (593-622 n. Chr.) Kundschafter eingesetzt hatte. Er beschäftigte sie aber nicht ausschließlich für kriegerische Zwecke, sondern ebenso zur Festigung seiner eigenen politischen Macht.

Die ‚Yamabushi‘ oder ‚Shugenja‘ (kriegerische Bergpriester) waren maßgeblich an der Entwicklung des Ninjutsu beteiligt. Sie schlossen sich dem trantrisch-tibetischen Buddhismus und dessen Sekten an, die von den damaligen Regenten nicht geduldet wurden, denn für die herrschende Schicht und somit für ganz Japan galt als Staatsreligion der Shintoismus, mit einer Ausschließlichkeit, die jede andere ‚neue‘ Religion und ihre Lehren von vornherein verbot. So waren die Yamabushi gemeinsam mit tausenden von Flüchtlingen, die aus politischen oder Glaubensgründen von den Regierungstruppen verfolgt wurden, gezwungen zu fliehen. Sie zogen in die Gegend um das heutige Kyoto, bekannt auch als Iga- und Koga-Provinzen, in denen sich schon zuvor die historischen Ninja-Familien niedergelassen hatten, welche die ‚Ji-Samurai‘ waren, also halb Bauern, halb Soldaten. Diese von Bergen umgebene Gegend bot den Flüchtlingen und den Ninja-Familien einen einmaligen Schutz. Dort entwickelten die Yamabushi ihre Heiko genannte Kriegskunst, deren Ursprünge aus China stammten, und welche mit ihren esoterischen Glaubensgrundsätzen verflochten waren. Die Ninja-Familien liebten sich sowohl durch diese Lehren der Yamabushi als auch durch die gefohener chinesischer Generale beeinflussen. Durch die Zusammenführung chinesischer und japanischer Kriegs- bzw. Kampfkunststrategien wurde ein komplexes Kampfkunstsystem entwickelt; diese Kunst der Geist- und Körperschulung wandelte sich im Laufe der Zeit zu dem, was sich später Ninjutsu nennen sollte.“

(Auszug aus Kostas Kankis Buch Ninjutsu. Dialis-Verlag)



UM DIE ECKE Ein Blick um die Ecke schützt vor bösen Überraschungen.

de, die lautlos gemeuchelt werden, hinterlassen einen so genannten Ninja-Scroll. Hat man eine gewisse Anzahl dieser Scrolls gesammelt, wird man mit neuen Techniken wie der Fähigkeit, an der Wand entlangzulaufen oder mehrere Wurfsterne zu werfen, belohnt.

IN DEN SCHATTEN

Um unerkannt zu bleiben, wurde das Repertoire an Manövern um ein paar neue Bewegungen erweitert. Abgesehen davon, dass es möglich ist, sich gegen Wände zu pressen, in geduckter Haltung zu schleichen und sich lautlos abzurollen, können nun auch erledigte Feinde geschultert und in dunklen Ecken versteckt werden. Dies sollte man an belebten Ecken auch unbedingt tun, da Tote viel Aufmerksamkeit erregen. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, in Flüssen, Tümpeln und Brunnen zu schwimmen und in Gefahrsituationen mittels eines Luftrohres unterhalb der Wasseroberfläche zu verharren. Na-

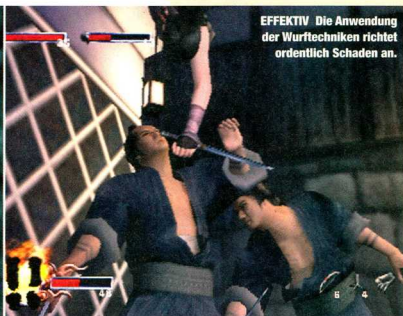
türlich sollte man darauf achten, vor dem Heranschwimmen an eine Wache, die auf der anderen Uferseite steht, nicht geräuschvoll ins Wasser zu platschen. Nur wer vorsichtig ins Gewässer gleitet, bleibt hier unentdeckt. Eine weitere Neuerung sind Wurftechniken, die bei offenen Schwertkämpfen zum Einsatz kommen. Zwar richten diese bei richtiger Anwendung ordentlich Schaden an; aber leider ist die gegnerische Seite natürlich ebenfalls in der Lage, Würfe anzuwenden. Mittels der R1-Taste können diese Knochenbrecher jedoch abgewehrt werden. Für Langzeitmotivation locken nach dem Beenden des Story-Modus wie immer das nochmalige (und vor allem perfekte Durchspielen der einzelnen Levels und der neue Boss-Fight-Modus, in welchem alle Endgegner noch einmal zum Einzelduell herausgefordert werden können.

GRAUER NINJA

Die musikalische Unternehmung ist durchgehend sehr gut gelun-



PACKESEL Leichen von Wachmännern müssen versteckt werden.



EFFEKTIV Die Anwendung der Wurftechniken richtet ordentlich Schaden an.

STILVOLL Die Geschichte wird in gezeichneten Standbildern erzählt.



The shadow must be dispelled, or the sun cannot shine.

gen. Von treibenden, elektronischen Stücken bis hin zu groovigen, mit japanischen Klanginstrumenten angereicherten Songs wird dem Spieler einiges geboten, wobei die Musik jederzeit die hoch spannende Schleich-Atmosphäre gekonnt untermalt. Leider hat sich in Sachen Grafik im Vergleich zum Vorgänger nicht viel geändert. Die Umgebung ist meistens sehr langweilig und karg gestaltet und die Texturen sind nicht gerade mit Liebe zum Detail erstellt worden. In einer Zeit, in der Spiele wie *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* mit einer phänomenalen Optik aufwarten, ist eine solche Grafik keineswegs mehr konkurrenzfähig. Ein weiterer Kritikpunkt ist die sehr störrische Kamera: Zu oft verfängt sie sich an Mauern und man ist gezwungen, manuell nachjustieren. Dies ist vor allem in Kämpfen sehr ärgerlich und führt zu unnötigem Energieverlust. Wollen wir hoffen, dass diese Fehler bis zur endgültigen Fassung ausgemerzt

werden, denn abgesehen von den grafischen Schwierigkeiten steht mit *Tenchu: Fatal Shadows* ein hochkarätiges Stealth-Spiel in den Startlöchern. Wer schon mit den Vorgängern etwas anfangen konnte und/oder ein Faible für die Ninja-Thematik hat, kommt an diesem Spiel nicht vorbei.

WINFRIED RUDROF

VORSCHAU TENCHU 4

Hersteller:	Sega
Entwickler:	K2 Studios
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	10+ Stunden
Internet: www.tenchu-fatal-shadows.com	

Spieler:	Termin:
1	6. Mai

SEHR GUT

„Spannendes Stealth-Abenteuer, das trotz kleiner Schwächen nicht nur Fans der Serie begeistern dürfte.“

FEUCHT Auch unter Wasser kann man sich verstecken.

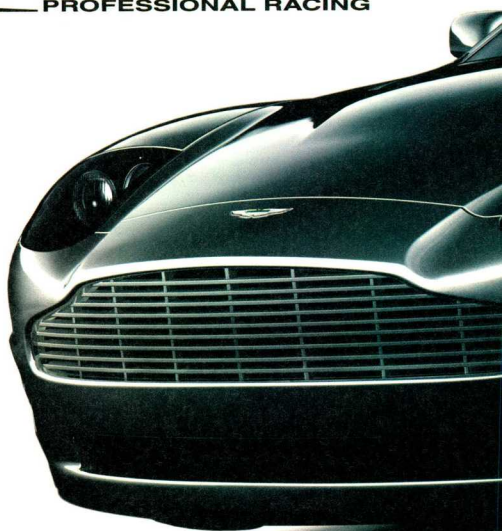


TREFFER Vor Bogenschützen sollte man sich in Acht nehmen.



**Neid kriegst du geschenkt.
Respekt musst du dir verdienen.**
*Es ist nicht entscheidend was du fährst -
sondern wie du fährst.*

 **ENTHUSIA**TM
PROFESSIONAL RACING



OF KONAMI CORPORATION. ALL MANUFACTURERS

KONAMI



*Inklusive aller bekannten Automarken und Hersteller
revolutionäres Visual Gravity System
einzigartige Spielmodi: Enthusia Life und Driving Revolution
überragend realistische Fahrzeugphysik*

WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS

 PlayStation.2

©2005 KONAMI. "KONAMI" AND "ENTHUSIA" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF KONAMI CORPORATION. ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING IS A TRADEMARK OF KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.



"PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

WWW.KONAMI.JP/ENTHUSIA



RELEASE:
04. MAI 2005

Cold Winter

Der ehemalige MI6-Agent Andrew Sterling geht anders vor als Arbeitskollege Bond – und **erfrischt das Genre.**

Mit schnellen Schritten nähert sich der Ego-Shooter, der bei den Briten von Swordfish Studios entsteht, der Fertigstellung. Die aktuelle Preview, die in unserer Redaktion eintrudelte, macht bereits einen sehr guten Eindruck, was für uns Grund genug ist, Ihnen diesen interessanten Titel noch einmal genauer vorzustellen. Obwohl der Hauptakteur von *Cold Winter* ein ehemaliger MI6-Agent ist, gibt es so gut wie keine Parallelen zu seinem berühmten Arbeitskollegen 007 – Andrew Sterling trinkt weder Martinis noch umgibt er sich mit hübschen Frauen. Stattdes-

sen bekommt der Spieler von Vivendi geradlinige Action mit einigen Rätsleinlagen serviert.

STERLING ALLEIN IN CHINA

Agent Andrew Sterling wird im Geheimdienst Ihrer Majestät zu einem Auftrag nach China beordert. Dort soll er eine bestimmte Person aus einem Hochsicherheitsgefängnis befreien. Das Problem ist nur, dass Sterling von einem Doppelagenten verraten und von seinen Gegnern gefangen genommen wird und schließlich selbst im Gefängnis landet. Spätestens seit dem Bond-Film *Stirb an einem anderen Tag* wissen wir, was MI6

ANGELEGT In dieser Situation muss schnell gehandelt werden.





EINTRITT VERSCHAFFEN Wenn mal eine Tür versperrt ist, hilft manchmal eine Bombe.



DO IT YOURSELF Mit einem selbst gebastelten Dietrich öffnen Sie diese und andere Kisten.

HINWEIS: Schlüssel suchen, um verschlossene Türen zu öffnen

mit Agenten macht, die in Gefangenschaft geraten: So wird auch in diesem Fall Sterlings Personalakte spurlos bei M16 gelöscht, und ohne schriftliche Kündigung ist der ehemalige Top-Agent seinen Job los. Nach sechs Monaten Gefangenschaft kommt unverhofft die Wende für den Ex-Agenten. Die mysteriöse Kim findet den schlimm gefolterten Sterling geschunden in einer Zelle. Sie versorgt ihn notdürftig und verhilft ihm zur Flucht. Bis zu seiner Genesung kommt er im Haus eines Bekannten unter, zu dessen Unternehmen auch Kim gehört. Der überredet Andrew Sterling kurzerhand zum Beitritt in

seiner geheimdienststähnlichen Organisation. Dort soll er seine hervorragenden Fähigkeiten als Ein-Mann-Armee wieder unter Beweis stellen. Selbstverständlich liegt es nun in Ihrer Verantwortung, Agent Sterling heil durch die Missionen zu führen.

MIT SINN UND VERSTAND

Zwischen den einzelnen Abschnitten wird Ihnen die clever konstruierte Geschichte in stimmungsvollen Zwischensequenzen erzählt. Während Sie zu Beginn noch vollkommen im Dunkeln tappen und lediglich brav Ihre Aufträge ausführen, entwirrt sich im Laufe der 15 Levels die



BEWEGLICHE DECKUNG Diese Deckung können Sie sehr flexibel einsetzen.

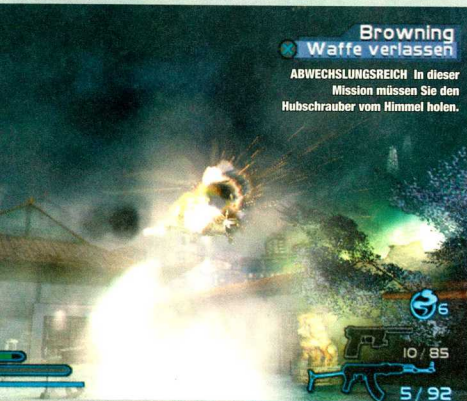


KONFRONTATION IM INNENHOF Meist kann man sich gar nicht an den schönen Settings erfreuen.

Gefängniswärter



GUTE PHYSIK Bei der Physik-Engine haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt.



Browning
Waffe verlassen
ABWECHSLUNGSREICH In dieser Mission müssen Sie den Hubschrauber vom Himmel holen.



Bettler
HARMLOS Passanten sollten Sie auf Ihrem Streitzug durch feindliches Gebiet in Ruhe lassen.



EXPLOSIVE STIMMUNG Alle Feinde in der Nähe der Explosion sollten kein Problem mehr sein.

INFO MEHRSPIELERFREUDEN

Hier können Sie auch Freu(n)de haben

Jeder Ego-Shooter, der was auf sich hält, kommt nicht ohne Mehrspieler-Modus daher. Wir zeigen Ihnen, was Cold Winter diesbezüglich zu bieten hat.

Neben den Klassikern „Deathmatch“ und „Capture the Flag“ fanden weitere vier Modi ihren Weg ins Spiel. In „Herr des Hügels“ müssen Sie verschiedene Hügelpunkte einnehmen und kurz verteidigen, bevor Sie fünf Punkte erhalten und der nächste Hügelpunkt per Zufall festgelegt wird. Ähnlich funktioniert auch „Vorherrschaft“, bei dem Ihnen die Zeit, in der sie bestimmte Punkte kontrollieren, gutgeschrieben wird. Bei „Bis zum 1. Mann“ besitzen Sie eine vorher festgelegte Anzahl an Leben. Haben Sie alle verbraucht, ist Ihr Spiel zu Ende. Wer übrig bleibt, gewinnt. Bei „Kofferjagd“ müssen Sie einen Koffer in Ihren Besitz bringen und so lange wie möglich behalten. Wer den Koffer am Ende die längste Zeit hatte, gewinnt. Alle Spielmodi können gemeinsam an einer PS2 oder per Netzwerk und online gespielt werden.



GETEILTE SICHT Auf dem etwas kleineren Splitscreen hat man trotzdem eine gute Übersicht über das Spielgeschehen.

komplette mysteriöse, spannende Story. Sie allein sorgt bereits für genügend Motivation, das Abenteuer bis zum Ende durchzuspielen. Aber auch das Gameplay bietet jede Menge Abwechslung. Die Entwickler spendierten dem Spiel ein paar Besonderheiten, die Cold Winter deutlich von der Konkurrenz wie GoldenEye: Rogue Agent oder Time Splitters 3 abheben. Obwohl zu Beginn leicht der Eindruck entstehen könnte, es handle sich hier um den x-ten Ego-Shooter, verfliegt dieses Gefühl schnell wieder, denn das übliche, mitunter stupide Ausschalten aller Gegner funktioniert in Cold Winter nicht so einfach. Wer hier rücksichtslos wie ein Panzer durch die Abschnitte rollt, wird bald am Ende seiner Gesundheit sein. Wer aber sein Gehirn einschaltet, hat beste Chancen auf das Überleben, denn Sie können und müssen Ihre Umgebung, das

heißt: die Gegenstände um Sie herum, ins Spiel mit einbeziehen. Wenn Sie beispielsweise einen Heizkörper aus der Wand reißen, werden Sie Ihren Gegner schnell ins Land der Träume schicken. Sollten Sie gerade keinen Heizkörper bei der Hand haben, kippen Sie einfach einen Tisch um oder verschieben Sie eine große Mülltonne, um dahinter Deckung zu finden. Dann kann man seine Widersacher einen nach dem anderen ausschalten.

INTELLIGENTE GEGNER

Das hört sich einfacher an, als es im Spiel umzusetzen ist. Die Gegner tauschen nämlich im Kampf gegen Sie zum Beispiel Munition untereinander aus, um Engpässe zu überbrücken, oder verteidigen sich so, dass Sie plötzlich umzingelt sind. Als ob das nicht genug wäre, machen sich Ihre Feinde auch die Um-

SCHIESSBUDE Hinter diesem Tisch sollte man ein wenig vor dem Feind in Sicherheit sein.

Holztisch
Deckung schaffen
Greifen
Umkippen

gedrückt halten: Waffe gegen das wechseln: K53



gebung zunutze. Da werden herumstehende Gasflaschen zur Explosion gebracht, wenn Sie gerade daneben stehen, oder ein unbenutztes MG besetzt und gegen Sie eingesetzt. Aber keine Panik – was die können, können Sie natürlich schon lange. All diese Möglichkeiten stehen Ihnen in *Cold Winter* ebenfalls zur Verfügung.

VON SAMMLERN UND JÄGERN

Damit Sie jederzeit Ihren Gegnern Paroli bieten können, sollten Sie Ihre Umgebung nach grünen und gelben Kisten absuchen. Diese enthalten zum Beispiel Munition und kugelsichere Westen. Sollten Sie über Granaten stolpern, empfiehlt es sich ebenfalls, sich zu bücken. Rauchgranaten verschaffen Ihnen unter Umständen wertvolle Sekunden und Splittergranaten räumen lästige Widersacher aus dem Weg. Zudem sollten Sie die ausgeschalteten Gegner immer durchsuchen, meist kann man deren kugelsichere Weste selbst verwerten oder man findet einen Missionsgegenstand, der für den Abschluss der Mission absolut wichtig ist. Sollten Ihnen hin und wieder verschlossene Truhen unter die Augen kommen, lassen sich die auch mit einem Dietrich bequem öffnen, den Sie sich allerdings aus bestimmten Items vorher zusammenbasteln müssen.

AUF DER ZIELGERADEN

Gut gerüstet müssen Sie jetzt nur noch sicher Ihr Missions-

ziel erfüllen und zum Ausgang des Abschnitts vordringen. Die Himmelsrichtung wird Ihnen zwar praktischerweise durch einen Pfeil am Bildschirm angezeigt, es gibt aber nur selten einen direkten Weg zum Ausgang. Erst wenn Sie die Hindernisse umgangen oder überwunden haben, winkt das Ziel. Großzügig verteilte Checkpoints verhindern Frustmomente, falls Sie einmal Ihr virtuelles Leben verlieren. Die professionelle Synchronisation wird vor allem von Martin Kefler, der schon Sam Fisher seine markante Stimme geliehen hat, und Franziska Pigulla (Scully aus *Akte X*) getragen. In Verbindung mit der bereits jetzt guten technischen Umsetzung lässt uns diese Preview auf einen kurzweiligen und äußerst spannenden Shooter hoffen.

ALEXANDER FUNKE

VORSCHAU COLD WINTER

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

Spieler: 1-4
Termin: 3. Juni

SEHR GUT

„Cold Winter bietet kurzweilige Action, eine spannende Story und frische Gameplay-Ideen.“

CUTSCENES Zwischen den Abschnitten wird die Geschichte in coolen Filmsequenzen weitergeführt.



BRENNPUNKT OSTEN
Ein gut gezielter Schuss auf die Gasflasche erspart die Granate.

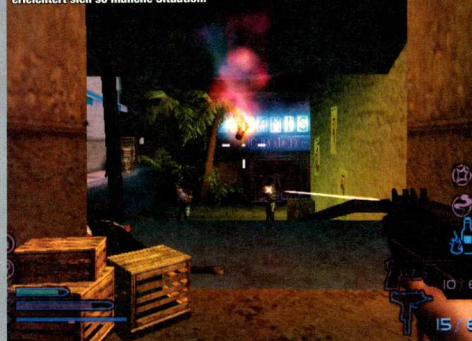
Fensterladen
Schließen

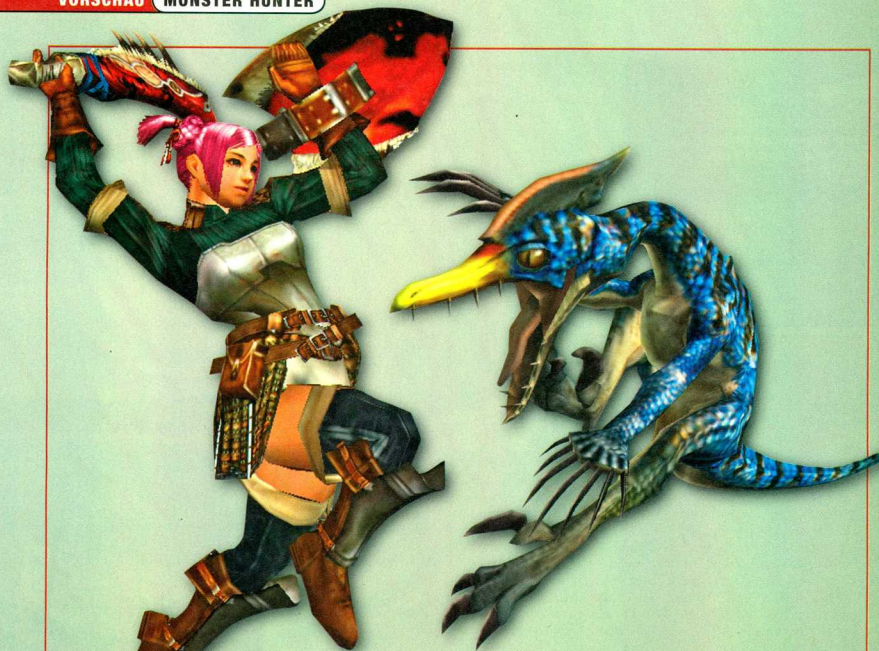
gedrückt halten: Waffe gegen das wechseln: M-320



HAUSGEMACHTE BRANDBOMBE

Wer sich Molotowcocktails bastelt, erleichtert sich so manche Situation.





Monster Hunter

Große Mehrspieler-Offensive: Capcom lässt auch die europäischen Zocker **endlich online** spielen.





FLUCHT Gegen dieses Ungetüm hat das zierliche Mädel keine Chance – also Beine in die Hand nehmen!

Große Online-Offensive bei Capcom. Nachdem europäische Spieler auf den Online-Modus von *Resident Evil Outbreak* verzichtet mussten, will man nun endlich auch in Europa so richtig durchstarten. Der zweite *Outbreak*-Titel wird deswegen auch hierzulande definitiv online spielbar sein. Wenn Sie von Zombies nicht viel halten, sollten Sie einen Blick auf diese attraktive Alternative werfen: In *Monster Hunter* tun Sie sich mit bis zu drei Spielern zusammen und gehen – wie der Titel schon vermuten lässt – auf Monsterjagd.

JURASSIC ONLINE-PARK

Bevor Sie ein paar von den prä-historisch anmutenden Wesen grillen können, müssen Sie aber erst einmal ein virtuelles Alter Ego entwerfen. Sowohl für Männlein als auch für Weiblein können Sie aus 24 verschiedenen Gesichts- und 10 verschiedenen Frisurentypen wählen. Den letzten Feinschliff erhält Ihr Avatar durch die passende Haarfarbe und eine von zehn Stimmen.

Dann kann es losgehen. Von Mitbürgern erhalten Sie im Spiel Aufgaben, die Sie erledigen sollen. Diese bestehen entweder aus dem Sammeln von Items oder aus dem Erlegen beziehungsweise Einfangen von Monstern. Für jeden erfolgreich erledigten Job erhalten Sie eine Entlohnung in Form von Geld und Items. Wie viel von beidem Sie bekommen, hängt vom Schwierigkeitsgrad der Mission ab. Das Geld investieren Sie anschließend in neue Ausrüstungsgegenstände, Items können Sie Gewinn bringend verkaufen, miteinander kombinieren, um neue Gegenstände zu erschaffen, oder bei einem Schmied zur Aufwertung Ihrer aktuellen Ausrüstungsgegenstände einsetzen. So arbeiten Sie sich Schritt für Schritt vom Anfänger, der bestenfalls ein paar Kräuter sammeln kann, zum Vollprofi hoch, der selbst vor gigantischen Drachenwesen keine Angst zu haben braucht.

SOLO ODER IM TEAM?

All das können Sie natürlich auch alleine in einem Offline-Modus spielen. Zu Beginn Ihrer

INFO DIE WAFFENTYPEN

Kleine Waffenkunde

Im Online-Modus ist eine ausgewogene Gruppe das A und O. Die Kämpferklasse richtet sich nach der Waffe, die ein Charakter trägt.

Schwerter

Schwerter haben eine hohe Angriffsgeschwindigkeit. Mit einem gezogenen Schwert bleiben Charaktere darüber hinaus mobil. Für den Kampf mit schnellen Monstern eignen sich normale Schwerter deswegen mit am besten.

Beidhändige Schwertführung

Mit zwei Schwertern sind Angriffe schneller auszuführen. Wechselt man in den Spezial-Modus, sind sogar schwindelerregende Combos ausführbar. Allerdings lässt in diesem Modus die Ausdauer schnell nach.

Großschwerter

Ihre Größe und ihr Gewicht verleiht diesen Schwertern mehr Angriffskraft. Dieses Gewicht verzögert aber auch die Angriffszeit. Mit einem gezogenen Großschwert kann man nicht laufen, sondern nur langsam gehen.

Lanzen

Lanzen ähneln Schwertern – mit dem Unterschied, dass man lediglich Stoßangriffe ausführen kann. Dank ordentlicher Angriffsstärke sind sie somit besonders auf mittlerer Reichweite sehr gut zu gebrauchen.

Hämmer

Hämmer besitzen das größte Angriffsrepertoire. Mit der R1-Taste kann man diese Waffe aufladen und somit weitere Angriffsvariationen ausführen. Allerdings kann man mit einem Hammer nicht blocken.

Armbrüste

Ohne Munition sind Armbrüste nutzlos. Verschiedene Arten von Munition kann man kaufen oder durch das Kombinieren von Items selbst herstellen. Mit einem Fernrohr kann man die Zielgenauigkeit erhöhen.

Fallen

Auch Fallen können Sie kaufen oder durch Kombination von Items selbst herstellen. Beispielsweise erhalten Sie verschiedene Arten von Bomben oder können Monster in Gruben oder Netze locken.



TAKTIK Hier lenkt ein Spieler den Dino ab, während andere im Hintergrund die Fallen stellen.



Jägerkarriere bietet sich das sogar an. So können Sie nämlich erst einmal das Gameplay erlernen und Ihren Charakter ordentlich ausrüsten, bevor Sie sich mit ihm in die Online-Jagd stürzen. Dann sind aber natürlich andere Strategien gefragt. Während Sie im Einzelspieler-Modus nach Gutedenken vorgehen, ist online die richtige Arbeitsteilung der Schlüssel zum Erfolg. Besonders auch deswegen, weil die Monster hier stärker sind! Wenn Sie einen Drachen einfangen wollen, reicht es also nicht mehr aus, ihn mit ein paar Leuchtgranaten zu blenden und mit einem großen Schwert zu bearbeiten. Vielmehr sollten zwei Spieler den Drachen beispielsweise ablenken, während ein anderer heimlich eine Falle stellt, in die das Ungetüm dann gelockt werden kann. Da das Headset leider nicht unterstützt wird, wird eine Tastatur unumgänglich für die Absprache solcher Strategien sein. Das war es dann aber auch schon, was Sie an anfallenden Extrakosten beachten müssen. Denn für das Spielen selbst wird keine monatliche Grundgebühr anfallen.

NONSTOP

So weit, so vielversprechend. Allerdings hat *Monster Hunter* auch ein paar Schönheitsfehler. So konnte man die uns vorliegende, fast fertige Version zu keinem Zeitpunkt pausieren. Das ist für ein Online-Spiel zwar verständlich, im Offline-Modus kann das aber unter Umständen ganz schön nervig sein. Genauso wie die ungünstige Kamerasteuerung,

die über das Digikreuz funktioniert. Schnelle Orientierung ist zwar durch das Zentrieren der Kamera hinter dem Charakter möglich, eröffnet aber nicht immer den nötigen Durchblick. Da es zudem keine Lock-on-Funktion während der Kämpfe gibt, passiert es schon mal, dass man erst gar nicht sieht, was man attackiert – bis einem der vermeintlich geschlachtete Dino plötzlich in den Rücken springt. Der Online-Modus wird durch die Möglichkeit, aufeinander abgestimmt zu agieren, hoffentlich besser ausbalanciert sein und sehr viel mehr Spaß machen als Alleingänge. In einem umfangreichen Online-Test werden wir das Spiel demnächst unter diesem Aspekt noch einmal genauer unter die Lupe nehmen. Wir setzen trotz kleiner Mängel große Hoffnungen in die Monsterjagd.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU MONSTER HUNTER

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action-RPG
Sprache:	Deutsche Texte
Umfang:	Entfällt
Internet:	www.capcom-europe.com

Spieler:	Termin:
1-4 (online)	27. Mai

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Offline etwas veraltet, aber dank Online-Modus hat *Monster Hunter* das Zeug zum Mehrspielerhit.“

GROSSE AUSWAHL Im Editor erstellen Sie vor Spielbeginn Ihren Monsterjäger



LADIES AND GENTLEMEN
WELCOME TO HELL

"HARD, COOL, DANTE -
GRANDIOSE SCHLACHTPLATTE
MIT ACTION UND CHARME!"
OPM2

"DER ACTION-HIT DES JAHRES"
PLAYTHEPLAYSTATION

"DEVIL MAY CRY 3 ROCKT!"
GAMEPRO

JETZT ERHÄLTlich

DEVIL MAY CRY 3
DANTES ERWACHEN

CAPCOM PlayStation 2 DMC3.DE



SPiEL-INKLUSIVE TiTUS GUTSCHEIN!
* Siehe Verpackung für weitere Details
Es hängt der Vorrat reicht.

Star Wars Episode III

Endlich schließt sich der Kreis: Führen Sie Anakin und Obi-Wan ihrem Schicksal entgegen!

A Wehe dem, der ein *Star Wars*-Spiel entwickelt, das sich nur lose an den fulminanten Vorlagen orientiert: Der Großteil der detail-

verliebten Fans wendet sich mit Grausen ab. Was *Episode III: Die Rache der Sith* betrifft, können wir alle Verehrer von Darth Vader & Co. beruhigen:

Wie wir Anfang April auf einer Präsentation in Hamburg selber sahen, dürfte das Spiel zum gleichnamigen Film ein neuer Inbegriff für Authentizität werden. Entwickler The Collective arbeitet nämlich direkt mit der Filmcrew zusammen

(siehe Interview mit Produzent Justin Lambros). Wer nun meint, die komplette Handlung des Films im Spiel wiederzufinden, den müssen wir enttäuschen: Die umfangreiche Geschichte der Vorlage samt allen Wendungen und Geheimnissen wollte man bewusst nicht in ein Spiel zwingen: Mit Anakin Skywalker und Obi-Wan Kenobi konzentriert man sich auf die beiden Hauptakteure und den wachsenden Konflikt zwischen beiden Jedi-Rittern. Nichtsdestotrotz werden über zehn Minuten Originalszenen-



ENTWICKLUNG Der Spieler kann aktiv beobachten, wie sich Anakin Skywalker auch äußerlich eindeutig dem Bösen zuwendet.

GEFÄHRLICH Diesem Droiden sollte man mit äußerster Vorsicht begegnen.



Die Rache der Sith

nen aus dem Film zu sehen sein, noch bevor dieser am 19. Mai in den Kinos anläuft.

ERST VERBÜNDET, DANN VERFEINDET

Der Spielablauf erinnert ein wenig an EAs *Herr der Ringe*-Actiontitel: Sie rennen à la *Die Rückkehr des Königs* in Third-Person-Ansicht durch insgesamt 16 Levels des Story-Modus, um ständig neuen Gegenformationen gegenüberzustehen – je nach Abschnitt abwechselnd mit Anakin oder Obi-Wan. Erst wenn alle Feinde besiegt sind, geht es weiter. Zu Beginn des Spiels sind vornehmlich Droiden der Separatisten Ihre Feinde, mit der Zeit treffen Sie aber auch auf besonders harte Bossgegner wie den mit vier Laserschwertern kämpfenden Robotergeneral Grievous. Dem Spiel wurden solche Einheiten spendiert, die so nicht im Film vorkommen: Beispielsweise kann eine abgewandelte Form des Superkampfdroiden Obi-Wan und Anakin mit seinen Klauen fassen und zu Boden werfen. Nur wenn er seine Pranken fallen lässt, ist er für Attacken empfindlich. Die Optionen, selber auszuteilen, sind zahlreich: In *Episode III: Die Rache der Sith* bietet ein umfangreiches Kampfsystem eine große Auswahl an Einzelattacken und Combos, die durch die

geschmeidigen Animationen rasch Kinofeeling aufkommen lassen. Unter anderem kann man sein Schwert wie eine Art Bumerang Richtung Feind werfen. Defensiv Aktionen sind ebenfalls verfügbar: Neben dem normalen Block ist besonders das wirbelnde Laserschwert sehr effektiv. Damit wird eine Art Fächer aufgebaut, der Laserschüsse zum Absender zurückschickt. Wie das fliegende Lichtschwert zehrt auch dieses Schild an den Machtvorräten von Obi-Wan und Anakin, der sich aber mit der Zeit regeneriert.

BEREIT FÜR DIE NÄCHSTE STUFE

Je weniger Treffer man einsteckt und je mehr Gegner besiegt werden, desto besser stehen die Chancen für ein üppiges Upgrade des eigenen Charakters: Je nach Können dürfen Sie nämlich am Ende eines Levels unterschiedlich viele Fertigkeitspunkte auf Kampffähigkeiten und Machtkräfte verteilen. Diese gleichen sich bei den beiden Charakteren umso weniger, je weiter der Spieler im Spiel vorankommt: Da Obi-Wan der guten Seite der Macht verhaftet ist, wird man bei ihm besonders Attacken finden, die den Feind lähmen oder verwirren – ganz im Gegensatz zum jungen Skywalker: Mit ihm lernt man im

Spielverlauf die dunkle und böse Seite der Macht kennen. Attacken im Nahkampf sind bei ihm weit aggressiver angelegt, Machtschüsse auf Zerstörung aus. Wer sich an Darth Vaders Vorliebe für Würgeattacken erinnert, kann sich ausmalen, in welche Richtung diese Techniken gehen werden. Ganz und gar nichts mit Kampf haben Machtschüsse an Schlüsselstellen im Spiel zu tun: Beispielsweise müssen Sie dann durch das Anheben eines Raumschiffs einen Weg freiräumen oder via Machtsprung auf einen höher gelegenen Vorsprung gelangen.

WIEDERSPIELWERT

Neben dem eigentlichen Story-Modus gibt es zwei andere Varianten, mit *Die Rache der Sith* zünftige Jedi-Gefechte auszutragen. Von einen kann man sich im Koop-Modus gemeinsam durch die Abschnitte der Einzelspielermissionen schlagen. Außerdem kann man im Duell-Modus in einer von zehn unterschiedlichen Arenen gegen die eigenen Freunde und deren Kämpfer antreten. Welche Einheiten Sie dabei schließlich auswählen dürfen, hängt ganz davon ab, wie weit Sie bereits im Einzelspieler-Modus gekommen sind. Yoda ist für uns einer der ganz heißen Anwärter für die Position eines Extra-Charakters – dass

man schließlich auch Darth Vader steuern darf, können wir nur hoffen. Präsentationstechnisch dürfte *Episode III: Die Rache der Sith* auf jeden Fall das Herz eines jeden *Star Wars*-Fans höher schlagen lassen: Die beiden Hauptcharaktere besitzen einen hohen Wiedererkennungswert und geben sich in zum Spielgeschehen passenden Dialogen regelmäßig Kontra. Weiterhin sorgen stimmungsvolle Zwischensequenzen und die passende Musik für die richtige Atmosphäre – die idealen Voraussetzungen, um die Vorfreude auf den Kinostart des Films zusätzlich mit einem packenden Spielerlebnis anzuheben.

NICO LINDNER

VORSCHAU STAR WARS EP. III

Hersteller:	LucasArts
Entwickler:	The Collective
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	15+ Stunden
Internet:	www.lucasarts.com

Spieler:	Termin:
1-2	5. Mai

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Episode III wird ein Muss für Fans der *Star-Wars-Reihe* und gekonnt inszenierter Action.“

GLEICH VORBEI Diese armen Kerlchen haben nicht den Hauch einer Chance.



OFFENSICHTLICH: Solch ein Doppellichtschwert bereitet in dieser Szene selbst Anakin kurz Kopfzerbrechen.

„Wir liefern ein authentisches Spielerlebnis.“

Die Macht ist mit ihnen: **Justin Lambros** und das Studio The Collective werkeln am Game zum Star-Wars-Epos Episode III: Die Rache der Sith.

PLAYZONE: Welchem Teil des Entwicklungsprozesses habt ihr die meiste Zeit gewidmet?

Justin Lambros: Die künstliche Intelligenz war ein gutes Stück Arbeit, lange haben wir auch am Duell-Modus gefeilt und zusammen zahlreiche Testkämpfe ausgefochten. Was man dabei aber nicht vergessen darf: Uns bereitete das auch eine ganze Menge Spaß. Viel Zeit nahmen auch die Levelumgebungen sowie die Ausarbeitung des Kampfsystems in Anspruch. Letzteres macht schließlich den Kern des Spiels aus.

PLAYZONE: Wird man im Duell-Modus auch online gegeneinander kämpfen können?

Justin Lambros: Nein, das wird nur offline möglich sein. Wir planen auch nicht, online neue Inhalte zum Download bereitzustellen. Dafür blieb uns auch einfach nicht genügend Zeit: Unser Hauptfokus lag auf dem Story-Modus, in dem gezeigt wird, wie sich der Konflikt zwischen Obi-Wan und Anakin weiterentwickelt.

PLAYZONE: Entwickler dieses Spiels ist The Collective – warum habt ihr euch gerade für dieses Team entschieden?

Justin Lambros: Am entscheidendsten war sicher, dass wir vorher bereits mit The Collective zusammengearbeitet hatten und die Leute daher sehr gut einschätzen konnten. Schließlich musste die Deadline der Entwicklungsphase exakt eingehalten werden! The Collective besaß außerdem bereits Erfahrungen mit einem

umfangreichen Kampfsystem. In *Indiana Jones* und die *Legende der Kaisergruft* wurden damit bereits zahlreiche Angriffstechniken ermöglicht. *Buffy: The Vampire Slayer* bedeutete dann die nächste Stufe. *Episode III* die bislang letzte Stufe der Weiterentwicklung.

PLAYZONE: Wie sah denn die Unterstützung durch das Filmteam von *Episode III* aus? Gab es überhaupt welche, zum Beispiel durch die Schauspieler?

Justin Lambros: Absolut – von Beginn der Spielentwicklung an fanden wir in der Crew hinter *Episode III* großartige Helfer. So bekamen wir hautnah mit, wie der Film Stück für Stück entstand. Zwei aus unserem Team durften sogar beim Dreh des großen Laserschwertduells zwischen Obi-Wan Kenobi und Anakin Skywalker dabei sein. Man gab uns kompletten Zugriff auf jegliches Material, das für die Gestaltung von *Rache der Sith* benutzt wurde, damit wir es für unser Projekt einsetzen konnten. Bei den Zwischensequenzen des Spiels halfen uns jene Spezialisten, die auch im Film für die Sequenzen verantwortlich sind. Nick Gallard, Stunt Coordinator von *Episode I* bis *III*, war ebenfalls aktiv mit eingebunden: Er zeigte unseren Animationsex-

perten ganz genau, wie welche Blocks, Angriffe und speziellen Techniken der einzelnen Jedis auszusehen hatten – etwa die von Anakin Skywalker, dessen Darsteller Hayden Christensen uns wiederum seine charakteristischen Bewegungen demonstrierte. Wir liefern ein authentisches Spielerlebnis.

PLAYZONE: Anders als früher werden Spiele heutzutage kaum noch komplett durchgespielt. Was wird Spieler davon abhalten, das bei *Episode III* genauso zu machen?

Justin Lambros: Sie würden vor allem die Chance verpassen, einen Vorgeschmack auf den Film und die Beziehung zwischen Obi-Wan und Anakin Skywalker zu bekommen. Wer das Spiel nur kurz anzockt, wird auch nicht viel vom Duell-Modus sehen. Zahlreiche Extras wie etwa besondere Charaktere kann nur der Spieler freischalten, der *Episode III: Rache der Sith* auch löst.

PLAYZONE: Hand aufs Herz: Welchen der Filme magst du am liebsten?

Justin Lambros: Mein Favorit ist ganz klar *Episode III*. Hier bekomme ich endlich zu sehen, wie alles zusammenhängt. Das Puzzle, jenes große Ganze hinter allem, fügt sich zusammen.



WIE DURCH BUTTER: Droiden dieser Größe sind keine wirklichen Gegner.



WICHTIG: Je mehr Gegner Sie erledigen, umso mehr Skillpunkte bekommen Sie.



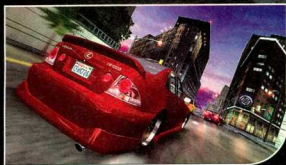
湾岸 MIDNIGHT CLUB 3™

DUB® edition



**JETZT IM HANDEL 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 FORDERE DEINE GEGNER
ZU RASANTEN KOPF-AN-KOPF-RENNEN HERAUS.



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



PlayStation 2

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™ logos are trademarks of DUB Publishing, Inc. "PlayStation", "PS" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection, Network Adaptor (for PlayStation®2) and Memory Card (PS2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and under license from Microsoft. All automobile.

Conflict Global Terror

Weltweiter Anti-Terror-Kampf statt Golfkrieg im Irak: Das Dreamteam aus Conflict: Desert Storm hat eine neue Mission.

Kidnapping, terrorische Aktionen, Kriminelle, die zu allem entschlossen sind – solch einer Herausforderung müssen sich die Veteranen aus *Conflict: Desert Storm* nun im neuesten Teil der Serie *Conflict: Global Terror* stellen.

Das Böse heißt diesmal nicht

Saddam Hussein, sondern March 33: Diese Gruppe rechtsradikaler Extremisten will immer mehr Länder unter ihre Fuchtel bekommen, um schließlich eine faschistische Weltordnung zu etablieren. Klar, dass Sie das nicht zulassen können. Gemeinsam mit Ihren Mannen Foley, Bradley, Jones und Connors sollen Sie diese Truppe ein für alle Mal dingfest machen. Die Schauplätze der Verbrechenjagd sind weltweit angesiedelt: Neben Kolumbien, Kaschmir und der Ukraine treffen Sie in Nordafrika und auf den Philippinen auf die Rechtsradikalen.

ACTION MIT VIELEN FRISCHEN IDEEN

Wie im Vorgänger steuert der Spieler immer einen der vier Spezialisten in Third-Person-Ansicht, während der Rest der Multitalente selbstständig agiert oder einen Ihrer Befehle ausführt. Außer freien Feuerbefehl zu erteilen und das Kommando „Folgt mir!“ zu geben, kann man seine Alliierten auch auf ein bestimmtes Ziel ansetzen. Entwickler Pivotal hat für *Conflict: Global Terror* nicht einfach nur das Spielgerüst der Vorgänger übernommen: Die Engine ist eine komplette Neuentwicklung, welche



TALENTIERT Neben dem Scharfschützen sind Fachmänner für Explosives, schwere MGs und Sturmgewehre Teil des Teams.



DETAILLIERT Selbst aus der Nähe sehen die Texturen noch sehr gut aus.



INTELLIGENT Ohne Ihr Zutun geben sich das Team gegenseitig Deckung.

besonders die Grafik enorm aufwertet. Beim ersten Anspielen während einer Präsentation in London konnten wir etwa hochdetaillierte Einheiten, realistische Schattenwürfe und geschmeidige Animationen bewundern – Letztere fielen besonders dann ins Auge, wenn ein weiteres neues Feature in Aktion trat: Statt nämlich streng linear vorgegebene Wege zu gehen, schwingen sich Freund sowie Feind nun durchaus auch über Brüstungen und andere Hindernisse, um zum Ziel zu gelangen.

Währenddessen sind sie außerdem in der Lage, nicht nur in die eigene Laufrichtung zu schießen, sondern sich auch auf andere Ziele zu konzentrieren.

KEINE ZIELHILFEN MEHR
Die Auto-Aiming-Funktion entfällt ab sofort, sodass der Spieler noch mehr auf seine Zielsicherheit angewiesen ist. Einarbeitung ist ohnehin ein Muss, da die künstliche Intelligenz ebenfalls verbessert wurde: Anders als in *Conflict: Desert Storm II* rennen feindliche Einheiten

beispielsweise nicht mehr plump auf den Spieler zu. Sie verschanzen sich, attackieren aus zwei Richtungen und können abschätzen, wann Teile Ihres Teams besonders angreifbar sind. *Conflict: Global Terror* ist außerdem der erste Ableger der Serie, der sowohl auf PC als auch auf Xbox und PS2 online spielbar sein wird. Als Modus steht bislang eine Koop-Variante fest, die mit maximal vier menschlichen Kameraden bestritten werden kann.

NICO LINDNER

VORSCHAU CONFLICT: G. T.

Hersteller:	SCI/Ubisoft
Entwickler:	Pivotal Games
Genre:	Taktik-Shooter
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	20+ Stunden
Internet:	www.sci.co.uk

Spieler:	Termin:
1-4	Herbst 2005

SEHR GUT

„Gelungene Frischzellenkur: Global Terror verspricht der beste Teil der Conflict-Serie zu werden.“

INTERVIEW MIT ALEX MCLEAN, DIRECTOR OF TECHNOLOGY, PIVOTAL GAMES

„Mehr Strategie-Elemente und Spieltiefe“

Ein Mann der ersten Stunde – seit Conflict: Desert Storm arbeitet Alex McLean an der Conflict-Serie mit.

PLAYZONE: *Conflict: Global Terror* ist mittlerweile der vierte Ableger der *Conflict*-Serie – warum seid ihr euch sicher, damit nicht nur Fans anzusprechen?

Alex McLean: Einerseits wollen wir natürlich die Spieler bei der Stange halten, die unsere Action-Spiele bereits kennen. Es sollen aber auch neue dazukommen – wir denken, dass wir das bei *Conflict: Global Terror* gerade mit der hohen Zugänglichkeit erreichen. Genauso werden aber auch Kenner der Serie fündig, die nach mehr Strategie-Elementen und Spieltiefe verlangen – diese sind ebenfalls enthalten.

PLAYZONE: Gibt es zwischen den Versionen für PC, Xbox und PS2 Unterschiede?
Alex McLean: Was die Spielelemente angeht, nein. Kontrollmöglichkeiten, Grafik und Effekte unterscheiden sich natürlich schon. Für jede Plattform gibt es ein eigenes Team. Intern befinden sich diese sogar in einer Art Wettstreit – jeder will schließlich das technisch beste Ergebnis erreichen. Wenn die Xbox-Mannschaft beispielsweise ein neues Feature vorstellt, will die PS2-Truppe dies auch verwirklichen. Sägt die PS2-Truppe: „Hey, schaut mal, welche Nebel effekte wir darstellen können!“, spornet das wiederum die Xbox-Leute an. Das

führt zu besseren Ergebnissen, als wenn es diese Einteilung nicht geben würde.

PLAYZONE: Du bist seit Teil 1 mit von der Partie – wie schaffst du es, immer 100 Prozent zu geben?

Alex McLean: Für mich ist diese Arbeit noch immer mehr ein Hobby als nur ein Job – das macht wohl jeden Programmierer aus, der schon länger bei so etwas mitarbeitet. Man verliert nicht die Lust, neue Sachen zu lernen und herauszufinden. Es gibt immer etwas, was man besser machen könnte – die Liste der Dinge, die einem einfallen, ist eigentlich endlos.

PLAYZONE: Habt ihr auch Vorschläge von Spielern mit berücksichtigt?



ALEX MCLEAN

Alex McLean: Ja, sogar mehrere – beispielsweise braucht man nicht mehr extra ins Inventar zu gehen, wenn man eines seiner Teammitglieder heilen will. Das passiert nun durch einen einzigen Knopfdruck, wenn man mit dem Fadenkreuz über die verwundete Einheit fährt. Außerdem wollten ein paar Spieler gerne immer wissen, welche ihrer Einheiten denn gerade vor ihnen steht. Auch das wird nun kurz eingeblendet – sehr gute Ideen, die nur wenig Programieraufwand kosteten.

Action im mexikanischen

Stil: Aushilfspolizist

Ramiro lässt seine

Feinde tanzen!

Total Overdose

Ramiro ist wahrlich zu bemitleiden: Der mexikanische Kleinkriminelle muss ausgerechnet seinem Zwillingbruder Tommy aus der Patsche helfen, der nach einem etwas hitzigeren Einsatz als Drogenfahnder erst einmal das Krankenbett hütet. Dass der heißblütige Ram dabei überhaupt mitmacht, hat familiäre Gründe: Scheinbar steckt hinter dem Tod des gemeinsamen Vaters Ernesto Cruz nämlich keine Überdosis Rauschgift, sondern ein widerlicher Drogenboss – künftig ist der Spieler genau diesem in über 50 spannenden Missionen auf der Spur, um den verhassten Kopf hinter

allem schließlich komplett aus dem Verkehr zu ziehen.

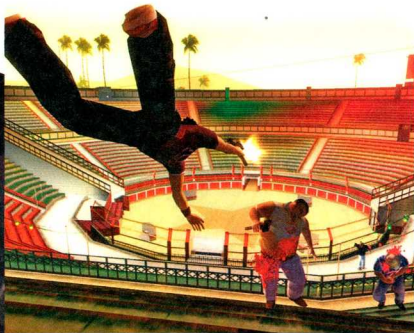
SCHIESSPULVER ODER BLANKE FAUST?

Zum Polizeidienst in Mexiko verdonnert, will Ram wenigstens bei der Wahl seiner Mittel Spaß haben: Anfangs lediglich mit normalen Pistolen ausgerüstet, lässt der Hitzkopf rasch Maschinenpistolen und noch größere Kaliber wie Raketenwerfer in sein Arsenal wandern. Hinzu kommen diverse Nahkampf-Moves und Extrawaffen, die das Angriffsrepertoire auf weit über 60 Attacken ausweiten. Selbst herumstehende Wagen kann der Spieler als Waffe benutzen: Einmal am Steuer, lässt Ramiro etwa den gerade gekaperten LKW auf Knopfdruck mitten ins Feindeslager

rauschen – nicht, ohne sich vorher mit einer coolen Rolle in Sicherheit zu bringen. Nur äußerst ballerfreudige Controller-Akrobaten werden mit dem *Total Overdose*-Sahnehäubchen belohnt: Hat man nämlich eine ganze Reihe von Kontrahenten kurz hintereinander ausgeschaltet, regnet es Style-Punkte, mit deren Hilfe man wiederum die so genannten „Loco Moves“ (siehe Info-Kasten) ergattert.

MEHR ALS NUR EINE CHANCE

Die Gegner waren wieder einmal zu stark? Dann nicht verzweifeln und schnell zurück an den Controller! Dank einer Replay-Funktion darf der Spieler das Spielgeschehen nämlich à la *Prince of Persia* ein Stückchen zurückdrehen und einen neuen



IM FLUG ... erwischen wir gleich zwei Gangster auf einen Streich.

INFO LOCO MOVES

Belohnung für Fans von Dauerfeuer

Stealth-Aktionen sind bei Entwickler Deadline Games verpönt - hier ist Action pur angesagt!

Wer seinen Feinden gerne dauerhaft einen heißen Hintern beschert, darf sich freuen. Entsprechende Zielsicherheit vorausgesetzt, lassen sich in *Total Overdose* so nämlich die besonderen, herrlich abgedrehten „Loco Moves“ freischalten. Mit der Golden Gun etwa bringt man gleich vier Gegner nacheinander mit nur einem Schuss zur Strecke. Die Tornado-Attacke ist das adäquate Mittel, um gleich einen ganzen Raum von sämtlichen Widerstandsnestern zu säubern – Held Ramiro dreht sich dabei wild schließend um die eigene Achse und mähnt alles nieder.



TORNADO Einmal in Rage, ist Ramiro nicht mehr zu stoppen.

Versuch starten – ein Feature, von dem die Entwickler beteuern, dass sie es lange vor den Ubisoft-Jungs in ihr Spielkonzept eingeplant haben. Zusätzlich lässt sich bei Angriffen die Zeit verlängern, wodurch besonders gut gezielt werden kann: Granaten, die gerade auf den Gegner zufliegen, kann man dann zum Beispiel durch Beschuss noch in der Luft explodieren lassen. Wer will, kann während einer solchen Aktion sogar einen Sombbrero mit dem Kopf auffangen, den er einem Gegner vorher vom Kopf geschossen hat. Neben dem Kampfsystem soll auch der Soundtrack dazu beitragen, dass *Total Overdose* reichlich abgedreht rüberkommt: Diverse Bands wie die mexikanische Punkrock-Band Molotow sor-

gen mit schnellen Tracks für die passende musikalische Untermauerung.

NICO LINDNER

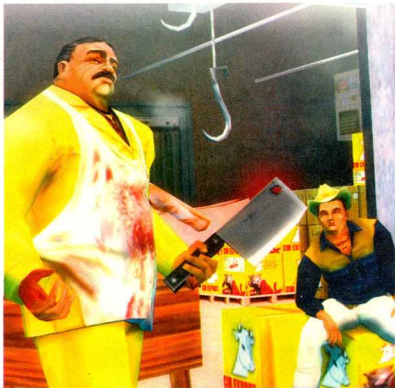
VORSCHAU TOTAL OVERDOSE

Hersteller:	SGI/Ubisoft
Entwickler:	Deadline Games
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	50+ Missionen
Internet:	www.gringo-loco.com

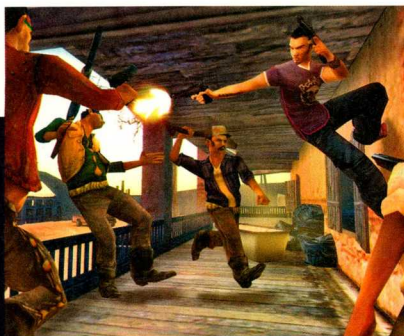
Spieler:	Termin:
1	Sommer 2005

GUT

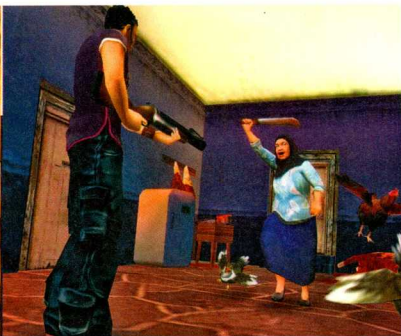
„Laut, explosiv und dazu ein Spritzer Tequila: *Total Overdose* wird herrlich abgedrehte Actionkost.“



SEHR NETT Unser erster Auftraggeber schlachtet selber.



COOL Derart stylisch schießt es sich gleich viel leichter.



HALLO MUTTI! Mit dieser Frau ist nicht zu spaßen.



DTM Race Driver 3

Mit neuen Klassen und mehr Umfang will der Tourenwagenkönig alle potenziellen Thronfolger hinter sich lassen.



SCHADENSMODELL. Wenn man so in die Fahrbahnbegrenzung rauscht, lernt man das detaillierte Schadensmodell genauer kennen.

Nachdem *DTM Race Driver 2* um ein Haar der Xbox vorbehalten geblieben wäre, macht Codemasters schon im frühen Entwicklungsstadium des Nachfolgers reinen Tisch. Ja, *DTM Race Driver 3* kommt definitiv für die PS2 und zeitgleich zur Xbox-Fassung, im Idealfall wie letztes Mal im Vergleich zur Microsoft-Variante nur unwesentlich technisch abgespeckt. Glück gehabt, PS2-Rennspielfreunde können sich so Monate der Ungewissheit sparen.

KARRIERE HOCH DREI

Das besondere Merkmal der Rennspielserie war der Karriere-Modus, in dem Sie einen Fahrer auf seinem Weg zum Rennhelfer begleiten durften. Durch die vorgerechneten Zwischensequenzen, die die Story weiterzählen, kam zudem fesselnde Atmosphäre auf. Selbstverständlich

verzichtet Codemasters auch im kommenden Teil nicht auf dieses Feature. Wieder bekommen Sie Gelegenheit, einen Underdog zum König aller Rennklassen aufzubauen. Darüber hinaus können Sie auf weitere Arten eine Karriere durchleben. Im Pro-Career-Modus müssen Sie sich in erster Linie in anspruchsvolleren Serien wie Oval- und Rallye-Rennen, den beliebten GT- und Offroad-Klassen sowie in den Königsdisziplinen Formel-Serie und schließlich der DTM beweisen. Wer sich stattdessen auf den Aufstieg in einer speziellen Serie konzentrieren will, kann auch das tun. Beispielsweise setzt der Podestplatz in der Formel 1 einen Einstieg im Kartsport voraus. Durch stetige Erfolge kann man später vom BMW-Williams-Team (und aufgrund eines Lizenzabkommens zwischen Codemasters und BMW-Williams nur in diesem Team) als

regulärer Fahrer aufgenommen werden und seinen Anspruch auf die Formel-1-Weltmeisterschaft geltend machen.

NOCH ETWAS HÜBSCHER
Allen Zweifeln zum Trotz wurde beim Vorgänger die Xbox-Fassung verblüffend gut auf die PS2 konvertiert. So gehört *DTM Race Driver 2* trotz hochkarätiger Genre-Konkurrenz wie *GT 4* noch immer zum Besten, was Sonys Spielmaschine zu bieten hat. Mit dem aktuellen Teil der Serie wollen die Entwickler noch einmal eine Schippe drauflegen und alles aus der Konsole raus holen. Dafür wurde die Grafik-Engine ein weiteres Mal verbessert, um wesentlich mehr Details bei konstant hoher Framerate zu realisieren.

WENIGER ARCADE, MEHR SIMULATION
Erneut treibt Codemasters die Ambition, eine ernsthafte Simulation zu schaffen. Nun muss der Spieler während des Rennens auf weitere Faktoren achten. So haben die Temperatur von Reifen und Motor sowie die Spritmenge und der Verbrauch direkten Einfluss auf das Fahrverhalten der Wagen. Wer rücksichtslos gegenüber Mitfahrern und Material in der ersten Runde an die Spitze prescht, wird Schwierigkeiten bekommen, seine Position im Laufe eines Rennens zu verteidigen. Dann bieten die Reifen unter Umständen nicht mehr genug Haftung auf dem Straßenbelag oder man läuft Gefahr, dass einem der Motor um die Ohren fliegt. Darüber hinaus bietet *DTM Race Driver 3* alle bekannten Schadensmöglichkeiten der

INFO DATENPFLEGE

Daten auf dem neuesten Stand

Zum ersten Mal in der Geschichte der Spielereihe wurden alle Daten und Strecken der aktuellen Saison der DTM in das Spiel integriert.

Wenn das Spiel veröffentlicht wird, werden Sie schon wissen, wer die aktuelle DTM-Saison für sich entscheiden und wie sich der Sympathieträger Mika Häkkinen in seinem ersten Jahr behaupten konnte. Wenn Sie in die Rolle Ihres Lieblingsfahrers schlüpfen und die Saison zu seinen Gunsten entscheiden oder den Triumph Ihres Helden nacherleben möchten, können Sie das Dank der 2005er-Saisondaten auch tun. Mit der DTM-Lizenz stehen Ihnen nicht nur die aktuellen Fahrer und die detailgetreuen Strecken zur Verfügung, sondern auch die exakte Reihenfolge und Termine der Rennen.

RÜCKKEHR In *DTM Race Driver 3* können Sie mit Publikumsfavorit Mika Häkkinen Ihr Können in einem Mercedes beweisen.



Vorgänger. Eine kleine Übersicht am Bildschirmrand informiert nach wie vor über den „Gesundheitszustand“ des Autos. Wenn Codemasters alle Versprechungen hält, steht uns gegen Ende des Jahres ein weiteres Rennspiel-Highlight ins Haus.

ALEXANDER FUNKE

VORSCHAU DTM RACE DRIVER 3

Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Größer als DTM 2
Internet:	www.codemasters.de/dtm3

Spieler:	Termin:
1-2 Spieler:	Winter

BEWERTUNG
SEHR GUT

„Die Chancen stehen gut, dass Codemasters selbst den grandiosen zweiten Teil übertreffen wird.“



COLIN MCRAE? Obwohl man auch Rallye-Serien bestreiten muss, ist Colin McRae kein Bestandteil des Spiels.

INFO FASZINATION DTM

Der neue Zuschauer magnet im Motorsport

Während die Formel 1 seit Jahren über rückläufige Zuschauerzahlen klagt, werden die DTM-Fans immer zahlreicher.

Nach dem Ende der Deutschen Tourenwagenmeisterschaft im Jahre 1995 dauerte es fünf Jahre, bis 2000 durch eine Initiative von Opel und Mercedes die neue DTM, jetzt in Deutsche Tourenwagen Masters umbenannt, ins Rollen kam. Ein kostengünstiges Reglement machte es dann auch für Audi interessant, in diese Klasse einzusteigen. Ehemalige Formel-1-Piloten wie Jean Alesi oder Heinz-Harald Frentzen, die sich jetzt in der DTM tummeln, trugen weiter zur steigenden Popularität bei. 2004 brachte die größten Erfolge für die noch junge Rennsportserie. So wurde zum ersten Mal ein Rennen außerhalb Europas durchgeführt, das die Teams nach Shanghai zu einem gut besuchten und erfolgreichen Stadtrennen führte. Der Zuschaueransturm riss auch in Deutschland nicht ab: Insgesamt besuchten etwa 769.000 Menschen die zehn europäischen Rennveranstaltungen. Diese Saison beteiligt sich mit Rover ein weiterer Autohersteller mit Wagen an der Serie.



RENNATMOSPHERE Die Boliden von Audi und Mercedes werden wohl auch diese Saison die Messlatte setzen.

MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ/VORMONAT		MONAT
1	2	Final Fantasy XII
2	WE	Midnight Club 3 DUB Edition
3	NEU	Rainbow Six Lockdown
4	10	Tekken 5
5	1	Resident Evil 4
6	7	Der Pate
7	NEU	Hitman: Blood Money
8	NEU	Area 51
9	6	Enthusia Professional Racing
10	9	Medal of Honor European Assault

Nach unseren großen Berichten zu *Hitman: Blood Money*, *Area 51* und *Midnight Club 3 DUB Edition* kommen die Einstiege in die Most-Wanted-Charts wenig überraschend.

Quelle: PZ-Zeugnisauswertung

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

MOST WANTED
8. PLATZ



Midway scheint sich endgültig zu mausern: 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

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS



Curse of Darkness setzt da an, wo das untertollste erste PS2-Castlevania aufgehört hat: Jede Menge Action mit Rollenspiel-Elementen, wobei Letztere wichtiger werden sollen.

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

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl!

Und so können Sie gewinnen:
Um an den Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihre am sehnlichsten erwarteten Titel. Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ LD Nummer Ihres Favoriten! (Beispiel: Schreiben Sie „PZ LD 1“ wenn Metal Gear Solid Ihr absoluter Lieblingsspiel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ MW Nummer Ihres Favoriten! (Beispiel: Schreiben Sie „PZ MW 06“ und wählen Sie somit Final Fantasy XII 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, 80762 Fürth
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computer AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.
Teilnahmeabschluss ist der 17. Mai 05.

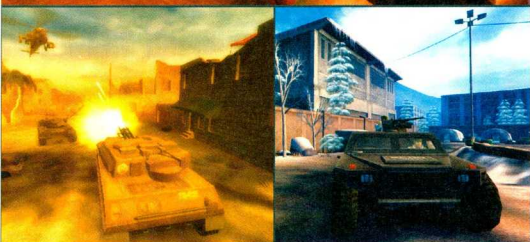
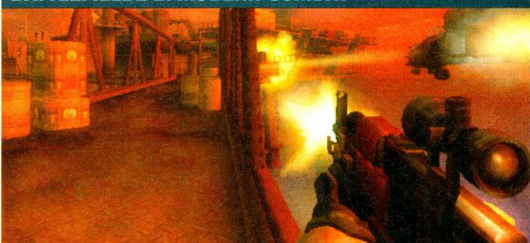
MOST WANTED

- 01 Area 51
- 02 Battlefield 2: Modern Combat
- 03 Der Pate
- 04 Destroy All Humans!
- 05 Far Cry Instincts
- 06 Final Fantasy XII
- 07 Hitman: Blood Money
- 08 James Bond: Liebesgrüße...
- 09 Juiced
- 10 Kingdom Hearts II
- 11 Medal of Honor European Assault
- 12 Metal Gear Solid 4
- 13 Prince of Persia 3
- 14 Rainbow Six Lockdown
- 15 Resident Evil 4
- 16 S.O.M. 3
- 17 Soul Calibur III
- 18 Star Wars Episode III
- 19 Tekken 5
- 20 Tomb Raider: Legend

LESER-CHARTS

- 01 Brothers in Arms
- 02 Burnout 3: Take Down
- 03 Champions: Return to Arms
- 04 Devil May Cry 3
- 05 FIFA Football 2005
- 06 Final Fantasy X
- 07 Final Fantasy X-2
- 08 Gran Turismo 5: A-Spec
- 09 Gran Turismo 4
- 10 GTA Vice City (dL)
- 11 GTA San Andreas
- 12 Killzone
- 13 Mercenaries
- 14 Metal Gear Solid 2
- 15 Metal Gear Solid 3
- 16 Midnight Club 3 DUB Edit.
- 17 Mortal Kombat: Deception
- 18 Need for Speed Underground 2
- 19 PoP: Warrior Within
- 20 Pro Evolution Soccer 4
- 21 Project: Snowblind
- 22 Shadow of Rome
- 23 Splitter Cell 2: Tomorrow
- 24 Splitter Cell: Chaos Theory
- 25 Star Wars Battlefront
- 26 Splinter Cell
- 27 Timesparks: Future Perfect
- 28 Tony Hawk's Underground 2
- 29 WWE Smackdown vs. Raw
- 30 WWF Smackdown vs. Raw

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT



Ursprünglich sollte die Konsolen-Version des PC-Multiplayer-Megahits *Battlefield* schon letztes Jahr kommen. Electronic Arts wollte aber doch noch einen Einzelspieler-Modus integrieren und warf das Spiel von DICE mit einem Ego-Shooter von EA UK zusammen. Lesen Sie unsere aktuellen Spieleindrücke ab Seite 28!

Hersteller: Electronic Arts

Termin: Herbst

Genre: Ego-Shooter

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:	3. Juni
Genre:	Ego-Shooter

DER PATE


Spätestens zur E3-Messe Mitte Mai erwarten wir jede Menge neue Infos und Bilder zu Electronic Arts' ambitionierter Hit-Hoffnung. Ob es der Vorläufer gerecht wird?

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

DESTROY ALL HUMANS!


Dieser witzige Titel von Pandemic/THQ und versetzt Sie in die Rolle eines gartigen Außerirdischen, der die Erde erobern will. Mehr dazu in unserem 16-seitigen Sonderheft!

Hersteller:	THQ
Termin:	Ende Juni
Genre:	Action

DTM RACE DRIVER 3


Kein Jahr ohne neue Updates von Codemasters' Rennspiel-Serien. Die ersten Bilder vom neuen DTM Race Driver machen definitiv Appetit auf mehr!

Hersteller:	Codemasters
Termin:	Winter
Genre:	Rennspiel

FINAL FANTASY XII


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

Hersteller:	SquareEnix
Termin:	Ende 2005
Genre:	Rollenspiel

HITMAN: BLOOD MONEY


Wann genau das neue Hitman-Spiel nun erscheint, ist noch unklar. Der alte Juni-Termin ist jedenfalls Geschichte und der neue (3. Quartal) bisher noch relativ ungenau.

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

JAMES BOND 007: LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU


Nachdem Pierce Brosnan als Bond-Darsteller in Rente geht, hat sich EA nach einem noch erfahreneren Star für ihr nächstes Bond-Spiel umgesehen. Niemand anderes als Sean Connery spielt nun die Hauptrolle in dem Spiel zum Film-Klassiker Liebesgrüsse aus Moskau – mehr dazu in unserer Vorschau auf den Seiten 20 bis 23!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Herbst
Genre:	Action

JUICED


THQ hat sich von Acclaim die Rechte an Juiced gesichert, will das Spiel aber vor dem Release noch verbessern. Nun erscheint es sogar noch später: Erst Mitte Juni ist's so weit.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte Juni
Genre:	Rennspiel

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

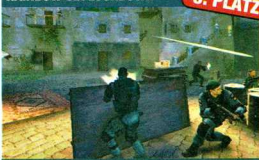

Electronic Arts macht ernst, was die „Frühommer“-Terminankündigung für das neue Medal of Honor angeht. Bereits am 9. Juni soll das Spiel in den Läden stehen!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	9. Juni
Genre:	Ego-Shooter

PRINCE OF PERSIA 3


In dieser PLAYZONE enthüllen wir exklusiv das neue Prinzen-Abenteuer. Blättern Sie gleich zur Seite 16 zum vielseitigen Vorschaubericht samt Entwickler-Interview!

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action

RAINBOW SIX LOCKDOWN


Wie befürchtet: Das neue Rainbow Six hat den Termin Ende März verpasst und wurde von Ubisoft offiziell aufs zweite Quartal des Jahres verschoben. Ob sich das Warten lohnt?

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	2. Quartal
Genre:	Taktik-Shooter

RESIDENT EVIL 4


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

Hersteller:	Capcom
Termin:	2005
Genre:	Action-Adventure

SOCOM 3


Noch steht nicht fest, wann das dritte SOCOM-Spiel den Weg nach Deutschland findet. Für die nächste Ausgabe planen wir aber eine größere Vorschau dazu!

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

SOUL CALIBUR III


Nachdem Soul Calibur nur für Segas Dreamcast und der Nachfolger gleich für drei Systeme erschien, wird der neueste Soul-Blade-Nachfolger wieder Sony-exklusiv!

Hersteller:	Namco/Sony
Termin:	Herbst/Winter
Genre:	Beat 'em Up

STAR WARS EPISODE III: DIE RACHE DER SITH


Noch vor dem Kinostart der dritten Star Wars-Episode erscheint LucasArts' Spiel zum Film. Lesen Sie dazu unseren Vorschau-Bericht auf den Seiten 50-52!

Hersteller:	LucasArts
Termin:	5. Mai
Genre:	Action

TEKKEN 5


Gleich zwei Namco-Prügelspiele erscheinen dieses Jahr exklusiv für die PlayStation 2. Um genug Abstand zu Soul Calibur III zu haben, bringt Sony Tekken 5 schon im Juni!

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

TECHNU: FATAL SHADOWS


Leider erreichte uns für diese Ausgabe keine Testfassung. Wer schon am 6. Mai zuschlagen will, der findet aber ab Seite 36 unsere Eindrücke zur Vorschau-Version.

Hersteller:	Sega
Termin:	6. Mai
Genre:	Action

TOMB RAIDER: LEGEND

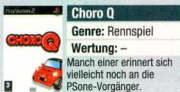

Comeback des Jahres oder doch nur ein verzweifelter Versuch, eine alte Ikone wieder nach oben zu bringen? Die ersten Bilder des neuen, erstmals von Crystal Dynamics entwickelten Tomb Raider-Spiels machen jedenfalls einen vielversprechenden Eindruck! Erste Infos zu Laras neuem Abenteuer finden Sie auf den Seiten 32 bis 34.

Hersteller:	Eidos
Termin:	Herbst
Genre:	Action-Adventure

ZULETZT ERSCHEINEN


Altered Beast

Genre: Action
Wertung: 61%
Mittelprächtige Neuauflage eines tragwürdigen Sega-Klassikers"


Choro Q

Genre: Rennspiel
Wertung: –
Manch einer erinnert sich vielleicht noch an die PSone-Vorgänger.


Devil May Cry 3: ...

Genre: Action
Wertung: 90%
...Dantes Erwachen. Dante legt ein beeindruckendes Comeback hin.


EyeToy AntiGrav

Genre: Entertainment
Wertung: 79%
Die EyeToy-Kamera mal anders angewandt – der Test steht auf Seite 95!


EyeToy Monkey ...

Genre: Entertainment
Wertung: 83%
...Mania. Verrückt-witzige Partyspiele mit Sanyo Ape Escape-Affenbande.


Fire for Effect

Genre: Ego-Shooter
Wertung: –
Den Test dieses Ego-Shooters finden Sie in der nächsten Ausgabe.


Gallop Racer 2

Genre: Pferderennen
Wertung: –
Nachschub für Fans von digitalen Pferderennen – gibt es da welche?


La Pucelle Tactics

Genre: Strategie
Wertung: 82%
Nach Disgaea und Phantom Brave ein weiteres tolles Strategie-Spiel von Koei.


Masters of the ...

Genre: Action
Wertung: –
...Universe – He-Man: Defender of Greyskull. Low-Budget-Actionspiel.


Midnight Club 3 ...

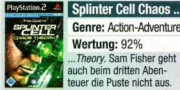
Genre: Rennspiel
Wertung: 90%
...DUB Edition. Es ist tatsächlich besser als Need for Speed Underground


Red Ninja: ...

Genre: Action
Wertung: –
...End of Honour. Der Test folgt in der kommenden Ausgabe von PLAYZONE.


Robots

Genre: Action-Adventure
Wertung: 72%
Eher auf ein jüngeres Publikum zugeschnittene Filmumsetzung


Splinter Cell Chaos ...

Genre: Action-Adventure
Wertung: 92%
...Theory: Sam Fisher geht auch beim dritten Abenteuer die Puste nicht aus.


Stolen

Genre: Action-Adventure
Wertung: 78%
Trotz der sexy Hauptdarstellerin greifen wir lieber zum Original – Splinter Cell.


Tak 2: Der Stab ...

Genre: Jump & Run
Wertung: 82%
...der Träume. Lieber auf gemächliches, kindertaugliches Jump&Run-Abenteuer


The Bard's Tale

Genre: Rollenspiel
Wertung: 79%
Witziges Action-Rollenspiel basierend auf der Dark-Alliance-Engine


TimeSplitters ...

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 90%
...Future Perfect. Im Einzel- wie im Multiplayer-Modus äußerst fesselnd.


Viewtiful Joe 2

Genre: Action
Wertung: 89%
Ebenso genial wie der Vorgänger, aber leider diesmal zum Vollpreis

APRIL

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	21. April
Haunting Ground	29. April
Kessen III	29. April
Lego Star Wars: Das Videospiel	29. April
MX vs. ATV Unleashed	29. April
SHK vs. Capcom	25. April
Spion & Spion	21. April

MAI

Alien Hominid	27. Mai
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	16. Mai
Area 51	19. Mai
BloodRayne 2	27. Mai
Enthusia Professional Racing	4. Mai
Full Spectrum Warrior	Mitte Mai
Monster Hunter	27. Mai
MotoGP 4	Mai
Rapala Pro Fishing	13. Mai
Sniper Elite	30. Mai
SRS – Street Racing Syndicate	5. Mai
Star Wars Episode III: Die Rache der Sith	5. Mai
Super Monkey Ball Deluxe	Mai
Tenchu: Fatal Shadows	6. Mai

JUNI/2. QUARTAL

Bombberman Hardball	2. Quartal
Brave: The Search for Spirit Dancer	2. Quartal
Cold Winter	3. Juni
Delta Force Black Hawk Down	16. Juni
Destroy All Humans!	Ende Juni
Dynasty Warriors 5	25. Juni
Football Generation	2. Quartal
Juiced	Mitte Juni
Medal of Honor: European Assault	9. Juni
Pariah	28. Juni
Powerdrome	2. Quartal
Rainbow Six Lockdown	2. Quartal
Real World Golf	Juni
Roland Garros 2005 Smash Court Tennis	2. Quartal
Saint Selya	30. Juni
Samurai Shodown V	30. Juni
Tekken 5	2. Quartal
Ys – The Ark Of Nopisitim	Juni
Yu Yu Hakusho Dark Tournament	Juni

3. QUARTAL / SOMMER

187 Ride or Die	3. Quartal
America's Army: Rise of a Soldier	3. Quartal
Beat Down: Fists of Vengeance	3. Quartal
Brian Lara International Cricket 2005	Sommer
Commandos Strike Force	3. Quartal
Digimon World 4	1. September
Fahrenheit	8. September
Fantastic Four: The Movie	Sommer
Fear Cry Instincts	3. Quartal
Formel Eins 2005	3. Quartal
Getting Up: Contents under Pressure	September
Hitman: Blood Money	3. Quartal
L.A. Rush	3. Quartal
Madagascar	Sommer
Mortal Kombat: Shaolin Monks	3. Quartal
Resident Evil Outbreak File #2	2. September
Scarface	3. Quartal
SingStar: The Dome	3. Quartal
Spartan: Total Warrior	September
The Suffering: Ties That Bind	3. Quartal
Without Warning	3. Quartal
Worms 4: Mayhem	Sommer

2005/2006

And 1	4. Quartal
Battlefield 2: Modern Combat	Herbst
BDFL Manager 2005	Herbst
Brothers in Arms (neues Kapitel)	4. Quartal
Castlevania: Curse of Darkness	Herbst
Crime Life: Gang Wars	Herbst
Der Pate	Herbst
DTM Race Driver 3	Winter
Fear and Respect	4. Quartal
Final Fantasy XII	Ende 2005
Gauntlet: Seven Sorrows	4. Quartal
Ghost Recon 3	4. Quartal
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	Herbst
Kingdom Hearts II	Ende 2005
Midway Arcade Treasures 3	4. Quartal
NARC	2005
Okami	2005
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Prince of Persia 3	4. Quartal
Resident Evil 4	2005
Shaman King: Power of Spirit	2005
Soul Calibur III	Herbst/Winter
Splinter Cell 4	1. Quartal 2006
StarCraft: Ghost	2005
The Incredibles 2	November
The Movies	2005
The Nightmare Before Christmas	Oktober
The Regiment	2005
The Warriors	2005
Tomb Raider: Legend	Herbst
True Crime 2	2005

DIE BESTEN SPIELE

LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	1 Grand Theft Auto San Andreas 6
2	NEU Gran Turismo 4 1
3	NEU Metal Gear Solid 3: Snake Eater 1
4	NEU Mercenaries 1
5	WE Final Fantasy X-2 4
6	NEU Splinter Cell Chaos Theory 1
7	WE Prince of Persia: Warrior Within 2
8	4 Killzone 4
9	NEU Devil May Cry 3: Dantes Erwachen 1
10	NEU Champions of Norrath 1

Das war absehbar: Nach der Spieleflut im März präsentieren sich die Lesercharts zum großen Teil ausgetauscht. Nur *Grand Theft Auto San Andreas* bleibt unumstößlich auf Platz 1.

Quelle: PLAYZONE-Zeugnisauswertung

VERKAUFES-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	NEU Gran Turismo 4 1
2	NEU Splinter Cell Chaos Theory 1
3	NEU Metal Gear Solid 3: Snake Eater 1
4	NEU FIFA Street 1
5	NEU Devil May Cry 3: Dantes Erwachen 1
6	NEU Brothers in Arms: Road to Hill 30 1
7	1 Grand Theft Auto San Andreas 6
8	NEU Champions: Return to Arms 1
9	2 Need for Speed Underground 2 5
10	NEU Time Splitters Future Perfect 1

Bei den Lesercharts hat's (noch) nicht geklappt, in Sachen aktuelle Verkäufe musste *San Andreas* aber die Spitzenposition räumen. Kein Wunder bei satten acht Neueinsteigern!

Quelle: SATURN

STRATEGIE



PHANTOM BRAVE

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

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disgaea: Hour of Darkness	EA	88%
Football Manager 2005	Electronic Arts	86%
Gladius	LucasArts	85%
Ring of Red	Konami	85%
Phantom Brave	Koei	83%
BDL 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



GRAN TURISMO 4

735 Fahrzeuge, 52 Strecken, über 140 Rennveranstaltungen und jede Menge Spaß!

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Gran Turismo 4	Sony	93%
Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	93%
DTM Race Driver 2	Codemasters	90%
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	89%
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	88%
Midnight Club II	Take 2	88%
DTM Race Driver	Codemasters	86%

FUNRACER/ACTION

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

ENTERTAINMENT



EYETOY MONKEY MANIA

Die Ape Escape-Affen sind los und sorgen für Spaß vor der EyeToy-Kamera.

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%
EyeToy Monkey Mania	Sony	83%
Space Channel 5 Part 2	Sega	83%
Dancing Stage MegaMix/Fusion	Konami	82%
Space Channel 5	Sega	82%

KAMPFSPORT



FIGHT NIGHT ROUND 2

EAs Boxsimulation geht in die zweite Runde – und läuft zur Hochform auf!

BEAT 'EM UP (3D)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%
Soul Calibur II	Namco	87%
Tekken 4	Namco	87%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Mortal Kombat Deception	Midway	86%
Def Jam: Fight for N.Y.	Electronic Arts	86%

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

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

WRESTLING/BOXEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
WWE SmackDown! vs. Raw	THQ	87%
Fight Night Round 2	Electronic Arts	86%
Rocky Legends	Ubisoft	83%

ABENTEUER



SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Technisch und spielerisch generalüberholt: Chaos Theory ist das beste Splinter Cell seit bestehen der Serie.

ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	94%
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	92%
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%

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



CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

So muss ein Nachfolger aussehen: Der Umfang wurde fast verdoppelt und viele frei anwählbare Levels fesseln dauerhaft.

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: Return to Arms	Ubisoft	91%
Baldur's Gate: Dark Alliance II	Interplay/Acclaim	89%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay/Virgin	88%
Dark Chronicle	Sony	87%
Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	86%

ACTION



DEVIL MAY CRY 3

Bombastische Präsentation, umwerfende Grafik und ein unheimlich motivierendes Gameplay verhelfen Teil 3 zu altem Glanz.



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%
Devil May Cry 3	Capcom	90%
Viewtiful Joe 2	Capcom	89%
Ace Combat: Squadron Leader	Namco/Sony	87%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Killzone	Sony	90%
Brothers in Arms	Ubisoft	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%
Freekstyle	Electronic Arts	87%
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%

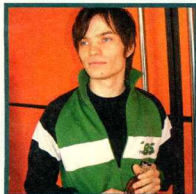
SONSTIGE SPORTARTEN

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



DIE REDAKTION

REDAKTIONSVERHÖR



Sascha Schmitz, 22

An dieser Stelle wollen wir unseren Praktikanten Sascha vorstellen, der sich ganz auf das Alien-Epos *Destroy All Humans!* eingestellt hat und allmählich Cryptos Charakterzüge annimmt. Er murmelt immer irgendetwas von Weltherrschaft und menschlichem Abschaum ...

Was muss man denn verbrochen haben, um Praktikant im Computec-Verlag zu werden?

Das ist ein tief verwurzeltes, psychologisches Problem: Sascha ist nämlich Student. Momentan studiert er Medienwissenschaft, Neuere Deutsche Literatur und Japanologie an der Universität Bonn. Da er sich schon seit seiner Kindheit mit Videospielen beschäftigt hatte und an mehreren Online-Projekten beteiligt war, dachte er sich: „Sascha, bewirb dich doch einfach mal bei der Computec Media AG und werde Praktikant!“

Was macht Sascha denn in seiner knapp bemessenen Studentenfreizeit? Momentan büffelt er neben dem Praktikum für eine Zwischenprüfung und denkt unentwegt an seine Freundin Cathrin im fernen Nordrhein-Westfalen. Ansonsten trifft er sich mit seinen Kollegen zu einer gepflegten Runde Mario Power Tennis.

Moment, was macht man denn als Praktikant bei Computec? Sascha muss doch bestimmt ganz aufregende Hände vom Spülen und Brandblasen vom Kaffeekochen haben! Weit gefehlt! Sascha schreibt tatsächlich Artikel! In erster Linie für die N-ZONE, aber auch für PLAYZONE und XBOX-ZONE verfasst er Tests und Previews, DVD-Beiträge und sogar eine Komplettlösung. Er soll ja auch einen möglichst umfassenden Einblick in den Alltag eines Spielerelektors gewinnen. Dafür hat er jetzt wurde Fingerkuppen vom Tippen.



HANS IPPISCH

34, Redaktionsdirektor
Spielt derzeit:
Splinter Cell Chaos Theory

... nutzte das schöne Wetter für ausgiebige Grillpartys – und freut sich schon mächtig auf den Wonnemonat Mai – Urlaub, E3, Freibad ...



MAIK BÜTELFÜR

27, Redakteur
Spielt derzeit:
Arma 51

... schreibt gerade an seinem ersten autobiografischen Ernährungsberater: „Pizza, Nudeln & Weizenbrot – das Geheimnis einer ausgewogenen Ernährung“.



HEINRICH LENHARDT

39, Nordamerika-Korrespondent
Spielt derzeit:
Metal Gear Acid (PSP)

... hat seinen ersten 4½-Stunden-Flug mit seiner PSP ohne Batteriekrisen überstanden – Kophörerereinsatz und Nachladegängigkeit von Lumines sei Dank.



MATTHIAS SCHÖFFEL

39, Designer
Spielt derzeit:
Destroy all Humans!

... versucht seinen Mini (das Original, nicht die Kopie aus Bayern), der seit Jahren eingemottet in der Garage steht, wieder fahrtüchtig zu machen. Das Sommerauto!



MICHAEL PRUCHNICKI

27, Leitender Redakteur
Spielt derzeit:
Ape Escape (PSP)

... wird angesichts der unzähligen Konzerte im Frühjahr am: Spock's Beard, Fates Warning, Pain of Salvation, Porcupine Tree, Bill Bruford's Earthworks, Pat Metheny – Hilfe!



UWE HÖNIG

31, Redakteur
Spielt derzeit:
Midnight Club 3: DUB Edition

... ist dem Tuning-Fieber verfallen und möchte Ideen aus *Midnight Club 3* an seinem Jubi-GTT ausprobieren. Leider kosten die verdolten 20-Zoll-Felgen ein Vermögen!



THOMAS EDER

27, Tipps&Tricks-Redakteur
Spielt derzeit:
Midnight Club 3: DUB Edition

... trampelt momentan auf dem Mountainbike durch die fränkische Pampa. Hoffentlich hat er noch die Energie, Sie in der nächsten PLAYZONE mit Tipps & Tricks zu versorgen.



BRITTA RASP

25, Junior Designerin
Spielt derzeit:
Suikoden IV

... hat bald TÜV mit ihrem alten Auto und so ihre Bedenken, dass die Karre durchkommt. Alternativen wären ein Original-Mini oder ein weißer VW Golf.



WOLFGANG FISCHER

33, Leitender Redakteur
Spielt derzeit:
Enthusia Professional Racing

... ist derzeit furchtbar im Umzugsstress und hat sich ganz fest vorgenommen, aus seiner neuen Wohnung nie wieder auszuweichen. NIE WIEDER!



NICO LINDNER

28, Freier Mitarbeiter
Spielt derzeit:
Mercenaries

... hat am 1. April (kein Scherz) einen neuen Job im heimatischen Niedersachsen angetreten, bleibt PLAYZONE aber weiterhin als freier Mitarbeiter erhalten.



STEFANIE SCHETTER

27, DVD-Redakteurin
Spielt derzeit:
Midnight Club 3: DUB Edition

... stellt in ihrer Freizeit die Wohnung auf den Kopf und hofft, dass sie nachher gemütlicher aussieht als vorher. Braucht jemand einen Essstisch?



DAVID MOLA

24, Azubi Mediendesigner
Spielt derzeit:
Enthusia Professional Racing

... hat seinen 8 Kilogramm Winterspeck den Krieg erklärt und trampelt sich nun wieder regelmäßig im Fitnessstudio die Seele aus dem rundlichen Leib.

DIE ICONS



Spieler mit einer Wertung von mehr als 85 % erhalten diesen HIT-Sempel.



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



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



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



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

TESTÜBERSICHT

TEST DES MONATS: MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Ob *Midnight Club 3: DUB Edition* den unglaublichen Erfolg von *Need for Speed Underground 2* wiederholen kann? Uns hat das neueste Street-Racing-Spektakel aus dem Hause Rockstar jedenfalls einen Tick besser gefallen als der direkte Konkurrent von Electronic Arts. Neben DUB-kompatiblem Tuning und heißen Karren gibt es auch noch ultracooler Bikes und einen in Rock, Hip-Hop, Techno, Drum & Bass und Dancehall unterteilten Soundtrack, der einfach alle Geschmäcker befriedigt. **TEST AB SEITE 70**



HAUNTING GROUND ...



setzt auf Survival-Horror mit hohem Panik-Faktor. Ein kleines Mädchen durchstreift mit seinem Hund ein altes Herrenhaus und löst Rätsel am laufenden Band. Treffen sie auf Monster, helfen nur die Flucht und die Suche nach einem guten Versteck. **TEST AB SEITE 86**

Hersteller: Capcom

Termin: 29. April Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	79%	0%	80%

ROBOTS

Passend zum Animationsfilm *Robots* beschert uns Vivendi das adäquate Spiel: Als Roboter Rodney wollen Sie eigentlich nur eine kurze Stippvisite in die Metropole Robot City machen – Minuten später sind Sie aber schon dabei, eine Verschwörung aufzudecken. Künftig klettern und springen Sie durch eine schön präsentierte Welt, um regelmäßige feindlichen Einheiten eins auf die Glocke zu geben. Schade nur, dass sich die Spiel-Elemente recht schnell wiederholen. Aufgrund des niedrigen Schwierigkeitsgrads ist dieser Titel aber besonders für jüngere Fans des Kinofilms interessant.



Hersteller: Vivendi Universal

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 40,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	70%	0%	72%



GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

In der Versetzung der Anime-Serie steuern Sie die agile Motoko Kusanagi, die mit akrobatischen Sprüngen dem Kugelhaar der Gegner ausweicht, und den kräftigen Soldaten Batou, der auf den Einsatz von Waffen setzt. Beide können sich außerdem in die Hirne von Gegnern hacken und kurzzeitig die Steuerung dieser übernehmen. Zusätzlich gibt es einen Multiplayer-Modus, in dem bis zu vier Spieler gegeneinander im Deathmatch antreten. Der Titel spielt sich wie eine Light-Version von *Devil May Cry* und ist deswegen hauptsächlich Fans der Anime-Vorlage zu empfehlen.



Hersteller: Atari

Termin: 21. April Preis: Ca. € 45,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
62%	59%	65%	68%

LEGO STAR WARS



Mit *Lego Star Wars* wird das Science-Fiction-Universum auch jüngeren Spielern zugänglich gemacht. In diesem simplen Action-Jump&Run spielen diese die Episoden I bis III nach. Besonders viel Spaß macht dies im Kooperations-Modus. **TEST AB SEITE 90**

Hersteller: Eidos

Termin: 29. April Preis: Ca. € 45,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND		EINZEL
74%	78%	79%	73%

SPION & SPION

Die Kultfiguren aus den MAD-Comics hauen sich in diesem Titel wie schon zu seligen C64-Zeiten nach allen Regeln der Kunst die Rube ein. Im Repertoire: allerlei Fallen sowie Nah- und Fernkampfwaffen! Neben einem Story- und einem Classic-Modus stehen weitaus kurzweiligere Mehrspieler-Begegnungen auf dem Plan, auch über LAN oder online. Fans freuen sich zwar über diese originalgetreue Versoffung. Mit der Langzeitmotivation ist's aber gerade im Einzelspieler-Modus nicht weit her – bei knapp 20 Euro werden das aber gerade Verehrer der Comics verschmerzen können.



Hersteller: Global Star Software/Take 2
Termin: 21. April Preis: Ca. € 20,-

MULTIPLAYER		EINZEL	
GRAFIK	SOUND	67%	59%
65%	60%		



EYE TOY ANTIGRAV



Der futuristische Trendsport-Titel wird nicht mit dem Controller, sondern durch reinen Körpereinsatz gesteuert. Ansonsten hat EyeToy AntiGrav mit den bisher erschienenen Minispiel-Kollektionen erfrischenderweise nicht viel gemeinsam. TEST AUF SEITE 95

Hersteller: Sony
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 40,-

EINZELSPIELER		MULTI	
GRAFIK	SOUND	70%	76%
70%	76%	—	79%

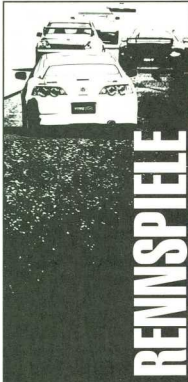
SUPER MONKEY ...



... Ball Deluxe: Ein Remake der ersten beiden Teile des Geschicklichkeitsklassikers. Mit einem Affen in einer Kugel rollen Sie durch 300 vertrackte Labyrinth- und Hindernisparcours. Mehrspieler-Fans kommen mit 12 witzigen Minigames auf Ihre Kosten. TEST AUF SEITE 96

Hersteller: Sega
Termin: Mai Preis: Ca. € 40,-

MULTIPLAYER		EINZEL	
GRAFIK	SOUND	56%	40%
56%	40%	79%	76%



ENTHUSIA ...



... Professional Racing: Anfangs enttäuscht das mangelnde Geschwindigkeitsgefühl, doch hat man aber schnellere Autos freigespielt, offenbart Enthusia eine tolle Spielbarkeit und spannende Duelle mit famoser Optik und riesigem Umfang. TEST AB SEITE 76

Hersteller: Konami
Termin: 4. Mai Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER		MULTI	
GRAFIK	SOUND	88%	72%
88%	72%	81%	83%

MIDNIGHT CLUB 3: ...



... DUB Edition: Rennspielbegeisterte und Pimp My Ride-Fans dürften sich in den Straßen von Midnight Club 3 wie zu Hause fühlen. Starke Tuningmöglichkeiten, eine fantastische Spielbarkeit und coole Bikes machen das Game zum Überhit. TEST AB SEITE 70

Hersteller: Take 2/Rockstar
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER		MULTI	
GRAFIK	SOUND	83%	90%
83%	90%	88%	90%

MX VS. ATV ...



... Unleashed: Die eingängige Steuerung und der große Umfang des Titels mitsamt seinen witzigen Boni sind die größten Pluspunkte dieses Offroad-Spektakels. Dank des fairen Preises können auch Motorradmuffel mal eine Probefahrt wagen. TEST AUF SEITE 94

Hersteller: THQ
Termin: 29. April Preis: Ca. € 40,-

MULTIPLAYER		EINZEL	
GRAFIK	SOUND	68%	83%
68%	83%	82%	81%



FULL SPECTRUM ...



... Warrior: Das neuartige Spielprinzip begeistert hier ebenso wie die realistische Aufmachung und die fantastischen Soundeffekte. Der große Knackpunkt der PS2-Version ist die ständig ruckelnde Grafik in Kombination mit der hektischen Kamera. TEST AB SEITE 82

Hersteller: THQ
Termin: Mitte Mai Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER		MULTI	
GRAFIK	SOUND	77%	81%
77%	81%	82%	83%

LA PUCELLE TACTICS



bietet Fantasy-Strategen Rollenspielkost vom Feinsten. Taktische Kämpfe, über 100 Stunden Spielzeit, unterhaltsame Charaktere und eine gute Story fesseln tagelang an den Bildschirm. Leider ist die Grafik ungefähr auf PS-One-Niveau. TEST AUF SEITE 97

Hersteller: Koei/THQ
Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER		MULTI	
GRAFIK	SOUND	53%	80%
53%	80%	—	82%

SFT - SPIELE FILME TECHNIK ENTERTAINMENT HOCH DREI

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

SFT

MIT VIELEN PRAXIS-THEMEN UND WORKSHOPS

- Partyfotos
- WLAN
- Netzwerk
- Video

05.105

05.105
Schnell & leicht
Schnell & leicht
Schnell & leicht
Schnell & leicht
Schnell & leicht

299 MIT DVD
mit Film und Spiel

kompletter
SPIELFILM
AUF DVD IM HEFT

MYSTERY-THRILLER MIT KIM BASINGER

mit 11. Teil
mit 11. Teil

DIE PROPHEZEIUNG

„PACKENDER MYSTERY-MIX AUS END OF DAYS UND ROSEMARYS BABY“

DIGITAL-FOTOGRAFIE

- DIE KAMERA-NEUHEITEN IM TEST
- AUF DVD: PHOTOSHOP ELEMENTS*
- WORKSHOP: BILDBEARBEITUNG

+ KOMPLETTES PC-SPIEL I-WAR 2

„In dieser Welt... Schlichter Erklärer Sie sich wie Han Solo im Millennium Falcon.“

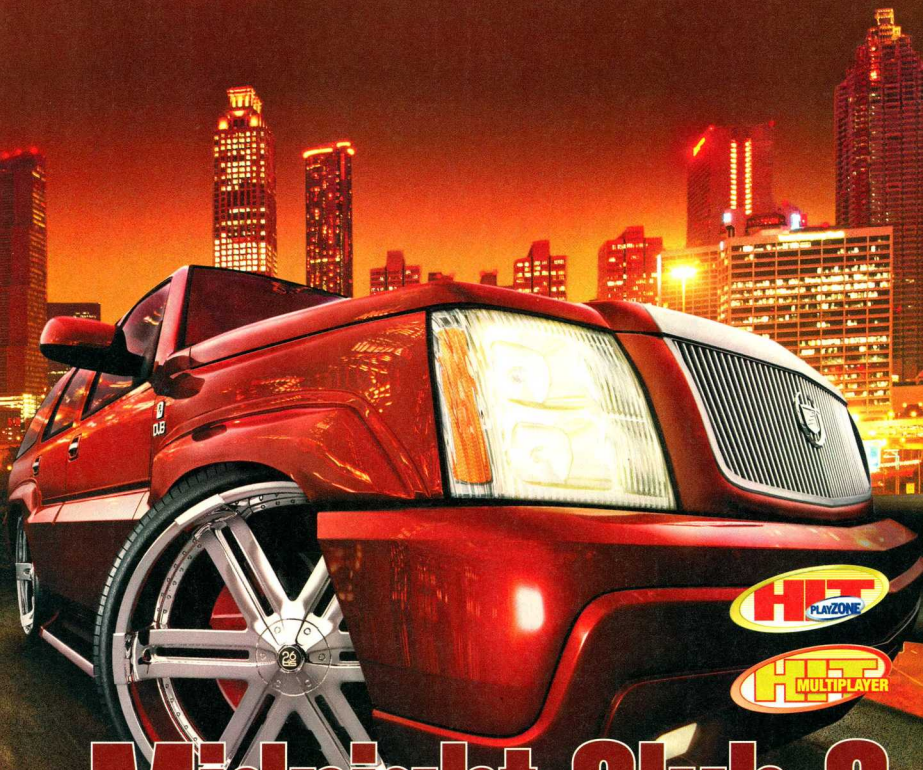
XXX 2
Ipsi Cube sorgt
als neuer Super-
agent Triple X für
explosive Action.

IPOD SHUFFLE UND MAC MINI IM TEST
Mit Osprey-Mini will Apple
die Welt erobern.

DVD-TESTS ... ÜBER 35 TECHNIK-TESTS



**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
2,99 €**



Midnight Club 3

DUB Edition

Rockstar San Diego **überholt die Tuning-Konkurrenz**
aus Kanada und gewinnt mit haarscharfem Vorsprung.

Fans der beliebten MTV-Show *Pimp My Ride* sind in Sachen *Midnight Club 3* vermutlich bestens informiert. Schließlich ist der aktuelle Werbepartner dieser Show kein Geringerer als das MC3-Entwicklerstudio Rockstar und regelmäßige Trailer sollten die Hauptzielgruppe schon mal so richtig heiß gemacht haben. Ein intelligenter Schachzug, denn die Popularität der Sendung geht weit über die der eingeschworenen Tuning-Kreise hinaus. Jährlich wandern weltweit 20 Milliarden Dollar über die Theken der Tuning-Tempel und Fahrzeugveredler. Dieses Geld stammt nicht ausschließlich von den US-Hip-Hop-Stars, die bekanntermaßen auf kostspielige Modifikationen mit viel Chrom und Gold abfahren. Nein, selbst Otto Normalverbraucher stehen gediegenen Verschönerungen wie Leichtmetallfelgen und einer kleinen Tieferlegung nicht mehr skeptisch gegenüber.

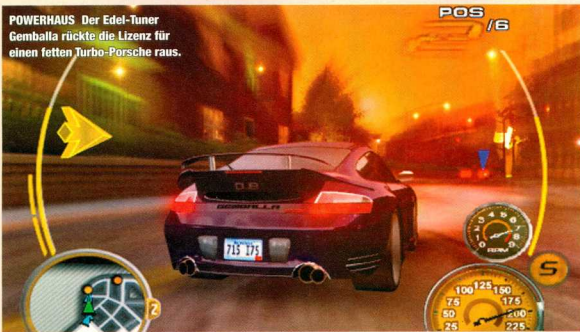
MOTORKULT FÜR ALLE!

Es ist einfach total in, das eigene Fortbewegungsmittel zu individualisieren, um aus der Masse herauszustechen. Auf der Straße wird dann stolz gezeigt, was man hat, und nicht selten entwickeln sich sogar illegale Wettbewerbe um Geld und Respekt. Da Street Races vornehmlich nachts stattfinden, ist die ganze Sache zudem extrem gefährlich und die Versicherung wird bei einem Crash sicher nicht bereitwillig für den entstandenen Schaden aufkommen. Glücklicherweise verzichten die meisten Auto- und Motorrad-Enthusiasten auf solche direkten Rennen in unsicheren Stadtpassagen und leben den Speed-Kick offensichtlich an der Konsole aus. Wie sonst lässt sich der unglaubliche Erfolg von EAs *Need for Speed Underground 2* erklären?

VOM TUNEN UND PIMPEN

„Was EA kann, das können wir auch!“, dachte sich Rockstar San Diego, entwickelte konsequent an dem *Midnight Club*-Konzept weiter und verbesserte an der

POWERHAUS Der Edel-Tuner Gemballa rückte die Lizenz für einen fetten Turbo-Porsche raus.



Serie so ziemlich alles, was es zu verbessern gab. Ein bedeutender Kritikpunkt von *Midnight Club II* waren die schwer zu handhabenden Motorräder. Bike-Fanatiker dürfen nun aufatmen, jetzt ist die Steuerung der Motorräder ein Traum. Die Kollision mit einem Laternenpfahl beispielsweise schmeißt den Fahrer nicht mehr vom Sattel. Erst heftige Einschläge oder Unfälle mit anderen Fahrzeugen bewirken einen Sturz. Zudem sind die schicken Zweiräder um mehrere Chopper-Varianten angewachsen, darunter einige außergewöhnliche Modelle der amerikanischen Edelmarke West Coast Choppers. Ducati, Kawasaki oder Aprilia sind ebenfalls vertreten und ähnlich wie bei den vierrä-

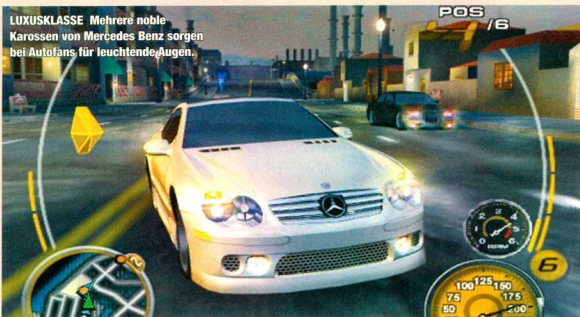
rigen Kollegen dürfen auch die Feuerstühle auf Teufel komm raus gepimpt werden. Warum eigentlich gepimpt? Tja, ein Zuhälter wird in Amerika *Pimp* genannt. Und da Zuhälter die am schärfsten aufgemotzten Karren fahren, hat sich in den Staaten dieser Begriff auch als Synonym für äußerst auffälliges Tuning eingebürgert. Durch *Pimp My Ride* ist die Bezeichnung inzwischen sogar in unseren Gefilden bekannt und wird auch schon ausgiebig angewendet.

AUTONARREN AUFGEHORCHT

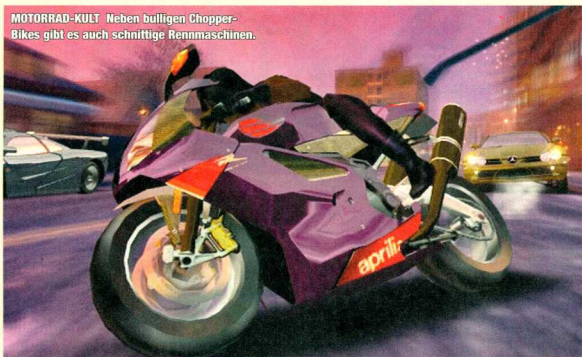
Weit über 60 Vehikel dürfen Sie in *Midnight Club 3* erstehen. Die virtuellen Preise der teils außergewöhnlichen Karossen

entsprechen dabei ungefähr dem Realwert und auch im Spiel muss man eine ganze Weile ackern und fleißig Rennen gewinnen, um endlich das Kleingeld für einen der beiden enthaltenen Lamborghinis zusammenzukratzen. Deutsche Autofans freuen sich über mehrere Mercedes, Volkswagen und einen fetten Gemballa. Dabei handelt es sich um einen Porsche-Tuner, der mit seinem aggressiven Twin-Turbo ein ganz heißes Teil im Angebot hat. Ansonsten gibt es natürlich eine ganze Reihe amerikanischer Fahrzeuge sowie einige japanische Schmuckstücke. Alle Tuningmaßnahmen sind an den edlen Schritten deutlich zu erkennen, und wer sich auch nur ein bisschen für Auto-

LUXUSKLASSE Mehrere noble Karossen von Mercedes Benz sorgen bei Autofans für leuchtende Augen.



MOTORRAD-KULT Neben bulligen Chopper-Bikes gibt es auch schnittige Rennmaschinen.



VORTRIEB! Bei unserem getunten Nissan 350Z wurde soeben der Nitro-Boost gezündet.



GERANGEL Die Gegner sind hart im Nehmen und drängeln, was das Zeug hält.



verschönerungen begeistern kann, wird alleine in der Garage viele, viele Stunden verbringen. Die Teilleiste umfasst bekannte Hersteller und bietet so ziemlich alles, was das Herz begehrt: Unglaublich große, blitzende Felgen, Verspölerungen aller Art, Vinyl sowie verschiedenste Lackierungen sorgen für einen spektakulär coolen Look und für den Geschwindigkeitskick gibt es eine umfangreiche Motortuning-Sektion.

CRUISEN IST ANGESAGT

Im Karriere-Modus dürfen Sie sich frei in den drei Städten San Diego, Atlanta und Detroit bewegen und können auf der Karte außer Ihrer Garage auch mit Symbolen markierte Herausforderungen erkennen. Dabei wird zwischen vier Renntypen unterschieden: Cruisende Racer sind in der Stadt unterwegs und können durch Betätigen der Lichthupe zum Kräfteressen aufgefordert werden. Die optionalen Stadttrennen sind Einzel-Events und eignen sich gut, um schnelles Geld zu verdienen. Zu den Club-Rennen sind nur bestimmte Fahrzeugklassen zugelassen. Sitzt man in einem passenden Auto, werden diese Events als goldener Stern auf der Karte angezeigt. Zu guter Letzt gibt es noch Turniere, bei denen mehrere Rennen hintereinander gefahren und Punkte verteilt werden. Sieger wird logischerweise derjenige mit den meisten Punkten am Ende des Turniers. Stetiges Abarbeiten der Herausforderungen bringt nicht nur Geld, es werden auch weitere Rennen, Fahrzeuge, Tuningteile und Städte freigeschaltet. Es gibt also einiges zu tun, bis Sie ausgehend von San Diego auch Atlanta und Detroit bereisen dürfen. Später ist es übrigens problemlos möglich, wieder in eine der anderen Metropolen zurückzukehren, um etwa mit einem neu erstandenen Vehikel noch fehlende Rennen abzugrasen.

PERFEKTES GAMEPLAY

Rockstar schafft es wieder einmal, den Spieler regelrecht in eine stylische Welt voller Edeltuning und Traumautos zu



ORIGINALZUSTAND So sieht der Hummer H2 aus, wenn Sie ihn beim virtuellen Autohändler erstellen.



PIMP MY RIDE! Nach einer kleinen Tuning-Session sieht unser Hummer H2 wesentlich cooler aus.

versetzen. Dazu kommt eine unglaublich coole Musikauswahl, die alle Geschmäcker von Rock über Hip-Hop bis Drum & Bass befriedigt. Die fabelhafte Steuerung tut ihr Übriges und lässt jederzeit kontrollierte Drifts zu. Natürlich hat das Fahrzeughandling nichts mit der Realität zu tun, diesen Anspruch hat *Midnight Club 3* aber auch gar

nicht. Es geht nicht und allein um den reinen Spaßfaktor, der durch ein angepasstes Straßennetz der US-Städte in ungeahnte Höhen getrieben wird. Ein hunderte Meter weiter Sprung bei Höchstgeschwindigkeit lässt regelrechte Achterbahngefühle aufkommen. Diverse Abkürzungen, beispielsweise mitten durch die splitternde Glasfront einer

Einkaufspassage, sehen nicht nur eindrucksvoll aus, sie sind auch effektiv. Aber auch ohne weitreichende Kenntnis der Geheimgänge sind die Rennen zu schaffen. Oftmals führen mehrere Routen zum nächsten Checkpoint, durch das offene Konzept der Städte ist Ihnen völlig freigestellt, wie Sie den nächsten Punkt erreichen.

Hauptsache, am Ende des Rennens haben Sie die Nase vorn, was sich mit mehreren zum Teil neuen Fahrmanövern geschickt bewerkstelligen lässt. Beispielsweise können Sie einen so genannten Agro-Trick ausführen, der Sie für kurze Zeit unverwundbar macht und entgegenkommendem Verkehr den Schrecken nimmt.

INFO TUNING AUF AMERIKANISCH

Die Pimp-Bibel

Der Zusatz *DUB Edition* hat einen triftigen Grund, nämlich die Kooperation mit Amerikas beliebtestem Tuning-Magazin.

In Amerika hat sich die Tuning-Szene in eine andere Richtung entwickelt als bei uns in Europa. Gigantische Chromfelgen jenseits der 20 Zoll ziern bereits heute im Land der unbegrenzten Möglichkeiten einen Großteil der edel getunten Boliden. Überhaupt ist Chrom und neuerdings auch Gold eines der wichtigsten Materialien, um den meist sowieso schon noblen Schlitten eine spektakuläre Optik zu verleihen. Das *DUB*-Magazin wird den US-Trends absolut gerecht und stellt regelmäßig die getunten Fahrzeuge diverser Rap-Stars wie 50 Cent oder dmX in Hochglanzoptik vor. Bei *Midnight Club 3: DUB Edition* gibt es demnach sämtliche angesagten Tuningteile und Felgen, die auch im Magazin ständig gezeigt werden. Sogar Spinning Rims (sündhaft teure Felgen mit selbstdrehendem Chromaufsatz) stehen im Spiel zur Verfügung, allerdings sind diese Dinge auch virtuell kaum erschwinglich.



TRENDSETTER Im *DUB*-Magazin findet der Tuning-Freund alle Objekte der Begierde.



DRIFTLASTIG Die Fahrzeuge lassen sich zu jeder Zeit vorzüglich kontrollieren.



FEURSTUHL Die Motorräder sind im Vergleich zum Vorgänger wesentlich besser zu steuern.

INFO ABWECHSLUNGSREICHER SPASS

Die aufregendsten Mehrspieler-Modi

Rockstar lässt sich auch bei der Auswahl der Multiplayer-Modi nicht lumpen.

Bereits in *Midnight Club II* wurden zahlreiche witzige Mehrspieler-Modi implementiert, die für gepflegten Online-Spielspaß sorgen. *Midnight Club 3* packt noch einen drauf und bietet neben den bekannten Herausforderungen ganze fünf brandneue Modi für alle Feinde des heißen Reifens. Am interessantesten sind die neuen Variationen im Capture-the-Flag-Modus. Neben der klassischen Spielweise mit lediglich einem Flaggenaufnahmepunkt und einem Absetzpunkt gibt es nun auch die Möglichkeit die Online-Konkurrenten wie

bei einem Ego-Shooter in Teams mit zwei Basen und zwei Flaggen einzuteilen. Anschließend können Sie Punkte ergattern, wenn Sie die feindliche Flagge erhaschen und damit schnellstmöglich zur eigenen Basis rasen. Für echte Adrenalinschübe sorgt der ebenfalls neue Rocket-Modus. Hier bekommen Sie automatisch alle 15 Sekunden einen Nitro-Boost spendiert, der sich auch noch selbstständig auslöst. Ziel ist es, so viele Checkpoints wie möglich abzugrasen, ohne in einen zeitraubenden Unfall verwickelt zu werden.



FAHNENFLUCHT Schnappen Sie sich die Flagge und dann nichts wie nach Hause.



GESCHWINDIGKEITSRAUSCH Im Rocket-Modus gibt's alle 15 Sekunden Nitro-Power!

RAMMBOCK Dieser aufladbare Spezial-trick ermöglicht kurzzeitig hemmungslose Crashfahrten, ohne Rücksicht auf entgegenkommenden Verkehr nehmen zu müssen.



ZWEIRADDEUILL Bei den zahlreichen Rennveranstaltungen darf auch deftige Feuerstuhl-Aktion zu nächstlicher Stunde nicht fehlen.



ALLES GLÄNZT

Mit den später freigeschalteten Fahrzeugen oder beim Gebrauch des Windschattentubers und des Nitros flitzen Sie nur so über den Bildschirm. Das Geschwindigkeitsgefühl ist grandios, trotzdem bleibt meist genügend Zeit und Platz, um dem Gegenverkehr auszuweichen. Sollte trotzdem ein Crash passieren, tritt das gelungene Schadensmodell in Aktion. Schleifspuren, Dellen sowie absteigende Kofferraumdeckel und Motorhauben sind die häufigsten Auswirkungen eines Unfalls. Komplett zerstören lassen sich die Vehikel nicht, aber viele Karambolagen füllen eine rote Leiste, was letztendlich zu ein paar Sekunden Zeitverlust führt. Das flotte Spektakel läuft meist flüssig und diverse Verwischeffekte garnieren den Einsatz der Zeitlupen- oder Turbo-Tricks. Die wunderschönen Fahrzeuge und einige der Umgebungstexturen können einen Tick höher aufgelöst sein, aber in Anbetracht der großen, belebten Städte sind diese kleinen Kompromisse locker zu verschmerzen. Wie der Vorgänger unterstützt auch *Midnight Club 3* aufregende Mehrspielerduelle via Internet. Da wir mangels verfügbarer Online-Spieler – unser Test fand noch vor dem eigentlichen Veröffentlichungstermin des Spiels statt – keine aussagekräftige Proberunde drehen konnten, reichen wir die entsprechende Wertung in der nächsten Ausgabe nach. Das Multiplayer-Potenzial ist bereits im Splitscreen unheimlich hoch. Viele witzige Spielmodi wie Capture the Flag oder reines Cruisen, um bei den Buddys mit den getunten Boliden ordentlich Eindruck zu schinden, sorgen für ausgiebige Mehrspielerpartien. Alles in allem ist Rockstar San Diego ein hervorragender Street-Racing-Knaller gelungen, an dem es kaum etwas auszusetzen gibt. Autofans, Nachwuchstuner und Motorrad-Freunde, die auf Funracer abfahren, müssen einfach zugreifen!

UWE HÖNIG

DETAIL-CHECK | MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Fun-Racing auf allerhöchstem Niveau

Die Vorteile reichen aus, um die direkte Konkurrenz *Need for Speed Underground 2* vom Tuning-Referenzplatz zu schubsen. Perfektes Handling, starke Musik und geniale Karren sowie Motorräder zum Aufmotzen lassen jeden *Pimp My Ride*-Fan jubeln!



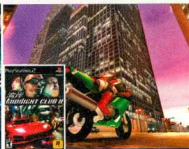
MIDNIGHT CLUB 3

UMFANG ★★★★★
Spielmodi: Karriere-Modus, Autocross, Track, Capture the Flag, Paint, Cruise, Rocket, Fix-Stricke, Rundenrennen, Tag, Variable Strecke.
Strecken: Drei Städte, drei Editor mit unendlich vielen Rennveranstaltungen.
Fahrzeuge: 66
Online-Unterstützung: Ja.
Fahrzeuge aufrüstbar: Ja, es stehen superbe Tuningmöglichkeiten zur Verfügung.
Spitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

UMFANG ★★★★★
Spielmodi: Karriere-Modus, Quick-Race, 2-Spieler-Spitscreen, Online, Tunen, Profil-Manager, Optionen.
Strecken: 100 (83 dieser Strecken sind auch rückwärts befahrbar).
Fahrzeuge: 29
Online-Unterstützung: Ja.
Fahrzeuge aufrüstbar: Ja, es gibt jede Menge toller Tuningmöglichkeiten.
Spitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler.



MIDNIGHT CLUB II

UMFANG ★★★★★
Spielmodi: Karriere-Modus, Rundkursrennen, Freie Fahrt, Capture the Flag, Detonate, Online, Optionen.
Strecken: Drei Städte und Editor, dadurch unendlich viele Strecken möglich.
Fahrzeuge: 32
Online-Unterstützung: Ja.
Fahrzeuge aufrüstbar: Nein.
Spitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler.

GAMEPLAY

Steuerung: Fantastische Steuerung mit exzellentem Fahrzeughandling, das auf puren Spaß getrimmt wurde.
Streckendesign: Ein angepasstes Straßennetz bietet immer neue Strecken mit teils sehr anspruchsvollen Passagen.
Schwierigkeitsstufen: Nicht einstellbar. Teils herausfordernde Rennen.
Künstliche Intelligenz: Die Gegner agieren geschickt und verwenden sämtliche Tricks, machen aber auch mal Fehler.

GAMEPLAY

Steuerung: Sehr gute Steuerung. Das Fahrverhalten wurde diesmal deutlich simulationslastiger gestaltet.
Streckendesign: Abwechslungsreiche und teilweise sehr anspruchsvolle Kurse bieten für jeden Geschmack genau das Richtige.
Schwierigkeitsstufen: Drei unterschiedliche Stufen, die jederzeit einstellbar sind.
Künstliche Intelligenz: Ebenfalls gut gelungen. Die Gegner sind dem eigenen Niveau angepasst, fast und machen auch Fehler.

GAMEPLAY

Steuerung: Die Fahrzeuge reagieren äußerst direkt, das Fahrverhalten wirkt dadurch wenig glaubwürdig.
Streckendesign: Die Städte sehen nicht schlecht aus. Die Kurse sind abgesteckte Passagen innerhalb der Metropolen.
Schwierigkeitsstufen: Nicht einstellbar und anfangs recht schwer.
Künstliche Intelligenz: Die Fahrer kennen die Strecken meist besser als der Spieler und kämpfen um jede Position.



TECHNIK

Grafik: 30 Bilder pro Sekunde sind völlig ausreichend, da bei Midnight Club 3 viel mit Verwisch-Effekten gearbeitet wird und ein herrliches Geschwindigkeitsgefühl erreicht wird. Ruckler gibt's nur, wenn alle Gegner vor einem fahren.
Sound: Die Motoren klingen absolut überaus, vor allem in Dolby Pro Logic II.
Musik: Tracks vom Feinsten (Rock, Hip Hop, Techno, Drum & Bass und Donashill).
Präsentation: Das Hauptmenü mit schnellen Kamerafahrten ist unheimlich cool.
Besonderheiten: Grandioses DUB-Tuning mit speziellen Teilen möglich.



TECHNIK

Grafik: Die Engine läuft mit 30 Bildern pro Sekunde, die nur bei hohem Verkehrsaufkommen unterschritten werden. Geschickt und exzessiv verwendete Licht- und Verwisch-Effekte lassen den Titel trotzdem beeindruckend erscheinen.
Sound: Die Motoren klingen satt und kräftig. Dolby Pro Logic II wird ebenfalls unterstützt.
Musik: Die Auswahl an Musikstücken passt perfekt zu dem nichtlichen Treiben.
Präsentation: Die Stadt als großes Menü ist famos, lange Lade- und Speicherzeiten.
Besonderheiten: Typische Fast and the Furious-Feiern.



TECHNIK

Grafik: 30 Bilder pro Sekunde lassen ein ordentliches Geschwindigkeitsgefühl aufkommen. Auf den Straßen sind auch andere Verkehrsteilnehmer unterwegs. Zudem kreuzen Fußgänger die Fahrbahn, die aber nicht erfasst werden können.
Sound: Durch die Bank gelungene Motoren-sounds und gute Effekte.
Musik: Rock und Hip-Hop. Ausgesprochen gute Trackauswahl.
Präsentation: Sehr stylische Menüs, eigenwillige Zwischensequenzen.
Besonderheiten: Es gibt drei Motorräder, die aber schwer zu bändigen sind.

MEIN FAZIT SUPER



Uwe Hönig

drifft durch die Nacht.

Wow, *Midnight Club 3* wurde im Vergleich zum Vorgänger in nahezu allen Belangen weiterentwickelt. Das perfekte Handling sämtlicher Vehikel hat mir dermaßen Spaß gemacht, dass ich nur schwer von der Nachtrasei wieder losgekommen bin. Das offene Konzept der Städte ist der Hit und sämtliche Rennen sind spätestens nach dem Ausbaldorn einer passenden Route prima zu meistern. Tuning-Fans kommen dank DUB-kompatiblen Zubehör ebenfalls voll auf ihre Kosten.

TEST | MIDNIGHT CLUB 3

Hersteller: Take 2
Entwickler: Rockstar San Diego
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 3 Städte
Internet: www.midnightclub3.de

Spieler: 1-2 (bis 8 online)
Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Preis:
Ab 6 Jahren Ca. € 60,-

- Frei befahrbare Städte
- Hervorragende Steuerung
- Gelungenes Schadensmodell
- Cooler Soundtrack

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Lastverlagerung	R1: Lenkdränge	K: Bremsen/Lockdown
L2: Nach hinten sehen	R2: Nitro/Wind-up	A: Ansicht wechseln
Start: Pause/Menu		K: Beschreibungen
Select: Navigationssystem		O: Lichtupe
Steuerkreuz: Map/Hydro/Map	Analogstick L: Lenken	Analogstick R: Kamera (Pause)

Mit der exzellent funktionierenden Steuerung kommen sowohl Profis als auch Anfänger zurecht.

STEUERUNG
90%

GRAFIK | SOUND | MULTI
 83% | 90% | 88% | 90%

„Die konsequenten Verbesserungen hieven *Midnight Club 3* an die Spitze der Tuning-Racer.“

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★



Enthusia Professional Racing



Im Windschatten von Sonys Superracer Gran Turismo 4:
Konami setzt heimlich zum Überholmanöver an!



DRIFTING – Mit dem Subaru Impreza WRC in der Wüste bedeutet eines: driften, driften, driften.



Es gibt eigentlich kaum ein Genre, das die Altmeister von Konami nicht mit mindestens einem (sehr guten) Spiel bedienen. Egal ob *Metal Gear Solid 3* (Action-Adventure), *Pro Evolution Soccer 4* (Sport), *Suikoden IV* (Rollenspiel) oder *Dancing Stage Fever* (Musikspiel) – Konami ist nahezu überall vertreten. Nur beim Thema Rennspiele hielten sich die emsigen Japaner bisher dezent zurück. Das ändert sich jetzt. Mit *Enthusia Professional Racing* wollen sie den von Sonys *Gran Turismo*-Serie dominierten Markt für realistische Rennspiele erobern. Dazu engagierte man den in der Rennszenen äußerst bekannten Japaner Manabu Akita. Er ist als Producer und Designer maßgeblich für die

Entwicklung des ambitionierten Projekts verantwortlich und soll seine langjährige Erfahrung in das Spiel einfließen lassen.

FAHREN WILL GELERNT SEIN

Ein Hauptbestandteil von *Enthusia Professional Racing* ist der Spielmodus Driving Revolution. Dabei handelt es sich um einen umfangreichen Fahrschule-Modus. Hier lernt der Spieler in 72 Veranstaltungen (aufgeteilt in insgesamt 18 Levels, die sich im Schwierigkeitsgrad voneinander unterscheiden) das ABC des Rennsports. Aufgabe ist es, unterschiedlich große Tore zu durchfahren, die jeweils auf der Ideallinie der Strecke aufgestellt sind. Die Tore zeigen zusätzlich an, mit welcher Geschwindigkeit der Spieler

sie passieren muss. Je nachdem wie exakt er die Vorgaben befolgt, sinkt oder steigt sein Punktestand, was letztendlich auch die Abschlusswertung beeinflusst. Bei sehr guten Bewertungen winken dem Spieler nach den Prüfungen Bonusautos – wenn das mal kein Anreiz ist.

KEIN AUTO GLEICHT DEM ANDEREN

Während man bei den ersten Events vor allem die elementaren Fähigkeiten wie richtiges Gasgeben, Bremsen oder Lenken erlernt, werden einem später die Eigenheiten der verschiedenen Autos näher gebracht. Da es Konamis Anspruch ist, mit *Enthusia Professional Racing* eines, wenn nicht sogar das realistischste Auto Modell überhaupt auf den Markt zu bringen, ist es fast

schon selbstverständlich, dass sich die einzelnen Fahrzeuge sehr unterschiedlich manövrieren lassen. Je nach Gewicht, Antriebsart (Front-, Hinterrad-, Vierradantrieb) und Motorleistung legen die Boliden teilweise komplett andere Fahreigenschaften an den Tag, auf die der Spieler eingehen muss.

REALISTISCHES FAHRVERHALTEN

Insgesamt betrachtet ist das Fahrverhalten der Wagen in *Enthusia Professional Racing* sehr gut gelungen. Mithilfe der gänzlich analog ausgelegten Steuerung lassen sich die Autos gefühlvoll und punktgenau über die Kurse heizen. Besonders cool ist das wirklichkeitsnahe Ausbrechen der Fahrzeuge, wenn man das Gaspedal lupft: Sie bewegen

FLUCEINLAGE Im Driving-Revolution-Modus lernt man auch den Umgang mit den Geländewagen.



ENGE KISTE Im Replay sehen wir noch mal die spannendsten Überholmanöver an.



3./6

HECKSCHLEUDER Der nagelneue Ford GT40 imponiert nicht nur mit 540 PS, sondern auch mit einem nervösen Heck.



RUHME 6/6

BESTE RUNDE

1: 01:00:00

2: 01:00:00

3: 01:00:00

4: 01:00:00

5: 01:00:00

6: 01:00:00



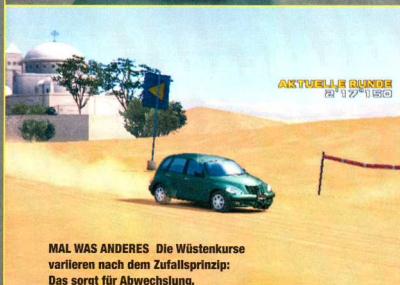
BESTE RUNDE

2:28'962

1: 2:28'962

2: 1:09'696

SEHR HÜBSCH Einige Hintergrundgrafiken sehen sensationell aus – sogar besser als bei Gran Turismo 4!



AKTUELLE RUNDEN

01:02:00

MAL WAS ANDERES Die Wüstenkurse variieren nach dem Zufallsprinzip: Das sorgt für Abwechslung.



RUHME 1/2

BESTE RUNDE

1: 0:50'170

2: 0:50'170

3: 0:50'170

4: 0:50'170

5: 0:50'170

6: 0:50'170

HERRLICH Auch die Lichteffekte von Enthusia Professional Racing sind überzeugend.



5./6

ERHÖHTE VORSICHT Einige Rennen werden auch bei Nacht gefahren.

RUHME 1/6

BESTE RUNDE

1: 0:17'682

2: 0:17'682

3: 0:17'682

4: 0:17'682

5: 0:17'682

6: 0:17'682



3./6

RUHME 1/1

BESTE RUNDE

1: 1:31'350

2: 1:31'350

3: 1:31'350

4: 1:31'350

5: 1:31'350

6: 1:31'350

WIE IN ECHT Beim Über-Benz SLR klappt beim Bremsen der Bremsspoiler hoch.

sich dann mit einem leichten Drift zum Kurvenäußeren – sehr realistisch! Allerdings neigen einige Autos dazu, übertrieben stark zu untersteuern. Gerade die PS-starken Bolden mit Allradfunktion (zum Beispiel Audi RS6, Subaru Impreza WRX etc.) treiben bereits bei niedrigen Geschwindigkeiten zu stark zum Kurvenäußeren. Hätten die Programmierer nur eine Testfahrt mit jenen Autos gemacht, wüssten Sie, dass sie hier deutlich übertrieben haben.

WITZIG, ABER UNNÜTZ: DAS VGS

Mehr ein netter Gag als ein wertvolles Feature ist das von Konami groß angepriesene Virtual Gravity System (kurz VGS genannt). Die Idee dahinter ist, die während des Rennens entstehenden Gravitationskräfte optisch darzustellen. In einem am unteren Bildschirmrand angebrachten Display bewegt sich ein gelber

Punkt in verschiedene Richtungen und zeigt dem Fahrer, wie die G-Kräfte gerade wirken. Zusätzlich werden die Kräfte angezeigt, die auf die vier Reifen des Fahrzeuges wirken. Anfangs nett anzusehen, merkt man ziemlich schnell, dass die dadurch gewonnenen Informationen spärlich verwertbar sind. Denn man hat kaum die Möglichkeit, dagegen zu wirken! Wenn zum Beispiel in einer Rechtskurve die G-Kräfte stark nach links wirken und der rechte Vorder- und Hinterreifen Grip verlieren, dann ist das eben so – was soll man dagegen machen?

ENTHUSIA FOR LIFE

Hat man sich erst mal mit dem Fahrverhalten der Autos vertraut gemacht und die ersten Fahrprüfungen hinter sich, kann man sich dem umfangreichen Enthusia-Life-Modus widmen. Dabei handelt es sich um einen

Informationsüberfluss

Neben den von anderen Rennspielen bekannten Anzeigen bietet *Enthusia Professional Racing* auch das neuartige Virtual Gravity System. Anhand eines Screenshots wollen wir Ihnen sämtliche Anzeigen beschreiben:

Positionsanzeige: Zeigt, auf welcher Position sich der Fahrer gerade befindet

Minimap: Zeigt den aktuellen Kurs in einer kleinen Übersichtskarte

Abstandsanzeige: Zeigt an, wie viele Sekunden der Fahrer zum Zweitplatzierten Vorsprung hat

Lenkeinschlag: Zeigt an, wie stark der Fahrer gerade lenkt. Hier: Der Fahrer lenkt 100 % nach links.

Virtual Gravity System: Der gelbe Punkt zeigt an, in welche Richtung die G-Kräfte gerade wirken. Hier: Der Wagen befindet sich in einer schnellen Linkskurve und die G-Kräfte wirken deswegen stark nach rechts. Die grauen Balken bei den Reifen zeigen an, wie stark die Kräfte auf die Reifen wirken. Hier: Der linke Vorderreifen hat sein Grip Limit überschritten und blinkt deswegen rot. Die anderen drei Reifen sind nahe am Limit.

Bremsbalken: Zeigt an, wie stark gerade gebremst wird. Sehr wichtig: Vollbremsungen sollten vermieden werden! Hier: Es wird nicht gebremst.

Beschleunigungsbalken: Zeigt an, wie stark gerade beschleunigt wird. Hier: Der Fahrer steht voll auf dem Gaspedal.

Runden- und Zeitanzeige: Zeigt an, in welcher Runde sich der Fahrer befindet und wie seine aktuellen Zeiten sind. Dabei erhält er auch immer Informationen über einzelne Streckenabschnitte. Damit kann er seine gefahrenen Zeiten besser miteinander vergleichen. Zusätzlich wird die beste Runde angezeigt.

Drehzahlmesser und Geschwindigkeitsanzeige: Zeigt an, wie hoch der Motor gerade dreht und wie viel km/h der Wagen gerade fährt.

Ganganzeige: Zeigt an, welcher Gang eingelegt ist. Hier: D (= Automatikgetriebe).

Elektronische Fahrhilfen: Zeigt an, welche Fahrhilfen momentan aktiv sind. Hier: Sowohl das ESP als auch das TCS (Traction-Controll-System) sind aktiv.

Karriere-Modus, bei dem es das langfristige Ziel ist, Platz 1 der Rangliste einzunehmen. Dazu muss man an verschiedenen Rennveranstaltungen teilnehmen und dort möglichst viele Rennpunkte sammeln. Wie viele Punkte man für seine Platzierung im Rennen bekommt, hängt von zwei Faktoren ab: Wie stark sind die Fahrzeuge der Kon-

kurrenten und wie stark ist das eigene Auto. Aus dieser Kombination ergibt sich ein Multiplikator, der nach der Veranstaltung mit in das Gesamtergebnis eingerechnet wird. Es bringt also nichts, mit einem sehr starken Auto bei einem einfachen Event teilzunehmen und die Gegner in Grund und Boden zu fahren (GT 4 lässt grüßen).

ENTSCHEIDUNGEN SIND ZU TREFFEN

Eine weitere Besonderheit von *Enthusia Professional Racing* sind die so genannten Enthu- und Skill-Punkte. Die Enthu-Punkte könnte man am besten als Lebensenergie beschreiben, wie es die zum Beispiel bei Actionspielen gibt: Je mehr man davon besitzt, desto besser. Durch Kol-

lisionen, Berührungen der Bande oder Abkommen von der Strecke verliert man Enthu-Punkte. Hat man gar alle verloren, darf man nicht an der nächsten Veranstaltung teilnehmen und muss pausieren, was gleichzeitig ein Abrutschen in der Rangliste mit sich bringt. Ein sauberes und faires Fahren wird auch für (möglichst) viele

DETAILLIERT Die Autos wurden fantastisch nachmodelliert. Selbst die Auspuffrohre sind ausgearbeitet.



INFO **DAS PUNKTESYSTEM**

Punkte, die die Welt bedeuten

Wer bei *Enthusia Professional Racing* wirklich erfolgreich unterwegs sein will, sollte einen gemäßigten Fahrstil praktizieren.

Eine Besonderheit von *Enthusia Professional Racing* sind die Enthu- und Skill-Punkte, die der Spieler immer im Auge haben sollte. Mit denen verhält es sich genau anders als mit den im wahren Leben unbeliebten Punkten beim Verkehrszentralregister in Flensburg: Je mehr man davon hat, desto besser. Während sich die Enthu-Punkte nach jedem Rennen automatisch zu

einem gewissen Teil selbst regenerieren, muss man die Skill-Punkte bei den Events erfahren.

Skill-Punkte (siehe Punkt 1):

Sie werden nach jedem Rennen neu berechnet. Wie Sie am Screenshot sehen können, wird die Anzahl der Skill-Punkte von folgenden Kriterien beeinflusst:

Grundpunkte: Die Anzahl der Grundpunkte hängt von den aktivierten Fahrhilfen ab. Je weniger Fahrhilfen (ESP, TCS, Automatikgetriebe) der Spieler während des Rennens aktiviert hat, desto mehr Grundpunkte bekommt er.

Gefahrte Distanz: Je länger ein Rennen dauert, desto mehr Punkte erhält der Spieler. Sechs-Runden-Rennen bringen folglich mehr Punkte als Zwei-Runden-Rennen.

Platzierung: Wie bei jedem Rennspiel: Je besser die Platzierung, desto höher die Punkte. Für den Sieg gibt es zehn Punkte.

Schnellste Runde: Auch für die schnellste Runde gibt es Punkte. Man sollte das Rennen also nicht zu gemütlich angehen.

Vom Kurs abgekommen: Bei Rennen mit Ausläuflächen (zum Beispiel offizielle Rennkurse) bekommt man Punktabzug, wenn man von der Strecke abkommt.

Kollision (Begrenzung): Berührungen mit der Bande sorgen für Punktabzug und sollten daher tunlichst vermieden werden.

Kollision (Fahrzeug): Kollisionen mit anderen Fahrzeugen bringen den größten Punktabzug mit sich. Ärgerlich: Auch wenn die anderen Fahrer Sie berühren, gibt es Punktabzug!

Die Skill-Punkte werden anschließend den Fahrzeug- und Fahrerbereichen zugeteilt. Beim Überschreiten bestimmter Punktgrenzen gibt es dort dann Levels-ups.

Fahrzeug-Level-ups (siehe Punkt 2):

Hier werden die Fahrzeuge in den drei Bereichen Gewicht, Leistung und Reifen getunt. Die Auswirkungen des Tunings spürt man auf der Rennstrecke, Auswirkungen auf die Optik hat das Tuning leider nicht. Jedes Auto kann nur insgesamt neunmal (drei Tuningstufen pro Bereich) getunt werden.

Fahrer-Level-up (siehe Punkt 3):

Hier verbessern sich die Fähigkeiten des Fahrers in den Bereichen maximale Enthu-Punkte und Erholungsrate (untergliedert in jeweils drei Bereiche). Auswirkungen auf die eigentlichen Fahrleistungen hat das Fahrer-Level-up nicht.

Skill-Punkte benötigt. Sammelt man genügend Skill-Punkte, erhöhen sich sowohl das Fahrer- als auch das Tuning-Niveau. Wie genau sich die Skill-Punkte berechnen und welche Auswirkungen Levels-ups mit sich bringen, können Sie in unserem Extra-kasten nachlesen. Was die Programmierer mit der Einführung der zwei Punkteskalen erreichen wollen, liegt auf der Hand: Der Spieler muss ständig abwägen, wie angreifslustig er agieren will. Will er unbedingt das Rennen gewinnen und nimmt dafür die eine oder andere Karambolage in Kauf oder begnügt er sich notfalls auch mit einem zweiten oder dritten Platz, fährt dafür aber ohne nennenswerte Berührungen das Rennen zu Ende? Wirklich revolutionär ist dieses System natürlich nicht, es bringt aber durchaus taktische Elemente ins Spiel und verhindert eine allzu rabiate Fahrweise.

GRAFISCHER HOCHGENUSS

Erfreulicherweise überzeugt Konamis Erstlingswerk nicht nur hinsichtlich der Spielbarkeit und der netten Innovationen, es bietet auch eine hervorragende Technik. Die Hintergrundgrafik besticht mit vielen Polygonen, scharfen Texturen und satten Farben. Gerade die Umgebungsgrafik der Fantasiekurve sieht exzellent aus und muss sich vor der großen Konkurrenz aus dem Hause Sony nicht verstecken. Überhaupt glänzt *Enthusia Professional Racing* mit einem tollen Leveldesign: Bei den meisten Kurven schaffen die Programmierer den perfekten Spagat zwischen herausfordernden Kurven- und Vollgaspassagen. Die optisch sehr hübschen Offroad-Strecken sorgen zudem für Abwechslung. Da die Wagenmodelle ebenfalls gut aussehen und das Geschehen stets mit bombenfesten 60 Bildern pro Sekunde läuft, verdient Konami ein großes Lob. Einzige nennenswerte Kritikpunkte sind das zu geringe Geschwindigkeitsgefühl aus der Außenperspektive und die nervtötende Japano-Musik. Wer wirkliches Rennfeeling genießen will, muss die Innenansicht benutzen und sollte die Musik ausstellen!

OLIVER BECK

SKILL-PUNKTE

1

GRUND-PUNKTE	TCS ESP AT	45
BEFAHRENE DISTANZ		160
PLATZIERUNG		10
SCHNELLSTE RUNDE		25
VOM KURS ABGEGANGEN		- 0
KOLLISION (BEGRENZUNG)		- 48
+ KOLLISION (FAHRZEUG)		- 6
GESAMT		186 PKT

FAHRZEUG 465 PKT

FAHRER 3226 PKT



2

NEUER LEVEL

3

ENTHU-PUNKTE

205 / 690

SKILL-LEVEL	25	27
MAX. ENTHU-PUNKTE	875	660
ERHOLUNGSRATE (NACH RENNEN)	135	138
ERHOLUNGSRATE (FAHRZEUGWECHSEL)	405	414
ERHOLUNGSRATE (AUSRUHEN)	875	660

Sie haben einen neuen Level erreicht!

DETAIL-CHECK | ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

Die Jagd auf den PS-Thron ist eröffnet

Auch wenn *Enthusia Professional Racing* ein sehr gutes Rennspiel ist, an der starken Konkurrenz aus dem Hause Sony und Codemasters kommt es nicht vorbei. *Gran Turismo* und *DTM Race Driver 2* sorgen einfach für etwas mehr Fahrspaß.



ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

GAMEPLAY

Sehr realistisches Rennspiel mit anspruchsvollem, aber logischem Fahrverhalten. Dank unterschiedlichem Fahrverhalten sehr abwechslungsreich.

Steuerung: Damit sind die Fahrzeuge präzise lenkbar. Nur wer gefühlvoll mit Gas und Bremse umgeht, wird Erfolg haben.

Streckendesign: Die frei erfundenen Kurse überzeugen mit einem abwechslungsreichen und interessanten Design. Die echten Kurse wurden akkurat umgesetzt.

Fahrphysik: Das Fahrverhalten ist insgesamt schon sehr realistisch. Je nach Antriebsart und Fahrzeugigenschaften fahren sich die Autos sehr unterschiedlich. Leider unter- bzw. übersteuern einige Autos zu stark und besitzen zu wenig Grip.

Schadensmodell: Nicht vorhanden. Es gibt nur Enthu-Punkte zu verlieren (eine Art Lebensenergie für den Fahrer).

Schwierigkeitsgrad: Ordentliche Lernkurve. Trotzdem bedarf es einer Eingewöhnungszeit, bis man vorsichtig und schnell unterwegs ist.

Künstliche Intelligenz: Die Gegner verhalten sich intelligent, fahren aber zu häufig idealine.

UMFANG & MOTIVATION

Beide Hauptspielmodi sind äußerst umfangreich gestaltet. Zudem gibt es sehr viele Autos und viele abwechslungsreiche Strecken.

Autos: 200+

Strecken: 55

Ladezeiten: Die ca. 15 Sekunden Ladezeit vor den Rennen sind okay. In den Menüs geht alles ziemlich fix.

SplitScreen: Stets okay. Es dürfen zwei Spieler gleichzeitig antreten. Leider ohne Computergegnern.

Online-Spiel: Wie bei GT 4 gibt es beim Konami-Racer keinen Online-Modus, nur einen SplitScreen-Modus, doch keinen Netzwerk-Modus.

GRAFIK & SOUND

Die Autos sehen gut aus, die Spiegelungen sind okay, die Hintergründe fantastisch. Sehr abwechslungsreich.

Darstellung: Absolut konstante 50 Bilder pro Sekunde. Keine Ruckler.

60-Hz-Modus: Nein.

16:9-Modus: Nein.

Perspektiven: 2

Sound: Die Fahrzeugsound hört sich gut an. Die japanische Popmusik ist dagegen sehr gewöhnungsbedürftig.



GRAN TURISMO 4

GAMEPLAY

Gran Turismo 4 präsentiert sich noch simulativer als seine Vorgänger und ist anspruchsvoller als *DTM 2*, nicht aber als *Enthusia Professional Racing*.

Steuerung: Per Gamepad spielt sich *Gran Turismo* schon hervorragend, doch mit einem richtigen Lenkspart 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. Vor allem die Vorschleife ist überaus gelungen.

Fahrphysik: GT 4 führt sich anspruchsvoller als die Vorgänger und bietet mehr Tiefe als die Konkurrenz. Die Rallye-Fahrer sind besser als in *DTM 2*, aber kein Vergleich zu Colin McRae. Dafür verhalten sich die Autos auf den Schotterpisten einfach zu unrealistisch.

Schadensmodell: Nicht vorhanden.

Schwierigkeitsgrad: Anfangs genügt cleveres Tuning. Um die neuen Strecken davonfahren, in höheren Rennklassen bedarf es auch Können.

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

UMFANG & MOTIVATION

Die magischen 100 % sieht man (wenn überhaupt) dürfte 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 etwas nervig, da es viele Internetspieler gibt.

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

Online-Spiel: Trotz Ankündigung kann *Gran Turismo 4* nur im lokalen Netzwerk und per SplitScreen gespielt werden. Gerüchten zufolge kommt bald eine Onlineversion.

GRAFIK & SOUND

Durch den Verzicht auf ein Schadensmodell und viele andere Tricks zaubert die Entwicklung realistische 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 absolut authentisch und hervorragend. Die klare Referenz des Genies!



DTM RACE DRIVER 2

GAMEPLAY

Der Spagat zwischen Arcade-Rennens und Simulation ist noch nie zuvor so gut gelungen. Vor allem die überlagende Simulation der Federung ist cool.

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

Streckendesign: Fantastische Strecken wechseln sich mit authentisch nachgebildeten Strecken aus dem internationalen Rennsport ab. Qualität ist hochwertig.

Fahrphysik: Alle Fahrzeuge verhalten sich glaubwürdig, bleiben aber auch in Extremsituationen beherrschbar. Lediglich die Rallye-Wagen wirken schwammig und unglaubwürdig. Sehr gute Mix aus Arcade und Simulation.

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

Schwierigkeitsgrad: Ausgewogen. Die Lernkurve steigt sanft an, spätere Rennen erfordern Präzision, Geduld und fahrerisches Talent.

Künstliche Intelligenz: Klasse! Die Gegner rangieren regelmäßig selbst Fehler.

UMFANG & MOTIVATION

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

Autos: 35

Strecken: 49

Ladezeiten: 15 Sekunden sind erträglich, direkte Neustarts kommen ohne Ladepause aus. Insgesamt akzeptabel.

SplitScreen: Nur noch halb so flüssig wie Solo, dafür dürfen bis zu vier Computergegnern zugeschaltet werden.

Online-Spiel: Bei *DTM Race Driver 2* dürfen bis zu acht Spieler online gemeinsam auf die Strecke. Computergegnern können dabei nicht zugeschaltet werden.

GRAFIK & SOUND

Auf den ersten Blick sieht *Gran Turismo 4* schöner aus, doch *DTM 2* hat dafür wesentlich mehr Autos auf der Strecke. Bis zu 20 Konkurrenten!

Darstellung: Superflüssige 50 Bilder pro Sekunde. Keine Ruckler.

60-Hz-Modus: Nein.

16:9-Modus: Nein.

Perspektiven: 4

Sound: Die Fahrzeuge klingen kräftig und die Kollisionen machen akustisch richtig was her. Kaum Hintergrundmusik.

MEIN FAZIT | SEHR GUT



Oliver Beck

fühlt die G-Kräfte.

Anfangs war ich von *Enthusia Professional Racing* enttäuscht. Das Geschwindigkeitsgefühl schien mir unzureichend und das heftige Untersteuern meiner ersten Autos gefiel mir gar nicht. Erst später, als ich bessere Autos freigeschaltet und mich mit der Innensicht angefreundet hatte, war ich begeistert. Dann offenbart *Enthusia Professional Racing* nämlich eine tolle Spielbarkeit und spannende Duelle.

An der farnosen Optik und dem riesigen Umfang gibt es unterdessen nichts auszusetzen. Einzige die Musik nervt: Das völlig unpassende Gedudel erinnert an Rennspiele aus den frühen 90ern und vermittelt alles, nur kein Rennfeeling!

TEST | ENTHUSIA PROF. RACING

Hersteller: Konami

Entwickler: Konami

Genre: Rennspiel

Sprache: Deutsch

Video: 4:3

Audio: Dolby Pro Logic II

Umfang: 55 Strecken

Internet: www.konami.de

Spiele: 1-2

Termin: 4. Mai

USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

Preis: Ca. € 60,-

- Tolles Streckendesign
- Großer Umfang
- Gute Steuerung
- Täuschendes Geschwindigkeitsgefühl

CONTROLLER-CHECK | STANDARD

L1: Kuppelung	R1: Handbremse		Bremsen
L2: -	R2: -		Karrierwechsel
Start	Start		Beschleunigen
Select: -	Select: -		VIS-System
Steuerkreuz: -	Analogstick L: Lenken	Analogstick R: Gas/Bremse	

„Die Steuerung ist frei konfigurierbar. Dank ihr können die Autos sehr präzise manövriert werden.“

STEUERUNG
88%

ENTZESPIELER

GRAFIK 88% SOUND 72% MULTI 81% **83%**

„Anfangs zähes Rennspiel mit riesigem Umfang. Optisch und spielerisch insgesamt sehr gut.“

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Im Vergleich zur Konkurrenz besitzt *Enthusia* den größten Realitätsanspruch. Leider auch leicht übertriebenes Untersteuern einzelner Autos.

Jäger und Sammler kommen auch um den vierten Teil von *Gran Turismo* nicht herum. Kein anderes Rennspiel bietet einen solchen Umfang.

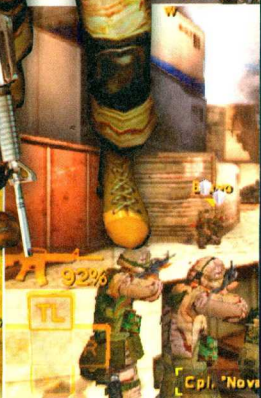
Wer spannenden Motorsport und Online-Rennen mag, der greift zu *DTM Race Driver 2*. Vor allem auch online ein Motorspaß.

Full Spectrum

**Realismus pur –
ein Kriegsspiel, das
neue Maßstäbe setzt!**



Juni 2004: Anstatt wie im wahren Leben zu versuchen, im Nachkriegs-Irak die Lage in den Griff zu bekommen, haben es die Vereinigten Staaten und ihre Verbündeten in THQs neuestem Actionspiel mit einem etwas anderen Problem zu tun: Unter der Führung des fiktiven Diktators Al Afad, auch „Der Löwe von Khyber“ genannt, hat sich der kleine, eben-



INFO MULTIPLAYER

Warrior

Perfekter Kooperativ-Modus

Zu zweit macht's genauso viel Spaß!

Per Online-Modus dürfen zwei menschliche Spieler gleichzeitig die Einsätze bestreiten. Dabei übernimmt jeder Spieler ein Team. Ganz wichtig für das Gelingen einer Mission ist die perfekte Kommunikation zwischen den Teams. Nur wer sich über das Headset mit seinem Kollegen abspricht und taktisch vorgeht, wird die Einsätze meistern. Leider gibt es neben dem Kooperativ-Modus keine weiteren Spielmodi. Vom Nachfolger erhoffen wir uns etwas mehr Umfang.



TEAMWORK Das Bravo-Team deckt den Bereich ab, das Alpha-Team rückt geschlossen vor.

falls frei erfundene Wüstenstaat Zekistan zu einem Eldorado für geflohene Taliban-Kämpfer und ehemalige irakische Soldaten gemauert. Zu Tausenden strömten die Extremisten nach dem Irak- und Afghanistankrieg über die Grenzen und fanden in Zekistan ein neues Zuhause. Wie von einer solchen Randgruppe nicht anders zu erwarten, strebten sie dabei jedoch keinen gemühten Lebensabend an. Vielmehr machten sie sich sofort an die Arbeit, Ausbildungsstätten für Terroristen aufzu-

bauen, von denen aus neue Anschläge geplant werden sollten. Der westlichen Welt gefiel das natürlich gar nicht und so beschloss die NATO, militärisch gegen Zekistan vorzugehen.

DIE INVASION KANN BEGINNEN

Nachdem die alliierten Streitkräfte mit mehr als tausend Luftangriffen Panzer, Bunker, feindliche Lager und Kasernen ausgeschaltet haben, erfolgt nun eine Invasion des Landes durch die Infanterie und Panzertrup-

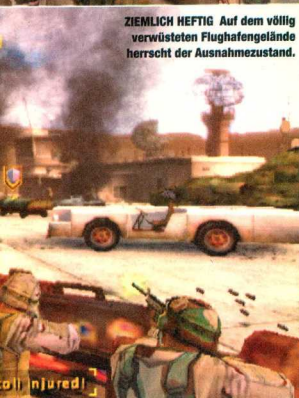
pen. Als Kommandeur müssen Sie zwei jeweils vierköpfige Einsatztruppen durch die Straßen von Zafarra, der Hauptstadt von Zekistan, navigieren und diverse Aufträge erfüllen. Diese Aufträge bestehen zum Beispiel darin, Straßensperren zu durchbrechen, Waffendepots zu zerstören oder Luftabwehrstellungen zu vernichten. Die Action erlebt der Spieler dabei nicht aus der bekannten Ego- oder Third-Person-Perspektive: Wie bei einem Echtzeit-Strategiespiel ist die Kamera etwas oberhalb des Spielgeschehens platziert, um Ihnen als Chef-Strategen den nötigen Überblick zu verschaffen. Alle von den Soldaten auszuführenden Aktionen werden demnach per Befehl erteilt, wozu verschiedene Cursor zum Einsatz kommen. Bis auf das Werfen von Granaten und das Schießen von Gewehrgranaten gibt der Spieler selbst während des gesamten Spiels keinen Schuss auf die Feinde ab!

NEUE DIMENSION VON REALISMUS

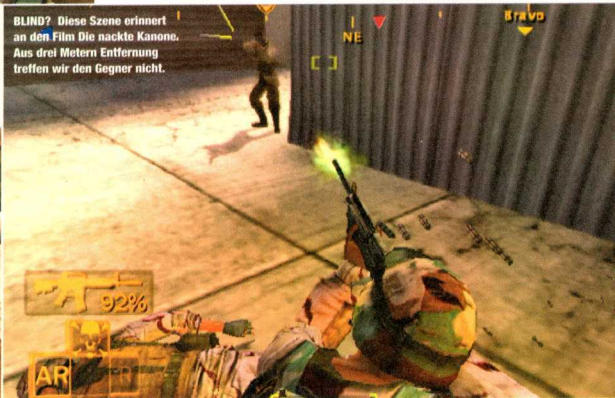
Da das Spiel auf einer Trainingssoftware basiert, die exklusiv



SICHTFELD Der graue Fog of War zeigt an, welchen Bereich die Soldaten nicht bewachen.



ZIEMLICH HEFTIG Auf dem völlig verwüsteten Flughafengelände herrscht der Ausnahmezustand.



BLIND? Diese Szene erinnert an den Film Die nackte Kanone. Aus drei Metern Entfernung treffen wir den Gegner nicht.



WICHTIG Später im Spiel sind die Rauchgranaten überlebenswichtige Utensilien. Sie erleichtern das Vorrücken.



KONZENTRATION Die riesigen Paläste sind aufgrund ihres mehrstöckigen Aufbaus sehr schwer zu meistern.

fürs amerikanische Militär entwickelt wurde, um Soldaten im Häuserkampf zu schulen, verwundert es nicht, dass *Full Spectrum Warrior* das wohl realistischste PlayStation-2-Kriegsspiel aller Zeiten ist. So gibt es etwa – wie im wahren Leben – keine Energieanzeige bei den Spielfiguren. Wird ein Soldat getroffen, kann eben

schon der erste Treffer tödlich sein. Auch in der Nähe stattfindende Explosionen bedeuten meistens den sofortigen Tod. Der Spieler muss deswegen immer taktisch vorgehen und stets zwei elementare Grundsätze beachten. Zum einen ist das ständige Hin- und Herwechseln zwischen den zwei Teams ein Muss. Nur wenn

sich die Soldaten gegenseitig Feuerschutz geben und zum Beispiel die eine Gruppe einen bestimmten Korridor abdeckt, darf das andere Team in den neuen Bereich vorrücken. Ansonsten besteht immer die Gefahr, dass man von feindlichen Extremisten überrascht wird, die die ungeschützten Soldaten auf einen Schlag ausschalten.

Die zweite wichtige Regel in *Full Spectrum Warrior* ist, dass man niemals ungeschützt durch die Straßen oder über offene Plätze läuft. Vielmehr muss man sich Meter für Meter vorarbeiten und im Gelände stets Schutz suchen. Ob er seine Truppe hinter einem abgestellten Auto verschanzt, einen ausrangierten Container als



VERLETZT Dank Havoc-Engine sehen die Sterbeanimationen gut aus.

INFO DAS REPLAY

Revolutionäres Replay

Der erste interaktive Spielstand der Welt!

Das Replay bei *Full Spectrum Warrior* hat wenig mit einer normalen Wiederholung zu tun, wie Sie sie beispielsweise aus Rennspielen kennen. Sie können es nämlich nicht nur einfach abspielen und ansehen, sondern auch zu jeder Zeit des Ablaufs wieder ins Spiel einsteigen. Dadurch ist es möglich, fehlgeschlagene Einsätze exakt an der Stelle weiterzuspielen, an der Sie möchten.



WENIGER IST MANCHMAL MEHR Das Replay-Menü ist zwar etwas spartanisch ausgefallen, erfüllt aber seinen Zweck.

DETAIL-CHECK FULL SPECTRUM WARRIOR

Wer bietet die bessere Team-Action?

Während die Freiheitskämpfer in *Freedom Fighters* Amerika aus den Fängen der bösen Russen befreien, arbeiten die Soldaten in *Full Spectrum Warrior* an der Befreiung Zekistans.



FULL SPECTRUM WARRIOR

STEUERUNG

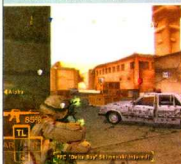
Die Steuerung ist bei FSW nahezu perfekt. Sehr intelligente Tastenbelegung. Einzig die Kamera zieht beim Bewegungs-Cursor schlecht nach.
Zugänglichkeit: Nicht einfach, in den fünf Tutorial-Levels wird sie dem Spieler aber Schritt für Schritt beigebracht.
Komplexität: Sehr komplex. Sehr viele Befehle möglich.

TEAM-ASPEKT ★★★★★

Maximale Teamgröße: 3 Teams à 4 Leute
Befehlsvielfalt: Fortbewegen, Schießen, Decken, Streufeuern, Granaten werfen, Bounding, Flüchten, Leute retten.
Künstliche Intelligenz: Sehr gut.
Mehrspielermaps: 11
Versus-Modus: Nein.
Kooperativ-Modus: Ja.
Online-Modus: Ja.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Bis zum ersten Durchspielen vergehen ca. zehn bis 15 Stunden, je nach taktischem Verständnis des Spielers. Die sehr coole Replay-Funktion vermeidet Frust.
Anzahl Missionen: 11
Missionsdesign: Etwas abwechslungsreich. Viele Maps sehen ziemlich gleich aus.



GRAFIK & SOUND ★★★★★

Sehr realistische Grafik mit vielen kleinen Details. Hübsche Lichteffekte und gelungene Rauchdarstellung.
Framerate: ~25 Fps (meistens deutlich darunter)
Soundeffekte: Sehr coole, realistisch klingende Waffeneffekte. Witzige und sehr passende Unterhaltungen der Soldaten auf Englisch.
Musik: Fantastische Musikunterhaltung im Stil von Black Hawk Down. Passt sehr zur Situation an.

GESAMTBURTERUNG

★★★★★

FREEDOM FIGHTERS

STEUERUNG

Herrlich komfortabel, unkompliziert und leicht zu erlernen. Vor allem die Steuerung der Kameraden ist sehr einfach (wenn auch beschränkt).
Zugänglichkeit: Aufgrund weniger Teambefehle innerhalb kürzester Zeit erlernbar.
Komplexität: Gering, vor allem wegen der wenigen Befehle.

TEAM-ASPEKT ★★★★★

Maximale Teamgröße: 3 Teams à 4 Leute
Befehlsvielfalt: Fortbewegen, Schießen, Decken, Streufeuern, Granaten werfen, Bounding, Flüchten, Leute retten.
Künstliche Intelligenz: Sehr gut.
Mehrspielermaps: 11
Versus-Modus: Nein.
Kooperativ-Modus: Ja.
Online-Modus: Ja.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Etwas zehn Stunden sollte man als durchschnittlicher Spieler fürs erste Durchspielen einplanen. Zahlreiche Savepoints erleichtern das Durchspielen.
Anzahl Missionen: 19
Missionsdesign: Sehr abwechslungsreich. Viele unterschiedliche Einsatzorte.



GRAFIK & SOUND ★★★★★

Gute Darstellung des völlig zerstörten Amerika. Ordentliche Texturen, nette Lichteffekte. Wirkt aber etwas altbacken.
Framerate: 25 Fps (relativ konstant und ruckelfrei)
Soundeffekte: Die Soundeffekte klingen etwas schwachbrüstig. Die Konversationen sind durchwegs langweilig, technisch aber tadellos.
Musik: Der Sound (meistens vom Orchester eingespielt) passt sehr gut zum Ambiente des Spiels.

GESAMTBURTERUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Oliver Beck
 gibt die Befehle.

Ich weiß nicht, wann mich ein Spiel zum letzten Mal so in seinen Bann gezogen hat. Es ist nicht nur das neuartige Spielprinzip, das begeistert. Auch die realistische Aufmachung und die fantastischen Soundeffekte sorgen für eine fantastische Atmosphäre. Der große Knackpunkt der PlayStation-2-Version ist allerdings die grauenhafte Bildwiederholungsrate. *Full Spectrum Warrior* ruckelt praktisch immer. Zusammen mit der ohnehin hektischen Kamera setzt es beim Spielen einen wirklich starken Magen voraus – sonst droht der gesundheitliche Knock-out!

TEST FULL SPECTRUM WARRIOR

Hersteller: THQ
Entwickler: Pandemic
Genre: Strategie
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: Ca. 10 Stunden

Internet: www.thq.de

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

- Gelungene Steuerung
- Tolle Atmosphäre
- Einziges Leveldesign
- Ständiges Ruckeln

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Zoom
L2: Funkgespräche
Start: Pause
Select: Kontrollbereich
Steuerkreuz: Spielerswahl
RT1: Sichtweite kontrollieren
R2: GPS aufrufen
Analogstick L: Abwärtsweg
Schuttbereich
Teamwechsel
Aktion
Abbrechen
Analogstick R: Kamera

„Die Steuerung ist intelligent aufgebaut. Dadurch lassen sich die meisten Befehle sehr gut umsetzen.“

GRAFIK | SOUND | MULTI

73% | 81% | 82% **83%**

Innovatives Spielprinzip mit gelungener Steuerung und guter KI. Technisch mit großen Mängeln.

Deckung benutzt oder sich einfach nur hinter einer Häusercke abschießt, bleibt dem Spieler überlassen. Er muss nur stets bedenken, dass die Gegenstände unterschiedliche Eigenschaften haben. Während eine Häuserwand unbegrenzt viel feindlichen Beschuss aushält, explodiert ein Auto nach einer gewissen Zeit und die umherfliegenden Teile können alle in der Nähe stehenden Personen verletzen.

EXZELLEENTE STEUERUNG UND KI

Dank der intuitiven und gleichzeitig sehr komfortablen Steuerung lassen sich die taktischen Vorgaben ohne Mühe erfüllen und der Spieler kann sich ganz auf die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten seiner Soldaten konzentrieren. Neben dem einfachen Fortbewegen und Abdecken von Bereichen können die GIs auch Sperrfeuer geben, das so genannte Bounding (gleichzeitiges Laufen und Decken) ausführen und Granaten werfen. Die künstliche Intelligenz der eigenen Soldaten ist bemerkenswert. Haben Sie ihnen einmal einen Befehl erteilt, so erfüllen die virtuellen Untergebenen ihre Aufgabe meistens mit Bravour. Nur ganz selten gibt es Situationen, in denen die Soldaten Fehler machen – was leider oft mit dem Tod eines Kollegen endet.

HÜBSCHE ABER UNKONSTANTE OPTIK

Auf technischer Seite überzeugt *Full Spectrum Warrior* nicht ganz. Während die Umgebungen und die Spielfiguren detailliert ausgearbeitet sind und mit netten Lichteffekten verschönert werden, nervt die absolut unkonstante Framerate. Anscheinend ist die PlayStation 2 mit der Xbox-Umsetzung des Spiels völlig überfordert – anders lässt sich das nervige Dauerruckeln nicht erklären. An einigen Stellen im Spiel sinkt die Bildwiederholungsrate sogar in den einstelligen Bereich und erschwert das Vorgehen enorm. Dieses Riesenmanko können auch die fantastische Hintergrundmusik, die direkt aus dem Film *Black Hawk Down* stammen könnte, und die witzigen Dialoge der Charaktere nicht wieder ausgleichen.

OLIVER BECK

RIESENBABY Bei so einem Fleischberg ist Flucht das beste Mittel.



DURCHGEKNALLT Der Innenarchitekt des Schlosses hatte offensichtlich Geschmack.



Haunting Ground

Survival-Horror mal anders:
Gänsehaut ohne Waffengewalt!

KARITATIV Sogar Psychopathen machen gerne bei Kleiderspenden mit.



Ich habe ein paar Kleider für dich
zu verschenken.

TREUER HELFER Hund Hewie
verschafft uns wertvolle Zeit.





SICHERHEIT Unter einem Bett warten wir, bis die Luft rein ist.

Betrachtet man das Genre des Survival-Horrors, fällt einem unweigerlich auf, dass die meisten Vertreter eines gemeinsam haben: Um sich der schaurigen Gegner zu erwehren, vertrauen die Helden der Grusel-Abenteuer auf Waffen in allen Größen und Formen. Da werden Monster mit Pistolen durchlöchert, Untote mit Schrotflinten gestoppt und Geister mit Raketenwerfern perforiert. Dabei kommen Rätsel meistens zu kurz oder werden nur am Rande durch die üblichen „Finde den Schlüssel zu der verschlossenen Tür“-Knocheleien vertreten. Capcom will nun mit *Haunting Ground* wieder zurück zum guten, alten Adventure und verzichtet gänzlich auf den Einsatz von Waffen.

PANIK IST TRUMPF

Die Story des Abenteuers ist schnell erzählt: Mit heftigen Kopfschmerzen und wenig Stoff am Leib erwacht die klei-

ne Fiona im Keller eines Herrenhauses. Sie kann sich nur noch schemenhaft an einen Ausflug mit ihren Eltern und an einen üblen Autounfall erinnern. Als sie sich umblickt, sieht sich Fiona von Leichen teilen umgeben. Panisch rennt sie ins Freie und muss von diesem Zeitpunkt an die Geheimnisse des Hauses lösen. Leider haben es eine Hand voll Psychopaten auf die Kleine abgesehen. Wird Fiona von einem irren Fleischklops oder einer messerschwingenden Wahnsinnigen verfolgt, so muss sie schnell ein Versteck wie einen Schrank oder einen Vorhang finden oder sich geduckt in schattigen Ecken verbergen. Wenn nach ein paar Sekunden die Luft wieder rein ist, kann sie mit der Erkundung der Umgebung fortfahren. Leider ist dies einfacher gesagt als getan: Wenn die Protagonistin von einem Gegner überrascht oder getroffen wird, verfällt sie in einen Zustand der Panik, was



ABGEFAHREN In panischen Momenten wird die Optik schwarz-weiß.



GELINGEN Die Schattenwürfe wirken sehr realistisch.

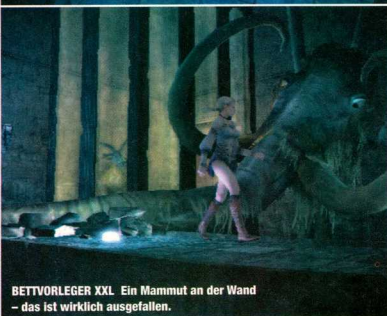


BRAVES HUNDI Unser Begleiter braucht manchmal Streicheleinheiten.



GEHIRNFUTTER Das Niveau der Rätsel ist nicht besonders hoch.

Warte mal... Hier ist ein **Haken**... †



BETTVORLEGER XXL Ein Mammut an der Wand – das ist wirklich ausgefallen.

sich in hektischem Stolpern bei der Flucht, einer verwischenen Schwarz-Weiß-Optik und einem hektischen Sound äußert. Dies erschwert das Wegrennen deutlich und erzeugt sogar beim Spieler selbst panische Angst.

HELPER MIT VIER PFOTEN

Erleichtert wird die permanente Flucht zwar durch diverse Hilfsgegenstände wie beruhigende Kräuter, heilende Pillen oder Chemikalien, welche die Verfolger für kurze Zeit stoppen; eine wirkliche Hilfe wird Fiona jedoch auf andere Weise zuteil: Nach ein paar Minuten Spielzeit gesellt sich ein Hund namens Hewie an ihre Seite. Mittels des rechten Analogsticks können dem Vierbeiner einfache Befehle wie „Fass“, „Untersuche die Umgebung“, „Sitz“ oder „Bei Fuß“ gegeben werden. So kann Hewie einerseits zum Lösen diverser Rätsel und andererseits zum Aufhalten der Gegner eingesetzt werden. Der kleine Flohfänger kommt nämlich durch die kleinsten Löcher durch, kann sehr hoch springen und hat außerdem noch einen ordentlichen Biss. Um den Helfer bei Laune zu halten, muss man ihn nur ab und an streicheln oder ihn mit leckeren Hunde-Snacks verwöhnen.

RÄTSELKOST „LIGHT“

Abgesehen von den Fluchtmomenten macht das Lösen von Rätseln den Hauptteil des Spiels aus. Diese sind zwar zahlreich, aber leider nicht unbedingt anspruchsvoll; es werden Kisten verschoben, Gegenstände gesammelt und Wortketzen kombiniert. Was die Präsentation betrifft, kann *Haunting Ground* jedoch überzeugen: Die Räume in dem Haus sind atmosphärisch gestaltet und protzen mit detailreichen Texturen und schummrigen Beleuchtungen. Sehr gut gelungen sind auch die Lichteffekte und die Schattenwürfe, welche äußerst realistisch programmiert sind. Dazu kommen gelungene Animationen der irren Bewohner und des treuen Begleiters Hewie. Auch musikalisch wird solide Kost serviert – vor allem in den panischen Fluchtmomenten treiben äußerst abgefeuerte Industrialsounds den Spieler fast in den Wahnsinn.

WINFREID RUDROF

DETAIL-CHECK HAUNTING GROUND

Waffenlos gruseln

In der Welt der Survival-Horror-Spiele ist *Haunting Ground* einer der wenigen waffenlosen Vertreter. Kann der ähnliche Titel *Project Zero 2* da mithalten?



HAUNTING GROUND

GRUSELFAKTOR ★★★★★

Story: Die kleine Fiona erwacht nach einem Autounfall in einem alten Herrenhaus und macht sich mit ihrem Hund Hewie daran, die Geheimnisse des Hauses zu lüften.

Charaktere: Man steuert Fiona und ihren Hund Hewie. Dabei wird man mit einigen ziemlich durchgeknallten Bewohnern des Hauses konfrontiert.

Horror: Oft wird man von irren Typen verfolgt und verläßt bei Kontakt in einen beunruhigenden Panikzustand. Dies ist sehr grausig inszeniert und sorgt für Gänsehaut.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Das Mädchen lässt sich gut steuern; leider läuft sie manchmal etwas träge durch die Landschaft.

Kampfsystem: Gibt es in dem Sinne nicht. Kommt es zu einer Konfrontation, muss die Flucht ergriffen und ein Versteck oder ein schattiges Plätzchen aufgesucht werden, bis die Luft rein ist.

Rätsel: Viele Rätsel, deren Schwierigkeitsgrad von durchschnittlich bis etwas zu einfach reicht.

Umfang: Man benötigt ca. 12 Stunden, um das Spiel durchzuspielen. Die Story wird dabei sehr spannend erzählt und hält den Spieler bei Laune. Gegen Ende wird es aufgrund der Gegenarrangements etwas langatmig.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Schöne Texturen, super Schattenwürfe und eine teils durchgeknallte Innenarchitektur erzeugen ein schaurig-schönes Gruselambiente.

Sound: Meistens wird man von dezenten Effekten wie dem Knarren einer Treppe begleitet. Kommt es zu einer Flucht, treiben wirre, elektronische Beats den Panik-Level in ungeahnte Höhen.

Zwischensequenzen: Gut in Szene gesetzt, tragen einiges zur Horroratmosphäre bei.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



PROJECT ZERO II

GRUSELFAKTOR ★★★★★

Story: Die Zwillinge Mio und Mayu verschlägt es in ein mysteriöses Dorf. Dort müssen sie das Geheimnis um ein grausames Opertüfteln lüften.

Charaktere: Der Spieler übernimmt hauptsächlich die Steuerung von Mio, Mayu läuft hinterher. Ansonsten nur Geister, die sich im Dorf herumtreiben.

Horror: Als Gegner gibt es zwar nur Geister, diese tauchen aber immer so überraschend auf, dass Herzattacken fast schon vorgeprogrammiert sind.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Die an sich gute Steuerung wird durch die langsame Gangart der Charaktere verdoeben.

Kampfsystem: Nur mit einer Kamera lassen sich die Geister bannen. Das klingt etwas billig, erweist sich im Spiel aber als ausgefeiltes Kampfsystem und erzeugt zusätzlich Spannung.

Rätsel: Nicht der Rede wert. Die wenigen Rätsel sind extrem simpel und überfordern nicht einmal Genieureneigung.

Umfang: Mit ca. 8 Stunden ist der Umfang scheinbar gering, der Spannungsbogen ist aber genau richtig gewählt. Freispielfähige Bonusmissionen können auch nach dem Hauptspiel motivieren.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Detaillierte Umgebungen, wobei die Geistererscheinungen und besonders die hervorragenden Schatteneffekte sorgen für eine dichte Atmosphäre.

Sound: Die Soundeffekte sind zurückhaltend, aber durchaus sehr gut gelungen. Stöhnende Geister sowie leises Knacken und beunruhigende Rauschen untermauern die sehr düstere Atmosphäre.

Zwischensequenzen: Zahlreiche Sequenzen lassen mit krassen Bildern das Blut gefrieren.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Winfried Rudrof

Will ab sofort einen Hund.

Danke Capcom! Endlich traust sich wieder jemand an ein Adventure im eigentlichen Sinn heran. Man rätselt sich ganz ohne Waffengehalt durch dieses spannende Grusel-Abenteuer und produziert dank der coolen Panik-Optik in den Fluchtmomenten etliche Schweißtropfen auf der Stirn. Auch die Idee mit dem Hund ist gut umgesetzt und es macht richtig Spaß, den Vierbeiner auf die Monster zu hetzen. Auf Dauer schmilern zwar die etwas anspruchsvollen Rätsel und die sich ständig wiederholenden Gegner den Spielspaß, wer jedoch auf Adventures steht und sich gerne gruselt, kann sich diesen Titel getrost zulegen.

TEST HAUNTING GROUND

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Genre: Horror-Adventure
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 60 Hz
Audio: Stereo, Dolby Pro Logic II
Umfang: Ca. 12 Stunden
Internet: www.capcom.com

Spiele: 1
Termin: 29. April
USK-Freigabe: Preis:
Ab 16 Jahren Ca. € 60,-

- Perfekte Gruselatmosphäre
- Endlich ein richtiges Adventure
- Rätsel sehr einfach
- Auf Dauer einösig

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Ducken	R1: Ausweichen	Triten
L2: -	R2: -	Δ: Gegenstand benutzen
Start: Pause		X: Remmen
Select: Inventar		O: Suchen
Steuerkreuz: Figur steuern	Analogstick L: Figur abschießen	Analogstick R: Hand betätigen

Das Mädchen lässt sich gut steuern, allerdings läuft es etwas langsam durch das Spiel.

STEUERUNG 79 %

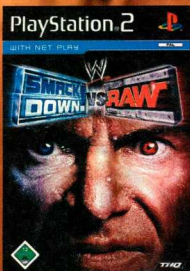
EINZELSPIELER: 80 %

GRAFIK 81 % SOUND 79 % MULTI - %

„Spannendes Horror-Adventure mit schöner Präsentation und ausgeprägtem Panikfaktor.“

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 auf 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: computer@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 Bankkreditzuzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienanmeldungen 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)

Star Wars für Jungspunde:
Möge der Stein mit dir sein!



Lego Star Wars

Sie sind klein, kunterbunt, gehören in jedes Kinderzimmer und werden hin und wieder gerne vom Staubsauger verschluckt – die Rede ist von Lego-Steinen. Die Lego-Kollektion hat inzwischen ungeheure Ausmaße erreicht: Während es vor 20 Jahren noch etwa ein Dutzend einfacher Basissteine gab, umfasst die Spielzeugmarke heute ein unüberschaubares Sortiment an Bauteilen und weitet sich zudem auf andere Medien wie Filme und Videospiele aus. Jetzt fusioniert Lego sogar mit einer der bekanntesten Filmserien aller Zeiten: *Star Wars*. Das Spiel umfasst die ersten drei Episoden der Saga. Die 16 Levels sind dementsprechend allesamt in aus den Filmen bekannten Umgebungen angesiedelt, was jungen Zockern das Nachspielen der Zelluloid-Vorlage ermöglicht: die Flucht aus

DARF NICHT FEHLEN Der Kampf gegen Darth Maul war einer der Höhepunkte in Episode I.





MASSENKARAMBOLAGE Bei der Jedi-Schlacht gehen etliche Lego-Steine zu Bruch.



TROTZ KLÜTZCHENGRAFIK Manche Umgebungen sind recht hübsch anzusehen.

Königin Amidalas Palast; Anakin Skywalkers' Pod-Rennen oder die Droidenfabrik auf Geonosis. Welche Bereiche Sie beim Spielen der dritten Episode durchstreifen, verraten wir Ihnen an dieser Stelle aber natürlich nicht. Damit Ihnen die Vorfreude auf das demnächst erscheinende Film-spektakel nicht verdorben wird, verzichten wir darüber hinaus auf Screenshots aus diesen Levels.

TEAMWORK

Obwohl drei Filme genug Stoff für ein umfangreiches Videospiel hergeben sollten, ist *Lego Star Wars* recht kurz. Das liegt besonders am niedrigen Schwierigkeitsgrad, der an die angepeilte junge Zielgruppe angepasst ist. Um durch einen Level zu kom-

men, reicht es aus, ein paar Gegner durch wiederholtes Hämmern auf die Viereck-Taste in alle Einzelbauteile zu zerlegen und gelegentlich Spezialfähigkeiten einzusetzen. Jedi-Ritter können die Macht benutzen, um die Umgebung zu verändern; Charaktere wie Amidala, die einen Blaster bei sich tragen, schießen aus dieser Waffe einen Enterhaken und gelangen so über Abhänge, und Droiden wie R2-D2 können Sicherheitstüren knacken. Oftmals müssen Sie diese Fähigkeiten auch kombinieren, um simple Geschicklichkeitsspassagen zu überwinden. Wenn Sie einen Teil gelöst haben, wechseln Sie mit der Dreieck-Taste zum nächsten Charakter und komplettieren die gestellte Aufgabe.

DIE MACHT IST MIT DIR

Auf diese Weise ist *Lego Star Wars* im Alleingang zwar durchzuspielen, mehr Spaß macht es aber, wenn zwei Padawane vor dem Bildschirm sitzen. Da kann der Papa seinem Sprössling auch mal unter die Arme greifen, wenn es bei der großen Jedi-Schlacht um Plastikkopf und -kragen geht. Selbst dann ist es übrigens – wie auch im Einzelspieler-Modus – möglich, mehrere Charaktere durchzuwechseln. In manchen Levels tummeln sich bis zu sechs Figuren auf Ihrer Seite, im freien Spielmodus sogar noch mehr. Haben Sie einen Level geschafft, können Sie diesen jederzeit noch mal spielen. Dann steht Ihnen eine Auswahl aus weit über 30 Charakteren zur Verfügung. Diese müssen Sie aber erst ein-

mal freikaufen. Das geht mit Lego-Steinen, die Sie in den Levels verteilt finden. Auch diverse Spielmodifikationen können Sie mit den bunten Steinchen erwerben. Darth Maul wird so zum Barträger oder die zierliche Amidala zum unkaputtbaren Berserker. Außerdem finden Sie in jedem Level zehn versteckte Bausteine, die Ihnen neue Raumschiffe beschern. Diese Bausteine können aber nicht beim ersten Durchspielen gefunden werden, da Sie die Fähigkeiten sämtlicher freispielfähiger Charaktere einsetzen müssen, um an sie ranzukommen.

KLÜTZCHENGRAFIK

Die Raumschiffe haben trotz des Lego-Flairs einen hohen Wiedererkennungswert. Das Gleiche gilt für die Umgebun-



DIE MACHT Mit unseren Jedi-Fähigkeiten legen wir einen Generator lahm.



ABWECHSLUNG In jeder Episode gibt es auch eine Flugmission.

gen, die zudem sehr ordentlich aussehen. Details wie Spiegelungen am Boden oder Lego-Pflanzen, die dem Planeten Naboo zu einer hübschen Flora verhelfen, mögen zwar nicht referenzverdächtig sein, machen die Spielwelt aber doch

recht lebendig. Es ist erfreulich zu sehen, dass junge Spieler nicht mit einem halbgaren Lizenzprodukt abgespeist werden. Darüber hinaus ist das Ganze, natürlich gewaltfrei. Stirbt ein Charakter, so geschieht das gänzlich ohne

Blut. Stattdessen zerspringt der kleine Lego-Körper in alle Ecken, was mitunter recht putzig anzusehen ist. Der Original-Filmsoundtrack und surrende Laserschwerter runden *Lego Star Wars* ab. Auf eine Sprachausgabe wurde hinge-

gen gänzlich verzichtet, die Plastik-Akteure hauchen den Zwischensequenzen lediglich durch ihre unbeholfene Mimik und Gestik Charme ein. Oder haben Sie schon einmal Lego-Männchen sprechen gehört?

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

DETAIL-CHECK LEGO STAR WARS

Mächtig gute Star-Wars-Titel

Star Wars-Spiele gibt's wie Sand am Meer. Ob Rennspiele oder auf spezielle Charaktere zugeschnittene Abenteuer – die Star Wars-Lizenz gibt viel her. In diesem Detail-Check liegt das Hauptaugenmerk allerdings auf den klassischen Action-Titeln.



LEGO STAR WARS

UMFANG

Die reine Spielzeit beträgt etwa fünf Stunden. Wer sämtliche Boni freispielen will, sitzt gut doppelt so lang vor der Konsole.
Setting: Episode I-III
Anzahl Levels: 17
Schwierigkeitsgrade: 1
Leveldesign: Abwechslungsreiche Levels, die aber sehr einfach gestrickt sind. Die Fähigkeiten der Charaktere müssen eingesetzt werden, um das Ziel zu erreichen.
Spielfiguren: Über 30 freispielbare, aus den Filmen bekannte Charaktere.
Fahrzeuge: Je eine Flug-Mission (bzw. Pod-Rennen) pro Episode. Weitere Raumschiffe können freigespielt werden.

MULTIPLAYER

Zwei Spieler können sämtliche Levels auch offline auf einem Bildschirm bestreiten.
Offline: Kooperativ-Modus. Ein Bildschirm für beide Spieler.
Online: Kein Online-Modus.

TECHNIK

Überraschend gut! Trotz klüschigen Grafik hoher Wiedererkennungswert. Hübsche Optik mit verspielten Details.
Präsentation: Putzige Lego-Version. Besonders für junge Star Wars-Fans geeignet.
60-Hz-Modus: Nein
Framerate: Sehr konstante und saubere 30 Bilder pro Sekunde.
Sound: Dolby Surround, Original-Filmmusik und gute Soundeffekte.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



STAR WARS BATTLEFRONT

UMFANG

Auf „Leicht“ in weniger als fünf Stunden durchgespielt. Erfahrene Spieler sollten gleich den Schwierigkeitsgrad „hart“ wählen.
Setting: Nicht episodegebunden.
Anzahl Levels: 17
Schwierigkeitsgrade: 3
Leveldesign: Sehr abwechslungsreich, der Spieler muss seine Spielweise und die Wahl der Waffen sowie der Fahrzeuge an die unterschiedlichen Gegebenheiten anpassen.
Spielfiguren: Vier Fraktionen mit je fünf spielbaren Charakterklassen.
Fahrzeuge: Zahlreiche Flug- und Fahrzeug aus den Filmen können (und sollten) in einer Schlacht eingesetzt werden.

MULTIPLAYER

Erst im Mehrspieler-Modus entfaltet *Battlefront* sein ganzes Potenzial.
Offline: Splitscreen (für 2 Spieler) und Netzwerk (bis zu 16 Spieler).
Online: Bis zu 16 Spieler.

TECHNIK

Tolle Präsentation, aufwendige Einheiten, Fahrzeuge sowie Maps machen *Battlefront* zu einer Augenweide.
Präsentation: Erstklassige Star Wars-Präsentation, die Filmfäul aufkommen lässt.
60-Hz-Modus: Nein
Framerate: Relativ geringe Framerate, die aber konstant ist.
Sound: Dolby Pro Logic II. Original-Filmmusik und erstklassige Soundeffekte.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



STAR WARS: CLONE WARS

UMFANG

Solides Gameplay, aber eintönige Missionen, die meist aus stumpfem Geballer bestehen. Auch hier ist man nach ca. fünf Stunden durch.
Setting: Episode II
Anzahl Levels: 16
Schwierigkeitsgrade: 3
Leveldesign: Bonuslevel lassen zwar zeitweise Kurzweil aufkommen, das eigentliche Leveldesign ist aber nicht besonders abwechslungsreich.
Spielfiguren: Zahlreiche Fahrzeuge, aber nur drei Charaktere.
Fahrzeuge: Verschiedene Fahr- und Flugzeuge aus den Filmen sind das Hauptfortbewegungsmittel. Wenige Zu-Fuß-Missionen.

MULTIPLAYER

Vier Mehrspieler-Modi für zwei Spieler. Die Kampagne ist Einzelspielern vorbehalten.
Offline: Splitscreen-Modus oder ein Bildschirm für beide Spieler.
Online: Kein Online-Modus.

TECHNIK

Tolle Expositionen und hübsche Fahrzeugmodelle. Dagegen sind Charaktermodelle wenig detailliert, die Umgebungen matschig texturiert.
Präsentation: Gute Star Wars-Feeling, das etwas unter der dürtigen Optik leidet.
60-Hz-Modus: Nein
Framerate: Permanentes Ruckeln schmälert den optischen Eindruck.
Sound: Dolby Pro Logic II. Original-Filmmusik und wichtige Soundeffekte.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein

schweigt in Kindheitserinnerungen.

Bisher waren Lego-Spiele ja eher dürtig. Umso mehr hat mich dieser Titel überrascht. Für junge Zocker ist *Lego Star Wars* ein wirklich tolles Erlebnis. Die Präsentation und das simple Gameplay entlocken erfahrenen Zockern freilich nur ein müdes Lächeln. Eltern, die noch ein geeignetes Spiel für ihren Nachwuchs suchen, können aber bedenkenlos zugreifen.

TEST LEGO STAR WARS

Hersteller: Eidos
Entwickler: Traveller's Tales
Genre: Action
Sprache: Deutsche Texte
Video: 4:3
Audio: Dolby Surround
Umfang: 17 Levels

Internet: www.eidos.de

Spieler: 1-2 Spieler
Termin: 29. April
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. € 45,-

- Putzige Aufmachung
- Kooperations-Modus
- Sehr einfach
- Sehr kurz

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Charakter auswählen
R1: Charakter auswählen
L2: Charakter auswählen
R2: Charakter auswählen
Start: Pause
Select: Spezialangriff
Steuerkreuz: Bewegen
Analogstick L: Bewegen
Analogstick R: Bewegen
Steuerung: Sehr einfache und dadurch schnell zugängliche Steuerung, die junge Spieler nicht überfordert.
78 %

MULTIPLAYER
GRAFIK: 74%
SOUND: 78%
79%
EINZEL: 73%

„Für junge Star-Wars-Fans ein tolles Abenteuer mit ordentlicher Technik. Für ältere Zocker aber zu simpel.“



WHO CAN BEAT THE BEST PLAYERS?

Auf dem Best Players Cup² messen sich über 800 Konsolen-eSportler in verschiedenen Disziplinen wie Rennsport und Fussball.

Teste die neuesten Games und innovative Hardware, sei dabei, wenn die besten Stunt Inliner der Nation um die Qualifikation zur Deutschen Meisterschaft kämpfen und feiere mit alten und neuen Freunden auf der After Show Party des BPC².

Anmeldung und weitere Infos unter:
WWW.BESTPLAYERSCUP.COM

20.000 €

GELD- UND SACHPREISE

28./29.05.05

MÜNCHEN

Foto: Alex Schneider/Hofmann, Club "Luz" Frankfurt am Main



Die Champions des BPC 2004 von r. nach l.: Antonino Lo-Re (Pro Evolution Soccer 3), Jean-Marie Rathje (Gran Turismo 3), Daniel Viebrock (Deutscher Meister Mario Kart DD) und Benny Harmanus (Stunt Inline).

Wieder einmal stellen die Rainbow Studios (u. a. *ATV Offroad Fury 1 + 2*) unter Beweis, dass sie sich im Genre der Motorrad-Rennspiele zu Hause fühlen. Als Grundlage für *MX vs. ATV Unleashed* nahmen sich die Entwickler den Vorgänger *MX Unleashed* vor und verpassten ihm eine Generalüberholung. Auffälligstes Merkmal sind die neu hinzugekommenen ATVs, die Ihnen als zweite große Fahrzeuggruppe für alle Wettbewerbe zur Verfügung steht. Während sich die MX-Räder diesmal relativ problemlos steuern lassen, erfordern die ATVs etwas mehr Übung.

ÜBER STOCK UND STEIN
Grundsätzlich stehen Ihnen für beide Vehikel je zwei Championships (Supercross und Nationals) zur Verfügung. Hier müssen Sie pro Strecke zwei Rennen mit je drei Runden fahren. Optional können Sie ein Training bestreiten. Zudem gibt es im Einzelspieler-Modus die Möglichkeit, die im Championship-Modus freige-

spielten Strecken für Einzelrennen oder diverse Stunt-Modi auszuwählen. Wenn Sie erfolgreich sind, schalten Sie nicht nur neue Fahrzeuge, Overalls und Strecken frei, Sie müssen später Ihr Können auch in abgefahrenen Minispielen unter Beweis stellen. Im

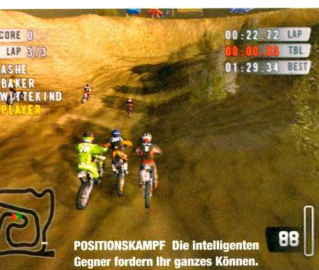
Laufe des Spiels können Sie so in Monster Trucks, getunte Golf-Carts und sogar in Hubschrauber steigen. Die gute Steuerung hilft Ihnen, sich schnell in allen Fahrzeugen zurechtzufinden. Zudem wurde dem Titel ein umfangreicher Mehrspieler-Modus spen-

diert, über den Sie zu zweit an einem Gerät oder aber bis zu acht im Netzwerk oder per Internet spielen können. Einzige etwas schwache grafische Präsentation trübt den ansonsten sehr guten Gesamteindruck ein wenig.

ALEXANDER FUNKE

MX vs. ATV Unleashed

Der aktuelle Teil der Reihe bietet weitaus mehr als nur motorisierte Zweiräder.



TEST MX VS. ATV

Hersteller: Rainbow Studios

Entwickler: Rennspiel

Genre: Englisch

Sprache: Englisch

Video: 4:3

Audio: Stereo

Umfang: 25+ Stunden

Internet: www.thq.de

Spieler: 1-8 (online) Termin: 29. April

USK-Freigabe: Preis: Ohne Beschränkung Ca. € 40,-

- Gelungene Steuerung
- Witzige Bonusfahrzeuge
- Fairer Preis
- Altbekannte Grafik

CONTROLLER-CHECK STANDARD



„Die Steuerung ist im Vergleich zum Vorgänger angedickt geworden und die Bikes lassen sich gut beherrschen.“

STEUERUNG 85 %

GRAFIK 68% SOUND 83% 82% EINZEL 81%

„Abwechslungsreiche Strecken und witzige Extras ergeben ein unterhaltsames Offroad-Spektakel.“

MEIN FAZIT SEHR GUT



Alexander Funke
braucht doch noch einen Motorrad-Schein.

Gleich vorweg: Ich bin kein Fan von motorisierten Zweirädern, weder im Sport noch auf der Straße. Doch die Rennen in *MX vs. ATV Unleashed* durch den virtuellen Schlamm und Dreck haben mir richtig Spaß gemacht. Die eingängige Steuerung und der große Umfang des Titels mitsamt seinen witzigen Boni sind die größten Pluspunkte dieses Offroad-Spektakels. Dank des fairen Preises können sich auch Motorrad-muffel den Titel mal ansehen.

EyeToy

AntiGrav

Die Zukunft des Trendsports wird durch das EyeToy zum **echten Sporterlebnis**.

Keine Frage, die bisherigen EyeToy-Spiele sind sehr witzig und erfüllen ihren Zweck: uns bewegungsfaule Videospieler zu etwas Körperertüchtigung anzuregen! Allerdings handelte es sich bei den letzten Games mit USB-Kamera-Unterstützung meist um Sammlungen abgedrehter Minispiele, bei denen man sich üblicherweise während der Action selbst auf dem Bildschirm beobachten kann. *EyeToy AntiGrav* geht einen anderen Weg: Es ist im Prinzip ein futuristisches Board-Rennspiel mit SXX-Anleihen. Nur werden die Zukunftssportler nicht mit dem Controller gesteuert, sondern das innovative EyeToy setzt Ihre eigenen Bewegungen vor dem Fernseher auf die virtuelle

Spielfigur um! Acht flippige Charaktere inklusive Arbeitsmaterial, dem Antigravitations-Hoverboard, stehen zur Verfügung, um fünf große Welten zu erforschen und neue Trick- und Zeitrekorde aufzustellen.

STARKES FEELING

Nach der Kalibrierung der Kamera erzeugen die Kopfbewegungen des Spielers Impulse für Richtungswechsel, Sprünge und das In-die-Hocke-Gehen. Im Flug-Modus fehlen das Ducken und das Hüpfen natürlich, dafür dürfen Sie den Boarder nach oben und unten schweben lassen. Handbewegungen werden ebenfalls direkt von Ihrem Bildschirm-Alter-Ego ausgeführt. Bestimmte Übungen, etwa wenn Sie während eines Sprungs beide Arme nach oben reißen, verhel-

fen zu Tricks wie Flips oder Drehungen. Darüber hinaus dürfen auch Bonussympole mit einer lockeren Armbewegung eingefangen und beispielsweise zum Einsatz von Supertricks verwendet werden. So tauchen nach dem Absprung von einer entsprechenden Rampe Richtungspfeile im unteren Bildschirmbereich auf. Wenn Sie in der Luft die angezeigten Bewegungen korrekt nachmachen, wird im Anschluss der Supertrick gestartet. Das witzige Sportspektakel punktet mit seiner außergewöhnlichen Steuerung, kann aber dennoch nicht die Konkurrenz wie *Shaun Palmer's Pro Snowboarder* oder *SSX 3* in die Schranken verweisen. Trotzdem ist es eines der besten EyeToy-Spiele bislang.

UWE HÖNIG

MEIN FAZIT GUT



Uwe Hönig

ist im Herzen ein Sportler.

Nach kurzer Einspielzeit hatte ich mich an die äußerst gelungene Steuerung (per Körper- und Kopfbewegungen) gewöhnt und selbst knifflige Streckenabschnitte stellten kein großes Problem dar. Leider ist das Tricksystem im Vergleich zur Konkurrenz nicht besonders pfiffig. Dennoch hebt sich der Titel wohltuend von dem Einerlei der üblichen EyeToy-Minispiele ab.

TEST EYE TOY ANTIGRAV

Hersteller: Sony

Entwickler: Harmonix

Genre: Trendsport

Sprache: Deutsch

Video: 4:3

Audio: Stereo

Umfang: 5 Welten

Internet: de.playstation.com

Spieler: 1

Termin: Erhältlich

USB-Freigabe: Ab 6 Jahren

Preis: Ca. € 40,-

- Innovative EyeToy-Unterstützung
- Gelungenes Spielgefühl
- Durchwachsene Optik
- Eigensinniges Tricksystem

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Hande: Einmal einarmig/Tricks ausführen

Kopf: Charakter bewegen



„Sport mal anders: Die Kontrolle der Boarder durch die eigenen Körperbewegungen klappt vorzüglich.“

STEUERUNG
85%

GRAFIK | SOUND | MULTI

70% | 76% | -%

79%

„Das Boarden via USB-Kamera funktioniert hervorragend, nur beim Tricksystem hapert es.“



KNIFFLIGE COMBO Die Symbole ganz unten zeigen Ihnen die erforderlichen Combo-Moves.



BEWEGUNGSMELDER Wenn Sie Ihren Arm ausstrecken, reagiert der Spielercharakter mit der gleichen Bewegung.

Super Monkey Ball Deluxe

Training für die Fingerspitzen: Dieses Remake des Geschicklichkeitsklassikers hat **Suchtpotenzial**.



KNACKIG Auf diesem Kurs machen uns hüpfende Quallen das Leben schwer.



ANSPRUCHSVOLL. Die Labyrinth werden immer größer und schwerer.

Drehen Kameraraschwerk



MULTIPLAYER Die Minigames sind echte Spaßgaranten.



OFFENSICHTLICH Bowling- und Billard. Varianten dürfen auch nicht fehlen.

Einnern Sie sich noch an diese Holzlabirinthe, durch die man eine kleine Kugel bugsieren musste, indem man das Labyrinth selbst in alle möglichen Richtungen neigte? Das Prinzip von *Super Monkey Ball* ist ein ganz ähnliches. Die Spielfigur ist hier ein Affe in einer Kugel. Allerdings steuern Sie nicht den Primaten, sondern die Spielwelt. Diese besteht aus 300 Labirynth, die in zehn thematisch unterschiedlichen Welten angesiedelt sind. Die Levels sind aus den Klassikern *Super Monkey Ball 1* und *2* übernommen, zusätzlich gibt es fast 50 neue Kurse. Ihre Aufgabe ist es nun, den Affen von Punkt A nach Punkt B zu bewegen, indem Sie das Labyrinth neigen. Die Affenkugel beginnt daraufhin logischerweise zu rollen. Diese Aufgabe wird durch Hindernisse wie extrem schmale Wege, Wände oder rotierende Plattformen erschwert. Zudem sitzt Ihnen ein Zeitlimit von maximal einer Minute im Nacken. Geschickte Spieler können zusätzlich versuchen, auf den Parcours verteilte Bananen aufzusammeln und so Extrapunkte zu kassieren.

AFFENBANDE

Das Spielprinzip ist ebenso simpel wie spaßig. Allerdings wird der Einzelspieler-Modus nach einiger Zeit sehr anspruchsvoll bis frustrierend. Fesselnder sind deswegen auf Dauer die witzigen Mehrspieler-Minigames. Darin gehen Sie mit den in Kugeln steckenden Affen kugeln, spielen Billard, fahren (beziehungsweise rollen) Rennren oder versuchen sich gegenseitig aus einem kleinen Ring zu schubsen. Grafisch ist das Ganze allerdings gerade mal zweckdienlich umgesetzt, die Soundeffekte sind zum Großteil sogar recht nervig.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT GUT



Maik Bütefür
schiebt 'ne ruhige Kugel.

Die einfachsten Spielprinzipien sind meist auch die besten. *Monkey Ball* ist zwar nicht gerade referenzverdächtig, macht aber massig Spaß. Besonders die Mehrspieler-Modi haben „Nur noch diese eine Runde, dann hören wir wirklich auf“-Charakter. Aber auch der Einzelspieler-Modus macht süchtig und hält dank vieler Levels und ordentlich ansteigenden Schwierigkeitsgrades bei Laune – auch wenn einige Levels fast schon frustrierend schwer sind.

TEST SUPER MONKEY BALL DX

Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Genre:	Geschicklichkeit
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	300 Kurse, 12 Minigames
Internet:	www.smbdx.sega-europe.com
Spieler:	1-4
Termin:	Mai
USK-Freigabe:	Ca. € 40,-
Ohne Beschränkung	Preis:

- Witzige Mehrspieler-Modi
- Massig Einzelspielerlevels ...
- ... die teils ausdauer sind
- Mäßige Technik

CONTROLLER-BEST: STANDARD

L1:	R1:	
L2:	R2:	
Start:		
Select:		
Steuerkreuz:	Analogisch L:	Analogisch R:
Druck:	Steuern	

„Das komplette Spiel wird mit dem linken Analogstick gespielt und ist dadurch leicht zu beherrschen.“

GRAFIK	SOUND	79%	INZEL
56%	40%	79%	76%

„Das einfache Spielprinzip birgt massig Spaß. Für Geschicklichkeitsfans ein empfehlenswerter Titel.“

La Pucelle Tactics

Und noch ein **Taktik-RPG-Hammer** von Koei: La Pucelle Tactics lockt Strategen und schockt Grafikfetischisten!

Langsam entwickelt sich die Softwarebranche Koei/Nippon Ichi zum Dauerlieferanten für Strategiespiele. Mit *La Pucelle Tactics* kommt nun nach *Disgaea* und *Phantom Brave* das dritte Taktik-Rollenspiel innerhalb weniger Monate in die Läden. Wieder sind die Entwickler ihrem Motto „Gameplay geht vor Optik“ treu geblieben und so bewegt sich die Grafik, ganz im Gegensatz zum einmaligen Taktik-Spielgenuss, auf mittlerem 32-Bit-Niveau; wer also auf aufwendige 3D-Animationen und effektgeladene Bombastschlachten steht, wird mit diesem Titel nicht glücklich. Wer diesen Manko verkratzen kann, wird mit einem Fantasy-Strategie-Spiel der Sonderklasse belohnt.

DÄMONEN UND PORTALE
Drei junge Priesterinnen der Kirche der Jungfrau machen

sich eines Tages auf, um die Welt von allem Bösen zu befreien. Um dies zu erreichen, müssen sie alle Portale zur Darkworld schließen, denn durch diese Tore gelangen die bösen Dämonen in ihre friedliche Welt. Auf einer Karte bewegt man die Mädels von Ort zu Ort; Städte werden dabei friedlich erkundet und Dungeons bestehen aus mehreren Kampfarenen. Die Kämpfe laufen wie bei *Phantom Brave* rundenbasiert ab und haben zwei Besonderheiten: Fast alle Monster können zur guten Seite bekehrt werden und kämpfen von fortan für Sie. Außerdem gibt es auf jedem Schlachtfeld so genannte „Dark Portals“. Von diesen gehen Energiefelder aus, welche nach Zerstörung der jeweiligen Portale in einer Kettenreaktion explodieren. Stehen zufällig Feinde auf diesen Feldern, so nehmen diese Scha-

den. Mit einer einzigen, deftigen Explosion können mehrere Gegner auf einmal ausgeschaltet werden. Kehrt man nach dem Schlachtengetümmel in eine Stadt zurück, kann man seine Mitstreiter in diversen Shops ausrüsten, die bekehrten Monster trainieren und mit NPCs plaudern.

INNEN HUI, AUSSEN PFUI
Wie bereits erwähnt, ist die grafische Präsentation maximal Mittelmaß. Man hat irgendwie ständig das Gefühl, vor der guten, alten PSone zu sitzen. Hinter der schwachen Fassade verbirgt sich allerdings ein ausgezeichnetes Rollenspiel, das mit seinen anspruchsvollen Kämpfen, seinen sympathischen Charakteren und einer unglaublichen Spielzeit von über 100 Stunden jedem Strategen wärmstens zu empfehlen ist.

WINFRIED RUDROF

MEIN FAZIT SEHR GUT



Winfried Rudrof
atmet mittlerweile rundenbasiert.

Für einen Taktik-Fan wie mich kommt *La Pucelle Tactics* gerade recht: rundenbasierte und anspruchsvolle Kämpfe, witzige Charaktere und ein Umfang, der für wochenlange Unterhaltung sorgt. Auch die Story ist spannend erzählt und sorgt mit dem niedlichen Humor der drei Hauptdarstellerinnen für den einen oder anderen Lacher. Heftige Abstriche müssen jedoch bei der Grafik gemacht werden; was hier geboten wird, ist einfach im Zeitalter der PS2 nicht mehr up to date. Wer darüber hinwegsehen kann und auf Fantasy-Strategie steht, kann unbesorgt zugreifen.

TEST LA PUCELLE TACTICS

Hersteller: Koei/THQ
Entwickler: Nippon Ichi
Genre: Taktik-RPG
Sprache: Englisch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: Ca. 100 Stunden

Internet: www.thq.de

Spieler: 1
Termin: Erhältlich

USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. € 60,-

- **Anspruchsvolle Kämpfe**
- **Enormer Umfang**
- **Grafik mangelhaft**
- **Spielfluss langatmig**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Karte drehen	R1: Karte drehen	Figur drehen
L2: Karte zoomen	R2: Figur anwählen	△: Befehlsmenge
Start: -	-	X: Auswählen
Select: -	-	O: Abbrechen
Steuerkreuz: Analogisch L: Figur bewegen	Analogisch R: -	-

„Die Steuerung ist einfach gehalten und schnell erlernt. Trotz vieler Menüs verliert man nie den Überblick.“

STEUERUNG
88%

GRAFIK SOUND MULTI

53% **80%** **82%**

„Abgesehen von grafischen Schwächen ein Strategies-RPG-Hammer erster Klasse.“



HARDWARE

SCHADE Die Leuchtdioden unter den Feuertasten lassen sich nicht abschalten.



D-Force Pad blue light

CONTROLLER Standard-Controller mit eingebauter Leuchtschleife

Irgendwie kommt Ihnen dieses Gerät bekannt vor? Das ist nicht verwunderlich, schließlich haben wir in Ausgabe 04/2005 (Seite 99) bereits einen Controller mit eingebauter Leuchtschleife getestet. Das neue Brooklyn D-Force Pad blue light besitzt lediglich eine weitere permanent leuchtende Leuchtdiode unter den Feuertasten. Davon abgesehen gleicht es dem PS2 Glowing Pad von Bigben Interactive wie ein Ei dem anderen: Beide verwenden das Design von Sonys Standard-Controller, setzen auf transparentes Plastik und fallen durch einen im Gehäuse verlegten, blau leuchtenden Leuchstreifen auf. Das D-Force Pad blue light besitzt ebenfalls die Zusatzfunktionen „Dauerfeuer“ und „Slow“, wobei die darunter liegenden LEDs je nach Betriebsmodus leuchten oder blinken.

WIE SPIELT SICH'S DENN? Die Verarbeitung ist akzeptabel, lässt sich aber keineswegs mit jener der hervorragenden Original-Pads von Sony vergleichen. Die Tasten „Start“ und

„Select“ sind besonders klein und liegen sehr nah beieinander, während das digitale Steuerkreuz überdimensional groß geraten ist. Fazit: Das Konkurrenz-Pad aus dem Hause Bigben Interactive kostet fünf Euro weniger, besitzt allerdings keine Leuchtdioden unter den Feuertasten. In ihrer Funktionsweise und der Verarbeitungsqualität gleichen sich die Produkte allerdings, sodass lediglich Ihr Geschmack über die Mehrinvestition entscheidet. (bh)

TEST D-FORCE PAD BLUE LIGHT

Typ:	Controller
Hersteller:	Vidis
Info-Telefon:	040-51484048
Internet:	www.vidis.com
Preis:	Preis-Leistung: Ca. € 20,- Befriedigend

- ✓ Cooles, beleuchtetes Gehäuse
- ✓ Dauerfeuer- und Slow-Funktion
- Zu kleine „Start“-/„Select“-Tasten
- Zu großes digitales Steuerkreuz

ABSCHNITT	GESAMTWERTUNG
ABSCHNITT	GESAMTWERTUNG
82%	81%
74%	77%

Encounter Gamepad

CONTROLLER Eine runde Sache – oder doch nicht?



LAUTSTARK Die Schultertasten quillt einen Tastendruck mit Klappern.

Offenbar schafft es wirklich niemand: Fast jeder PS2-Controller ohne Sony-Logo hat irgendeine Schwachstelle. Bei dem einen ist es das wackelige Steuerkreuz, bei dem anderen die klapperigen Tasten – und bei Speed Links neuem Controller trifft sogar beides zu.

NEUES DESIGN

Für das Encounter Gamepad hat Jöllenbeck ein komplett neues Controller-Design entwickelt. Das Gerät liegt deshalb sehr angenehm in der Hand. Die Feuertasten sind übersichtlich angeordnet, die Funktionstasten („Start“, „Select“, „Analog“ sowie „Dauerfeuer“) sind gut beschriftet und die Analog-Sticks sehen mit dem eingearbeiteten Radioaktiv-Symbol sehr gut aus. Wie eingangs erwähnt, lässt die übrige Verarbeitung jedoch stark zu wünschen übrig: Die silberfarbenen Schultertasten haben zu viel Spiel und sind deshalb besonders wackelig – im Vergleich mit Sonys Referenz-Controller machen sie

keinen besonders vertrauenerweckenden Eindruck. Das ist auch beim Steuerkreuz der Fall, das sehr hoch angesetzt ist und sich deshalb nur sehr schwammig steuern lässt. Fazit: Das Encounter Pad ist mit 15 Euro zwar recht günstig, die klapperigen Schultertasten und das überholungsbedürftige Digipad lenken allerdings stark vom Spielen ab. (bh)

TEST ENCOUNTER GAMEPAD

Typ:	Controller
Hersteller:	Jöllenbeck
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis:	Preis-Leistung: Ca. € 15,- Sehr gut

- ✓ Angenehme Bauform
- ✓ Dauerfeuerfunktion
- Schwammiges Steuerkreuz
- Klapperige Schultertasten

ABSCHNITT	GESAMTWERTUNG
ABSCHNITT	GESAMTWERTUNG
75%	80%
77%	78%

PS2 Lightgun

PRAKTISCH Die 100-Hertz-Kanone funktioniert mit PSpone und PS2.

LIGHTGUN Endlich: Die 100-Hertz-Wumme auf dem PLAYZONE-Prüfstand

Traurig, aber wahr: Lightguns sind keine Controller für die breite Masse. Ein Grund dafür ist sicherlich die geringe Anzahl an Lightgun-Shootern, die in Deutschland über die Läden theke wandern. Schließlich besitzen viele Titel keine Jugendfreigabe und sind oft nur in gut sortierten Spielereien zu bekommen. Aber die Spiele sind natürlich nur ein Teil des Spaßes. Mindestens ebenso wichtig ist die Hardware – jedoch wollten einige Lightguns in der Vergangenheit nicht mit 100-Hertz-Fernsehern zusammenarbeiten. Auch Speed Link bietet deshalb nun eine Lightgun an, die mit allen regulären Fernsehern funktioniert.

DIE PRAXIS

Wie fast jede Lightgun wird auch dieses Gerät mit einem langen Kabelwust ausgeliefert, über den Sie es an die PS2 (oder PSpone)

anschließen können. Das TV-Signal wird von einem Adapter zur Lightgun geleitet – und die Signale der Waffe schließlich über zwei Kabel (USB und Controller-Port) zur Konsole übertragen. Wir haben das Gerät mit *Time Crisis 3* und *Endgame* getestet und waren besonders mit der Zielgenauigkeit sehr zufrieden. Besonders cool ist übrigens der Waffenschlitten, der nach jedem Schuss einen lauten und wuch-

tigen Rückschlag erzeugt. Fazit: Auch wenn das Gerät für die meisten Spieler uninteressant sein dürfte, so können sich Lightgun-Fans über dieses Meisterwerk freuen: Die Qualität und der Preis sind so gut wie die Ausstattung. (bh)



SORTIERT Die Bedienelemente der PS2 Lightgun.

TEST PS2 LIGHTGUN

Typ:	Lightgun
Hersteller:	Jöllenberg
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 25,-	Sehr gut

- Sehr zielsicher
- PSone- und PS2-kompatibel
- Mit Rückschlagkolben
- Ausführliche deutsche Anleitung

ANLEITUNG	ERGONOMIE	LEISTUNG	GESAMTWERTUNG
89%	86%	82%	84%

Brooklyn PS2 Joypad

CONTROLLER Einsteiger-Gamepad zum Hammerpreis



Spieler bekommen einen ausreichend funktionierenden Controller, der mit 36 Monaten Produktgarantie ausgeliefert wird. (bh)

GÜNSTIG Der Controller kostet nur zehn Euro.

Wenn der Controller den Geist aufgibt, ist Ersatz oft teuer. Das muss aber nicht sein, denn der neue Billig-Controller von Vidis

wechselt schon für rund zehn Euro den Besitzer. Der geringe Preis schlägt sich aber stark in der Verarbeitungsqualität nieder, die alles andere als hervorragend ist: Sämtliche Feuertasten arbeiten zwar analog, aber nicht besonders präzise, das Steuerkreuz ist sehr groß und deshalb nicht gerade handlich. Fazit: Sparsame

TEST PS2 JOYPAD

Typ:	Controller
Hersteller:	Vidis
Info-Telefon:	040-51484048
Internet:	www.vidis.com

Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 10,-	Sehr gut
Sehr niedriger Preis	
Macro-Funktion mit dt. Anleitung	
36 Monate Garantie	
Mäßige Verarbeitungs	

ANLEITUNG	ERGONOMIE	LEISTUNG	GESAMTWERTUNG
80%	78%	69%	69%

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	Jöllenberg	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,-	–
Xplorer 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

VERLIEBTER JUNKIE

Hi PLAYZONE-Team, ich bin seit der Ausgabe 7/2001 treuer Leser eurer überaus genialen Zeitschrift und ich hätte mal einen Anschiss verdient, weil ich immer noch kein Abo hab.

PLAYZONE: Da lassen wir uns doch nicht lange bitten: Du stinkst! Und wenn du nicht bald ein Abo abschließt, wirst du in deinem nächsten Leben unter Garantie schwer bestraft. Unter Umständen ziehen wir diese Bestrafung aber auch vor und lassen dich eine Woche lang V.I.P. spielen oder zwingen dich, Gran Turismo 4 durchzuspielen – mit einer Lightgun!

Ich möchte an dieser Stelle mal eine Warnung an alle aussprechen, die es noch

nicht geschmalt haben: Unser Hobby ist eine Droge! Und der Monat März soll wohl den goldenen Schuss darstellen. Wer weiß, wie viele unschuldige Zockerseelen in diesem Monat von uns gegangen sind? Ob der Tod nun durch Schlafmangel, Verhungern, Grafikshock oder die Partnerin eintrat, ist ja nicht sooo wichtig. Ich hingegen lebe noch und die Betonung liegt auf „noch“! Da ich mir (als großer Fan der Serie) Gran Turismo 4 geholt habe und das Driving Force Pro (was für ein geiles Lenkrad) gleich dazu, rechne ich damit, dass es mich in den nächsten Wochen ebenfalls erwischt. Wenn ich eine Prognose wagen darf, dann tippe ich auf Tod durch die Partnerin, da sie sich jetzt schon beschwert, dass ich das Driving Force Pro mit strahlenden Augen angucke beziehungsweise viel lieber und öfter anfasse als sie. Liebes PLAYZONE-Team, wenn ich euch als treuer Leser (auch ohne Abo) wichtig bin, dann druckt bitte diesen Brief ab. Es geht um Leben und Tod!

Melanie, ich liebe dich und wir werden auch diese Krise meistern (bis Gran Turismo 5 erscheint 'rausper')!

DANIEL SAUER AUS PAREY

PLAYZONE: Hach, wie romantisch. Schön, dass wir endlich mal wieder einen herzervärmenden Leserbrief bekommen. Wir wünschen dir und deiner Liebsten viel Glück bei der Bewältigung dieser schweren Zeiten und hoffen, dass du noch lange genug unter uns weilst, um ein Abo abzuschließen. Unsere Menschlichkeit ist überwältigend, oder?

DUSSELIGE WERBUNG

Hallo liebes PLAYZONE-Team, normalerweise schreibe ich euch ja nur irgendwelche Beleidigungen oder rege mich über „Mr. Selbstdarstellung“ Maiki auf, aber heute müssen wir mal was Ernstes klären.

PLAYZONE: Bevor wir dazu kommen, sollten wir vielleicht doch noch mal die Sache mit der Selbstdarstellung klären. Zugegeben, Maik hat ein sehr ausgeprägtes Geltungsbedürfnis und die meisten seiner Witze wären selbst Fips Asmusen zu blöd, aber er macht wirklich nur seinen Job. Im Zuge des Show-Konzepts gab es nicht viele Freiwillige, die sich vor die Ka-



FAST VERGESSEN: Ein dritter Teil von Shadowman ist nicht in Sicht.

KONKURRENT DTM Race Driver 2 sieht klasse aus und bietet ein detailliertes Schadensmodell.



mera stellen wollten, und nach einigen Überredungsversuchen (und einer gehörigen Tracht Prügel) war Maik sofort bereit, diese Aufgabe zu übernehmen.

Wie besoffen waren die Leute bei Sony, als sie die Werbespots mit dem Thema „Leben auf PlayStation“ abgesegnet haben. Ich werde nächsten Monat 38 (Herzlichen Glückwunsch! Die Red.) und hatte alles an Konsolen- oder PC-Spielen, was nur geht. Da kämpfen für Konsoleros und Online-Junkies seit Jahren darum, ein selbst genommene Klientel zu werden, und Sony stellt uns wie die letzten Deppen dar, die zu doof zum Geradeauslaufen sind. Schade, Sony!

PLAYZONE: Die Werbespots sind sicherlich gewöhnungsbedürftig, aber wenn wir mal zurückschauen, waren frühere Werbeideen auch nicht gerade unumstritten. Wer erinnert sich nicht mit leichtem Grausen an den etwas verwirrten Mann im grauen Sakko, der uns in den späten Neunzigern davor warnte, niemals die Power der PlayStation zu unterschätzen. Und wer grübelt nicht heute noch über die Kernaussage der ersten Spots für die PlayStation 2, in denen Star-Regisseur David Lynch seine verschrobene Fantasie in Bild und Ton realisierte?

Wann kommt eigentlich Shadowman 3?

MARKUS SCHULZ AUS OLDENBURG

PLAYZONE: Ohne deine Hoffnungen allzu grausam zu vernichten, aber der Titel wird wohl niemals erscheinen. Acclaim ist bekanntlich pleite und kommerziell war Teil 2 nicht gerade ein Meilenstein. Es darf also bezweifelt werden, dass sich jemand die Rechte am Namen sichert und das grundsätzlich spannende Spielprinzip aufgreift. Wir werden gerne eines Besseren belehrt, machen uns aber keine Illusionen.

SCHADENSBEGRENZUNG

Hallo, ihr lieben Leute!
Leider muss ich mal ein bisschen Kritik loswerden! Ich bin ein begeisterter Spieler von *Gran Turismo 4* und kann diese ständige Nörgelei über das fehlende Schadensmodell einfach nicht mehr hören. Wir sind alle keine Rennprofis und ich glaube nicht, dass es irgendjemand von uns schaffen würde, ein komplettes Rennen zu fahren, ohne mal irgendwo anzuecken! Jetzt frag ich euch, wie das ins Konzept von *Gran Turismo* passen soll, wenn ich an meinem millionenteuren Rennwagen einen Schaden von beispielsweise 10.000 Credits habe, das Preisgeld aber nur 5.000 Credits waren? Wo bleibt dann das Geld für das eventuell dringende nötige Tuning, um im nächsten Rennen überhaupt eine Chance auf den Sieg zu haben? Außerdem dürfte jeder, der die PS2 schon mal aus drei Metern Entfernung gesehen hat, verstehen, dass eine solche Bombengrafik und ein realistisches Schadensmodell nicht zusammenpassen! Und ihr wärt sicher die Ersten gewesen, die sich laut über eine Verschlechterung der Grafik beschwert hätten! Und als die Spieletestergötter, für die ihr euch alle halten, hätte ich gedacht, dass ihr das auch so seht. Also, Polyphony Digital, BITTE veranlasst niemals ein *Gran Turismo* mit einem Schadensmodell! Trotzdem ist eure Zeitschrift und besonders die DVD die beste! Und nein, ich will mich jetzt nicht wieder einschleimen!

MICHAEL FRIESE PER E-MAIL

PLAYZONE: Wir würden uns nicht über das fehlende Schadensmodell ärgern, wenn es andere Hersteller nicht schon längst umgesetzt hätten. Bei DTM Race Driver 2 rast man zusammen mit bis zu 21 computergesteuerten Gegnern über die Piste – inklusive Scha-

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 das nächste GTA.

killer smart Rang: ★ Anmeldedatum: 09.02.05 Keine Autoregung Datum: 24.02.05 17:48 IP: 195.93.60.84	Was wünscht ihr euch im neuen GTA? ★ Hallo, liebe Mitzocker! Ich weiß nicht, wie es euch geht, aber ich würde bereits sehrstetig auf nächste GTA Hier eine Auswahl, was ich mir wünschen würde: → Lizenzierungs-Neuerungen → Godplatz-Minispiel → Züge in annehmbare Leistung → CO-Player in den Verstärken → mehr Ozeanen mit höherer Kapazität → endlich ein VW-Bus-Verschrott zum Tunen → diverse, neue Fahrzeuge, z.B. Straßenwaizen, Doppelstockbus, mehr LKWs, Motorrad mit Beiwagen → Läden für Nippes zum Sammeln und Tauschen → Bankraub als Nebenverdienst Was wünscht ihr noch??
Suncenter Rang: ★ Anmeldedatum: 03.08.04 Datum: 25.02.05 08:35 IP: 217.234.87.141	AW: Was wünscht ihr euch im neuen GTA? Wie viele es mit einem selbstbestimmten Hauptcharakter, dem man sein ganz persönliches Aussehen verleihen kann (am besten mit EyeToy Unterstützung) und als absolutes Novum die eigene Stimme via USB-Mikrofon einsprechen, damit man insgesamt höchstpersönlich durch die Stadt gendert. Als Alternative wäre eine Charakterzusammensetzung ala Sims doch sehr angenehm. Obwohl eine Verknüpfung des Freundinnenabschnitts (sprich man entscheidet ZUSAMMEN mit der jeweiligen Angebeteten, was man unternimmt - nicht so's Chaos als San Andreas...)
Rind Rang: ★ Anmeldedatum: 18.10.01 Datum: 25.02.05 11:20 IP: 62.226.254.181	AW: Was wünscht ihr euch im neuen GTA? Ich würde mir falls das wieder möglich wird, intelligenten Günstigkeitswürfen wünschen, die nicht erst werden bis ich von hinten erschossen wurde bis sie mal handeln. Achja und nur weil ein Auto nur 2 Türen hat passen doch trotzdem mehr Leute als 2 nur rein. An dieser Stelle gleich in Frage gibt es ein Auto in dem ich mehr als 3 Gangenplätze mitnehmen kann? zwecks Gangbang. Oder kann ich irgendwann von den Klär machen mir in einem Wagen zu folgen (wäre auch ne schöne Sache fürs nächste GTA). Das wäre auch gut wenn man erstmal mit 6-8 voll beladenen Wagen in einem feindlichen Gebiet eintrifft. Und noch eine zusätzliche Kameraperspektive, darf hinterm Fahrzeug, denn wenn man schnell in eine Kurve eingebogen ist könnte man allen Falls raten in welchem Winkel. Ansonsten kann ich an San Andreas kaum meckern, warum auch es ist ein Meisterwerk eigentlich sogar. Und wenn nicht gefällt der muss es ja nicht spielen ...
Pedro Rang: ★ Anmeldedatum: 13.09.04 Keine Autoregung Datum: 25.02.05 12:46 IP: 84.23.225.80	AW: Was wünscht ihr euch im neuen GTA? Was ich mir für ein neues GTA wünsche... hm... schwere Sache... Ich hab mir schon bspw. gedacht, es ist aber alles wieder entfallen. ... mehr mägde, die nichts mit Lieferungen oder so zu tun haben (sportliche Turniere). ... mehr verschiedene "Fahrzeuge" aus allen möglichen Richtungen --> lustig wären doch Roller, Inline oder auch Rollstühle
Junkeid Rang: ★★ Anmeldedatum: 19.01.02 Keine Autoregung Datum: 26.02.05 14:49 IP: 84.126.55.114	AW: Was wünscht ihr euch im neuen GTA? Ich will... ... flugzeuge, in denen viele leute mitnehmen können. ... fallschirme für meine rekrutierten leute ... richtige wohnungen zum selbst einrichten ... keine 5 sterne, wenn man über nen militärsitzplatz fliegt, zumindest als einer gewissen höhe nicht mehr ... ne armee, wenn schon ein stützpunkt vorhanden ist, nicht nur polizei usw... ... straßenbahnen zum einsteigen und selbersteuern, und die sollen auch mal anhalten... und andere leute sollen einsteigen. ... mehr begängbare gebäude ... bowling als minispiel ... nen hubschrauber mit magnet ... hubschrauber und flugzeuge mit möglichkeit, fahrzeuge im innerraum zu transportieren ... nen character editor für mehr individualität bei jedem spieler. klanmedien waren ja schonmal ein guter anfang ... mehr klanmedien, tattoos, freituren (wenn ich sehe, wieviel von jedem rausgelassen wurde) ... mehr restaurants z.b. begängbare donutbuden, nen taco btl verschrott, teure restaurants.

Lesefutter für Konsolenfans!



XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Midnight Club 3: DUB Edition verweist die Konkurrenz auf Speed Underground 2! In unserem Test auf die Plätze. Rockstars Mitternachtsraser sieht klasse aus, ist witzig schnell und macht unheimlich viel Spaß. Bereits sehr vielversprechend ist Pariah, der neueste Ego-Shooter aus dem Hause Digital Extremes (Unreal-Serie). Wer es gerne etwas taktischer mag, der sollte schon mal Brothers in Arms: Road to Hill 30 auf seine Einkaufsliste schreiben. Unsere Komplettlösung zu Splinter Cell Chaos Theory hilft Sam auch durch die dunkelsten Ecken. Jetzt im Handel!



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Link ist zurück und zeigt sich in Bestform. Wir präsentieren Ihnen erste Bilder und Infos zum neuen Legend of Zelda auf dem GameCube! Ebenfalls von uns angespielt wurden Killer 7 und Need for Speed Underground 2 für den Nintendo DS. Außerdem konnten wir Splinter Cell Chaos Theory und Star Fox Assault bereits im Test unter die Lupe nehmen. Komplettiert wird diese Ausgabe durch den zweiten Teil unserer Komplettlösung zu Resident Evil 4. Jetzt im Handel!



denzmodell. Klar sieht Gran Turismo 4 besser aus, erkaufst sich diesen Optikvorsprung aber auch mit dem Verzicht auf ein Schadensmodell, einige nur auf den zweiten Blick sichtbare Tricks und lediglich sechs Gegnern, die zudem auch noch wesentlich weniger lebendig über die Piste donnern. Gran Turismo 4 bleibt dennoch ein hervorragendes Spiel, wir würden uns aber für den nächsten Teil ein paar Neuerungen wünschen. Ein Schadensmodell wäre nur einer der Wünsche und es ist an den Entwicklern, ein solches Feature sinnvoll ins Spiel zu integrieren. Schließlich schafft man bei DTM Race Driver 2 trotz Schadensmodell eine Runde nach der anderen und wenn man mal aneckt, kommt man dennoch ins Ziel.

SPRACHBARRIERE

Hallo, ich hätte da mal 'ne Frage zu EBay und PS2-Contis.

PLAYZONE: An dieser Stelle möchten wir dich darauf hinweisen, dass wir ziemlich lange gebraucht haben, bis wir wussten, was du mit diesem Begriff meinst. Und wir hätten nicht gedacht, dass es sogar eine trendige Abkürzung für das Wort Controller gibt, schließlich gibt es ja noch den Begriff Pad. Aber wir sind dir dankbar, dass du unseren Horizont erweitern konntest.

Nun gibt es da ja ein Riesenangebot, teilweise werden einem die Dinge ja für zwei oder drei Euro hinterhergeworfen. Aber das sind leider keine Original-Sony-Contis. Da diese Angebote natürlich sehr verlockend sind, wollte ich fragen, ob sich die Investition in so ein Ding (nachgemachter Sony-Conti) lohnen würde? Oder ist die Lebensdauer und Verarbeitung vielleicht so schlecht, dass sie keine drei Euro wert sind? Ich bin mir sicher, ihr könnt mir da weiterhelfen.

HENRIK PER E-MAIL

NACKTE WEIBER!

Hey PLAYZONE, ich hab ein paar wichtige Fragen an euch:

1. Wann kommt ein neues WWE Smackdown?

PLAYZONE: Genaue Infos sind noch Mangelware, doch ein Nachfolger von WWE Smackdown! vs. RAW ist definitiv in der Mache. Wir erwarten in Kürze erste Bilder und rechnen mit einem Release gegen Ende des Jahres.

2. Wird es ein Final Fantasy X-3 mit Yuna und ihren Freundinnen geben?

PLAYZONE: Das ist zwar nicht auszuschließen, doch wir gehen davon aus, dass Square-Enix derzeit genug mit der Fertigstellung von Final Fantasy XII zu tun hat und bereits an neuen Projekten für die PlayStation 3 arbeitet.

3. Kommt ein Killzone 2 für die PlayStation 2?

PLAYZONE: Auch in diesem Fall gibt es noch keine offiziellen Meldungen, doch Sony hat die Marke mit großem Aufwand etabliert. Ein Nachfolger ist also trotz der weltweit hinter den Erwartungen gebliebenen Verkaufszahlen von Killzone durchaus zu erwarten. Ob dieser allerdings auf der PS2 oder erst auf der PlayStation 3 sein Debüt gibt, bleibt abzuwarten.

4. Wann erscheint eigentlich ein Nacktbild von Stefanie Schickel? Ich warte schon lange darauf.

D. ALBIN AUS SCHWALMTAL

PLAYZONE: Deine Geduld soll nicht unbefruchtet bleiben. Wir konnten Steffi mit Engelszungen dazu überreden, uns ein Aktfoto von sich zur Verfügung zu stellen, und hoffen, dass du nicht auch noch Fotos von Wolfgang forderst, schließlich ist der Umfang der Leserbriefseiten begrenzt.

OH YEAH!

Hallo, ich bin's wieder. Das neue PLAYZONE-Live-Design ist echt krass – fettes Lob. Ich hab nur 'ne kleine Frage: Wie heißt denn das Lied, das am Anfang des Gran Turismo 4-Testvideos im Hintergrund gespielt wird?

ANDREAS „THE CHECK“
MARIENSCHNECK PER E-MAIL

PLAYZONE: Da helfen wir doch gern. Der Song heißt „Oh Yeah“ und ist von den Techno-Pionieren Yello. Der Song ist natürlich Bestandteil des Soundtracks von Gran Turismo 4.



HEY, BABY! Steffi im zarten Alter von einem Jahr.

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.

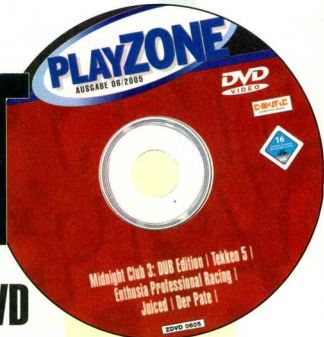
Das X-Port V2 ist die einfachste Möglichkeit, Spielstände auch über große Entfernungen gemeinsam zu nutzen. Um Ihnen den Einstieg in den regen Spielstandhandel etwas zu erleichtern, haben wir für Sie an dieser Stelle eine kleine Einführung vorbereitet, die es Ihnen innerhalb weniger Minuten möglich macht, die begehrten Savegames auf Ihre

Memory Card zu übertragen. Natürlich können Sie auch Ihre eigenen Spielstände auf Ihrem Rechner sichern.

DIE INSTALLATION

Als Erstes müssen Sie alles richtig anschließen: Die beiden USB-Kabel werden jeweils auf einer Seite des Mittelstücks eingesteckt, anschließend muss eines der Enden in einen freien Port der PS2 gesteckt werden,

das andere Ende bringen Sie am USB-Port des PCs an. Die Software für den Computer ist schnell installiert. Folgen Sie einfach den Anweisungen des Installationsprogramms. Die PS2 wird mit der dafür vorgesehenen CD gefüttert und schon kann's losgehen. Dabei muss Ihre PS2 übrigens nicht zwangsläufig an einen Fernseher oder einen Monitor angeschlossen sein.



AUF DER PLAYZONE-DVD

Auch diesen Monat haben wir für Sie nicht nur Futter für Ihr X-Port, sondern auch einige Spielstände für die modernere Variante MAX Drive:

Midnight Club II (X-Port V2):

Pünktlich zum Erscheinen des dritten Teils liefern wir Ihnen den Spielstand zum Vorgänger.



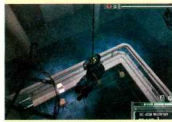
Project: Snowblind (MAX Drive):

Mit diesem Spielstand können Sie direkt an verschiedene Stellen des Spiels hüpfen.



Splinter Cell Pandora Tomorrow (MAX Drive):

Das knackige Agentenabenteuer wurde komplett gelöst.



Weitere X-Port-V2-Spielstände:

Spiel	Effekt
Castlevania	Alle Extras
Crash: Zorn des Cortex	Alle Areale
Crashed	Alle Autos & Strecken

Weitere MAX-Drive-Spielstände:

Call of Duty Finest Hour	Freie Levelwahl
Midnight Club II	Alle Fahrzeuge
Rocky Legends	Alle Kämpfer
RPM Running	Alle Fahrzeuge

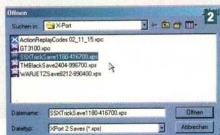
Hinweis: Vor jeder Dateneintragung sollten Sie eine Sicherung Ihrer eigenen Spielstände anfertigen.



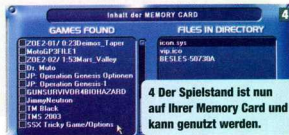
1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spielestände importieren“ und ein Fenster wird geöffnet.



3 Der Spielstand wurde in Ihre PC-Datenbank aufgenommen und kann nun auf die Memory Card übertragen werden.



2 In diesem Fenster wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, den Sie selbst nutzen möchten.



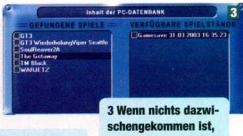
4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



1 Natürlich können Sie auch Spielstände von Ihrer Memory Card auf dem PC sichern, was Platz spart. Dazu wählen Sie im Memory-Card-Menü die zu sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



2 Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.



3 Wenn nichts dazwischengekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.

FEEDBACK

In unserer Rubrik Feedback zählen nur die Meinungen der Leser. Wenn Sie uns etwas zu sagen haben, können Sie dies unter www.play-zone.de gerne tun.

Gran Turismo 4 ÜBERHOLSPIUR

Kaum zu glauben, aber fast der Hälfte der Befragten sind die Macken des Spiels vollkommen egal. Wie wir bereits in unserem Test berichteten: Gran Turismo 4 ist nicht perfekt, macht aber unglaublich viel Spaß.

19% Geht so, ich hatte mehr erwartet.

47% Absolut – ich bin nicht enttäuscht worden.

Hat Gran Turismo 4 Ihre Erwartungen erfüllt?

34% Gran Turismo 4 ist genauso langweilig wie die Vorgänger.



Sony PSP HANDGEMENGE!

Zwar kann sich circa die Hälfte der Befragten generell nicht mit einer tragbaren Spielkonsole anfreunden, doch die meisten anderen können den Release kaum noch erwarten. Importeure bilden klar die Ausnahme.

12% Dann kauf ich mir eben einen Nintendo DS!

5% Ich hab schon längst eine PSP aus Japan/Amerika.

51% Ich brauche sowieso kein Handheld.

Sony verschiebt die Veröffentlichung der PSP immer weiter nach hinten.



32% Stört mich nicht, so kann ich Geld bis zum Release sparen.

L.A. Rush VOLLGAS

20% Wow! Meine Most-Wanted-Liste ist um einen Titel reicher.

Überraschenderweise will der Großteil der Befragten kein Rennspiel mit Tuning-Garage mehr spielen. Dennoch konnten die ersten Bilder und Videos von L.A. Rush bereits das Interesse vieler anderer wecken.

56% Ich kann diese Tuning-Rennspiele nicht mehr sehen!

Midway gibt Gas – L.A. Rush sieht klasse aus.

24% Nett, aber ich bleibe bei Need for Speed Underground oder Midnight Club.

Total Overdose MEXIKANISCHES MASSAKER

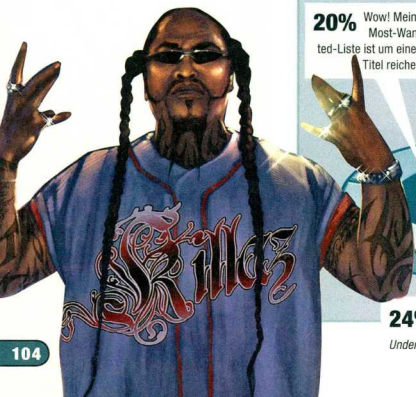
Zugegeben, der Trailer sieht fantastisch aus und macht Appetit auf mehr. Doch unsere Leser sind größtenteils noch unsicher, ob das fertige Spiel genauso viel Spaß macht, wie die Vorschau verspricht.

9% Fett! Das Teil wird sofort gekauft!

30% Macht mich überhaupt nicht an.

GTA meets Desperado – Sci überrascht mit Total Overdose!

61% Sieht ja ganz nett aus, aber ich bin skeptisch, ob es wirklich was taugt.



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 Gummigrips sorgen für ein verbessertes Handling und geben dem Controller auch in großen Händen einen sehr guten Halt. Präzise Analogsticks und die gummibeschichteten Griffe sorgen durch gute Ergonomie auch bei schnellen Spielhandlungen immer für den perfekten Halt. Die integrierten Dual-Vibrationsmotoren lassen den Spieler die Aktionen des Spiels hautnah miterleben. Es wird sowohl Dual-, als auch Analog-Modus unterstützt, um auch allen Spielanforderungen gerecht zu werden. Eine erweiterte Makrofunktion für die Speicherung und Ausführung von Combos fehlt natürlich auch nicht. Druckempfindliche analoge Aktionstasten sowie ein präzises digitales Steuerkreuz runden das Nano Pad ab.



www.madrics.com

- Breite und Höhe je 10cm
- Gewicht nur 140g
- Im Handel auch in blau und rot erhältlich

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: 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.)

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 Bankinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

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

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)

Splinter Cell Chaos Theory

Dank unserer
Lösung **verhindert**
Sam Fisher auch in
seinem dritten Einsatz
einen Weltkrieg.

FOLTERKAMMER Warten Sie, bis
sich die beiden Gegner trennen,
bevor Sie zuschlagen.



SC-20K WERFER

SCHACHT Neben dem Zelt betreten
Sie das Lüftungssystem.



SC-20K WERFER

4 / 6



TRUPPENQUARTIER Schleichen Sie vorsichtig an den Wachen vorbei.



LAPTOP Scannen Sie das Gerät, um die benötigten Informationen zu erhalten.

Die Komplettlösung wurde anhand des normalen Schwierigkeitsgrads erstellt. Wir haben uns durch jeden Abschnitt geschlichen, um möglichst hohe Bewertungen zu erhalten.

Leuchtturm

Strand

Laufen Sie zur Öllampe bei der Felspalte und rennen Sie in den Tunnel. Dort kriechen Sie durch den schmalen Schacht und ziehen sich nach oben zur Brücke. Die beiden Wachen umgehen Sie über den Sims auf der linken Seite. Schleichen Sie zum einsamen Soldaten, der mit seinen Schießübungen beschäftigt ist, und überwältigen Sie ihn. Da nach kurzer Zeit ein zweiter Gegner den Raum betritt und Sie sich nicht auch noch mit diesem anlegen wollen, müssen Sie das Opfer in eine dunkle Ecke zerren. Sobald Sie ein sicheres Versteck gefunden haben, fragen Sie Ihre Geisel über die Waffenlieferung aus. Kümmern Sie sich um den Neuankömmling, sobald er auf dem Stuhl Platz genommen hat. Scannen Sie die erste Kiste gegenüber dem Generator mithilfe der Ego-Perspektive (R3-Taste). Danach eilen Sie die Treppe hinauf. Vor der nächsten Tür scannen Sie die zweite Kiste. Knacken Sie das Schloss, rennen Sie die Rampe hinunter und warten Sie in der Dunkelheit, bis einer der Folterknechte den Raum verlässt. Stellen Sie den Kerl ruhig und schleichen Sie an-

schließend an seinem Kollegen vorbei. Verlassen Sie den kleinen Raum und betreten Sie die Festung.

Festung

Zerschneiden Sie die Zeltplane und schicken Sie den alten Mann ins Land der Träume. Weiter geht's zum Durchgang. Deaktivieren Sie das Licht mit der sekundären Feuerfunktion von Sams Pistole, damit Sie ungesehen in den Raum huschen können. Öffnen Sie die Tür und schleichen Sie nach rechts in das Zelt. Dort scannen Sie die dritte Kiste und kriechen in den Lüftungsschacht neben der Zeltplane. Bei der Treppe eilen Sie nach oben und knacken das Schloss. Die beiden Wachen nehmen von Ihnen keine Notiz. Durchqueren Sie das Zimmer und steigen Sie die Stufen hinab. Am anderen Ende des langen Tunnels überwältigen Sie den Techniker und untersuchen den Laptop. Gleich neben dem Vorhang steht die vierte Waffenkiste. Setzen Sie Ihren Weg fort und klettern Sie durch die Luke hinter dem Kistenstapel.

Leuchtturm

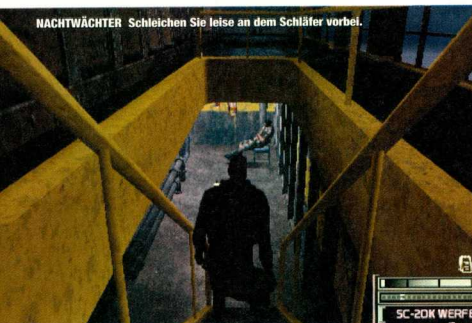
Vom Eingangsbereich aus scannen Sie die letzte Kiste und gehen vorsichtig die Treppe auf der linken Seite hinab. Lassen Sie das Gittertor hinter sich und steigen Sie die Leiter nach unten. Klettern Sie über das Hindernis und schleichen Sie dem Wachposten hinterher. Verstecken Sie sich in der kleinen

Nische auf der rechten Seite und warten Sie, bis der Feind zur Treppe läuft, bevor Sie weitergehen. Schalten Sie die Lampen aus und begeben Sie sich zum Eingang des Leuchtturms. Innen hören Sie den Funkspruch mit und steigen die Leiter hinauf. Eilen Sie zur Spitze des Leuchtturms und machen Sie den Soldaten kampfunfähig. Legen Sie den Hebel neben der Tür um und lassen Sie sich abholen.

Frachter

Infiltration

Hören Sie das Gespräch ab und verharren Sie in der Dunkelheit, bis einer der Männer verschwindet. Ziehen Sie dem verbliebenen Gegner eine über und verstecken Sie den Körper an einem sicheren Fleck. Danach setzen Sie sich vor der Tür in Lauerstellung, um den zweiten Feind aus dem Weg zu räumen. Schleichen Sie an dem Schläfer vorbei und öffnen Sie die Schiebetür. Begeben Sie sich zur Ecke hinten links und zwingen Sie sich durch den Spalt. Dahinter befestigen Sie einen Peilsender an der Kiste. Bahnen Sie sich einen Weg zum Ausgang, klettern Sie die Leiter hinauf und betreten Sie den angrenzenden Bereich. Dort laufen Sie an dem überfluteten Raum vorbei und gehen in die Kammer am Ende des Korridors. Gönnen Sie dem Handwerker eine Pause und steigen Sie in das Lüftungssystem.



NACHTWÄCHTER Schleichen Sie leise an dem Schläfer vorbei.



LÜFTUNGSSCHACHT Den Pumpenraum erreichen Sie durch den Schacht auf linken Seite.

BANK Das Lasernetz deaktivieren Sie, indem Sie den Computer manipulieren.



AUFZUG Warten Sie ab, bis der Techniker den Fahrstuhl in Gang gesetzt hat, bevor Sie weitergehen.



Pumpe

Verstecken Sie sich gegenüber der Tür und warten Sie, bis der Typ an Ihnen vorbeiläuft. Ziehen Sie den Kerl in den Schatten und machen Sie ihn kampfunfähig. Danach kümmern Sie sich um den verbliebenen Aushilfs-techniker und aktivieren die Pumpe, bevor Sie den Abschnitt durch die nächste Tür verlassen. Betreten Sie den ersten Raum auf der rechten Seite und klettern Sie zur Kiste mit der orangefarbenen Markierung. Lesen Sie den Frachtbrief und verlassen Sie schleunigst den Raum. Eilen Sie nach rechts und springen Sie durch die Nische in den Schacht, bevor Sie von den Gegnern bemerkt werden. Weiter geht's nach rechts. Ziehen Sie sich nach oben und betreten Sie den Maschinenraum. Steigen Sie geradeaus über das Gelände zu den Antriebswellen, klettern Sie auf den Stahlträger und stiefeln Sie links die Treppe hoch. Den Posten umgehen Sie. Schräg gegenüber befindet sich der Ausgang. Schieben Sie sich an den Kisten vorbei und öffnen Sie die Tür zum Oberdeck.

Oberdeck

Steigen Sie die Leiter hinauf und betreten Sie den Raum auf der linken Seite. Nach der Unterhaltung gehen Sie einen kleinen Schritt in das Zimmer, damit Sie den Computer auf dem Schreibtisch scannen können. Auf diese Weise erhalten Sie Zugriff auf die Frachtbücher. Achtung: Es bringt nichts, wenn Sie den Monitor scannen! Kehren Sie in den Korridor zurück und erforschen Sie das Treppenhaus auf der rechten Seite. Auf Deck B laufen Sie nach rechts und belauschen das Gespräch, bevor Sie den Mechaniker im dunklen Gang überfallen. Den Wächter im Speiseraum ziehen Sie mit einer Haftkamera aus dem Verkehr. Laufen Sie nach links in den dunklen Gang und erledigen Sie den Kerl bei der Kiste. Bringen Sie die Peilsender an und öffnen Sie die nächste Tür im Esszimmer. Setzen Sie Ihren Weg fort und rennen Sie die Treppe hinab. Platzieren Sie den Peilsender an der Kiste und begeben Sie sich nach oben zu Deck C.

Brücke

Laufen Sie in das Innere des Schiffs, biegen Sie nach rechts ab und untersuchen Sie die vierte Kiste neben der Treppe. Danach kehren Sie in den Gang zurück und betreten die Brücke. Verhören Sie den Kapitän und steigen Sie die

Treppe auf der anderen Seite nach unten. Schleichen Sie den Gang entlang und umgehen Sie den Wachposten. Folgen Sie weiterhin dem Verlauf des Korridors und präparieren Sie die Kiste neben der Treppe. Laufen Sie zurück zum Kistenstapel und schieben Sie sich an dem Hindernis vorbei. Im folgenden Abschnitt steht die Zielperson samt Leibwächter. Belauschen Sie von der Küche aus die Konversation, um den Namen des Informanten zu bekommen. Zerrn Sie Hugo, der sich am Kühlschrank laben will, auf den Flur. Die Leibwächter bekommen so nichts mit. Über die Brücke kehren Sie zurück zum Deck und arbeiten sich zum hinteren Teil vor. Unten bei der Waage steht die nächste Kiste. Das Rettungsboot ist der Abholpunkt.

Bank

Nordflügel

Anmerkung: Das zusätzliche Ziel mit den E-Mails ist nicht ohne Komplikationen machbar, weil Sie so ziemlich jeden Computer im Gebäude dafür knacken müssen. Der Code für die unteren Sicherheitsbüros ist 3624, was Sie am Empfang herausfinden.

Ziehen Sie die Wachen aus dem Verkehr und durchschreiten Sie die Tür auf der rechten Seite. Schleichen Sie an den Lampen vorbei und deaktivieren Sie die Überwachungskamera, bevor Sie die Leiter nach oben klettern. Anschließend knacken Sie das Schloss des kleinen Häuschens und bedienen das Terminal. Seilen Sie sich ab und scannen Sie den Computer, mit dem Sie das Lernetz ausschalten. Schleichen Sie an dem schlafenden Nachtwächter vorbei und betreten Sie den Ostflügel.

Ostflügel

Kümmern Sie sich um die Kamera und schleichen Sie an der Sicherheitsstation vorbei. Am oberen Ende der Treppe erledigen Sie die Patrouille und schleppen den Körper mit, um die Laserschranken zu deaktivieren. Führen Sie dieses Spiel im nächsten Raum fort. Deaktivieren Sie die Kamera bei dem Glaskasten und laufen Sie nach rechts zur Sicherheitstür. Hacken Sie das Schloss und verschaffen Sie sich Zugang zur Kammer. Gleich neben dem Eingang benutzen Sie das erste Sicherheitspad. Daneben steht ein einsamer Rechner im Regal, mit dem alle Kameras gesteuert werden. Drücken Sie sich an

der Wand entlang, die beiden Typen bekommen davon nichts mit. Im Büro dahinter surrt eine Kamera direkt über der Tür – Licht aus, fertig. Nebenan im Präsidentenbüro manipulieren Sie das Sicherheitsschloss 2. Im Anschluss daran kehren Sie zurück zum Eingangsbereich und erkunden den Westflügel, nachdem Sie den Retina-Scanner gehackt haben.

Westflügel

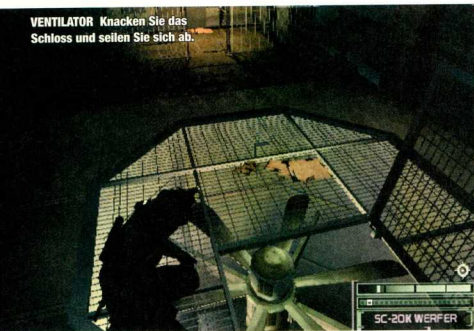
Auf der rechten Seite hängt eine Kamera, die Sie ausschalten müssen. Rennen Sie am Sicherheitsbüro vorbei zur anderen Seite des Gangs. Öffnen Sie die Glastür, deaktivieren Sie die Überwachungskamera und kriechen Sie in den Schacht. Benutzen Sie die Schalttafel an der Wand. Zurück im Korridor, biegen Sie nach rechts ab und betreten den ersten Raum auf der rechten Seite. Plündern Sie das Schließfach und setzen Sie Ihren Weg zum Tresorraum fort. Vor dem Panzerschrank folgen Sie den Anweisungen. Im Tresorraum benutzen Sie den Rechner an der Wand und sacken das Geld ein. Manipulieren Sie die Laserschranken an der Safetür, bevor Sie hinaustreten. Auf dem Flur nehmen Sie den Notausgang. Kehren Sie zum Startpunkt zurück und flüchten Sie über die Mauer.

Penthouse

Verlassenes Gebäude

Ziehen Sie den Gardisten in die Gasse und setzen Sie ihn außer Gefecht. Danach folgen Sie dem Verlauf der Gänge. Beim zweiten Lkw betreten Sie die Seitenstraße und klettern am Rohr hinauf. Hangeln Sie sich nach rechts und lassen Sie sich nach unten zum Kabel fallen. Warten Sie, bis der Soldat neben dem Fahrzeug steht, und springen Sie auf ihn. Danach umgehen Sie den verbliebenen Gegner, indem Sie links an der Wand entlangschleichen. Der Eingang befindet sich in der Garage auf der rechten Seite. Nachdem Sie die Tür passiert haben, halten Sie sich links und warten, bis der Mechaniker den Aufzug repariert hat. Der Aufzug funktioniert wieder, sobald sich die Türen automatisch schließen. Schlagen Sie den Mann bewusstlos und fahren Sie nach oben. Verstecken Sie sich in der Dunkelheit. Der Wächter kommt bis zum Lift, wo Sie ihn ohne Mühe aus dem Verkehr ziehen können. Über die Treppe betreten Sie das Dach. Hier ist es dunkel und der Helikopter macht

VENTILATOR Knacken Sie das Schloss und seien Sie sich ab.



ZUSATZLIE Laden Sie das Spionageprogramm auf die Serverrechner hoch.

viel Lärm. Dadurch können Sie die drei Männer leicht überwinden. Bei der Leuchtschrift hängen Sie sich an das Seil und rutschen zum gegenüberliegenden Gebäude.

Zherkezhis Block

Schnappen Sie sich den Söldner und verhören Sie ihn. Betreten Sie das Gebäude und schleichen Sie an den streitenden Wachen vorbei. Den PC hacken Sie aus der Distanz, um die Konstruktionspläne zu erhalten. Danach warten Sie an einem dunklen Fleck, bis sich die Aufzugtüren öffnen. Im Lift klettern Sie durch die Luke. Nach dem Funkspruch deaktivieren Sie die Kamera im Raum zu Ihrer Rechten und zapfen das System an. Halten Sie sich von den Glastüren fern und erforschen Sie den zweiten Gang. Warten Sie in der Küche, bis die Wachen außen verschwinden, und schleichen Sie in die Ecke gegenüber der Tür. Locken Sie die Wachen an und schalten Sie die Jungs aus. Danach kümmern Sie sich um die zweite Kamera. Machen Sie kehrt und passieren Sie den Aufzug, damit Sie den Fernsehraum erreichen. Zapfen Sie die Überwachungskamera an und schleichen Sie die Wendeltreppe hinauf. Schräg gegenüber im Schlafzimmer finden Sie die vierte Kamera. Von einer sicheren Position aus klinken Sie sich in den PC ein und verschaffen sich die wichtigen Daten. Danach laufen Sie in den begehbaren Schrank und öffnen die versteckte Tür. Setzen Sie Ihren Weg fort und hören Sie das Gespräch im Gewächshaus mit.

Schnappen Sie sich den Typ, der den Gang betritt, und verhören Sie ihn. Danach gehen Sie in das Gewächshaus und schleichen nach links, damit Sie nicht in das Sichtfeld der Kamera geraten. Schalten Sie den anderen Söldner aus und zapfen Sie die fünfte Überwachungskamera an. Eilen Sie zurück zur Küche und betreten Sie die Terrasse. Springen Sie hinter dem Liegestuhl nach unten, kümmern Sie sich um die letzte Kamera und öffnen Sie die Tür am oberen Ende der Treppe. Achtung: Hier ist ein Gegner auf Patrouille. Sprechen Sie mit dem Mann und folgen Sie den Anweisungen. Starten Sie den Server und schalten Sie die übrige Elektronik zu, je nachdem welcher der Schränke gerade leuchtet. Sobald Sie alles erledigt haben, verlassen Sie diesen Abschnitt. Begeben Sie sich zum Aufzugsschacht im Haus und lassen Sie sich abholen.

Displace

Erster Stock

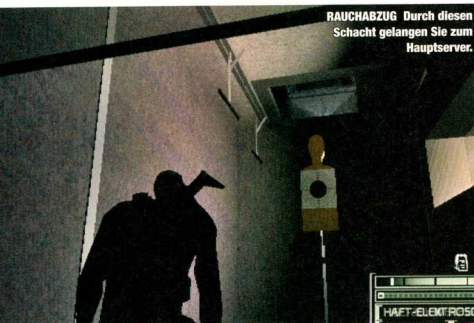
Unterbrechen Sie die Stromzufuhr zu dem Ventilator bei dem Techniker hinter dem Gitter. Knacken Sie die Falltür und seien Sie sich ab. Im Schacht warten Sie das Gespräch ab und behalten die Tür im Auge. Erledigen Sie die beiden Herren mit hantenden Elektroschockern. Danach springen Sie nach unten und durchsuchen den Laptop nach den Daten. Weiter geht's den Gang entlang in den Hörsaal. Benutzen Sie den oberen Computer und

laden Sie das Spionageprogramm hoch. Verlassen Sie den Raum und betreten Sie den nächsten Abschnitt. Überwinden Sie den Wächter am Schreibtisch und schleichen Sie zum Trainingsraum. Dort klettern Sie an dem Rohr neben der Tür hinauf und hängen zur anderen Seite. Manipulieren Sie den zweiten Serverrechner und kehren Sie zum Empfang zurück. Hacken Sie nun den Retina-Scanner. Achtung: Der folgende Korridor ist mit Laserschranken gesichert! Schalten Sie auf die Wärmesicht und umgehen Sie dieses Hindernis. Überlisten Sie die beiden Männer und durchsuchen Sie die Computer nach wichtigen Daten. Hinter der Zielscheibe klettern Sie in den Lüftungsschacht.

Erdschoss

Seilen Sie sich ab und machen Sie sich über das Computerterminal her. Nachdem Sie das Einsatzziel erfüllt haben, ziehen Sie sich an dem Seil hoch, da ein Techniker den Raum betritt. In einem günstigen Moment überwinden Sie den Mann und schlagen ihn nieder. Danach kümmern Sie sich um seinen Kollegen, der vor der Tür nach dem Rechten sieht. Im Bereich mit den Aufzügen spähnen Sie kurz in den Raum und locken eine der Wachen an. Ziehen Sie sich zurück und beobachten Sie den Feind mit dem optischen Kabel. Sobald der Kerl vor der Tür steht, brechen Sie sie auf, sodass sie ihm ordentlich gegen den Schädel donnert, und verstecken anschließend den

RAUCHABZUG Durch diesen Schacht gelangen Sie zum Hauptserver.



SERVERRAUM Damit Sie nicht entdeckt werden, klettern Sie am Seil nach oben, sobald das Licht angeht.





NUMMERSCHILDER Sie müssen die Nummernschilder der beiden Fahrzeuge scannen.



NEDICH Sobald die Leibwächter verschwinden, ermorden Sie die Zielperson.

Körper des bewusstlos Geschlagenen. Danach deaktivieren Sie die Kamera und fahren mit dem Aufzug zur obersten Etage. Falls Sie ein zusätzliches Missionsziel erfüllen möchten, erforschen Sie den Gang auf der gegenüberliegenden Seite und laden das Programm auf den dritten Rechner hoch. Achtung: Dort treiben sich zwei Wachen herum!

Zweiter Stock

Verharren Sie einen Moment im Aufzug und schleichen Sie nach dem Gespräch nach links. Biegen Sie dann nach rechts ab und deaktivieren Sie die Kamera im nächsten Raum. Anschließend durchsuchen Sie den PC im Büro vom Milan Nedich. Danach kehren Sie zurück zu den Büroräumen. Neben den Raum von E. Lee befindet sich der Zugang zum Dach.

Hokkaido

Allgemeiner Bereich

Anmerkung: Falls Sie die Mikrofone finden wollen, setzen Sie die EMF-Ansicht ein, um die Verstecke zu entdecken. Suchen Sie vor allem neben Telefonen und Wandschmuck. Zudem können Sie mit der Hitzeansicht durch die dünnen Papierwände und Türen sehen. Umgehen Sie den ersten Wachposten und betreten Sie das Gebäude. Verhören Sie den Kerl, der die Kerze anzündet. Danach schleichen Sie sich nach draußen und verstecken sich hinter dem ersten Auto. Scannen Sie die Nummern-

schilder der beiden Fahrzeuge und schleichen Sie auf der rechten Seite entlang. Durchs Fenster steigen Sie in das Haus ein. Kriechen Sie in den Schacht auf der rechten Seite und warten Sie, bis Sie den Wächter unbemerkt in eine dunkle Ecke ziehen können. Weiter rechts beim Wasserbecken steht ein weiterer Wachposten, den Sie umgehen müssen. Arbeiten Sie sich bis zum nächsten Bereich voran.

Tempel und Garten

Nach dem Gespräch schleichen Sie sich an den verbleibenden Feind an und schaffen ihn aus dem Weg. In der Küche sehen Sie mit der Hitzeansicht nach, ob die Luft im Nebenraum rein ist. Durchqueren Sie den Garten und huschen Sie ins nächste Gebäude. Halten Sie sich rechts und kriechen Sie in den Tunnel neben der Tür. Hören Sie die Unterhaltung mit an und warten Sie, bis sich Nedich zurückzieht. Bringen Sie den Bösewicht um die Ecke und erledigen Sie danach seine beiden Leibwächter. Im großen Raum öffnen Sie die Tür rechts neben der hohen Metallstatue.

Wohnbereich

Neben der Tür springen Sie auf den Blumentopf und ziehen sich hinauf. Im nächsten Gang schlagen Sie den Wächter nieder und durchqueren das Fernsehzimmer. Beim Garten schleichen Sie die Treppe hinauf, sobald sich der Typ aus dem Staub macht. Huschen Sie in den Schatten und stellen Sie die beiden

Kerle ruhig. Bleiben Sie auf diesem Stockwerk und laufen Sie weiter bis zur kleinen Abstellkammer, wo Sie sich durch den Schacht zwängen. Vom Dach aus beobachten Sie die Szene und sprinten Shetland hinterher, sobald Sie den Befehl dazu erhalten. Betreten Sie erneut den allgemeinen Bereich und laufen Sie zum Startpunkt. Die drei Gegner umgehen Sie mit einigen Rauchgranaten.

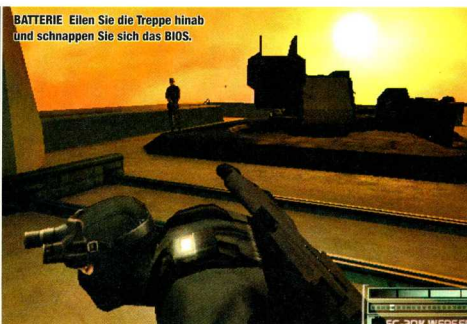
Küstenbatterie

Hauptbasis

Greifen Sie das Seil und rutschen Sie in die Halle. Schleichen Sie zum Lkw und lassen Sie sich in den Schacht fallen. Über die Leiter erreichen Sie ein kleines Büro, in dem Sie das Wachpersonal erledigen. Verlassen Sie den Raum und schleichen Sie weiter nach links. Öffnen Sie leise die Tür und schlagen Sie den beschäftigten Gegner nieder. Weiter geht's durch die weiße Tür. Aus sicherer Distanz hacken Sie den Rechner, um das erste Protokoll herunterzuladen. Kehren Sie in den Vorraum zurück und begeben Sie sich zum nächsten Abschnitt. Der Bereich hinter der Doppeltür wird von einer Kamera und einem Gegner überwacht. Mit dem optischen Kabel verschaffen Sie sich Übersicht und finden einen passenden Moment, um unbemerkt in die Halle zu gelangen. Deaktivieren Sie die Kamera und schnappen Sie sich den Feind. Eilen Sie nach rechts und knacken Sie das Schloss der Tür. Im



KOMMANDOZENTRALE Belauschen Sie die Männer und verhören Sie den Oberst.



BATTERIE Eilen Sie die Treppe hinauf und schnappen Sie sich das BIOS.



SPEZIALEINHEIT Verhören Sie den pinkelnden Soldat, solange sein Kamerad beschäftigt ist.



kleinen Zimmer verhören Sie den Soldaten und schnappen sich das Reparaturprotokoll. Danach verlassen Sie den Abschnitt und gehen die Treppe hinab.

Kommandozentrale

Hören Sie das Gespräch mit an und deaktivieren Sie die Lampe, damit die Feinde anrücken. Danach legen Sie die Kerle mit dem Gas der Haftkameras lahm. Schalten Sie die Kamera über dem Tor ab und überbrücken Sie den Stromkreis in der Ecke. Im Anschluss daran laufen Sie zum Transportfahrzeug und machen sich über den zweiten Stromkasten her. Nachdem sich der Kran in Bewegung gesetzt hat, klettern Sie auf den Laster und hängen sich an die Schiene. Hangeln Sie in den dort beleuchteten Bereich und lassen Sie sich nach unten in den Korridor fallen. An der T-Kreuzung finden Sie drei Gegner, die Sie sicherheitshalber in die Dunkelheit locken und dort aus dem Verkehr ziehen. Hacken Sie das Schloss der mittleren Tür und steigen Sie in den Aufzug. Schießen Sie das Licht aus und fahren Sie ins obere Stockwerk. Schließen Sie nach links in die dunkle Ecke und deaktivieren Sie die Kamera. Wenn der Wächter nach dem Rechten sieht, überwältigen Sie ihn. Setzen Sie Ihren Weg fort und hören Sie den Streit an. Verhören Sie den Oberst, damit Sie die genaue Truppenstärke der Nordkoreaner herausfinden. Danach fahren Sie mit dem Aufzug nach unten und biegen nach rechts zur westlichen Startanlage ab.

Westliche Startanlage

Bleiben Sie im Schatten und lassen Sie den Gegner ein Nickerchen machen, bevor Sie den Sprengkopf der Rakete manipulieren. Weiter geht's durch die nächste Tür. Kümmern Sie sich um den Wächter und umgehen Sie die Kamera, indem Sie die Treppe links hinablaufen. Die beiden Wächter sind schwer beschäftigt und lassen sich ohne weiteres ruhig stellen. Durchsuchen Sie die Rechner, um ein Protokoll zu entdecken. Überbrücken Sie den Strom an der Tafel in der Mitte. Danach laufen Sie nach draußen zur Abschussanlage und holen sich das BIOS vom dem Computerterminal. Weiter geht's zur östlichen Startanlage im gegenüberliegenden Bereich des Komplexes.

Östliche Startanlage

Umgehen Sie die beiden Wachen und manipulieren Sie die Rakete auf der linken Seite. Im

nächsten Abschnitt eilen Sie zur Schalttafel und öffnen das Tor. Deaktivieren Sie die Kamera und schleichen Sie die Treppe hinab. Schlagen Sie schleunigst die Männer nieder und durchsuchen Sie die Computer nach den Abbruchcodes. Sprinten Sie zurück zur Kommandozentrale, halten Sie sich links und benutzen Sie den ersten Computer, um die Rakete unschädlich zu machen. Der Abholpunkt befindet sich neben den Startanlagen bei den Felsen.

Seoul 1

Ortmarkt

Verlassen Sie das Zimmer und biegen Sie nach rechts ab. Befestigen Sie das Seil an der Wand und begeben Sie sich nach unten in den Hof. Kümmern Sie sich um den Feind und schalten Sie den Lautsprecher neben der Gasse ab. Anschließend klettern Sie über den Zaun und laufen langsam zur Mine auf der rechten Seite. Nachdem Sie die Sprengladung deaktiviert haben, beobachten Sie die beiden Soldaten. Sobald sich der eine erleichtern muss, nutzen Sie die Chance und nehmen den pinkelnden Koreaner in den Schwitzkasten. Nachdem Sie ihn ausgequetscht haben, lassen Sie ihn in der Gasse liegen. Überwältigen Sie seinen Kollegen und laufen Sie weiter die Straße entlang. Hinter dem brennenden Bombenkrater schalten Sie den zweiten Lautsprecher aus. Daneben klettern Sie am Rohr hinauf und betreten das Haus. Auf dem Balkon schleichen Sie nach rechts und lassen sich neben dem Lautsprecher nach unten gleiten. Schalten Sie das Gerät ab und deaktivieren Sie die Mine beim Container. Achten Sie darauf, dass Ihnen die Patrouille nicht in die Quere kommt. Im Schutz der Dunkelheit schleichen zum Laster und betreten den Laderaum. Per Computer laden Sie die Daten hoch und steigen außen die Leiter hinauf. Über den Lüftungsschacht erreichen Sie die Datentransferstelle. Schnappen Sie sich den Datenträger beim Terminal und ballern Sie die drei Angreifer über den Haufen. Danach rennen Sie die Treppe hinauf und marschieren in den beleuchteten Gang zum Aufzug.

Seoul 2

Bergung

Springen Sie über das Gelände und scannen Sie den Laptop von Ihrem Versteck aus. Auf diese Weise deaktivieren Sie die erste Radarstation. Die nervige Drohne setzen Sie mit

der sekundären Feuerfunktion der Pistole für kurze Zeit außer Gefecht. Rutschen Sie an dem Seil entlang, klettern Sie über den Zaun und gehen Sie in das Gebäude. Passieren Sie die Kamera und zwingen Sie sich im nächsten Abschnitt an den Hindernissen vorbei. Springen Sie nach oben zum Rohr und hangeln Sie zur anderen Seite. Ziehen Sie dabei die Füße an, damit Sie nicht entdeckt werden. Lassen Sie sich nach unten fallen, überlisten Sie den Wächterposten und ziehen Sie sich an dem großen Container hinauf. Von dieser Position aus deaktivieren Sie die zweite Radarstation auf dem Balkon. Wenn Sie sich um die verbleibenden Soldaten gekümmert haben, steigen Sie die Leiter hinauf und rennen bis zur Falltür. Lassen Sie sich nach unten fallen und rennen Sie am Aufzug vorbei. Durch die Tür links geht's nach draußen, wo Sie durch den Spalt die unterste Etage erreichen. Stellen Sie sich so hin, dass Ihnen die Suchdrohne nicht in die Quere kommt. Springen Sie über den Abgrund zur anderen Seite. Erledigen Sie die Wache, schalten Sie das Radar aus und betreten Sie den Raum. Hangeln Sie am Rohr entlang, um zum nächsten Bereich zu gelangen.

Stadtstraßen

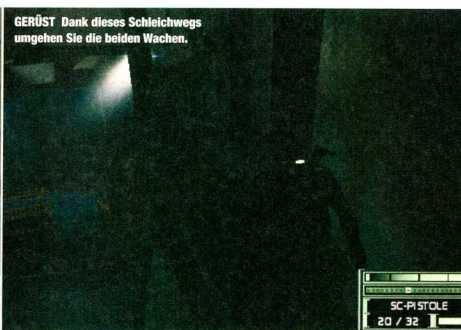
Springen Sie hinab zur Bombe und ziehen Sie den Mann bei der Bar aus dem Verkehr. Setzen Sie Ihren Weg fort und holen Sie sich die Drohnenkarten beim Computer des zweiten Soldaten. Von der Gasse aus geht's weiter nach rechts über den Zaun. Verharren Sie bei den brennenden Autowracks und schlagen Sie den Feind nieder. Warten Sie, bis das Geschütz des Panzers nach rechts zeigt, und rennen Sie auf der linken Seite nach vorne. Werfen Sie eine Granate in dessen Einstiegs Luke, um die Kriegsmaschine unschädlich zu machen. Danach klettern Sie am Rohr hinauf. Deaktivieren Sie das vierte Radar, schaffen Sie den Wächter beiseite und setzen Sie Ihren Weg fort.

Nordflügel

Klettern Sie aus dem Fenster und rutschen Sie an dem Seil zur nächsten Hauswand. Erledigen Sie die Feinde aus dem Hinterhalt und schalten Sie die Drohne ab. Im Lkw können Sie eine zweite Verbindung aufbauen. Schließen Sie weiter die Straße entlang und entschärfen Sie die Mine, die an der linken Wand haftet. Überwinden Sie den Zaun und gehen Sie weiter bis



LÜFTUNGSSCHACHT Klettern Sie in den Lüftungsschacht, und scannen Sie den Laptop.



GERÜST Dank dieses Schleichwegs umgehen Sie die beiden Wachen.

zur Hauptstraße. Mit einigen Pfiffen locken Sie den Soldaten ins Dunkel und knocken ihn aus. Den Panzer sprengen Sie mit einer Granate. Laufen Sie nach rechts zum Wrack und steigen Sie am Rohr hinauf zur letzten Radarstation. Die beiden Piloten schleppen Sie in die Gasse und danach klettern Sie auf die oberste Ebene des Gerüsts. Wechseln Sie in die Ego-Perspektive und scannen Sie das Wrack, um die Mission abzuschließen.

Badehaus

Empfang

Verstecken Sie sich hinter den Kisten und locken Sie die beiden Männer mit einem Pfiff an, damit Sie sie aus dem Weg räumen können. Neben der Treppe zapfen Sie die erste Telefonleitung an. Hinter dem Container öffnen Sie die Falltür. Im Heizungskeller kümmern Sie sich um die beiden Männer und eilen die Treppe hinauf. Hören Sie das Gespräch mit und schleichen Sie sich in den Raum. Stehlen Sie sich rechts an der Wand entlang und passen Sie den Spinner ab. Anschließend kümmern Sie sich um den Mann, der auf dem Stuhl sitzt. Betreten Sie die kleine Abstellkammer in der Nähe des Schreibtischs und steigen Sie in den Schacht. Mit der Hitzeansicht erkennen Sie, was hinter dem Vorhang vor sich geht. Sobald der Mann auf dem Stuhl Platz nimmt, zerren Sie ihn in die dunkle Kammer. Hacken Sie den Computer

und deaktivieren Sie das Kamerasystem. Schreiten Sie die Treppen hinauf und warten Sie, bis sich die Reinigungskraft umdreht. Verhören Sie den Kerl und öffnen Sie das Büro mit dem Code. Durchsuchen Sie den Schrank und bedienen Sie den Computer. Klettern Sie anschließend in das Lüftungssystem. Bleiben Sie im Schacht und hacken Sie den PC von Ihrem Versteck aus. Danach kehren Sie zum Korridor zurück. Laufen Sie zurück zum Speisesaal und betreten Sie den Gang hinten links.

Öffentliches Badehaus

Schleichen Sie zügig zur linken Toilette und brechen Sie die Tür auf. Auf diese Weise schlagen Sie den Soldaten unkompliziert nieder. Im nächsten Gang biegen Sie nach links ab und zerschneiden die Plane. Schaffen Sie die Gegner aus dem Weg und zapfen Sie die Telefonleitung gegenüber dem Eingang an. Passieren Sie den Schrank und zerschneiden Sie die Plastikplane. Danach schleichen Sie durchs Bad zum Durchgang auf der linken Seite.

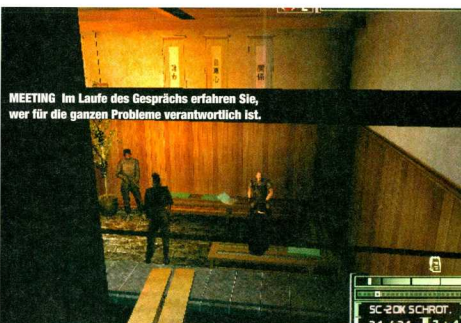
Privates Badehaus

Beobachten Sie die Wacheleute mit der Hitzeansicht und machen Sie beide kampfunfähig. Hinter dem Tisch zapfen Sie die letzte Telefonleitung an. Halten Sie sich immer rechts und warten Sie, bis der nächste Wachposten sein Funkgespräch abgeschlossen hat. Danach erledigen Sie die Quasselstrippe und setzen Ih-

ren Weg fort. Verfolgen Sie die interessante Unterhaltung und schlagen Sie die Wache k. o., sobald sie Stellung vor der Tür bezieht. Laufen Sie zum dunklen Durchgang und kriechen Sie in den Schacht auf der rechten Seite. Im Glaskasten gehen Sie an den Pflanzen vorbei und zwingen sich in das Lüftungssystem. Beobachten Sie das Treffen und folgen Sie den Anweisungen. Robben Sie zurück, durchschreiten Sie die Öffnung links und ballern Sie sich den Weg frei. Biegen Sie nach links ab und betreten Sie den Raum auf der linken Seite. Dort deaktivieren Sie die Haftmine, locken die Gegner an und schalten sie mit der Schrotmunition aus. Beachten Sie, dass diese Feinde über Wärmesichtgeräte verfügen. Im nächsten Verbindungsgang wird der Weg erneut durch eine Haftmine blockiert. Knacken Sie das Schloss bei der Gittertür und halten Sie sich links, um die erste Bombe zwischen den Rohren zu entdecken. Bei der Treppe wartet nun ein Feind auf Sie. Schlagen Sie ihn nieder, steigen Sie die Stufen hinauf und springen Sie im rot leuchtenden Bereich hinab. Nachdem Sie die zweite Bombe entschärft haben, erscheinen weitere Gegner. Befestigen Sie einige Minen an den Wänden, um die Verfolger loszuwerden. Rennen Sie weiter den Weg entlang und springen Sie auf den kleinen Block zur dritten Bombe. Verlassen Sie den Abschnitt durch die nächste Tür und eliminieren Sie Shetland, sobald Sie die Kontrolle über die Spielfigur übernehmen.



DAMPFBAD Benutzen Sie die Hitzeansicht, um die Feinde ausfindig zu machen.



MEETING Im Laufe des Gesprächs erfahren Sie, wer für die ganzen Probleme verantwortlich ist.



HAUPTHALLE Klettern Sie über die Klötze nach oben und kriechen Sie in den Schacht.



KAMERA Deaktivieren Sie die Kamera mit der sekundären Feuerfunktion der Pistole, bevor Sie weitergehen.

Kokubo Soso

Empfang

Deaktivieren Sie die Drohne und kriechen Sie in den Schacht gegenüber der Starposition. Verlassen Sie den Raum und schleichen Sie weiter nach rechts, wo Sie das Türschloss knacken. Steigen Sie die Leiter hinauf und zwingen Sie sich in den nächsten Kriech-tunnel. In der Kabine rechts verrichtet einer der Wächter sein Geschäft. Brechen Sie die Tür auf, um den Mann auszuschalten. Schleichen Sie nach draußen in die Halle und locken Sie den Gegner mit einem Pfiff an. Sobald der Wachposten den Schatten betritt, zückt er eine Taschenlampe. Wechseln Sie daher nach Ihrem Pfiff sofort die Position, damit Sie nicht entdeckt werden. Hinter dem Empfang steigen Sie in den Lüftungsschacht.

Büroräume

Ziehen Sie sich rechts an den Klötzen bis nach oben zum Dach. Über die Streben erreichen Sie den Lüftungsschacht hinten links. Lassen Sie sich durch die Öffnung fallen und locken Sie den Wächter an, um ihn zu überwältigen. Gleich neben den Gefangenen hängt eine Überwachungskamera. Zerschießen Sie die Lampe, die die beiden Geiseln anstrahlt, und holen Sie sich danach die benötigten Informationen. Am anderen Ende des Raums steigen Sie in den Schacht. Halten Sie sich links, bis

Sie den Hauptraum erreichen. Direkt neben der Tür schwingen Sie sich über das Gelände und lassen sich nach unten fallen. Damit Sie den unteren Durchgang lebendig erreichen, bremsen Sie Ihren Fall, indem Sie sich auf jedem Stockwerk erneut am Geländer festhalten. Sam macht das automatisch. Sie landen direkt vor dem Eingang zur Armeebasis.

Japanische Armeebasis

Laufen Sie zum Stromkasten und legen Sie den Hebel um. Den alarmierten Wächter erledigen Sie auf der Rolltreppe. Unter der Glaskugel ist eine Kamera versteckt, die Sie deaktivieren müssen, bevor Sie weitergehen. Wenn die beiden Wachen vorbeigelaufen sind, nutzen Sie Ihre Chance und schleichen ums Eck in den Schatten. Passen Sie die beiden Wachen ab und schlagen Sie sie nieder. Rennen Sie die Treppe hinab und hacken Sie den Retina-Scanner. Ignorieren Sie die Tür rechts und hacken Sie das Codeschloss des Servers. Innen benutzen Sie das Nachtsichtgerät, damit Sie den Einflussbereich der beiden Kameras sehen können. Hacken Sie den Scanner auf der rechten Seite, deaktivieren Sie die Überwachungskamera und manipulieren Sie den Server. Verlassen Sie den Raum erneut und rennen Sie zurück zu den Aufzügen bei den Rolltreppen. Dort durchschreiten Sie das breite Tor. Ellen Sie nach links und schalten Sie die Kamera vorübergehend ab. Danach schleichen Sie zügig zum

Ende des Gangs, biegen nach rechts ab und ziehen sich an der Plattform direkt über Ihnen hinauf. Steigen Sie in den Schacht und hören Sie das Gespräch ab. Klinken Sie sich in den Laptop des Generals ein, sobald Sie den Befehl erhalten. Kehren Sie anschließend zurück zu den Aufzügen und fahren Sie zum Untergeschoss des Komplexes.

Untergeschoss

Sobald der Aufzug zum Stillstand kommt, lassen Sie sich an der Rückseite des Fahrstuhlschachts nach unten fallen, da nur auf dieser Seite Stahlträger vorhanden sind, an denen sich Sam festhält, um nicht abrupt in die Tiefe zu stürzen. Überwältigen Sie die drei Soldaten und setzen Sie Ihren Weg zur nächsten Tür fort. Achtung! Im Gang wimmelt es nur so von Haftminen! Laufen Sie im Zickzack um die Laserschranken. Im nächsten Raum schleichen Sie sich rechts an der Wand entlang, laden die Daten herunter und platzieren den Sprengsatz am Server. Danach steigen Sie in den Schacht neben der Treppe und lösen die Explosion aus. Auf der anderen Seite klettern Sie nach oben und schleichen die beleuchtete Treppe hinauf. Sprechen Sie mit Otomo und betreten Sie nach der Zwischensequenz den Raum hinter Ihnen. Durch den Schacht erreichen Sie den Verletzten. Behandeln Sie ihn und bringen Sie die Sprengladung an den Scheiben an. Nach der Explosion dürfen Sie den Abspann genießen.



FAHRSTUHLSCHACHT Die versprengten Mitglieder der Spezialeinheit können Sie leicht mit dem Wasserangriff erledigen.



OTOMO Nach der kurzen Unterhaltung folgen Sie den Anweisungen des Vorgesetzten.

Gran Turismo 4

Geben Sie mit unseren Tipps zum neuesten Teil der Gran-Turismo-Serie Vollgas!



Hier ist das Rundum-sorglos-Paket mit Tipps für Polyphonys Edlraserei: Wir geben Ihnen Fahrtricks, führen Sie in die Technik der Fahrzeuge ein und haben einige Hinweise zum cleveren Vorgehen im Spiel parat. Zu guter Letzt liefern wir Ihnen noch die Preiswagenlisten, aus denen Sie ershen können, mit welchen Wagen Sie für Ihre Siege belohnt werden.

Fahrtricks:

Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Deswegen beginnen wir mit einigen Fahrtricks, damit Sie bereits in den ersten Rennen eine gute Figur machen. Ob Sie Praktiken wie Rammen, Abkürzungen fahren oder den Banden-trick einsetzen, bleibt Ihnen überlassen.

Kurven

Nehmen Sie unbedingt gleich am Anfang an den Lizenztests teil, um die Grundlagen sportlichen Fahrens zu erlernen. Generell gilt, dass Sie langsam in Kurven einfahren und möglichst schnell wieder herausbeschleunigen sollten. Versuchen Sie, die Ideallinie zu treffen und den Scheitelpunkt der Kurve zu finden. An diesem Punkt gehen Sie von der Bremse und geben wieder Gas. Drehen Sie Ihre Runden auf den verschiedenen Kursen und prägen Sie sich dabei den Streckenverlauf ein, denn eine gute Streckenkenntnis bringt Ihnen mehr als reine Theorie.

Bremsen

Hier haben Sie mehrere Möglichkeiten: Die leichteste besteht darin, den richtigen An-

bremspunkt zu erwischen, indem Sie auf das HUD achten. Sobald die rote Zahl über der Ganganzeige blinkt, müssen Sie in die Eisen steigen und so lange bremsen, bis das Blinken aufhört. Die Zahl zeigt den Gang, in den Sie wechseln sollten, um die nächste Kurve ideal zu durchfahren. Natürlich können Sie sich auch an den Anbremspunkten Ihrer Mitstreiter orientieren, die allerdings zu Beginn häufig viel zu früh vor Kurven anbremsen. Behalten Sie die Übersichtskarte im Auge, um zu wissen, was für eine Kurve Sie als Nächstes erwartet. Mit Rennbremsen können Sie es sich erlauben, etwas später anzubremsen – mit abgelaufenen Reifen oder bei sehr hohen Geschwindigkeiten sollten Sie versuchen, bereits früher in die Eisen zu gehen.

Automatik- und Handschaltung

Hier sollten Sie Ihre persönlichen Vorlieben entscheiden lassen. Auch wenn die Handschaltung auf den ersten Blick schwieriger zu sein scheint, hat sie dennoch einige Vorteile. In Kurven können Sie zum Beispiel den vom HUD angezeigten Gang einlegen und Gas geben, ohne dass der Wagen den Gang von alleine wechselt und Sie zu schnell werden. Die Anzeige für den optimalen Gang zeigt Ihnen auch, mit was für einer Kurve Sie rechnen müssen. Je niedriger der Gang in der Anzeige, desto enger ist die nächste Kurve.

Fahrhilfen?

Ebenso wie bei der Schaltung hängt der Einsatz der Fahrhilfen von Ihren Vorlieben ab. Wenn es Ihnen hauptsächlich darum geht, Rennen mög-

lichst schnell und unkompliziert zu gewinnen, helfen ABS, Traktionskontrolle und Stabilitätsprogramme. Wenn Sie allerdings auf ein möglichst realistisches Fahrgelühl und Drifts stehen, deaktivieren Sie die kleinen Helfer oder stellen sie schwach ein. Sie können übersteuern, untersteuern und die Traktion regeln. Unter Übersteuern versteht man, dass das Heck eines Wagens in Kurven ausbricht, was besonders schnell bei stark motorisierten, heckgetriebenen Fahrzeugen passiert. Wenn Sie diesen Effekt vermeiden wollen, erhöhen Sie den Wert. Wenn Sie hingegen gern mit dem Hinterteil Ihres Wagens wackeln, stellen Sie den Wert für Übersteuern sehr gering oder gleich auf null ein. Dies sieht zwar sehr cool aus, doch sollten Sie sich darüber im Klaren sein, dass Drifts sehr zeitraubend sind und eine Kurve auf normale Weise viel schneller durchfahren werden kann. Untersteuern bedeutet, dass das Vehikel dazu neigt, in Kurven über die Vorderachse zu schieben, was häufig im Grünen endet. Wie Sie diesen Effekt ohne die Fahrhilfen abschwächen können, verraten wir in den Technik-Tipps. ABS unterstützt Sie beim Bremsen, indem es dafür sorgt, dass die Reifen nicht blockieren – die Traktionskontrolle ist dafür zuständig, dass die Räder bei zu viel Gas nicht durchdrehen.

Windschatten

Dank der Windgeräusche können Sie im vierten Teil des Rennspiel-Epos noch besser wahrnehmen, wann Sie im Windschatten des Vorausfahrenden sind. Versuchen Sie stets diesen Vorteil auszunutzen, um sich von hinten an den Gegner heranzusaugen und vorbeizuziehen.

Bandenstick

Wie bereits aus den Vorgängern bekannt, kann man auch im neuesten Teil der Gran Turismo-Reihe bestimmte, teilweise auch sehr enge Kurven ohne Bremsen durchfahren. Rassen Sie ungebremst auf die Kurve zu, gehen Sie dabei nicht vom Gas und schrammen Sie an der äußeren Fahrbahngrenzung entlang. Sie können diesen Trick nur in bestimmten Kurven machen – bei Strecken ohne Fahrbahngrenzung müssen Sie sich auf Ihr fahrerisches Können verlassen. Vorsicht in Kurven, in denen die Leitplanken abknicken und Sie daran hängen bleiben können!

Rammen

Haben Sie keinerlei Skrupel, was Fairness in den Rennen betrifft. In Kurven versuchen Sie stets, sich ihnen vorbeizuzugewöhnen und den Gegner am besten noch von der Strecke oder in die Bande zu drängen. Darüber hinaus sind die Computerfahrer gute Bremshilfen – wenn Sie einem Gegner ins Heck krachen, verlieren Sie viel Geschwindigkeit, was Sie sich vor allem vor Kurven zunutze machen sollten. Mit etwas Glück befördern Sie Ihren Bremsklotz auch noch ins Grüne beziehungsweise in die Leitplanken. Bedenken Sie aber, dass Sie mit dieser Fahrweise keine wirklich guten Bestzeiten aufstellen werden.

Abkürzungen

Natürlich ist es nicht der Sinn des Spiels, sich durch Abkürzen auf Siegertreppchen zu mögeln. Aber wenn kündigt das, wenn Ihnen in der letzten Runde eines Ausdauerrennens ein Konkurrent die Führung abnimmt? Halten Sie also vor allem auf Rennstrecken die Augen offen, ob Sie die nächste Schikane nicht einfach mit einem kleinen Ausflug ins Gras umgehen können. Auf Strecken wie zum Beispiel La Sarthe können Sie nahezu ungebremst mit weit über 200 Sachen an einer Schikane vorbeiballern, in der Ihre Mitstreiter bis in den ersten Gang runterschalten müssen. Achten Sie auch immer auf die Beschaffenheit des Untergrundes abseits der Strecke: Sand raubt Ihnen nahezu die gesamte Geschwindigkeit, während Sie auf Gras eventuell von Ihrem Heck überholt werden, wenn Sie zu viel Gas geben. Das kann Ihnen auch auf gerader Strecke passieren, falls Sie über die Fahrbahngrenzung kommen. Dann hilft meistens nur noch, vom Gas zu gehen.

Technik-Tipps:

In unseren Technik-Tipps gehen wir auf die wichtigsten Bereiche ein, in denen Sie Ihr Fahrzeug verbessern können. Der Motor und die damit verbundene Leistung ist wohl das wichtigste Tuning-Element, gefolgt von Reifen und Bremsen. Auch Fahrwerk und Antrieb sind essenziell, wenn es um Bestzeiten und Rekorde geht. Wir erläutern Ihnen kurz die Bedeutungen und Funktionen der einzelnen Komponenten sowie wie sich Veränderungen daran auswirken und achten dabei vor allem auf das Preis-Leistungs-Verhältnis der verschiedenen Tuningmaßnahmen.

Motor/Turbo

Wenn Sie relativ wenig Geld zur Verfügung haben, sollten Sie zuerst in einen besseren Auspuff, Chiptuning und eine Nitro-Einspritzanlage investieren. Überlegen Sie es sich auch gut, ob Sie wirklich die stärkste Ausbaustufe des Turbo-

oder Saugmotor-Tunings brauchen. Die zweitstärkste Ausbaustufe hat das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Den Ansaugschacht polieren oder den Motor einstellen lassen sollten Sie lediglich, wenn Sie ausreichend Knete in der Tasche haben oder das Maximum aus einem Vehikel herausholen wollen. Bei manchen Fahrzeugen können Sie den Hubraum vergrößern oder einen Kompressor einbauen. Halten Sie die Augen offen, ob Sie auf diesem Weg nicht noch mehr Power herausholen können als durch Turbo- und Saugmotor-Tuning. Beim Turbo-Tuning empfiehlt es sich, falls möglich, in einen besseren Ladeluftkühler zu investieren. Dieser ist nicht teuer, aber dennoch sehr effektiv. Falls Sie Ihren Wagen auf mehrere Arten tunen können, vergleichen Sie zuerst den Leistungszuwachs bei den verschiedenen Varianten und lassen Sie die Zahlen entscheiden.

Reifen

In den ersten Rennen können Sie den Reifenverschleiß noch vernachlässigen – je weiter Sie sich voranspielen, desto wichtiger ist die richtige Reifenwahl. Harte Reifen halten länger, haben aber weit weniger Grip als weiche Reifen, die sich im Ausgleich dazu schneller abfahren. Passen Sie die Reifen aber nicht nur auf die Rundenanzahl beziehungsweise die Renndistanz an, sondern werfen Sie auch einen Blick auf den Streckenverlauf. Ihre Reifen werden auf kurvigen Strecken sehr beansprucht, deswegen sollten Sie sich für weichere Reifen entscheiden und gegebenenfalls einen Boxenstopp einplanen. Bei relativ geraden Strecken mit wenigen leichten Kurven wählen Sie auf jeden Fall harte Reifen. Diese halten länger und Sie müssen nicht so häufig an die Box. Generell sollten Sie sich für Wagen, die Sie häufig einsetzen wollen und in die Sie bereits viel Bares gesteckt haben, normale oder weiche Rennreifen kaufen – auch wenn diese sauteurer sind. Superharte Reifen ziehen Sie bei Ausdauerrennen auf, damit Sie nicht zu häufig an die Box müssen.

Bremsen

Auch hier sollten Sie nicht sparen. Legen Sie sich vor allem bei schnellen Wagen immer die Renn-Bremsanlage zu, um nicht wie eine Kanonenkugel aus jeder Kurve zu fliegen. So können Sie es sich leisten, Kurven etwas später anzubremsten, als die Bremsanzeige es vorsieht. Sie können die Bremskraft zwischen Vorder- und Hinterachse verteilen. Wenn Ihr Wagen zum Übersteuern neigt, empfiehlt es sich, die Bremskraft nach vorne zu verschieben. Beim Untersteuern stellen Sie die Bremskraft mehr auf die Hinterräder ein.

Fahrwerk

Am Anfang begnügen Sie sich am besten noch mit einem Sport- beziehungsweise Semi-Rennfahrwerk. Diese machen Sie nicht allzu arm und sind bereits relativ gut eingestellt. Erst später, wenn Sie richtige Sport- oder Rennwagen fahren, lohnen sich die 18.000 Credits für die Investition in ein frei einstellbares Fahrwerk. Achten Sie im Einstellbildschirm auf die Anweisungen zu den einzelnen Einstellmöglichkeiten und halten Sie sich vor allem an den Hinweisen, die Änderungen vorsichtig vorzunehmen. Stellen Sie Ihren Wagen zwar hart und tief, aber vor allem auf unebenen Strecken mit schlechtem Fahrbahnbelag weder zu hart noch zu tief ein. Dank einer härteren Federung haben Sie auf Rennstrecken mit einer guten Fahrbahnbeschaffenheit mehr Kontrolle über Ihr Gefährt.





Auf weniger idealen Strecken und vor allem auf Offroad-Kursen lässt sich Ihr Vehikel mit einer weichen Federung stabiler fahren. Genauso verhält es sich mit der Bodennähe des Fahrzeugs: Auf Rennstrecken sind Sie mit einem tiefer gelegten Fahrzeug am besten unterwegs, im Gelände oder auf schlechteren Straßen können Sie Ihrem Boliden etwas mehr Bodenfreiheit.

Antrieb

Kaum ein Teil verleiht Ihrem Vehikel so viel Flexibilität wie ein einstellbares Getriebe. Sie können Beschleunigung und Endgeschwindigkeit damit beeinflussen. Wenn Sie die Markierung auf dem Balken bei den Getriebeeinstellungen nach links bewegen, beschleunigt Ihr Wagen besser, verliert aber zugleich an Endgeschwindigkeit. Verschieben Sie die Markierung nach rechts, erreicht Ihr Fahrzeug höhere Geschwindigkeiten, muss aber bei der Beschleunigung Einbußen hinnehmen. Vorsicht vor zu extremen Einstellungen! Ihr Wagen beschleunigt mit einer zu kurzen Übersetzung zwar wie eine Rakete, bei höheren Geschwindigkeiten haben Sie aber gegenüber Ihren Kontrahenten das Nachsehen. Bei einer sehr langen Übersetzung sollten Sie in eine Nitroinspritzanlage investieren, um trotz miserabler Beschleunigung schneller auf Touren zu kommen. Das Turboloch bei Turbomotoren schwächen Sie ab, indem Sie eine kurze Übersetzung wählen. Investieren Sie auch in eine Kupplung und eine Schwungscheibe, damit die Schaltvorgänge schneller und effektiver ablaufen und der Wagen besser an-

spricht. Ein Differenzial verbessert zusätzlich die Stabilität des Fahrzeugs beim Beschleunigen und Bremsen. Sie können sich aber vorerst mit dieser Investition ebenso wie mit einer leichteren Antriebswelle Zeit lassen.

Nitro

Erstmals können Sie Ihr Vehikel mit einer Nitroinspritzanlage aufrüsten. Solange Sie dann die R1-Taste drücken, bekommt Ihr Wagen einen Temposchub. Bei den Fahrzeug-einstellungen können Sie diesen Boost auf Ihre Bedürfnisse anpassen. Sie haben die Möglichkeit, den Nitro auf Kosten der Haltbarkeit zu verstärken. Analog dazu hält ein schwacher Nitro umso länger. Besonders auf langen Geraden, in hohen Gängen oder nach Abflügen in die Bande beziehungsweise ins Kiesbett bietet sich der Booster an. Nutzen Sie den Nitro bei Turbomotoren, um das Turboloch bei niedrigen Drehzahlen auszugleichen.

Spoiler

Ein höherer Anpressdruck verleiht Ihrem Wagen mehr Stabilität beim Fahren, geht allerdings auch mit Leistungseinbußen einher, was sich bei der Endgeschwindigkeit bemerkbar macht. Stellen Sie die Spoiler deswegen nie zu extrem ein, um eine gute Mischung aus Abtrieb und Performance zu erhalten.

Öl

Selbst der Zustand des Öls wirkt sich auf die Leistung der Wagen aus. Wechseln Sie deshalb Ihr Öl regelmäßig, sobald es sich zu verfärben

beginnt. Falls Sie sich einen Gebrauchtwagen zulegen, ist ein Ölwechsel Pflicht, bevor Sie sich auf die Piste wagen! Aber selbst in einem fabrikneuen Vehikel, das noch nie benutzt wurde (wichtig!), erhöht neues Öl die Leistung (Versuchswagen Audi Quattro „Urquattro“ 1982: 203 PS → 213 PS = 5 % Leistungszuwachs). Tunen Sie einen unbenutzten Neuwagen und verpassen Sie ihm anschließend frisches Öl, um diesen Trick maximal auszunutzen! Der A4-Touren-Rennwagen hat zum Beispiel mit der höchsten Turbo-Ausbaustufe 781 PS, nach einem Ölwechsel des neuen Fahrzeugs können Sie sich aber über einen Leistungsgewinn von satten 39 PS erfreuen – zumindest auf dem Papier, denn bei der Einblendung vor einer Wiederholung ist weiterhin der PS-Wert ohne Ölbonus angegeben!

Vorgehen:

Unsere Tipps zum Vorgehen zeigen Ihnen, wie Sie das Spiel effektiv spielen, und erklären außerdem dem grob den A- und den B-Spec-Modus. Wir helfen Ihnen außerdem, clever mit Ihren Fahrzeugen zu handeln, und geben Ihnen Tipps, wie Sie bereits in wenigen Spielstunden das „große“ Geld machen und sich so Ihre Träume auf vier Rädern erfüllen können.

Lizenzen

Die ersten Spielstunden sollten Sie damit verbringen, die verschiedenen Lizenzen (B und A national) zu erwerben, damit Sie an mehr Rennen teilnehmen dürfen. Wenn Sie alle Aufgaben einer Lizenzprüfung geschafft ha-

DRIFT IT, BABY! Stellen Sie bei heckgetriebenen Fahrzeugen sämtliche Fahrhilfen ab, um coole Drifts hinlegen zu können.

GETRIEBE-SETUP Wenn Sie den untersten Wert erhöhen, wird Ihr Wagen schneller, beschleunigt aber schlechter. Senken Sie den Wert, verhält sich dies genau umgekehrt.

Übersetzungsverhältnisse

1. Gang	4.242	lit
2. Gang	2.773	lit
3. Gang	1.990	lit
4. Gang	1.500	lit
5. Gang	1.188	lit
6. Gang	0.989	lit
7. Gang	--	lit
Letzter	3.429	lit

Autom. Einstell.

13

lit

ben, werden Sie mit einem Fahrzeug belohnt. Je nachdem, ob Sie alle Aufgaben mit Bronze, Silber oder Gold gemeistert haben, können Sie pro Lizenz bis zu drei Fahrzeuge abstauben. Diese können Sie in Rennen einsetzen oder gleich in Bares umwandeln. Außerdem lernen Sie bei den teils schweren Einzelprüfungen die Grundlagen, aber auch zahlreiche Details über schnelles Fahren. Falls Sie bei einer Prüfung Probleme haben, sehen Sie sich doch einfach die Demo an, um zu sehen, wie diese Prüfung ideal gemeistert wird.

Autohandel

Verkaufen Sie gewonnene Wagen nicht sofort, sondern sehen Sie sich erst um, ob Sie das Vehikel nicht noch für den Rennsinsatz bei Marken-Cups oder anderen nicht für alle Fahrzeuge zugänglichen Rennen gebrauchen können. Erst wenn Sie sich sicher sind, absolut keinen Nutzen mehr aus einem Fahrzeug schlagen zu können, sollten Sie es veräußern. Überlegen Sie sich auch, ob Sie einen getunten Wagen verkaufen: Egal wie viel Knete Sie in das Tuning investiert haben – Sie bekommen keinen Cent mehr, als wenn Sie den Wagen ungetunt verkaufen würden.

Probleme in einem Rennen?

Dann müssen Sie wohl oder übel investieren beziehungsweise die Fahrzeugeinstellungen weiter optimieren. Versuchen Sie es mit anderen Reifen oder einer anderen Übersetzung. Falls Sie einen Kontrahenten haben, gegen den Sie absolut kein Land sehen, funktioniert es manchmal, das Rennen oder die ganze Serie so lange neu zu starten, bis sich dieser Gegner nicht mehr im Starterfeld befindet. In Rennserien speichern Sie nach jedem Rennen ab – falls Sie einmal einen schlechten Platz belegen, starten Sie die Konsole und somit auch das letzte Rennen neu.

Cash

Halten Sie die Augen nach Rennen offen, die Sie leicht gewinnen und dabei eine große Gewinnsumme einstreichen können. Am besten fahren Sie ganze Meisterschaftsserien, da Sie am Ende außer einem Wagen noch eine Stange Geld extra gewinnen. Nehmen Sie immer wieder an solchen Rennen und Meisterschaften teil, um Ihren Geldbeutel zu füllen. Hierfür bietet sich wunderbar die leichte Capri-Rallye bei den Spezialbedingungen-Rennen an. Den Toyota-Rallye-Prototypen, den Sie für einen Sieg in den beiden Rennen erhalten,

können Sie für 265.000 Credits veräußern. Somit haben sich Ihre Geldsorgen im Nu in Luft aufgelöst. Um an diesem Rennen teilnehmen zu dürfen, benötigen Sie eine A-Lizenz.

Die Fahrzeugliste

Machen Sie Gebrauch von der Preiswagenliste am Ende unserer Tipps. Anstatt Unsummen an Geld zu investieren, sehen Sie einfach nach, ob Sie das Objekt Ihrer Begierde nicht bei einem Rennen gewinnen können. So sparen Sie eine Menge Geld und Zeit.

A-Spec

Außer den Meisterschaftspunkten, die Sie in einer Rennserie für Ihre Leistungen erhalten, gibt es noch so genannte A-Spec-Punkte. Bei diesen Punkten spielt es nicht nur eine Rolle, auf welchem Platz Sie am Ende eines Rennens landen, sondern auch, mit welchen Mitteln Sie das erreicht haben. Wenn Sie mit einem Vehikel antreten, das denen Ihrer Kontrahenten haushoch überlegen ist, streichen Sie nur wenige Punkte ein. Die Punkte sind fürs Vorankommen im Spiel nicht wichtig. Sie sind mehr ein Gradmesser für Ihr fahrerisches Können.

B-Spec

Hier werden Sie zum virtuellen Techniker und Teamchef. Sie stellen lediglich den Wagen ein, geben während des Rennens Anweisungen und sind somit zum Beobachten verdonnert. Die Herausforderung hierbei liegt darin, den Wagen so perfekt einzustellen, dass Ihr Fahrer auf dem Siegtreppchen ganz oben landet. Dieser Modus eignet sich hervorragend, um sich tiefer in die Technik und die richtige Einstellung des Fahrzeugs hineinzuarbeiten. Außerdem können Sie so die Langstreckenrennen bestreiten, ohne sämtliche sozialen Kontakte abbrechen zu müssen. Wählen Sie einfach einen überlegenen Wagen und sehen Sie zu (oder auch nicht), wie dieser Runde für Runde fährt. Beschleunigen Sie das Ganze, indem Sie im Renn-Monitor mit L1 und rechts auf dem Steuerkreuz die Zeit schneller vergehen lassen. Die größten Auswirkungen können Sie beim Setup mit Reifen und der Getriebeübersetzung erzielen. Bedenken Sie, dass „volles Rohr“ zwar schnell ist, dass Ihr Pilot den Wagen dann aber auch schneller neben der Strecke parkt und sich die Reifen schneller abfahren. Deswegen sind Sie mit mittlerer oder erhöhter Geschwindigkeit am besten unterwegs. Tanken Sie Ihren Wagen auch nur dann auf, wenn es unbedingt sein muss.



gebrauchtwagen **MINOLTA Toyota 88C-V** 6,498,322 **garage**
16,886 **SCHNÄPPCHEN** Japanische Rallyewagen finden Sie zu sehr guten Konditionen beim Gebrauchtwagenhändler.
LANCER EVOLUTION RS Tommi Makinen E



MINOLTA Toyota 88C-V 6,498,322 **garage**
FORD GT 40 Dieser Traumwagen eignet sich hervorragend für klassische und amerikanische Rennen.
GT40



Jahr: 1969
 Typ: MR
 Leistung: 695PS/6500U/min

Preiswagen-Liste

Lizenzen:

B – Bronze	VW Lupo 1.4 '02
B – Silber	Mazda Kusbai '03
B – Gold	Honda S 500 '63
A-Bronze	Pontiac Sunfire GXP Concept '02
A-Silber	Honda Dualnote '01
A-Gold	Nissan Skyline GT-R (Gran Turismo Version) '01
IB-Bronze	Nike One 2022
IB-Silber	Mazda RX-8 Concept (Type-II) '04
IB-Gold	Jensen Healey Interceptor Mk.III '74
IA-Bronze	Nismo 270R '94
IA-Silber	Nissan GT-R Concept '01
IA-Gold	Dome Zero '78
Super-Bronze	Mercury Cougar XR-7 '67
Super-Silber	Pontiac Solstice Coupe Concept '02
Super-Gold	Ford Model T '15

Anfänger:

Sunday Cup	Autobianchi A112 Abarth '79
FF-Herausforderung	Mazda Mazda6 Concept '01
FH-Herausforderung	Nissan Skyline 2000GT-B '67
4x4-Herausforderung	Toyota Motor Triathlon Race Car '04
MH-Herausforderung	Lotus Esprit Turbo HC '87
Leichtgewicht-K-Car-Pokal	Ginetta G4 '64
Spider & Roadster	Chrysler Prowler '02
Pickup-Rennen	Chevrolet Silverado SST Concept '02

Profi:

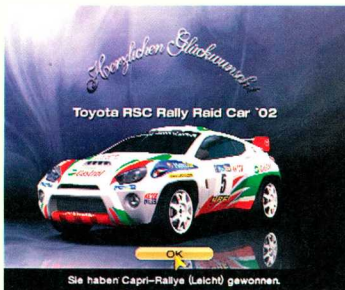
Clubman-Pokal	Mazda Mazdaspeed Mazda6 '05
Tuning GP	Nissan OPTION Stream Z '04
SM-Sport-Rennen	Honda NSX-R Concept '01
Turbo-Sportwagen	Mazda BP Falken RX-7 (D1 GP) '03
Boxer Spirit	Ruf CTR „Yellow Bird“ '87
Weit-Klassiker	Mercedes-Benz Daimler Motor Carriage '1886
Weit-Kompakt	Honda S800 RSC Race Car '68
Supercar-Festival	Citroen V16T '94
Gran-Turismo-Weltmeisterschaft	Ford GT LM Edition Spec-II '04

Extrem:

Gran-Turismo-Allstars	BMW McLaren F1 GTR Race Car '97
Traumwagen-Meisterschaft	Nissan GT-R Concept LM Race Car '02
„Polyphony Digital“-Pokal	Opera Performance S2000 '04
Wie der Wind	VW W12 Nardo Concept '01
Formel-GT-Weltmeisterschaft	Sauber Mercedes C9 Race Car '89
Echte Streckenrundenfahrten	Nissan Gran Turismo Skyline GT-R (Race Car) '01
Premium Sports Lounge	Ford GT '05

Ausdauer:

300 km Grand Valley	Auto Union V16 Type C Streamline '37
200 Meilen Laguna Seca	Ford GT40 Race Car '69


4-Stunden Roadster Langstrecke

300 km Tokyo R246
150 Meilen Super Speedway
24 Stunden Nürburgring Langstrecke
4 Stunden Nürburgring Langstrecke
Suzuka 1000 km
8 Stunden Montegi Langstrecke
9 Stunden Tsukuba Langstrecke
24 Stunden Circuit de la Sarthe I
24 Stunden Circuit de la Sarthe II
Fuji 1000 km
Infini-Wert-Sportwagen-Rennen
200 Meilen El Capitan
New-York-200-Meilen-Rennen

Mazda RX-7 LM Race Car '01
Mitsubishi FTO Super Touring Car '97
Honda NSX-R LM Edition Race Car '02
Polyphony Formula Gran Turismo '04
Chaparral 20 Race Car '99
Lister Storm V12 Race Car '99
Honda NSX-R LM Edition Road Car '02
Nissan Skyline GT-R Race Car '93
Audi R8 '01
Bentley Speed 8 Race Car '03
Nissan R390CP Race Car '92
Ford GT LM Edition '02
Minolta Toyota 88C-V Race Car '89
Dodge Charger Super Bee 426 Hemi '71


Europäische Rennen:

Paneuropäische Meisterschaft	Jaguar XJ220 LM Edition '01
Britische GT-Serie	Jaguar E-Type Coupe '61
Britische Leichtgewicht-Serie	Lotus Europa Special '71
Deutsche Tourenwagen Meisterschaft	Mercedes-Benz AMG CLK-GTR Race Car '98
La Festa Italiano	Alfa Romeo 155 2.5 V6 TI Race Car '93
Französische Meisterschaft	Citroen 2CV Type-A '54
Europäische Klassiker-Liga	Mercedes-Benz Benz Patent Motor Wagen '1886
Europäische Fließheck-Liga	Volvo 240 GLT Estate '88
1000 Meilen	Alfa Romeo Giulia Sprint Speciale '63
Schwarzwald-Liga A	BMW M3 GTR Race Car '01
Schwarzwald-Liga B	Mercedes-Benz AMG 190E 2.5 16V Evolution II (DTM) '92

Amerikanische Rennen:

Amerikanische Meisterschaft	Chevrolet Corvette Convertible (C1) '54
Stars and Stripes	Chevrolet Camaro LM Race Car '01
„Muscle Car“-Wettbewerb	Chevrolet Chevelle SS 454 '70
„Alte Muscle Cars“-Wettbewerb	Plymouth Super Bird '70

Japanische Rennen:

Japan-Meisterschaft	Nissan Fairlady Z Concept LM Race Car '02
Japanische GT-Meisterschaft	Nissan Motul Pitwork Z (JGTC) '04
Japanische 70er-Klassiker	Nissan Skyline Hard Top 2000GT-R (KPGC10) '70
Japanische 80er-Festival	Mitsubishi HSR-II Concept '89
Japanische 90er-Herausforderung	Nismo 400R (R33) '96
Japanischer Kompakt-Pokal	Honda Life Step Van '72

Spezialbedingungen (Leicht):

Umbria-Rallye	Cadillac Cien '02
Capri-Rallye	Toyota RSC Rally Raid Car '02
Grand-Canyon-Rallye	Ford RS200 '84
Whistler-Eisrennen	Toyota RSC '01
Chamonix-Rallye	Infiniti FX45 Concept '02
George-V-Rallye	Alpine A310 1600VE '73
Schweizer-Alpen-Rallye	Mitsubishi CZ-3 Tarmac '01
Tahiti-Tour	Renault 5 Turbo '80

Preiswagen-Liste

Tsukuba Regen-Rennen	Mazda RX-8 Concept (Type-I) '01
Yosemite-Rallye I	Land Rover Range Stormer Concept '04
Yosemite-Rallye II	Hyundai HDC6 '01

Spezialbedingungen (Normal):

Umbria-Rallye	Lancia Delta HF Integrale Rally Car '92
Capri-Rallye	Subaru Impreza Rally Car Prototype '01
Grand-Canyon-Rallye	Mitsubishi CZ-3 Tarmac Rally Car '02
Whistler-Eisrennen	Mitsubishi Lancer Evolution IV Rally Car '97
Chamonix-Rallye	Subaru Impreza Rally Car '01
George-V-Rallye	Renault 5 Maxi Turbo Rally Car '85
Schweizer-Alpen-Rallye	Toyota Celica GT-Four Rally Car (ST205) '95
Tahiti-Tour	Ford Escort Rally Car '98
Tsukuba Regen-Rennen	Mazda 6 Touring Car '02
Yosemite-Rallye I	Subaru Impreza Rally Car '99
Yosemite-Rallye II	Toyota Celica GT-Four Rally Car (ST185) '95

Spezialbedingungen (Schwer):

Umbria-Rallye	Lancia Delta S4 Rally Car '85
Capri-Rallye	Ford RS200 Rally Car '85
Grand-Canyon-Rallye	Mitsubishi Starion 4x4 Rally Car '84
Whistler-Eisrennen	Nissan Bluebird 1600SS Rally Car (510) '69
Chamonix-Rallye	Lancia Stratos Rally Car '77
George-V-Rallye	Peugeot 205 Turbo 16 Evolution 2 Rally Car '86
Schweizer-Alpen-Rallye	Nissan Silvia 240RS Rally Car '85
Tahiti-Tour	Mitsubishi Pajero Rally Raid Car '85
Tsukuba Regen-Rennen	Ford GT Concept '02
Yosemite-Rallye I	Suzuki Escudo Dirt Trial Car '98
Yosemite-Rallye II	Mitsubishi Pajero Evolution Rally Raid Car '03

Fahr-Missionen:

Mission 1-10	DMC Delorean S2 '04
Mission 11-20	Jay Leno Tank Car '03
Mission 21-24	Pagani Zonda Race Car '01
Mission 25-29	Toyota 7 Race Car '70
Mission 30-34	Nissan R89C Race Car '89



Hersteller:

Alfa Romeo:	
GTA-Pokal	Alfa Romeo Giulia Sprint GTA 1600 '65
Alpine:	
Renault-Alpine-Pokal	Alpine A110 1600S '73
Aston Martin:	
Aston-Martin-Festival	Aston Martin DB9 Coupe '03
Audi:	
Tourist Trophy	Audi Le Mans quattro '03
A3-Pokal	Audi Pikes Peak quattro '03
BMW:	
Ter-Trophy	BMW 2002 Turbo '73
Club „M“	BMW M3 GT3 '03

Chevrolet:

Corvette-Festival	Chevrolet Corvette Stingray Coupe (C2) '63
Camaro-Meeting	Chevrolet Camaro IROC-Z Concept '88

Chrysler:

Crossfire-Trophy	Dodge Viper GTSR Concept '00
------------------	------------------------------

Citroën:

2-PS-2-Zylinder-Klassiker	Citroën 2CV Type-A '54
---------------------------	------------------------

Daihatsu:

Copen-Rennen	Daihatsu Storia X4 '00
Midget-II-Rennen	Daihatsu Midget '63

Honda:

Type-R-Meeting	Honda HSC (Honda Sports Concept) '03
Civic-Rennen	Honda Civic Si (Mugen Motul Race Car) '87

Hyundai:

Hyundai-Sport-Festival	Hyundai Clio '01
------------------------	------------------

Isuzu:

Isuzu-Sport-Klassiker	Isuzu 117 Coupe '68
-----------------------	---------------------

Lotus:

Elise Trophy	Lotus Elise Type-72 '01
Lotus-Klassiker	Lotus Elan S1 '62

Mazda:

Wankelmotor-Club	Mazda Cosmo Sport (L10A) '67
NR-A-Roadster-Pokal	Mazda MX-CrossSport '05
NR-A-RX-8 Cup	Mazda RX-8 Concept LM Race Car '01

Mercedes-Benz:

Legende des Silberpfeils	Mercedes-Benz CLK Touring Car (D2 DTM) '00
SL-Herausforderung	Mercedes-Benz 300 SL Coupe '54

MG:

MG-Festival	MGF '97
-------------	---------

Mini:

Mini-Sport-Meeting	Marcos Mini Marcos GT 70
--------------------	--------------------------

Mitsubishi:

Evolution-Meeting	Mitsubishi Lancer 1600 GSR Rally Car '74
Mirage-Pokal	Mitsubishi i Concept '03

Nissan:

Rennen des roten „R“-Abzeichens	Nismo Skyline GT-R LM Road Going Version (R33) '95
Micra Brothers	Nissan mm-R Cup Car '01
Silvia & Co.	Nissan Sleighty '98
Club „Z“	Nissan Fairlady 240ZG (H330) '71

Opel:

Speedster-Trophy	Opel Calibra Touring Car (DTM) '94
------------------	------------------------------------

Peugeot:

206-Pokal	Peugeot 205 Turbo 16 Rally Car '85
-----------	------------------------------------

Renault:

Clio-Trophy	Clio Renault Sport V6 24V Race Car '00
Mégane-Pokal	Renault Avantime '02

Saleen:

Saleen-S7-Club	Nike One 2022
----------------	---------------

Shelby:

Shelby Cobra-Pokal	Shelby Mustang G.T.350R '65
--------------------	-----------------------------

Subaru:

Subaru-360-Rennen	Subaru Subaru 360 '58
Stern der Plejaden	Subaru Impreza Super Touring Car '01

Suzuki:

Suzuki-K-Car-Pokal	Suzuki Concept-S2 '03
Suzuki-Konzeptstudien	Suzuki GSX-R/4 '01

Toyota:

Altezza-Rennen	Toyota Altezza Touring Car '01
Vitz (Yaris)-Rennen	Toyota Vitz (Yaris) RS Turbo '02

Triumph:

Spitfire-Pokal	Triumph Spitfire 1500 '74
----------------	---------------------------

TVR:

Blackpool Racers	TVR Cerbera Speed 12 '00
------------------	--------------------------

Volkswagen:

Beetle-Pokal	VW Beetle 1100 Standard (Type-11) '49
Lupo-Pokal	VW Karmann Ghia Coupe (Type-1) '68
GTI-Pokal	VW Golf GTI '76

Fortschritt:

25%	Audi Nuoviari
50%	Jaguar XJ-R9

CHEATS & CODES



Uwe Hönig
31, Redakteur

Beliebt bei Jung und Alt:
Mit unseren Cheats zu den letzten beiden Sims-Spielen liegt Ihnen die ganze Welt zu Füßen!

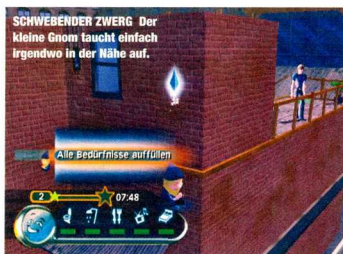


Die Urbz: Sims in the City

CHEAT Ihre Urbz sind unzufrieden? Nehmen Sie einfach unsere Cheats!

Stellen Sie sich vor eine beliebige Tür und aktivieren Sie im Pause-Menü (Start-Taste) mit folgendem Code den blauen Gnom (die korrekte Eingabe lässt eine Stimme ertönen): R2, L1, R1, L2, ←, ●. Anschließend taucht der kleine Racker irgendwo in der Nähe auf. Klicken Sie ihn mit dem Steuerungssymbol an und drücken Sie die X-Taste zweimal. Schon sind alle Bedürfnisse wieder im grünen Bereich. Die folgenden Cheats werden ebenfalls im Pause-Menü eingegeben, durch eine Stimme bestätigt und sind für mehr Zeit sowie die Freischaltung aller Gegenstände zuständig.

CHEATCODE	EFFEKT
L1, R2, →, ■, L3	Alle Gegenstände freischalten
R2, R3, L3, L2, R1, L1	Mehr Zeit



Constantine

INFO PLAYZONE GAMES-HELPLINE

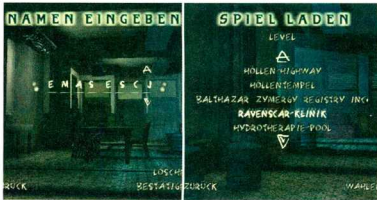
Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fieseln Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

CHEAT Mit der Levelanwahl bekommen Sie das ganze Spiel zu Gesicht.

Mit unseren Cheats aus der letzten Ausgabe sollte es eigentlich kein Problem sein, *Constantine* durchzuspielen. Wer aber gleich von Anfang an in einen der höheren Levels hüpfen möchte, sollte ein neues Profil mit folgendem Namen anlegen: EMASESCJ. Anschließend starten Sie das Spiel mit dem neuen Profil und schon dürfen Sie aus einer automatisch auftauchenden Liste sämtliche Levels separat anwählen.



PROFILTRICK Dieser merkwürdige Profilname schaltet alle Levels frei.

Die Sims brechen aus

CHEAT Diese Cheats ersparen Ihnen lange Spielzeiten.

Um die folgenden Codes verwenden zu können, müssen Sie ähnlich wie bei *Die Urbs* als Erstes den blauen Gnom herbeizaubern. Dazu stellen Sie sich einfach vor eine beliebige Haustür (außen!) und drücken auf die Start-Taste, um das Spiel zu pausieren. Jetzt muss folgende Kombination sehr schnell eingegeben werden: R2, L1, R1, L2, $\leftarrow$, $\bullet$. Eine Stimme bestätigt die korrekte Eingabe. Nach dem Verlassen des Pause-Menüs taucht im Vorgarten oder an der Straße ein kleiner blauer Gnom auf. Nun wird der Gnom mit dem Steuerungssymbol markiert und anschließend erneut die Start-Taste betätigt. Ab diesem Moment funktionieren die Cheats aus unserer Liste. Geben Sie diese wie den Gnom-Cheat sehr schnell ein, bis eine Stimme ertönt. Wenn Sie nach getaner Arbeit den Gnom erneut mit dem Steuerungssymbol berühren, wird er gelb und Sie können ihn anklicken. Nun dürfen Sie eine Aktion wie beispielsweise „Geld“ anwählen und für jede Bestätigung mit der X-Taste erhalten Sie 10.000 Sim Dollar (beliebig oft möglich).

CHEAT

L1, R2, $\rightarrow$, $\blacksquare$, L3

L2, R1, $\leftarrow$, $\bullet$, $\uparrow$

R2, R3, L3, L2, R1, L1

L2, R2, $\uparrow$, $\blacktriangle$, L3

L1, R1, $\downarrow$, $\times$, L3, R3

EFFEKT

Geld (10.000 Sim Dollar)

Bedürfnisse auffüllen

Alle Orte freischalten

Alle Objekte freischalten

Alle sozialen Fähigkeiten



Need for Speed Underground 2

CHEAT Ein Nachtrag zu unseren Cheats der letzten Ausgaben

Die folgenden beiden Kombinationen geben Sie im Startbildschirm (noch vor dem eigentlichen Hauptmenü) ein. Ein Soundeffekt bestätigt den korrekten Code. Anschließend können Sie sich über ein freigeschaltetes Burger-King-Vinyl und den schicken Lincoln des US-Rappers Chingy freuen.

CHEAT

$\uparrow$, $\rightarrow$, $\uparrow$, $\uparrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$

$\uparrow$, $\uparrow$, $\uparrow$, $\uparrow$, $\downarrow$, $\uparrow$, $\uparrow$, $\leftarrow$

EFFEKT

Sponsorenwagen: Chingy Lincoln

Burger King Vinyl



Gradius V

CHEAT Unsere Cheats ermöglichen volle Waffenpower!

Oldschool-Zocker haben sich wahrscheinlich schon längst durch das ziemlich schwierige Ballerspiel gekämpft. Wer Probleme aufgrund zu schwacher Bewaffnung hat, darf aufatmen. Immerhin einmal (!) pro Level dürfen Sie sich mit folgenden Cheats ein voll ausgestattetes Raumschiff herbeicheaten. Die beiden Kombinationen sind für unterschiedliche Waffensysteme zuständig und werden einfach im Pause-Bildschirm (Start drücken) eingegeben. Ein Soundeffekt lässt Sie wissen, ob der Trick funktioniert hat. Probieren Sie doch einfach mal aus, welche der Schussvarianten Ihnen letztendlich am besten gefällt oder für den jeweiligen Level geeignet ist.

CHEAT

$\uparrow$, $\uparrow$, $\downarrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\rightarrow$, L1, R1

$\uparrow$, $\uparrow$, $\downarrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\rightarrow$, L2, R2

EFFEKT

Vollausstattung (Laser)

Vollausstattung (Normalschuss)



Stolen

CHEAT Verbrechen lohnt sich wieder?

Das Einbrecherabenteuer mit der hübschen Diebin Anya ist an manchen Stellen gar nicht so einfach. Um problemlos in die einzelnen Levels zu gelangen, können Sie jedoch auf einen simplen Cheat zurückgreifen. Die Designstudien zum Spiel dürfen ebenfalls mit einem Code freigeschaltet werden. Die Tastenkombinationen werden im Hauptmenü eingegeben und durch einen Soundeffekt bestätigt.

CHEAT	EFFEKT
R1, L1, ↓ + Start-Taste	Alle Levels freischalten
↑, ↓, L1 + Start-Taste	Alle Konzept-Zeichnungen freischalten



Rumble Roses

CHEAT Auch am Strand wird gerauft.

Um für die Schaukämpfe die Beach Arena freizuschalten, müssen Sie lediglich folgenden Code im Hauptmenü eingeben: ↓, →, ↓, →, ↓, →, Select-Taste. Wenn Sie schnell genug waren, ertönt ein Soundeffekt und Sie dürfen fortan den Strand unsicher machen. Der Galerie-Modus enthält außerdem eine kleine Überraschung: Wählen Sie eine der Damen und lassen Sie das Spiel einfach laufen. Nach einer knappen Minute verändert sich die Optik und dem Girl werden teils sehr private Interviewfragen gestellt. Bestehen Sie aber nicht auf Antworten ...



Fight Night Round 2

CHEAT Das Box-Spektakel enthält Geheimnisse.

Um den Hip-Hop-Star Fabulous freizuschalten, müssen Sie einfach einen neuen eigenen Boxer erstellen und als Vor- oder Nachnamen GETFAB eingeben. Speichern Sie das Profil und wechseln Sie in den Modus „Harte Treffer“. Anschließend steht Ihnen unter den Schwergewichtsboxern der US-Rapper zur Verfügung. Wer gerne alle Arenen freischalten möchte, der sollte den Menüpunkt „Spielmodi“ anwählen und dann einfach 16-mal das digitale Steuerkreuz nach links drücken. Es erklingt eine Glocke und schon sind die fehlenden Boxringe verfügbar.

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
Alke X: Resist or Serve	08/2004
Bad Boys II	08/2004
Catwoman	11/2004
Call of Duty: Finest Hour	03/2005
Champions of Norrath	08/2004
Conflict Vietnam	12/2004
Constantine	05 + 06/2005
Def Jam: Fight for NY	12/2004
Die Sims brechen aus	06/2005
Die Sims: Sims in the City	06/2005
Disney's Geistesvilla	07/2004
Driv3r	09/2004
ESPN NBA 2k5	05/2005
ESPN NHL 2k5	05/2005
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 + 05/2005
Gradius V	06/2005
Grand Theft Auto San Andreas	02/2005
Grand Theft Auto Vice City	01/2005
Große Haie – Kleine Fische	01/2005
Hitman: Contracts	07, 12/2004
Killzone	04/2005
Madden NFL 2005	12/2004, 01/2005
Mashed	10/2004
Medal of Honor: Rising Sun	11/2004
Mercenaries	04 + 05/2005
NBA Ballers	10, 11/2004
NFL Street 2	04/2005
Need for Speed Underground	11/2004
NFS Underground 2	02 + 03 + 06/2005
Neo Contra	05/2005
Outlaw Golf 2	04/2005
Pop! The Sands of Time	07, 08/2004
Prince of Persia: Warrior Within	03/2005
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	09/2004
Rise to Honour	10/2004
Robotech: Invasion	05/2005
RPM Tuning	11/2004
Rumble Roses	06/2005
Samurai Jack: The Shadow of Aku	11/2004
Shrek 2	09/2004
Spider-Man 2	09/2004
SSX 3	10/2004
Star Trek: Shattered Universe	11/2004
Star Wars Battlefront	12/2004
Stolen	06/2005
Super Farm	08/2004
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

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. Wie gefällt Ihnen die neue Rubriken-Auswahl auf der DVD?

- ☐ Finde ich unkomplizierter und übersichtlicher als früher!
☐ Das alte Menü hat mir besser gefallen.
☐ Ist mir egal – Ich guck mir sowieso nur die Show an.

5. Auf unserer aktuellen DVD haben wir *Cold Winter* 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 *Area 51*?

- ☐ 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
Prince of Persia 3	☐	☐	☐	☐
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	☐	☐	☐	☐
Soul Calibur III	☐	☐	☐	☐
Tenchu: Fatal Shadows	☐	☐	☐	☐
Battlefield 2: Modern Combat	☐	☐	☐	☐
Monster Hunter	☐	☐	☐	☐
Star Wars Episode III	☐	☐	☐	☐
Tomb Raider: Legend	☐	☐	☐	☐
Komplettlösung: Splinter Cell Chaos Theory	☐	☐	☐	☐
Tipps: Gran Turismo 4	☐	☐	☐	☐

9. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

- ☐ Kann sie leider nicht nutzen ☐ Spiele sie auf der PS2 ab
☐ Verwende normalen DVD-Player ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 06,
 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: _____
 Microsite: _____ Thema des Monats: _____ Test: _____
 Kurztasts: _____ Vorschau: _____ News: _____
 Bonus: _____ 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: 06/05)

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. _____

INSENERENTENVERZEICHNIS

Best Players Cup	93
Capcom	49
COMPUTEC MEDIA AG	69, 89, 105, 125
Konami	2, 40/41
Take 2	3, 53

SPIELE-HOTLINES

Activision	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
www.activision.de			
Atari (techn. Betreuung)	0190/771882	Mo.-So. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
www.atari.de			
Atari (Spieler-Betreuung)	0190/771883	Mo.-So. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
www.atari.de			
Eidos	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
www.eidos.de			
Electronic Arts	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
www.electronicarts.de			
Konami	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.konami-europe.de			
Microsoft	0800/1812968	Mo.-Fr. 8-23 Uhr, Sa 9-17 Uhr	-
www.microsoft.de			
Take 2 (Express-Hotline)	0190/824879	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.take2.de			
Take 2 (Standard-Hotline)	0190/145454	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
www.take2.de			
Take 2 (Helpline)	0190/87326836	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.take2.de			
THQ	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
www.thq.de			
Ubisoft	0190/88241210	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.ubisoft.de			
Vivendi Universal Games	0190/151200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.
www.vugames.de			

INFO DVD DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 06/2005, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: redaktion@play-zone.de, Internet: www.play-zone.de

Anschrift des Abo-Service:
Computer Media AG, AboService CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Telefon: +49 (089) 20 959 125
Fax: +49 (089) 20 028 111
E-Mail: computer@csj.de

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ipsitsch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Fruchtnick (V. i. S. d. P.),
Redaktion: Mark Büteler, Uwe Hönig
Mitarbeiter für diese Ausgabe: Oliver Beck, Udo Crijak, Alexander Funke,
Nico Lindner, Winfried Radner, Christian Schönlein
Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Redakteurin DVD: Stefanie Schetter
Hardware-Redakteur: Bernd Holtmann
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Japan-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Nordamerika-Korrespondent: Michael Meyer
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: Andreas Schulz
Layout: David Mola, Britta Rasp, Matthias Schöfel

Manuskripte und Programme: Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teillieferung dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Sonderwerbeformen: Auf den Seiten 127 bis 132 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Juice“! Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Anzeigenkontakt:

CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 91 1-2872-114
Fax: +49 91 1-2872-241

Anzeigenleiter: Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen i. S. d. P.)

Anzeigenberatung:

Sven Blaukat
Telefon: +49 89 628096-14
E-Mail: sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer
Telefon: +49 89 4085-115
E-Mail: peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne
Telefon: +49 91 1-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Thorsten Szameitat
Telefon: +49 91 1-2872-141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Susanne Szameitat
Telefon: +49 91 1-2872-142
E-Mail: susanne.szameitat@computec.de
Ina Willax
Telefon: +49 91 1-2872-346
E-Mail: ina.willax@computec.de

Sven Wedig
Telefon: +49 89 628096-14
E-Mail: sven.wedig@computec.de

Anzeigenabfertigung: Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 18 vom 01.10.2004. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe der Anzeigennummer und des Seitennummers, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Szameitat, Anschrift siehe oben.

Vorstand:

Christian Geltenpeth (Vorsitzender),
Oliver Menne

Verlag:

Produktionsleitung: Martin Clossmann, Ralf Kutzer
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Banda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 57,60 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 69,60).
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonhardstr. 16, A-5081 Anif Tel.: 06246/6852-4882, Fax: 06246/6852-5277, E-Mail: computer@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,80

Druck: BR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden 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. (IWW), 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.

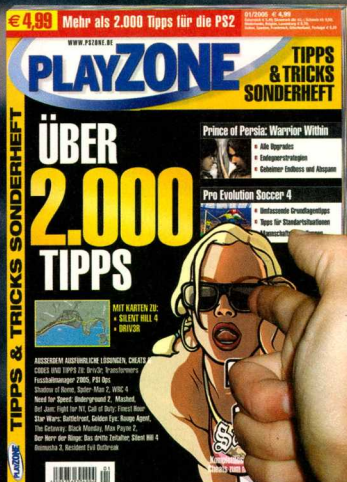
Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben**

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.

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

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft:

PLAYZONE: Tipps & Tricks 01/05
(Art.-Nr. 002620)

Lieferung, solange der Vorrat reicht.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

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

Gefällt mir PLAYZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalten das Magazin jeden Monat frei
Haus zum Preis von nur € 57,80/12 Ausg. (= € 4,82/Ausg.). Ausland € 69,80/12 Ausg.; Österreich
€ 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Da Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für
schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PLAYZONE wieder
Erwarten nicht, so geben 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.

PLAYZONE

VORSCHAU

Ausgabe 07/2005 ab **18.05.05** am Kiosk!

Star Wars Episode III

Die Rache der Sith

Die dritte Episode der *Star Wars*-Reihe naht, noch vor dem Kinostart am 19. Mai soll Anfang des Monats das Spiel zum Film in den Läden stehen.



**Jetzt immer
mittwochs!**

INFO VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Testinfrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für die Richtigkeit der Übersicht übernehmen.

Titel	Termin
Alien Hominid	27. Mai
Animaniacs	16. Mai
Area 51	19. Mai
Cold Winter	3. Juni
Fire for Effect	April
Juiced	Mitte Juni
Kessen III	29. April
Medal of Honor Eur. Assault	9. Juni
Monster Hunter	27. Mai
MotoGP 4	Mai
Predator: Concrete Jungle	April
Rapala Pro Fishing	13. Mai
Sniper Elite	30. Mai
SNK vs. Capcom	25. April
SRS - Street Racing Syndicate 5	Mai
Star Wars Episode III	5. Mai
Tekken 5	6. Juni
Tenchu: Fatal Shadows	6. Mai
World Snooker Championship 2005	April

Die Hits der E3-Messe vorab

Am 18. Mai öffnet in Los Angeles die Electronic Entertainment Expo 2005 ihre Pforten. Wir zeigen schon im nächsten Heft die ersten Messeneuheiten vorab. Denkbar wären *True Crime 2*, das neue *Brothers in Arms*, *Criterion's Top-Secret-Shooter Black* und viele andere Titel – lassen Sie sich überraschen!



Juiced

Rundum aufgemotzt präsentiert sich mittlerweile dieser Rennspiel-Knaller, der nach dem Konkurs von Acclaim nun bei THQ erscheint. Test im nächsten Heft!

WEITERE THEMEN

➔ Neues von 47

Wenn alles klappt, gewährt uns Eidos Einblicke in *Hitman: Blood Money*.

➔ Vollgas voraus

Street Racing Syndicate fordert *Midnight Club* und *Need for Speed* heraus.

➔ Von wegen kalt!

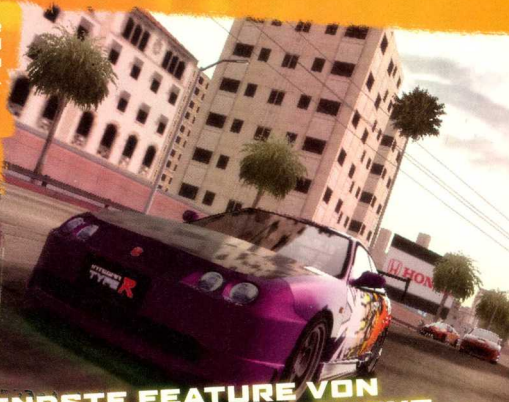
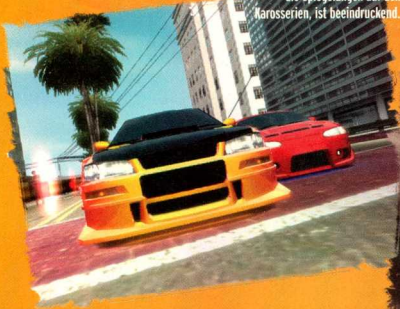
Cold Winter bringt heiße Ego-Shooter-Action auf die PlayStation 2.

➔ Überraschung!

Wir haben einen exklusiven Vorabbericht zu einem Top-Nachfolger in der *Mache*.

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.

Bei Sprint-Rennen zählt jede Millisekunde (links). Die Optik, speziell die Spiegelungen auf den Karosserien, ist beeindruckend.



» DAS HERAUSRAGENDSTE FEATURE VON JUICED IST DAS TEAMMANAGEMENT. «

der Sieg in weite Ferne rückt, nur weil die Lachgasversorgung ein Leck hat. Die anschließende Reparatur lässt alle Sünden wieder vergessen, geht aber auch ordentlich ins Geld.

DIE EIGENE GANG IN FESTER HAND

Das herausragendste Feature von *Juiced* ist zweifelsohne das Teammanagement. Im Laufe seiner Karriere baut der Spieler ein Team mit vier Mitgliedern, sich eingeschlossen, auf. Kommt es zu einem Team-Rennen, wird der Grad der Aggressivität des jeweiligen Mitfahrers während des Rennens in Echtzeit eingestellt. Die Fahrweise kann von Spielern von besonders aggressiv bis gemächlich reguliert werden. Soloauftritte der Teammitglieder sind in der Welt von *Juiced* ebenfalls möglich. Dadurch kann sich der Spieler eine Auszeit gönnen und sein Gangmitglied gewinnt Erfahrung.

SOLO ODER MIT FREUNDEN?

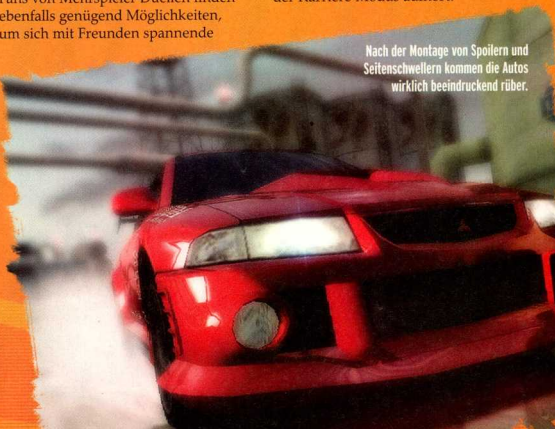
Hat man vorerst genug vom karriereorientierten Wett-Nervenkitzel, ist der Arcade-Modus Anlaufstelle Nummer 1. In insgesamt 15 Rennserien, wie beispielsweise der Vodafone-, der Point-2-Point-, der Import-, der Modern-V8- oder der American-Muscle-Serie, geht der Spieler auf Bestzeiten- und

Trophäenjagd. Hierbei sind alle fünf Strecken einer Serie und das Vehikel vorgegeben. Im Custom-Race-Modus genießt der Spieler hingegen völlige Entscheidungsfreiheit. Hier kann er eines der insgesamt 52 Autos in einem Rundkurs-, einem Point-2-Point-, einem Sprint- oder einem Solo-Rennen oder aber in einem Show-off über eine Strecke der abwechslungsreichen Stadtteile jagen.

Fans von Mehrspieler-Duellen finden ebenfalls genügend Möglichkeiten, um sich mit Freunden spannende

Rennen zu liefern. Der Spieler hat zum einen die Möglichkeit, per geteilten Splitscreen seinen Konkurrenten abzuhängen. Online ist der spannungsgeladene Kampf um Geld, Fahrzeuge und Bestzeiten ebenfalls möglich. Sechsspieler-Rennen, verschiedene Modi, Weltranglisten, Teamrennen und natürlich Pink-Slip-Rennen zeigen, dass das Online-Spiel von *Juiced* genau da weitermacht, wo der Karriere-Modus aufhört.

Nach der Montage von Spoilern und Seitenschwelern kommen die Autos wirklich beeindruckend rüber.



Schaulustige sind zu bestaunen, wenn der Spieler allerlei Tricks wie 360s, 180s, J-Turns, U-Turns und Drifts zum Besten gibt.

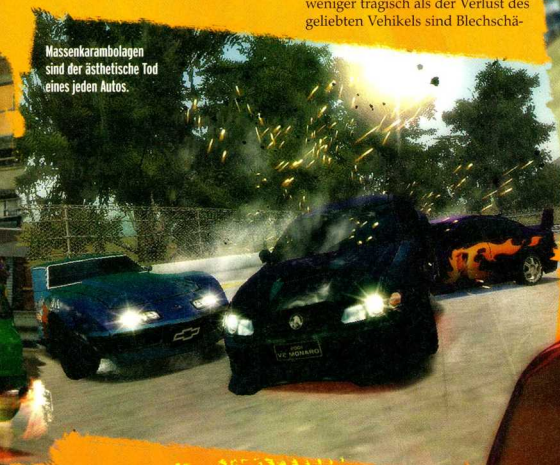
SIND SIE COOL GENUG?

Die Teilnahme an Pink-Slip-Rennen beschert dem Spieler den ultimativen Kick im Wettschäft – es geht nämlich um den fahrbaren Untersatz. Ganz richtig: Sogar Spieler, die nach einiger Zeit ohne mit der Wimper zu zucken fünfstellige Summen verwetten,

bekommen bei einem Pink-Slip-Rennen garantiert feuchte Hände. Es ist schon eine Menge Coolness und Selbstvertrauen nötig, um die eigene motorisierte Schönheit aufs Spiel zu setzen. Zwar gibt es davon im Spiel mehr als genug, aber ein Verlust ist in jedem Fall schmerzlich. Oder möchten Sie Ihren bis unter den Kühlergrill getunten Nissan Skyline GT-R, Mitsubishi 3000GT, Dodge Viper GTS, Honda NSX oder einen klassischen 67er-Mustang verlieren? Weitaus weniger tragisch als der Verlust des geliebten Vehikels sind Blechschä-

den, die der Wagen bei einem Rennen davontragen kann. Kracht man zu oft in die Leitplanke, verliert das Vehikel schnell seine teuer erkaufte Schönheit. Eine rücksichtslose Fahrweise hat auch Auswirkungen auf das Fahrverhalten. Zwar sind die Schäden nie so gravierend, dass das Rennen nicht zu Ende gefahren werden kann, dennoch ist es ärgerlich, wenn

Massenkarambolagen sind der ästhetische Tod eines jeden Autos.



Während der Show-off-Events bleibt eine Menge Gummi auf der Strecke. Aber genau das wollen die Zuschauer sehen.

ELDORADO FÜR TUNING-FANS

Wie es sich für einen heißen Anwärter auf den Street-Racing-Thron gehört, bietet *Juiced* unzählige Tuningmöglichkeiten. In der Werkstatt der heimischen Garage kann der eigene Bolide in optischer und leistungstechnischer Hinsicht überarbeitet werden. 7,5 Billionen Kombinationsmöglichkeiten lassen erahnen, welches Potenzial in diesem Feature stecken. Dabei stehen dem Spieler zwei Möglichkeiten offen. Zum einen kann er seinen Wagen vollkommen manuell tunen und sowohl die Leistung als auch den optischen Glanz erhöhen. Der Tuning-Shop hingegen ermittelt automatisch die momentan verfügbaren Tuningteile für das Vehikel – Einbau inklusive. Mit über 100 lizenzierten Originaltuningteilen bietet *Juiced* dem Spieler genügend Stoff, um seinen ganz persönlichen Traumwagen zu erstellen.



Heckspoilern, jeder Menge Vinyls und Decals, der richtigen Farbe und deutlich mehr Pferdestärken ausgestattet hat, beginnt der Aufstieg in der Underground-Szene von Angel City. Auf einem Kalender ist auf einen Blick zu sehen, welcher Event als Nächstes ansteht. Die Teilnahmevoraussetzung ist dabei direkt mit dem bisher verdienten Respekt verbunden. Jede Gang setzt einen anderen Schwerpunkt im Renngeschehen. T.K. zollt beispielsweise seinen Respekt, wenn der Spieler bei einem Rundkursrennen besonders gut abschnidet. Melody

hingegen hat größten Respekt vor einer beeindruckend bestückten Garage. Ist der Respekt bei den jeweiligen Gang-Oberhäuptern gewachsen, räumen sie dem Spieler das Recht ein, in ihrem Gebiet Rennen zu fahren. Ist die Frage der Teilnahmebedingung geklärt, ist es an der Zeit, dem Rennen durch eine Wette mehr Würze zu verleihen. Bei der Auswahl des Wettpartners sollte ein Vergleich der Wagenleistung eventuelle Hochmut-Aktionen verhindern. Je nach Kontostand wird dann der Wettersatz ausgehandelt. Auf diese Weise kann das eigentliche Preisgeld des Rennens

schon mal um 8.000 Dollar aufgestockt werden und die folgenden Rundkurs-, Sprint- und Punkt-zu-Punkt-Rennen bekommen dadurch einen ganz neuen Reiz. Dieser entsteht aber auch zu einem wesentlichen Teil durch die sehr gut herausgearbeitete künstliche Intelligenz aller Fahrer. Die Gegner schneiden den Spieler und überholen ihn aus dem Windschatten heraus. Auf der anderen Seite machen sie aber auch Fehler, wenn sie der Spieler lange genug bedrängt. Bei Show-off-Events geht es hingegen weniger aggressiv, aber dennoch genauso spektakulär zu. Qualmende Reifen und grölende

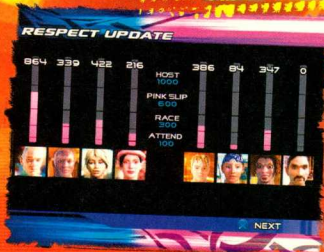
» PINK-SLIP-RENNEN BESCHEREN DEM SPIELER DEN ULTIMATIVEN KICK. «



Das Schadensmodell macht Fahrfehler deutlich sichtbar (links). Die Automodelle sind detailliert und authentisch nachmodelliert worden (rechts).



EINE FRAGE DES RESPEKTS



In Juiced hat der Spieler einen harten Weg vor sich. Er muss sich vom belächelten Newcomer zur respektierten Straßengröße hocharbeiten. Wie schafft man das am besten? Indem man Rennen fährt. Doch das alleine genügt nicht. Es kommt auch darauf an, wie man fährt. Bleifüßpiloten haben keine Chance. Juiced bietet ein ausgeklügeltes und faires Respekt-System, das auf unterschiedliche Weise arbeitet. Während eines Rennens bewertet das Spiel in Echtzeit die Fahrweise des Spielers. Drifftet man geschickt um enge Kurven und baut so die Führung zu seinen Verfolgern stetig aus, zollen die konkurrierenden Gangmitglieder ihren Respekt. Im Gegenzug dazu verliert der Spieler Respekt, wenn er die anderen Fahrer rammt und somit Unfälle verursacht. Zu Beginn des Spiels darf der Spieler nur an Wettten teilnehmen. Je mehr Respekt er sich verdient, desto mehr Privilegien werden ihm eingeräumt. Er darf Rennen fahren, an Pink-Slip-Rennen teilnehmen und später sogar selbst Renn-Events veranstalten.

Rockstar Games durchzusetzen. Ab Mitte Mai wird allerdings ein weiterer Vertreter des aufstrebenden Rennspiel-Genres um die Gunst der Konsumenten werben. **Juiced** ist ein vielversprechendes Rennspiel mit allem, was ein Spitzenprodukt braucht, um die Konkurrenz auszusteichen: großer Umfang, tolle Optik, ein motivierender Karriere-Modus mit frischen Ideen, jede Menge Autos und natürlich unheimlich vielen Tuning-Möglichkeiten.

EINE GANZE STADT ALS SPIELPLATZ

Willkommen in Angel City, einem prall gefüllten Spielplatz für alle Geschwindigkeitsfanatiker! In insgesamt neun Stadtteilen muss der Spieler beweisen, dass er nicht nur Autos in echte Schmuckstücke verwandeln kann, sondern auch über herausragende Fahrkünste verfügt. Acht der Stadtviertel sind in der festen Hand von Gangs. Angel North Central wird von den The Wild Cats und deren Oberhaupt Maria beherrscht. Die A.W.Bs hingegen folgen ihrem Anführer Biggi und sind vornehmlich in Campbell Hills anzutreffen. Sue hat die Vixens hinter sich und treibt sich in Downtown herum. East Angel Island ist der Ort, wo man Poppa und seine Gang The Lordz findet. In San Ricardo haben T.K. und seine Urban Maulerz das Sagen. Die Public Chaos und deren Oberhaupt Melody laden in Southside

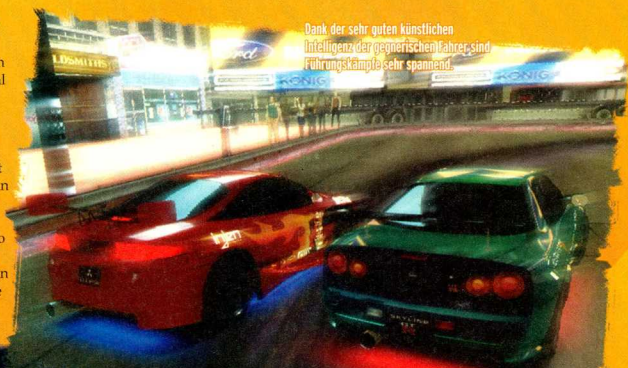
Beach immer gerne zu einem Rennen ein. Möchte es der Spieler mit Carlos und seiner Gang Legion aufnehmen, muss er sich nach West Anderson begeben. In Angel Westside warten Jack und seine Omega Tau darauf, jede Herausforderung zu meistern.

FROM ZERO TO HERO

Im Herzstück von **Juiced**, dem umfangreichen Karriere-Modus, bekommt es der Spieler auf seinem Weg vom belächelten Newcomer zur respektierten Stadtgröße mit allen Gangs zu tun. Auseinandersetzungen und Wetten werden immer auf die gleiche Weise ausgetragen: Es wird ein Rennen gefahren. Nachdem der Spieler sein Startkapital bei einer ersten Wette etwas auffrischen konnte, nimmt sein

Underground-Leben langsam Formen an. Den Auftakt macht ein Besuch beim Autohändler. Zunächst ist das Angebot noch recht bescheiden, aber um anfängliche Erfolge einzufahren, reicht auch ein VW Beetle aus. Wie alles andere auch in **Juiced**, muss sich der Spieler eine bessere Auswahl an Autos erst verdienen. Wenn der Schlitten nach der ersten Investition fester Bestandteil der heimischen Garage ist, bekommt der Tuningfan auch gleich die erste Gelegenheit, den virtuellen Schraubenschlüssel anzusetzen. In zwei Kategorien kann der Spieler aus seiner Neuerwerbung ein wahres Schmuckstück machen: optisch und leistungstechnisch. Nachdem man sein motorisiertes Statussymbol mit coolen Seitenschwellern, Front- und

Dank der sehr guten künstlichen Intelligenz der gegnerischen Fahrer sind Führungskämpfe sehr spannend.



» DER SPIELER MUSS SICH IN JUICED EINFACH ALLES VERDIENEN. »

RULING THE STREETS

Was macht **Juiced** so besonders? Mit einem Wort: Teammanagement. Im Laufe seiner Underground-Karriere baut der Spieler seine eigene Gang auf. In speziellen Team-Rennen wird die Aggression und somit das Fahrverhalten der Gangmitglieder beeinflusst – in Echtzeit. Dieses leicht zugängliche System erlaubt es dem Spieler, ein Rennen zu fahren und gleichzeitig sein Team zu kontrollieren.

Wschachte Management-Qualitäten sind bei Soloauftritten der Gangmitglieder gefragt, bei denen neben der Vehikelauswahl auch die Fahraggression kontrolliert wird.

In der Welt von Angel City ist Auffallen um jeden Preis angesagt.

**THE
Juiced**

Dreher können für das eigene
Traumauto schlimme Folgen haben.
Vor allem, wenn der Gegenverkehr
angerast kommt.

JUICED

ANBEL CITY BRAUCHT EINEN NEUEN STAR ... SIE

Rennspiele erfreuen sich größter Beliebtheit und sind ein fester Bestandteil der heutigen Videospielkultur. Im Laufe der Zeit haben sich aber auch viele Sub-Genres gebildet. Egal ob actionorientierte Geschwindigkeitsorgien oder hyperrealistische Simulationen, jede dieser Unterkategorien hat treue

Anhänger gefunden. Neue Inspiration lieferte im Jahre 2001 der Kinohit *The Fast and the Furious*. Neben den Schauspielern waren PS-strotzende Blechschönheiten die Hauptdarsteller, die ihren Besitzern durch illegale Straßenrennen einen ordentlichen Nebenverdienst bescherten. Der kommerzielle Erfolg des Films war

gleichzeitig die Geburtsstunde eines neuen Sub-Genres im virtuellen Rennzirkus: Street-Racing. Bislang waren die Fronten im Kampf um die Genrekronen klar definiert. Electronic Arts versucht die firmeneigene *Need for Speed Underground*-Reihe gegen die *Midnight Club*-Serie aus dem Hause



MOTORISIERTER STATUSSYMBOL

Juiced bietet eine Auswahl an Wagen, die jedem Anspruch gerecht werden. Insgesamt warten 52 Autos von 17 Herstellern auf den Spieler. Ein kleiner Auszug gefällig? Bitteschön: VW Beetle GLS 1.8T, Ford 2003 Focus SVT, Mitsubishi FTO, Toyota Celica SS-II, Ford '67 Mustang, Mazda RX-8, Chevrolet Corvette Z06, Nissan Skyline GT-R. Allerdings ist Vorsicht geboten. *Juiced* bietet ein Schadensmodell, das fahrerische Pannen optisch sichtbar macht. Je nach Schwere der Unfälle wird das Fahrverhalten beeinträchtigt oder es erfolgt beispielsweise ein permanenter Verlust von Lachgas. Ein ausgiebiger Reparaturaufenthalt in der Werkstatt wird dann unumgänglich.

Juiced



PRÄSENTIERT VON

PLAYZONE

THQ