

100% PLAYSTATION 2

07/2005 € 4,99

Ausgabe 01
Österreich € 5,40; Holland, Belgien,
Luxemburg € 5,80; Italien, Spanien € 6,75;
Dänemark dkr 50,-; Schweiz sfr 9,90



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

UNZENSIERT
DVD „AB 16“



BRANDAKTUELLE VIDEOS ZU ALLEN TOP-HITS!

78 MINUTEN SPIELZEIT 41 VIDEOS & SPIELSTÄNDE



**DIE HITS
DER E3
SCHON JETZT
IM HEFT:**



**SCARFACE
ONIMUSHA
DAWN OF DREAMS**



SOCOM 3



**RATCHET
DEADLOCKED**

BLACK

STAR WARS BATTLEFRONT II

DIE RÜCKKEHR DER JEDI-RITTER

Durch riesige Weltraum-Schlachten
noch näher am Film-Erlebnis!

VORSCHAU



MEDAL OF HONOR
Fast fertig: European Assault

TOMB RAIDER VII
Erster Trailer und neue Bilder

24 – THE GAME
Das Spiel zur Fernsehserie

TEST



JUICED
Hat sich das Warten gelohnt?

AREA 51
Midways neuer Ego-Shooter-Hit

TENCHU
Fatal Shadows im Test



**STAR WARS
EPISODE III**

DIE RACHE DER SITH

**DAS SPIEL ZUM FILM
IM GROSSEN TEST!**



SPIEL DEN FILM SCHON VOR DEM KINOSTART!



PlayStation 2



EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

PLAYSTATION PORTABLE ALIAS PSP AB 1. SEPTEMBER!

Gran Turismo bald auch unterwegs

DIE PSP KOMMT

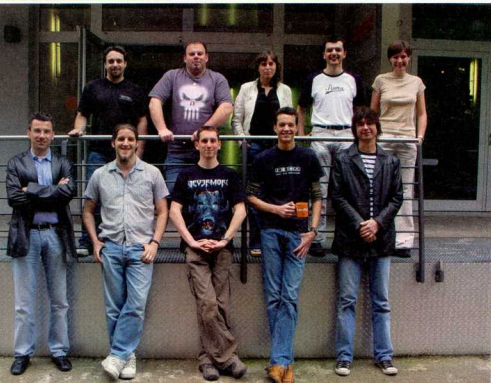
Lange hat es gedauert, doch nun ist es endlich so weit: Die erste Handheld-Konsole von Sony Computer Entertainment erscheint nun auch in Europa, zumindest wurde Ende April erstmals ein offizieller Termin genannt. Nachdem der Launch der PSP in Japan Ende letzten Jahres höchst eindrucksvoll verlief und auch der Start in den USA im März erfolgreicher war, als es so mancher Wettbewerber wahrhaben möchte, gilt nun die ganze Konzentration dem Europastart am 1. September. Entgegen den Erwartungen wird es von der PlayStation Portable nur eine Version zu kaufen geben, und zwar als Bestandteil des umfangreichen Value Packs inklusive Schutztasche, Memory Stick Duo (32 MB), Akku, Kopfhörer mit Fernbedienung, Netzteil sowie Trageschlaufe und Video-Demo-Disc. Die größte Überraschung dürfte sein, dass die ersten Käufer der PSP den Kino-Blockbuster *Spider-Man 2* auf einer UMD-Video-Disc kostenlos erhalten, wenn sie sich auf www.yourpsp.com registrieren und dort das Video bestellen. Der Preis für die PSP liegt bei nicht gerade bescheidenen 249 Euro – angesichts der gebotenen Leistungen durchaus noch zu verschmerzen. Es war halt schon immer etwas teurer, ein Trendsetter zu sein.

UND DIE E3 IST AUCH DABEI!

Aktueller denn je berichten wir dieses Jahr von der E3, die am 18. Mai in Los Angeles begann. Wir begutachteten nämlich bereits im Vorfeld der weltgrößten Spielemesse die Top-Produkte der meisten Hersteller – darunter *Scarface*, *Black*, *Onimusha*, *Ratchet & Clank*. Da wir uns dazu verpflichtet haben, dass diese Informationen nicht vor der E3 an die Öffentlichkeit dringen, durfte leider auch unsere Abonnenten dieses Heft erst am 18. Mai erhalten – was angesichts der Top-Themen im Heft zu verschmerzen sein dürfte. Viel Spaß bei der Lektüre!

PSP?

Der Europa-Launch der PSP lässt die Redaktion ziemlich kalt – die meisten Kollegen haben sich schon mit einer Import-PSP eingedeckt.

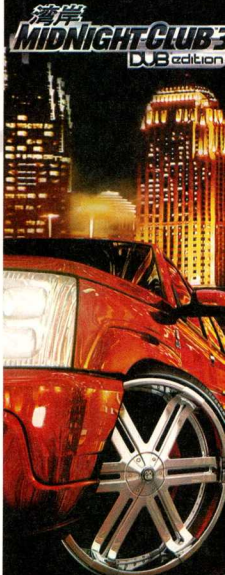


Ihr Hans Ippisch Redaktionsdirektor

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

Von links nach rechts, vordere Reihe:
Hans Ippisch (Redaktion)
David Mola (Layout)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Mark Billefähr (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)

Nicht mit auf dem Bild:
Yves Nawroth (Redaktion)
Christian Schöwin (Redaktion)
Oliver Beck (Redaktion)
Udo Cmajak (Redaktion)



**JETZT IM HANDEL
FÜR PLAYSTATION 2
UND XBOX®**

**DEM NÄCHST
ERHÄLTICH FÜR
PSP™**



90%

**"DIE KONSEQUENTEN
VERBESSERUNGEN HIEVEN
MIDNIGHT CLUB 3 AN DIE
SPITZE DER TUNING-RACER."**
PLAYZONE 06/2005

WWW.MIDNIGHTCLUB3.DE

PlayStation 2 PSP



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the R logo, Midnight Club and the Midnight Club logo are trademarks and/or registered trademarks of Rockstar Games, Inc. All other trademarks and/or registered trademarks of other companies are the property of their respective owners. All rights reserved.

NEWS

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

RUBRIKEN

- 61, 123, 125 Abo-Angebote
- 106 Feedback
- 100 Hardware/Zubehör
- 64 Info-Center Most Wanted
- 67 Info-Center Termine
- 68 Info-Center Die besten Spiele
- 70 Info-Center Die Redaktion
- 71 Info-Center Testübersicht
- 122 Impressum
- 122 Inserentenverzeichnis
- 102 Leserbrief
- 124 Vorschau
- 105 X-Port-Spielstände
- 121 Zeugnis

SPIELEREGISTER

24 - The Game	38
Alien Hominid	71
America's Army: Rise of a Soldier	33
And 1 Streetball	9
Arise 51	74
Black	36
Brothers in Arms: Road to Hill 30	116, 119
Burnout Legends (PSP)	10
Burnout Revenge	50
Code Age Commanders	15
Cold Winter	131
CT Special Forces: Fire for Effect	99
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	120
Enthusia Professional Racing	112
Evil Dead Regeneration	47
Fatal Frame 3	15
FIFA Soccer (PSP)	11
FIFA Street	119
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	9
Genji: Dawn of the Samurai	7
Jak X	53
Jalisco	80
Kessen III	72
King Kong	6
Marvel Nemesis - Rise of the Imperfects	46
Medal of Honor European Assault	62
Midnight Club 3 DUB Edition	12, 108, 118
Monster Hunter	94
MotoGP 4	96
NBA Street Showdown (PSP)	11
Onimusha 4 - Dawn of Dreams	26
Oz	14
Pariah	54
Ratchet: Deadlocked	120
Robots	120
Roland Garros French Open 2005	98
S.C.A.R.	52
Scarface	22
Shadow Hearts 3	15
Shadow the Hedgehog	49
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call	8
Sly 3	48
Sniper Elite	58
SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs	30
Star Wars Battlefront 2	18
Star Wars Episode III: Die Rache der Sith	86
Street Racing Syndicate	97
Tak 2: Der Stab der Träume	119
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	120
Tenchu: Fatal Shadows	90
The Warriors	6
Tiger Woods (PSP)	11
Tom Clancy's Ghost Recon 3	34
TT Superbikes	72
Urban Reign	8
Virtual Tennis World Tour (PSP)	10

INHALT

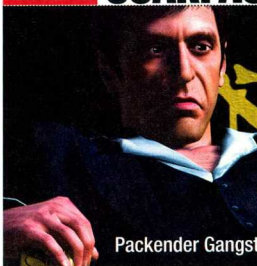
07/05

VORSCHAU
18STAR WARS
BATTLEFRONT 2

Erste Bilder
zum kommenden
Online-Knüller
von LucasArts

VORSCHAU
22

SCARFACE



Packender Gangster-Thriller nach Filmvorlage

VORSCHAU
26ONIMUSHA:
DAWN OF DREAMS

Enthüllt: Capcoms
Samurai-Action
wird fortgesetzt.

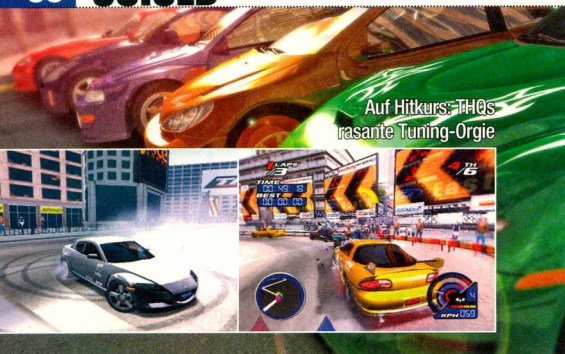


131 COLD WINTER

Ausgezeichneter Agenten-Shooter
mit mitreißender Story



80 JUICED



Auf Hitkurs: HHQs
rasante Tuning-Organie



DVD-INHALT

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

THEMA DES MONATS

Tomb Raider: Legend

TEST

Area 51
Cold Winter
Juiced
Midnight Club 3 DUB Edition
Full Spectrum Warrior
MX vs. ATV Unleashed
EyeToy: Antigrav

Ghost in the Shell:

Stand Alone Complex
Robots
Spion & Spion
Super Monkey Ball EX
La Pucelle Tactics

VORSCHAU

Ratchet: Deadlocked
Jak X
Sly 3

SOCOM 3

24: The Game

Sniper Elite

Scarface

NEWS

Worms 4 Mayhem
Brave: die Suche
nach dem Geisterlinen
MotoGP 4
PlayStation Masters No. 2

SPIELTRAILER

Coded Arms (PSP)

S.C.A.R.

FILMTRAILER

Krieg der Welten
Fantastic Four
Inside Deep Threat

MICROSITE

Area 51



X-PORT-SAVEGAMES:

Ratchet & Clank 1-3

Need for Speed: Hot Pursuit 2 • Red Dead Revolver

MAX-DRIVE:

Resident Evil Outbreak • Gran Turismo 4

Downhill Domination • Rumble Roses • Tomb Raider: The Angel of Darkness

VORSCHAU

24 – The Game

Das offizielle Spiel zur spannenden Fernsehserie

33 America's Army: Rise of a Soldier

Authentischer Shooter mit Karriere-Modus

36 Black

Mit Spannung erwartetes Shooter-Spektakel

50 Burnout Revenge

Schneller und spektakulärer als die Vorgänger

47 Evil Dead Regeneration

Ash lehrt die Dämonen wieder das Fürchten

53 Jak X

Sonys Actionheld wechselt ins Rennspielgenre.

46 Marvel Nemesis – Rise of the ...

Prügelspiel mit bekannten Comic-Charakteren

62 Medal of Honor European Assault

EAs Weltkriegs-Shooter ausführlich angespielt

26 Onimusha – Dawn of Dreams

Die Action-Adventure-Serie wird nun doch fortgesetzt.

54 Pariah

Aufwendiger Shooter mit starkem Level-Editor

44 Ratchet: Deadlocked

Ratchet ohne Clank, dafür mit Koop-Modus

52 S.C.A.R.

Schnelles Rennspiel mit RPG-Elementen

22 Scarface

Knallharter Gangster-Thriller von Vivendi

49 Shadow the Hedgehog

Cooler Jump & Run mit Sonics Gegenpart

48 Sly 3

Witzige Diebstahl – jetzt auch für mehrere Spieler

58 Sniper Elite

Ein Ego-Shooter, der einiges anders macht

30 SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs

Größer, besser und jetzt sogar mit Fahrzeugen

18 Star Wars Battlefront 2

Endlich: Der Nachfolger zu LucasArts' Onlinehit

34 Tom Clancy's Ghost Recon 3

Actionreiche Terrorismusbekämpfung in Mexico City

TEST

74 Area 51

131 Cold Winter

99 CT Special Forces: Fire for Effect

80 Juiced

94 Monster Hunter

96 MotoGP 4

98 Roland Garros French Open 2005

86 Star Wars Episode III: Die Rache ...

97 Street Racing Syndicate

90 Tenchu: Fatal Shadows

KURZTEST

71 Alien Hominid

72 Kessen III

72 TT Superbikes

KOMPLETTLÖSUNG

116 Brothers in Arms: Road to Hill 30

112 Enthusia Professional Racing

108 Midnight Club 3 DUB Edition

CHEATS & CODES

119 Brothers in Arms: Road to Hill 30

120 Devil May Cry 3: Dantes Erwachen

119 FIFA Street

118 Midnight Club 3 DUB Edition

120 Robots

119 Tak 2: Der Stab der Träume

120 Teenage Mutant Ninja Turtles 2



PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



1. MEDAILLENWÜRDIG

Das neue *Medal of Honor* versöhnt nach dem schwachen *Rising Sun*.

2. DER 1. SEPTEMBER

Endlich ein PSP-Termin für Europa – das wurde auch Zeit!

3. FORMATKRIEG BEEENDET?

Eine Einigung zwischen Sony (Blu-Ray) und Toshiba (HD-DVD) ist in Sicht.

4. TOP-TENNIS UNTERWEGS

Virtua Tennis World Tour kommt für die PSP.

5. MEHR AUSWAHL

Die neue PSP gibt's jetzt auch in Satin Silver zu kaufen.

FLOPS



1. DROGENPROBLEME

Midways *NARC* ist zu heikel für Sony und den deutschen Markt.

2. DER 1. SEPTEMBER

Wir hätten uns einen früheren PSP-Starttermin gewünscht!

3. DAS DAUERT!

Vom PSP-GTA ist nach wie vor nichts zu sehen.

4. NUR FÜR JEDIS?

Happige Bosskämpfe in *Star Wars Episode III* frustrieren.

5. FEHLENDES MATERIAL

Videos von vielen neuen Sony-Titeln kamen leider zu spät für unsere aktuelle DVD.

DAS ERSTE BILD Die Ähnlichkeiten zu *Beyond Good & Evil* sind unverkennbar.



King Kong

ACTION-ADVENTURE Das Spiel zur Neuauflage von Peter Jackson

Regisseur Peter Jackson setzte bereits die *Herr der Ringe*-Bücher für die Kinoleinwand um, sein jüngstes Projekt ist eine Neuauflage von *King Kong*, in der unter anderem Adrien Brody und Jack Black mitspielen. Für das wohl unumgängliche Spiel zum Film kontaktierte Jackson – so die Geschichte laut Ubisoft – einen Spieleentwickler, dessen letzter Titel ihn wegen der Mischung aus filmartigem Erzählstil und

vollwertigem Videospiel sehr beeindruckt hat: Michel Ancel, den Leiter von Ubisofts Montpellier-Studio, das zuletzt mit *Beyond Good & Evil* Top-Wertungen (aber leider weniger erfreuliche Verkaufszahlen) erreichte. Dass das erste Bild zum Spiel, von dem bisher fast nichts bekannt ist, sehr nach einem Nachfolger zu *BG&E* aussieht, hat seinen guten Grund. Das *King Kong*-Spiel läuft auf einer verbesserten Ver-

sion der Jade-Engine, die bei *BG&E* und zuletzt auch bei *Prince of Persia* zum Einsatz kam. Dadurch ist es Ancels Team möglich, beispielsweise Grafikentwürfe von Jacksons WETA-Team direkt ins Spiel einzubauen. Was die Handlung anbelangt, soll sich das Spiel eng am Film orientieren, aber natürlich auch einige zusätzliche Elemente beinhalten. (mp)

Hersteller: Ubisoft

Internet: www.kongisking.net

Termin: 4. Quartal

The Warriors

ACTION Rockstar Games' Spiel zum Film

Während alle Welt endlich auf erste Bilder von einem neuen *GTA* für Next-Generation-Konsolen oder zumindest für Sonys PSP wartet, veröffentlicht Rockstar das erste Bild zum seit zwei Jahren angekündigten *The Warriors*. Mehr als die Infos, dass der Titel auf dem gleichnamigen 1979er-Film von Walter Hill basiert, von Rockstar Toronto entwickelt wird und schon am 18. Oktober erscheinen soll, ist derzeit noch nicht bekannt. (mp)

DIESE FRISUREN... Man merkt, dass die Vorlage von 1979 ist.



Hersteller: Rockstar Games

Internet: www.rockstargames.com

Termin: 18. Oktober

NEUSTICKER

+++ **NEUES ROCKSTAR-SPIEL** Auf der E3 zeigt Rockstar erstmals das neu angekündigte *Bully*. In der gewohnt witzig-ironischen Rockstar-Art geht es dabei um einen Schüler, der allerlei Herausforderungen bestehen muss, sei es Ärger mit Schülern und Lehrern, der Kampf und das Herz seiner Jugendliebe oder Streiche, die er anderen Kindern spielt. Der Titel wird im Rahmen der Messe hinter verschlossenen Türen gezeigt. +++ **NEUE PS2-FARBE** Das war plötzlich: Ohne lange Vorwarnung veröffentlichte Sony am 13. Mai in Europa die „kleine“ PS2 in der neuen Farbe Satin Silver. Das Gerät ist technisch mit der bisherigen schwarzen Konsole identisch und für € 159,- erhältlich. +++ **TOP SPIN KOMMT** Take 2s Sportlabel 2K Sports hat für den Sommer das Tennisspiel ...

Genji: Dawn of the Samurai

ACTION-ADVENTURE Neue Klingenschwingerel aus Fernost

Im mittelalterlichen Japan ging es nicht besonders zaghaft zur Sache. Der beste Beweis hierfür ist die Sage um Genji, die auch die Inspiration für Sonys Samurai-Action-Titel ist. Feder führt dabei der frühere *Street Fighter II*-Macher Yoshiki Okamoto, der auch bei der *Resident Evil*-Serie und *Devil May Cry* mitgewirkt und Capcom mittlerweile den Rücken gekehrt hat. *Genji* wird nun von seiner neuen Firma Game Republic entwickelt. Sie haben dabei die Wahl, entweder mit dem flinken Yoshitsune oder dem starken, dafür aber etwas langsameren Mönch Benkei dem bösen Kiyomori das Handwerk zu legen und die alte Ordnung der Dynastie wiederherzustellen. Sie kämpfen sich mit langen Combos und vielfältigen Attacken im *Onimusha*-Stil durch die Reihen Ihrer Widersacher. Je nach Spielfigur unterscheidet sich der Ablauf – die Handlung und die monströsen Bossgegner bleiben aber sowohl für den quirligen Kämpfer als auch für den schlagkräftigen Mönch gleich. Rollenspiel-Elemente wie ein Inventar und ein System zum Aufleveln Ihrer Spielfiguren sowie die abwechslungsreiche, durchaus ansprechende Grafik (die ersten Bilder sind leider ein wenig unscharf) runden den ersten guten Eindruck ab. (te)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: Herbst



WINTERTRAUM Im Spielverlauf erleben Sie auch harmonische Momente wie den Spaziergang durch diese Winterlandschaft.



ÜBERRASCHUNG Auch wenn Yoshitsune hier wie ein verirrter Skispringer aussieht, haben seine Gegner nichts zu lachen.



BEHIND ENEMY LINES

PILOT DOWN

AB JULI 05
ERHÄLTlich!

PC CD-ROM



PlayStation 2



XBOX

Copyright © 2005 Oxygen Interactive. Published by East Entertainment Media GmbH. All Rights Reserved. PlayStation & PS logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. / XBOX & XB logo are registered trademarks of Microsoft Corp.

OXYGEN
www.oxygenint.com

east
www.e-e-m.de

AKTUELLES AUS DEN USA



Heinrich
Lenhardt
berichtet.

Liebesgrüße aus Bangladesch

Es wäre der kuriosste Prozess des Jahres gewesen: Der Dritte-Welt-Staat Bangladesch zert Sony vor den internationalen Gerichtshof, um Änderungen bei der Handlung eines PS2-Spiels zu erwirken. Dieses Szenario ist weniger abwertend, als man glauben mag. Regierungskreisen in Bangladesch war nämlich zu Ohren gekommen, dass ihre Heimatnation in der Story des neuen Taktik-Actionspiels *SOCOM 3* Terroristen beherbergen solle. Der drohende Image-Verlust bei einem Gerichtsgang mag es gewesen sein, der Sony zum Einlenken bewegte. Jedenfalls werden alle Verweise zu Bangladesch aus dem Spiel geschmissen. Ein ähnliches Theater spielte sich bereits im Herbst 2003 ab, als eroberte Politiker der kanadischen Provinz Quebec Änderungen bei *Syphon Filter: The Omega Strain* erwirkten. Irgendwie muss man solche Erregung wohl als Kompliment an das Medium Videospiele und dessen Bedeutung verstehen. Aber wo kommen wir hin, wenn Spielerhersteller einfach so einknicken und inhaltliche Änderungen vornehmen, sobald irgendwo auf dem Globus ein beleidigter Politiker hustet? Man stelle sich nur vor, solche Forderungen würden bei Filmhandlungen oder Romanen erhoben werden. Tom Clancy würde dann als Autor von Liebesgedichten verurteilt, weil sich Gott und die Welt an den Bösewicht-Konstellationen in seinen Politthrillern stören würde. Sensibilität ist ja eine schöne Sache, aber künstlerische Freiheit sollte auch für erfundene Spielhandlungen mit Realwelt-Bezug gelten. Denn im Gegensatz zur vorherrschenden Meinung in bangladeschischen Regierungskreisen können wir PS2-abhängigen Kreaturen durchaus zwischen Spiel und Wirklichkeit unterscheiden.

Urban Reign

BEAT 'EM UP Namco lässt das Prügeln nicht.

Ein Großteil des *Urban Reign*-Entwicklerpersonals war bereits an der Entstehung der großartigen *Soul Calibur*- und *Tekken*-Serien beteiligt. Dementsprechend gespannt sind wir nach den ersten Ankündigungen auf den neuesten Knaller der japanischen Prügelspielperfektion. In *Urban Reign* schlüpfen Sie in die Haut eines eisenharten Straßenkämpfers, um in bester *Final Fight*- oder *Streets of Rage*-Manier eine komplette Stadt aufzumischen. Zahlreiche Schlagvarianten und ein spektakuläres Combo-System sollen neben der Einbeziehung von Gegenständen wie Flaschen, Rohren oder gar Katanas für spannende Streetfights sorgen. Ganze 100 Missionen sowie ein Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler klingen auf jeden Fall äußerst vielversprechend. (uh)



UMWERFENDE KÄMPFE Jetzt gibt's erst mal richtig Saures für den Angeschlagenen.



TAG TEAM Gegner können grundsätzlich auch gemeinsam beharkt werden.

Hersteller: Namco
Internet: www.namco.co.jp
Termin: Winter

Shin Megami Tensei Lucifer's Call

RENNSPIEL Ubisoft bringt ein weiteres Rollenspiel nach Deutschland.

Ubisoft mausert sich langsam zum hochkarätigen Rollenspiel-Publisher in Deutschland. Nachdem man kürzlich bereits *Star Ocean* herausgebracht hat, beschert uns Ubisoft jetzt noch ein Rollenspiel, mit dem wir schon gar nicht mehr gerechnet hatten: *Shin Megami Tensei: Nocturne*, das hierzulande unter dem Titel *Lucifer's Call* erscheinen wird. Und das sogar in der Maniax-Edition, eine Art Director's Cut des Originals, die mit etlichem Bonusmaterial aufwarten kann. Das RPG von Genrespezialist Atlus zeichnet sich besonders durch

eine düstere Atmosphäre, ein frisches Charakter-Design und das Kampfsystem aus. Letzteres ermöglicht es dem Spieler, Dämonen einzufangen und im Kampf einzusetzen. Wer Dämonen miteinander verschmilzt, erhält zudem neue „Promenadenmischungen“. Mit etwas Glück gibt es in der nächsten Ausgabe bereits einen Testbericht zu lesen. (cs)

Hersteller: Ubisoft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: Ende Juni



COOLE SAU In Deutschland erscheint die Maniax-Version, in der auch Dante einen Gastauftritt hat.



STREITHAMMEL Geister- und Dämonenwesen können sich nicht leiden.

NEUWICKER

Fortsetzung von Seite 6

... Top Spin angekündigt. +++ **NEUES SSX** Electronic Arts hat für den Herbst das neue SSX On Tour angekündigt. +++ **FÜR NOSTALGIKER** Namco arbeitet an *Namco Museum 50th Anniversary* für die PS2. Gleich 14 Arcade-Klassiker soll die Spielesammlung umfassen: *Bosconian*, *Dig Dug*, *Dragon Spirit*, *Galaga*, *Galaxian*, *Mappy*, *Ms. Pac-Man*, *Pac-Man*, *Pole Position*, *Pole Position II*, *Rally X*, *Rolling Thunder*, *Sky Kid* und *Xenious*. In den USA wird die Compilation voraussichtlich im August erscheinen. +++ **FÜR VORBESTELLER** Wer die deutsche PSP auf www.yourpsp.com vorbestellt, bekommt den UMD-Film *Spider-Man 2* gratis dazu. +++ **BATTLEFIELD FÜR PSP** Nach dem Einzelspieler-Modus für die PS2-Version von *Battlefield 2: Modern Combat* hat Electronic Arts' UK-Team nun auch die Entwicklung einer PSP-Version des Spiels bestätigt, erscheinen soll es im ersten Quartal 2006. +++

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

STRATEGIE Zurück im Krisengebiet!



HÄUSERKAMPF Diesmal können Sie in Gebäuden Schutz suchen und von dort aus agieren.

Gerade wurde die PS2-Fassung des ersten Teils veröffentlicht, da kündigt THQ bereits die Fortsetzung des Echtzeit-Taktik-Knallers *Full Spectrum Warrior* an. Fans des Vorgängers und strategisch interessierte Spieler werden sich über geplante neue Features wie die Koordination von Fahrzeugen, die Möglichkeit, Gebäude zu betreten, und die neuesten Waffen verschiedener Kampfeinheiten der USA sowie der Vereinten Nationen freuen. Im Online-Modus können Sie wie gewohnt mit Freunden zusammen Missionen erfüllen oder sich auch neuerdings gegenseitig auf Korn nehmen. (te)

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.com
Termin: 1. Quartal 2006

And1 Streetball

SPORT NBA war gestern – Auf der Straße spielt die Musik!

Nachdem es von den amerikanischen Streetball-Göttern Videos, Soundtracks und sogar eigene Klamotten gibt, war es nur eine Frage der Zeit, bis die And1-Jungs ihr Konsolendebut geben. Im Gegensatz zu den Konkurrenztiteln werden Sie keine übertriebenen Moves wie zum Beispiel Dunks von der Mittellinie vorfinden, sondern weitgehend an die Grenzen der Physik gebunden sein. Stattdessen liegt der Schwerpunkt darauf, die atemberaubenden Tricks möglichst originalgetreu wiederzugeben, was sicher ebenfalls für große Augen bei den Spielern sorgen wird. Der Story-Modus erlaubt es Ihnen, eine eigene Streetball-Karriere einzuschlagen – natürlich können Sie auch in die Rolle bekannter And1-Legenden schlüpfen. Ein interessantes Feature wird der „Create-a-move“-Editor sein, mit dem sich eigene Tricks zusammenbasteln lassen. Abgerundet wird das Spektakel von zahlreichen Spielmodi sowie einem Online-Modus. (te)

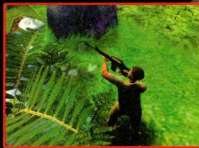
Hersteller: Ubisoft
Internet: www.blackops.com
Termin: 4. Quartal 2005



KNALLHART Auf dem Court geht es bei And1 Streetball wahrlich nicht zimperlich zu.



SLAM-DUNK Spektakuläre Moves sind bei den And1-Jungs an der Tagesordnung.



GLAUBE NICHTS...
VERTRAUE NIEMANDEM...

Conspiracy

Weapons of Mass Destruction

WWW.CONSPIRACYWMD.COM

PC CD-ROM



PlayStation 2



XBOX

oxygen
www.oxygenint.com

east
www.e-m.de

Conspiracy: Weapons of Mass Destruction (c) 2005 Oxygen Interactive. Published by East Entertainment Media GmbH. All Rights Reserved.
PlayStation® & PS® logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. / XBOX® & XB® logo are registered trademarks of Microsoft Corp.



PSP NEWS

PSP erscheint am 1. September

HARDWARE Auch in Europa vorerst nur als Value Pack erhältlich.



Endlich ist die Katze aus dem Sack: Mit dem Europa-Start der PSP im Frühjahr wird's entgegen ursprünglichen Ankündigungen natürlich nichts mehr, erst im Spätsommer kommt Sonys schmucke Handheld-Konsole bei uns auf den Markt. Genau wie in den USA wird das Gerät anfangs nur als Value-Pack-Variante angeboten, das allerlei Extras enthält: Neben dem Gerät

selbst, einem Akku und einem Netzteil bekommt man eine Kabelfernbedienung, Kopfhörer, eine Stoff-Schutzhülle, eine Trageschlaufe, ein Reinigungstuch, eine Demo-UMD und einen 32-MB-Memory-Stick Duo. Der Preis für das Komplettpaket wird bei 249 Euro liegen. (mp)

Hersteller: Sony

Internet: www.yourpsp.com

Termin: 2005 (USA: Erhältlich)

Burnout Legends

RENNSPIEL Criterion bringt die PSP zum Glühen.

Wir sind äußerst gespannt, ob das PSP-Debüt von Criterion mit den butterweichen 60 Bildern pro Sekunde laufen wird, die man von den bisherigen Konsolenfassungen der *Burnout*-Serie gewohnt ist. Sollte das gelingen, wäre *Ridge Racer* seinen bisherigen Titel als Grafikreferenz auf Sonys tragbarer Konsole los, denn die ersten Bilder sehen einfach bombastisch aus. Spielerisch soll *Legends* eine Art Best-of werden

und die beliebtesten Elemente der ersten drei Teile unter einen Hut bringen. Mehrspielerrennen per Wireless-Verbindung werden natürlich möglich sein, zudem soll *Burnout Legends* die GameShare-Funktion der PSP nutzen, sodass man seinen Freunden einen Demolevel auf deren PSP laden kann. (mp)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronic-arts.de

Termin: September



WOW! Wenn das jetzt noch so flüssig läuft wie *Ridge Racer* ...

Virtua Tennis World Tour



TENNIS Die weltberühmte SEGA-Serie feiert ihr Debüt auf der PSP.

Auf dem guten alten Dreamcast (und natürlich auf der PS2) haben wir *Virtua Tennis* bereits bis zum Umfallen geockt. Ab Herbst erwartet uns die neue mobile Umsetzung des Filzballsports, inklusive drahtlosem Mehrspielervergnügen. Schlüpfen Sie in die Rolle eines bekannten Tennisprofis und stürzen Sie sich in die World Tour, um die virtuellen Spitzensportmillionen abzusahnen. Wie gewohnt stehen dabei

alle Platzvarianten von Rasen- und Sand-Untergründen über Teppichbeläge bis zu Hartplätzen zur Verfügung. Sollte *Virtua Tennis World Tour* ebenso exzellent spielbar sein wie die großen Brüder auf den Heimkonsolen, dürfen wir uns demnächst auf ein hervorragendes Tennis-Vergnügen freuen. (uh)

Hersteller: Sega

Internet: www.sega-europe.com

Termin: Herbst



SICHER! Kahn flucht die Kugel runter.

FIFA Soccer

FUSSBALL Gelungene Premiere mit kleinen Patzern

Nachdem Sonys *This is Football* einen ordentlichen Eindruck bei den Fußballfans in der Redaktion hinterlassen hatte, waren wir natürlich sehr gespannt, wie sich die fertige US-Version von EAs Fußballsimulation spielt. Was Grafik, Sound, Spielmodi und Präsentation angeht, hat *FIFA Soccer* auf jeden Fall die Nase vorn. Das Gameplay ist außerdem variantenreicher als bei *TIF*, hat aber dennoch mit kleinen Macken zu kämpfen. Die Durchführung von Freestyle- und First-Touch-Moves über das Digi-Pad ist umständlich und im Regelfall nicht unbedingt praktikabel. Richtig nervig sind die Ladezeiten, die jedes Mal auftreten, wenn nach einer besonderen Aktion eine kurze Animationssequenz nachgeladen werden muss. Vielleicht schafft EA es ja noch, vor allem das letztgenannte Manko bis zum Deutschlandstart der PSP auszumerzen. (wf)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.de

Termin: 1. September



VOLLEY-ABNAHME Das muss einfach ein Tor werden.

NBA Street Showdown

BASKETBALL Diesem Spiel dürfen Sie keinen Korb geben!

Wenn man sich die bisher in Amerika erschienenen PSP-Titel anschaut, fällt auf, dass es trotz vieler bekannter Namen nicht allzu viele echte Highlights gibt. Umso erfreulicher ist es da, dass Electronic Arts' *NBA Street Showdown* in jeder Hinsicht gelungen ist – mit flüssiger Darstellung, klasse Animationen und actionreichem Gameplay. Dank gut umgesetzter Steuerung werden sich nicht nur alte Street-Court-Hasen schnell zurechtfinden. Wie gewohnt sind coole Combos wieder schön inszeniert und werden zugleich mit einem Replay belohnt. Eine Vielzahl umfangreicher Spielmodi sorgt dafür, dass *NBA Street Showdown* mehr ist als nur ein nettes Spielchen für zwischendurch. (wf)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.de

Termin: 1. September



HOCH HINAUS Freund und Feind schauen nur bewundernd zu.

Tiger Woods

SPORT Gelungene Golf-Gemütlichkeit

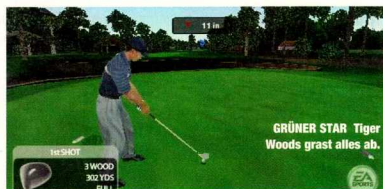
Golf-Spielern sagt man ein geduldiges Gemüt nach – was angesichts der Nachladezeit dieser Sportsimulation aber auch angebracht ist. Nach jedem eingeleuchten Ball schnurrt erst einmal das UMD-Laufwerk emsig vor sich hin, um gemütlich die nächste Bahn zu laden. Zum Glück ist das Spiel solche Wartepausen wert. Mit gefühlvoller Analogstick-Direktionssteuerung drischt man den Ball über ein Dutzend hübscher 3D-Golfplätze. Der höchst motivierende Karriere-Modus

sorgt rasch für leer gespielte Batterien. Sie investieren das in Turnieren errungene Preisgeld in bessere Ausrüstung und möbeln die Charakterwerte Ihrer Spielfigur auf. Viele Aufgaben, freischaltbare Goodies und eine solide Mehrspielerunterstützung stärken zusätzlich die Langzeitmotivation. *Tiger Woods PGA Tour* spielt sich betulicher als *Hot Shots Golf*, dafür aber auch realistischer. (hl)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: psp.ea.com

Termin: September (USA: Erhältlich)



GRÜNER STAR Tiger Woods grast alles ab.



VERZÜCKT Schöne PSP-Platzverhältnisse.



REIN INS VERGNÜGEN Dieser Dunk ist nicht mehr zu verhindern.



HOCH HINAUS Freund und Feind schauen nur bewundernd zu.



ONLINE NEWS

GAMING

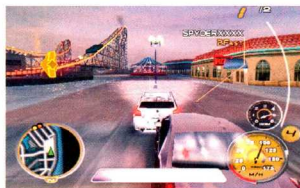
AKTUELLES IM NETZ



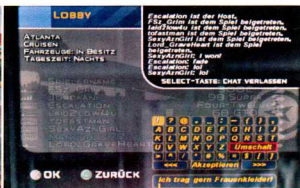
**Maik
Bütefür**
berichtet.

Die Rechnung bitte!

Online-Spieler auf der PlayStation 2 haben es richtig gut – zumindest finanziell betrachtet. Bis auf *EverQuest Online Adventures* kommen sämtliche Online-Spiele für diese Plattform ohne Extrakosten aus. Doch was wird die Zukunft bringen? Genaue Details zu Sonys Nachfolgekonsole und vor allem zu dem Onlinekonzept sind noch Mangelware, lediglich erste Gerüchte machen sich breit. Da ist die Rede von so genannten Micro-Transactions – direkten Online-Einkäufen im Spiel, die neue Levels, Strecken oder Spielmodi hinzufügen. Microsoft konnte dieses System auf der Xbox bereits testen und offenbar sogar ein wenig Geld damit verdienen. Die Frage ist, ob Sonys Onlineplattform auch unter diesen Voraussetzungen so großen Anklang findet. Wie viele Spieler sind bereit, eine jährliche Gebühr zu berappen, um ein Spiel online zu spielen, das sie heute noch umsonst zocken können? Wie viel darf ein Level kosten? Und darf man ohne Kreditkarte überhaupt teilnehmen? Fragen über Fragen, die hoffentlich Mitte Mai auf der E3 beantwortet werden. Wir haken auf jeden Fall nach und werden Sie auf dem Laufenden halten.



VOLLGAS Im Vergnügungspark hängt uns der Gegner schon fast im Kofferraum.

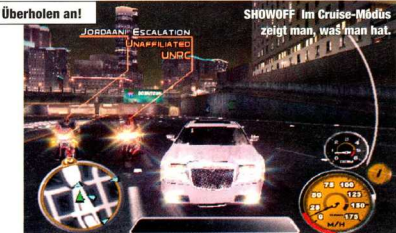


SMALLTALK Wer eine USB-Tastatur anschließt, kann sich schneller mit den Mitspielern verständigen.

Midnight Club 3 DUB Edition

ONLINE-TEST Rockstar setzt zum Überholen an!

Offline konnte Rockstars Tuning-Racer der großen Konkurrenz *Need for Speed Underground* bereits die Rücklichter zeigen, online ist der Abstand noch deutlicher. Schon *Midnight Club II* profitierte mit mehreren Mitspielern von zahlreichen Spielmodi und zugänglicher Steuerung. Bis zu acht Teilnehmer versammeln sich zu spannenden Rennen, zocken in Teams Capture the Flag gegeneinander oder cruisen ohne Ziel durch eine der drei Metropolen, um die eigens erspielten und verschönten Boliden stolz zu präsentieren. Leider haben Anfänger das Nachsehen, denn online haben sie nur Zugriff auf bereits im Karriere-Modus freigespielte Fahrzeugklassen. Zwar lassen sich bei der Erstellung von Rennen allzu schnelle Vehikel ausschließen, doch dann fällt die Suche nach Mitspielern unter Umständen ermüdend aus. Hat man sich solo genü-



gend Fahrzeuge freigeschaltet, genießt man online dagegen die volle Packung Spielspaß. Die Netzwerkqualität ist sehr gut, selbst präzise Manöver wie der Slipstream-Turbo funktionieren hervorragend. Das Headset wird weder in der Lobby noch im Rennen unterstützt, dafür darf man erstmals sogar eigene Clans mit Hierarchiestrukturen gründen. (mb)
Hersteller: Rockstar Games
Internet: www.midnightclub3.de
Termin: Erhältlich

SHOWOFF Im Cruise-Modus zeigt man, was man hat.

ONLINE-TEST MIDNIGHT CLUB 3

Spieleranzahl:	8
Strecken:	3 Städte
Spielmodi:	8
Clan-Unterstützung:	Ja
Ranglisten:	Nein
Netzwerkqualität:	★★★★
Lobby/Chat:	★★★★

„Hochgeschwindigkeitsspaß mit enormer Vielfalt, riesigem Umfang und solider Technik!“

GRAFIK	SOUND	MULTI	ONLINE
83%	90%	90%	90%

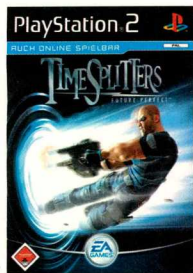
NEWTICKER

+++ **PROJECT: SNOWBLIND ZUM SCHNÄPPCHENPREIS** Gerade erst zu unserer Referenz der online spielbaren Ego-Shooter erkoren, schon gibt's den klasse Ballerspaß zum günstigen Preis von rund 30 Euro. Wer jetzt nicht zugreift, ist selber schuld.
 +++ **ERSTE INFOS ZU PHANTASY STAR UNIVERSE** Die erste *Phantasy Star*-Epo-

de auf der PlayStation 2 macht große Fortschritte. Anfang 2006 sollen Spieler erstmals in die neuen Online-Welten eintauchen können, die laut SEGA auf Jahre hinaus mit neuen Inhalten versorgt werden sollen. Gerüchten zufolge sollen sogar Fahrzeuge zur Verfügung stehen, um größere Strecken schneller zurückzulegen. +++

Knallhartes Abo

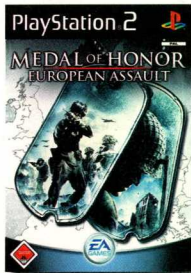
Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, kann unter diesen **zwei knallharten Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.



TimeSplitters Future Perfect (USK 18*)

Mit TimeSplitters Future Perfect™ kehrt einer der rasantesten First-Person-Shooter für die Konsole zurück, bei welchem der Sieg des Spielers von dessen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft abhängt – in einem Kampf, der sich quer durch die Zeit erstreckt. Cortez, ein Held aus vorangegangenen Abenteuern, jagt mit der Hilfe einiger bekannter Gesichter einen mysteriösen Feind.

Prämien-Nr.: 002696



Medal of Honor European Assault (USK 18*)

In dieser lang erwarteten Fortsetzung steht ganz eindeutig die Storyline im Mittelpunkt: verzweifelte Stunden für die alliierten Streitkräfte in einem völlig zerstörten Europa im Jahre 1942. Die Entscheidungen, die Sie als Spieler US Army Lieutenant William Holt vor und im Eifer des Gefechts treffen, sind ausschlaggebend für Ihren Werdegang als Soldat.

Release: Juni 2005

Prämien-Nr.: 002697

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

Einfach und bequem
online abonnieren:

megaabo.play-zone.de

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



JA, ich möchte das 2-Jahres-PLAYZONE-Abo mit DVD!

(€ 110,40/24 Ausgaben) (€ 4,60/Ausgabe), Ausland: € 136,80/24 Ausgaben)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Für den Versand der Prämien ist die Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie	Prämien-Nr.
☐ Medal of Honor European Assault	
☐ TimeSplitters Future Perfect	

☒ Keine Jugendfreigabe – Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankkreditzins (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE!

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein

und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert

sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen

vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung

der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten

Sie, dass die Beileitung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen

nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod
berichtet.

Namco und Bandai fusionieren

Die Entertainment-Branche Japans steht auf wackligen Beinen. Die stetig sinkende Geburtenrate macht sich auch bei den Absatzzahlen von Spielzeug bemerkbar. Die abnehmenden Verkaufszahlen haben sich besonders auf den Umsatz der Unternehmen Bandai und Namco ausgewirkt – der ist in den vergangenen Jahren nämlich drastisch gefallen. Deswegen tun sich beide Firmen ab Herbst zusammen, um auf dem immer härter umkämpften Markt bestehen zu können. Das neue Unternehmen wird den einfachen Namen Namco Bandai Holdings tragen. Der Deal ist ganze 175 Milliarden Yen schwer (umgerechnet etwa 1,3 Milliarden Euro) und macht diese Partnerschaft zum zweitgrößten Videospiele- und Spielzeugunternehmen Japans. Namco Bandai Holdings ist nicht das erste Unternehmen dieser Art, sondern reiht sich ein in eine lange Liste von Fusionen wie Sega/Sammy, Square/Enix oder Konami/Hudson.

JAPAN PS2-CHARTS

- 1 Romancing SaGa: Minstrel Song
- 2 Tengai Makyou III: NAMIDA
- 3 Mobile Suit Gundam: The One Year War
- 4 Pro Yakyuu Spirits 2
- 5 Saint Seiya: Chapter Sanctuary
- 6 Tekken 5
- 7 World Soccer Winning Eleven 8 Livewire Evolution
- 8 Shin Sangoku Musou 4
- 9 Jissen Pachislot Shinsuhouhou Hokuto no Ken Plus
- 10 Remote Control Dandy SF



ACTION Vom Rollenspiel zum Beat-'em-Up-Experten. Prügeln auf Japanisch.

Oz ist ein Titel von dem Entwicklerteam, das bereits mit Suikoden 3 sein Talent unter Beweis gestellt hat. Allerdings ist Oz kein Rollenspiel, sondern ein astreiner Action-Titel, in dem Sie mit zwei Kameraden zahlreiche Gegner verprügeln. Besonders spektakulär sind dabei die Com-

bo-Attacken. Mit diesen können Sie einen Widersacher in die Luft schleudern, wo Ihre Kameraden dann noch ein paar Extra-Attacken auf ihn einprasseln lassen. Sobald er wieder auf dem Boden aufschlägt, dürfen Sie ihn selbst weiterbearbeiten. Dabei steigt eine Combo-Leiste, die Ihnen

und Ihren Mitstreitern stärkere Attacken beschert. Wenn Sie in die Defensive gehen und einen Gegner nicht attackieren, sinkt die Leiste allerdings wieder. (wh/cs)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami.co.jp

Termin: 30. Juni



TEAMWORK Gegner, die von drei Recken vermöbelt werden, haben nichts zu lachen.



DIE ZWEI LUSTIGEN DREI Das Charakter-Design macht einen coolen Eindruck.

NEWTICKER

+++ **BÖRSE** Nach der Ankündigung der Fusionierung von Namco und Bandai stiegen die Aktien von Namco um 8,8 % (auf 1.530 Yen, umgerechnet etwa 11 Euro), während Bandai einen Verlust von 2,5 % (auf 2.335 Yen, umgerechnet etwa 17 Euro) hinnehmen musste. +++ **MES-**

SE Sega hat Termine und Standorte für die demnächst stattfindende Sega Private Show angekündigt. Am 20. Mai wird man in Tokio, am 24. Mai in Osaka und am 26. Mai in Fukoka ein neues Spiele-Line-up vorstellen. +++ **OLD-SCHOOL** Xnauts arbeitet an einem Sidescrolling-

ALTE BEKANNTE
Miku kennen Fans der
Serie aus dem ersten Teil.

Fatal Frame 3

ACTION-ADVENTURE Es darf wieder geknöpft werden.

Tecmo zeigt sich konsequent: Im ersten *Fatal Frame*, bei uns besser bekannt als *Project Zero*, steuerte man nur eine Fotografin, im zweiten Teil war es ein Zwillingssparchen und im dritten Teil übernimmt man inzwischen die Steuerung über drei Charaktere! Darunter befindet sich auch die Hauptfigur aus dem ersten Teil. Wieder werden Geister mit einer Kamera gebannt, diesmal hat

jede Figur aber besondere Fähigkeiten, die sich im Kampf gegen verschiedene Astralwesen mehr oder weniger gut eignen. Auch die Spielwelt verspricht umfangreicher zu werden. So erforschen Sie auch eine Alternativwelt, die besonders viele Geister beherbergt. (wh/cs)

Hersteller: Tecmo

Internet: www.tecmo.co.jp

Termin: Sommer

FEUERSCHWERT Die neuen
Elementarattacken sollen für
mehr Tiefgang sorgen.

Combo Trial



Shadow Hearts 3

ROLLENSPIEL Shadow Hearts goes America.

Der dritte Teil der Rollenspielserie *Shadow Hearts* trägt den Untertitel *From the New World* und spielt im Amerika der späten 20er-Jahre. Diesmal schlüpfen Sie in die Rolle des 16-jährigen Detektivs Johnny Garland, der Amerika vor dem Untergang bewahren will. Allerdings weiß er nicht mehr wieso, da er sein Gedächtnis verloren hat. Die Rettungssaktion findet in New York, Las Vegas, Chicago und sogar in Städten der Maya und Inka

in Peru statt. Dabei trifft er auf die eingeborene Kopfgeldjägerin Shania, die sich auf seine Seite schlägt. In den Kämpfen greifen diese beiden Charaktere, wie schon in den Vorgängern, auf den Fortune Ring zurück, eine Art Uhrzeiger, über den die Attacken ausgelöst werden. Erweitert wurde das Kampfsystem durch Elementarattacken. (wh/cs)

Hersteller: Aruze

Internet: www.aruze.com

Termin: Sommer

Shooter für die PSP. Das Spiel mit dem Titel *Sengoku Cannon* soll diesen Sommer in Japan erscheinen. +++ **SUIKODEN TACTICS** Konami hat sich am 18. April den Namen Suikoden Tactics urheberrechtlich schützen lassen. Es ist also davon auszugehen, dass die Serie demnächst um einen Titel, vergleichbar mit *Final Fantasy Tactics*, reicher wird.



Code Age Commanders

ACTION Square Enix macht's multimedial.

Im letzten Heft haben wir Ihnen bereits *Eureka Seven* vorgestellt, eine Serie, die sich in der Tradition von *.hack* über mehrere Medien ausbreitet. Square Enix folgt dem Trend mit der *Code Age*-Serie. Als junger Knabe namens Gene zieht man im Spiel in den Kampf gegen die Othello, mysteriöse Kreaturen, denen es möglich ist, mit anderen Lebensformen zu fusionieren. Die dabei entstehenden so genannten Codes sind entweder schwarz oder weiß

– und bekriegen sich bis aufs Blut. Gene findet sich zwischen den Fronten wieder. Da auch er einer Mutation zum Opfer gefallen ist, weiß er sich aber zu wehren. Seinen rechten Arm kann er in eine Waffe verwandeln, mit der er Gegner bekämpft oder sogar absorbiert. Dadurch nimmt die Waffe neue Formen an und erhält besondere Eigenschaften. (wh/cs)

Hersteller: Square Enix

Internet: www.square-enix.co.jp

Termin: Unbekannt (2005)

JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

Zuletzt erschienen (PS2):

Bumpy Trot	Action	19. Mai
Front Mission Online	Action	12. Mai
Hello Kitty no PikoPiko Daisakusen	Action-Adventure	28. April
Magical Tail: chicchana mahoutsukai	Rollenspiel	12. Mai
Metal Slug 5	Action	28. April
Romancing Saga: Minstrel Song	Rollenspiel	21. April
Tokyo Bus Guide 2	Simulation	21. April

Erscheint demnächst (PS2):

Atelier Iris: Eternal Mana 2	Rollenspiel	26. Mai
Choro Q Works	Action	26. Mai
Grandia III	Rollenspiel	11. August
Namco x Capcom	Rollenspiel	26. Mai
Steamboy	Action	26. Mai
Ultraman Nexus	Beat 'em Up	29. Mai
Ys IV: Mask of the Sun – A new theory	Rollenspiel	26. Mai

Zuletzt erschienen (PSP):

Derby Time	Simulation	21. April
Higashima	Action	28. April
Shutokou Battle: Zone of Control	Rennsport	21. April

Erscheint demnächst (PSP):

Intelligence License	Geschicklichkeit	26. Mai
Space Invaders Pocket	Geschicklichkeit	26. Mai
Tenchu: Shinobi Taizen	Action-Adventure	28. Juli

Der große E3-Vorabbericht

Die Highlights der E3 2005 – wir zeigen sie Ihnen schon in diesem Heft auf über 30 Seiten!

Wenn dieses Heft erscheint, öffnet die E3 gerade ihre Pforten in Los Angeles. Da uns aber die meisten Publisher schon im Vorfeld mit Bildern und Informationen zu ihren Titeln versorgt haben – unter der Bedingung, dass wir diese nicht vor der eigentlichen Messe veröffentlichen –, können wir Ihnen schon in diesem Heft einen Großteil der Messe-Highlights präsentieren und einen Überblick über die unzähligen Neu-

heiten bieten. Falls Sie Abonnent sind, haben Sie dieses Heft vielleicht etwas später als gewohnt erhalten, wofür wir uns entschuldigen möchten. Dies liegt daran, dass wir die Abo-Exemplare wegen der E3-Embargo-Termine erst am 17. Mai rauschicken durften, damit auf keinen Fall vor Messebeginn vertrauliche Informationen nach außen dringen. Wir hoffen auf Ihr Verständnis. Bis Redaktionsschluss war noch unklar, ob Capcom auf der Messe

die PS2-Version von *Resident Evil 4* präsentieren oder zumindest erste Screenshots der Umsetzung veröffentlichen würde, und Sony hüllte sich in Schweigen, was einen Großteil des PSP-Line-ups angeht – wird *Gran Turismo* für die tragbare Konsole gezeigt? Das wurde im Vorfeld nicht bestätigt. Zu manch anderen Titeln liegen uns zwar erste Infos und Materialien vor, doch dürfen wir diese erst im nächsten Heft veröffentlichen. Speziell die neuen

Activision-Titel sind hiervon betroffen, wobei wir Ihnen vom neuen *Neversoft-Spiel* (kein *Tony Hawk*!) derzeit leider nicht mal den Namen nennen dürfen. Mehr dazu natürlich im nächsten Heft, dem selbstverständlich ein riesiger E3-Vor-Ort-Bericht auf DVD beiliegen wird. Auf den folgenden 35 Seiten finden Sie aber schon jetzt Berichte zu einem Großteil der E3-Highlights. Viel Spaß beim Lesen!

MICHAEL PRUCHNICKI

INFO ÜBERSICHT

Die Spiele der E3

Die große Übersicht: Welche Titel werden auf der E3 erstmals angekündigt und/oder gezeigt?

Diese Liste basiert auf offiziellen Ankündigungen seitens der Hersteller und uns bereits im Vorfeld vorliegenden E3-Pressematerialien, auch wenn sich natürlich in den Tagen zwischen der Drucklegung und dem Erscheinungstermin des Heftes noch das eine oder andere Detail ändern kann.

187 Ride or Die	Action	Ubisoft	PS2
25 to Life	Action	Eidos	PS2
50 Cent: Bulletproof	Action	Vivendi Universal	PS2
America's Army: Rise of a Soldier	Action	Ubisoft	PS2
And 1 Streetball	Sport	Ubisoft	PS2
Arc the Lad: End of Darkness	Rollenspiel	Namco	PS2
Barnyard	Geschicklichkeit	THQ	PS2
Batman Begins	Action	Electronic Arts	PS2
Battle Stations: Midway	Action	SCI	PS2
Battlefield 2: Modern Combat	Action	Electronic Arts	PS2
Beat Down: Fists of Vengeance	Action	Capcom	PS2
Big Mutha Truckers 2	Rennspiel	THQ	PS2
Black	Ego-Shooter	Electronic Arts	PS2
Blitz: The League	Sport	Midway	PS2
Bratz: Rock Angelz	Geschicklichkeit	THQ	PS2
Burnout Legends	Rennspiel	Electronic Arts	PS2
Burnout Revenge	Rennspiel	Electronic Arts	PS2
Call of Duty (Nachfolger)	Ego-Shooter	Activision	PS2
Castlevania: Curse of Darkness	Action	Konami	PS2

Coded Arms	Ego-Shooter	Konami	PSP
Commandos Strike Force	Ego-Shooter	Eidos	PS2
Condemned	Action	Sega	PS3
Conflict: Global Terror	Action	SCI	PS2
Contents under Pressure	Action-Adventure	Atari	PS2
Crash Tag Team Racing	Rennspiel/Action	Vivendi Universal	PS2
Crime Life: Gang Wars	Action	Konami	PS2
Dead to Rights: Reckoning	Action	Namco	PSP
Death, Jr.	Action	Konami	PSP
Der Pate	Action-Adventure	Electronic Arts	PS2, PSP, PS3
Destroy All Humans!	Action	THQ	PS2
Die Sims 2	Simulation	Electronic Arts	PS2, PSP
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi	Kampfsport	Atari	PS2
Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King	Rollenspiel	Square Enix	PS2
Evil Dead Regeneration	Action	THQ	PS2
EyeToy Kinetic	Geschicklichkeit	Sony	PS2
Fahrenheit	Adventure	Atari	PS2
Fantastic Four	Action	Activision	PS2
Fear & Respect	Kampfsport	Midway	PS2
Final Fantasy VII: Advent Children	Film	Square Enix	PSP
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	Action	Square Enix	PS2
Final Fantasy XI: Chains of Promathia	Rollenspiel	Square Enix	PS2
Final Fantasy XII	Rollenspiel	Square Enix	PS2
Final Fight	Kampfsport	Capcom	PS2
Flipnik Ultimate Pinball	Flipper	Capcom	PS2
Football Manager 2005	Strategie	Sega	PSP
Front Mission Online	Strategie	Square Enix	PS2
Full Spectrum Warrior 2	Strategie	THQ	PS2
Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson ...	Rollenspiel	Square Enix	PS2
Gauntlet: Seven Sorrows	Action-Rollenspiel	Midway	PS2
Ghost Recon 3	Taktik-Shooter	Ubisoft	PS2
Harry Potter und der Feuerkelch	Action-Adventure	Electronic Arts	PS2, PSP
Hitman: Blood Money	Action-Adventure	Eidos	PS2

INFO POSSESSION UND 2 DAYS TO VEGAS

PlayStation 3 – die ersten Spiele

Was Spiele angeht, gaben sich die meisten Publisher sehr kooperativ, wenn es um eine Berichterstattung über ihre Titel parallel zur Messe ging. In Sachen Hardware war aber bis zum Messebeginn strikte Geheimhaltung angesagt. Während Informationen über die neue Xbox 360 trotzdem über diverse Internetquellen an die Öffentlichkeit gelangten, hielt Sony erfolgreich den Deckel auf der PlayStation 3. Es war auch bis Redaktionsschluss noch nicht klar, in welchem Umfang das neue System im Rahmen der E3 überhaupt präsentiert wird, sodass wir dieses Geheimnis erst in der nächsten PLAYZONE lüften können werden. Allerdings wurden kurz vor der Messe erste Bilder von zwei Spieleprojekten für die PlayStation 3 veröffentlicht, die einen Vorgeschmack auf die Leistungsfähigkeit der Hardware geben. Zum einen wäre da der Zombie-Thriller *Possession* von den britischen Entwicklern Blitz Games. Hierbei übernehmen Sie als der „Enslaver“ die Kontrolle über die zu Untoten mutierten Einwohner einer Stadt und müssen diese in Schutt und Asche legen, wobei Sie sowohl einzelne Zombies als auch größere Gruppen in Echtzeitstrategie-Manier befehlen können. Der andere PS3-Titel ist *2 Days to Vegas* vom russischen Team Steel Monkeys. Sie schlüpfen dabei in die Rolle eines frisch aus dem Gefängnis entlassenen Mannes, der seinen Bruder aus großen Schwierigkeiten helfen muss. Spielerisch soll es ein storylastiges Action-Adventure mit Verfolgungsjagden und Schießereien geben – *True Crime* und *The Getaway* lassen grüßen. Die fantastische Optik der ersten Bilder lässt einem auf jeden Fall das Wasser im Munde zusammenlaufen.

Internet: www.youhavebeenpossessed.comInternet: www.steelmonkeys.by

TOTALE ZERSTÖRUNG Die Zombies zerlegen unter Ihrem Kommando die Stadt.



SPIEL ODER REALITÄT? Die Autos sehen fast fotorealistisch aus.



EDELOPTIK Beachten Sie die Spiegelung hinten auf dem Auto!



HUNGER! Diese netten Kollegen gehorchen Ihnen bei Possession auf Knopfdruck.



DA IST WAS LOS Die nächste Konsolengeneration soll derart detaillierte Straßen darstellen können.

Indigo Prophecy	Action-Adventure	Atari	PS2	Roll Call	Action	SCI	PS2
Jak X: Combat Racing	Action/Rennspiel	Sony	PS2	Romancing SaGa	Rollenspiel	Square Enix	PS2
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	Action	Electronic Arts	PS2	Samurai Western	Action	Atlus	PS2
Juiced	Rennspiel	THQ	PS2	Scarface	Action	Vivendi Universal	PS2
Killer 7	Action	Capcom	PS2	Scoby-Doo! Unmasked	Geschicklichkeit	THQ	PS2
King Kong	Action-Adventure	Ubisoft	PS2	Shadow of the Colossus	Action-Adventure	Sony	PS2
Kingdom Hearts II	Rollenspiel	Square Enix	PS2	Shadow the Hedgehog	Geschicklichkeit	Sega	PS2
L.A. Rush	Rennspiel	Midway	PS2	Shrek Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	Rollenspiel	Atlus	PS2
Madden NFL 2006	Sport	Electronic Arts	PS2, PSP	Shrek Super Slam	Geschicklichkeit	Activision	PS2
Magna Carta: Tears of Blood	Rollenspiel	Atlus	PS2	Sly 3	Geschicklichkeit	Sony	PS2
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Action	Electronic Arts	PS2, PSP	Snining Force Neo	Action-Rollenspiel	Sega	PS2
Medal of Honor European Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	PS2	SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs	Taktik-Shooter	Sony	PS2
MediEvil Resurrection	Action	Sony	PSP	Soul Calibur III	Kampfsport	Namco	PS2
Metal Gear Acid	Strategie	Konami	PSP	Spartan: Total Warrior	Action	Sega	PS2
Mortal Kombat: Shaolin Monks	Action	Midway	PS2	SpongeBob Squarepants Party	Entertainment	THQ	PS2
Namco Museum 50th Anniversary	Spielesammlung	Namco	PS2	Star Wars Battlefront II	Action	LucasArts	PS2
Namco Museum Battle Collection	Spielesammlung	Namco	PSP	Tak 3	Geschicklichkeit	THQ	PS2
NASCAR: Chase for the Cup 2006	Rennspiel	Electronic Arts	PS2	Tales of Legendia	Rollenspiel	Namco	PS2
NBA_06	Sport	Sony	PS2	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Action	Vivendi Universal	PS2
NBA 2K6	Sport	2K Games	PS2	The Matrix: Path of Neo	Action	Atari	PS2
NCAA Football 2006	Sport	Electronic Arts	PS2	The Movies	Strategie/Simulation	Activision	PS2
Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	PS2, PSP	The Regiment	Taktik-Shooter	Konami	PS2
NHL 2K6	Sport	2K Games	PS2	The Suffering: Ties that Bind	Action	Midway	PS2
Okami	Action-Adventure	Capcom	PS2	The Warriors	Action	Rockstar Games	PS2
Onimusha: Dawn of Dreams	Action	Capcom	PS2	Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	Eidos	PS2
Pac-Man World 3	Geschicklichkeit	Namco	PS2	Tony Hawk (Nachfolger)	Sport	Activision	PS2
Phantasy Star Universe	Rollenspiel	Sega	PS2	Top Spin	Sport	2K Games	PS2
Prince of Persia: Kindred Blades	Action	Ubisoft	PS2	Total Overdose	Action	SCI	PS2
Radiata Stories	Rollenspiel	Square Enix	PS2	Ultimate Spider-Man	Action	Activision	PS2
Rainbow Six Lockdown	Taktik-Shooter	Ubisoft	PS2, PSP	Virtus Tennis World Tour	Sport	Sega	PSP
Ratchet: Deadlocked	Action	Sony	PS2	We Love Katamari	Geschicklichkeit	Namco	PS2
Resident Evil 4 (bis Redaktionsschl. unsicher)	Action-Adventure	Capcom	PS2	Without Warning	Action	Capcom	PS2
Rogue Trooper	Action	SCI	PS2	X-Men Legends 2	Action/Rollenspiel	Activision	PS2



Star Wars Battlefront II

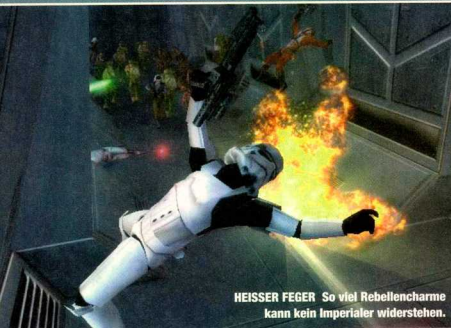
LucasArts schickt
sein erfolgreichstes
Zugpferd in Runde 2.



GLEICH GESCHAFFT Wir sind dabei, den Respawn-Punkt einzunehmen.

Ende 2004 sorgte LucasArts mit *Star Wars Battlefront* ordentlich für Wirbel: Derart cool hatte man zuvor noch nicht virtuell in den Sternenkrieg ziehen können. Insbesondere, dass man auch Fahrzeuge wie die imposanten AT-AT-Läufer des Imperiums bemannen konnte, sorgte bei *Star Wars*-Fans für Begeisterung. Nun steht die Fortsetzung an – während einer Präsentation in Hamburg warfen

wir einen Blick auf *Battlefront II*. Das Kernspielprinzip bleibt dasselbe: Mit einer von vier Fraktionen ziehen Sie ins Feld, um sich im Einzel- oder Mehrspieler-Modus *Star Wars*-typische Gefechte zu liefern. Neben Rebellen und Imperialen aus den Filmen 4 bis 6 sind das die Droiden und Klonkrieger aus *Episode I* bis *III*. Jede Seite verfügt über Einheiten wie Piloten und Scharfschützen oder Spezialeinheiten, die besondere Talente ins Feld führen.



HEISSER FÉGER So viel Rebellencharme kann kein Imperialier widerstehen.



WUNDER PUNKT Wenn Sie die Reaktoren in die Luft jagen, ist das Schiff Geschichte.



HERZSTÜCK Kein Battlefront ohne Massengefechte.



AUTSCH Dieser Wookiee hat sich gerade den Pelz verbrannt.

MEHR ALS DETAIL-VERBESSERUNGEN

Drei Möglichkeiten existierten im Solopart von *Star Wars Battlefront*, um zur nächsten Map zu gelangen: Entweder brachte man alle feindlichen Einheiten zur Strecke, nahm die kompletten Wiederaufstehungspunkte ein oder legte bei gutem Kampfverlauf einfach den Controllern auf den Boden (damit verbündete Einheiten den Gegner erledigten). „In *Battlefront II* wird das nicht mehr so sein“, verspricht uns Jason Andersen, Sprecher von LucasArts. „Der Spieler wird nun gefordert, die Sache wirklich selbst in die Hand zu nehmen.“ Missionsziele müssten nacheinander erreicht werden, damit die Handlung weiter vorangetrieben wird oder der nächste Auftrag startet. Generell will Pandemic, das Entwicklungsteam hinter diesem Projekt, dem Einzelspieler-Modus mehr Tiefe verleihen. Dafür soll auch eine eigene Hintergrundgeschich-

INFO SCHAUPLÄTZE

Zu Lande oder doch lieber auf dem Todesstern?

Künftig trifft man auf über 16 Schauplätzen aufeinander.

Gefechte im Mehr- sowie im Einzelspieler-Modus werden in *Star Wars Battlefront II* auf über 16 verschiedenen Schauplätzen ausgetragen. Unter ihnen befinden sich zum Beispiel die Planeten Mustafar und Utapau. Erster ist ein Vulkanplanet, auf dem in *Episode III* das entscheidende Gefecht zwischen Obi-Wan Kenobi und seinem Schüler Anakin Skywalker stattfindet. Der zweite ist ein relativ karger Planet, welcher in seinem Inneren ganze Städte birgt. Auch Schiffe dienen als Kampflorte: Neben dem imperialen Todesstern bekommt man Tantive IV zu sehen, den Raumer von Prinzessin Leia aus Teil 4 der *Star Wars*-Saga.



te sorgen, deren Ausgang der Spieler mitbestimmen kann. Nähere Details wollte uns Jason Andersen zu diesem Zeitpunkt leider noch nicht verraten. Sicher ist nur, dass wie in Teil 1 Ausschnitte aus den Kinofilmen verwendet werden, um für die passende Atmosphäre zu sorgen. Wie im ersten Teil gibt es weiterhin die Möglichkeit, historische Kämpfe nachzuerleben und im Conquest-Mode zu bestehen. In Letzterem ist

es die Aufgabe des Spielers, im Wettlauf mit dem Computergegner Planet um Planet zu erobern. Je nach erobertem Himmelskörper kann man dann im Folgekampf auf einen anderen Bonus zurückgreifen, der den eigenen Einheiten Vorteile im Kampf verschafft.

ERSTMALS AUCH MIT WELTRAUMSCHLACHTEN
Nächster Fortschritt: In *Star Wars Battlefront II* kommt der

Weltraum als Einsatzort hinzu. Bislang sind mindestens vier Maps geplant, in denen man mit dem eigenen Sternenflieler durchs All düsen kann, um dann nahtlos an Bord eines größeren Raumpot-tes zu landen und gleich weiterzukämpfen. Beispiel für ein solches Szenario mit mehreren Spielern: Während die eine Seite von Sternenzerstörern aus startet, nutzen die Spieler der Rebellen Schiffe der Mon-

INFO NEUE EINHEITEN

Noch mehr Manpower

LucasArts redet von einer „speziellen sechsten Einheit“.

Ganz sicher ist: LucasArts wird die Anzahl der Einheiten für jede Partei um eine weitere, sechste aufstocken.

Was diese schließlich von Soldat,

Pilot, Scharfschütze sowie dem Experten für schwere Waffen und der normalen Sondereinheit unterscheidet, verrät LucasArts noch nicht. Artworks zeigen bislang lediglich, dass bestimmte Einheiten wie der imperiale Pilot und der Fachmann für Raketenangriffe grafisch verbessert wurden. Wir halten Sie auf dem Laufenden!

Calamari-Flotte als Basis. Je nach Vorliebe beharken sich beide Seiten im direkten Kampf mit den Bordgeschützen beider Großschiffe, senden Flieger aus, um die Schutzschilde zu zerstören, oder nutzen die „Hintertür“. Wer es nämlich richtig anstellt, begibt sich vom Hangar des Feindes aus direkt zum verwundbaren Reaktor, der, wenn er explodiert, das gesamte Schiff mit sich reißt. In einem solchen Umfeld könnten wir uns den Capture-the-Flag-Modus vorstellen, von dem LucasArts-Sprecher Jason Andersen kurz erzählte. Detailänderungen betreffen das Gameplay: Als Spielfigur oder an Bord

eines Fahrzeugs kann man nun kurz sprinten bzw. eine Art Turbo zünden. Außerdem locken Bonus-Fähigkeiten. Für 15 Sekunden greift man beispielsweise als Jedi in den Kampf ein. „Wenn es denn in die Mission passt, könnten wir uns das auch für die Einzelspielermissionen vorstellen“, so Jason Andersen. Dabei sind nicht nur die Kampffähigkeiten mit dem Laserschwert nützlich – je nach gewählter Partei darf man entweder Kräfte der dunklen oder der guten Seite der Macht aktivieren. Im Gegensatz zu Teil 1 von *Star Wars Battlefront* ist es schließlich auch möglich, die Klasse zu wechseln, ohne dass man sterben muss. Das geschieht an den Kontrollpunkten, die bislang lediglich als Respawnpunkte dienten.

DETAILIERTER Alle Modelle wurden noch einmal überarbeitet.

EXPLOSIV Detonatoren eignen sich gerade bei verschanzten Gegnern.

FREUDE Wenn's so kracht, hat's Spaß gemacht.

GROSSES DING Da wird selbst Darth Vader neidisch.

MEHR FÜRS GELD

Ingesamt sollen im Mehrspieler-Modus auf der PS2 24 Spieler aufeinander treffen können. Diese Zahl soll diesmal dank eines optimierten Netzcodes sicher sein – wer die Entwicklung des ersten *Battlefront* mitverfolgt hat, weiß, dass damals die Spielerzahl noch kurz vor dem Release auf 16 zurückgeschraubt wurde. Bislang sieht es danach aus, als ob auch beim Nachfolger eine PS2 als Server dienen muss, die dann von keinem anderen Spieler genutzt werden kann. Bei der Anzahl der Schauplätze legt LucasArts im Vergleich zum Vorgänger ebenfalls eine Schippe drauf: Zu den aus dem ersten Teil bekannten kommen voraussichtlich ganze 16 hinzu, wobei der Fokus auf dem vorerst letzten *Star Wars*-Film *Episode III* liegt. *Battlefront II* wird diese Szenarien nicht zuletzt auch ein ganzes Stückchen authentischer als im ersten Teil darstellen: Das *Episode III*-Material ist nun vollständig zugänglich. Jason Andersen von LucasArts: „Jetzt wissen wir exakt, wie die einzelnen Schauplätze

aussehen.“ Wie die PS2-Version nun genau aussehen wird, können wir Ihnen leider noch nicht zeigen – die Bilder auf diesen Seiten stammen noch von den Versionen für Xbox und PC. Der erste Teil hat aber deutlich gemacht, dass man von Pandemic auch auf der PlayStation 2 grafisch hervorragende Arbeit erwarten kann.

NICO LINDNER

VORSCHAU STAR WARS BF II

Hersteller:	LucasArts
Entwickler:	Pandemic
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	16+ Schauplätze
Internet:	www.lucasarts.com

Spiele:
1-24

Termin:
4. Quartal

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

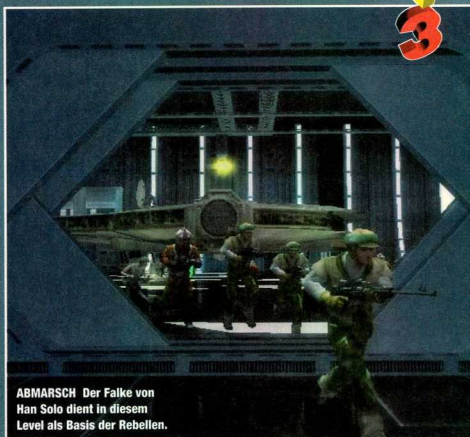
„Battlefront 2 besitzt das Potenzial, den ersten Teil noch zu toppen – gerade im Einzelspieler-Modus.“



IM ANFLUG Mithilfe des Raketenrucksacks kann man sich erst einmal Übersicht verschaffen.



HAARIG Die Armbrust der Wookiees schießt relativ langsam, ist dafür aber umso durchschlagskräftiger.



ABMARSCH Der Falke von Han Solo dient in diesem Level als Basis der Rebellen.

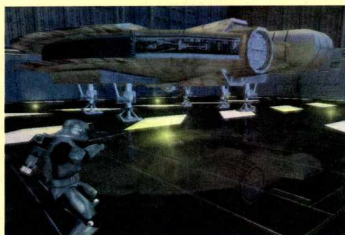
INFO NEUE FAHRZEUGE

Mobiler als im ersten Teil

Hoffen Sie darauf, den Millennium Falcon fliegen zu können.

Star Wars Battlefront 2 verspricht, diverse neue Fahr- und Flugvehikel zu bieten. Unter anderem können Sie in Mehr- und Einzelspieler-Modus auf den Jedi Starfighter zurückgreifen, den Anakin Skywalker in *Episode III* fliegt. Am Heck des wendigen Fliegers ist ein Droide fest eingebaut, der während des

Kampfes selbstständig Reparaturen durchführt. Drücken Sie außerdem die Daumen, dass man den legendären Millennium Falcon von Han Solo fliegen darf. Das Schmugglerraumschiff aus den Filmen 4 bis 6 ist auf diversen Screenshots zu sehen – hoffentlich nicht nur als nette Kulisse.



WIEDERERKANNT Der Rasende Falke von Han Solo. Ob man ihn auch fliegen darf, ist bislang noch nicht sicher.

Scarface

Vom **Tellerwäscher** zum **Unterwelt-Millionär**:
Die PS2-Fortsetzung des knallharten Gangster-Films nimmt das GTA-Revier ins Visier.

Die Meinungen gehen darüber auseinander, was zuerst da war: die Henne oder das Ei, *Scarface* oder *Grand Theft Auto*. Die *GTA*-Serie dominiert zwar schon seit Jahren das Action-Genre, während das Spiel zum Gangsterfilm *Scarface* aus dem Jahr 1983 nicht

vor dem nächsten Herbst erwartet wird. Aber die Handlung um den kubanischen Flüchtling Tony Montana, der sich – jung, dynamisch, skrupellos – zum Drogenkönig von Miami hocharbeitet, beeinflusst schon länger das Genre der Actionspiele. Meint zumindest Produzent Cameron Weber von Radi-

cal Entertainment: „Viele Leute sagen, dass *Vice City* vom *Scarface*-Film inspiriert wurde. Aber was ist ein *Scarface*-Spiel ohne Tony Montana?“ Und was wäre Montana ohne das Antlitz von Al Pacino? Dachte man sich auch bei Publisher Vivendi-Universal und erwarb die entsprechenden Rechte,

damit der Spielcharakter das Aussehen des Schauspielers haben darf.

HAPPYEND

Der prominente Beistand schadet nicht, schließlich muss sich *Scarface* von der stündlich größer werdenden Konkurrenz im „Böse Buben in offener Spielwelt“-Genre



ECHT WÜTEND Tony Montana hat den Rage-Balken gestrichen voll.

HEISSES PFLASTER MIAMI Schnelles Geld und grelle Hemden.



TRAUMSCHIFF Drogen-Wurfsachen werden per Motorboot aus dem Meer geholt.



GESCHÄFTSSCHÄDIGEND Ordnungshüter und Gangsterbanden kommen uns in die Quere.



abheben. Die Handlung fängt da an, wo der Film endete: mit der spektakulären Schießerei in Tonys Villa. Aber jetzt können Sie das Schlusskapitel umschreiben. Mit einer fetten M-16 ballend und wilde Flüche brüllend, mähnt Montana das kolumbianische Killer-Kommando nieder, flieht durch einen Geheimgang in seine Garage und entkommt mit dem Rolls-Royce in die Nacht. Drei Monate lang taucht er unter, dann sinnt er auf ein Comeback – und Rache. „Du findest heraus, dass Erzfinkel Sosa jetzt im Geschäft mit

Tonys Rivalen aus der Filmhandlung ist: Gaspar Gomez, Nacho Cortez, den Diaz-Brüdern“, erklärt Cameron Weber. „Du musst erst diese Typen bekämpfen und deren Reviere übernehmen, bevor du an Sosa rankommst.“ Für Struktur sorgen 18 lineare Story-Missionen, zwischen denen Sie alle möglichen Freiheiten genießen. Rund hundert optionale Nebenaufgaben lassen sich entdecken, um genug Geld und Reputationspunkte zu verdienen, damit in der Haupthandlung das nächste Kapitel zugänglich wird. So durchstreift

man die Straßen von Miami, quatscht Dealer an und versucht durch gutes Minigame-Timing den besten Preis für die heiße Ware zu erzielen. Der Besuch beim Bankier Ihres Vertrauens sorgt für die nötige Geldwäsche. Das Vertriebsnetz wächst indes durch Erwerb von immer mehr Geschäften.

VERFLUCHTES ZIELSYSTEM

„Verbalinjurien sind ein Teil des Kampfsystems“, grinst Cameron Weber bei der Vorführung der Schuss-Steuerung. Per Tastendruck brüllt

Montana beleidigende Worte in Richtung eines in Deckung lauernden Gegners, um diesen zum Auftauchen zu provozieren. Sie können einzelne Feinde per Autolock im Visier behalten. Einfach nur ballern, führt eher zu Fehlschüssen, erfolgsträchtiger ist das genaue Zielen auf einzelne Körperteile. Aber lassen Sie sich dabei nicht zu viel Zeit: Die Gegner registrieren die ihnen gewidmete Autolock-Aufmerksamkeit und bringen sich mit beherzten Sprüngen in Sicherheit. Auch ein Gangster hat seine Grenzen: Unmotiviert

INTERVIEW MIT CAMERON WEBER

„Lieber eine neue, gute Videospiel-Handlung machen.“

Die Kettensäge blieb im Badezimmer, dafür brachten wir den Scarface-Produzenten mit unserem Interview-Mikrofon zum Plaudern.



Cameron Weber, Produzent bei Radical Entertainment

PLAYZONE: Immer mehr alte Action-Filmhelden werden für neue Spiele ausgegraben, vom Paten bis Dirty Harry. Was ist das Besondere an Scarface?

Cameron Weber: Der Charakter Tony Montana ist zu einem Teil der Alltagskultur geworden und wurde auch von der Hip-Hop-Generation als Held angenommen. Er repräsentiert den amerikanischen Traum: Es nach seinen eigenen Regeln aus dem Nichts ganz nach oben zu schaffen. Montana ist sehr auf seine Ziele fixiert, er hat Schneid und kuschelt vor niemandem.

PLAYZONE: Wie ist das Projekt ins Rollen gekommen?

Cameron Weber: Wir haben ursprünglich an einem neuen Original-Actionspiel mit offener Spielwelt gearbeitet. Wir waren gerade damit beschäftigt, einen Prototypen

zu machen und mit Publishern zu reden, als Vivendi-Universal uns die Gelegenheit anbot, daraus ein Scarface-Spiel zu machen. Darauf sind wir sofort angesprungen. Als ich meinem Team in einem Meeting davon erzählte, spielten sich regelrechte Jubelstürzen ab – es gibt bei uns eine Menge Fans dieses Films.

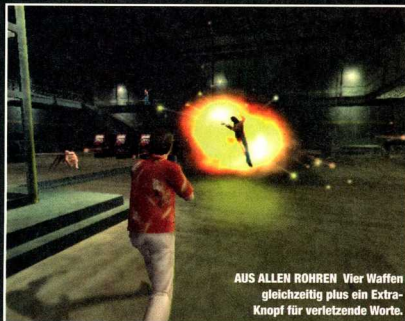
PLAYZONE: Was macht man aus der Handlung einer Filmvorlage, deren Titelheld am Ende nicht überlebt?

Cameron Weber: Da wurden alle möglichen Ideen diskutiert, zum Beispiel dass man die Handlung des Originalfilms nachspielt. Aber damit hätten wir das Potenzial der Lizenz nicht ausgenutzt. Wir wollten, dass der Spieler zu Tony Montana wird und auf seine Weise ein eigenes Imperium aufbaut. Lieber eine gute Videospiel-Handlung machen, bei

der die Leute etwas Neues erleben, statt nur ein paar Szenen vom Film nachzuspielen, bei denen man schon weiß, was passiert.

PLAYZONE: Wie hebt sich Scarface noch von der Konkurrenz à la Grand Theft Auto ab?

Cameron Weber: Da gibt es diesen komplexen Charakter mit den verschiedenen Seiten seiner Persönlichkeit. Alles, was mit ihm zu tun hat, unterscheidet uns von all diesen anderen Spielen. Außerdem beschränkt sich unsere offene Spielwelt nicht auf die Stadtumgebung von Miami. Es gibt auch das offene Meer und Schatupläte wie die Bahamas oder Bolivien. Mit einem Wasserflugzeug kannst du von Insel zu Insel reisen, Drogen schmuggeln, gegnerische Banden bekämpfen. Wir bieten einfach das komplette Scarface-Erlebnis.



AUS ALLEN ROHREN Vier Waffen gleichzeitig plus ein Extra-Knopf für verletzendes Worte.



VOM HIMMEL HOCH Im Flieger spähen wir das Drogenbaron-Anwesen auf dieser Insel aus.

Amokläufe werden durch Tony Montanas Moralkodex unterbunden. *Scarface* kennt kein Erbarmen gegenüber anderen Kriminellen, aber will man auf Unschuldige zielen, so verweigert einem die Spielfigur murrend die Gefolgschaft.

KLEINE FREUNDE, GROSSE WUT

Gepflegtes Geballer mit manuellen Zielübungen füllt (ebenso wie waghalsige Fahrmanöver) Tonys „Blind“-Anzeige allmählich auf. Löst man dann diesen Modus aus, bekommt man für rund sechs Sekunden den vollen Montana: Die Spielwelt unterliegt einem Zeitlupeneffekt, Gegner werden automatisch anvisiert, Kugeln doppelt so schnell abgefeuert. Von der Kettensäge über Scharfschützengewehr und Schrotflinte bis hin zum Raketenwerfer herrscht kein Mangel an Waffen. Vier Stück können Sie mit sich rumschleppen, durch Richtungsdruck aufs Steuerkreuz wird rasch gewechselt. Das Quartett ist auch während einer Mission austauschbar, sobald Tony einen Wagen mit reich gefülltem Kofferraum vorfahren lässt. Viele Waffen haben einen alternativen Feuer-Modus: Zum Beispiel spuckt die M-16 auch Granaten und mit der Schrotflinte lassen sich zwei Ladungen auf einmal abfeuern.

ZU WASSER, ZU LANDE ... Auch die Vehikel-Einlagen sind zum Schießen. Sie haben völlige 360-Grad-Freiheit für gezieltes Geballer, unabhän-

gig von der Fahrtrichtung. Dabei kann man die Auto-lock-Arretierung einsetzen, wodurch die Steuerung auch bei Verfolgungsjagden und Drive-by-Shootings unkompliziert bleibt. Das Spielgefühl der Autos geht ohnehin eher in Richtung Arcade-Spritzigkeit als Realismus. In *Grand Theft Auto*-Manier können Sie andere Karren klauen, aber die beste Performance bringen luxuriöse Exotautos, welche für viel Geld gekauft werden müssen. Um aus Flugzeugen abgeworfene Drogensendungen aus dem Ozean zu bergen, klemmt sich Tony öfters ans Steuer eines Motorboots und liefert sich dann feucht-fröhliche Verfolgungsjagden mit der Küstenwache. Oder Sie kontrollieren selber ein Wasserflugzeug, um andere Inseln anzufliegen, Fracht abzuwerfen und Bomben auf Boote der Drogenfahndung plumpsen zu lassen.

HEINRICH LENHARDT



EINLAGERN Tony schätzt es gar nicht, wenn Unbefugte seinen Keller betreten.



PRÄZISIONSARBEIT Die Schuss-Steuerung erlaubt ein genaues Anvisieren bestimmter Trefferzonen.

VORSCHAU SCARFACE

Hersteller: Vivendi-Universal
Entwickler: Radical Entertainment
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Umfang: 18 Story-Missionen
Internet: www.scarfacegame.com

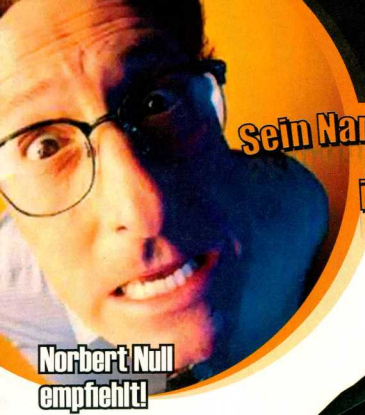
Spieler: 1
Termin: Herbst

SEHR GUT

„Vice-City-Rivale mit Promi-Faktor und interessanten Spielideen, am Grafik-Feinschliff wird noch gearbeitet.“

ACHTZIGER-SHOW Nachtclub-Geschwofe zu den Synthesizer-Sounds von gestern.





**Norbert Null
empfiehlt!**

Unser Daddelprofi und Schnäppchen-
experte Norbert Null hat sich mächtig
ins Zeug gelegt und ist mal wieder
seinem Namen gerecht geworden.

3 einzigartige Gamerbundles
mit Tiefpreisgarantie. Top-Multimedia-Handys inkl. dem
sagenhaften Spartarif Vodafone Sun, entweder mit der
brandneuen SonyPlaystation2 oder der Microsoft Xbox für Null.
Das hat es noch nie gegeben!

www.preiswerthandy.de/playit

**sein Name ist sein Motto, Alles Für "Null" -
im Spartarif Vodafone Sun direkt!**

Sie haben die Wahl...



oder



Nokia 6610i

- + SonyPlaystation 2 oder
- + Microsoft Xbox



0,00 €*

- Infrarotschnittstelle
- Bis zu 500 Telefonbucheinträge
- Integrierte Digitalkamera

Sony Ericsson T630

- + SonyPlaystation 2 oder
- + Microsoft Xbox



0,00 €*

- Bluetooth
- 65.536 Farben TFT-Display
- Integrierte Digitalkamera

Siemens MC60

- + SonyPlaystation 2 oder
- + Microsoft Xbox



0,00 €*

- Farbdisplay mit 4.096 Farben
- Freisprechfunktion
- Integrierte Digitalkamera

* Gilt nur in Verbindung mit einem Vodafone-Kartenvertrag im Vodafone Sun-Tarif, wodurch weitere Kosten entstehen; mtl. Grundgebühr EUR 4,95, mtl. Mindestgesprächsansatz EUR 5,00 (wird angerechnet auf Inlandgespräche ins deutsche Festnetz, in alle deutschen Mobilfunknetze sowie zur eigenen Mailbox (im Inland, Sonder- und Mehrwertdienstnummern ausgenommen). Gespräche in die deutschen Mobilfunknetze von EUR 0,19/Min. bis EUR 0,79/Min., Gespräche ins deutsche Festnetz von EUR 0,09/Min. bis EUR 0,49/Min. Einmalige Anschlussgebühr EUR 24,95. Mindestlaufzeit 24 Monate. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht.

Ganz einfach bestellen unter: www.preiswerthandy.de/playit

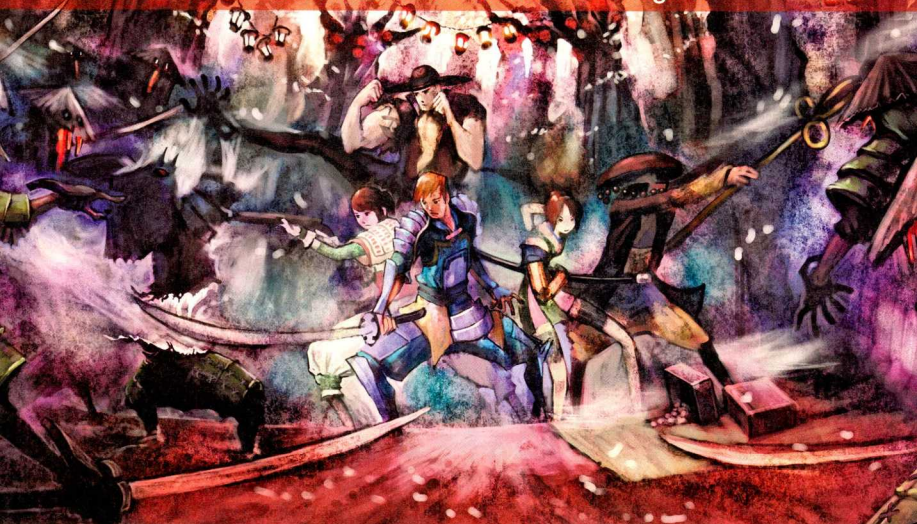
oder Bestellhotline: 06021 62587-22 (Mo. bis Fr. 08:00 Uhr bis 18:00 Uhr)

KK Media GmbH, Mühlstraße 100, 63741 Aschaffenburg



Onimusha Dawn of Dreams

Von wegen Trilogie: Im vierten Onimusha treffen neue Helden auf die alte Genma-Plage.



SCHLECHT GELAUNT: Dieser Herr sieht nach einem würdigen Gegner für Soki aus.



ENERGIE SAMMELN Soki lädt seine Kraft für einen Spezialangriff.

INFO DIE GENMA-JÄGER

Die glorreichen Fünf

Bisher hat Capcom nur zwei der Spielfiguren, die Sie im Verlauf von *Animusha: Dawn of Dreams* steuern können, näher vorgestellt.

Aus den anderen drei Helfern in Sokis Team macht man auch kein großes Geheimnis, denn so viel ist schon bekannt. Neben Akane wird ein weiteres Mädchen an Sokis Seite kämpfen, das sich statt auf Schwerter lieber auf Schusswaffen verlässt. Der vierte im Bunde ist ein Mönch, der sich auf Stabwaffen spezialisiert zu haben scheint, während Genma-Jäger Nummer 5 offenbar

gleich ganz auf Waffen verzichtet und die Dämonen mit blanken Fäusten in die Unterwelt zurückschicken will. Eines der offiziellen Artworks, das wir auf der ersten Seite dieses Artikels verwenden, erweckt den Anschein, als sei dieser Mensch ein wahrer Hüne, doch kann dies eine Täuschung sein – wir sind gespannt, wann Capcom diese drei Charaktere offiziell vorstellt.



DREI IM SCHATTEN Nur Soki (Mitte) und Akane (rechts neben ihm) sind bisher offiziell vorgestellt worden.



DER NEUE STIL Mehr Grafikeffekte und jede Menge Pixelblut.



TYPISCH ANIMUSHA Erneut sammeln Sie die Seelen der besiegten Gegner.

Wer das Ende von *Animusha 3* sah, hat's natürlich schon geahnt: Bei Capcom konnte man wieder einmal der Versuchung nicht widerstehen, eine Erfolgsserie fortzusetzen. Wobei der vierte Teil nach dem Abschluss der Nobunaga-Trilogie trotz eines ähnlichen Settings seinen eigenen Weg gehen soll. Diesmal wird es keine Zeitreisen und – erstmals in der Serie – keine Filmstars in den Hauptrollen geben und auch die Handlung von Teil 3 wird nur indirekt aufgegriffen.

DIE NEUEN DÄMONENJÄGER

Das fängt schon bei den Hauptfiguren an: Nobunaga ist vor 15 Jahren beim Kampf im Honno-Tempel gestorben, sein Nachfolger Hideyoshi Toyotomi lässt sich jedoch ebenfalls auf eine Zusammenarbeit mit den Genma ein. Da *Animusha*-Veteran Samanosuke zwischenzeitlich anscheinend in Rente gegangen ist, tritt ein neuer Held an seine Stelle, dessen Name westlichen Spielern hinsichtlich der Aussprache deutlich weniger Probleme bereiten dürfte: Soki. Der junge Oni-Krieger ist ein Meister im Umgang mit dem Breitschwert und gilt als die letzte Hoffnung im Kampf gegen die Genma. Trotz seiner unglaublichen Kraft muss Soki sich nicht alleine mit dem Dämonenpack herumschlagen. Vorerst gibt es zwar nur zu einer Mitstreiterin erste Details – Akane, die durch ihr magisches Oni-Auge mit allerlei Spezialfähigkeiten ausgestattet und im Umgang mit dem Katana ebenfalls sehr geschickt ist –, doch Sokis Team wird insgesamt fünf Kämpfer umfassen. Die wenigen bisherigen Infos zu den übrigen drei haben wir im entsprechenden Extrakasten zusammengefasst. Schließlich soll *Animusha: Dawn of Dreams* verstärkt auf den Team-Aspekt setzen, der in den letzten beiden Episoden angedeutet wurde.

ZU ZWEIT GEGEN EINE ÜBERMACHT

Das neue Kampfsystem trägt dieser Tatsache Rechnung: Sie werden jederzeit die Möglichkeit haben, einen Helfer für Soki zu bestimmen, der aktiv in die Kämpfe gegen die Genma eingreift. Die beiden Dämonenjäger werden ihre Kräfte sogar für besonders vernichtende Team-

INFO DER NEUE WELD

Ein würdiger Nachfolger

Bruch mit der Onimusha-Tradition: Der neue Held ist diesmal keinem Filmstar nachempfunden.

Das hat Soki auch gar nicht nötig. Mit gleich zwei riesigen Schwertern im Handgepäck fällt er sowieso schon genug auf. Was genau es mit den beiden Hörnern an seinem Kopf auf sich hat, wissen wir zwar noch nicht, aber ein normaler Mensch ist der Neuling ohnehin nicht: Ebenso wie Samanosuke im dritten Teil kann er seine Oni-Kräfte zur Transformation in eine dämonisch wirkende Super-Version seiner selbst nutzen und in dieser Form für begrenzte Zeit besonders heftig austeilen. Ob da – auch in Anbetracht des gesteigerten Actionanteils gegenüber dem

Vorgänger – mal die Ähnlichkeiten zu Capcom-Kollege Dante und dessen Devil-Modus nicht zu groß werden?



NORMAL UND VERWandelt Soki ist kein gewöhnlicher Sterblicher.

Attacken vereinen können, was uns schon beim Gedanken an die damit unzweifelhaft verbundenen Effektoriagen das Wasser im Mund zusammenlaufen lässt. Auch soll es nun möglich sein, gezielt mehrere Gegner auf einmal zu bekämpfen, während man sich bei den Vorgängern letztendlich selbst bei größeren Gegnergruppen immer einen Feind nach dem anderen vorgenommen hat. Obwohl die PlayStation 2 bei den Kämpfen die Steuerung des Begleiters übernimmt, werden Sie diesem einfache Befehle geben können, um sein Verhalten zu steuern. So können Sie Akane zum Beispiel auftragen, an einer bestimmten Stelle zu warten, anstatt Soki überallhin zu folgen. Bei Kämpfen können Sie dagegen einen defensiveren Kampfstil anordnen. Doch damit noch nicht genug: Per Knopfdruck können Sie diesmal jederzeit die Steuerung der jeweils anderen Figur übernehmen, während die PlayStation 2 sich um die Kontrolle der bisherigen Spielfigur kümmert.

„STYLISH HARD ACTION“? DANTE LÄSST GRÜSSEN

Mit diesem Ansatz wären komplexere Puzzles denkbar, bei denen die beiden Dämonenjäger unabhängig voneinander arbeiten müssen, doch in der Hinsicht sollte man nicht zu viel erwarten. Laut Produzent Keiji Inafune soll der Action-Anteil des Spiels von bisher 80 auf 90 bis 95 Prozent erhöht werden. Während die Motivation früher hauptsächlich daraus resultierte, dass man wissen wollte, wie die Story weitergeht, soll diesmal die Action selbst durch besonders interessante (Boss-)Gegner den Spieler bei der Stange halten. Ähnlich wie bei *Devil May Cry* soll das neue *Onimusha* in erster Linie cool wirken, was mit bewusst unrealistischen Grafikeffekten erreicht wird – *Onimusha 4* wird dadurch um einiges blutiger als die Vorgänger.

ALLES ANSICHTSSACHE

Nachdem *Onimusha* als erster Teil der Serie Echtzeit-Umgebungen anstatt vorberechneter Hintergründe bot, wird die technische



EFFEKTEGEWITTER Soki schlägt sich blendend.

ATTACK! Die Action soll eine noch größere Rolle spielen als bisher.



Entwicklung in dieser Hinsicht beim neuen Teil logisch fortgeführt. Eine entscheidende Rolle bei der Umorientierung weg vom Action-Adventure soll nämlich auch die neue, frei verstellbare Kamera spielen, die für mehr Übersicht in den Kämpfen sorgen dürfte. Die suggestive Wirkung der vorgegebenen Perspektiven in den Vorgängern wird damit weggelassen, sodass der Spieler die Umgebung ganz auf eigene Faust erforscht. Und damit man genug spielerische Freiheiten hat, dass wirklich von „Erforschung“ die Rede sein kann, sollen die Areale auch um ein Vielfaches weitläufiger sein als bisher.

ES BLEIBT SPANNEND

Wieder einmal stellt sich die Frage, ob nicht angesichts der Team-Idee ein Zweispieler-Modus sinnvoll wäre. Man darf gespannt sein, was Capcom in den folgenden Monaten noch alles an Details zum Spiel enthüllt, immerhin soll *Onimusha: Dawn of Dreams* erst irgendwann im Jahr 2006 erscheinen. Zudem bleibt

noch ein Punkt zu klären, der in den ersten offiziellen Infos zum Spiel nur angedeutet wird, aber auf eine interessante Handlung hoffen lässt: Demnach ist Soki aufgrund seiner Kraft nicht nur ein mächtiger Krieger im Kampf gegen die Genma, sondern auch die größte potenzielle Bedrohung für die Menschheit ...

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU **ONIMUSHA 4**

Hersteller: **Capcom**

Entwickler: **Capcom**

Genre: **Action**

Sprache: **Nicht bekannt**

Umfang: **Nicht bekannt**

Internet: www.capcom-europe.com

Spieler: **Nicht bekannt**

Termin: **2006**

SEHR GUT

„Viel Action mit neuen Helden sowie bombastische Grafik machen Appetit auf mehr!“

SEHR HÜBSCH Die Umgebungen und Lichteffekte wirken enorm stimmungsvoll.

Tomb Raider Legend

Lara Croft – zeitlose **Videospiel-Legende** oder **digitales Pin-up-Sternchen** von gestern?



Das neue *Tomb Raider* dürfte entscheiden, als was Eidos' Vorzeigeheldin in die Annalen der Videospiel-Geschichte eingehen wird. Denn die Grande Dame der Spielebranche ist in die Jahre gekommen. Das Facelifting, das das Entwicklerteam Core Design der Serie vor knapp zwei Jahren mit *The Angel of Darkness* verpasste, wirkte trotz ewiger Verspätung am Ende doch nur halbherzig und unvollendet. Zum Glück hat Lara Croft mittlerweile den Schönheitschirurgen gewechselt – und fähigere Digitaldoktoren als die *Legacy of Kain*-Macher Crystal Dynamics hätte man ihr kaum wünschen können. Der fantastische erste Trailer zum Spiel auf un-

serer DVD spricht Bände! Klar zu erkennen ist dabei schon die (wieder einmal) komplett umgemodelte Steuerung, die Lara wesentlich flotter selbst komplizierte Sprung- und Handgelpassagen meistern lässt. Die bewusste Trägheit, die viel vom ganz eigenen Spielgefühl der ersten Serienteile ausmachte und zuletzt mehr schlecht als recht mit dem neuen Steuerungsansatz von *The Angel of Darkness* harmonierte, wich einer direkteren Kontrolle, die Hand in Hand mit einem neuen Animationssystem für nahtlose Bewegungsabläufe geht. Das ist angesichts des hochgeschraubten Actionanteils von *Tomb Raider: Legend* auch bitter nötig, denn die neue Lara zeigt sich nicht nur schießfreu-

diger als bisher, sondern rollt zum Beispiel auch ganz rabiat Gegner über den Haufen oder nimmt sie mit schweren stationären Geschützen unter Beschuss. Auf der anderen Seite will Eidos mit Levels, die optisch an die stimmungsvollen Ruinen- und Höhlenumgebungen des Urspiels erinnern, die Faszination der Erforschung langer vergessener Orte wieder einfangen, die das erste *Tomb Raider* seinerzeit zu einem so großen Erfolg machte. Bleibt nur die Frage, wie die im Trailer angedeuteten Motorradeonlagen auf Hochhausdächern ins Gesamtkonzept passen ... Leider ist von der Story noch nicht mehr bekannt, als dass Lara bei der Suche nach einem englischen Artefakt auf einen

lange tot geglaubten Erzfeind treffen wird.

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU TOMB RAIDER: LEGEND

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

Spieler:	Termin:
1	Herbst

EINSCHÄTZUNG SEHR GUT

„Lara sieht auf ihre alten Tage besser aus als je zuvor – gute Aussichten für ein Comeback!“

AKROBATISCHER DENN JE
Von wegen „In die Jahre gekommen“!



DIE NEUE LARA ... macht
ebenso wie die neuen Levels eine gute Figur.



SOCOM 3

U.S. Navy SEALs

Der Kampf gegen den Terror wird **actionreicher denn je!**

Es war keine besonders große Überraschung, als Sony Ende April anlässlich eines Events zur Vorstellung des Line-ups für 2005 auch einen Nachfolger des erfolgreichsten Online-Spiels für die PS2 präsentierte. **SOCOM 2** ist nach wie vor der meistgespielte Online-Titel auf Sonys Konsole und dürf-

te diesbezüglich lediglich vom dritten Teil übertroffen werden. Leider zeigten die Entwickler auf dem besagten Event nur die Neuerungen des Solo-Abenteurers – neue Infos und Bilder zum Mehrspieler-Part sollen erst auf der E3 enthüllt werden. In der nächsten PLAYZONE werden wir Ihnen diese Informationen selbstverständlich nachliefern.

MEHR HIRN HINTER DER STIRN

Trotz der unbestreitbaren Qualitäten im Netzwerk-Modus krankten die Solo-Modi der Serie stets an den genreblichen Macken. Die künstliche Intelligenz der eigenen Kameraden sorgte häufig für Sorgenfalten und fehlende Checkpoints ließen die teilweise sehr langen Missionen

zu einem mitunter frustrierenden Spielerlebnis werden. Beide Probleme sollen im dritten Serienableger der Vergangenheit angehören. Endlich lassen gelegentliche Speicherpunkte auch Anfängern eine Chance auf den erfolgreichen Abschluss einer Mission. Diese Checkpoints sind missionsbasiert und können somit erst nach der





DECKUNG In solchen Kratern sind Sie zumindest teilweise vor gegnerischer Feuer geschützt.

Erledigung der jeweiligen Missionsziele aktiviert werden – es reicht also nicht, einfach zum nächsten Checkpoint zu rennen und die Mission zu ignorieren. Die computergesteuerten Kollegen sollen sich clever verhalten, was wir in der spielbaren Demo aber noch keiner genauen Prüfung unterziehen konnten. Ganz im Gegensatz zu den neu eingeführten Fahrzeugen. Zusammen mit Ihren Teamkollegen dürfen Sie sich neuerdings in einen Hummer-Geländewagen schwingen und durch die weitläufigen Umgebungen düsen. Die Fahrphysik des Jeeps wirkte zwar noch etwas holprig, was dem Spaß

aber keinen Abbruch tat. Gleiches gilt für das hochmoderne Motorboot, das mit furchtflößenden Minikanonen und einem Granatwerfer ausgestattet ist. Alternativ dürfen Sie auch einen Ihrer Kollegen ans Steuer lassen und selbst die Gegner unter Beschuss nehmen.

SCHLEICH DICH!

Die Entwickler wollen weder *GTA* noch *Mercenaries* Konkurrenz machen und so bilden teambasierte Gefechte zu Fuß noch immer den Mittelpunkt. Das umfangreiche Kommandosystem per Spracheingabe steht nach wie vor zur Verfügung, wird aber durch ein einfaches

INFO DIE FAHRZEUGE

Zu Lande und zu Wasser fliegt alles in die Luft!

Größere Distanzen müssen Sie neuerdings nicht mehr zu Fuß bewältigen. Zwei Fahrzeuge schonen Ihre Füße, nicht aber Ihre Gegner!

Bis zu fünfmal größer als im Vorgänger sollen sie sein, die Levels von *SOCOM 3*. Durch eine neu eingeführte Streaming-Technologie lädt die PS2 ständig Daten nach. Damit man sich in diesen riesigen Umgebungen nicht die Füße platt läuft, darf man gelegentlich in einen schwer bewaffneten Hummer springen und mit Karacho über die Dünen rasen. Ihre Kollegen nehmen automatisch hinter den montierten Geschützen Platz und sorgen dafür, dass der Weg zum Ziel von Gegnern befreit wird. Wenn Sie möchten, dürfen Sie aber auch einem Ihrer Kollegen die Fahrerei überlassen und selbst alles zu Klump schießen. Das gilt natürlich auch für das Boot, mit dessen Hilfe Sie größere Gewässer überwinden oder gemächlich Flüsse hinauf- oder hinabschippern. Mit der Gemütlichkeit ist es schnell vorbei, sobald eine der beiden Minikanonen schussbereit ist. Diese beiden monstrosen Waffen nehmen Gegner gleich dutzendweise auseinander und erschrecken nicht allein durch atemberaubenden Lärm.



VERNICHTEND Die Minikanonen machen vor nichts und niemandem Halt.



STARKES TEAM So ein schwer bewaffneter Hummer verleiht Selbstbewusstsein.



Schnell-Befehlssystem ergänzt. Ein einziger Knopfdruck genügt und schon geben Sie Ihren Mannen den Befehl, ein Gebäude zu stürmen oder Gegner unter Feuer zu nehmen – je nachdem, worauf Ihr Fadenkreuz gerade gerichtet ist. Doch damit nicht genug, Ihre Jungs und Sie haben endlich den Freischwimmer absolviert und können seichte Gewässer schwimmend durchqueren. Auf diese Weise lassen sich sogar Stealth-Angriffe aus dem Hinterhalt realisieren, auch wenn man hier nicht unbedingt die Eleganz eines Sam Fisher aus *Splinter Cell* erwarten sollte. Eleganz ist ohnehin nicht unbedingt eines der ersten Worte, die einem angesichts der ausschweifenden Ballereien gegen wild auf Sie zustürmende Terroristen einfallen. Als tapferer Amerikaner mahnen Sie ganze Heerscharen arabisch sprechender Turbanträger nieder und stellen keine Fragen – das Übliche eben.

BASTELSPASS

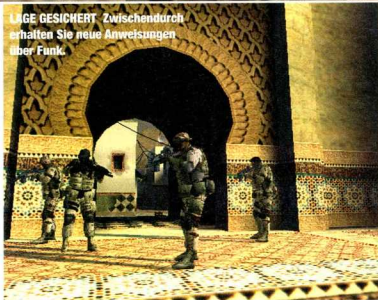
Ein Spiel, das sich ganz und gar dem beruflichen Alltag einer Eliteneinheit widmet, braucht natürlich vor allen Dingen viele Waffen. Ganze 31 davon stehen in *SOCOM 3* zur Verfügung,

doch das ist nur die Spitze des Eisbergs. Denn voller Stolz verkündeten die Entwickler die Einbindung von Waffenmodifikationen. So dürfen Sie zur Erhöhung der Genauigkeit beispielsweise einen zusätzlichen Griff an Ihr Sturmgewehr montieren oder die Reichweite mit einem Zielfernrohr erhöhen. Insgesamt 21 solcher Modifikationen stehen zur Auswahl, die sich jedoch nicht unbegrenzt ergänzen lassen. Jede Waffe besitzt eine bestimmte Anzahl an Slots, die mit Erweiterungen belegt werden können – der Traum einer „Über-Waffe“ dürfte dadurch schnell ausgeträumt sein. Jedoch selbst mit diesen Restriktionen verspricht das neue Feature viel Spaß für Experimentierfreudige. Allem Anschein nach dürfte *SOCOM 3* auch für Solo-Spieler eine Menge zu bieten haben. Zwölf Missionen führen Sie und Ihr Team unter anderem nach Marokko und Polen und sind in drei verschiedene Storylines aufgeteilt, die miteinander verknüpft wurden.

VERTRÖSTET

Technisch hinterließ der prä-sentiertere und spielbare Demolevel einen zwiespältigen

LAGE GESICHERT Zwischendurch erhalten Sie neue Anweisungen über Funk.



Eindruck. Die weitläufigen Umgebungen boten genügend Details und jede Menge Action, litten aber noch unter teils deftigen Ruckeleinlagen. Eingestrene Wittereffekte wie ein Sandsturm wirkten zwar wenig glaubwürdig, waren aber zumindest hübsch anzusehen. Man darf gespannt sein, ob die spielerischen Neuerungen diesmal auch den Solo-Modus zu einem hitverdächtigen Spiel machen und was sich die Entwickler noch für den Online-Modus einfallen lassen. Nächsten Monat wissen wir mehr.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU **SOCOM 3**

Hersteller: Sony
Entwickler: Zipper Interactive
Genre: Taktik-Shooter
Sprache: Deutsch
Umfang: 12 Missionen
Internet: www.playstation.de

Spieler: Termin:
1-16 (Online) Herbst

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Solide Fortsetzung der Taktik-Reihe mit vielversprechendem Waffen-Aufrüstsystem.“

America's Army Rise of a Soldier

Stillgestanden! Ubisoft sucht
Rekruten für die US-Armee
und Sie passen voll ins Profil!

Das erste Spiel mit dem Titel *America's Army* erschien 2002 nur für PC und war eine Eigenentwicklung der US-Armee, mit dem Ziel, junge Leute über ein kostenloses, authentisches Computerspiel für eine Militärkarriere zu begeistern. Das in Kürze erscheinende *Rise of a Soldier* ist eine in jeder Beziehung weiterentwickelte Fassung des in den Vereinigten Staaten sehr populären PC-Shooters. Im Mittelpunkt steht ein umfangreicher Karriere-Modus, bei dem man einen selbst kreierten Soldaten durch zahllose Trainingseinheiten und packende Missionen führt. Ziel ist es, vom grünen Rekruten zum Befehlshaber einer Special-Forces-Einheit aufzusteigen. Für die Durchführung der diversen Aufträge erhält man Erfahrungspunkte, die man dann in sieben verschiedene Talente investieren darf, darunter Treffsicherheit, Führungsqualität, medizinische Ausbildung und körperliche Fitness. Ebenso vielfältig wie die Fähigkeiten des erstellten Charakters sind die Aufstiegsmöglichkeiten in der virtuellen US-Armee. Durch die nichtlineare Missionsstruktur ist es möglich, sich entweder zum absoluten Spezialisten auf einem Gebiet ausbilden zu lassen oder viele verschiedene Berufszweige innerhalb der Army zu durchlaufen, um für

jede Art von Auftrag qualifiziert zu sein. Wie man es von einem zeitgemäßen Actiontitel dieser Art erwartet, bietet *America's Army* natürlich auch einen onlinefähigen Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Spieler. Auch hier dreht sich alles um einen selbst kreierten Charakter und dessen Karriere in der US-Armee. Einziger Nachteil des ansonsten rundum guten Shooter-Spektakels ist die eher zweckmäßige Optik: Ein grafischer Leckerbissen wie *Killzone* oder *Project: Snowblind* ist *Rise of a Soldier* sicherlich nicht. Dafür lief die Version, die wir uns im Rahmen einer Vor-E3-Presserveranstaltung anschauen dürfen, aber schon recht flüssig.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU AMERICA'S ARMY

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Secret Level
Genre:	Taktik-Shooter
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.ubisoft.de

Spieler: 1-16 (online) Termin: Sommer

GUT

EINSCHÄTZUNG
„Patriotischer Militär-Shooter mit coolem Karriere- und umfangreichem Mehrspieler-Modus.“



Ghost Recon 3

Tom Clancy's

Ubisofts Geistersoldaten

räumen jetzt in
Mexico City auf!

gramm.

De-
entspre-
chend war

es keine große Überraschung, dass Ubisoft auf einer exklusiven Presseveranstaltung im Vorfeld der diesjährigen E3 auch einen weiteren Ableger der *Ghost Recon*-Reihe zeigte. Der mittlerweile dritte Teil des Taktik-Shooter-Spektakels soll noch in diesem Jahr für alle gängigen Plattformen – unter anderem auch für Microsofts Next-Generation-Konsole – erscheinen. Ein etwa 30 Sekunden langes Video, das auf der Präsentation in einer Endlosschleife lief, zeigte eindrucksvoll, was im Xbox-Nachfolger steckt. Von der PS2-Version war jedoch leider noch nichts zu

sehen. Philippe Bayle, Produzent des Spiels, versicherte uns aber glaubhaft, dass auch diese Fassung die Konsole ausreizen und dasselbe, äußerst intensive Spielerlebnis bieten wird.

TROSTLOSE ZUKUNFTSAUSSICHTEN

Anders als bei der Technik, die individuell an die Voraussetzungen der jeweiligen Hardware angepasst sein wird, ist die Handlung von *Ghost Recon 3* auf allen Plattformen identisch. Die Story ist im Jahre 2013 angesiedelt: Im Rahmen eines diplomatischen Treffens in Mexico City unterzeichnen die politischen Führer von Kanada, Mexico und den Vereinigten Staaten ein Abkommen, das den gemeinsamen Kampf gegen Terroristen, illegale Immigranten und Drogenhändler vereinfachen soll. Bei der Unterzeichnung kommt es zu einem Militärputsch, bei dem es den Angreifern schließlich gelingt, den amerikanischen

Die Fortsetzungswelle rollt – und das nach wie vor unaufhörlich. Praktisch jeder große Hersteller hat für die kommenden Monate Nachfolger zu etablierten Serien im Pro-



FEUER EINSTELLEN! Kamerad Beasley bekommt Befehle vom Team-Leiter.



RAUCHSCHWADEN Die Straßen von Mexico City sind hart umkämpft.



IM VISIER Per Scharfschützengewehr kann man entfernte Ziele ausschalten.

Präsidenten zu entführen. Hier kommen Sie ins Spiel: Als Anführer einer Green-Beret-Spezialtruppe, die sich selbst „Ghosts“ nennt, ist es Ihre Aufgabe, den US-Präsidenten zu befreien und dafür zu sorgen, dass in Mexico City die Demokratie wiederhergestellt wird. Dummerweise sind den Putschisten eine Menge Waffen und diverse Hightech-Ausrüstung in die Hände gefallen, was den Kampf für die Special-Forces-Einheit nicht gerade einfacher macht ...

FETTES HIGHTECH-SPIELZEUG

Den entscheidenden Vorteil für die Geistersoldaten soll das neue Cross-Com bieten. Dieses satellitenunterstützte Kommunikationssystem ermöglicht es Ihnen, in den verwinkelten Straßenschluchten von Mexico City stets den Überblick zu behalten. Mit dem Cross-Com können Sie darüber hinaus Ihre Kameraden und befreundete Einheiten be-

fehlen und sogar Luftunterstützung anfordern. Dies alles geschieht über eine raffinierte Bild-im-Bild-Technologie, die dafür sorgt, dass Ihnen wirklich nichts entgeht. Wie dies genau funktioniert, können wir Ihnen aller Voraussicht nach in der nächsten Ausgabe verraten. Das kurze Demonstrationsvideo war zwar informativ, ließ aber auch noch einige Fragen offen, die bei längeren Präsentationen im Rahmen der E3 bestimmt geklärt werden. Abgesehen vom neuen Cross-Com stehen den Ghosts natürlich wie bei den Vorgängerspielen topaktuelle Waffen und aufwendiges Hightech-Spielzeug zur Verfügung. Das Equipment für die Soldaten der Zukunft ist dabei keineswegs total futuristisch, sondern basiert grundsätzlich auf Weiterentwicklungen von aktuell bereits verfügbaren Technologien.

TECHNISCH AM LIMIT?

Nachdem *Ghost Recon 2* grafisch gegenüber dem eher tris-

ten Vorgänger schon gewaltig zugelegt hat, versprechen die Entwickler für Teil 3 eine weitere Steigerung. Der Schwerpunkt liegt dabei auf einer möglichst intensiven Darstellung der Straßenschlachten, die beim Kampf um die Megametropole Mexico City im Vordergrund stehen. Der Schwerpunkt wird im Vergleich zu den Vorgängern etwas weniger auf taktischer Finesse liegen, sondern noch mehr auf Action. Im oben genannten Xbox-2-Trailer war unter anderem eine gewaltige, bildschirmfüllende Explosion zu sehen, die eindrucksvoll zeigte, dass die Entwickler in dieser Beziehung definitiv keine halben Sachen machen. Dies gilt auch für die verfügbaren Spielmodi. Neben einer umfangreichen Solo-Kampagne, die man auch mit bis zu vier Spielern im Koop-Modus durchzocken kann, wird der Action-Titel eine Vielzahl Multiplayer-Levels bieten, in denen man sich online mit Freunden bekriegen darf.

Wir hoffen, dass Ubisoft auf der E3 auch die PS2-Fassung von *Tom Clancy's Ghost Recon 3* zeigt, damit wir Sie in der nächsten Ausgabe mit neuen Infos versorgen können. Die hier gezeigten Bilder dürften übrigens noch von der Xbox-2-Fassung des Spiels stammen.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU GHOST RECON 3

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Genre:	Taktik-Shooter
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	12 Levels
Internet:	www.ubisoft.de

Spieler:	Termin:
1-4 (online)	Winter 2005

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Wenn Ubisoft bei der PS2-Fassung nicht schludert, dürfen wir uns auf spannende Taktik-Action freuen.“



TRÜGERISCHE RUHE Das riecht doch förmlich nach einer Falle!



EFFEKTIVOLL Wenn's heiß hergeht, dann wird dies auch grafisch verdeutlicht.

TRÜMMER-TROTTOIR Die Straßenreinigung ist helllauf begeistert.



Black

Wir sehen gerne schwarz: Criterion's **spektakuläre Zerstörungssorgie** kommt langsam, aber gewaltig.



LEBHAFTES INNENSTADT Freund und Feind liefern sich monumentale Schusswechsel.

Die Meister der automobilen Destraktion machen einen Spaziergang – und sind dabei schwer bewaffnet. Criterion, das zu Electronic Arts gehörende Entwicklungsteam der *Burnout*-Serie, gibt bei seinem Geheimprojekt *Black* vorübergehend den Führerschein ab. Ein astreiner Shooter soll dabei herauskommen, zu dem wir Ihnen neue Informationen und einen Batzen frischer Screenshots präsentieren. Und auch ein paar Hiobsbotschaften. „Schwarze“ Weihnachten können wir knicken, aktuell wird der Erscheinungstermin mit „irgendwann 2006“ hoch-

gerechnet. Um den Entwicklungsprozess von weiteren Verspätungsfallen zu befreien, fällt das Thema Mehrspieler-Support ganz unter den Tisch. *Black* wird ein reiner Solo-Shooter – der es ganz schön in sich hat.

ZURÜCK ZU DEN BALLER-BASICS

Executive Producer Jeremy Chubb von EA betont, dass er hier einen Traumjob hat: „Rumballern und Zeug in die Luft sprengen – das ist genau meine Kragenweite“. Der Trend im Actiongenre sei in den letzten Jahren in Richtung langsamerer Spiele gegangen, bei denen Taktik und Stealth das

Tempo rausnehmen. Bei *Black* soll das nicht passieren: „Wir machen etwas Frisches, das sich leicht spielen lässt“. Vorbild sind die besten Schießereien in Hollywood-Filmen. Das haben sich freilich auch schon andere Spieleschmieden gedacht, aber an *Black* arbeitet schließlich Criterion's erfahrenes Technologie-Team, ehrfurchtsvoll als „Könige der Zerstörung“ tituliert.

KAPUTTGE MACHT

Die Story ist in der Gegenwart angesiedelt und dreht sich um eine Terroristenjagd in Osteuropa. „Wenn du Terror bekämpfen willst, dann entsende lieber einen Haufen Verrückter statt eines einsamen Schleichers“, grinst Jeremy. An der Seite Ihrer Spielfigur agieren computergesteuerte Verbündete, damit es in den Shootouts mit der Gegnerschar garantiert nicht langweilig wird. Als Beispiel-Level erleben wir einen Straßenkampf in einer teilweise zerstörten Stadt mit viel Grau-in-Grau-Ambiente; Militärfahrzeuge und Autotracks säumen die Straßen. Terroristen kontrollieren offensichtlich diesen Ort, die Spielfigur kämpft sich mit MG-Salven und fließigem Granatenwerfen nach vorne. Mit dem Raketenwerfer wird die Zerstörbarkeit der Umgebung eindrucksvoll demonstriert: Nach einem Gebäude-Volltreffer löst sich ein stattlicher Teil der Fassade und poltert realistisch zu Boden.

KEINE RUHIGE KUGEL

Unter dem Motto „Jede Kugel ist unser Baby“ wird mit jedem einzelnen Schuss ein mittleres Spezialeffekte-Feuerwerk ausgelöst. Funken sprühen, Holz splittert, ständig gehen Dinge zu Bruch: „Der Spieler hinterlässt einen Pfad der Zerstörung. Wenn du mit einem Level fertig bist, soll es hier so aussehen, als wäre gerade ein Hurrikan durchgezogen.“ Dabei helfen unlimitierte Munitionsvorräte, auch wenn man zwischendurch nachladen muss. Edle Helden kriegen Sie auch woanders, bei *Black* sind die Knarren die wahren Stars der Show. „Cool aussehende Waffen mit Persönlichkeit“ will Jeremy dem Spieler in die Hand drücken. Die sollen sich sehen und hören lassen, realistische und vor allem laute Schussgeräusche sind der perfekte Ruhestörungssoundtrack.



KONFRONTATIONSKURS Subtile Taktiken überlassen wir lieber anderen Spielen.



HAT GEFUNKT Keine Effekt-Kategorie wird vernachlässigt.

Dass hier eines der technisch aufregenderen PS2-Actionspiele entsteht, steht außer Frage. Auf die Intensität des Ballergefühls alleine wird sich *Black* aber kaum verlassen können. Wir sind entsprechend gespannt auf weitere Levelbeispiele und Gameplay-Abwechslung. Das Team hat jedenfalls noch reichlich Zeit, um die Schießbude spielerisch auszulapern.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU BLACK

Hersteller: Electronic Arts

Entwickler: Criterion

Genre: Ego-Shooter

Sprache: Nicht bekannt

Umfang: Nicht bekannt

Internet: www.electronicarts.de

Spieler: Termin:
1 2006

SEHR GUT

„Geradlinige Brachial-Ballerei mit einer Überdosis Spezialeffekte; hoffentlich mit genug Abwechslung.“



VERSPRENGT Beim Explosiven strebt man nach Superlativen.



ABNUTZUNGERSCHWÄRMEN Ein guter Teil der Spielwelt ist deformier- oder zerstörbar.

Man muss schon etwas masochistisch veranlagt sein, wenn man heutzutage den Fernseher einschaltet: nervtötende Quizsendungen mit Abzockgarantie, abgehalfterte Exstars in hochgradig peinlichen Reality-Shows und gruselige TV-Filme auf dem intellektuellen Niveau der Schwarzwaldklinik. Doch Rettung naht aus den USA. Dort ist zwar ganz bestimmt nicht alles besser und spätestens, wenn es um das Thema Außenpolitik geht, ist man froh in Deutschland zu leben, doch neben jeder Menge Kohlendioxid produzieren die Amis gelegentlich auch mal richtig gute TV-Serien. 24 ist so eine Serie und war das wohl einflussreichste und revolutionärste TV-Ereignis der letzten Jahre!

HEUT' IST NICHT MEIN TAG!

Kiefer Sutherland (*Lost Boys*, *Young Guns*, *Dark City*) spielt darin den Anti-Terror-Spezialisten Jack Bauer, der den schlimmsten Tag seines Lebens durchstehen musste. Diesen Tag erlebten die Zuschauer in Echtzeit – jede Episode widmete sich einer Stunde und nach 24 Folgen waren der Tag und die Serie vorbei. Das interessante Konzept fand sofort viele Fans (und zog bisher drei weitere Staffeln nach sich), was vor allem dem hohen Produktionsniveau und der unglaublichen Spannung zuzuschreiben ist. Jede

Folge endete mit einem Cliffhanger, der sich gewaschen hat, und es brauchte Nerven aus Stahl, um in der Wartezeit auf die nächste Episode nicht völlig wahnsinnig zu werden. Wer sich den Spaß als DVD-Box zugelegt hat, dürfte unter Garantie die eine oder andere

fast schlaflose Nacht erlebt haben, weil er „nur schnell noch eine Folge“ schauen wollte. Einen ähnlichen Effekt erhoffen sich die Entwickler des gleichnamigen Spiels, das in Sonys Edel-Entwicklungsstudio in Cambridge (*Primal*, *Ghosthunter*) entsteht.

ZEIT IST RELATIV

Bei einem Besuch vor Ort durften wir bereits einen Blick auf eine frühe Version werfen. Die Handlung des Spiels ist zeitlich zwischen der zweiten und der dritten

Staffel der

24

The Game



Sie sind Jack Bauer und dies ist **der längste Tag Ihres Lebens!**



OFFENSIV Wenn's hart auf hart kommt, fliegen die Fetzen!



STADT DER ENGEL Auf den Straßen von Los Angeles liefert man sich Verfolgungsjagden.



Serie angesiedelt und soll natürlich ebenfalls regen Gebrauch vom Echtzeit-Prinzip machen. Genau wie bei der Serie wird allerdings ein wenig geflunkert. Während im TV Werbeunterbrechungen einige Minuten in Anspruch nahmen, wird es im Spiel ebenfalls kleinere „Zeitverschiebungen“ geben – schließlich zockt nicht jeder Spieler in der gleichen Geschwindigkeit. Mit Stolz verkündeten die Entwickler,

dass man in puncto Story und Inszenierung sehr eng mit den Kreativen der Fernsehserie zusammenarbeiten durfte. Darüber hinaus konnte man sämtliche Darsteller der Vorlage gewinnen. Im fertigen Spiel sehen deshalb alle Figuren ihren realen Vorbildern nicht nur zum Verwechseln ähnlich, sie klingen auch exakt so. In der deutschen Version werden die gleichen Synchronsprecher zu hören sein wie in der

Serie, alternativ darf man das Spiel aber auch im englischen Original genießen.

GUTE MISCHUNG

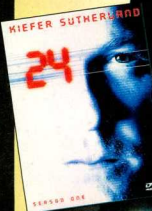
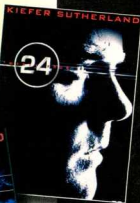
Große Namen machen noch kein gutes Spiel – gutes Gameplay ist unverzichtbar. Über dessen Qualität wagen wir noch kein Urteil abzugeben, da es uns noch nicht gestattet wurde, das Pad selbst in die Hand zu nehmen. Sicher ist aber, dass 24 eine Menge Abwechs-

INFO DIE SERIE

Fernsehgeschichte

Sie haben noch nie etwas von der Fernsehserie 24 gehört? Dann haben Sie das aufregendste und spannendste TV-Ereignis der letzten Jahre verpasst!

Ein Tag wie kein anderer! Agent Jack Bauer hat ohnehin einen spannenden Berufsalltag, doch in der 24-teiligen Mini-Serie erleben er und die Zuschauer 24 Stunden Hochspannung und Dramatik. Die kinoreife Inszenierung, die hervorragenden Darsteller und natürlich das mit überraschenden Wendungen gespickte Drehbuch machten 24 zu einem einzigartigen Serienergebnis. Derzeit läuft in den USA bereits die vierte Staffel und auch wenn Logik nicht gerade die große Stärke der Reihe ist: Spannendere Unterhaltung gibt's im TV einfach nicht. Wer sich optimal auf das Spiel vorbereiten möchte, der sollte sich die ersten beiden Staffeln unbedingt ansehen. Aber Vorsicht: Sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt, wenn Sie zu wenig Schlaf bekommen!



DECKUNG Gegnern mit Sturm-
gewehren sollte man lieber
nicht zu nahe kommen.



Hochspannung im Kleinformat

Nervenaufreibende Verhöre oder dramatische Bombenentschärfungen – zahlreiche Mini-Spiele werden Ihren Puls in die Höhe treiben.

Neben knallharten Action-Szenen und Verfolgungsjagden fesselt 24 vor allem durch enorm spannende Sequenzen, in denen Jack Bauer Gefangene verhört oder Zeitdruck eine Situation noch brenzlicher gestaltet, als sie ohnehin schon ist. Diese Ereignisse wollen die Entwickler des Spiels in Form von Geschicklichkeitsaufgaben implementieren, die dem Spieler den Schweiß auf die Stirn treiben sollen. Im Zusammenspiel mit den Action-Einlagen zu Fuß und den Verfolgungsjagden in Fahrzeugen dürfte so für extrem viel Abwechslung gesorgt sein.



VERSTÄRKUNG Gemeinsam mit Einsatztruppen stürmt Jack einen Unterschlupf.

SCHWER BEWAFFNET Mit der Maschinenpistole stehen die Chancen für Jack schon besser.



HEKTISCH Während eines Telefonats wird der Anrufer von uns zurückverfolgt.



MEMORY Ein kleines Logik-Puzzle dient der Datenrettung am Rechner.

lung bieten wird. Zu Fuß ballert und schleicht man sich durch nett ausgestattete Umgebungen, mit Fahrzeugen rast man durch an Los Angeles angelehnte Straßenzüge und immer mal wieder gilt es, spannende Mini-Spiele zu absolvieren (siehe Extrakasten). Erfreulicherweise stören keinerlei Ladezeiten das Spielvergnügen: Während der Zwischensequenzen in Spielgrafik schaufelt die Konsole schon den nächsten Level in den Speicher – angesichts der stellenweise wirklich beeindruckenden Optik

eine technische Meisterleistung. Die Zwischensequenzen waren es dann auch, die uns an der vorgeführten Fassung am meisten begeistern konnten. Während die Fahrpassagen unter den noch etwas kargen Umgebungen litten und die Ballerpassagen pessimistische Naturen durchaus an *The Getaway* erinnern könnten, protzten die in Stil und Inszenierung dem TV-Vorbild angeleglichen Filmen mit sehr detaillierten Charakteren und einer professionellen Vertonung der Original-Darsteller.

ENTTÄUSCHUNG ODER EXZELLENZ?

Auf der E3 in Los Angeles soll 24 erstmals in spielbarer Form gezeigt werden. Spätestens dann können wir genauer sagen, ob uns ein zweites *Getaway* erwartet oder ob Sonys Cambridge-Studio seinem guten Ruf gerecht wird und einen spannenden Action-Thriller mit Edel-Optik und starker Lizenz auf die Beine stellen kann. In unserer nächsten Ausgabe erfahren Sie mehr über das ambitionierte Projekt.

MAIK BÜTEFUR

VORSCHAU 24: THE GAME

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony Cambridge
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	24 Stunden
Internet:	www.playstation.de
Spieler:	Termin:
1	Herbst

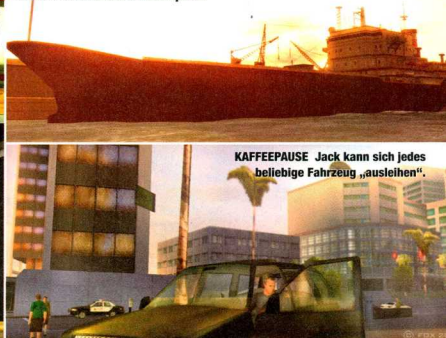
GUT

„Vielversprechender Genre-Mix mit Starbesetzung, spannender Inszenierung und starker Lizenz.“



TYPISCH Hier geht's an drei Handlungsorten gleichzeitig heiß her.

BLENDED Der starke Unschärfe-Effekt erinnert an *Headhunter Redemption*.



KAFFEEPAUSE Jack kann sich jedes beliebige Fahrzeug „ausleihen“.

Juiced- Gewinnspiel

Juiced ist nach monatelanger Wartezeit endlich fertig und erscheint am 17.

Juni. Um dies zu feiern, veranstalten wir in Zusammenarbeit mit THQ eine Verlosung mit allerlei Goodies zu diesem Rennspiel-Hit, einigen PS2-Spielen und einem topmodernen UMTS-Handy von Sony Ericsson, wie es auch bei Juiced zum Einsatz kommt.

Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie uns nur eine SMS oder Postkarte mit dem **entsprechenden Kennwort schicken!**

1. Preis: Sony Ericsson UMTS-Handy V800, ein Juiced-Fanpaket mit T-Shirt, Poster und Duftbäumchen fürs Auto, sowie ein THQ-Spiel nach Wahl

2.-5. Preis: Je ein Juiced-Fanpaket mit T-Shirt, Poster und Duftbäumchen fürs Auto sowie ein THQ-Spiel nach Wahl

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „Juiced PS2“ an folgende Nummer (nur für Leser aus Deutschland):

D: 82 005; € 0,49*/SMS,
Alle Netze! (* VF-D2-Anteil, € 0,12)

Für Leser aus Österreich und der Schweiz lautet das Kennwort „PZ 56“ und es gelten die folgenden Nummern:
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: Juiced PS2, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Berechtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 14. Juni 2005.



freenetDSL*

3

J

d

F



*Flatrate ist nicht auf bestimmte Städte oder Regionen begrenzt, sondern gilt überall, wo DSL verfügbar ist. Angebot gilt nur bei gleichzeitiger Bestellung eines freenetDSL-Anschlusses ab € 16,90 mtl.. Einmalanschluss bei der Deutschen Telekom AG erforderlich. Mindestvertragslaufzeit 12 Monate, automatische Verlängerung um jeweils weitere 12 Monate, wenn keine Kündigung mindestens 2 Monate vor Ablauf.

0180 - 30 30 530 (0,09 €/Min., 7-23h)

MAL HELL ODER DSL!
Jetzt einsteigen – mit
der günstigsten freenet-
latrate aller Zeiten!*

**DIE ECHTE
DSL-FLATRATE**

€ 8,90*

deutschlandweit
wenn DSL verfügbar

freenet.de

normal ist das nicht!

ger Bereitstellungspreis für DSL1000 € 49,90. In vielen Anschlussbereichen verfügbar. Telefo-
der Vertragslaufzeit erfolgt. Angebot gültig bis 30.06.05. Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt.

www.computec.freenet.de

Ratchet

Schluss mit lustig – diesmal kämpft Ratchet ums nackte Überleben!



Deadlocked

Dreimal konnte das Gespann Ratchet & Clank in den gleichnamigen Spielen bereits gemeinsam Abenteuer bestehen und dabei ganz nebenbei

sogar zweimal das Universum retten. Allen drei Spielen waren die kunterbunte Fantasy-Welt, die hohe Qualität und der aberwitzige Humor gemein. Nun, die Qualität dürfte freilich auch in *Ratchet: Deadlocked* auf hohem Niveau bleiben, doch kunterbunt ist hier überhaupt nichts mehr. Die Entwickler wollten die Serie weiterentwickeln und entschieden sich für düstere Settings in Braun- und Grautönen. Humor spielt immer noch eine wichtige Rolle, doch auch der soll böser werden.

Schauen Fans der Serie also in die Röhre?

ALLES WIE GEHABT

Mitnichten, denn spielerisch wird *Ratchet: Deadlocked* in die gleiche Kerbe schlagen wie der im letzten Jahr erschiene-

ne dritte Teil. Ratchet ist auf bisher ungeklärte Weise in der Untergrund-TV-Show *Dread-Zone* gelandet und sieht sich gezwungen, gegen Horden von Robotern anzutreten. Dabei greift er natürlich auf ein riesiges Arsenal von Waffen zurück. Diese können abermals durch Upgrades verbessert werden, was aber nicht mehr automatisch durch ausgiebige Nutzung geschieht. Drei verschiedene Eigenschaften der Schießprügel können vom Spieler gezielt auferüstet werden: Neben Feuerrate und -stärke kann auch die eigentliche Funktion der Waffe verändert werden. Da wird ein Minenwerfer schnell zum Napalmwerfer und taucht die getroffene Umgebung in ein Lavameer. Letztendlich sollen dem Spieler Tausende verschiedener Kombinationen zur Verfügung stehen. Als ob das nicht schon Feuerkraft genug versprochen würde, stehen Ratchet auch noch drei verbündete Roboter zur Seite, die



MIES Das Wetter hat sich der Stimmung der Gegner angepasst.



HARTER BROCKEN Die Gegner zielen hervorragend und halten eine Menge aus.

KLEIDER MACHEN LEUTE
Ratchets neuer Kampfanzug sitzt perfekt.



SCHLAGFERTIG Natürlich hat Ratchet auch wieder seinen Schraubenschlüssel dabei.



er kommandieren darf. Einige Basisbefehle genügen, um die Bleicheimer gezielt durch die Gegend zu schicken oder Türen aufsprengen zu lassen.

GEMEINSAME SACHE
Fans der Serie werden sich jetzt so langsam fragen, wo denn Ratchets kleiner Roboterhumpel Clank abgeblieben

ist. Clank ist nicht mehr spielbar und dient Ratchet auch nicht mehr als Jetpack. Während der Kämpfe bekommt Ratchet jedoch Anweisungen und Tipps von seinem klappernden kleinen Freund und in Zwischensequenzen hat er ebenfalls den einen oder anderen Auftritt. Eigentlich schade, denn die Passagen mit Clank waren stets eine nette Abwechslung zum ballerlastigen Geschehen mit Ratchet. Hoffen wir mal, dass die Entwickler dennoch genügend Variation ins Gameplay bringen können. Auf jeden Fall verbessert präsentieren sich die Mehrspieleroptionen von *Ratchet: Deadlocked*. Die neuen Mehrspielerlevels sollen auch für kleinere Spielergruppen genügend Spaß bieten und der neue Kooperativ-Modus für zwei Spieler dürfte für ganz neue Spielspaßdimensionen sorgen. Zwar wird die-

ser nur per Splitscreen spielbar sein, dafür darf man sich durch den gesamten Storymodus ballern. Auf unserer DVD finden Sie neben Spielszenen auch ein exklusives Interview mit den Entwicklern, das wir bei einer Präsentation in London führen konnten.

MAIK BÜTEFÜR

INFO DER KOOP-MODUS

Gemeinsam Gegner grillen

Der vierte Teil der Serie wird nicht nur gegeneinander, sondern auch miteinander spaßig – im Kooperations-Modus für zwei Spieler!

Ratchet & Clank 3 bereicherte die Serie um einen höchst spaßigen Mehrspieler-Modus, der sogar online spielbar war. Aufgrund der großen Areale und der weiten Wege machte dieser allerdings erst so richtig Spaß, wenn man mit acht Spielern das Schlachtfeld unsicher machte. *Ratchet: Deadlocked* wird nicht nur einen verbesserten Mehrspieler-Modus besitzen, sondern auch einen vielversprechenden Kooperations-Modus. Hier stürzen sich zwei Spieler in den Story-Modus und ballern sich gemeinsam an einer Konsole per Splitscreen bis zum Abspann durch.

FETZIG Zu zweit sind auch größere Gegnergruppen kein Problem.



STARKES TEAM
Ratchets Roboterhumpel sind hoffentlich wasserdicht!



DOPPELTE FEUERKRAFT Alleine wäre dieser Gegner nicht ganz so leicht zu knacken.



VORSCHAU RATCHET: DEADLOCKED

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Insomniac Games
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.playstation.de
Spieler:	Termin:
1-8 (Online)	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Spielerisch entschlackte Baller-Action im Endzeit-Look mit coolen Mehrspieler-Optionen!“



Marvel Nemesis

Marvel vs. Capcom war gestern. Jetzt treten Wolverine & Co. gegen **neue EA-Charaktere** an.

Oldschool-Fans erinnern sich noch an die 2D-Beat-'em-Ups, in denen die Superhelden aus dem Marvel-Universum gegen die Figuren aus Capcom-Spielen antraten. Jetzt hat sich EA die Lizenz zum Prügeln geschnappt und spendiert den Comic-Recken mit *Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects* nicht nur ein 3D-Gewand, sondern auch ein paar neue Feinde. In der gleichnamigen, sechsteiligen Comicserie, die noch vor dem Release des Spiels erscheinen wird, werden diese neuen Charaktere monatlich vorgestellt. Die Figuren entwarf Electronic Arts in Zusammenarbeit mit Marvel. Dem endgültigen Charakter-Design drückt Paul Catling seinen Stempel auf, der sich bisher durch

seine Arbeit an großen Hollywood-Produktionen wie *Spider-Man 2* und *Alien vs. Predator* einen Namen gemacht hat. Einer der neuen Charaktere ist bereits bekannt: Johnny Ohm bewirft seine Gegner mit Blitzprojektilen. Die Entwickler beschreiben die neuen Figuren als „Kinder des 21. Jahrhunderts“. Es ist zu erwarten, dass sie, ähnlich wie die Original-Marvel-Bösewichte, von den Problemen ihrer Generation gezeichnet sind und somit frischen Wind ins Superhelden-Genre bringen werden.

NEUE HELDEN BRAUCHT DAS LAND

Mit ein paar neuen Gesichtern wollte man sich aber nicht zufrieden geben. So ist zum Beispiel auch ein Online-Modus

geplant. Außerdem dürfen Spider-Man & Co. jetzt ihre Umgebungen in die Kämpfe mit einbeziehen. Hinter Kisten können sie in Deckung gehen oder diese gleich als Wurfgeschosse einsetzen. Ein neuartiger Story-Modus soll den Spieler überdies in die Rolle seines Lieblingshelden schlüpfen und seine Superkräfte hautnah miterleben lassen. Wie genau dieser Modus aussehen wird, ist bislang allerdings noch nicht bekannt. Auch die Screenshots, die direkt von den Entwicklern stammen und offensichtlich ein wenig nachbearbeitet wurden, geben sicherlich nicht die finale Qualität der Grafik wieder. Wir gehen derzeit von einer Optik aus, die mit der von *Def Jam Fight for N.Y.* vergleichbar ist. Spätestens im Herbst wird Klarheit herrschen

– dann sollen die Superhelden nämlich auf der PS2 und der PSP in den Ring steigen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU **MARVEL NEMESIS**

Hersteller: **Electronic Arts**

Entwickler: **Nihilistic**

Genre: **Beat 'em Up**

Sprache: **Deutsch**

Umfang: **12+ Kämpfer**

Internet: **www.nihilistic.com**

Spieler:

1-2

Termin:

Herbst

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Ambitioniertes Superhelden-Projekt. Wie gut der Beat-'em-Up-Aspekt ist, wird sich zeigen.“



NEUZUGANG Zwischen Johnny Ohm und Wolverine funkt es gewaltig.



KLETTERMAX Spider-Man kraxelt nicht nur Häuserwände empor.



HEAVY METAL Iron Man lässt die Fetzen und seine Gegner fliegen.

AGGRO Kommt seine böse Seite zum Vorschein, wird Ash noch aggressiver, als er eh schon ist.

DEADITE Ihr Verbündeter ist nicht das furchteinflößende Monster, sondern der Zwerg obendrauf.

Evil Dead Regeneration

Die Teufel kehren zurück und laden zum Tanze.

Der Titel *Evil Dead: Fistful of Boomstick* war in grafischer wie spielerischer Hinsicht eher durchschnittlich, aber dank der liebevoll umgesetzten Lizenz ein Fest für Fans der indizierten Filmvorlage. Die Fortsetzung mit dem verheißungsvollen Untertitel *Regeneration* soll zwar, was das Gameplay betrifft, eins drauflegen, wird aber wohl wieder hauptsächlich Fans der *Evil Dead*-Reihe ansprechen. Erneut darf sich der Spieler in der Rolle von Bruce Campbell, besser bekannt als

Ash, mit einer Horde Deadites herumschlagen. Diesmal kommen die zombieähnlichen Wesen nicht direkt aus der Hölle, sondern aus dem Labor des verrückten Wissenschaftlers Dr. Ving. Der will nämlich die Mächte der Unterwelt zu seinen Gunsten missbrauchen und eine neue Abart der untoten Plagen erschaffen.

CLATU VERRATA ... NEKTARINE!

Einer dieser Deadites will jedoch nicht so recht mitspielen und schlägt sich stattdessen auf die Seite von Ash. Das un-

gewöhnliche Duo verspricht nicht nur seriientypische Comedy-Einlagen, sondern trägt auch zum Gameplay bei. Zusammen können Ash und der Deadite abgefahrene Attacken ausführen. So darf man den ein Meter kleinen Zwerg als Fackel missbrauchen oder ihn durch eine Horde Gegner kegeln. Auch im Alleingang ist Ash alles andere als wehrlos. Mit der Fähigkeit, seine Waffen zu kombinieren, stehen ihm allerlei Möglichkeiten zur Verfügung, ein paar Zombiediebstahls fliegen zu lassen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU EVIL DEAD REGEN.

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Cranky Pants Games
Genre:	Action
Sprache:	Englisch
Umfang:	Unbekannt
Internet:	www.thq.de

Spieler:	Termin:
1	3. Quartal

GUT

EINSCHÜTZUNG

„Dank einiger Neuerungen wird sich dieser Titel sicherlich wieder in die Herzen der Fans spielen.“

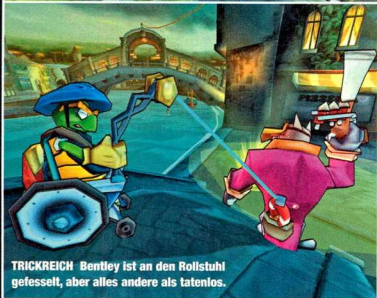
AUGE IN AUGEN Für Actionfans wohl eher uninteressant, für Fans der Filme aber ein Fest.

HOCH HINAUS Die berühmt-berüchtigte Kettensäge ist immer noch Ashs Lieblingswerkzeug.



Das tierische Trio plant den größten Raubzug der Geschichte!

TYPISCH Behende schleicht sich Sly ein Stockwerk höher an Gegnern vorbei.



TRICKREICH Bentley ist an den Rollstuhl gefesselt, aber alles andere als tatenlos.

Die Jump & Runs rund um den kleptomantischen Waschbären Sly führen ein leichtes Schattendasein neben den populäreren Titeln mit Ratchet & Clank und Jak & Daxter. Doch während die beiden bekannteren Spieleerien sich immer mehr von Plattform-Hüpfereien entfernen und ins Action-Genre wechseln, blieben die Entwickler von Sly Raccoon ihrem Stil und dem Genre treu. Auch der dritte Teil der Cel-Shading-Hopserei wird elegantes Gameplay mit ebenso geschmackvoller Grafik verbinden und zahlreiche spaßige Minispiele beinhalten.

FREUNDE FÜRS LEBEN

Meisterdieb Sly ist in einer schwierigen Situation. Sein Kumpel Bentley sitzt seit einem Unfall am Ende des letzten Abenteuers im Rollstuhl und zu allem Überflus fühlt sich der dritte im Bunde, Murray, dafür verantwortlich. Ausgerechnet jetzt stößt Sly auf ein altes Vermächtnis seiner Familie, das in einem Schloss darauf wartet, von ihm gefunden zu werden, und das ewiges Glück verspricht. Zeit, die alte Truppe wieder zusammenzutrommeln und auf den größten Raubzug aller Zeiten zu gehen.

JÄGER UND GEJAGTE

Sly selbst kann im Nahkampf auf verbesserte Fähigkeiten zurückgreifen, der an den Rollstuhl gefesselte Bentley bedient sich neuer Gadgets und der bullige Murray erweist sich dank stärkerer Kampfmanöver als gute Rückendeckung. Doch die auffälligste Neuerung gegenüber den Vorgängern ist die Einbindung von Mehrspieler-Modi. So wird man im Splitscreen zu zweit gegeneinander antreten oder kooperativ gegen computergesteuerte Gegner vorgehen können.

MAIK BÜTEFOR

VORSCHAU SLY 3

Hersteller: Sony
Entwickler: Sucker Punch
Genre: Jump & Run
Sprache: Deutsch
Umfang: Nicht bekannt
Internet: www.playstation.de

Spieler: 1-2
Termin: Herbst

SEHR GUT

„Nicht nur für Fans der Serie die Krönung der Reihe mit spaßigem Mehrspieler-Modus.“

SHATTENIGEL Shadow übernimmt Sonics Rolle im neuesten Abenteuer.



Shadow the Hedgehog

Aus Sonics Schatten ins Rampenlicht – Shadow kriegt **sein eigenes Spiel!**

Segas Haus- und Hof-Maskottchen Sonic kann auf eine sehr erfolgreiche Vergangenheit zurückblicken. Früher war er auf Segas Hardware ein echtes Zugpferd, mittlerweile fühlt sich der flinke Igel auch auf Konsolen anderer Hersteller pudelwohl. Doch irgendwie scheint sich eine Wachablösung anzubahnen. Statt des blauen Stachelhirsches dreht sich der neue Teil in erster Linie um den raubbeinigen Artgenossen Shadow the Hedgehog.

EIN BEWAFFNETER IGL
Der dunkle Held Shadow, der bereits in *Sonic Heroes* einen Auftritt absolvierte, geht deutlich rabiater zu Werke als Kollege Sonic. Springen und rollen allein reicht Shadow nicht mehr, um effektiv gegen seine Feinde vorzugehen. Er bringt ein reichhaltiges Waffenarsenal mit, mit dem er auch umzugehen versteht. Um für alle Eventualitäten gerüstet zu sein, stehen ihm letztendlich mehr als 30 verschiedene Waffen zur Verfügung, darunter sowohl traditionelle

MGs als auch futuristische Laserschwere. Obwohl sich die Art der Feindbekämpfung im Gegensatz zu den bisherigen *Sonic*-Spielen ein klein wenig geändert hat, müssen beinhardt Sonic-Fans keine Angst vor zu viel Neuerungen haben. Die bekannten Charaktere Tails, Knuckles und selbstverständlich Dr. Robotnik sowie Sonic spielen ebenfalls eine Rolle in der Geschichte.

DIE DUNKLE SEITE DER MACHT

Um einen größeren Wiederpielwert zu erhalten, haben die Entwickler ein besonderes Feature ausgearbeitet. Diesmal gibt es Gegner, bei denen man entscheiden kann, ob man ihnen helfen will oder nicht. Shadows Verhalten beeinflusst dann den Verlauf des gesamten Spiels. Entwickelt sich Shadow als guter Charakter, zieht er am Ende gegen Dr. Robotnik in die Schlacht, erliegt er der dunklen Seite seiner Seele, kämpft er gegen Sonic. Und unter uns: Was könnte verlockender sein, als sein Können gegen Sonic zu beweisen? Wir sind jedenfalls schon gespannt auf das etwas andere Abenteuer aus dem *Sonic*-Universum.

ALEXANDER FUNKE



SKATINGSPASS Hier geht's auch mit dem Skateboard durch Hochgeschwindigkeits-Passagen.



EXPLOSIONEN SATT Dank der vielen Waffen bekommen wir nette grafische Effekte zu sehen.

VORSCHAU SHADOW

Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sonic Team
Genre:	Jump & Run
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.sega.com

Spieler: Termin:
Nicht bekannt 4. Quartal

SEHR GUT

„Knallharte Action-Elemente, gepaart mit typischem Gameplay, machen Lust auf das neue Spiel.“

3

Burnout Revenge

Der vierte Teil der **sensationellen Rennspielserie** läutet mit aufregenden Ideen eine neue Ära der Arcade-Racer ein.



CRASH-FREIBRIEF Die schnittigen Fahrzeuge ähneln bekannten Automarken, entspringen aber allesamt der Fantasie.



GEWOHNTES BILD Die Serie bleibt sich selbst treu und bietet spektakuläre Unfälle am laufenden Band.

INFO DIE GERÄUSCHKULISSE

Hier kracht es ordentlich!

Heftige Unfälle wirken nicht nur aufgrund der Optik, der Sound spielt ebenfalls eine große Rolle.

Ein aufsehenerregender Crash in einem Videospiel ist ohne passende und möglichst real klingende Geräusche nicht einmal einen Pfifferling wert. Deshalb begaben sich die Soundtüftler von Criterion zum Schrottplatz, um mithilfe eines Vorschlaghammers sowie viel Blech und Autogas die Tonaufzeichnungen für *Burnout Revenge* durchzuführen. Überlappend experimentieren die kreativen Entwickler zurzeit, ob sich Tierschreie oder Horrorfilmgeräusche mit dem Zerbersten von Metall und Glas vermischen lassen. Wir sind auf jeden Fall schon mal äußerst gespannt auf die Sounds im fertigen Spiel.



AUFNAHME LÄUFT Mithilfe von Schrottautos werden die Soundeffekte aufgezeichnet.



FREIFLUG Bei Burnout Revenge verliert man selbst bei so heftigen Unfällen nur wenige Sekunden.

WER BREMST, VERLIERT!

Die nun wesentlich realistischere Optik kreiert mit einem frisierten Beleuchtungssystem und dem Einsatz dezenterer Farben einen völlig neuen Look. Die pfeilschnellen Rennen und spektakuläre Crash-Events finden an acht Orten statt, die in Europa, Asien und den USA liegen. Bisher sind Detroit, Tokio, Rom und Hong Kong bestätigt, wobei die Städte nicht originalgetreu nachgebaut werden. Die Entwickler wollen die Strecken auf pure Konfrontation auslegen und wesentlich mehr Abkürzungen und abgefahrene Sprungmöglichkeiten einbauen. Der neuartige Revenge-Modus hebt die *Burnout*-typischen Crash-Orgien auf bisher unerreichtes Niveau: Mitten in der Rushhour dürfen Sie Dampf ablassen und spektakuläre Zerstörungen anrichten. Übrigens ist es nun auch möglich, andere Verkehrsteilnehmer aus dem Weg zu rammen, ohne selbst einen zeitraubenden Crash zu erleiden.

Die Unfälle wurden einmal mehr äußerst beeindruckend in Szene gesetzt, wobei die Fahrzeuge wie gewohnt der Fantasie entspringen. Kein Wunder, kaum ein Autohersteller möchte sehen, wie seine Babys in einem Videospiel splittend und krachend zu Altmall verarbeitet werden.

UWE HÖNIG

Mit *Burnout 3: Takedown* konnte das Entwicklungsstudio Criterion im letzten Jahr massig Lob und wahre Traumwertungen der Fachpresse einheimen. Die Grafik-Engine der talentierten Programmierer war selbst während der Rennen im dicksten Verkehrsgetümmel immer in der Lage, ultraflüssige 60 Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm zu zaubern. Das erreichte Geschwindigkeitsgefühl bei *Burnout 3* ist nach wie vor ungeschlagen, was aber nicht allein für den Spielspäßvorsprung zur Konkurrenz verantwortlich ist. Die Option, Gegner durch Abdrängen in heftige Unfälle zu

verwickeln, entfaltet nach kurzer Spielzeit ein unheimlich hohes Fun-Potenzial. Ein weiteres adrenalinförderndes Element der Serie ist das Fahren auf der falschen Straßenseite. Sich durch entgegenkommenden Verkehr zu schlängeln, macht nicht nur die bishigen Spaß, es füllt sogar Ihre Boost-Power auf, die Ihr Fahrzeug mit einem Affenzahn und von Unschärfefeffekten begleitet nach vorne katapultiert. *Burnout Revenge* soll laut Criterion aber nicht nur ein verbessertes Update sein. Vielmehr wollen die Entwickler die Serie von Grund auf neu gestalten, was zunächst durch einen überarbeiteten Grafikstil deutlich wird.

VORSCHAU BURNOUT REVENGE

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Criterion
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	8 Schauplätze
Internet: www.electronic-arts.de	

Spieler:	Termin:
1-2	September

SEHR GUT

„Tolle Optik und der neue Revenge-Modus laden zu beeindruckender Renn- und Crash-Action ein!“



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



STIMMUNGSVOLL Das neue Beleuchtungssystem erzeugt wunderhübsche Lichteffekte.

Jak X



TREFFER Der Gegner geht in Flammen auf und Jak hält schon nach dem nächsten Opfer Ausschau.

Die Jump&Run-Stars wechseln jetzt ins Rennspiel-Genre!

Einst etablierten die Entwickler von Naughty Dog die Beutelratte Crash Bandicoot auf der PSone und scheuchten sie durch drei vor allem technisch erstklassige Jump & Runs. Dann war Schluss mit der Hüpferei und die bekannten Charaktere lieferten sich plötzlich wilde Rennen in einem Mario Kart-Klon. Jak und Daxter haben auf der PS2 drei Action-Abenteuer bestanden und finden

sich nun ebenfalls in einem Rennspiel wieder. Von *Mario Kart* ist *Jak X* allerdings weiter entfernt als der Schreiber dieser Zeilen von seiner ersten Million!

WILDER MIX

Die Entwickler beschreiben *Jak X* als eine Mischung aus *Burnout*, *Twisted Metal* und *Need for Speed Underground*. Wir konnten uns anlässlich eines Events bereits selbst davon überzeugen, dass diese Beschreibung ganz gut zu trifft: Jak und sein Kumpel Daxter rasen in endzeitlich aussehenden Kisten pfeilschnell über 20 kurvenreiche Pisten und liefern sich mit zahlreichen offensiven und defensiven Waffen heiße Gefechte mit gegneri-

schen Fahrzeugen. Vom Spielgefühl her erinnert *Jak X* mit dem Waffeneinsatz an Spiele wie *Extreme-G* oder *WipeOut*. Hier zählt nicht nur die Platzierung, sondern auch das Geschick, mit dem man seine Kontrahenten in ihre Einzelteile zerschießt. Doch nicht nur auf vorgegebenen Pisten fliegen die Fetzen: In acht Arenen rast man Artefakten hinterher, die willkürlich auf den Schlachtfeldern entstehen, und schleudert seinen Gegnern natürlich auch hier Raketen um die Ohren. Erfreulicherweise darf man nicht nur computergesteuerte Gegner zu Klump schießen, sondern auch mit bis zu sechs Spielern online um die Wette fahren. Wie viel Spaß das Ganze letztlich machen wird, bleibt abzuwarten. Die vorgestellten Demo-Levels sahen allesamt

recht hübsch aus und die Fahrphysik war griffig, doch aufgrund fehlender Energiebalken sah man den eigenen fahrbaren Untersatz teilweise im Sekundentakt in Flammen aufgehen und die Arenakämpfe erinnerten stark an das etwas dröge *Hardware: Online Arenas*. Richtig cool war jedoch das Intro, das mit fetzigen Songs von Queens of the Stoneage die passende Stimmung verbreitete.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU JAK X

Hersteller: Sony
Entwickler: Naughty Dog
Genre: Action-Rennspiel
Sprache: Deutsch
Umfang: 20 Strecken
Internet: www.playstation.de

Spieler: 1-6 (Online) 4. Quartal

FEINSCHÄTZUNG

GUT

„Actiongeladenes Rennspiel mit schicker Optik und eingängigem Gameplay.“



KOPF AN KOPF
Verbissene Positionskämpfe sind an der Tagesordnung.

PLAPPERMAUL Daxter trägt neuerdings eine Hose und hat immer noch ein loses Mundwerk.

S.C.A.R.

Unter der Schirmherrschaft von
Alfa Romeo **verschmelzen**
Rollenspiel und
Rennspiel.



Bei S.C.A.R.: *Squadra Corse Alfa Romeo* (auf gut Deutsch: Sie fahren nur Alfas) haben Sie einen entscheidenden Vorteil im Vergleich zur Realität: Sollten Sie Ihr bestes Stück (das Auto natürlich) während eines Rennens verbeulen oder auf der Zielgeraden vom Verfolger überholt werden, so dürfen Sie diese Fahrfehler dank des so genannten Tiger-Effekts sofort korrigieren. Ähnlich wie bei den beiden *Prince of Persia*-Teilen drehen Sie einfach die Uhr zurück – aber nur solange bis die Effekt-Kraft aufgebraucht ist.

ROLLENSPIEL IST AUCH DABEI

Das innovative Rennspiel des italienischen Entwicklers Milestone (*Racing Evoluzione*) enthält neben zahlreichen lizenzierten Alfas, die originalgetreu auf die Konsole übertragen wurden, auch eine aufwendige Fahrzeugphysik sowie ein detailliertes Schadensmodell. Außerdem dürfte vor allem das im Rennspielsektor neuartige Rollenspiel-Element für Aufsehen sorgen. Es können nämlich Fähigkeitspunkte auf insgesamt neun Fahrerattribute verteilt werden. So verhilft Ihnen beispielsweise das Aufleveln des

Beschleunigungsattributs zu kürzeren Schaltzeiten und das Gesundheitsattribut erfasst den körperlichen Zustand des Fahrers. Die erforderlichen Fähigkeitspunkte erhalten Sie durch erfolgreiche Überholmanöver, stetige Rundenbestzeiten und selbstverständlich für Siege im Karriere-Modus. Die ganze Sache hört sich vielleicht eigenartig an, bringt aber endlich frischen Wind ins angestaubte Genre. Das authentische Handling der italienischen Flitzer besorgt den Rest, wodurch der Titel insgesamt mit Hit-Ambitionen auffährt.

UWE HÖNIG

VORSCHAU S.C.A.R.

Hersteller:	Black Bean
Entwickler:	Milestone
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Alle Alfas
Internet:	www.blackbeangames.com

Spieler: 1-2
Termin: 20. Mai

SEHR GUT

„Das realistische Fahrverhalten und die gute Grafik dürften nicht nur Alfa-Romeo-Fans ansprechen.“



Pos 4/8
Runde 1/2
Zeit 0:28.19
Beste 00:00.00
Letzte 00:00.00

LAGUNA SECA Neben dem Hockenheimring gibt es auch noch andere weltbekannte Rennstrecken.



ABGEDRÄNGT Im Tourenwagen-Motorsport geht es nicht gerade zimperlich zu.



DICKES GESCHOSS Alfa-Fans werden wahre Luftsprünge vollführen.



IDENTISCH Da meist gleichwertige Fahrzeuge auf der Strecke sind, ist S.C.A.R. recht fordernd.



Pariah

Besser spät als nie. Der **vielversprechende Xbox-Ego-Shooter** setzt bald auch auf der PS2 zur Landung an.



ZERSTÖRERISCH Die Umgebung wird bei manchen Feuergefechten in Mitleidenschaft gezogen.



JETZT ABER SCHNELL Wer hier nicht rechtzeitig reagiert, segnet rasch das Zeltliche.

BLUTIG Ein so heftiges Gefecht kann schon mal unschöne Spuren hinterlassen.



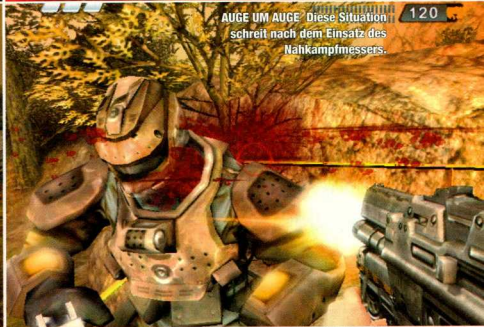
SNELLES GEFÄHRT Zum Glück sind die fahrbaren Untersätze gut gepanzert.



ERLEDIGT Da wächst wohl so schnell kein Gras mehr ...



AUGE UM AUG Diese Situation schreit nach dem Einsatz des Nahkampfmessers.



Es war eine schwere Zeit für den Kollegen Maik B. aus N. Nachdem er die voll spielbare Xbox-Preview von *Pariah* in die Konsole geschmissen hatte, war er dermaßen gefesselt, dass er immer erst nach Ladenschluss daran dachte, seine dringenden Lebensmitteleinkäufe zu erledigen.

Die Folge: Ernährungsprobleme aufgrund daraus resultierender Nahrungsmittelknappheit. Um diesem Problem in der nahen Zukunft aus dem Weg zu gehen, machte er schweren Herzens einen Bogen um die Preview des Ego-Shooters für die PS2. Ganz so schlimm hat es mich nicht getroffen. Mein Kühlschrank ist

meist gut gefüllt und Chips waren für eine lange *Pariah*-Nacht genügend im Haus.

ERFAHRUNG ZAHLT SICH AUS

Das Entwicklerteam von Digital Extremes versteht es jedenfalls, einen guten Ego-Shooter auf den Bildschirm zu zaubern. In erster Linie haben sich die Jungs vor allem durch die mehrfach ausgezeichneten Umsetzungen diverser *Unreal Tournament*-Spiele einen Namen gemacht. Das für den Sommer erwartete *Pariah* profitiert spürbar von der Erfahrung, die sie mit dem Austoben im *Unreal*-Universum gemacht haben: Es macht einen durchaus runden Eindruck. Schon die ersten Levels zeigen das Konzept, das sich durch alle Abschnitte zieht: Weitläufige Außenareale und ansprechende Innenlevels bestimmen das Bild. Eigentlich die besten Voraussetzungen für eine aufregende Sightseeing-Tour, doch leider gibt es

ein paar gemeine Naturen, die unserem Helden Jack Mason, seines Zeichens praktizierender Mediziner, mächtig ans Leder wollen. Also bleibt ihm nichts anderes übrig, als die Kanonen durchzuladen und seinen Feinden mächtig den Hintern zu versohlen.

HALBGOTT IN WEISS

Aber warum um alles in der Welt erforscht Dr. Mason überhaupt mit einer Kanone in der Hand dieses mitunter trostlos wirkende Terrain? Dazu müssen wir einen kurzen Blick auf die Hintergrundgeschichte werfen. Das Schicksal meint es in letzter Zeit nicht besonders gut mit dem armen Doktor. Nachdem er bereits einige Male degradiert wurde, muss er sich nun mit wenig spannenden Transporten von Patienten und Gefangenen herumschlagen, die er durch das gesamte Sonnensystem eskortiert. Bei einem dieser Transporte kommt es für ihn besonders dicke: Mason gerät mit seinem Schiff un-



GLÜCKSRAD Das Rad zeigt alle mitgeführten Waffen, die Übersicht darüber die Upgrade-Möglichkeiten des aktiven Schießens.

INFO PHARMAZIE

Erste Hilfe zum Aufmotzen

Die Upgrade-Fähigkeit von Waffen ist ein nettes Feature. Das Spiel geht aber noch weiter: In *Pariah* können Sie sogar Ihrem Medipack Upgrades verpassen.

Wer am Aufwerten von Waffen seine Freude hat, wird auch von der Möglichkeit, das Heilungsgerät zu verbessern, begeistert sein. Während man mit der Basisausführung relativ lange braucht, bis man sich wieder fit gespritzt hat, kann man mit dem ersten Upgrade der Wirkung des Medipacks Beine machen. Der Heilungsprozess geht dann deutlich schneller voran. Mit dem zweiten und dritten Upgrade kann man Masons Gesundheitsleiste um je eine Kammer erweitern. Somit hat er nach der letzten Ausbustufe statt vier sechs Gesundheitskammern.



AUFKRÜSTBARES MEDIKIT Zu Beginn ist es zwar bereits sehr hilfreich, aber die Upgrades sollte man dem Gegenstand gönnen.

ter Beschuss, als er die Erde anfliegt. Bei der anschließenden Notlandung entgeht unser Doktor nur knapp dem Tod. Lange Zeit zur Erholung hat er nicht, denn bald merkt er, dass seine geheimnisvolle Fracht das Ziel des Anschlags ist. Die Fracht hört auf den Namen

Karina, ist eine in Stasis versetzte, äußerst attraktive Frau und trägt einen transgenen Virus in sich. Zur Flucht von diesem Planeten bleiben Mason genau 16 Stunden, denn dann soll eine 50 Megatonnen-Bombe alles Leben auf dem Planeten vernichten ...

NICHT GERENDERT Die Zwischensequenzen werden in Spielgrafik gezeigt.



DAS WAFFENARSENAL

Damit startet das Spiel auch unmittelbar nach dem Intro durch. Damit der liebe Doktor gegen seine Feinde auch bestehen kann, kann er im Laufe des Spiels aus insgesamt sechs mächtigen Wummen die passende für die jeweilige Situation auswählen. Obwohl sie so ungewöhnliche Namen wie Bulldog oder Flagrfle tragen, werden Ihnen unter diesen Bezeichnungen traditionelle Waffen wie MG, Schrotflinte, Flammen- und Granatwerfer untergejubelt. Freunde ausgefallener Schießweisen könnten angesichts der eher konservativen Auswahl betrübt sein, schließlich protzt die Genre-Konkurrenz wie *Project: Snowblind* teilweise mit

äußerst innovativen Waffen. Um dieses Defizit zumindest ein wenig zu mildern, kann jede Waffe bis zu dreimal mit einem Upgrade versehen werden. So wird beispielsweise dem herkömmlichen Granatenwerfer mit dem ersten Zusatzmodul jeder Granate ein Elektroschocker gegönnt, der nahe stehende Gegner zusätzlich starken Stromschlägen aussetzt. Wer sich jetzt an *Ratchet & Clank* erinnert fühlt, hat Recht: Die Entwickler geben unumwunden zu, diese Idee aus Sonys Actionspektakel portiert zu haben. Darüber hinaus wurde Jack Mason noch ein Messer spendiert, mit dessen Hilfe er sich allzu aufdringliche Gegner schnell vom Hals schaffen kann.



AUFGEWÄRMTE ANSICHT In der Thermalansicht ist das sichere Zielen besonders einfach.



RAUS HIER Die Gegner besitzen eine gute KI und weichen den Schüssen oft aus.



EINFACH HÜBSCH Dass die PS2-Fassung diese grafische Qualität erreichen wird, darf bezweifelt werden.



EXPLOSIV Herumstehende Fässer sind meistens sehr hilfreich fürs sichere Weiterkommen.

WENN ES MAL SCHNELL GEHEN MUSS ...

Bis sich der Arzt und seine Patientin in Sicherheit gebracht haben, müssen die beiden eine lange Strecke zurücklegen. Damit sie nicht am Ende wegen zu vieler Blasen an den Füßen vor ihren Gegnern hilflos zusammenbrechen können, stehen von Zeit zu Zeit ein paar fahrbare Untersätze zur Verfügung, mit denen sie kleine Teile ihres Weges schnell zurücklegen können. Abgesehen davon präsentiert sich *Pariah* weitestgehend als geradliniger Ego-Shooter. Zwar spielen sich viele Abschnitte unter freiem Himmel ab, aber der Weg ist trotzdem durch natürliche Grenzen wie steile Felsen oder Zäune klar abge-

steckt. Hier sollte also niemand ernsthaft verloren gehen. Damit sind die besten Voraussetzungen für unkomplizierte, harte Action geschaffen.

MEHR SPIELER, MEHR SPASS?

Kein Ego-Shooter, der etwas auf sich hält, traut sich ohne ordentlichen Mehrspieler-Modus auf den Markt. Hier spielt *Pariah* seine wahren Trümpfe aus. Wer den Story-Modus zu konventionell findet, sollte schleunigst einen Kumpel nach Hause bestellen. Wenn Sie schon einmal *Halo* oder *Halo 2* auf der Xbox gespielt haben, wissen Sie, wie Spaßig es ist, sich im Team durch die Einzelspielerkampagne zu schießen. Der Koop-Modus ist

auch hier ein Spielspaßgarant. Online und per Netzwerk können sich voraussichtlich bis zu 16 Spieler in den klassischen Multiplayer-Modi Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Siege und Assault austoben. Das eigentliche Highlight des Mehrspieler-Modus ist aber die Möglichkeit, eigene Maps zu erstellen. Ein leistungsstarker und einfach zu bedienender Editor könnte das Spiel zu einem echten Mehrspieler-Dauerbrenner machen. Zur technischen Umsetzung können wir leider noch keine genauen Angaben machen, da diese Preview auf der fertigen Xbox-Fassung basiert. Laut dem deutschen Publisher Flashpoint unterscheidet sich *Pariah* für die PS2 aber bis auf die angepasste Grafik nicht

von der Xbox-Variante, von der noch alle Bilder auf diesen Seiten stammen.

ALEXANDER FUNKE

VORSCHAU **PARIAH**

Hersteller:	Digital Extremes
Entwickler:	Flashpoint
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Umfang:	13 Levels
Internet:	www.pariahgame.com

Spieler:	Termin:
1-16	26. September

SEHR GUT

„Geradliniges Actionspektakel mit einigen guten Ideen und innovativem Level-Editor!“



HÄSSLICH Manche Gegner sind nicht nur böse, sondern auch unattraktiv.



WEIT ENTFERNT Auch in der Ferne liegende Ziele sind für den Doktor kein Problem.

Sniper Elite



Abwechslung im Ego-Shooter-Genre: Sniper Elite macht vieles anders.

Deutschland 1945. Der Zweite Weltkrieg ist entschieden: Die Alliierten marschieren unaufhaltsam durch Deutschland. Während die amerikanischen und englischen Soldaten in Süd- und Westdeutschland vorrücken, stürmt die Rote Armee den Osten, darunter auch Berlin. Im Auftrag des Secret Service begibt man sich im Ego-Shooter *Sniper Elite* als amerikanischer Scharfschütze in die beinahe völlig zerstörte Hauptstadt. Die Mission lautet allerdings nicht, die Russen gegen die verbliebenen deutschen Soldaten zu unterstützen. In der frei erfundenen Geschichte von *Sniper Elite* steht Russ-

land kurz davor, die Atombombe fertig zu stellen, und muss dabei unter allen Umständen aufgehalten werden. Deswegen pirscht man sich als verkleideter deutscher Soldat durch die Großstadt und hat verschiedene Aufträge zu erfüllen, um die ehrgeizigen Pläne der Sowjets zu vereiteln.

BEDACHTES VORGEHEN

Im Gegensatz zu vielen anderen Ego-Shootern marschiert man bei *Sniper Elite* nicht wie ein Berserker durch die Levels und schießt alle auftauchenden Gegner gnadenlos über den Haufen. Stattdessen, wie bei einem Taktik-Shooter üblich, handelt man viel mehr mit Bedacht. Wie der Name



AUFWENDIG Selbst im Splitscreen-Modus zeigt das Spiel nicht mit sehenswerter Hintergrundgrafik.



UNTERSTÜTZUNG Unser Kollege muss mit der Panzerfaust die Panzer ausschalten. Wir halten ihm den Rücken frei.

INFO PANZER AUSSCHALTEN

Kolosse aus Stahl

Gewusst wie: Für einen erfahrenen Soldaten sind auch schwere Panzer kein wirkliches Problem.

Bei *Sniper Elite* begegnen dem Spieler oftmals feindliche Panzer in den Levels. Einfach draufzuschließen hat bei den tonnenschweren Stahlkolossen keinen Sinn, da die Gewehrpatronen der teils meterdicken Panzerung nichts anhaben können. Hier soll der Spieler taktisch vorgehen und die Schwächen des jeweiligen Panzertyps ausnützen. Einige Panzer, zum Beispiel das russische Modell, besitzen am hinteren Ende riesige Benzintanks, die nur durch einfache Benzindeckel verschlossen sind. Ein gezielter Schuss auf den Deckel und der Panzer fliegt in die Luft. Andere Panzerwagen haben solche Schwachstellen nicht und so hilft hier nur der Einsatz von TNT. Dazu muss sich der Spieler an den Panzer heranschleichen, das TNT platzieren und dann aus der Entfernung mit einem beheizten Schuss die Explosion auslösen.

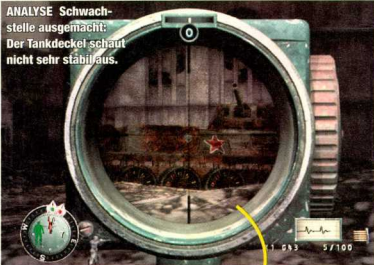


des Spiels bereits errahnen lässt, agiert man dabei vor allem aus der Entfernung – mit dem Scharfschützengewehr. Um ein wirklich guter Sniper zu sein, sollte man auch wirklich gut mit seinem Gewehr umgehen können. Der Spieler muss deswegen beim Zielen nicht nur eine ruhige Hand haben, sondern auch die Entfernung, die Windstärke und die Umgebung in seine Kalkulation mit einbeziehen:

Schlagen zum Beispiel neben ihm Granaten ein und der Wind pfeift nur so durch die Straßen, ist genaues Zielen aus der weiten Distanz fast unmöglich und es empfiehlt sich, eine günstigere Schussposition zu suchen.

DIE UMGEBUNG NUTZEN
Beim Vorrücken sollte er zudem möglichst unentdeckt bleiben. Offene Straßenzüge oder sonstige ungeschützte

ANALYSE Schwachstelle ausgemacht: Der Tankdeckel schaut nicht sehr stabil aus.



BINGO Unsere Vermutung war richtig: Nach einem gezielten Schuss ist der Panzer hinüber.



Bereiche sind für ihn passé. Nur wenn er die zerstörte Umgebung zu seinen Gunsten ausnützt und sich von Ruine zu Ruine vorpirscht, wird er überleben. Damit der Soldat auch im Nahkampf eine Chance hat, kann er auf eine Reihe von weiteren Waffen zurückgreifen. Von der einfachen Pistole über das vollautomatische Maschinengewehr bis hin zu Handgranaten stehen dem Spieler eine Reihe

von durchschlagskräftigen Alternativen zur Verfügung. Diese besorgt er sich entweder aus vereinzelt auffindbaren Nachschubkisten oder direkt beim gefallenem Feind.

TOLLE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Neben dem interessanten, da sehr authentischen Leveldesign hat uns bei der frühen Preview-Version vor allem die exzellente KI der Gegner

JETZT ABER SCHNELL. Wenn die Feinde erst mal das Feuer eröffnet haben, muss der gezielte Schuss schnell sitzen!

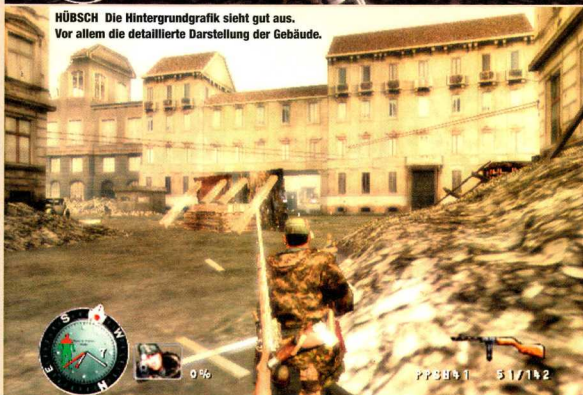


SCHUTZ SUCHEN Beim Retten unseres Kameraden dient der deutsche Panzer als Deckung.





HALB-RUINE Das Reichstagsgebäude sieht gegen Kriegsende ziemlich mitgenommen aus.



HÜBSCH Die Hintergrundgrafik sieht gut aus. Vor allem die detaillierte Darstellung der Gebäude.



EINFACH COOL Bei besonders gelungenen Schüssen folgt die Kamera im Matrix-Stil der Patrone.

beeindruckt. Die Feinde bewegen sich intelligent durch die Stadt, nutzen die sich bietenden Deckungen und machen dem Spieler gekonnt das Leben schwer. Besonders gelungen: Die CPU-Soldaten werden nicht anhand eines vorgeschriebenen Skripts in den Levels platziert, sondern finden sich bei jedem Neustart des Levels woanders wieder! Das sorgt sowohl für Abwechslung als auch für die nötige Spannung: Der Spieler weiß praktisch nie, ob ihm hinter der nächsten Ecke ein Feind auflauert.

GUTE TECHNIK

Die Optik von *Sniper Elite* wirkt aus dem ersten Blick zwar nicht unbedingt spektakulär, weiß aber mit einer hübschen Hintergrundgrafik, einer enormen Weitsicht und netten Regeneffekten zu gefallen. Zudem überzeugen die vielen Explosionen und Granateinschläge im Hintergrund, die für reichlich Atmosphäre sorgen. Auch beim Umfang verspricht *Sniper Elite* einiges. Neben den angepeilten 25 Einzelspielermissionen hat Entwickler Rebellion noch umfangreiche Mehrspieler-Modi angekündigt. Wer einen Freund zur Seite hat, darf zum Beispiel die komplette Kampagne im Kooperationsmodus spielen. Per Splitscreen schleicht man sich zu zweit durch das zerstörte Berlin und über den Online-Modus werden schließlich bis zu acht Spieler online zu spannenden Duellen antreten und den Sniper-King unter sich ausmachen dürfen.

OLIVER BECK

VORSCHAU SNIPER ELITE

Hersteller:	Flashpoint
Entwickler:	Rebellion
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Umfang:	25 Missionen
Internet: http://www.rebellion.co.uk	
Spieler:	Termin:
1-8 Spieler	4. Juli

SEHR GUT

„Interessanter Taktik-Shooter mit abwechslungsreichem Leveldesign und herausstechender KI.“

Gaming with Style!



Wenn Sie jetzt **PLAYZONE** abonnieren, können Sie unter diesen **coolen Gamer-Shirts** Ihr kostenloses Dankeschön wählen.

Sick City

Sie können von Verfolgungsjagden, Schießereien und heißen Frauen nicht genug bekommen? Jetzt auch zum Tragen auf beigem T-Shirt mit braunen Bündchen – ganz im Stil der Seventies.

Consolero

Im königlichen Spanish-Style zeigt man doch gerne, dass der wahre Konsolen-Meister in einem steckt. Majestätisch und stilvoll mit gelbem Druck auf dezent olive-farbenem T-Shirt kann der Sommer losgehen!

PadMan

Sie wollen die Finger nicht von ihrem Control-Pad lassen? Mit diesem Shirt können Sie sich endlich ohne Entzugerscheinungen unter die Leute mischen. Extra sportlich und frisch aus sonnig gelbem Textil.

GamersWear®

Your E-Sport Outfitter!

Weitere Infos unter

www.GamersWear.com

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 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:

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

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

☐ **JA, ich möchte PLAYZONE 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, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail (Für weitere Informationen)

Rechnungsadresse (falls abweichend von der Lieferanschrift):

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail (Für weitere Informationen)

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.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:

- ☐ T-Shirt „Sick City“ Gr. L (Art.-Nr. 002472)
☐ T-Shirt „Consolero“ Gr. L (Art.-Nr. 002473)
☐ T-Shirt „PadMan“ Gr. L (Art.-Nr. 002474)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender: Christian Gehring



Medal of Honor

EA macht's vor: Genauso sehen Nachfolgetitel von Spielen

Nachdem *Rising Sun*, der letzte Teil der *Medal of Honor*-Serie, bezüglich des Gameplays und der Technik eher eine Enttäuschung war, wussten die Verantwortlichen bei Electronic Arts, dass es beim kommenden Spiel einiges gutzumachen gilt. Deswegen ist es auch

wenig überraschend, dass die Serie einer richtigen Generalüberholung unterzogen wurde. Und um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen: *MoH European Assault* wurde ursprünglich unter dem Namen *MoH Dogs of War* geführt. Erst vor kurzem entschloss man sich bei EA für die Namensänderung.

Bei *European Assault* greift man als US Army Lieutenant William Holt aktiv ins Kriegsgeschehen ab dem Jahr 1942 ein. Anders als der Titel des Spiels anfangs vermuten lässt, finden Kämpfe auch außerhalb Europas statt: Neben Frankreich, Belgien und Luxemburg (die beiden Letzte-

ren waren Schauplätze der so genannten Ardennenoffensive gegen Ende des Zweiten Weltkriegs) kämpft man auch in Russland und Nordafrika gegen die Nazis. Die Einsatzorte unterscheiden sich dabei sowohl optisch als auch hinsichtlich der jeweiligen Missionsziele stark voneinan-



ERWISCHT Da nützt auch die beste Tarnkleidung nichts mehr. Wer einen Meter vor unserer MG vorbeiläuft, wird über den Haufen geschossen.



NICHTS GEHT MEHR Der Einschlag einer Granate sorgt für die kurzzeitige Störung der Wahrnehmung.

HÜBSCH Sämtliche Explosionseffekte bei MoH European Assault sehen super aus!



INTELLIGENT Die Gegner sind durchaus schlau: Sie suchen sich ständig Deckung, um zu überleben.



European Assault

aus, wenn sich die Entwickler **Kritik zu Herzen nehmen!**

der: Während man zum Beispiel in den verschneiten Ardennen durch völlig zerstörte Dörfer zieht und deutsche Panzerdivisionen zurückschlagen muss, gilt es im kochend heißen Nordafrika, deutsche Bunker einzunehmen und geheime Waffentests zu verhindern.

DIE ABWECHSLUNG MACHT'S

Überhaupt legen die Entwickler dieses Mal sehr viel mehr Wert auf Abwechslung. Besonders deutlich wird das während der Missionen: Hier stehen dem Spieler oft verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, um knifflige Stellen zu meistern. Taucht zum

Beispiel ein gefürchteter deutscher Tiger-Panzer auf, kann der Spieler diesen mit mehreren Schüssen aus der Bazooka beseitigen. Er kann aber auch genauso gut zum nächstgelegenen stationären Raketenwerfer gehen und diesen mit einem einfachen Knopfdruck auf den Panzer feuern lassen. Neu ist die Tatsache, dass man bei *MoH European Assault* nicht nur als einfacher Soldat am Kriegsgeschehen teilnimmt, sondern nun Anführer einer kleinen Truppe ist. Den maximal drei Kameraden können dabei mittels der L2-Taste Marschbefehle erteilt werden. Obwohl die KI der computergesteuerten Soldaten noch etwas zu wünschen übrig ließ, sorgte das neue Wir-Gefühl für zusätzliche Atmosphäre.

GENIALE ATMOSPHÄRE

Doch nicht nur auf spielerischer, auch auf technischer Seite geben die Entwickler von Electronic Arts Vollgas! Was bei *European Assault* teilweise auf dem Bildschirm für eine Action abgeht, ist unglaublich. Sowohl die schiere Anzahl an aktiv am Kriegsgeschehen teilnehmenden Soldaten ist beein-

druckend als auch das Geschehen im Hintergrund: Ständig detonieren Granaten neben einem, ganze Häuserbereiche werden in Schutt und Asche gebombt oder mehrere dicke feindliche Panzer tauchen aus dem Nichts aus. Die Soundeffekte, welche in Dolby Pro Logic II ausgegeben werden, sind grandios: Ständig kracht und schepert es so authentisch, dass man mehrmals pro Level regelrecht zusammenzuckt

OLIVER BECK



ERLEDIGT Nach mehreren Treffern mit unserer Panzerfaust muss der Tiger-Panzer die Segel streichen.

VORSCHAU MOH EUROPEAN ASSAULT

Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: EA Los Angeles
Genre: Ego-Shooter
Sprache: Deutsch
Umfang: 4 Kampagnen
Internet: www.electronicarts.de

Spieler: 1-8 Spieler
Termin: 17. Juni

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Tolles Leveldesign, viel Abwechslung, famose Technik. Ego-Shooter, was willst du mehr?“

MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT	MONAT
1 4 Tekken 5	5
2 10 Medal of Honor European Assault	4
3 1 Final Fantasy XII	12
4 5 Resident Evil 4	6
5 8 Area 51	2
6 NEU Metal Gear Solid 4	1
7 7 Hitman: Blood Money	2
8 6 Der Pate	3
9 NEU Burnout Revenge	1
10 NEU Far Cry Instincts	1

Bereits im Juni erscheinen Tekken 5 und das neue Medal of Honor, die Vortreder der Fans katapultiert beide Titel selbst an Final Fantasy XII und Resident Evil 4 vorbei an die Spitze.

Quelle: P2-Zeugnisswertung

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 schnellsten erwarteten PlayStation-2-Spiele.

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT



Ursprünglich sollte die Konsolenversion des PC-Megahits schon letztes Jahr herauskommen. Electronic Arts wollte aber noch einen Einzelspieler-Modus integrieren.

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

BLACK



Allzu viele Detailinfos hat Electronic Arts zwar noch nicht veröffentlicht, aber auf den Seiten 36/37 zeigen wir zumindest schon einige beeindruckende Bilder von Black.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	2006
Genre:	Ego-Shooter

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl!

Und so können Sie gewinnen:

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am schnellsten erwarteten Titel. Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „P2 LC Nummer Ihres Favoriten“ (disponibel). Schreiben Sie „P2 LC 15“, wenn Metal Gear Solid 3 Ihr absoluter Lieblingstitel ist. Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „P2 MW Nummer Ihres Favoriten“ (disponibel). Schreiben Sie „P2 MW 36“ und wählen Sie schnell Total Fantasy XII zu Ihrem Most-Wanted-Titel (Nr. 3).

D: 84446,
€ 0,49/SMS – E-Plus, O2, Vodafone
(inkl. 0,12 €/SMS VF-D2 Transportanteil),
€ 0,61/SMS – T-Mobile
(inkl. 0,12 €/SMS T-Mobile Transportanteil)
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: P2-Charts, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Berücksichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computer Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 14. Juni 05.

MOST WANTED

- 01 Area 51
- 02 Burnout Revenge
- 03 Der Pate
- 04 Destroy All Humans!
- 05 Far Cry Instincts
- 06 Final Fantasy XII
- 07 Hitman: Blood Money
- 08 James Bond: Liebesgefahr
- 09 Juiced
- 10 Kingdom Hearts II
- 11 Medal of Honor European Assault
- 12 Metal Gear Solid 4
- 13 Omikron: Dawn of Dreams
- 14 Prince of Persia: The Sands of Time
- 15 Resident Evil 4
- 16 Scarface
- 17 S.O.M. 3
- 18 Soul Calibur III
- 19 Tekken 5
- 20 Tomb Raider: Legend

LESER-CHARTS

- 01 Brothers in Arms
- 02 Burnout 3: Takedown
- 03 Champions: Return to Arms
- 04 Devil May Cry 3
- 05 FIFA Football 2005
- 06 Final Fantasy X-2
- 07 Final Fantasy X-2
- 08 Gran Turismo 3: A-Spec
- 09 Gran Turismo 4
- 10 GTA Vice City (alt.)
- 11 GTA San Andreas
- 12 Killzone
- 13 Mercenaries
- 14 Metal Gear Solid 2
- 15 Metal Gear Solid 3
- 16 Midnight Club 3: DUB Edition
- 17 Mortal Kombat: Deception
- 18 Need for Speed Underground 2
- 19 Prince of Persia: Warrior
- 20 Pro Evolution Soccer 4
- 21 Project: Snowblind
- 22 Splinter Cell: P.T. Tomorrow
- 23 Splinter Cell: Chaos Theory
- 24 Star Wars Battlefront
- 25 Star Wars Episode III
- 26 Tenchu: Fatal Shadows
- 27 TimeSplitters Future Perfect
- 28 Tony Hawk's Underground 2
- 29 Viewtiful Joe 2
- 30 WWE SmackDown! vs. Raw

BURNOUT REVENGE

MOST WANTED
9. PLATZ



Der vierte Teil der Burnout-Serie ist schon nach der kleinen Newsmeldung im letzten Heft direkt in die Top 10 der Most-Wanted-Charts eingestiegen. Burnout Revenge wird optisch weniger bunt als die Vorgänger und sieht wieder einmal fantastisch aus. Auf den Seiten 50/51 finden Sie weitere Bilder und genauere Infos zum Spiel.

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

DER PATE

**MOST WANTED
8. PLATZ**



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

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

DESTROY ALL HUMANS!



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

Hersteller:	THQ
Termin:	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

FAR CRY INSTINCTS

**MOST WANTED
10. PLATZ**



Das Warten geht weiter: Auch auf Ubisofts Pre-E3-Veranstaltung war von einer PS2-Version nichts zu sehen, das Bild hier stammt von der Xbox-Fassung.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	Herbst
Genre:	Ego-Shooter

FINAL FANTASY XII

**MOST WANTED
3. PLATZ**



Kommt's schon Ende 2005? Zur E3 rechnen wir endlich mit genaueren Plänen von Square-Enix, was die Veröffentlichung von *Final Fantasy XII* in Europa anbelangt.

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

HITMAN: BLOOD MONEY

**MOST WANTED
7. PLATZ**



Kurz nach der E3 plant Eidos eine große Präsentation des neuen *Hitman*-Spiels. Mit etwas Glück findet diese rechtzeitig genug statt, dass der Bericht noch ins nächste Heft kommt.

Hersteller:	Eidos
Termin:	Herbst
Genre:	Action-Adventure

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

**MOST WANTED
2. PLATZ**



Electronic Arts macht ernst, was die „Frühsummer“-Ankündigung für das neue *Medal of Honor* angeht. Zwar hat es sich noch um eine Woche verschoben, doch trotzdem soll es bereits am 17. Juni in den Läden stehen! Auf den Seiten 62/63 finden Sie bandaktuelle Spieleindrücke von einer fast fertigen Vorabversion.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	17. Juni
Genre:	Ego-Shooter

JAMES BOND 007: LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU



Neuer Hauptcharakter: Nach mehreren Pierce-Brosnan-Titeln übernimmt niemand anderes als Sean Connery die Hauptrolle in dem Spiel zum Filmklassiker *Liebesgrüsse aus Moskau*.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Herbst
Genre:	Action

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS



Mit noch höherem Actiongehalt, betont coolerer Präsentation und komplett neuen Helden geht das erste *Onimusha* nach der Nobunaga-Trilogie seinen eigenen Weg.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2006
Genre:	Action

PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES



Das neue *Prince of Persia* verspricht noch düsterer als der Vorgänger *Warrior Within* zu werden. Viel hat Ubisoft zum dritten Teil der Serie allerdings noch nicht gezeigt.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	November
Genre:	Action

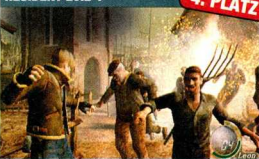
RAINBOW SIX LOCKDOWN



Im Mai dürfte das neue *Rainbow Six* nicht mehr erscheinen, hoffentlich klapp'ts zumindest im Juni mit der Veröffentlichung des fürs zweite Quartal geplanten Nachfolgers.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	Juni
Genre:	Taktik-Shooter

RESIDENT EVIL 4



Angewidert wird Capcom die PS2-Version von *Resident Evil 4* gar nicht auf der E3 präsentieren. Wir hoffen trotzdem darauf, bald erste Bilder davon zu erhalten.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2005
Genre:	Action-Adventure

MOST WANTED
4. PLATZ

SCARFACE



Der *Scarface*-Film inspirierte *Grand Theft Auto Vice City*, selbiges wiederum hatte unverkennbar Einfluss auf das *Scarface*-Spiel – was ist jetzt eigentlich „das Original“?

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	Herbst
Genre:	Action

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:	Herbst
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 BATTLEFRONT II



Unser Titelthema: Auf den Seiten 18 bis 21 finden Sie einen großen Vorschaubericht zum Nachfolger von Pandemics grandiosem Vorjahreshit rund ums *Star Wars*-Universum.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action

TEKKEN 5



Nach den Seitensprüngen und Multiplattform-Experimenten mit den beiden *Soul Calibur*-Spielen bringt Namco *Tekken 5* wieder exklusiv für die PlayStation 2 heraus. Sollte Sony den angepeilten Termin Ende Juni tatsächlich halten können, finden Sie im nächsten Heft aller Voraussicht nach einen großen Test zur PAL-Version!

Hersteller:	Namco
Termin:	29. Juni
Genre:	Beat 'em Up

MOST WANTED
1. PLATZ

TOMB RAIDER: LEGEND



Auf unserer DVD haben wir brandaktuell für Sie den ersten Trailer zum neuen *Tomb Raider*, das als erstes *Lara-Croft*-Abenteuer bei Crystal Dynamics (*Legacy of Kain*) entsteht.

Hersteller:	Eidos
Termin:	Herbst
Genre:	Action-Adventure

TERMINE

ZULETZT ERSCHEINEN

Death by Degrees
Genre: Action
Wertung: 81%
 Mini Williams aus Tekken in ihrem Videospiele-Solo-Debüt. Nett.

Enthusia ...
Genre: Rennspiel
Wertung: 83%
 ... Professional Racing. Weitgehend sehr gelungenes Rennspieldebüt von Konami.

Fire for Effect
Genre: Action
Wertung: 75%
 Genauere Infos finden Sie in unserem Test auf der Seite 99!

Ghost in the Shell: ...
Genre: Action
Wertung: 68%
 ... Stand Alone Complex. Quasi Devil May Cry light – für Fans der Vorlage.

Haunting Ground
Genre: Action
Wertung: 80%
 Auch mal was: Ein gruseliges Capcom-Abenteuer ohne Zombie-Kämpfe!

Kessen III
Genre: Strategie
Wertung: 77%
 Gelungener Mix aus Strategie und Action in Dynasty Warriors-Manier.

Lego Star Wars
Genre: Action
Wertung: 79%
 Trotz der seltsamen Grundidee ein liebevoll gemachtes Spiel für Jüngere.

Midnight Club 3: ...
Genre: Rennspiel
Wertung: 90%
 ... DUB Edition. Rockstar Games überholt mit diesem Spiel NFS Underground.

MX vs. ATV Unleashed
Genre: Rennspiel
Wertung: 82%
 Gelungenes Off-Road-Rennspektakel zum fairen Preis von 40 Euro.

Powerdrome
Genre: Rennspiel
Wertung: –
 Atari brachte das ewig verzögerte Spiel nun doch noch nach Deutschland.

Predator: Concrete ...
Genre: Action
Wertung: –
 ... Jungle. Das nicht gerade gewalttätige Vivendi-Spiel testen wir im nächsten Heft.

Rapala Pro Fishing
Genre: Angeln
Wertung: –
 Für günstige 40 Euro könnte diese Animulationspiele einige Fans finden.

SNK vs. Capcom
Genre: Beat 'em Up
Wertung: –
 Den Test des Old-School-Prügelspiels reichen wir nächsten Monat nach.

Spion & Spion
Genre: Action
Wertung: –
 Den Spionfaktor der Heimcomputer-Vorgänger erreicht die Neuaufgabe nicht.

SRS – Street Racing ...
Genre: Rennspiel
Wertung: 76%
 ... Syndicate. Optisch grandioser NFS Underground-Rivale.

Star Wars Episode III: ...
Genre: Action
Wertung: 73%
 ... Die Rache der Sith. Der hohe Schwierigkeitsgrad sorgt für viel Frust.

Tenchu: Fatal Shadows
Genre: Action
Wertung: 83%
 Der ordentliche neue Teil der Tenchu-Serie erscheint diesmal über Sega.

World Snooker ...
Genre: Snooker
Wertung: –
 ... Championship 2005. Das Sega-Spiel zur gerade beendeten Snooker-WM.

MAI

Alien Hominid	27. Mai
Area 51	27. Mai
BloodRayne 2	27. Mai
Conspiracy – Weapons of Mass Destruction	20. Mai
Monster Hunter	27. Mai
Roland Garros French Open 2005	25. Mai
S.C.A.R.	Ende Mai
Ys – The Ark of Napishtim	Mai

JUNI

Animaniacs: The Great Edgar Hunt	30. Juni
Batman Begins	23. Juni
Bombberman Hardball	1. Juni
Brave: Die Suche nach dem Geisterlänzer	8. Juni
Cold Winter	17. Juni
Delta Force: Black Hawk Down	23. Juni
Destroy All Humans!	Ende Juni
Dynasty Warriors 5	24. Juni
Formel Eins 2005	26. Juni
Full Spectrum Warrior	Anfang Juni
Gametrak: Real World Golf	Juni
Juiced	17. Juni
Metal of Honor European Assault	17. Juni
MotoGP 4	1. Juni
Rainbow Six Lockdown	Juni
Saint Selya	30. Juni
SingStar: The Dome	1. Juni
Tekken 5	29. Juni
The King of Fighters 2002	30. Juni
Yu Yu Hakusho Dark Tournament	Juni

3. QUARTAL/SOMMER

187 Ride or Die	3. Quartal
25 to Life	Sommer
America's Army: Rise of a Soldier	3. Quartal
Beat Down: Fists of Vengeance	3. Quartal
Brian Lara International Cricket 2005	Sommer
Burnout Revenge	September
Commandos Strike Force	3. Quartal
Digimon World 4	1. September
Evil Dead Regeneration 2	2. September
Fahrenheit	8. September
Fantastic Four: The Movie	Sommer
Football Generation	Mitte August
Getting Up: Contents Under Pressure	September
Hitman: Blood Money	Herbst
Killer 7	15. Juli
L.A. Rush	3. Quartal
Madagascar	Sommer
Metal Slug 4	29. Juli
Metal Slug 5	30. September

Mortal Kombat: Shaolin Monks	3. Quartal
Pariah	26. September
Resident Evil Outbreak File #2	2. September
Samurai Shodown V	28. Oktober
Scarface	Herbst
Sniper Elite	4. Juli
Spartan: Total Warrior	September
Super Monkey Ball Deluxe	30. September
The King of Fighters 2003	September
The Suffering: Ties That Bind	3. Quartal
Without Warning	3. Quartal
Worms 4: Mayhem	Juli

2005

And 1 Streetball	4. Quartal
Battlefield 2: Modern Combat	Herbst
BDFL Manager 2006	Herbst
Brothers in Arms (neues Kapitel)	4. Quartal
Castlevania: Curse of Darkness	Herbst
Commandos Strike Force	2005
Crime Life: Gang Wars	Herbst
Der Pate	Herbst
DTM Race Driver 3	Winter
Far Cry Instincts	Herbst
Fear and Respect	4. Quartal
Final Fantasy XII	Ende 2005
Gauntlet: Seven Sorrows	4. Quartal
Ghost Recon 3	4. Quartal
Heroes of the Pacific	Herbst
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	Herbst
Kingdom Hearts II	Ende 2005
Midway Arcade Treasures 3	4. Quartal
Okami	2005
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Prince of Persia: Kindred Blades	November
Resident Evil 4	2005
Shaman King: Power of Spirit	2005
Soul Calibur III	Herbst/Winter
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

2006

Onimusha: Dawn of Dreams	28. Juni
Splinter Cell 4	1. Quartal 2006

DIE BESTEN SPIELE

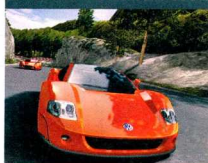
LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	1 Grand Theft Auto San Andreas 6
2	WE Need for Speed Underground 2 5
3	2 Gran Turismo 4 2
4	3 Metal Gear Solid 3: Snake Eater 2
5	8 Killzone 5
6	WE Burnout 3: Takedown 6
7	NEU Ratchet and Clank 2 1
8	WE Onimusha 3: Demon Siege 2
9	WE Tekken 4 4
10	6 Splinter Cell Chaos Theory 2

Quelle: PLAYZONE-Zeugnisauswertung

VERKAUF-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	1 Gran Turismo 4 2
2	NEU FIFA Street 1
3	3 Metal Gear Solid 3: Snake Eater 2
4	NEU Midnight Club 3 DUB Edition 1
5	2 Splinter Cell Chaos Theory 2
6	6 Brothers in Arms: Road to Hill 30 2
7	5 Devil May Cry 3: Dantes Erwachen 2
8	7 Grand Theft Auto San Andreas 7
9	9 Need for Speed Underground 2 6
10	WE FIFA Football 2005 6

In der Redaktion konnte sich zwar niemand so recht für *FIFA Street* begeistern, den Verkäufen nach scheint Electronic Arts da aber wieder mal den richtigen Reicher gehabt zu haben.

Quelle: SATURN

STRATEGIE



FULL SPECTRUM WARRIOR

Trotz ruckeliger Grafik auch auf der PS2 ein fesselndes, innovatives Spielerlebnis.

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disgaea: Hour of Darkness	EA	88%
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	86%
Gladius	LucasArts	85%
Ring of Red	Konami	85%
Phantom Brave	Koei	83%
Full Spectrum Warrior	THQ	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



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Das lange Warten hat sich gelohnt: Besser als *Need for Speed Underground 2*.

RENNSPIELE

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

FUNRACER / ACTION

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

KAMPFSPIEL



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 NY.	Electronic Arts	86%

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

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

WRESTLING / BOXEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
WWE SmackDown! vs. Raw	THQ	87%
Fight Night 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

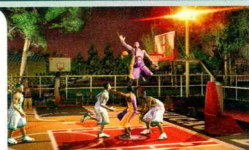
TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Time Crisis 3	Namco	84%
Vampire Night	Namco	83%
Time Crisis II	Namco	83%
Crisis Zone	Namco	82%

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	Electronic Arts	89%
SSX 3	Electronic Arts	87%
Freestyle	Electronic Arts	87%
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%

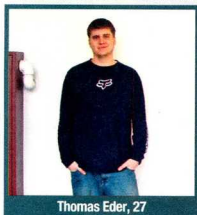
SONSTIGE SPORTARTEN

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



DIE REDAKTION

REDAKTIONSVERHÖR



Thomas Eder, 27

Diesmal hat es mit dem Redaktionsverhör Thomas erwisch, der seit über vier Jahren für die Tipps & Tricks in der PLAYZONE zuständig ist.

Machst du sämtliche Tipps für die PLAYZONE im Alleingang?

Nein, zum Glück nicht – an meiner Seite kämpfen sich außerdem Michael Meyer und verschiedene freie Mitarbeiter durch die zahlreichen Spielewelten. Neben der PLAYZONE versorgen wir noch die Schwestermagazine XBOX-ZONE und N-ZONE mit Tipps & Tricks.

Gibt es Genres, die du weniger magst?

Allerdings! Obwohl ich zahlreiche Rollenspiele gelöst habe, bin ich froh, dass ich mit Mike einen RPG-Experten im Team habe, der sich gerne um Spiele wie *Final Fantasy* oder *Suikoden* kümmert. Meine Vorlieben sind Action-, Adventure- und vor allem Rennspiele. Wir teilen die Titel so auf, dass jeder Tipps & Tricks zu seinen bevorzugten Genres erstellt, um dem Leser die beste Qualität zu liefern.

Gab es einige Spiele, die dich zum Verzweifeln gebracht haben?

Es kommt vor, dass selbst ich mir als eingeleichter Zocker die Zähne an einem Spiel ausbeißt, aber gerade für solche Titel sind ja Tipps & Tricks wichtig. Letztendlich gibt es aber kein „Geht nicht“ für mich. Auch Spiele mit einem sehr hohen Schwierigkeitsgrad werden bis zum Abspann gelöst, sonst wäre die Bezeichnung „Komplettlösung“ hinfällig.

Hast du nach Feierabend noch Lust und Zeit zum Spielen?

Natürlich. Spielen ist eines meiner Hobbys. In meiner Freizeit spiele ich zurzeit hauptsächlich *Gran Turismo 4* und *Battlefield Vietnam*. Hin und wieder werfe ich auch das gute alte NeoGeo an, um mich mit Freunden in 16 Bit zu prügeln.



HANS IPPISCH

35, Redaktionsdirektor
Spielt derzeit:
Gran Turismo 4

... freut sich schon auf seinen traditionellen Toskana-Urlaub mit Frau und Sohn in Forte dei Marmi – und packt die Koffer weniger voll als sonst.



MICHAEL PRUCHNICKI

27, Leitender Redakteur
Spielt derzeit:
Retard Garros 2005

... packte gleich nach Redaktionsschluss die Koffer und machte sich auf den Weg zur E3-Messe nach Los Angeles. Der große Vor-Ort-Bericht folgt im nächsten Heft!



WOLFGANG FISCHER

33, Leitender Redakteur
Spielt derzeit:
Area 51, World of Warcraft (PC)

... hat nach seinem Umzug ein bisschen Bammel vor der unvermeidlichen Einweihungsfeier. Wahrscheinlich ist nach der Party gleich wieder eine Renovierung fällig!



MAIK BÜTELFÜR

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

... freut sich wie ein Schnitzel auf die E3, um endlich einen Blick auf die nächste Konsolengeneration werfen zu können und endlich mal wieder richtig gut zu frühstücken.



UWE HÖNIG

31, Redakteur
Spielt derzeit:
Tenchu: Fatal Shadows

... freut sich, dass der alternde Winter nun endgültig vorbei ist. Allerdings sind seine Sommerreifen am Ende und müssen demnächst für teures Geld erneuert werden.



NICO LINDNER

26, Freier Mitarbeiter
Spielt derzeit:
Midnight Club 3: DUB Edition

... genießt jetzt die frische Luft in Osttirol und hat als freier Mitarbeiter nun den hellen Himmelskörper wiedergesehen, der tagsüber für Licht sorgt. Nur, wie hieß der denn noch?



HEINRICH LEHNHARDT

39, Nordamerika-Korrespondent
Spielt derzeit:
Tiger Woods Golf (PSP)

... meldet sich aus der kanadischen Dackel-Hochburg, da seine Gattin zeitweise eine Hündin samt vierköpfigem Welpenwurf hütet. Süß, aber gar nicht gut für die Produktivität.



THOMAS EDER

27, Tipps&Tricks-Redakteur
Spielt derzeit:
Enthusia Professional Racing

... ist sowohl virtuell als auch im wahren Leben im Autofieber. Lediglich die realen Sprit- und Reparaturkosten verringern seine Freude am Gasgeben.



STEFANIE SCHETTER

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

... wartet ungeduldig auf den Sommer und kauft sich aus Protest auch bei Regenwetter Eis. Wann können die dicken Pullis denn endlich wieder ins hinterste Schrankfach?



MATTHIAS SCHÖFFEL

39, Designer
Spielt derzeit:
Gran Turismo 4

... hat nach einem Blick unter die Motorhaube seines Mini, der seit Jahren eingemottet in der Garage steht, den Versuch, ihn fahrtüchtig zu machen, wieder aufgegeben.



BRITTA RASP

25, Junior Designerin
Spielt derzeit:
Area 51

... ist nach ihrem Urlaub total entspannt und ausgeglichen, was sich, wie sie denkt, positiv auf das Arbeitsergebnis auswirkt. Der herannahende Sommer tut sein Übriges.



DAVID MOLA

24, Azubi Mediendesigner
Spielt derzeit:
Gran Turismo 4

... hat seinen Kleinstwagen kürzlich gegen ein etwas größeres Modell getauscht. Von Traumautos à la *Gran Turismo* träumt er aber wohl noch ein Weilchen.

DIE ICONS



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



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



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



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



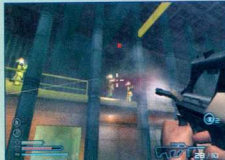
Besser als erwartet! Diesen Titel haben nach Meinung auf der Nennung.

TESTÜBERSICHT



TEST DES MONATS: COLD WINTER

Der tot geglaubte MI6-Agent Andrew Sterling erhält noch einmal ein Angebot, das er nicht abschlagen kann. Wenn er seinem Freund Danny ein paar brisante Informationen beschafft, kann er seinen Lebensabend bereits jetzt in Ruhe genießen. Leider ergeben sich bei diesem Auftrag einige Komplikationen und die lebensgefährliche Mission entwickelt sich zu einer Bedrohung für die ganze Welt. Spannender Ego-Shooter mit dichter Atmosphäre und neuen Ideen. **TEST AB SEITE 131**



ALIEN HOMINID



Ein schamloser *Metal Slug*-Nachahmer mit hochauflösender, aber leider öfters ruckelnder Cartoon-Grafik und Zweispieler-Modus. Auf Dauer mangelt es trotz witziger Ideen arg an Abwechslung. Auf www.vote-alien.com können Sie ein Flash-Probespielchen wagen.

Hersteller: ZOO Digital Publishing

Termin: 27. Mai Preis: Ca. € 40,-

MULTISPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
48%	61%	70%	67%

AREA 51



Popcorn-Kino zum Selberspielen! Midways oft verschobener Ego-Shooter strotzt zwar nicht gerade vor Innovationen, bietet aber ungebremsten Ballerspaß mit schicker Optik, gelungener Atmosphäre, spannender Story und packenden Massengefechten! **TEST AB SEITE 74**

Hersteller: Midway

Termin: 27. Mai Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
89%	85%	78%	85%

COLD WINTER



Bevor sich der MI6-Agent Sterling in Frührente begibt, muss er noch einmal kurz die Welt retten. Der Ego-Shooter, in dem Sie ein paar Terroristen in die Schranken weisen müssen, überzeugt durch neue Ideen und eine dichte Atmosphäre. **TEST AB SEITE 131**

Hersteller: Vivendi

Termin: 30. Juni Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
79%	77%	85%	87%

CT SPECIAL FORCES



... *Fire for Effect*. Sie schlüpfen in die Haut von zwei Agenten, die mächtigen Terroristen das Handwerk legen wollen. Wie sich die Mischung aus Schleich- und Hüftspiel angesichts hochkarätiger Konkurrenz macht, lesen Sie im **TEST AB SEITE 99**.

Hersteller: HIP Games

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 40,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
61%	68%	—%	75%

STAR WARS EPISODE III



... *Die Rache der Sith*. Pünktlich zum Kinostart steht die PS2-Umsetzung des letzten *Star Wars*-Abenteuers im Handel. Mit zwölf Minuten Original-Filmsequenzen steht einem atmosphärisch dichten Hack&Slay-Spaß kaum was im Wege, oder? **TEST AB SEITE 86**

Hersteller: LucasArts

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
83%	88%	72%	73%

TENCHU: ...

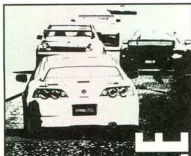


... *Fatal Shadows*. Beim neuesten *Tenchu* dürfen Sie in die knackigen Körper zweier furchtloser Ninja-Amazonen schlüpfen und meuchelnd durch 18 Missionen schleichen. Eingeschworene Fans dürfen bei *Fatal Shadows* blindlings zugreifen. **TEST AB SEITE 90**

Hersteller: LucasArts

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
77%	86%	—	83%



RENNSPIELE

JUICED



Die THQ-Überarbeitung hat der Tuning-Orgie sichtlich gut getan. Juiced fährt sich besser und macht vor allem deutlich mehr Spaß als die damalige Acclaim-Fassung. Ein gefundenes Fressen für Fans von schnellen, coolen Rennspielen. **TEST AB SEITE 80**

Hersteller: THQ

Termin: 17. Juni Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
85%	88%	79%	86%

MOTOGP 4



Das offizielle Spiel zur MotoGP-Motorrad-Meisterschaft ist in der vierten Auflage zwar deutlich umfangreicher als zuvor, technisch wie spielerisch hat sich aber leider herzlich wenig getan. Alle relevanten Infos zu diesem Titel finden Sie im **TEST AUF SEITE 96**.

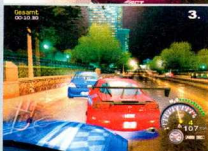
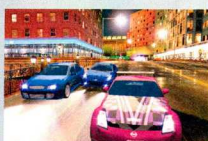
Hersteller: Sony

Termin: 25. Mai Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
74%	74%	71%	81%

STREET RACING SYNDICATE

Street Racing Syndicate bietet gewohnte Nachtraserkost in bester Need for Speed-Manier. Auch hier gilt: Wenn Sie erfolgreiche Rennen bestreiten, können mit dem gewonnenen Geld zahlreiche neue Autos und Tuningteile erworben werden. Das Spiel enthält über 50 lizenzierte Filter, unter anderem von Volkswagen, Toyota oder Mazda. Die Modelle sind sehr detailgetreu nachgebildet und darüber hinaus wurden real existierende Tuning-Möglichkeiten ins Spiel integriert. Wer *NSU* oder *Midnight Club* schon durchhat, sollte eine Probefahrt riskieren. **TEST AUF SEITE 97**.

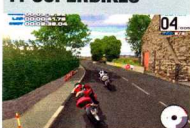


Hersteller: Codemasters

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 45,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
78%	77%	76%	75%

TT SUPERBIKES



Das offizielle Spiel zum Isle-of-Man-Wettbewerb präsentiert sich als ausgewogene Mischung aus Arcade-Rennen und Simulation. Die Grafik läuft schön flüssig, der Umfang stimmt, nur am Sound hätten die Entwickler ruhig noch etwas feilen dürfen.

Hersteller: Bigben/Jester

Termin: 25. Mai Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
72%	56%	77%	77%



MONSTER HUNTER



Endlich hat es das Online-Rollenspiel von Capcom auch zu uns geschafft. Die Betonung liegt dabei auf online, denn im Offline-Modus kann *Monster Hunter* sein Potenzial nicht ausschöpfen. Online macht die Monsterjagd hingegen viel Spaß. **TEST AB SEITE 94**

Hersteller: Capcom

Termin: 27. Mai Preis: Ca. € 45,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
82%	78%	82%	72%



ROLAND GARROS

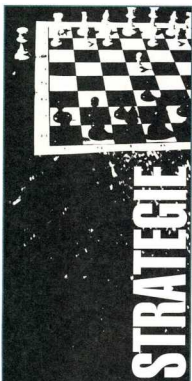


... French Open 2005 powered by Smash Court Tennis von Namco ist ein hervorragend spielbarer Tennistitel mit fesselndem Karriere-Modus und unnötigen Patzen bei der Präsentation – insgesamt durchaus empfehlenswert **TEST AUF SEITE 98**

Hersteller: Namco/Sony

Termin: 25. Mai Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
72%	60%	80%	78%



KESSEN III

Der dritte Teil von Koels Strategieserie verknüpft geschickt taktische Schlachtenplanung mit actionreichen Kampfsequenzen, bei denen man im *Dynasty Warriors*-Kampfstil den Ausgang eines Gefechts enorm beeinflussen kann. Eine Vielzahl von Spezialattacken sorgt dafür, dass trotz eines stets sehr ähnlichen Missionsablaufs so schnell keine Langeweile aufkommt. Die umfangreichen Schlachten sind dabei optisch gut in Szene gesetzt und laufen auch durchweg flüssig ab. Bei großen Schlachten mit vielen Einheiten wäre etwas mehr Übersicht durchaus wünschenswert.



Hersteller: THQ/Koei

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
77%	70%	—%	77%

**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
2,99 €**

EL: FINDEN SIE TEAM DELTA

SCHOCKEFFEKT Kaum geht die Tür auf, springt uns ein mies gelaunter Mutant in die Schusslinie.



MÄCHTIG In Alienform ballern Sie mit Parasiten auf Ihre Gegner.



Der Mars macht mobil – zeigen Sie den kleinen, grauen Männchen, wo der Hammer hängt!



Area 51

DICKE LIPPE Mit dem Gewehrkolben verteilten Sie blaue Flecken und Platzwunden.



Rund ein Drittel seines Lebens verbringt ein Mensch damit zu schlafen. Das ist normal, schließlich dient der Schlaf der Regeneration des Körpers. Doch wie viel Zeit vergeuden wir tagtäglich mit Warten? Ob auf den Bus, auf das Ende der Schlange im Supermarkt oder auf einen guten Einfall für den Textestieg eines Artikels ... Videospiele sind in diesem Bereich ziemlich abgehärtet, schließlich erscheinen die wenigsten Spiele wirklich termingerecht. Auch *Area 51* sollte eigentlich schon im letzten Jahr in die Händlerregale kommen, doch wie so oft halten wir die fertige Version erst sechs Monate später in unseren Händen. Aber das Warten hat sich gelohnt!

WAS IST DENN DA MUTTERT?

In der Rolle des kampferprobten Biologen Ethan Cole werden Sie zur sagenumwobenen Area 51 gerufen. Dort ist ein

Virus ausgebrochen, das Sie gemeinsam mit Ihren drei Teamkameraden untersuchen und unschädlich machen sollen. Doch schon kurz nach Ihrer Ankunft müssen Sie feststellen, dass die Situation kritischer ist als zunächst angenommen. Geifernde Mutationen trachten Ihnen nach dem Leben, Feuer lodert an allen Ecken und Enden und das Chaos regiert. Zeit, die Waffe durchzuladen, denn was nun folgt, ist Action am Fließband ohne Atempause! Mit Sturmgewehr, Schrotflinte und Handgranaten geben Sie den Aliens und Mutationen Saures. Dabei ist es den Entwicklern besonders im ersten Drittel des Spiels hervorragend gelungen, das Gefühl zu vermitteln, gegen eine wahre Übermacht anzutreten. Meist stehen Sie Seite an Seite mit Ihren Kameraden oder anderen Soldaten ganzen Heerscharen von erschreckend

ZIEL: SICHERN SIE DEN SEKTOR, UM AUF DIE KRAAN ZUZUGREIFEN

TEAMARBEIT Gruppengefechte wie dieses gehören zu den Highlights des Spiels.



MUTATION Einen Ihrer Teamkameraden hat's erwischt – jetzt ist er hinter Ihnen her!



ZIEL: GEHEN SIE WIEDER HINAUS UND WECHSELN SIE DIE VERSTÄRKUNG AB

DR. CRAY Das Treffen mit Ihrem Verbündeten Innerhalb der Anlage verläuft nicht nach Plan.



ZÄHER BURSCHE Die Flammen machen dem Biest nichts aus, zwei Schüsse aus der Schrotflinte dagegen schon.



INFO WISSENSDURST

UFOs, Aliens und Verschwörungstheorien

Sie sind also zum Geschmack gekommen und möchten noch mehr über die Area 51 und ihre Geheimnisse erfahren? Dann dürfen die folgenden Medien genau das Richtige für Sie sein.



FILME – Über die Qualität der Filme von Roland Emmerich kann man vorzüglich streiten, doch immerhin gibt's die Area 51 in seinem bisher erfolgreichsten Werk *Independence Day* von innen zu sehen. Wer noch mehr lachen will, der sollte sich auf jeden Fall *Mars Attacks!* von Tim Burton auf seine Einkaufsliste setzen.



SERIEN – Natürlich war die sagenumwobene Area 51 auch bei der Kultserie

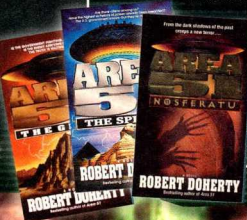
Akte X des Öfteren ein wichtiges Thema. Ein absolutes und witziges Highlight ist die Dreamland-Doppelfolge in der 6. Staffel, bei der Mulder mit einem Area-51-Offizier den Körper tauscht und viel über die geheime Forschungsanlage in Erfahrung bringt.



BÜCHER

Die mehrteilige *Area 51*-Buchreihe von Robert Doherty verbindet geschickt diverse Mythologien mit haniebuchenen Verschwörungstheorien zu einer

spannenden, amüsanten Science-Fiction-Story, die zwar jedes mögliche Klischee bedient, sich aber durchaus flott lesen lässt. Wer sich für die Serie, die nichts mit Midways Actiontitel zu tun hat, interessiert, sollte jedoch gute Englischkenntnisse mitbringen, da es die Romane hierzulande nur in der englischen Originalfassung gibt.



FILM AB Die Geschichte wird in technisch sehr guten Rendersequenzen erzählt.



flinken Biestern gegenüber. Wie schon in *Killzone* agieren Ihre Teamkameraden selbstständig und benötigen keine Befehle von Ihnen. Im Vergleich zu unserer Genreferenz sind die Jungs allerdings etwas agiler und behindern einander weniger im Kampf. Spätestens wenn Sie noch ein zweites Sturmgewehr oder eine zweite Schrotflinte aufgenommen haben und beidhändig abfeuern, haben Ihre Widersacher jedoch nicht mehr viel zu lachen.

EVOLUTION

Im späteren Verlauf wird Hauptcharakter Ethan selbst vom Virus infiziert und kann sich fortan in eine abscheuliche Kreatur verwandeln, die Gegner mit wuchtigen Prankschlägen meterweit durch die Luft schleudert. Alternativ und auf größere Distanzen schickt er kleine Parasiten auf die Reise, die selbstständig auf die Suche nach einem Gegner gehen und diesen ausschalten. Doch die meiste Zeit müssen Sie sich in menschlicher Gestalt auf irdische Feuerwaffen verlassen – zumindest bis Sie die beiden futuristischen Alien-Kanonen gefunden haben, die nicht nur fesch aussehen, sondern sich auch als äußerst effektiv herausstellen. Die BBG erlaubt es beispielsweise, um Ecken herum auf Gegner zu schießen – ein reflektierender Laserpointer mit Zielmarkierung macht's möglich. Leider gibt es gerade mal zwei

Alien-Waffen, vor-

nehmlich nutzt man Sturmgewehr, Pumpgun und Scharfschützengewehr zur Beseitigung der Gegner.

HANDWERKSZEUG

Es steht also außer Frage, dass der ausgiebige Waffeneinsatz den Hauptteil von *Area 51* ausmacht. Damit die Ballerei allerdings nicht langweilig wird, haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen. So dürfen Sie mit einem mitgeführten Handgelenksscanner die Umgebung nach interessanten Objekten absuchen, um Hintergrundinfos zu erfahren. Leider können diese Informationen nicht während des Spiels abgerufen und erst nach der Rückkehr ins Hauptmenü eingesehen werden. Sei's drum, um der Hauptstory zu folgen, sind diese Informationen nicht entscheidend – hochwertig gerechnete Zwischensequenzen treiben die Geschichte voran. Das wichtigste Merkmal des Games, damit Langeweile gar nicht erst aufkommt, ist das Level-design. An jeder Ecke passiert irgendwas. Coole, geskriptete Ereignisse lockern das Geschehen auf und letztlich hat es sogar eine gute Portion augenzwinkernder Humor ins Spiel geschafft. Generell ist die Atmosphäre aber eher düster und einige Schockmomente lassen den Puls rasen. Ein gutes Beispiel hierfür ist die Taschenlampe, die an den meisten Waffen der irdischen Einsatzkräfte montiert ist und im Dunkeln zumindest etwas Licht spendet. Spätestens wenn man nachladen muss und der schmale Lichtkegel gen Decke zeigt, sieht

FEUERWERK

Gelegentlich dürfen Sie sich hinter ein Geschütz klemmen und die Umgebung zerlegen.

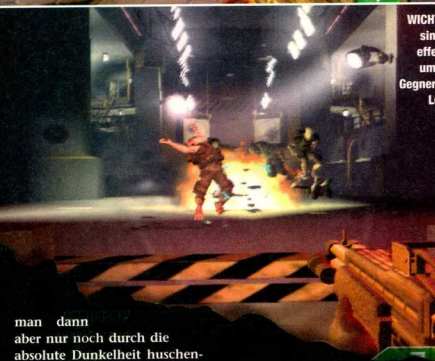




NETT Der Splitscreen-Modus läuft flüssig, bietet aber zu wenig Optionen.



BLUTIG Auf kurze Distanz richten die Waffen verheerenden Schaden an.



WICHTIG Granaten sind ein äußerst effektives Mittel, um sich größere Gegnergruppen vom Leib zu halten.

man dann aber nur noch durch die absolute Dunkelheit huschen, grün funkelnde Augenpaare und stöhnende Grunzlaute wirken bedrohlich nah. Für solche Situationen sollten herzkrankte Spieler schon mal die Beruhigungstabletten bereit legen.

STARS IN DER MISERE

Wie wir bereits in unserer Sonderbeilage zum Spiel in der letzten Ausgabe berichteten, konnte Midway einige interessante Persönlichkeiten für die Vertonung der Charaktere verpflichten. So wird der Hauptcharakter von David Duchovny gesprochen und Musiker Marilyn Manson lieh dem mysteriösen Alien Edgar seine Stimme. Das Spiel wurde für Deutschland komplett lokalisiert, erfreulicherweise kommen Sie dennoch in den Genuss der englischen Sprecher, sofern Ihre Konsole auf diese Sprache gestellt ist. Trotz einiger kleiner Übersetzungsfehler

INFO DER SPIELABLAUF

Licht aus, Spot an!

Stur durch die Gegnerscharen zu ballern wird irgendwann langweilig. Geskriptete Ereignisse lockern das Geschehen deutlich auf und machen Area 51 höchst unterhaltsam.

Auf seinem Weg durch die Area 51 stößt Ethan schließlich auf ein echtes UFO. Doch anstatt die außerirdische Technologie bewundern zu können, sieht sich Ethan schwerem Beschuss ausgesetzt. Wie praktisch, dass ein Aufzug ins Innere des Raumschiffs führt. Dort angekommen, fällt dem wehrhaften Biologen ein Schalter ins Auge. Kaum gedrückt, gibt eine sanfte Computerstimme die Aktivierung der Waffensysteme bekannt. Ein weiterer Schalter außerhalb des UFOs gibt den Feuerbefehl und kurz darauf liegt die gesamte Wand vor dem Raumschiff inklusive der dort positionierten Gegner in Schutt und Asche!



DER BEWEIS Dieses Ding ist kein Wetterballon!



FEUER! Ethan aktiviert die Waffensysteme.

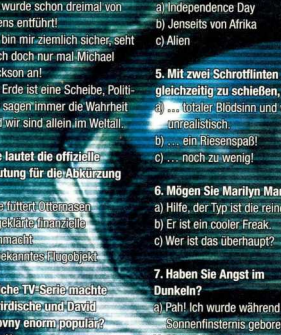


AUFWÄRTS Ein Stück Wand dient als Treppe.

INFO KAUFBERATUNG

Sind Sie auf die Alien-Invasion vorbereitet?

Sie sind noch unschlüssig, ob Area 51 das richtige Spiel für Sie ist? Dann sollten Sie diesen Fragebogen ausfüllen und die klare Antwort herausfinden.

- 
- 1. Glauben Sie an die Existenz von Außerirdischen?**
- a) Ich wurde schon dreimal von Aliens entführt!
 - b) Ich bin mir ziemlich sicher, seht euch doch nur mal Michael Jackson an!
 - c) Die Erde ist eine Scheibe, Politiker sagen immer die Wahrheit und wir sind allein im Weltall.
- 2. Wie lautet die offizielle Bedeutung für die Abkürzung UFO?**
- a) Uwe Hüter! Österreich!
 - b) Ungeklärte finanzielle Ohnmacht.
 - c) Unbekanntes Flugobjekt.
- 3. Welche TV-Serie machte Außerirdische und David Duchovny enorm populär?**
- a) Akte X
 - b) Aktenzeichen XY
 - c) Beverly Hills 90210
- 4. Welcher von diesen Filmen spricht Sie am meisten an?**
- a) Independence Day
 - b) Jenseits von Afrika
 - c) Alien
- 5. Mit zwei Schrotflinten gleichzeitig zu schießen, ist ...?**
- a) ... totaler Blödsinn und völlig unrealistisch.
 - b) ... ein Riesenspaß!
 - c) ... noch zu wenig!
- 6. Mögen Sie Marilyn Manson?**
- a) Hille, der Typ ist die reine Pest!
 - b) Er ist ein cooler Freak.
 - c) Wer ist das überhaupt?
- 7. Haben Sie Angst im Dunkeln?**
- a) Pahl! Ich wurde während einer Sonnenfinsternis geboren!
 - b) Oh mein! Das böse Wort mit D!
 - c) Nur wenn jemand unter meinem Bett spioniert!

Auflösung:

0-9 Punkte: Sie spielen vermutlich am liebsten Knobelspiele, bekommen Panik, wenn in der U-Bahn mal kurz das Licht ausgeht, oder sind womöglich eine Frau. *Area 51* dürfte für Ihr Gemüt doch etwas zu hektisch und aufregend sein.

10-17 Punkte: Schnappen Sie sich Ihren Geldbeutel und kaufen Sie sich *Area 51*. Danach füllen Sie den Fragebogen noch mal aus und schon gehören Sie ebenfalls zum Kreis der Wissenden und Alien-Experten

18-21 Punkte: Wenn Sie einen Raum betreten, wird's gleich ein paar Grad kälter, so cool sind Sie! Sie wissen alles über Außerirdische, sollten sich *Area 51* aber dennoch nicht entgehen lassen. Wehren Sie die Alien-Invasion ab!

kann aber auch die deutsche Synchronisation überzeugen. Für die Musikuntermalung holte man sich ebenfalls Prominenz in Form des Ex-Nine-Inch-Nails-Drummers Chris Vrenna an Bord, auch wenn dieser nicht gerade die prägnantesten Kompositionen zum Spiel beisteuerte.

WUNSCHLOS GLÜCKLICH?

Area 51 ist ein extrem unterhaltsamer, actionreicher und spannender Action-Shooter, der zu allem Überfluss auch noch richtig gut aussieht. Zwar bekommt man im Vergleich zu *Killzone* deutlich weniger scharfe Texturen zu Gesicht, doch dafür ist in der amerikanischen Militärbasis auch ständig die Hölle los und Massengefechte mit bis zu 20 Teilnehmern sind keine Seltenheit. Das Tollste daran ist, dass trotz dieser Actiondichte und einiger

sehenswerter Effekte kein derber Ruckler das Geschehen trübt. *Area 51* läuft flüssig und fühlt sich prima an. Letztlich sind es Detailmängel, die höhere Wertungsregionen verhindern. So gibt es einige Abschnitte, in denen Gegner auf wundersame Weise entstehen, obwohl der Spieler diese Bereiche bereits von sämtlichen Widersachern befreit hat. Ein paar mehr Waffen hätten es ebenfalls sein dürfen und in Alienform ist Ethan fast schon etwas zu mächtig. Ein wenig unschlüssig sind wir noch bezüglich der Mehrspieler-Qualitäten des Spiels. Der Splitscreen-Modus entsäuft mit geringer Spielerzahl und Optionsarmut (lediglich Punkte- und Zeitlimit dürfen festgelegt werden), online sollte mit bis zu 16 Spielern dagegen mehr Spaß aufkommen. Leider konnten wir diesen Modus noch nicht ausprobieren und werden folglich in einer der nächsten Ausgaben genauer darauf eingehen.

MAIK RÜTFFÜR



SCAN-DAL Immer wieder dürfen Sie den Handgelenksscanner anschmeißen und die Umgebung untersuchen.

SCI-FI Diese Maschinen überwinden die Schwerkraft und bauen uns eine Brücke.



DETAIL-CHECK AREA 51

Ballerspaß vom anderen Stern

Area 51 entpuppt sich als gelungener Mittelweg zwischen dem eher realistischen *Killzone* und dem abwechslungsreichen und voll gepackten *Project: Snowblind*. Actionreiche, unkomplizierte Ballereien mit einer Prise Selbstironie machen Area 51 zum guten Drittplatzierten.



AREA 51

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Zwischen zehn und zwölf Stunden sollte man für den Story-Modus schon einplanen, anschließend motivieren freispieltbare Extras und mehrere Schwierigkeitsgrade zum noch-maligen Durchspielen.

Missionsdesign: Midway erfindet das Genre zwar nicht neu, die Entwickler waren dennoch darum bemüht, das Geschehen nie langweilig werden zu lassen.

Wiederspielwert: In jedem Level sind zahlreiche scanbare Objekte versteckt, die Hintergrundinfos zur Area 51 freischalten, mehrere Schwierigkeitsgrade sind ebenfalls vorhanden. **Speichermanagement:** Ausreichend Checkpoints sind vorhanden, nach jedem Level wird (auf Wunsch automatisch) gespeichert.

Schwierigkeitsgrad: Zwei anwählbare Stufen. Auf Leicht sehr gut schaffbar.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Area 51 schlägt in die gleiche Kerbe wie *Project: Snowblind*. Viele Gegner, viel Action, aufwendige Effekte, große Levels und das alles schön flüssig ohne nervige Ruckler.

Darstellung: Area 51 bleibt auch in größeren Arenen stets flüssig.

60-Hz-Modus: Nein. **Soundeffekte:** Sehr guter Dolby-Pro-Logic-II-Sound, akzeptable deutsche Sprecher, noch bessere englische Sprachausgabe.

Musik: Treibende Beats sind selten, größtenteils bleibt die atmosphärische Musikkuntermalung unauffällig im Hintergrund.

MULTIPLAYER ★★★★★

Zum Testzeitpunkt konnten wir Area 51 leider nur im SplitScreen spielen. Hier treten lediglich zwei Spieler gegeneinander an, was recht schnell langweilig wird. Ein Online-Test folgt in einer der nächsten Ausgaben.

SplitScreen: Ja, für zwei Spieler. Leider keine Bots zuschaltbar. **LAN-Modus:** Nein. **Mehrspieler-Maps:** 18. **iLink-Modus:** Nein. **Online-Modus:** Ja. **Mehrspieler-Maps online:** 18. **Spielmodi:** Nicht bekannt. **Kooperativ-Modus:** Nein.

PROJECT: SNOWBLIND

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Project: Snowblind ist definitiv zu kurz! Trotz spannender Levels und viel Abwechslung sind sechs bis acht Stunden Spielzeit einfach zu wenig. Extras fehlen ebenso wie weitere Schwierigkeitsgrade.

Missionsdesign: Enorm vielseitiges, nicht-lineares und durchdachtes Leveldesign. In diesem Punkt ist *Project: Snowblind* der Konkurrenz deutlich überlegen.

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

Speichermanagement: Ausreichend vorhandene Checkpoints darf das Spiel (auf Wunsch automatisch) gespeichert werden.

Schwierigkeitsgrad: Nicht einstellbar, generell aber eher einfach.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Project: Snowblind liefert weniger scharfe Texturen als *Killzone*, läuft dafür aber wesentlich flüssiger und auf dem Bildschirm ist meist die Hölle los. Ruckler sind die seltene Ausnahme.

Darstellung: Im Solo-Modus bleibt das Spiel stets ausreichend flüssig.

60-Hz-Modus: Ja. **Soundeffekte:** Die deutschen Sprecher sind in Ordnung, die englischen noch eine Spur besser.

Der Pro-Logic-II-Sound ist sehr gut.

Musik: Je nach Aufgabenstellung treibt die Musik an und erhöht die Spannung, drängt sich aber nur selten in den Vordergrund.

MULTIPLAYER ★★★★★

Zwar gibt es leider keinen SplitScreen-Modus, doch online zeigt *Project: Snowblind*, wie viel Spaß ein Ego-Shooter mit vielen Spielern machen kann. Der große Umfang und die sehr gute Spielbarkeit machen das Spiel zur Referenz.

SplitScreen: Nicht vorhanden. **LAN-Modus:** Ja. **Mehrspieler-Maps:** 10. **iLink-Modus:** Nein. **Online-Modus:** Ja. **Mehrspieler-Maps online:** 10. **Spielmodi:** 8. **Kooperativ-Modus:** Nein.

KILLZONE

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Die Einzelspielerkampagne bietet mit einer Spieldauer von etwa zehn bis 15 Stunden einen guten Umfang. Dank unterschiedlich aufgebauter Levels ist nach Charakter lohnt mehrfaches Durchspielen.

Missionsdesign: Es macht riesig Spaß, sich durch die optisch abwechslungsreichen Locations zu ballern, trotz der strikten Linearität und des gleichförmigen Spielverlaufs.

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

Speichermanagement: Nach jedem Level darf gespeichert werden, innerhalb der Levels sind wenige Checkpoints vorhanden.

Schwierigkeitsgrad: Drei anwählbare Stufen. Auf Leicht gelegentlich fordernd.

GRAFIK & SOUND ★★★★★

Leider kommt die PlayStation 2 angesichts der edlen Optik häufig ins Schwitzen – Ruckler und spät ins Bild kommende Objekte und Texturen sind die ungeschöne Folge.

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

60-Hz-Modus: Ja. **Soundeffekte:** Erstklassige Sounds in Dolby Pro Logic II und ordentliche Sprachausgabe.

Im englischen Original noch einen Tick besser.

Musik: Fantastisch, von einem Orchester eingespielte Musikkuntermalung – leider nur in Zwischensequenzen.

MULTIPLAYER ★★★★★

Dank einer guten Mischung an Spielmodi und drei Intelligenzstufen für Bots macht der Titel auch im Mehrspieler-Modus viel Spaß. Auch online ist *Killzone* ein hervorragendes Single Software.

SplitScreen: Ja, für zwei Spieler. Bis zu 14 (!) Bots zuschaltbar. **LAN-Modus:** Nein. **Mehrspieler-Maps:** 8. **iLink-Modus:** Nein. **Online-Modus:** Ja. **Mehrspieler-Maps online:** 8. **Spielmodi:** 6. **Kooperativ-Modus:** Nein.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Maik Bütfer

ist nicht von dieser Welt!

Area 51 ist ganz bestimmt kein Meilenstein des Genres, aber herrlich inszenierte Popcorn-Action. Technik und Spielmechanik sind grundsätzliche, die Atmosphäre stimmig und es gibt genügend Abwechslung. Zwar hätten es gerne noch ein paar ausgefallene Waffen mehr sein können und der SplitScreen-Modus leidet unter akuter Optionsarmut, doch Einzelspieler werden mindestens zehn Stunden sehr gut unterhalten und spielen die spannende Alienhatz auch gerne ein zweites oder drittes Mal durch. Wem *Killzone* zu trocken und *Project: Snowblind* zu komplex ist, der sollte Area 51 unbedingt auf seine Einkaufsliste setzen!

TEST AREA 51

Hersteller: Midway
Entwickler: Midway Studio Austin
Genre: Ego-Shooter
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 10-12 Stunden
Internet: www.area51-game.com

Spieler: 1-16 (online)
Termin: 27. Mai
USK-Freigabe: Keine Jugendfreigabe
Preis: Ca. € 60,-

- Temporeicher Spielverlauf
- Sehr gute Technik
- Tolle Atmosphäre
- Wenig Waffeln

CONTROLLER-CHECK STANDARD



„Die Steuerung funktioniert sehr gut, ist aber leider nicht konfigurierbar. Lediglich die Y-Achse darf invertiert werden.“

STEUERUNG 80%

GESAMTWERTUNG

★★★★★
Erreicht: 27 Mai
Preis: Ca. € 60,-

GESAMTWERTUNG

★★★★★
Erreicht: März 2003
Preis: Ca. € 30,-

GESAMTWERTUNG

★★★★★
Erreicht: Nov. 2004
Preis: Ca. € 30,-

Area 51 leistet sich keine großen Patzer und bietet unterhaltsame Stunden mit pausenloser Action. Hoffentlich kann der Online-Modus die Erwartungen erfüllen.

Das Leveldesign und der Mehrspieler-Modus sind über jeden Zweifel erhaben. Die wenig mitreißende Story und die kurze Spieldauer stoßen dagegen sauer auf.

Die tolle Atmosphäre, der brillante Stil, die sehr gute Spielmechanik und der herausragende Mehrspieler-Modus machen *Killzone* zu unserer Referenz.

GESAMTWERTUNG

GRAFIK SOUND MULTI 89% 85% 78%

85%

„Ein gut geschnürtes Actionpaket mit hohem Unterhaltungswert, toller Technik und spannender Story.“

Juiced



Der Phönix aus der Asche ist endlich fertig und nimmt direkten Kurs auf den Genre-Thron.



NICHT DOCH!
Fahrfehler bleiben sichtbar und sorgen zudem für eine hohe Reparatur-Rechnung.



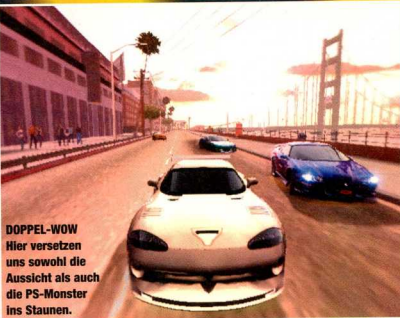
LAP 1
TIME 0:13.82
LAP 2 0:00:00

OHNE STRESS Im Arcade-Modus kann man Rennen fahren, ohne Angst um den Geldbeutel und den Respekt zu haben.

4TH

BRAKE NOW!





Endlich ist das ambitionierte Erstlingswerk der englischen Entwicklerschmiede Juice Games fertig und greift nach der Street-Racing-Krone. Nachdem der Titel nach der Schließung von Acclaim kurz vor dem Aus stand, bekommt das Rennspiel dank THQ eine zweite Chance, welche die Entwickler sehr gut genutzt haben. Ob sich der sprichwörtliche Dritte im Street-Racing-Zweikampf von EAs *Need for Speed Underground*-Reihe und Rockstar Games *Midnight Club*-Serie freuen kann, lesen Sie im nachfolgenden Test.

ALLER ANFANG IST SCHWER

Das Herzstück von *Juiced* ist zweifelsohne der Karriere-Modus. Als blutiger Anfänger muss man sich hier viel Respekt erarbeiten, um in einem Atemzug

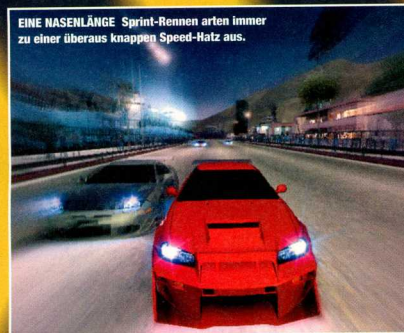
mit den anderen Gangs und Größen der Street-Racing-Szene von Angel City genannt zu werden. Für jemanden, der völlig neu in der Stadt ist und vor allem noch nicht einmal einen Wagen hat, ein sehr hoch gestecktes Ziel. In der Anfangsphase ist das sehr überschaubare Angebot des Autohändlers recht ernüchternd. Um erste Rennerfolge aufzufahren, reicht aber ein VW Beetle oder ein Peugeot 206 GTI allemal aus. Zum Glück wird im Laufe des Spiels der Fuhrpark gehörig aufgestockt. Ein Fahrzeug in seiner ursprünglichen Form erregt in der Welt von *Juiced* in keiner Art und Weise Aufsehen. Das kann man in der heimischen Garage ändern. Hier stehen dem Spieler einige Optionen offen, um aus seinem langweiligen Beetle einen bösartigen Brummer zu machen. In Sachen Leistungssteigerung darf man

an der Bremsanlage herumspielen, die Gangübersetzung verändern, einen Turbo einbauen oder mit einer ordentlichen Ladung Lachgas für Freuden schreie sorgen. Sämtliche Einstellungen lassen sich entweder komplett manuell vornehmen oder im Tuning-Shop gesammelt erledigen. Hier wird zunächst gecheckt, ob Tuningteile für das ausgewählte Auto vorhanden sind. Ist dies der Fall, lassen sich all diese Mods mit nur einem Knopfdruck auf einmal einbauen. Die gesamten Tuningmöglichkeiten wurden in ein Levelsystem gefasst, das erst nach und nach alle Motoren-Modifikationen preisgibt. In optischer Hinsicht stehen dem Spieler ebenfalls einige Möglichkeiten zur Verschönerung bereit. Drei Lackschichten, Frontspoiler, Seitenschweller, Heckspoiler, Vinyls, Decals und Neonleuchten sorgen für stau-

nende Blicke der virtuellen Zuschauer. *Juiced* bietet zwar genug Optionen, um seine PS-Schleuder zu einem Unikat zu machen, aber bei weitem nicht so viel wie EAs Konkurrent *Need for Speed Underground 2*. Die Schönheitsoperationen sind für die Festigung des eigenen Status in Angel City unerlässlich, kosten jedoch auch jede Menge Kohle. Deshalb sollte man immer für ein ausreichend gefülltes Konto sorgen.

WETTEN, DASS ...?

In den insgesamt neun Stadtteilen von Angel City werden in geregelten Abständen Rennen veranstaltet, die alle auf einen Blick im Rennkalender ersichtlich sind. Bei der Teilnahme müssen allerdings zwei entscheidende Dinge berücksichtigt werden. Der Spieler muss über ein Fahrzeug der vorgegebenen Gruppe verfügen und





genügend Kohle haben, um die Teilnahmegebühr zu bezahlen. Zusätzliche Würze erhalten die Rennen durch Wetten. Die Auswahl des Konkurrenten will wohl überlegt sein. Es macht schließlich nur sehr wenig Sinn, einen Fahrer herauszufordern, dessen Wagen 40 oder 50 PS mehr unter der Haube hat. Den Höhepunkt des Wettgeschäfts stellen zweifelsohne die Pink-Slip-Rennen dar. Hier sind nur zwei Fahrer beteiligt und der Wettersatz ist nicht etwa Geld, sondern der fahrbare Untersatz selbst. Und wenn es um das eigene, bis ans Limit getunte Baby geht, sind Adrenalinschübe im Sekundentakt vorprogrammiert. Rennerfolge bringen harte Währung auf das Konto und sie steigern auch das Ansehen bei den anderen Gangs (siehe Extrakasten „Respekt“). Das Zusammenspiel von Wetten, der sehr guten künstlichen

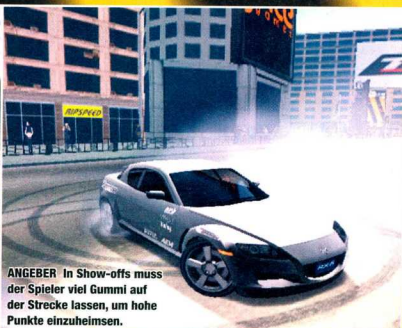
Intelligenz und dem Fahrverhalten der virtuellen Heckschleudern macht *Juiced* zu etwas Besonderem. Alle CPU-gesteuerten Fahrer verhalten sich überwiegend der jeweiligen Situation angemessen und verlangen dem Spieler einiges an Können ab. Die Konkurrenten drängeln, schneiden und nutzen geschickt den Windschatten aus. Dieses Prinzip basiert allerdings auf Gegenseitigkeit; so kann der Spieler seinen Vordermann durch eine aggressive Verfolgung zu Fahrfehlern zwingen. Das Preisgeld und der Wettersatz erhöhen zusätzlich die künstliche Intelligenz der Konkurrenten. Nimmt man beispielsweise an einem Rennen teil, ohne eine Wette abzuschließen, hat man keine Probleme, den Sieg zu erringen. Winkt hingegen ein fünfstelliges Preisgeld und zusätzlich dazu noch eine 18.000-Dollar-

Wette, geht es überaus heiß her und man muss sich richtig anstrengen, um die CPU-Konkurrenten zu bezwingen.

WEDER ARCADE NOCH REINE SIMULATION

Die Kontrolle über das eigene Fahrzeug ist über Sieg und Niederlage mitentscheidend. Auch in diesem Bereich hebt sich *Juiced* im Vergleich zur EA- oder Rockstar-Games-Konkurrenz ab. Während die beiden Mitbewerber gänzlich auf eine arcadeorientierte Steuerung setzen, ist die Handhabung der Boliden im THQ-Racer wesentlich realistischer ausgefallen. Dieser für ein Rennspiel dieser Art doch recht ungewöhnlich stark ausgeprägte Simulationscharakter macht *Juiced* zu einem Titel, der über längere Zeit hinweg die Aufmerksamkeit des Spielers erfordert. Die Kontrolle

einer Dodge Viper GTS oder einer Chevrolet Corvette Stingray benötigt viel Feingefühl und spielerisches Können, sie lassen sich erst nach einiger Eingewöhnungszeit sehr gut fahren. Trotz allem sind kleine Pannen während eines Rennens nicht zu vermeiden. Kommt man einer Bande viel zu nahe, bleiben die Schäden an den Autos sichtbar. Behält der Spieler seine rücksichtslose Fahrweise bei und erhöht das Maß der Zerstörung, hat das teilweise auch Auswirkungen auf das Fahrverhalten der Wagen. So kann es entweder zu einem handfesten Defekt der Lenkung, oder zu einem konstanten Lachgas-Verlust kommen. Es besteht zwar die Möglichkeit, diese Beschädigungen nach jedem Rennen wieder rückgängig zu machen, allerdings ist die Rechnung dann auch ziemlich saftig.



INFO RESPEKT

Ansehen durch Leistung

Juiced hat einige Elemente, denen der Spieler seine Aufmerksamkeit widmen sollte. Eines davon ist das facettenreiche Respekt-System.

Zu Beginn des Spiels darf man nur in einem Stadtteil von Angel City an Rennen teilnehmen. Um sich in allen anderen Gebieten ebenfalls einen Namen zu machen, muss man sich erst den Respekt der Gangs earbeiten. Innerhalb der Rennen ermittelt man durch eine gute Performance das Ansehen seiner Konkurrenten. Durch eine gute Platzierung oder die hohe Risikobereitschaft bei Wetten steigt dieses stetig. Je mehr Respekt sich der Spieler verdient, desto mehr Privilegien werden ihm eingeräumt. Er darf Rennen fahren, an Pink-Slip-Rennen teilnehmen und später sogar selbst Renn-Events veranstalten.



VIelfältig Der Spieler kann sein Ansehen bei den Gangs auf vielerlei Hinsicht steigern. Solche Attacken bewirken hingegen das Gegenteil.

DIE GANG IM RÜCKEN

Nach einiger Zeit im Rennzirkus schließen sich dem Spieler insgesamt drei Fahrer an, die dann entweder alleine auf Preisgeldjagd geschickt werden können oder als Unterstützung in einem der Team-Rennen fungieren. Nachdem sie frisch ins Rennteam aufgenommen wurden, mangelt es ihnen noch etwas an Rennerfahrung, was sich aber durch häufige Soloauftritte schnell ändert. Sowohl in den Einzel- als auch in den Team-Rennen hat der Spieler die Möglichkeit, über das Digitalkreuz das Maß der Fahraggression einzustellen. Allerdings sollte man hier beachten, dass sich die andauernde Anspannung seines Kollegen auch in einem ungewollten Dreher entladen kann.

RICHTIG HÜBSCH

In technischer Hinsicht hat der Titel durch den Hersteller-Wechsel, vor allem aber durch die zusätzliche Entwicklungszeit einen ordentlichen Sprung nach vorne gemacht. Allen voran sehen die Automodelle sehr gut aus und überzeugen während der Rennen durch hübsche Spiegelungen auf der Karosserie. Die Stadtteile sind von der Thematik her abwechslungsreich und machen einen grundsoliden Eindruck, ohne erwähnenswert neue Akzente zu setzen. Die vielen Details fernab der Strecken, beispielsweise Heißluftballons oder Fallschirmspringer, untermauern diese Wirkung. Das überaus gelungen vermittelte Geschwindigkeitsgefühl rundet das sehr gute optische Gesamtbild ab.

Die brachialen Motorsounds sorgen im akustischen Bereich für die nötige Portion Authentizität und machen die Kraft eines Nissan Skyline GT-R förmlich spürbar. Allerdings ist die Musikauswahl eher unauffällig und unterstützt die schnelle Rennaction nur sehr selten.

DER BOXENSTOPP HAT SICH GELOHNT

Juiced hat der zusätzliche Aufenthalt in der Entwickler-Boxengasse überaus gut getan. Die technische Performance stimmt, der Karriere-Modus fesselt über einen längeren Zeitraum hinweg und die Auswahl an Arcade-Herausforderungen geben auch abseits der Jagd nach Geld und Respekt ausreichend Gelegenheit, eine schnelle Runde zu wagen. Freunde

von Mehrspieler-Rennen werden von der Offline-Variante allerdings etwas enttäuscht sein. Man kann lediglich Rundkurs-Rennen gegen einen menschlichen Kontrahenten veranstalten. Richtige Mehrspieler-Freuden kommen lediglich im Online-Modus auf, der mit einer üppigen Ausstattung aufwartet. Leider war dieser zum Testzeitpunkt noch nicht fertig gestellt. In einer der nächsten Ausgaben werden wir den Test nachliefern.

Fans von schneller Street-Racing-Action, die zudem einen gewissen Simulationsanspruch haben, sollten auf jeden Fall einen Blick riskieren. Denn genau das macht Juiced zu einem sehr guten Spiel, das aber nicht jedermanns Geschmack ist.

UDO CRNJAK



DETAIL-CHECK JUICED

Dank geschicktem Tuning zum Hit!

Juice Games hat die zusätzliche Entwicklungszeit sehr gut genutzt. Reicht das Ergebnis, um den Genre-Thron zu erklimmen? Unser Vergleich zeigt es Ihnen.



JUICED

UMFANG

Spielmodi: Arcade, Karriere, Anpassbares Rennen, 2-Spieler-Splitscreen, LAN-Spiel, Online, Optionen, Extras.
Strecken: 99 Strecken (vorwärts + rückwärts).
Fahrzeuge: 52
Online-Unterstützung: Ja.
Fahrzeuge aufrüstbar: Ja, sehr gute Tuning-möglichkeiten.
Splitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler.

GAMEPLAY

Steuerung: Sehr gut. Das Fahrzeughandling ist sehr simulationslastig ausgefallen. Braucht etwas Eingewöhnungszeit.
Streckendesign: Abwechslungsreiche Stadtteile mit teilweise sehr anspruchsvoller Streckenführung.
Schwierigkeitsstufen: Zwei Einstellungen. Nur im Options-Menü einstellbar.
Künstliche Intelligenz: Sehr gut! Hängt auch vom Wettsatz und vom Preisgeld ab. Von sehr aggressiv bis gemächlich.



TECHNIK

Grafik: Das Renngeschehen läuft überwiegend mit 30 Bildern pro Sekunde und fast immer flüssig. Ruckler sind selten. Die Automobile sind die Highlights von Juice und wirken besser aus als bei *Midnight Club 3*. Das Geschwindigkeitsgefühl wird sehr gut vermittelt.
Sound: Die Motoren klingen brachial und sehr gut. Leider kein Dolby-Pro-Logic-II-Support.
Musik: Für ein derart temporeiches Rennspiel eher unpassend.
Präsentation: Die Menüstruktur ist sehr übersichtlich. Leider lange Ladezeiten.
Besonderheiten: Adrenalininformendes Wett-System und cooles Respekt-Feature.



GESAMTWERUNG

★★★★★



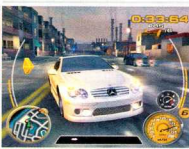
MIDNIGHT CLUB 3

UMFANG

Spielmodi: Karriere-Modus, Autocross, Track, Capture the Flag, Paint, Cruise, Rocket, Fix-Strecke, Rundenrennen, Tag, Variable Strecke.
Strecken: Drei Städte mit sehr vielen Rennen.
Fahrzeuge: 66
Online-Unterstützung: Ja.
Fahrzeuge aufrüstbar: Ja, superbe Tuning-möglichkeiten.
Splitscreen-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 gelegentlich sehr anspruchsvollen Passagen.
Schwierigkeitsstufen: Nicht einstellbar. Oftmals herausfordernde Rennen.
Künstliche Intelligenz: Die Gegner agieren geschickt und verwenden sämtliche Tricks, machen aber auch mal Fehler.



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 einfach hervorragend, vor allem in Dolby Pro Logic II.
Musik: Underground-Tracks vom Feinsten aus allen Genres.
Präsentation: Das Hauptmenü mit den schnellen Kamerafahrten ist unheimlich cool.
Besonderheiten: Grandioses Auto-Tuning mit speziellen Teilen möglich.



GESAMTWERUNG

★★★★★



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

UMFANG

Spielmodi: Karriere-Modus, Quick-Race, 2-Spieler-Splitscreen, Online, Tunen, Profil-Manager, Optionen.
Strecken: 103 + 83 davon rückwärts.
Fahrzeuge: 29
Online-Unterstützung: Ja.
Fahrzeuge aufrüstbar: Ja, tolle Tuning-möglichkeiten.
Splitscreen-Modus: Maximal 2 Spieler.

GAMEPLAY

Steuerung: Sehr gute Steuerung. Das Fahrverhalten wurde diesmal deutlich simulationslastiger gestaltet als im Vorgängertitel.
Streckendesign: Abwechslungsreiche und stellenweise sehr anspruchsvolle Kurse bieten für jeden Geschmack genau das Richtige.
Schwierigkeitsstufen: Drei Stufen, jederzeit einstellbar.
Künstliche Intelligenz: Sehr gut gelungen! Die Gegner sind dem eigenen Niveau angepasst, fair und machen auch mal Fehler.



TECHNIK

Grafik: Die Engine läuft mit 30 Bildern pro Sekunde, die nur bei hohem Verkehrsaufkommen unterschritten werden. Geschick 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.
Präsentation: Die Stadt als großes Menü ist famos, lange Lade- und Speicherzeiten.
Besonderheiten: Typische Fast and the Furious-Fahrzeuge.



GESAMTWERUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Udo Crnjak
liebt seinen
Skyline GT-R.

Die Entwickler haben die Acclaim-Variante des Spiels nahezu komplett umgekrempelt und es in allen Belangen stark verbessert. Der Karriere-Modus fesselt ungemein mit seinem ausgefeilten Wett- und Respekt-System und sorgt bei Pink-Slip-Rennen für adrenalin-dominierte Rennaction. Mir persönlich gefällt das simulationslastige Fahrverhalten der Boliden sehr gut, auch wenn der Titel dadurch kein Spiel für zwischen-durch mehr ist. Die Automodelle sehen sehr gut aus und klingen teilweise derart brachial, dass ich eine Gänsehaut bekommen habe. Dieses hohe Niveau kann bei den Strecken leider nicht ganz gehalten werden. Sie wirken zwar grundsätzlich, aber eben nicht mehr. Rennspiel-Fans sollten einen Blick riskieren.

TEST JUICED

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Juice Games
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Surround
Umfang:	99 Strecken
Internet: www.thq.de	
Spieler:	Termin:
1-2 (bis 6 online)	17. Juni
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-

- ✓ Sehr gute Fahrzeugmodelle
- ✓ Toller Karriere-Modus
- ✓ Spannendes Wett-System
- ✓ Mäßiger Splitscreen-Modus

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Sicht nach hinten	R1: Nitro	☐ Bremsen
L2: Verursachen	R2: Wechseln	☐ Rückwärtsgang
Start:	☐ Gas geben	☐ Gas geben
Select: Perspektiv ändern	☐ Handbremse	☐ Handbremse
Steuerkreuz: Verhalten (Gangst)	Analogstick L: Lenken	Analogstick R: Zur Seite blicken

Das Button-Layout ist übersichtlich und aufgeräumt. Standard-Besetzung eines Rennspiels.

STEUERUNG 88%

GRAFIK	SOUND	MULTI	86%
85%	88%	79%	

„Sehr guter Street-Racer, mit starkem Simulations-Charakter, der dadurch zur Geschmackssache wird.“

„Es war ein tolles Gefühl, die Kanten des Rohdiamanten abzuschleifen.“

Don Whiteford, der Director von Juice Games, sprach mit uns über Juiced und den steinigten Weg, den der Titel hinter sich hat.

PLAYZONE: Wie glücklich waren Sie über die zusätzliche Entwicklungszeit von *Juiced*?

Don Whiteford: Das war wirklich eine sehr gute Sache. Als wir noch mit Acclaim zusammen gearbeitet haben, mussten wir mit einem sehr engen Zeitplan fertig werden. Wir haben weit mehr Zeit mit der Entwicklung verbracht, als wir ursprünglich zur Verfügung hatten. Als wir dann unter THQ-Flagge weitermachen konnten, waren wir über die zusätzliche Zeit sehr glücklich – es war schlichtweg fantastisch. Ich denke, dass sich die Situation am besten so beschreiben lässt: Im September letzten Jahres hatten wir einen Rohdiamanten und es war ein tolles Gefühl, nun die harten Kanten abzuschleifen. Manchmal war es aber auch sehr schwer, da die Fachpresse das Produkt bereits begutachten konnte und es einige Anlässe zur Kritik gab, beispielsweise im Bereich der Fahreigenschaften und der Grafik. Die Äußerungen über diese Schwächen konnten wir sehr gut als Grundlage für unsere Arbeit benutzen und *Juiced* noch einmal umkrepeln und verändern. Das Ganze war eine einzigartige Gelegenheit und wir sind wirklich sehr glücklich darüber.

PLAYZONE: Haben Sie das Handling der Autos nur aufgrund der kritischen Äußerungen der Fachpresse geändert oder ist Ihnen diese Schwäche selbst klar geworden?

Don Whiteford: Wir wussten selbst, dass gerade in diesem Bereich noch Raum für Verbesserungen vorhanden war. Manchmal stellen andere Leute Schwächen an einem Produkt fest, die einem selbst nicht aufgefallen sind. Wenn man mit einem Spiel sehr intensiv beschäftigt ist, verliert man schnell die objektive Distanz, wie sie zum Beispiel die Fachpresse hat. Wir wussten, dass die Kontrollierbarkeit einiger Autos nicht vollends perfekt war, da das Q&A-Department ebenfalls damit zu kämpfen hatte. Allerdings braucht man für so etwas Zeit. Wissen Sie, es gibt sehr viele Strecken in dem Spiel und wir müssen gewährleisten, dass die physikalische Performance, sprich das Fahrverhalten der Autos, auf jeder Strecke mit jedem Auto überzeugt. Und das bedeutet vor allem: testen. Ein anderes Beispiel ist die allgemeine Benutzerfreundlichkeit, vor allem die Menügestaltung, die wir letztes Jahr noch hatten. Wir haben uns daran gewöhnt und kamen gut damit zurecht, eben weil wir es entwickelt haben. Als dann aber andere Leute

spielt haben, fanden sie das Interface manchmal zu umständlich, da sie bestimmte Entscheidungen nicht ohne weiteres treffen konnten. Dieses Feedback hat uns sehr dabei geholfen, eine neue Menüstruktur zu entwickeln. Jetzt ist alles viel übersichtlicher und klarer. Und das haben wir genau den Leuten zu verdanken, die dem Titel gegenüber eine objektive Distanz haben.

PLAYZONE: Ist der aufgestockte Fuhrpark eine Art Belohnung für die Verspätung des Titels oder wollten Sie diese Autos schon immer im Spiel haben, hatten aber nicht die Zeit, sie zu integrieren?

Don Whiteford: Ein bisschen von beidem, würde ich sagen. Als wir die Extrazeit bekamen, fühlten wir uns dazu verpflichtet, den Spielern etwas mehr zu geben. Deshalb haben wir einen neuen Stadtteil und somit mehr Strecken integriert. Beim Mazda RX-8 haben wir uns letztes Jahr überlegt: Sollen wir ihn ins Spiel einbauen oder nicht? Leider hatten wir dann nicht mehr genug Zeit dazu. Ich denke, dass es die Spieler freuen wird, dass wir den Umfang erhöht haben.

Sie während der Entwicklung mit irgendeiner der Firmen Schwierigkeiten?

Don Whiteford: Das war in der Tat sehr schwierig. In dieser Beziehung können einfach sehr viele Dinge passieren. Wenn man so viele Autos, insgesamt 52 von 17 unterschiedlichen Autoherstellern, in einem Spiel hat, muss man versuchen, alle Wünsche zu berücksichtigen, aber auch alle gleich zu behandeln. Ford hatte zum Beispiel ein Problem damit, dass Reifen während der Fahrt kaputtgehen und der Wagen dadurch ins Schlingern gerät. Das wollten sie nicht im Spiel haben. Honda ist die Sicherheit der Passanten sehr wichtig. Falls im Spiel ein Auto zerstört würde, darf es keine Fußgänger verletzen. Viele unterschiedliche Autofabrikanten haben unterschiedliche Kriterien, an die man sich halten muss. Ein anderer Hersteller hat beispielsweise nichts dagegen, dass ein Wagen vorne und hinten total demoliert wird, solange die Fahrgastzelle intakt bleibt. Wenn man also hinter die ganze Sache blickt, sieht man eine Menge Regeln, an die wir uns halten mussten, um jeden Her-

„Wir fühlten uns dazu verpflichtet, den Spielern etwas mehr zu geben.“

PLAYZONE: Viele Autohersteller sehen es ja bekanntlich nicht gerne, wenn ihre Fahrzeuge in einem Rennspiel Schaden nehmen. Hatten

steller zufrieden zu stellen. Manchmal bedeutete dies wirklich harte Arbeit. Vor allem wenn ein Hersteller mitten im Entwicklungsprozess oder kurz vor der Fertigstellung doch noch eine Änderung bezüglich der Fahrzeuge hat. Sowohl das Integrieren des Schadensmodells als auch die Zufriedenstellung der Autohersteller waren sehr anstrengend für uns.





Star Wars Episode III

Die Rache der Sith

Pünktlich zum Start des letzten Star-Wars-Films nehmen wir dessen PS2-Umsetzung genauer unter die Lupe.

Darauf hat die Fangemeinde sehnsüchtig gewartet: Jetzt wird das fehlende Kapitel der *Star Wars*-Saga endlich aufgeschlagen und wir erfahren, wie Anakin von der dunklen Seite der Macht verführt wird und welche Rolle Kanzler Palpatine spielt. Auch in der Redaktion grassiert Ungeduld wegen des bevorstehenden Filmstarts: Viele Kollegen ha-

ben schon vor Wochen Karten für die Vorpremiere gekauft. Ich habe mich aus Gründen der Objektivität von diesem Fieber nicht anstecken lassen, um einen möglichst neutralen Blick auf die PS2-Fassung von *Star Wars Episode III: Die Rache der Sith* werfen zu können.

ACHTUNG, SPOILER!

Wer sich die Vorfreude auf das Kinoerlebnis nicht neh-

men möchte, sollte diesen Abschnitt schnell überspringen, denn ein klein wenig muss von der Handlung erzählt werden. Nach den Ereignissen aus *Episode II* toben die berühmten Klonkriege zwischen den Sith unter der Führung des dunklen Count Dooku und der Republik, der die Jedi zu Seite stehen. Irgendwie gelingt es dem Droidenführer General

Grievous, der mit den Sith sympathisiert, Kanzler Palpatine zu entführen. Nachdem die Jedi in Erfahrung bringen, dass der Kanzler momentan auf einem Schlachtschiff der Sith gefangen gehalten wird, entschließen sie sich zu einer gefährlichen Rettungsaktion. Nach vielen Gefechten auf dem Schiff gegen eine ganze Menge von Droiden sehen sich die beiden Jedi bald



FLUGANGRIFF Elegant und kraftvoll entledigt sich Anakin seiner bleiernen Gegner.



GEGEN DREI Leicht und elegant lassen sich diese einfachen Gegner durch einen Hieb ausschalten.

Count Dooku persönlich im Kampf gegenüber. Auch wenn Anakin Dooku in die ewigen Jagdgründe schicken kann, beginnt damit erst das tragische Abenteuer.

WENIGER SPIEL, MEHR ATMOSPHÄRE?

Wenn man zu Beginn des Spiels in einem Hangar voller Druiden ausgesetzt wird, die man einen nach dem anderen mit dem Laserschwert auseinander nimmt, wird schnell klar: Hierbei handelt es sich um ein reinrassiges Hack & Slay. Natürlich drängt sich da die Vermutung auf, dass LucasArts den Erfolg der beiden EA-Herr der Ringe-Spiele beobachtet hat und nun auf ein ähnliches Konzept setzt. Da Spiele dieses Genres eher durch Atmosphäre denn durch Innovationen oder ein gehaltvolles Spielprinzip bestechen, besitzt ein Star

Wars-Spiel grundsätzlich gute Voraussetzungen für jene einfache, aber spannende Unterhaltung. Um diesem Umstand entsprechend Rechnung zu tragen, hat LucasArts nichts anbrennen lassen und bietet ordentlich Atmosphäre. Neben detaillierten Charaktermodellen und Originalschauplätzen aus dem Film wurden dem Spiel zwölf Minuten originale Filmsequenzen aus *Die Rache der Sith* spendiert – gerade vor dem Kinostart ein gewichtiges Kaufargument. Um den Zusammenhang mit den Sequenzen im Spiel herzustellen, erzählen zusätzliche Szenen in In-Game-Grafik ebenfalls einen Teil der Geschichte. Alle Zwischensequenzen werden in Englisch mit deutschen Untertiteln gezeigt, wobei Activision für die Synchronisation des Dialogs in den eigentlichen Le-

INFO ERFAHRUNGSSYSTEM

Ein mächtigerer Jedi du werden musst!

Wie immer sind die Worte des Meisters Yoda ein Quell größter Weisheit. In *Star Wars Episode III: Die Rache der Sith* sollten Sie Ihre Erfahrung zur Weiterentwicklung Ihrer Kräfte nutzen.

Damit die beiden Jedi im Laufe des Spiels ihre Fähigkeiten verbessern, wurde dem Spiel ein Erfahrungssystem verpasst. Abhängig davon, wie schnell Sie Ihre Gegner zu Schrott verarbeiten, erhalten Sie pro vernichteten Gegner einen Statuspunkt, der am Ende zur Berechnung Ihrer Erfahrungspunkte herangezogen wird. Offensivkampf wird immer belohnt und Sie bekommen dann auch mehr Erfahrungspunkte. Am Ende eines Abschnitts erhalten Sie die Möglichkeit, verschiedene Fähigkeiten auszubauen.

PERFEKT Der zuletzt vernichtete Gegner baut Ihre Erfahrung weiter aus.



ABRECHNUNG Hier werden die Statuspunkte in Erfahrung umgerechnet.



SHOPPING Anschließend sollte man die Erfahrung auf die Fähigkeiten aufteilen.



vels die originalen deutschen Synchronsprecher verpflichtet hat. Da für die englischen In-Game-Zwischensequenzen offenbar nicht die jeweiligen Schauspieler zur Verfügung standen, wurden kurzerhand andere Sprecher verpflichtet, die Ewan McGregor und Hayden Christensen nicht sonderlich ähnlich

klingen. Warum nicht zumindest diese dann in Deutsch nachsynchronisiert wurden, ist uns ein Rätsel.

OBI-WAN ODER ANAKIN?

Im Spiel selbst übernehmen Sie je nach Level die Steuerung von Obi-Wan oder Anakin. Beide Figuren spielen sich aber fast identisch, lediglich der



TÜRÖFFNER Das Laserschwert scheint ein echtes Universalwerkzeug zu sein.



BOSSKAMPF Der erste Endgegner ist Count Dooku, der dem Spieler einiges abverlangt!

Kampfstil und der Umgang mit dem Lichtschwert sind unterschiedlich, am Gameplay selbst ändert sich dadurch nichts. Für beide Jedi gelten die gleichen Knopf-Combos, um bestimmte Attacken auszulösen. Die Macht spielt selbstverständlich eine wichtige Rolle, wie es sich für ein *Star Wars*-Spiel gehört. Per Schul-

terbuttons leicht abrufbar, helfen diese Kräfte im Getümmel ungemein. Die Kamera ist nicht veränderbar, sodass Angriffe oft aus dem Nichts kommen und Sie sich erst entsprechend in diese Richtung begeben müssen, um zu sehen, wer oder was Sie attackiert. Zu Beginn stört das nicht weiter, später wird

es jedoch zur Quelle echter Frustration.

NUR DIE BESTEN ÜBERLEBEN

Selbst die Macht kann nicht kaschieren, dass der Schwierigkeitsgrad nach dem dritten der insgesamt 17 Levels unglaublich ansteigt. Bereits der erste Bosskampf gegen Count Dooku ist ein frustrierendes Unterfangen. Leider entscheidet eher das Glück als das spielerische Können den Kampf. Spätestens beim Laserswertgefecht gegen General Grievous, den zweiten Endgegner, überwiegt der Frust den Spielspaß. Was sich ab dem zehnten Level in den Abschnitten abspielt, sehen wahrscheinlich nur die härtesten *Star Wars*-Fans oder diejenigen Spieler, die sich mit Cheats weiterhelfen.

GEMEINSAM METZELN

Leider wurde dem Spiel kein kooperativer Story-Modus gegönnt. Zwar dürfen Sie auch

mit einem Freund das *Star Wars*-Universum betreten, aber zusammen kämpfen können Sie nur in den Bonusmissionen. Dort stehen Sie in einer Art Arena und kämpfen gegen unzählige Gegner. Beendet ist das Spiel dann, wenn Sie eine bestimmte Anzahl von Robotern zu Altmittel verarbeitet haben oder wenn Ihre Lebensenergie erschöpft ist. Im Gegner-Modus treten Sie ebenfalls in einer Arena an, allerdings zum Lichtschwertkampf gegeneinander. Die Schauplätze hierfür spielen Sie im Story-Modus frei. Insgesamt ist der Zweispiel-Modus eine nette Dreingabe, aber nicht mehr. Technisch geht *Star Wars Episode III: Die Rache der Sith* weitgehend in Ordnung: Soundeffekte und Musik sind auf gewohnt hohem *Star Wars*-Niveau, grafisch macht es ebenfalls einen guten Eindruck, lediglich wenige heftige Ruckeleinlagen trüben das Bild.

ALEXANDER FUNKE



OBJEKT DER BEGIERDE Für viele Fans sind die Filmschnipsel ein echter Kaufgrund.

ANAKIN: ZERSTÖRER!



SCHILDTÉCHNIK Kanonen können durch das mächtige Lichtschwert etwas anders zerstört werden.



ZWEIFTEILT Dieser Droid hat wesentlich mehr Hebe aus als die meisten seiner Kameraden.

DETAIL-CHECK STAR WARS EPISODE III: DIE RACHE DER SITH

Science-Fiction oder Fantasy?

Nach dem Fantasy-Epos *Herr der Ringe* buhlt nun der letzte Teil der *Star Wars*-Saga um unsere Aufmerksamkeit. Mit welchem PS2-Spiel Sie am ehesten glücklich werden, verrät unser Detail-Check.



STAR WARS: DIE RACHE DER SITH

UMFANG

Levels: 17
Spielzeit: Ca. 8-10 Stunden.
Charaktere: 2 + 7 (im Mehrspieler-Modus).
Bonusmaterial: Concept Arts.

Filmmaterial: Ausschließlich aus Episode III.
Umblendung zu den Spielszenen sehr fließend.



HQR: DIE RUCKKEHR DES KÖNIGS

UMFANG

Levels: 13
Spielzeit: Ca. 5 Stunden.
Charaktere: 6 + 3 freispielfähige.
Bonusmaterial: Making-of, Interviews, Concept Arts, Bonusmission.
Filmmaterial: Aus allen drei Teilen. Umblendung zu den Spielszenen ebenfalls sehr fließend.



HQR: DIE ZWEI TÜRME

UMFANG

Levels: 12
Spielzeit: Ca. 3 Stunden.
Charaktere: 3 + 1 freispielfähige.
Bonusmaterial: Making-of, Interviews, Concept Arts, Bonusmission.
Filmmaterial: Aus den ersten beiden Teilen. Die Umblendung funktioniert nicht ganz so fließend.



GAMEPLAY

Steuerung: 4 Schlag-Combos, 1 Block und 2 Machtgriffe.
Gegner: Sehr viele Gegner, die mitunter aus allen Himmelsrichtungen kommen. Gerade in späteren Levels schwer überschaubar.
Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen, selbst auf „Leicht“ oft frustrierend.
Kamera: Fix, Charakter dabei meist seitlich von schräg oben sichtbar. Wenig übersichtlich.
KI: Gegner dumm, aber zahlreich.
Koop-Modus: Nur in den Bonusmissionen.

TECHNIK

Grafik: Sieht sehr gut aus. Die Charaktere sind gut wiederzuerkennen, die Schauplätze sind detailliert.
Präsentation und Atmosphäre: Trotz drei verschiedener Stimmen für die beiden Jedi stimmt die Aufmachung. *Star Wars*-Feeling kommt definitiv auf.
Soundtechnik: Original-Soundtrack und authentische Soundsamples gehören zu jedem *Star Wars*-Spiel.



GAMEPLAY

Steuerung: 3 Angriffe, 1 Block, 1 Finishing-Move und 1 Sekundärwaffe.
Gegner: Sehr viele Gegner, die von allen Seiten kommen. Bei hohem Gegnereinkommen ist es daher sehr schwer, gute Treffer zu landen.
Schwierigkeitsgrad: Ebenfalls 3 Stufen, die alle nicht mit Frustrationen zeichnen.
Kamera: Fix, schwenkt mit Figur. Die Kamerawinkel geben nicht immer die nötige Übersicht.
KI: Gegner ebenfalls dumm und genauso zahlreich. Kameraden helfen kaum.
Koop-Modus: Ja, 2 Spieler.

TECHNIK

Grafik: Auch nach 1,5 Jahren noch völlig zeitgemäß. Detaillierte Levels, klasse Effekte und gut umgesetzte Spielfiguren.
Präsentation und Atmosphäre: Fantastisch. Interaktive Levels und gigantische Schlachten da macht selbst das Zusehen einfach Spaß. Trotz des Alters top.
Soundtechnik: Immer noch erstklassig. Atmosphärische Musik und tolle Sprachsamples.



GAMEPLAY

Steuerung: 3 Angriffe, 1 Block, 1 Finishing-Move und 1 Sekundärwaffe.
Gegner: Überschaubares Gegnereinkommen. Weil die Gegner meist von zwei Seiten kommen, funktioniert das Kampfsystem recht gut.
Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen, die aber alle recht ausgewogen konzipiert sind.
Kamera: Bewegt sich mit den Spielfiguren und sorgt für gute Übersicht. Nicht immer optimal.
KI: Gegner dumm, Kameraden stehen zwar im Weg, helfen aber mit.
Koop-Modus: Nein

TECHNIK

Grafik: Fällt im direkten Vergleich zu den neueren Titeln natürlich etwas ab. Trotzdem sehr gut.
Präsentation und Atmosphäre: Für damalige Verhältnisse klasse, aber man sieht auch hier dem älteren der drei Vergleichstitel das Alter an. Dennoch grafisch ansprechend.
Soundtechnik: Ebenfalls Original-Filmmusik und gute Sprachsamples der Original-Filmsprecher.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Alexander Funke

muss nicht als Erster
Episode III sehen.

Das ist eben das *Star Wars*-Schicksal: Wenn die Worte „A long time ago, in a galaxy far, far away“ auf einem Bildschirm erscheinen, steigt meine Erwartungshaltung ins Unermessliche. Dieser wird das Spiel zu *Episode III* leider nicht gerecht. Da Hack&Slay-Spiele nun einmal nicht die Ausgubert spielerischer Innovation sind, müssen Atmosphäre und Spielbarkeit umso mehr passen. Dummerweise hat LucasArts vor allem bei Letzterem gepatzt. Selten zuvor habe ich ein so frustrierendes Spiel in einer Konsole gehabt. Für dieses Spiel kann nur den härtesten *Star Wars*-Fans eine Kaufempfehlung ausgesprochen werden. Nur wegen den Filmsequenzen allein lohnt sich der Kauf nicht.

TEST DIE RACHE DER SITH

Hersteller: LucasArts
Entwickler: The Collective
Genre: Hack & Slay
Sprache: Dt., teilweise mit UT
Video: 4:3
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 17 Levels
Internet: www.lucasarts.com

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

- Star-Wars-Atmosphäre
- Zwölf Minuten Filmsequenzen
- Schlechte Kamera
- Bockscher und frustrierend

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Blocken	R1: Macht-Griff	☐ Schweller Angriff
L2: Schwere Wurf	R2: Blitz	☐ Starker Angriff
Start: Pause		☐ Springen
Select: -		☐ Kritischer Angriff
Steuerkreuz: Menüssteuerung	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Zielen

„Die Steuerung funktioniert wie bei jedem Hack & Slay ganz gut: Hauptsache irgendwie zuschlagen.“

STEUERUNG 82%

BILDSCHIRM 83%

GRAFIK 83%

SOUND 86%

MULTI 72%

73%

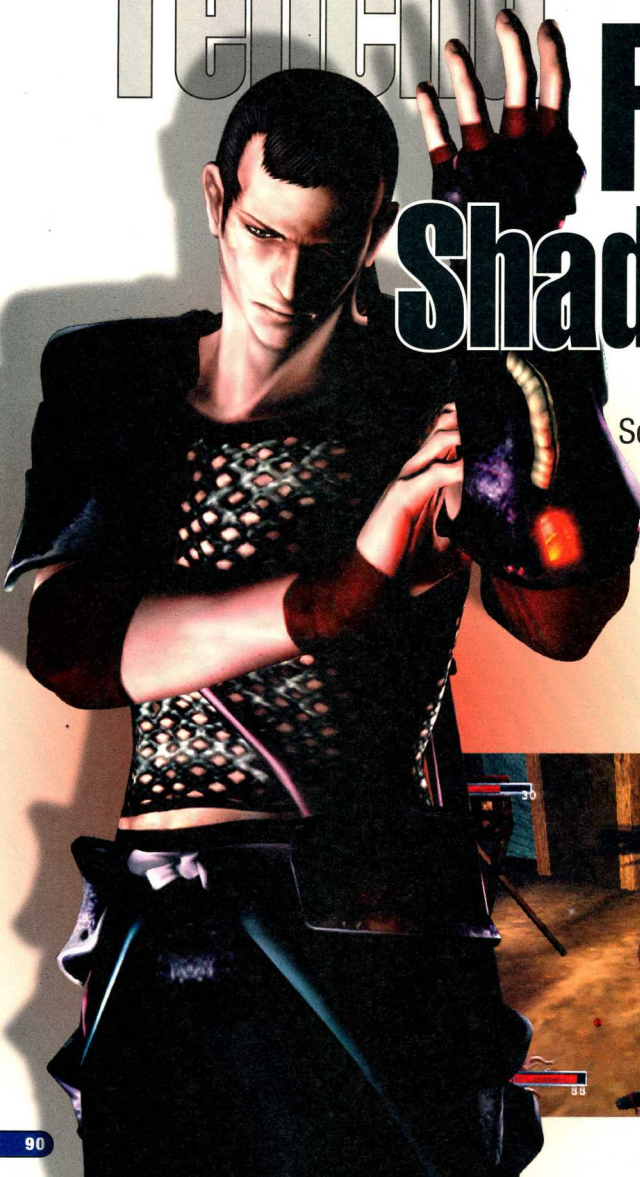
„In erster Linie verwehrt der unmenschliche Schwierigkeitsgrad eine deutlich höhere Wertung.“

Tenchu Fatal Shadows

Im Zwielicht der
Schatten verbirgt sich
der lautlose Tod
– Achtung: Ninja!

Das mittelalterliche Japan liefert bereits seit Ende der 90er-Jahre den Hintergrund für die Tenchu-Legende, die durchzogen ist von übernatürlichen Mythen und schattenhafter Ninja-Gewalt. Im Gegensatz zur letzten Episode *Tenchu: Wrath of Heaven* steht beim neuesten Spiel der Reihe aber kein männlicher Ninja im Mittelpunkt des Geschehens.

SCHARFER FEGER Die weiblichen Ninja sind nicht minder gefährlich als ihre männlichen Kollegen.



Die Geschichte dreht sich um zwei weibliche Vertreter dieser japanischen Zunft. Die gelenkige Power-Frau Ayame ist allen Fans aus den Vorgängern bestens bekannt und mit ihrer Entdeckung des niedergebrannten und noch schwelenden Dorfs Hagakure no Sato beginnt das neueste Abenteuer rund um die tapferen Schattenkrieger des Azuma-Clans. Rin lautet der Name der zweiten Ninja-Amazone, die just zu demselben Zeitpunkt von der Schattenkämpfer-Ausbildung in ihr zerstörtes Heimatdorf zurückkehrte, als Ayame gerade das Massaker an den Bewohnern begutachtete. Fälschlicherweise wird Ayame für einen der Täter gehalten und Rin zückt augenblicklich die gewetzte Klinge. Doch die jahrelange Kampfpraxis Ayames lässt den Angriff der talentierten Rin ins Leere verpuffen. Aufgrund der schrecklichen Ereignisse verschont sie beim Konter um der Rachsucht völlig blinde Rin und sinnt vielmehr ebenfalls auf Vergeltung der niederträchtigen Bluttat von Hagakure.

FRAUEN-POWER

Kurze Zeit nach diesem Drama erfährt Rin, dass die gewissenlose Bande der Kuroya rund um den Ausgestoßenen Jyuzou für das Massaker verantwortlich ist. Sie wird alles tun, um ihr Volk zu rächen, während Ayame an anderer Stelle mit dem gleichen Vorhaben beschäftigt ist. Die Pfade der beiden blutrünstigen Damen trennen sich und Sie bekommen je nach Charakter-

INFO WEIBLICHE NINJA

Die Kunoichi

Im alten Japan gab es nicht nur männliche Ninja, auch Frauen wurden zu gefährlichen Spioninnen.

Im mittelalterlichen Japan war der Ninja ein perfekt ausgebildeter Guerillakrieger, der von den Shogunen und Daimyo zwischen der Heian- und der Meiji-Periode zu Geheimaufträgen eingesetzt wurde. Damals bedienten sich die Mächte der Feudalzeit spielten sie als Geheimagenten, Attentäter und Spione eine aktive und oft ausschlaggebende Rolle. Die Fähigkeiten dieser außergewöhnlichen Krieger basierten auf den Grundlagen des Ninjutsu. Mit der auch Shinobi no jutsu genannten Kampfmethodik der Ninja wurden zahlreiche Fertigkeiten in jahrelanger Ausbildung trainiert und perfektioniert. Dazu gehört natürlich das lautlose Töten mit oder ohne Waffe, Rollen, Sprung- und Falltechniken, Methoden der Tarnung und Täuschung, Strategie und Spionage, daneben aber auch Geographie, Meteorologie sowie Meditationstechniken und Heilmethoden. Weibliche Ninja wurden Kunoichi genannt und ähnlich wie ihre männlichen Kampfgesährten ausgebildet. Allerdings legte man mehr Gewicht auf die verfeinerten Aspekte des Nahkampfes. Gefechtsstaktik und Guerillakampf der männlichen Ninja ersetzten die weiblichen durch Fähigkeiten wie praktische Psychologie, Manipulationstechniken und Intuitionstraining. Kunoichi waren, wenn nötig, in der Lage, die weiblichen Reize einzusetzen – und kamen so ihren (männlichen) Zielpersonen näher als die Kollegen des starken Geschlechts.



KUNOICHI Bei der neuesten Tenchu-Episode nehmen die weiblichen Ninja das Schwert in die Hand.

wahl ein anderes Spiel zu sehen. Der weitgehend auf Schleichen ausgelegte Missionsablauf in den insgesamt 18 Levels ist bereits aus den Vorgängern bekannt und bietet ein paar längst überfällige Neuerungen: Beispielsweise können erledigte Gegner nun weggeschleppt werden, um die übrigen Wachen nicht auf die Anwesenheit eines meuchelnden Ninja hinzuweisen. Wenn es die Situation erfordert, dürfen Sie auch mal baden gehen und Passagen

schwimmend durchqueren. Außerdem gibt es neuerdings Stealth-Moves, mit denen zwei nahe beieinander stehende Feinde gleichzeitig zur Strecke gebracht werden können. Üblicherweise dürfen Sie selbst entscheiden, ob Sie offene Kämpfe meiden und Ninja-typisch lieber aus dem Hinterhalt agieren oder wie bei einem Action-Spiel nach vorne stürmen und ein Gefecht mit mehreren Gegnern nicht scheuen. Allerdings bekommen Sie nach Missionen-

de eine Bewertung, die umso besser ausfällt, je enger Sie sich an die Ninja-Tugenden halten. Außerdem sind solche Auseinandersetzungen mit aufgeschreckten Kontrahenten, die meist auch noch nach Verstärkung brüllen, schlecht für die eigene Gesundheit. Die feindlichen Truppen wehren sich behände und können unseren wackeren Heldinnen ganz schön zusetzen. Die Schwertkämpfe funktionieren einwandfrei, sogar noch einen Tick bes-



MEISTER PETZ. Rin dürfte wohl Probleme bekommen, wenn der Bär seine Krallen ausfährt.



TIEFLADER Die Tenchu-Helden können nun problemlos die Leichen entsorgen.



BEOBACHTUNGSPOSTEN Von oben können die feindlichen Schergen perfekt ausspioniert werden.



WAFFENLOS Rin kämpft gerne mit bloßen Fäusten, nutzt bei Combos aber auch ihr Ninja-Schwert.

ser als im Vorgänger: Eine Taste zum Blocken und Werfen, eine zum Schlagen und der stylische Doppelsprung reichen aus, um schöne Combos hinzulegen. Außerdem können Sie Items wie Rauchbomben, Wurfsterne oder Heiltränke mit der Dreieck-Taste benutzen. Gegnerische Waffen wie Bögen oder Lanzen dürfen nach dem Aufsammeln ebenfalls eingesetzt werden.

STEALTH IST TRUMPF

Unheimlich wichtig ist der Enterhaken. Mit diesem praktischen Utensil ist es möglich, sich aufs nächste Dach zu ziehen oder Vorsprünge zu erklim-

men. Von weiter oben lässt sich ein Areal perfekt auskundschaften und Wachen können erspäht werden, ohne dass man gleich selbst entdeckt wird. Hier legt *Tenchu: Fatal Shadows* seine Trümpte offen: Es ist einfach unglaublich cool, in gebückter Haltung über die Dächer oder durchs Unterholz zu schleichen und mit einem gekonnten Manöver einen Stealth-Kill auszuführen. Dieser wird anschließend in einer kurzen Sequenz präsentiert. Belohnt wird solch ein hinterhältiges Beseitigen des Gegners mit Extras wie Heiltränken und so genannten Ninja-Scrolls. Für das stetige Aufsammeln dieser Geheim-

schriften winken gänzlich neue Kampf- oder Fortbewegungstechniken, etwa die Fähigkeit, an der Wand entlangzulaufen. Selbstverständlich darf auch das klassische An-die-Wand-Lehnen nicht fehlen, um den Bereich hinter einer Ecke einzusehen. Glücklicherweise verfügen die beiden Ninja-Mädels zusätzlich über eine Art sechsten Sinn, der die Aufmerksamkeit eines Wächters anhand eines Symbols im unteren Bildschirmbereich anzeigt. Aber nur keine Angst: Selbst wenn sich ein feindlicher Scherge plötzlich in Alarmzustand befindet, hält diese Phase nicht ewig an. Schon nach kurzer Zeit

verlieren die Aufpasser das Interesse und begeben sich wieder auf ihren ursprünglichen Kontrollgang. Aufgrund der eher durchschnittlichen KI bereiten die meisten Gegner nach kurzem Ausspionieren der Laufrouen keine größeren Probleme. Für jede Mission gibt es obendrein drei verschiedene Layouts, bei denen die Gegner in den Levels unterschiedlich verteilt sind. Wer das Spiel also komplett durchzocken will, ist damit ordentlich beschäftigt. Die Optik sieht insgesamt sehr hübsch aus, obwohl manche Abschnitte die Liebe zum Detail vermissen lassen und eher karg wirken. Dafür liefert die Gra-



VERSTECKSPIEL Wie gewohnt gibt es auch die Möglichkeit, sich an die Wand zu lehnen.



OFFENER KAMPF Ein echter Ninja meidet solche auffälligen Auseinandersetzungen.

fik-Engine jederzeit butterweiche 50 Bilder pro Sekunde und die Fernsicht ist ebenfalls tadello. Schicke Kampf-Animationen sowie schöne Lichteffekte runden den positiven Gesamteindruck ab. Die fantastische Atmosphäre wird durch passende Sounds und eine erstklassige fernöstliche Musikuntertermalung unterstützt. Insgesamt werden *Tenchu*-Hasser auch dem neuesten Teil nichts abgewinnen können, während die eingeschwohrene Fan-Gemeinschaft einen vorzüglichen Ninja-Simulator ohne große Schwächen erhält.

UWE HÖNIG



DETAIL-CHECK TENCHU: FATAL SHADOWS

Welcher Ninja-Simulator ist besser?

Seit jeher hat die *Tenchu*-Serie die Spielergemeinschaft in zwei Lager gespalten, was sich wohl auch bei *Fatal Shadows* nicht ändern wird.



TENCHU: FATAL SHADOWS

GAMEPLAY ★★★★★

Spielprinzip: Die Hintergrundgeschichte ist beim neuesten *Tenchu* nicht annähernd so mystisch wie bei den Vorgängern. Das Spielprinzip ist aber bis auf neue Kampf- und Fortbewegungstechniken nahezu unverändert geblieben.

Stealth-Eigenschaft: Wer sich unsichtbar bewegt, wird auch selten entdeckt. Ein Symbol im unteren Bildschirmbereich weist jederzeit auf den aktuellen Alarm-Status der Gegner hin und zeigt zugleich die Entfernung zum nächsten Feind an.

Primärwaffen: Ninja-Schwert, Ninja-Messer.

Sekundärwaffen: So ziemlich alle bekannten Ninja-Hilfsmittel von Rauchbomben über Blasrohr bis Entierhaken.

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Verschiedene Lösungsmöglichkeiten sind die Regel, außerdem gibt es drei Layouts für jeden Level. Man kann das Spiel entweder schleichend oder actionreich bestreiten, was sich am Missionende im Ranking widerspiegelt.

Levelanzahl: 18 Missionen.

Orientierungshilfen: Auf Knopfdruck steht eine Karte zur Verfügung.

Mehrspielermodus: Nein.

Online: Nein.

Coop-Modus: Nein.

Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen.



TECHNIK ★★★★★

Grafik: Stellenweise begeistern die tollen Lichtverhältnisse und atmosphärische Effekte wie etwa Nebel oder Dunst sehen sehr schön aus. Einige Levelabschnitte fallen aufgrund trister Texturen etwas ab.

Framerate: 50 Bilder pro Sekunde (ohne Ruckler).

Musik: Gelingene Musikuntermalung mit spannungsgeladenen Passagen wie aus einem Kinosoundtrack.

Soundeffekte: Vorzügliche Geräuschkulisse.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

TENCHU: WRATH OF HEAVEN

GAMEPLAY ★★★★★

Spielprinzip: Je nach Schwierigkeitsgrad muss man weitgehend unentdeckt durch die Levels gelangen und die Missionsziele erfüllen. Coole Stealth-Moves geben unvorsichtigen Gegnern den Rest und sind spektakulär in Szene gesetzt.

Stealth-Eigenschaft: Seit Beginn der Serie kann sich der Spieler auch ohne Levelkenntnis an einer praktischen Anzeige orientieren, um den nächsten Gegner aufzufinden. Sichtkontakt oder laute Geräusche alarmieren die Feinde.

Primärwaffen: Ninja-Schwert, Ninja-Messer, Nadeldolch.

Sekundärwaffen: Das Inventar wird mit vielen Ninja-Accessoires wie Wurfmitteln oder vergiftetem Reis aufgestockt.

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Es gibt unzählige Möglichkeiten, die Gegner zu überwinden. Die abwechslungsreichen Missionen stehen in unterschiedlichen Layouts zur Auswahl und enthalten sowohl Schleichenlagen als auch actionreiche Passagen.

Levelanzahl: 26 Missionen.

Orientierungshilfen: Auf Knopfdruck steht eine Karte zur Verfügung.

Mehrspielermodus: Ja.

Online: Nein.

Coop-Modus: Ja.

Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen.



TECHNIK ★★★★★

Grafik: Das erste *Tenchu* auf einer Next-Generation-Konsole übertrug mit flüssiger Darstellung und schönen Animationen. Für heutige Verhältnisse wirkt die Optik stellenweise zu trist.

Framerate: Stabile 50 Bilder pro Sekunde ohne große Slow-Downs.

Musik: Die Musik ist auf Hollywood-Niveau: Packend und mitreißend unterstützen die Tracks das Geschehen.

Soundeffekte: Perfekt passende Effekte.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Uwe
Hönig

mag
Frauenbewegung.

Als Fan der ersten Stunde hat mir natürlich auch der neueste Streich aus der *Tenchu*-Reihe prima gefallen. Okay, meinen persönlichen Helden Rikimaru vermisse ich schon etwas, aber die beiden weiblichen Ninja machen ihre Sache ebenfalls sehr gut. Die Gegner-KI ist allerdings nicht besonders ausgefeilt, was aber kaum ins Gewicht fällt. Das Hauptaugenmerk des Spiels liegt auf dem Einsatz der Stealth-Moves, wobei die offenen Kämpfe durch die erforderliche Abwehr von Superschlägen etwas trickreicher geworden sind. *Tenchu*-Anhänger können auch beim neuen *Fatal Shadows* blindlings zugreifen.

TEST TENCHU: FATAL SHADOWS

Hersteller: Sega
Entwickler: K2/From Software
Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 18 Missionen

Internet: www.sega-europe.com

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

- Coole Atmosphäre
- Neue Moves
- Massig Ninja-Utilitäten
- Durchschnittliche KI

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Umschauen
R1: Schreien
L2: Objekt auswählen
R2: Fokussieren
Start: Pause-Menü
Select: Karte
Steuerkreuz: Objektauswahl
Analogstick L: Rennen, Schwimmen
Analogstick R: Kamera bewegen

„Mit der prima funktionierenden Steuerung kommen auch Neulinge nach kurzer Einspielzeit klar.“

STEUERUNG
85%

ERLEBISCHKEIT

GRAFIK: 77%
SOUND: 86%
MULTI: -
GESAMT: 83%

„Ninja-Fans kommen trotz kleiner Mängel auch bei der neuesten *Tenchu*-Episode voll auf ihre Kosten.“

Monster Hunter

Der Jurassic Park hat eröffnet.

Alleine sollten Sie sich da allerdings nicht reintrauen.

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir Ihnen in einem Vorschaubericht Capcoms große Online-Hoffnung *Monster Hunter* vorgestellt. Inzwischen konnten wir auch endlich ein paar Dinos online erlegen. Und wie erwartet macht das sehr viel mehr Spaß als der etwas trockene Offline-Modus. Prinzipiell laufen beide Spielmodi aber gleich ab: Zu Beginn erstellen Sie sich einen Charakter, dem Sie mithilfe zahlreicher verschiedener Gesichts- und Frisurentypen ein individuelles Aussehen verpassen können. Dann verdienen Sie sich mit ersten einfachen Quests, in denen

Sie Heilkräuter sammeln oder wenig aggressive Dinos erlegen, Ihr erstes Geld. Dieses stecken Sie in bessere Ausrüstung. Alternativ können Sie sich für weitaus weniger Geld auch selbst Waffen und Rüstungen herstellen. Dann müssen Sie aber auch die benötigten Rohstoffe wie Tierhäute oder -knochen zusammensuchen. All das sollten Sie zunächst aber – auch wenn das nicht ganz so viel Spaß macht – offline ausprobieren.

DIE ERSTEN ONLINE-SCHRITTE

Gekämpft wird in *Monster Hunter* über den rechten Analogstick, der, je nachdem, welche Art von Waffe Sie tragen (es gibt drei verschiedene Schwertarten, Hämmer, Lanzen und Armbrüste) und in welche Richtung Sie den Stick neigen, unterschiedliche Attacken auslöst. Zielen will

allerdings gelernt sein, denn es gibt keine Lock-on-Funktion, die das Attackieren von besonders flinken Monstern erleichtern würde. Die Kamera können Sie darüber hinaus nur über das Digikreuz steuern oder mit einem Druck auf die L1-Taste hinter dem Charakter zentrieren. In Verbindung mit dem teils recht hektischen Kämpfen gewährleistet das leider nicht immer die nötige Übersicht. Daher muss man sich erst einmal etwas an das Kampfsystem gewöhnen, bevor man online mitmisch. Auch hier gibt es dann Aufgaben unterschiedlicher Schwierigkeitsstufen. Um an anspruchsvolleren Missionen teilzunehmen, müssen Sie aber



UNTERSTÜTZUNG Während wir den Drachen ablenken, spirscht sich unser Mitstreiter von hinten an.

SMALLTALK Unser Teamkollege verrät, wo wir uns ein paar Extra-Goldstücke verdienen können.





MONSTERJAGD Solche fliesen Ungetüme hält man sich mit einer dicken Armbrust vom Hals.



HAU DRUFF Das Ableben dieses Monsters hat einen ganzen Schwarm seiner Kollegen auf den Plan gerufen.

erst einmal ein paar Jägerstufen aufsteigen. Für eine erfolgreich bestandene Quest erhalten Sie Erfahrungspunkte, die allerdings nur Ihren Rang kennzeichnen. Den Charakter selbst können Sie lediglich, wie beschrieben, mit besserer Ausrüstung versehen. Das funktioniert in der Praxis sehr gut, da es keine übermächtigen Charaktere gibt und die Spielergruppen so sehr ausgegli-

chen sind. Außerdem kommt man in einer Gruppe auch mit dem Kampfsystem besser zurecht, da ein fehlgeleiteter Schlag nicht die gleichen Konsequenzen hat, wie wenn man alleine spielt.

MUSS I DENN INS STÄDTELE HINAUS?
Die Online-Anbindung von *Monster Hunter* ist sehr gut. Selbst wenn man mit einer Gruppe un-

terwegs ist, sind Lags eine Seltenheit. Das liegt auch daran, dass die Spielwelt in einzelne Regionen und Städte unterteilt ist, in denen sich nie zu viele Spieler gleichzeitig befinden können. Leider können Sie sich sowohl in der Lobby als auch im Spiel selbst lediglich über eine USB-Tastatur unterhalten. Das ist besonders dann umständlich, wenn Sie sich mitten in einem Kampf befinden. Eine schnelle Verständ-

igung ist dann schwer möglich, da Sie schlecht gleichzeitig tippen und agieren können. Insofern wirkt *Monster Hunter* ein wenig angestaubt. Ansonsten gibt es in technischer Hinsicht aber wenig zu mäkeln. Spielfiguren wie *Monster* sind gut animiert und die meisten Umgebungen sehen recht hübsch aus, auch wenn manche Texturen etwas grob aufgelöst sind.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

DETAIL-CHECK MONSTER HUNTER

Online ist's schöner

Bis auf das klassische MMORPG *Everquest* gibt es für die PS2 keine reinen Online-Rollenspiele. Auch *Monster Hunter* ist ein eher ausgefallener Titel.



MONSTER HUNTER

GAMEPLAY

Lobby: Verschachtelt, komplexer Einstieg
Charaktere: Charakter-Editor. Je nach Waffe sechs Charakter-Arten.
Team-Größe: Bis zu vier Spieler.
Missionsdesign: In der Taverne erhalten Sie Quests. Entweder gehen Sie bestimmte Items sammeln oder Monster jagen. An einem schwarzen Brett in der Taverne kann man nach Mitspieler suchen.

GRAFIK & SOUND

Umgebungen: Hübsche Umgebungen und Modelle, aber teils niedrig aufgelöste Texturen. Gute Effekte, dezente Musik-Unterhaltung.
Zubehör: Netzwerk-Adapter und USB-Tastatur. Leider kein Headset-Support.
Kosten: Es fällt keine monatliche Grundgebühr an.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

EVERQUEST ONLINE ADVENTURES

GAMEPLAY

Lobby: Übersichtlich, Menüführung
Charaktere: Charakter-Editor. Zehn Rassen, 14 Charakterklassen.
Team-Größe: Bis zu vier Spieler.
Missionsdesign: Je nach Rasse starten Sie in einem anderen Weltabschnitt. Dort erhalten Sie von einem Gildenmeister seine Quests. Gruppenmitglieder können selbstständig gesucht und eingeladen werden.

GRAFIK & SOUND

Umgebungen: Kartige Modelle, grobe Texturen und überdimensionierte Gebäude. Wenige Soundeffekte, schnell nervende Musik.
Zubehör: Netzwerk-Adapter und USB-Tastatur. Leider kein Headset-Support.
Kosten: Erster Monat gratis, dann monatlich ca. 10 Euro.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein

ist Jäger und Sammler.

Auf *Monster Hunter* habe ich mich tierisch gefreut. Die angestaubte Umsetzung hat bei mir dann aber einen etwas bitteren Nachgeschmack hinterlassen. Die umständliche Kamerasteuerung und fehlende Lock-on-Funktion und Headset-Support erinnern eher an einen Online-Titel der ersten Generation als an den erhofften Multiplayer-Renner. Trotz alledem werde ich aber auch nach diesem Test garantiert noch viele weitere Stunden online mit *Monster Hunter* verbringen. Hat man sich nämlich erst einmal eingespielet und an die Kameraführung gewöhnt, kann man massig Spaß haben – besonders online, da das Gameplay dort wesentlich besser ausbalanciert ist als im schwachen Offline-Modus. Allerdings sollte man sich nicht davon abschrecken lassen, immer wieder die gleichen Monster zu jagen. Denn unglaublich viele prähistorisch anmutende Wesen gibt es nicht. Dafür sind die Umgebungen, in denen Sie auf die Jagd gehen, teilweise recht abwechslungsreich umgesetzt.

TEST MONSTER HUNTER

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Genre: Action-Rollenspiel
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 60 Hz
Audio: Stereo
Umfang: Entfällt

Internet: www.capcom-europe.com

Spieler: 1-4 (Online)
Termin: 27. Mai
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Preis: Ca. € 45,-

Keine nennenswerten Lags
Grundsätzlich gutes Online-Gameplay,
aber etwas angestaubte Umsetzung
Offline schlecht balanciert

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Kamera zentrieren
R1: Blocken/ausweichen
L2: Item-Liste
R2: Rennen
Start: Menü
Select: Karte vergrößern
Steuerkreuz: Kamera
Analogstick L: Bewegung
Analogstick R: Zielfeld
An: die Kämpfe muss man sich wegen der fehlenden Lock-on-Funktion und der Kameraführung erst gewöhnen.

STEUERUNG 78/100

GRAFIK 82% **SOUND** 78% **MULTIPLAYER** 82% **EINZEL** 72%

„Online hui, offline pui. Trotz etwas angestaubter Umsetzung ist das Jagen im Team sehr spaßig.“

MotoGP 4

Ein Spiel für alle, denen **zwei Räder** vollends genügen.



RAIN MAN Bei Regenwetter werden die Strecken tierisch rutschig.



SPLITSCHREIN Bis zu vier Spieler können via Splitscreen oder LAN gegeneinander antreten. Auf computer-gesteuerte Gegner müssen Sie dabei aber verzichten.



DETAIL In der Ego-Perspektive sammelt sich Schmutz auf dem Helmvisier.



VOLL BREIT Im 16:9-Modus sind die Anzeigen etwas gestaucht.

Freunde des gepflegten Geschwindigkeitsrausches, die mit der Formel 1 nichts anfangen können, haben bei Namcos *MotoGP*-Serie die Gelegenheit, sich – ohne Knochenbrüche zu riskieren – ganz weit in die Kurven zu legen. Und das auf zahlreichen Originalkursen. Aber nicht nur die gehören zum Standardrepertoire: Natürlich dürfen auch wieder Motorräder von namhaften Herstellern wie Suzuki oder Yamaha gesteuert werden. Erstmals geht das sogar mit über 70 Originalfahrern. Diese müssen Sie sich aber erst einmal verdienen. Eine Neuerung von *MotoGP 4* sind die GP-Punkte. Diese erhalten Sie, indem Sie Rennen erfolgreich absolvieren. Im Fahrerlager dürfen Sie sich dann neben den bereits erwähnten Fahrern zum Beispiel auch Videoschnipsel oder neue Strecken kaufen.

DIE QUADRATUR DES KREISES Für Motorradprofis gibt es wieder die anspruchsvollen Herausforderungen. Die Zahl dieser ist im Vergleich zum Vorgänger von 100 Aufgaben auf 125 gestiegen, in denen Sie geschickt Pylonen umfahren oder Kopf-an-Kopf-Rennen gewinnen müssen. Mitunter sind diese Herausforderungen aber nur etwas für echte Profis. Nur wer jede Kurve auf der Ideallinie nimmt, hat eine Chance gegen das beinahe zeitlose. Die eigentlichen Rennen gestalten sich da etwas einfacher. Im niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade werden selbst blutige Anfänger schnell Erfolge erzielen. Ein neuer Trainings-Modus hilft darüber hinaus dabei, sich in die Steuerung einzufinden. Hier lernt man auch, mit dem realistisch umgesetzten Wegdriften des Hinterrades umzugehen, das auftritt, wenn man in einer Kurve zu viel Gas gibt. Wem so viel Realismus zu viel des Guten ist, der darf aber auch wieder auf eine arcadelaigere Steuerung und sogar einen Bremsassistenten zurückgreifen. Vom Umfang her hat sich also durchaus etwas getan. Spielerisch wie grafisch ist *MotoGP 4* allerdings nicht vom Vorgänger identisch. Das Spiel läuft zwar immer noch sehr flüssig, Kantenflimmern und etwas eckig modellierte Reifen wirken inzwischen aber wirklich veraltet. Hier hätte man sich ruhig ein wenig mehr Mühe geben dürfen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein

hatte noch nicht mal ein Mofa.

Erst mit *MotoGP 3* habe ich die Serie für mich entdeckt. Die Vorfreude auf den vierten Teil war daher auch recht groß. Aber bis auf den etwas erweiterten Umfang gibt es dann doch nur wenig Neues. *MotoGP 4* ist somit zwar immer noch ein tolles Motorrad-Rennspiel, hinkt der Zeit aber hinterher. Zumindest die kantigen Räder hätte man etwas hübscher ausmodellieren können! Zwar gibt es ein paar neue Strecken und die aktuelle MotoGP-Lizenz, Fans der Serie sollten sich angesichts der wenigen Neuerungen trotzdem zweimal überlegen, ob sie diesen Titel wirklich brauchen. Allen, die den virtuellen Motorradsport noch nicht für sich entdeckt haben und mal eine Abwechslung zu *Gran Turismo & Co.* wollen, kann ich diesen Titel aber wärmstens empfehlen.

TEST MOTOGP 4

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Namco
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Surround
Umfang:	19 Strecken
Internet:	www.playstation.de

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

- Ordentlicher Umfang
- Realistische Steuerung ...
- ... manchmal aber übersensibel
- Technisch keine Verbesserungen

CONTROLLER-CHICK STANDARD

L1: Runterschalten	R1: Hochschalten	☐ Vorderbremse
L2: Hinterradbremsen	R2: Sprechen (Headset)	☐ Action
Start: Pause		☐ K Beschleunigen
Select: Trainingslog		☐ Umstellen
Steuerkreuz: Lenken	Analogstick L: Lenken	Analogstick R: Lenken

Im Simulations-Modus ist die Steuerung ein wenig übersensibel. Ansonsten gutes Motorrad-Feeling!

STEUERUNG
82%

GRAFIK	SOUND	MULTI	81%
74%	74%	71%	

„Der Umfang ist jetzt zwar etwas größer, technisch sowie spielerisch hat sich aber nichts getan.“

Street Racing Syndicate

Codemasters mischt mit seinem neuen Spiel nun ebenfalls im Bereich der illegalen Straßenrennen mit.

Dieses von Eutechnyx ursprünglich für 3DO entwickelte Spiel erschien über Namco bereits Ende August 2004 in Amerika und erst jetzt entschied sich Codemasters dafür, den Titel in Europa zu vertreiben. Schon kurz nach dem Starten des ersten Rennens fallen große Ähnlichkeiten zu *Need for Speed Underground 2* von Electronic Arts auf. Beispielsweise können Sie im Straßen-Modus durch eine Stadt cruisen und Renn-Events bestreiten. Wenn Sie erfolgreich sind, dürfen Sie das gewonnene Geld in neue Autos oder Tuningteile investieren. *Street Racing Syndicate* bietet über 50 lizenzierte Autos, unter anderem von Volkswagen, Toyota und Mazda. Die Automodelle sind bis zum Motor detailgetreu nachgebildet. Darüber hinaus integrierte Namco real existierende Tuning-Möglichkeiten für die Boliden: Sie können Ihren Wagen unter anderem mit besseren Spoilern, Niederquerschnittsreifen und effizienteren Turbos aufrüsten.

NACHGEBAUT?

Street Racing Syndicate erinnert auch optisch sehr an *Need for Speed Underground 2*. Die gesamte Großstadtumgebung sowie die Spiegel- und Lichteffekte wecken Erinnerungen an den EA-Racer. Die grafische Qualität ist durchaus vergleichbar, SRS läuft sogar noch einen Tick flüssiger als *Need for Speed Underground 2*. Allerdings gibt es hin und wieder Ruckler, vor allem wenn sich die vor einem fahrenden Gegner heftige Rangeleien liefern. Was den Soundtrack angeht, entscheiden sich die Entwickler für Rockmusik und Hip-Hop – der Titel kann also leider nicht mit der grandiosen Musikauswahl eines *Midnight Club 3* mithalten. Trotz kleiner Mängel im Driftverhalten handelt es sich bei *Street Racing Syndicate* insgesamt um ein solides Rennspiel. Besonders Fans von *NFSU 2* sollten Probe fahren.

UWE HÖNIG

MEIN FAZIT GUT



Uwe Hönig
spielt lieber MC 3.

Street Racing Syndicate ist ein ordentlicher Racer mit netten Spielmodi. Der große Umfang und vor allem die Tuning-Möglichkeiten sorgen für Spielspaß. Das Problem von SRS ist, dass vor einem halben Jahr bereits *Need for Speed Underground 2* erschienen ist, welches dem Eutechnyx-Rennspiel in allen Belangen überlegen ist. Wer auf Straßenrennen steht und *NFSU 2* oder das aktuelle *Midnight Club 3* schon bis zum Umfallen geizt hat, sollte SRS dennoch eine Chance geben.

TEST STREET RACING SYNDICATE

Hersteller: Codemasters/Namco
Entwickler: Eutechnyx
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 3 Städte

Internet: www.srsgame.de

Spieler: 1-2
Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. € 45,-

- Tolle Tuning-Möglichkeiten
- Nette Lichteffekte
- Hübscher Fuhrpark
- Durchschnittliches Driftverhalten

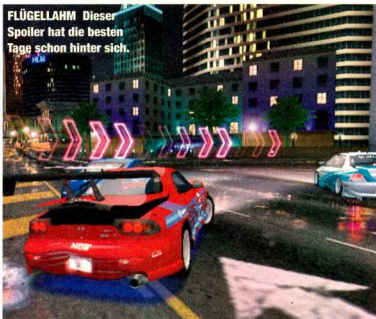
CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Rückspiegel	R1: Turbo	Bremsen
L2: -	R2: -	Ansicht wechseln
Start: Pause-Menü	X: Beschleunigen	Handbremse
Select: -	O: -	
Steuerkreuz: Lenken	Analogstick L: Lenken	Analogstick R: Gas und Bremsen

„Die Steuerung wirkt manchmal zu schwermig und das Driftverhalten ist verbesserungswürdig.“

GRAFIK SOUND MUSIKALISCHER EINZEL
78% 77% **76%** 75%

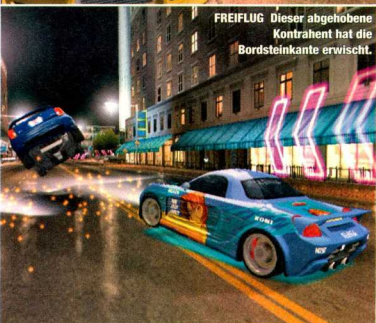
„Wer *Midnight Club 3* oder *NFSU 2* schon durchhat, bekommt hier soliden Street-Racing-Nachschub!“



FLÜGELLAHM Dieser Spoiler hat die besten Tage schon hinter sich.



RÜCKBLICK Das Verfolgerfeld sitzt uns im Nacken.



FREIFLUG Dieser abgehobene Kontrahent hat die Bordsteinkante erwisch.

Roland Garros French Open

2005

Haben Sie stets **ein Ass im Ärmel?** Dann sind Sie bei diesem Spiel fast richtig!

Auf dem Titel dieses recht überraschend auf Sonys Releaseliste aufgetauchten Tennisspiels prangt der Zusatz „Powered by Smash Court Tennis“ – und der Name ist Programm: Namco hat das letztjährige *Smash Court Tennis Pro Tournament 2* dezent überarbeitet und mit der offiziellen Roland-Garros-Lizenz aufgewertet, was schon die größte Neuerung gegenüber dem Vorgänger darstellt. Innovativ ist ansonsten nur der Bomben-Tennis-Modus, bei dem man spielenderweise den Ball gegen Bomben befördern muss, die daraufhin explodieren. Sofern der Gegner von der Explosion erwischt wird, kriegen Sie einen Punkt gutgeschrieben. Der sonstige Ablauf der Ballwechsel spielt keine Rolle. Da dabei gerne gut ein Dutzend Bomben auf dem Court herumrollen, wird die Sache schnell unübersichtlich und der Spaß hält sich in Grenzen. Von diesem etwas missglückten Bonusfeature abgesehen, ist der Titel spielerisch aber sehr gelungen: Die stark vom Timing abhängige Steuerung erlaubt viele Feinheiten und generell ist *Roland Garros* durch die realistischen Bewegungsabläufe ebenso schön anzuschauen wie zu spielen. Ein Trainings-Modus macht Sie mit den Grundzügen des Spielablaufs vertraut, Fortgeschrittene wagen sich gleich in Exhibition-Matches, das French-Open-Turnier oder den ebenso umfangreichen wie fesselnden Karriere-Modus. Wer mit den Pariser Sandplätzen nicht warm wird, muss sich übrigens keine Sorgen machen: Außerhalb der titelgebenden Veranstaltung sind natürlich auch Spiele an anderen Orten mit unterschiedlichen Belägen möglich.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki

haut jeden Ball ins Aus.

Das neue Namco-Tennis spielt sich sehr gut, könnte aber noch etwas Feinschliff bezüglich der Präsentation vertragen. Die Publikumsgeräusche sind seltsam: Immer gleiches Gejohle von wenigen Leuten nach einem Ballwechsel, während der Nahaufnahme der Spieler plötzlich lautes Raunen von den Rängen – das wirkt nicht sehr stimmig, dabei hätte authentische French-Open-Atmosphäre hier ein Pluspunkt sein können. Und die billige Darstellung der Zuschauer zieht die ansonsten gelungene Grafik ziemlich runter. Wer darüber hinwegsehen kann, wird mit diesem Spiel aber eine Menge Spaß haben!

TEST ROLAND GARROS 2005

Hersteller: **Namco/Sony**
 Entwickler: **Namco**
 Genre: **Tennis**
 Sprache: **Deutsch**
 Video: **4:3, 16:9**
 Audio: **Stereo/Pro Logic II**
 Umfang: **16 Profispiel**
 Internet: **de.playstation.com**

Spieler: **1-4** Termin: **25. Mai**
 USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung** Preis: **Ca. € 60,-**

- Klasse Animationen
- Anspruchsvolle Steuerung
- Hässliches Publikum
- Seltsame Soundkulisse

CONTROLLER-CHECK STANDARD

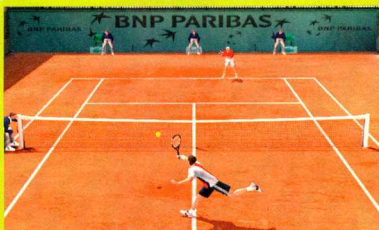
L1: Keine Funktion	R1 (+Taste): Laufschiß	☐ Flach spielen
L2: Keine Funktion	R2: Keine Funktion	☐ Lob/Stopball
Start: (Pause/Menu)	X: Slice	
Select: Keine Funktion	O: Topspin	
Steuerkreuz: Bewegungen steuern	Analogstick L: Bewegungen steuern	Analogstick R: Keine Funktion

„Ohne korrektes Timing klappt hier nichts. Hat man sich daran gewöhnt, offeriert die anspruchsvolle Steuerung ihren Reiz.“

80%

GRAFIK SOUND MULTIMEDIA EINZEL
72% 60% 80% 78%

„Kaum verändertes Update eines gelungenen Tennisspiels mit arglichen kleinen Präsentationspatzern.“



GERADE NOCH DRAN Die Animationen sind hervorragend gelungen.

AUFSCHLAG Wenn schon das Publikum nicht gut aussieht, so doch zumindest die Spieler.



PAPPKAMERADEN IM PUBLIKUM Diese Kamerafahrt sorgt nicht für Dramatik, sondern höchstens für Augenkrebs.



CT Special Forces Fire for Effect

Das Thema Terrorismus hat in der Pixelwelt gerade Hochkonjunktur. Die Abenteuer von Sam Fisher und Solid Snake sind echte Verkaufsschlager. Als Konsequenz lassen Entwickler und Publisher immer bedrohlichere Szenarien entstehen, die neue unerschrockene Kämpfer erfordern. In *CT Special Forces: Fire for Effect* sind das die beiden Männer mit den tierischen Decknamen Owl und Raptor. Stealth Owl wird in erster Linie für Aufgaben eingesetzt, die sein besonderes Talent für Tarnen und Infiltrieren benötigen, und er muss von Zeit zu Zeit seine Fallschirmkünste beweisen. Sein Kollege Raptor kümmert sich um die Dinge, bei denen seine vielfältigen Waffenkenntnisse zum erfolgreichen Ausgang der Mission führen. Zudem weiß er allerlei fahrbare Untersätze zu steuern, was ihn für jene Aufträge unverzichtbar macht, in denen Sie per Luftkissenboot oder Jeep zum Ziel gelangen müssen.

Doppelt hält besser – diesmal gehen Sie **mit zwei Spezialagenten auf Terroristenjagd.**

DAS BÖSE IST ÜBERALL
Die Story erweist sich zwar als zweckdienlich, aber nicht besonders innovativ: Die amerikanische Regierung hat eine Form von künstlicher Intelligenz entwickelt, die terroristische Angriffe vorhersagen und simulieren kann. Die mächtige Terrororganisation Nemesis hat davon Wind bekommen und will in den Besitz dieser Technologie kommen. Im Spielverlauf gibt es ebenfalls kaum Innovationen. In diesem klassischen Third-Person-Shooter geht es immer um das Gleiche: Feuern Sie auf alles,

was sich Ihnen in den Weg stellt. Damit sich auch Profis herausgefordert fühlen, wurde der Schwierigkeitsgrad so weit nach oben geschraubt, dass bei Gelegenheitszockern zeitweilig Frust aufkommt.

Trotzdem sollten sich nimmermüde Action-Fans *Fire for Effect* – nicht zuletzt wegen des fairen Preises – ansehen.

ALEXANDER FUNKE



TEST CTSF: FIRE FOR EFFECT

Hersteller: **Hip Interactive**
Entwickler: **Asobo Studios**
Genre: **Action**
Sprache: **Deutsch**
Video: **4:3**
Audio: **Stereo**
Umfang: **25 Levels**

Internet: www.fireforeffect.de

Spieler: **1** Termin: **Erhältlich**

USK-Freigabe: **Ab 16 Jahren** Preis: **Ca. € 40,-**

- ✓ **Fairer Preis**
- ✓ **Gute Schleich-Action-Kombination**
- ✓ **Sehr frustrierend**
- ✓ **Einige Ruckeleinlagen**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Deckung R1: Feuer
L2: Freies Fall bremsen R2: Granate
Start: Pause
Select: Ansicht wechseln
Steuerkreuz: Waffe wechseln
Analogstick L: Bewegungen
Analogstick R: Zielen

Die Steuerung ist funktional und erfüllt ihren Zweck, auch wenn das Zielen manchmal zur Glückssache wird.

STEUERUNG **75%**

GRAFIK SOUND MULTI

61% **68%** **75%**

„Solider Shooter, bei dem technische Mängel und frustrierende Stellen eine höhere Wertung verhindern.“

MEIN FAZIT GUT



Alexander Funke

Kennt alle Agenten persönlich

Die Mischung aus Schleich- und Actionspiel ist recht gelungen, auch wenn die Actionsequenzen ein deutliches Übergewicht haben. Zwar fehlen große spielerische Highlights, aber beispielsweise die Fallschirmsequenzen machen richtig viel Spaß. Leider flacht das Abenteuer danach vor allem wegen des zu hohen Schwierigkeitsgrades ab. Alles in allem ein solider Actiontitel.

HARDWARE



Logic 3 Stabilizer

ZUBEHÖR Klein und sinnvoll: das Standbein für die kleine PS2.

Sie ist klein und schon seit einigen Monaten im Handel: Sonys überarbeitete, schlanke PlayStation 2 fällt in den meisten Wohnzimmern kaum noch auf. Mit dem Stabilizer von Logic 3 können Sie die kleine Konsole senkrecht stellen.

RÜCKGRAT BEWEISEN

Sinn macht die kleine Anschaffung durchaus, denn hochkant verstaubt die PS2 nicht nur weniger, sondern nimmt sogar weniger als die Hälfte des ursprünglichen Regalplatzes in Anspruch. Denn bei einer flach aufgestellten PS2 öffnet sich der Laufwerksdeckel nach oben – und so können Sie nicht einmal Ihre Spiele darauf lagern. Steht das gute Stück aber senkrecht, dann ist rechts und links davon viel mehr Platz für Spiele, Controller und Co. Damit die PS2 nicht verrutscht, hat Logic 3 dem schwarzen Plastikständer vier Gummipoppen spendiert. Optisch ist der Stabi-

lizer auf jeden Fall ein Gewinn – und mit 9 Euro Anschaffungskosten sicherlich kein großer finanzieller Verlust.

Fazit: Der kleine Stabilizer verwandelt Ihre Konsole in einen netten Blickfang, bekommt aber aus Ermangelung an technischen Fähigkeiten nur eine Gesamtbewertung von uns. Fazit: eine empfehlenswerte Investition. (bh)

TEST STABILIZER	
Typ:	Controller
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logic3.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 9,-	Sehr gut
- Platz sparende Aufstellmöglichkeit - Mit Platz für Spiel und Memory-Card - Gummipoppen an der Unterseite - Niedriger Preis	
GESAMTWERTUNG	
ANSCHEFFUNG	LEISTUNG
—	—
86%	



BESSER SEHEN Die Bildqualität mit diesem Kabel ist unerreichbar.

Monster Cable GameLink 400

KABEL Das RGB-Anschlusskabel für anspruchsvolle PS2-Spieler

Im Hi-Fi-Bereich hat sich Monster Cable längst einen Namen als Hersteller von High-End-Produkten gemacht. Für die Kabel (und auch sonstiges Zubehör) der Monster-Edelmarke muss man zwar tief in die Tasche greifen, doch die gebotene Qualität rechtfertigt für anspruchsvolle Nutzer die hohen Anschaffungspreise. Wer seine Konsolen mit ebenso hochwertigen Kabeln mit seinem Fernseher und der Hi-Fi-Anlage anschließen möchte, der wird bei den Monster-Kabeln des Labels Monster Game fündig. Das eigens für die PlayStation 2 designte GameLink 400 ist rund 2,5 Meter langes SCART-RGB-Kabel mit separatem Cinch-Video-Anschluss für Lightguns und einem RGB/AV-Umschalter, um das Grünstich-Problem bei DVDs zu umgehen. Das edel verarbeitete Kabel liefert ein knackig scharfes Bild, das Sie die 50 Euro Anschaffungspreis schnell vergessen lässt. Wir haben das Kabel mit mehreren Beamern und Flachbildfernsehern ausprobiert und wis-

sen jetzt: Kein anderes RGB-Kabel kann mit der artefaktfreien Bildübertragung des GameLink 400 mithalten.

Wer bereits einen teuren Fernseher besitzt, sollte also nicht an dem Verbindungskabel zwischen Konsole und TV-Gerät sparen – eher im Gegenteil. Das GameLink 400 ist deshalb unsere neue Kabel-Referenz und trotz des hohen Preises eine klare Empfehlung für jeden PS2-Nutzer, der sich bei Spielen ein gestochenes scharfes Bild wünscht. (mp)

TEST MONSTER CABLE GAME	
Typ:	RGB-SCART-Kabel
Hersteller:	Monster Cable
Info-Telefon:	06196-766455
Internet:	www.monstercable.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 50,-	Ausreichend
- Überragende Bildqualität - Cinch-Anschluss für Lightguns - RGB/AV-Umschalter gegen Grünstich - Hoher Preis	
GESAMTWERTUNG	
ANSCHEFFUNG	LEISTUNG
80%	85%
90%	



MUSS SEIN
 Vierspieler-Adapter
 für die kleine PS2

Multiplayer Adapter

ZUBEHÖR Ein Multi-Tap für die neue PS2

Wer die neue PlayStation 2 kauft, wird schnell feststellen, dass man viel Zubehör der ersten PS2-Generation mit der neuen, flachen Konsole nicht mehr verwenden kann. Zu den betroffenen Geräten gehören auch die Mehrspieler-Adapter, kurz Multi-Taps genannt. Jöllennecks neuer Multiplayer Adapter funktioniert wie die bisherigen Taps, besitzt aber getrennte Kabel für den Anschluss an Controller- und Memory-Card-Slot - und ist deshalb kompatibel zu den neuen Flach-Konsolen. Außerdem ist das gute Stück baugleich mit dem Multi-Link 2 von Logic 3

(siehe Test unten), kostet aber fast fünf Euro mehr. (bh)

TEST MULTIPLAYER ADAPTER			
Typ:	Zubehör		
Hersteller:	Jöllenneck		
Info-Telefon:	01805-125133		
Internet:	www.speed-link.com		
Preis:	Preis-Leistung:		
Ca. € 20,-	Ausreichend		
● Funktioniert mit jeder PS2 ● Robuste, gut isolierte Verkabelung ● Teurer als die baugleiche Konkurrenz ● Rutschende Unterseite			
GESAMTWERTUNG			
AUSSTATTUNG	LEISTUNGSFÄHIGKEIT	VERWERTUNG	
89%	86%	82%	84%

Multi-Link 2

ZUBEHÖR Das Multi-Tap für die PS2

Wenn Sie den Test des Multiplayer Adapter auf dieser Seite bereits gelesen haben, dann brauchen Sie eigentlich nicht weiterzulesen, denn der Multi-Link 2 von Logic 3 gleicht diesem wie ein Ei dem anderen. Nicht nur das Design, sondern auch die Verarbeitung und Beschriftung der Steckplätze sind gleich - man hat sogar die gleiche Schraubenart für den Zusammenbau verwendet. Lediglich die aufgedruckten Markenlogos unterscheiden sich - und der Preis. Logic 3 hat dabei den klaren Vorteil, schließlich kostet der Multi-Link 2 lediglich 15 Euro. Fazit: Dieser Multi-Tap besitzt je vier Steckplätze für Controller und Memory-Card und ist die baugleiche aber günstigere Alternative zu Jöllennecks Multiplayer Adapter (siehe Test oben). (bh)



SUCHSPIEL Auf dieser Seite finden Sie zwei baugleiche Produkte.

TEST MULTI-LINK 2	
Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logic3.com
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 15,-	Gut
● Funktioniert mit jeder PS2 ● Robuste, gut isolierte Verkabelung ● Günstiger als die baugleiche Konkurrenz ● Rutschende Unterseite	
GESAMTWERTUNG	
AUSSTATTUNG	LEISTUNGSFÄHIGKEIT
89%	86%
VERWERTUNG	
82%	
84%	



GRANDIOS
 Was für ein
 Blickfang!

Blue Light Stand

ZUBEHÖR Es stimmt: Blau macht glücklich!

Was aussieht wie eine strahlende Bratpfanne, ist in Wirklichkeit eine mit Leuchtdioden versehene Stehhilfe für die neue flache PS2. Den Strom beziehen die Minilampen direkt aus dem Netzteil der Konsole, deshalb braucht der Blue Light Stand auch keine separate Stromversorgung. Wen das prägnante Licht auf Dauer stört, der kann es an der Rückseite mit einem Schalter ausschalten. In unserem Verlag gibt es sogar Redakteure, die sich ausschließlich wegen dieser blau leuchtenden Stehhilfe eine neue PS2 zulegen -

also muss das Ding doch irgendwie cool sein, oder? (bh)

TEST		BLUE LIGHT STAND	
Typ:	Zubehör		
Hersteller:	Vidis		
Info-Telefon:	040-51484048		
Internet:	www.vidis.com		
Preis:	Preis-Leistung:		
Ca. € 12,-	Sehr gut		
Sehr niedriger Preis Blaues Licht Ein- und Ausschalter Klein zusätzlicher Stauraum			
GESAMTWERTUNG			
AUSSTATTUNG	EIGENSCHAFTEN	LEISTUNG	
—	—	—	85%

INFO HARDWARE-LEXIKON DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
CONTROLLER			
Cordless Action Controller	Logitech	Ca. € 45,-	88%
Extreme Action Controller	Logitech	Ca. € 25,-	88%
Dual Shock 2	Sony	Ca. € 30,-	87%
LENKRÄDER			
Fanatec Speedster 3	Fanatec	Ca. € 59,-	93%
Fanatec Speedster 2	Fanatec	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%
FORCE-FEEDBACK-LENKRÄDER			
Speedster 3 Force Shock	Fanatec	Ca. € 80,-	94%
GT Force	Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%
FERNBEDIENTUNGEN			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	-
DVD-Commander II	Saitek	Ca. € 25,-	-
DVD-Fernbedienung	MadCatz	Ca. € 25,-	-
SOUND-CONTROLLER			
Shadowblade Arcade Stick	Jöllenneck	Ca. € 90,-	90%
GameBoard	Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Netplay Controller	Logitech	Ca. € 80,-	87%
MEMORY CARDS			
Memory Card 8 MB	Sony	Ca. € 30,-	-
Memory Card 8 MB	MadCatz	Ca. € 40,-	-
Memory Card 16 MB Max	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	-
SOUNDSYSTEME			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic3	Ca. € 200,-	89%
SCHUMMELMODULE			
Action Replay V2	Datel	Ca. € 50,-	-
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	-
X-Port V2	Datel	Ca. € 50,-	-

PLAYZONE: Um drei Uhr nachmittags?! Das ist äußerst alarmierend, erklärt aber so einiges.

102

Natürlich habe ich wieder Fragen. Was hat eigentlich die PS2 zu bieten? Könntet ihr mal frecher werden? Ihr Luschen! Was habt ihr mit eurer DVD gemacht? Die ist unübersichtlicher geworden, genauso wie bei der PC ACTION. Sonst seid ihr alle noch vooooooooooooooooo normmmmmaaaaaaaalllllllll gut. Macht weiter so, bis auf die DVD.

ARTUR LESSER PER E-MAIL

PLAYZONE: Anhand dieses erschütternden Beispiels möchten wir demonstrieren, dass Alkohol schlimme Folgen haben kann. Wir können nur hoffen, dass Artur mittlerweile wieder klaren Kopfes ist und in Zukunft von der Kombination Alkohol und E-Mail absieht.

EUROQUEST

Hio Ombrees,
ich beziehe eure Zeitschrift schon mehrere Jahre lang und ich bin 26 Jahre alt. Ich bin ein begeisterter Online-Zocker, besonders wenn es um MMORPGs geht. Und ich habe einiges auf dem Herzen, was Sonys Online-Gaming betrifft. Ich finde es eine unglaubliche Enttäuschung, wie ihr Zocker in Europa von Sony behandelt werden, und das auch bei Offline-Spielen. Ich habe das MMORPG *EverQuest Online Adventures* seit den ersten Tagen geockt. Da wurde seitens Sony unheimlich viel versprochen, von wegen es gäbe immer wieder neue Updates, Erweiterungen und so weiter. Nur leider gab es nicht ein Update, nicht eine Erweiterung und der Support war dermaßen schlecht, so was hab ich noch nie erlebt. Und dann fällt dort auch noch eine monatliche Gebühr von etwas mehr als elf Euro an (lachhaft). Also was ich damit ausdrücken möchte:

Ich finde diese Hinhalteaktatik zum Kotzen! Kein *Fantasy 11* für Europa, kein vernünftig ausgebautes *EverQuest Online*-Angebot für Europa, sondern nur ein schlechter Witz in meinen Augen! Jetzt soll die endlich *Monsterhunter G* für die PS2 erscheinen, damit der europäische Markt auch mal ein vernünftiges Online-Spiel bekommt. Aber so wie ich das aus meinen bisherigen Erfahrungen kenne, kann das nur der tote Reibholz sein. Na ja, jedenfalls gibt's ja unendlich viele Shooter und Rennspiele für die PS2, dass einem davon schon schlecht wird wenn man ein Fable für MMORPGs hat, und das können ja nicht wenige sein. Schließlich zockten fast eine Million Leute *World of Warcraft* auf dem PC. So Leute, eure Zeitschrift find ich übrigens echt gut und auch eure DVD ist echt der Hammer.

OLSEN A.K.A. LINUARE PER E-MAIL

PLAYZONE: Danke für das Lob und deine Treue! Wir können dir versichern, dass du mit deinem Frust nicht alleine bist. Viele Spieler von EverQuest Online Adventures sind mit dem gebotenen Service nicht zufrieden. Man muss es sich einfach eingestehen: Sonys Online-Konzept für die PlayStation 2 ist alles andere als ausgereift und man kann nur hoffen, dass dieser Bereich auf der Nachfolgekonsole konsequenter angegangen wird. Zwar gibt es durchaus Spiele wie Killzone, Project Snowblind, Burnout 3 oder natürlich SOCOM II, die auch online eine gute Figur machen, wer mit Rennspielen oder Shootern jedoch nichts anfangen kann, schaut größtenteils in die Röhre. So schwer es auch fallen mag, wir können nur jedem empfehlen, genau durchzurechnen, ob EverQuest die elf Euro wirklich wert ist.



VERNACHLÄSSIGT EverQuest Online Adventures ist das einzige Spiel seiner Art auf der PS2 und kostet Spieler jeden Monat elf Euro.

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 *Burnout 4*.

Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	HN: H.N. Stornow 4 
	Jetzt mal ganz davon abgesehen, wie viel glauben man dem Inhalt dieser Meldung einschreiben kann (drastisch besser Grafik) würde mich interessieren. Was braucht ein Burnout dann als Teil 3 tatsächlich nochmal überhupen kann. Und das nicht nur als Einzelfall sondern im Spielgeschehen.
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	HN: H.N. Stornow 4 
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	Um so mehr beim Burnout 3 Spiel, umso mehr stelle ich fest das es irgendwie ein Total anders Spiel als Teil 2 Das ist nicht negativ gemeint, ganz im Gegenteil. Das Spiel ist bei mir im Moment die Nummer 1.
	Bei Burnout 2 war die Motivation des Spiels aus meiner Sicht ganz klar das "mit 300 Sachen durch fatisch aussehende und designte Kurse durch die man immer weitergeht, über Hünen zu rase, einen Burnout nachden anderen zu erreichen (nach ich liebe die Burnouts) und schlussendlich oben zu stehen"
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	HN: H.N. Stornow 4 
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	Bei Burnout 3 lies ja im Grunde schon das selbe. Obwohl B2 ein Arcade Rennparas war, das ist B3 mit mehr schon fast ein Arcade Action Spiel ➤ Was bei Burnout 2 die Burnout-Kurse waren sind bei Burnout 3 die "Taleons" die eine Boosteile fuhren, dann mit wahrheitsgetreue Geschwindigkeit wieder den nächsten fest lezierten Takeown landen kann
	Bei Burnout 4, ohm ja das würde ich Persönlich mir Wünschen das die beiden Spiele quasi als zusammengefasst werden. Denn bei Burnout 2 vermisse ich die Takeowns und bei Burnout 3 vermisse ich durch wegfallende Drifts, Stunts usw. erreichten Burnout-Kurse. Zusätzlich noch neue Spielzeile, ich erinnere mich da noch an einen Vorschlag von „Mad“ grade ich, in einem speziellen Burnout 2 Threat für einen „At Speed Mode“, in dem man einen Bus Steuert und eine gewisse Geschwindigkeit nicht unterfahren darf sonst geht das Ding hoch... O
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	HN: H.N. Stornow 4 
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	Ich spiele zuerst auch andauernd Burnout 3, doch obwohl es ein super Spiel ist fehlt dem Teil etwas spezielles.
	Vielleicht wird es ja bei Burnout 4 weiterentwickelt...
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	HN: H.N. Stornow 4 
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	Das ist schwierig, was will man den da noch besser machen, außer die Takeowns? Wie ja ich las auch mich überlassen, hoffe aber es endet nicht bei Tony Hawk... Burnout Underground lol
	http://www.classicgaming... Er würde sie... wenn er könnte http://www.smile4d.com/
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	HN: H.N. Stornow 4 
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	HN: H.N. Stornow 4 
	Also ich frag mich auch ernsthaft, was die da noch verbessern wollen???
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	HN: H.N. Stornow 4 
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	Also, mal meine Punkte: - natürlich das Schachdenkmal (dann nie kaputt gehen bei) - mehr Abwechslung (Rennen laufen meist gleich ab) - mehr verschiedene Strecken - bessere Lenkung - mehr Autos (gab zwar sehr viele, aber waren halt die gleichen Typen auch fast die gleichen Autos) - überstürzte Kamera beim eigenen Takeown (manchmal hat man nicht gesehen, wo wo noch n Auto kommt) - Tuning wird fast - bessere Geschwindigkeitstufen Zwar war das bei der 1 schon anders, man kann man ein renn paar Rennen mit Temp 236 durchgeheist, ist es gerade nicht mehr so schnell - Du-Breakpoint muss wohl noch, nennt, sagt, man kann ihn ausschalten - kürzere Ladezeiten - Musik auch in den Ladezeiten (da läuft grad son geiler Song, und dann wieder unterbrechen und es ist totstille)
	Ja, aber sonst gäibes Gamm, die Kritikpunkte sind jetz auch nicht als wirklich hart anzusehen
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	HN: H.N. Stornow 4 
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	Originals in mir was komplett beschauetes aufgafallen (falls es schonmal gemacht wurde, sorry) Auf der Verpackung von Burnout 3 ein großer Stempel, also ab 12 Jahren freigegeben
	Auf der CD ist allerdings kein blauer Stempel ab 16Jahre Also heißt das, wenn ich jetzt 16 bin, dann muss ich 14 Jahre alt sein, kann ich in Laden gehen und mir die Verpackung kaufen, die CD aber nicht...
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	HN: Burnout 3 freigegeben!!! 
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	-keine Musik im multi-player (und das bei sel so mein gellen soundtrack) -zu lange Ladezeiten und dann keine Musik -wenig Fahrzeugwahl bei den Autos -die Fahrzeuge in den Klassen sind sich von den Daten zu ähnlich
	Das sind die sachen, die verbessert werden sollten. sonst ist es einfach gel.
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	HN: Burnout 3 freigegeben!!!
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	und zu den gekauften befehlungen: burnout wird immer noch von rittenen entworfen ich glaube nicht, das die sich von e da noch bringen lassen, schnell leistung nachfolger zu produzieren
	ich bin mal gespannt, wie die jungs sich einfallen lassen.
Rang ➤ Anmeldedatum: 20.04.01 Datum: 18.10.04 13.44 IP: 82.203.102.18	HN: Burnout 3 freigegeben!!!

Lesefutter für Konsolenfans!



XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Unreal Championship 2 revolutioniert das Genre der Ego-Shooter! Unser Test auf sechs Seiten stellt alle Features im Detail vor. Im Vorschau-Bereich überbieten sich die Highlights: Half-Life 2, Tomb Raider: Legend, GTA San Andreas und noch viele andere hochkarätige Titel. Endlich Klarheit verschaffen konnten wir uns über die Qualitäten von Forza Motorsport – im Test auf sechs Seiten. Die Komplettlösung bietet Ihnen wichtige Einstiegshilfen zum ebenfalls in dieser Ausgabe gesteteten Jade Empire. Jetzt im Handel!



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Acht Jahre N-ZONE – das muss gefeiert werden. Anlässlich unseres Jubiläums verlosen wir Preise im Gesamtwert von über 5.000 Euro! Weiterhin werfen wir einen Blick auf die kommenden Highlights der E3 in Los Angeles. Dazu gehört natürlich auch Prince of Persia 3, das wir Ihnen auf vier Seiten ausführlich vorstellen. Im Test verschlang vor allem Donkey Konga 2 viel von unserer Zeit. Komplettiert wird die Ausgabe mit unserer Komplettlösung zum Agentenabenteuer Splinter Cell Chaos Theory. Jetzt im Handel!

SICHER IST SICHER

Hallo Leute, Ich habe mir als alter Ego-Shooter-Fan (das mit dem Alter kann man bei meinen 42 Jahren schon wörtlich nehmen) das Spiel *GoldenEye: Rogue Agent* gekauft, das mit einer Freigabe ab 16 Jahren ausgezeichnet ist. Nur denke ich, dass man heutzutage als 16-Jähriger schon etwas mehr vertragen als das, was man da bekommen. Hat man einen Gegner erschossen, löst dieser sich, noch bevor er den Boden erreicht, auf, was meiner Ansicht nach den Spielspaß bremst. Ich denke, hier wurde wie bei vielen Spielen in letzter Zeit mit dem Jugendschutz etwas übertrieben. Genauso bin ich der Meinung, dass man mit 16 Jahren schon fähig ist, Realität und Spiel auseinander zu halten, und man zwischen echtem und Pixelblut unterscheiden kann. Genauso verhält es sich mit Spielen, die keine Jugendfreigabe erhalten. Ab 18 ist man voll geschäftsfähig, man darf zur Wahl gehen, man darf Auto fahren, nur für ungeschlittene Spiele ist man nicht mündig genug. Man sollte, gerade wenn man schon etwas älter ist (ich kenne genau in meinem Alter, die spielen und ähnlich denken) schon selbst entscheiden können, was man tut oder lässt. Meiner Meinung nach wird im Videospielbereich zu streng geteilt, was den Jugendschutz angeht, zumal es in anderen Bereichen in Deutschland mit dem Kinder- und Jugendschutz leider nicht so weit her ist. Noch eine kleine Begebenheit, die ich neulich erlebte, zum Schluss. Ich stand vor kurzem in einem Warenhaus in der DVD-Filmabteilung, als ich hörte, wie sich neben mir zwei Steppkes von vielleicht zehn oder zwölf Jahren unterhielten. Der eine sagte mit

einem Film in der Hand zu seinem Kumpel: „Den bekommen wir nicht, der ist erst ab 18. Den laden wir uns im Internet herunter.“ So viel zum Thema Jugendschutz.

„WOLLE“ PER E-MAIL

PLAYZONE: Viele Hersteller schnippeln ihre Spiele lieber für eine Alterseinstufung ab 16 Jahren zurecht, um mehr Käufer zu erreichen. Eine Praxis, die auch bei Kinofilmen sehr oft Verwendung findet und sich finanziell offenbar bezahlt macht. Im Falle von *GoldenEye: Rogue Agent* sind die Entwickler dabei vielleicht einen Tick zu sehr auf Nummer Sicher gegangen. Allerdings gibt es im Genre der Ego-Shooter kaum einen Titel, der diese niedrige Einstufung erhält, was mit der grundsätzlichen Spielmechanik zusammenhängt. Es ist in der Tat etwas befremdlich, dass man sich in diesem Land zwar ohne Probleme Alkohol und Zigaretten kaufen darf, die nachgewiesenenmaßen schädlich für die Gesundheit sind, Videospiele aber strengen Restriktionen unterliegen. Jedoch dürfen volljährige Zocker seit der Änderung der Alterseinstufungen 2003 schon in den Genuss von wesentlich mehr Titeln kommen als zuvor. Spiele wie *Killzone* oder *Prince of Persia: Warrior Within* hätten zwar womöglich eine Indizierung zur Folge gehabt.

MYTHEN & LEGENDEN

Hallo Mädels, mit Verwunderung musste ich in eurer letzten Ausgabe lesen, dass Marilyn Manson seine Karriere als Musikjournalist begonnen hat. Das hätte er vielleicht gern! Die Karriere des Spackos begann in der Serie *Meine besten Jahre* (oder so ähnlich). Das ist die Serie mit dem Jungen, in der die deutsche Stimme von Magnum auf seine Kindheit zurückblickt. Und jetzt ratet mal, wer denn unser „Antichrist Superstar“ war. Sein bester Freund die Brillenschlange! Komisch, dass er das anscheinend zu verschweigen versucht, scheint wohl nicht zu seinem Image zu passen.

THOMAS WEBER PER E-MAIL

PLAYZONE: Dieses Gerücht hält sich schon seit Jahren beharrlich, ist von der Wahrheit aber weiter entfernt als Wolfgang von seinem Idealgewicht. Die Serie hieß *Wunderbare Jahre* und der von dir als Marilyn Manson identifizierte Junge wurde von einem Schauspieler namens Josh Saviano verkörpert. Zwar hat dieser eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Schockrocker vorzuweisen, das waren aber auch schon alle Gemeinsamkeiten. Wer von beiden sich darüber jetzt glücklich schätzen darf, lassen wir mal offen.



AUTSCH Diese „Rasur“ dürfte für reichlich Hautirritationen sorgen.



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:

Ratchet & Clank 1-3 (X-Port):

Bis zum Release von *Ratchet: Deadlocked* empfehlen wir, die Vorgänger noch mal zu zocken.



Resident Evil Outbreak (MAX Drive):

Tonnen von Zusatzmaterial und Kostümen sind in diesem Spielstand für Sie freigeschaltet.



Gran Turismo 4 (MAX Drive):

Unzählige Fahrzeuge und jede Menge Geld erleichtern Ihnen das Rennfahrlerleben.



Weitere X-Port-V2-Spielstände:

- NFS Hot Pursuit - Alle Fahrzeuge & Strecken
- Red Dead Revolver - Alle Boni
- Weitere MAX-Drive-Spielstände:
- Downhill Domination - Alle Strecken
- Tomb Raider - Alle Extras
- Tomb Raider - AOD 100%

Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung Ihrer eigenen Spielstände anfertigen.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Speilestände 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.



Prince of Persia 3

HUSCHENDE HOHEIT

Der böse Prinz kommt beim Publikum gut an. Ein knappes Viertel der Befragten kann die Veröffentlichung kaum noch erwarten. Die Freude über die Stealth-Einlagen hält sich dagegen in Grenzen.

Schade, ich möchte das Setting von *Sands of Time* lieber. **14%**

Düster oder nicht, *Prince of Persia* ist mir völlig schnuppe. **40%**

Super! Genau so hatte ich mir das vorgestellt. **23%**

Düster ist toll, Stealth-Gameplay hätte es aber nicht gebraucht. **23%**

Prince of Persia 3 wird erneut düster und überrascht mit Stealth-Gameplay.

Midnight Club 3

KÖNIG DER STRASSE

Fast die Hälfte unserer Leser stimmt uns vollkommen zu – *Midnight Club 3* zeigt *Need for Speed Underground* die Rücklichter und darf sich mit Stolz Referenz im Genre der Tuning-Raser nennen.

So ein Quatsch! *Need for Speed Underground 2* ist der King! **7%**

Da kann ich nur zustimmen, *Midnight Club 3* ist besser. **48%**

Ich finde, bei-
de Spiele sind
recht gleichwertig. **7%**

Midnight Club 3 zieht in unserem Test an *Need for Speed Underground 2* vorbei!

Ich hab doch schon mal gesagt, dass mir diese Tuning-Rennspiele gleich sind. **38%**



Tomb Raider Legend

FRAUENPOWER

Was für eine überwältigende Mehrheit! Die ersten Bilder und Infos zum runderneuerten Auftritt von Lara Croft haben einen Großteil der Befragten überzeugt. Hoffen wir, dass Crystal Dynamics der berühmten Archäologin zu neuem Ruhm verhilft!

Mich hat die Serie noch nie interessiert, warum sollte sich das ändern? **30%**

Sorry, aber das kann einfach nur schlecht werden! **9%**

Lara Croft kehrt zurück und sieht knackiger aus denn je!

61% Lecker! Ich freu mich schon auf schummrig Höhlen und ihren süßen Hintern!

Burnout 4

CRASH

Immerhin ein Viertel der Leser kann sich schon jetzt mit dem neuen Design anfreunden. Bei der Mehrheit herrscht noch Skepsis, ob der düstere Look wirklich eine Bereicherung für das Spiel darstellt.

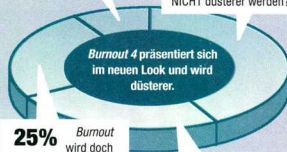
Hilf! *Burnout* ohne knallbunte Farben geht doch gar nicht! **9%**

Gibt es auch noch Spiele, die NICHT düsterer werden?! **42%**

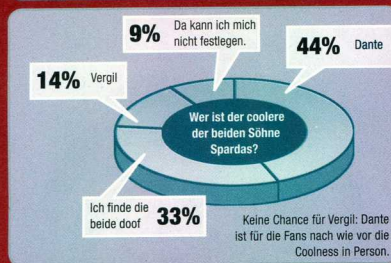
Burnout 4 präsentiert sich im neuen Look und wird düsterer.

Burnout wird doch sowieso vollkommen überschätzt! **25%**

Find ich fett, mir gefällt das Design. **24%**

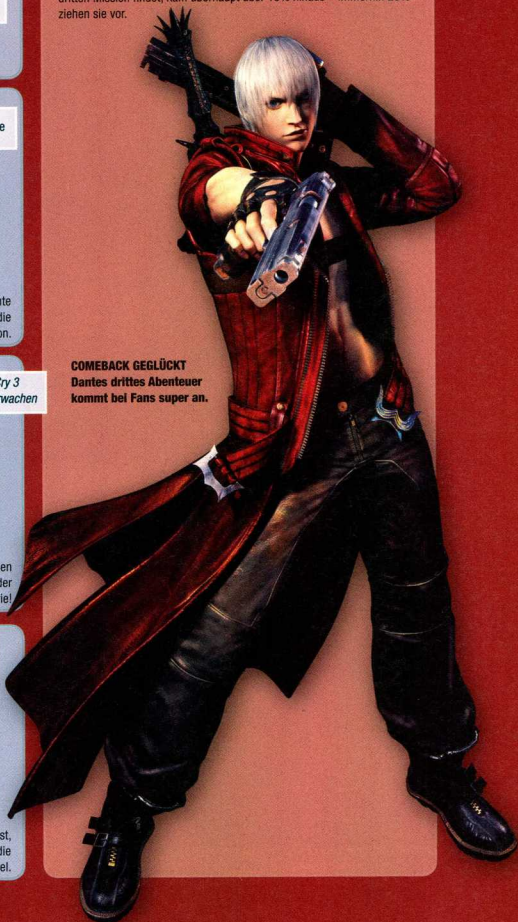


Devil May Cry 3: Dantes Erwachen



Mit zahlreichen Umfragen untersuchten wir, wie das neue Devil May Cry bei den Spielern angekommen ist. Neben den hier größer präsentierten Ergebnissen stellten wir auch Fragen zu bevorzugten Waffen und Kampfstilen. Satte 44% der Spieler bevorzugten demnach den Swordmaster-Stil, immerhin noch 22% sind am liebsten als Gunslinger unterwegs. Abgeschlagen auf Platz 3 der versteckte Doppelgänger-Stil (14%). Im Nahkampfbereich greifen die Dante-Fans am liebsten zum Schwert-Doppel Agni & Rudra (28%), dicht gefolgt von der Eiswaffe Cerberus (25%) und dem Standard-Schwert Rebellion (21%). Weniger gut angekommen sind die zusätzlichen Schusswaffen. Gewaltige 53% blieben auf Dauer dem Pistolenpaar Ebony & Ivory treu, das Dante von Anfang an zur Verfügung steht. Nur die Schrotflinte, die man schon in der dritten Mission findet, kam überhaupt über 10% hinaus – immerhin 28% ziehen sie vor.

COMEBACK GEGLÜCKT
Dantes drittes Abenteuer kommt bei Fans super an.



Midnight Club 3

Wir bieten Ihnen
**Hilfestellung bei dem
 Arcade-Racer** aus dem
 Hause Rockstar.



CRUISEN Auf den Erkundungstouren
 entdecken Sie viele Abkürzungen.



ROCKET In diesem Modus
 werden in regelmäßigen
 Abständen Nitros gezündet.



PAINT Folgen Sie dem Gegner und färben Sie seine Wegpunkte um.



DRIFT Setzen Sie die Handbremse ein, um durch Kurven zu driften.

Wir haben alle Modi ausprobiert und den Karriere-Modus durchgespielt. Dabei haben wir die wichtigsten Taktiken und Fahrmanöver auf den folgenden Seiten untergebracht.

Grundlagen

Burnout

Der Burnout ist Ihnen bei den Rennen sehr nützlich. Sobald Sie diese Fähigkeit erlernt haben, sollten Sie keinen Start absolvieren, ohne dabei ordentlich Gummi auf der Straße zu lassen. Bei vielen Strecken gibt es keine feste Reihenfolge, in der Sie die Wegpunkte abfahren müssen. Hier können Sie noch vor dem Start den Burnout dazu nutzen, um Ihren Wagen in eine beliebige Himmelsrichtung auszurichten. So können Sie meist das Gerangel, das direkt nach dem Start ausbricht, vermeiden und die Führung übernehmen. Nutzen Sie den Burnout auch, wenn Sie gegen ein Hindernis rasen oder aus einem anderen Grund Geschwindigkeit verlieren. Zudem sollten Sie beim Gang zum Tuningshop zuerst die Motorteile aufwerten, die die Beschleunigung Ihres Wagens verbessern.

Windschatten-Turbo

Der Slipstream-Turbo ist eine wertvolle Ergänzung zu Ihren Nitro-Boosts. Wenn Sie mit ho-

her Geschwindigkeit fahren und direkt am Heck Ihres Vordermanns kleben, lädt sich der Balken sehr schnell auf. Versuchen Sie gleich nach dem Start eines Rennens den Turbobalken zu füllen und mit dem kurzen Geschwindigkeitsschub die Führung zu übernehmen. Während des Rennens sollten Sie den Turbo nicht voreilig einsetzen. Der Balken bleibt noch für kurze Zeit rot, selbst wenn Sie den Windschatten des Gegners bereits verlassen haben. Dies ist besonders wichtig, wenn Sie eine enge Kurve nehmen. Wenn Sie den Turbo richtig timen, bekommen Sie einen ordentlichen Geschwindigkeitsschub. Am unteren Rand des Bildschirms erscheinen blaue Streifen, wenn einer der anderen Rennfahrer Ihren Windschatten zu seinem Vorteil nutzen will. Tun Sie Ihr Möglichstes, um diesem Kerl die Suppe gehörig zu versalzen, indem Sie ihn in ein Hindernis rasen lassen, noch während er den Turbo aufladen will.

Two-Wheel-Driving

Der Einsatz dieser Fähigkeit lohnt sich kaum, da Ihr Fahrzeug sehr verwundbar ist, während Sie auf zwei Rädern balancieren – eine Kollision mit einem anderen Fahrzeug endet meist damit, dass Ihr teurer Rennwagen mit dem Dach über den Asphalt schleift. Mit ein wenig Übung

können Sie mithilfe des Two-Wheel-Drivings perfekte 180-Grad-Drehungen ausführen. Dazu fahren Sie auf zwei Rädern und setzen zu einer Drehung an. Gehen Sie vom Gas und ziehen Sie die Handbremse. So führen Sie einen extrem schnellen Richtungswechsel aus. Wenn Sie die Handbremse allerdings nicht loslassen, können Sie direkt nach dem Richtungswechsel einen Burnout hinlegen.

Driften

Setzen Sie die Handbremse von Anfang an ein. Wenn Sie am Steuer eines besonders schnellen Autos Platz nehmen, bekommen Sie in Kurven häufig Probleme. Lenken Sie ein, ziehen Sie die Handbremse kurz an und ziehen Sie anschließend Ihren Wagen neu aus. Leider verhalten sich die Autos unterschiedlich, während Sie driften, deswegen müssen Sie ein Gespür für die einzelnen Fahrzeuge entwickeln. Wenn Sie diese Technik beherrschen, können Sie nahezu jede Kurve ohne größeren Geschwindigkeitsverlust durchfahren. Nutzen Sie die Fassaden der Häuser, um enge Kurven zu nehmen. Richten Sie während des Drifts den Wagen parallel zur Wand aus. Jetzt können Sie mit einem Burnout weiterfahren. Falls Sie diese Technik häufiger einsetzen, werten Sie zuerst den Beschleunigungswert Ihres Wa-



BURNOUT Beim Start eines Rennens sichern Sie sich mit einem Burnout einen entscheidenden Vorteil.



TURBO Im Windschatten der gegnerischen Fahrer laden Sie die Turboleiste auf.

SPRUNG Mit der Gewichtsverlagerung sorgen Sie für eine sichere Landung.



gens auf. Achtung: Schaufensterfassaden eignen sich nicht für diesen kleinen Trick.

Gewichtsverlagerung

Bei den Autos spielt die Funktion der Gewichtsverlagerung eine eher unwichtige Rolle. Wenn Sie allerdings einen Abprung vermasseln oder auf einer Schräge aufkommen, ist diese Fähigkeit trotzdem Gold wert. Versuchen Sie, zuerst mit den Hinterrufen zu landen. Sollten Sie zuerst mit den Vorderrufen aufkommen, riskieren Sie nicht nur einen großen Geschwindigkeitsverlust, sondern auch, die Kontrolle über den Wagen zu verlieren. Umso wichtiger ist die richtige Verteilung des Gewichts bei den leistungsfähigen Motorrädern. Wenn Sie auf einem der Zweiräder ein Rennen bestreiten, sollten Sie die L1-Taste permanent gedrückt halten. Verlagern Sie Ihr Gewicht auf den vorderen Teil der Maschine, um schneller zu beschleunigen. Zudem verringern Sie dadurch den Luftwiderstand und erreichen so gute 30 Sachen mehr auf dem Tacho. Bei extrem hohen Geschwindigkeiten dürfen Sie keinesfalls auf die Gewichtsverlagerung verzichten, wenn Sie Wert darauf legen, enge Kurven ohne schmerzhafte Blessuren zu überstehen. Wenn Sie das Gewicht nach hinten verlagern, führen Sie einen Wheelie aus. Dadurch erhalten

Sie einen kleinen Geschwindigkeitsschub, auf den Sie – besonders beim Start eines Rennens – nicht verzichten sollten.

Ein guter Fahrer kennt die Straßen seiner Stadt

Nutzen Sie den Cruisen-Modus voll aus und machen Sie sich mit den Städten vertraut. Schalten Sie den Verkehr aus und fahren Sie langsam, damit Sie sich die Häuser und Straßen in aller Ruhe einprägen können. Auf diese Weise entdecken Sie viele der zahlreichen Abkürzungen und Sprungschancen, die in den Städten versteckt sind. Sehen Sie sich die einzelnen Rennrouten gut an. Da die Rennen immer in derselben Stadt stattfinden, können Sie selbst entscheiden, welchen Weg Sie einschlagen. Folgen Sie bei den ersten Versuchen einem Ihrer Kontrahenten. So entdecken Sie viele versteckte Abkürzungen und können Ihre eigene Route Stück für Stück perfektionieren. Während Sie sich die Straßen und Gassen genau einprägen, dürfen Sie auch den Verkehr nicht außer Acht lassen.

Verkehr

In einem Rennen kann der Verkehr schnell lästig werden. Versuchen Sie, immer in der Mitte der Straße zu fahren, um sich viele Ausweichmöglichkeiten offen zu halten. Ein ge-



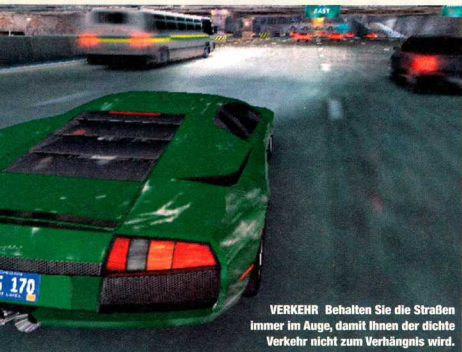
RADAR Werfen Sie immer einen Blick auf die Übersichtskarte, damit Sie keinen Weggpunkt verpassen.

über Fahrer kann hier auch die Two-Wheel-Driving-Fähigkeit einsetzen. Für eine bessere Übersicht drücken Sie den linken Analogstick nach oben. Dadurch sehen Sie das Geschehen aus einer höheren Perspektive. Zur Not fahren Sie einfach über den Bürgersteig. Kisten, Pasanten, Münztelefone und Laternenmasten mährt Ihr Fahrzeug ohne Probleme nieder und Sie müssen anschließend nicht einmal in die Waschanlage fahren. Sogar die Steinsäulen, die einen Torbogen stützen, kriegen Sie klein. Das Einzige, wovor Sie sich in Acht nehmen müssen, sind Bäume mit einem massiven Stamm. Jungbäume hingegen entwurzeln Sie ohne größere Schwierigkeiten.

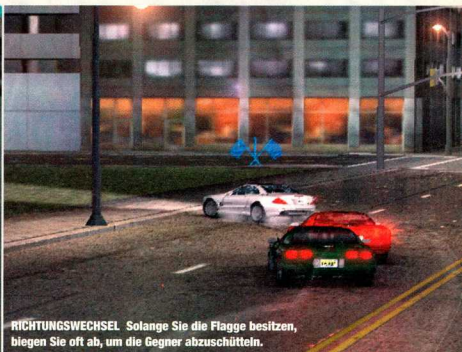
Spielmodi

Capture the Flag

Bei diesem Modus ist es sehr wichtig, dass Sie sich keine allzu groben Fahrfehler erlauben. Besonders wenn Sie sich gerade die Flagge geschnappt haben, dürfen Sie sich von den Gegnern nicht einholen lassen. Gehen Sie deswegen immer auf Nummer sicher und nehmen Sie keine unnötigen Risiken in Kauf, sondern fahren Sie ohne Unwege ins Ziel. Ihre Verfolger machen allerdings Fehler, was Sie zu Ihrem Vorteil nutzen können. Rasen Sie nah an



VERKEHR Behalten Sie die Straßen immer im Auge, damit Ihnen der dichte Verkehr nicht zum Verhängnis wird.



RICHTUNGSWECHSEL Solange Sie die Flagge besitzen, biegen Sie oft ab, um die Gegner abzuschütteln.



SPECIALS Setzen Sie die Spezialangriffe ein, um der Konkurrenz das Leben schwer zu machen.

Hindernissen vorbei und benutzen Sie Abkürzungen, damit die anderen Fahrer hängen bleiben. Oftmals gewinnen Sie so die Sekunden, die Sie benötigen, um die Flagge abzulefen. Wenn Sie nicht im Besitz der Fahne sind, suchen Sie sich immer den direkten Weg zum Ziel. Wenn Sie oft abbiegen, verlieren Sie viel Zeit. Versuchen Sie stattdessen auf den Hauptstraßen zu bleiben und dem Fahnenträger den Weg abzuschneiden. Vergessen Sie nicht, die zahlreichen Extras einzusammeln. Heben Sie sich die Schutzschilde für die Zielfahrt auf, da Sie dann jede Menge Widersacher am Hals haben. Alle gegnerischen Fahrzeuge sind mit einem blauen Pfeil markiert. Der Fahnenträger hat ein Extrasymbol, damit Sie ihn leicht erkennen können.

Rocket

Geben Sie in diesem Spielmodus auf keinen Fall Gas, da Sie in regelmäßigen Abständen mit Nitro-Boosts zu kämpfen haben. Wenn Sie zu stark beschleunigen, besteht die Gefahr, dass Sie die Kontrolle über das Fahrzeug verlieren, sobald ein Geschwindigkeitsschub einsetzt. Beschränken Sie sich aufs Lenken und setzen Sie die Handbremse nur mit Vorsicht ein. Werfen Sie immer einen Blick auf den Radar und lernen Sie die einzelnen Strecken

Stück für Stück kennen. Notfalls benutzen Sie Häuserecken oder andere Fahrzeuge, um Ihre Geschwindigkeit zu verringern. Wenn Sie sich einige Sekunden herausgearbeitet haben, lassen Sie das Fahrzeug gar nicht erst auf Touren kommen. Benutzen Sie in regelmäßigen Abständen die Handbremse, um das Fahrzeug im Zaum zu halten. Diese Taktik ist bei sehr starken Flitzern dringend notwendig. Passen Sie auf, dass Sie sich nicht an Wänden oder in Ecken verkeilen. Da Sie den Rückwärtsgang nicht einsetzen können, kostet eine solche Situation zu viel Zeit.

Paint

Sehen Sie sich die Routen der Gegner genau an und arbeiten Sie eine Gegenstrategie aus. Fahren Sie nur Zielgebiete an, die von den Kontrahenten ignoriert werden. Für Sie sind natürlich die Gebiete wichtig, in denen es am meisten Punkte zu holen gibt. Besonders gut eignen sich lange Geraden, da Sie solche Strecken leicht überwachen und verteidigen können, während Ihre Kollegen die nötigen Punkte machen. Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn Sie bei den ersten Anläufen scheitern, und probieren Sie verschiedene Strategien aus. Ein effektiver Trick: Verfolgen Sie einen der Feinde auf Schritt und Tritt, damit

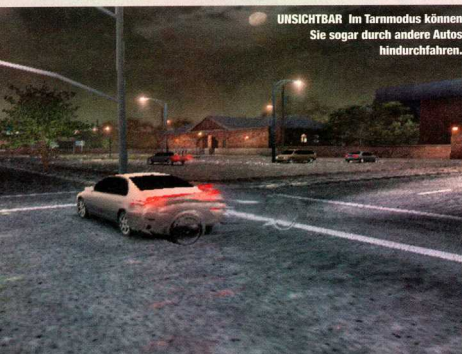
CAPTURE THE FLAG Der Flaggenträger wird mit einem besonderen Symbol gekennzeichnet.



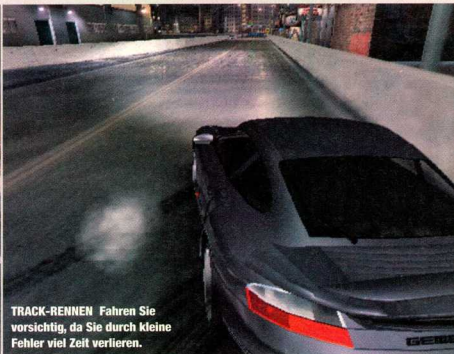
Sie seine eroberten Wegpunkte sofort umfassen können. Dabei müssen Sie allerdings ständig die Punkteanzeige im Auge behalten, damit Sie rechtzeitig reagieren können, wenn die Gegner kurz vor dem Sieg stehen. In einem solchen Fall zünden Sie die Nitros und versuchen, innerhalb kurzer Zeit jede Menge Punkte zu erobern. Folgen Sie dem Wagen mit etwas Abstand, damit der Gegner nicht auf die Idee kommt, umzudrehen und die Punkte erneut zu markieren. Versuchen Sie, den Kontrahenten schon im Vorfeld ein Bein zu stellen, indem Sie sie rammen oder in den Verkehr drängen.

Track-Rennen

Hier kommt es auf einen sauberen Fahrstil an. Die Gegner werden Sie im Nu überholen, wenn Sie sich allzu viele Fehler erlauben. Es bietet sich an, einem der anderen Fahrer den ersten Platz zu überlassen, da die Fahrbahn ziemlich eng ist und Sie sich jederzeit in den Windschatten mogeln können. Dadurch können Sie sich auf langen Geraden oder bei der Zieleinfahrt den nötigen Vorteil sichern. Es ist allerdings wichtig, dass Sie die Strecke kennen lernen und nicht zu oft gegen die Bande fahren, da dies mit einem enormen Geschwindigkeitsverlust bestraft wird.



UNSICHTBAR Im Tarnmodus können Sie sogar durch andere Autos hindurchfahren.



TRACK-RENNEN Fahren Sie vorsichtig, da Sie durch kleine Fehler viel Zeit verlieren.



Enthusia Professional Racing

Ab in die Fahrschule! Wir haben einige hilfreiche Tipps für den schweren „**Driving Revolution**“-Modus für Sie parat.

Abgesehen von einigen grundlegenden Tipps, die für jeden Spielmodus gelten, haben wir für Sie den kompletten „Driving Revolution“-Modus durchgespielt. Wenn Sie darin sämtliche Aufgaben gemeistert haben, kann Sie auch im „Enthusia Life“-Modus nichts mehr ins Schwitzen bringen.

Grundlegendes

Fahrhilfen – ja oder nein?

Legen Sie bei Ihren ersten Fahrten vorsichtig

los – das bedeutet, dass Sie auf die elektronischen Helfer keineswegs verzichten dürfen. Erst nach einigen Spielstunden, in denen Sie sich mit der Fahrphysik und den Fahrzeugen näher vertraut gemacht haben, sollten Sie es ohne Traktionskontrolle und Stabilitätsprogramm versuchen. Ob Sie Ihr Fahrzeug dann im weiteren Spielverlauf mit oder ohne Fahrhilfen steuern, bleibt Ihren Vorlieben überlassen. Mit den „Empfohlen“-Einstellungen sind Sie generell gut beraten. Im

„Driving Revolution“-Modus müssen Sie mit den vom Spiel vorgegebenen Einstellungen fahren.

Handschaltung oder Automatik?

Die Handschaltung bietet den Vorteil, dass Sie in Kurven einen bestimmten Gang einlegen und somit die ganze Kurve mit Vollgas durchfahren können, ohne Gefahr zu laufen, dass der Wagen automatisch hochschaltet, zu schnell wird und Sie einen Abflug

OFFROAD: Mit den Rallye-Boliden lenken Sie vor Kurven früh ein, da Sie auf dem unbefestigten Untergrund in Kurven stets zum Kurvenrand hin rutschen.



LV07: Gehen Sie in der lang gezogenen Kurve vom Gas, um die Einfahrt in die Boxengasse zu erwischen.



LV08 In diesem Level sollten noch keine Probleme auftreten.



LV09 Achten Sie bei der Fahrt im Lancia darauf, immer mit zwei Reifen auf festem Untergrund zu bleiben.



machen. Natürlich ist es um einiges schwerer, ein Vehikel mit Handschaltung perfekt über die Piste zu lenken.

Probleme bei der Dosierung von Gas und Bremse?

Dann sollten Sie Ihre Steuerung umstellen und probieren, ob Sie so eventuell besser zu recht kommen. Anstatt per Button zu beschleunigen und zu bremsen, belegen Sie den rechten Analogstick damit. Falls dies nichts bringt, sollte Ihnen ein bewährtes Sprichwort weiterhelfen: Übung macht den Meister!

Ab in die Fahrschule!

Um ein böses Erwachen bei den ersten Rennen zu vermeiden, sollten Sie unbedingt die Fahrschule absolvieren. Dort wird Ihnen ein Gefühl für das Gaspedal und die Lenkung vermittelt. Wie Sie die immer schwerer werdenden Aufgaben erfolgreich bestehen, verraten wir Ihnen im folgenden Abschnitt. Für Ihre erbrachten Leistungen werden Sie mit Fahrzeugen belohnt. Generell sollten Sie hier versuchen, nie zu schnell zu fahren. Zu schnell heißt, dass der Balken innerhalb der Markierung über der Mitte ist. Stattdessen fahren Sie lieber etwas langsamer, sodass der Balken minimal unterhalb der Mitte ist, damit die Fliehkraft Sie nicht am nächsten Tor zu weit vom Fahrbahnrand zieht. Achten Sie auch auf die Tipps im Spiel, die Sie nach einer verpatzten Aufgabe erhalten. Sie sind manchmal nützlich, leider aber teilweise auch zu allgemein gehalten.

LV01: Ocean Bridge

Versuchen Sie, die virtuellen Tore so zu durchfahren, dass der Querbalken darin auf halber

Höhe ist. Dazu tippen Sie auf das Gas, um die ideale Geschwindigkeit zu erhalten. Bedenken Sie, dass Sie nicht mittig durch die Tore fahren müssen, sondern dass es genügt, wenn Sie ein Tor berühren. In diesem Level sollten noch keine Probleme auftreten.

LV02: Cosmic Eggway

Auch hier müssen Sie wieder durch Tore rasen, nur dass diese auf typischen Rennstreckenabschnitten verteilt sind. Wie zuvor gehen Sie sehr vorsichtig mit dem Gas um und achten nicht nur auf die Tore, sondern auch auf die Linie und die Geschwindigkeit, die Sie fahren. So lernen Sie, wie Sie die verschiedenen Kurventypen nehmen müssen. In der zweiten Herausforderung müssen Sie auf der Geraden und kurz vor Ziel stark bremsen, um die Tore mit der richtigen Geschwindigkeit zu durchfahren. Hier ist ein schnelles Umschalten von Gas auf Bremse und umgekehrt gefragt. Auch in diesem Level ist das Erreichen der S-Wertung wahrlich keine große Herausforderung.

LV03: Rev City

Hier müssen Sie zwei Kurvenkombinationen mit verschiedenen Fahrzeugen durchfahren. Während Sie mit dem Daihatsu nahezu unbremst mit Vollgas durch die Abschnitte rasen können, müssen Sie beim Toyota sehr feinfühlig mit dem Gas umgehen, damit Sie nicht zu stark von der Ideallinie abkommen und das nächste Tor verpassen. Die größte Schwierigkeit bei der zweiten Kurvenkombination liegt darin, dass Sie vor der letzten Kurve stark bremsen müssen, um diese perfekt zu durchfahren. Beginnen Sie sowohl mit dem kleinen Daihatsu als auch mit dem

Toyota sofort nach dem letzten Tor vor der letzten Kurve mit dem Bremsvorgang und versuchen Sie die Kurven wie von außen nach innen zu nehmen.

LV04: Cosmic Winding

In den ersten beiden Stages müssen Sie immer zwei eng nebeneinander stehende Markierungen auf einmal berühren. Um das zu schaffen, müssen Sie streng auf der Ideallinie fahren und dürfen diese auf keinen Fall verlassen. Gehen Sie darüber hinaus sehr vorsichtig mit dem Gas um – ganz besonders in der zweiten Aufgabe, in der die Markierungen knapp hintereinander stehen. In den letzten beiden Aufgaben fahren Sie durch engere Kurven. Bremsen Sie rechtzeitig vor den Kurven an und treten Sie sofort wieder aufs Gas, um schnell genug für das folgende Tor zu sein. Vorsicht – in der letzten Prüfung sind die Fahrhilfen deaktiviert, also übertreiben Sie es nicht, indem Sie zu starke Lenkbewegungen ausführen.

LV05: Wild West Enduro

Jetzt geht's auf unbefestigten Strecken weiter. Hier achten Sie wie gewohnt darauf, sehr vorsichtig zu beschleunigen, zu bremsen und vor allem behutsam zu lenken. Ihr Vehikel bricht viel leichter aus und beginnt schnell zu schlittern, was fast immer damit endet, dass Sie ein Tor verpassen. Richten Sie Ihren Wagen vor Sprüngen bereits auf die nächste Markierung aus und spielen Sie in den Kurven ständig mit dem Gas. Mit dem Peugeot müssen vorsichtiger fahren als mit dem Mitsubishi, da dieser leichter ist und Sie dadurch sehr schnell die Kontrolle verlieren. Falls das Heck ausrückt, lenken Sie leicht dagegen, um keinen Dreher hinzulegen.

LV10 Fahren Sie bei dieser Kurve mit Vollgas so nah wie möglich an die Begrenzung heran, um die nächsten Tore nicht zu verpassen.

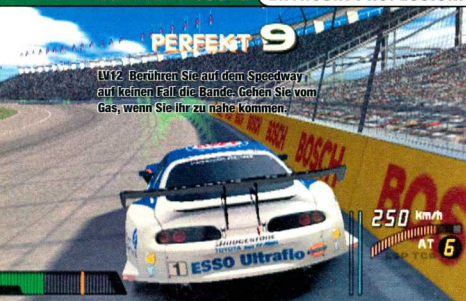


LV11 Achten Sie hier darauf, die Tore nicht mittig zu durchfahren, sondern nur seitlich zu streifen.



PERFEKT 9

LV12: Berühren Sie auf dem Speedway auf keinen Fall die Bande. Gehen Sie vom Gas, wenn Sie ihr zu nahe kommen.



LV14: Achten Sie bei schneebedeckter Straße darauf, ob Sie bergauf oder bergab fahren und dosieren Sie Gas und Bremse dementsprechend.


LV06: Tsukuba Circuit

Sammeln Sie Ihre ersten Erfahrungen auf einer echten Rennstrecke! Im ersten Abschnitt müssen Sie zwei enge Kurven durchfahren. Bremsen Sie rechtzeitig an und versuchen Sie in den Kurven die Geschwindigkeit zu halten, damit Sie nicht vom Heck Ihres Wagens überholt werden. Im Mittelabschnitt erwartet Sie zuerst eine schnelle Kurve, die Sie rollend durchfahren, bevor Sie mit Vollgas weiterpreschen. Bei der engen Kurve müssen Sie voll in die Eisen steigen und wiederum die Geschwindigkeit in der Kurve halten, bevor Sie am Scheitelpunkt mit Vollgas aus der Kurve heraus beschleunigen. In der letzten Stufe bremsen Sie vor der Kurve leicht ab und versuchen in der langen Kurve die Idealgeschwindigkeit zu halten. Wenn Sie zu schnell sind, landen Sie im Kiesbett – sind Sie dagegen zu langsam, verlieren Sie schnell die Kontrolle über den Wagen, wenn Sie Korrekturen beim Lenken ausführen. Abschließend müssen Sie alle drei Etappen am Stück durchfahren, was Ihnen dank unserer Tipps keine Probleme bereiten sollte.

LV07: Tsukuba Circuit

In der ersten Herausforderung versuchen Sie, so wenig wie möglich zu lenken, damit Ihr Vehikel nicht instabil wird und Sie ins Schleudern geraten. Berühren Sie lediglich die Innenseiten der Markierungen! Die zweite Aufgabe bestehen Sie, indem Sie Ihr Vehikel durch die Kurven rollen lassen und beim Kurvenausgang behutsam Gas geben. Auf dieselbe Weise meistern Sie auch die Haarnadelkurve in der dritten Aufgabe. Bremsen Sie gefühlvoll, um nicht zu langsam zu werden! In der

letzten Herausforderung müssen Sie in der Kurve weiter die Geschwindigkeit reduzieren, um die Einfahrt in die Boxengasse nicht zu verpassen. Danach gehen Sie voll in die Eisen und lenken Ihren Wagen sehr vorsichtig durch die letzte enge Kurve.

LV08: Marco Strada

In der ersten Herausforderung auf nasser Fahrbahn versuchen Sie die Kurve in einer einzigen Lenkbewegung zu nehmen und vermeiden jede noch so kleine Korrektur. Mit dem heckgetriebenen Alfa müssen Sie noch vorsichtiger fahren als in der ersten Stufe. Auf der Zielgeraden geben Sie behutsam Gas, um nicht die Kontrolle zu verlieren. In der nächsten Herausforderung müssen Sie die Geschwindigkeit in der Schikane beachten, damit Sie bei den folgenden Toren nicht ins Schleudern geraten. Vorsicht auch bei der Kuppe – wenn Sie hier lenken, können Sie die Aufgabe gleich neu starten. Die letzte Aufgabe meistern Sie, indem Sie sofort nach dem zweiten Tor bremsen, möglichst gerade durch die Schikane steuern und dann voll beschleunigen. Jede Lenkbewegung zu viel endet in einem unfreiwilligen Drift.

LV09: Autumn Mountain

Die Hauptschwierigkeit der ersten Stufe liegt darin, dass Sie nicht immer festen Untergrund unter Ihrem Vehikel haben, sondern teils mit zwei Rädern neben der Strecke fahren. Achten Sie darauf, dass Sie nie ganz den Grip des Asphalts verlieren, da Sie sonst schnell am nächsten Tor vorbeischießern. In der letzten Kurve müssen Sie stets weiter abbremsen! Auch in der zweiten Aufgabe liegt

die Schwierigkeit darin, immer mit zwei Reifen auf befestigtem Untergrund zu bleiben, obwohl Sie ständig am äußeren Streckenrand unterwegs sind. In der dritten Prüfung fahren Sie so langsam wie möglich und lenken nach der langen letzten Combo stark nach rechts, um das letzte Tor noch zu erwischen. Bei der letzten Stufe müssen Sie schon bremsen, bevor Sie die Bremsbögen erreichen, um den Wagen langsam genug für die Tore dahinter zu bekommen.

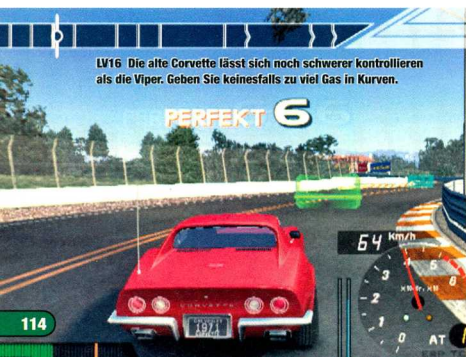
LV10: Edge of the Road

Ihr Kleinwagen beginnt nach der ersten Kurve mit dem Heck auszubrechen, sobald Sie gebremst haben. Bemühen Sie sich, den Drift zu kontrollieren, indem Sie behutsam mit dem Gas umgehen. Die zweite Stage ist eine wahre Herausforderung. Zuerst fahren Sie Vollgas und bleiben dabei penibel auf der Ideallinie. Nach dem ersten Bremspunkt ziehen Sie wieder mit Vollgas stark nach rechts, wo Sie nach wenigen Toren voll in die Eisen steigen, um die letzte, sehr enge Kurve zu schaffen. Die Haarnadelkurve der dritten Aufgabe meistern Sie, indem Sie nur sehr wenig Gas geben und mit dem Anbremsen bis zum letzten Moment warten. Bei der letzten Prüfung achten Sie darauf, gerade abzuspringen und nach dem Anbremspunkt zum richtigen Zeitpunkt wieder aufs Gas zu drücken.

LV11: Mystic Cawevay

So abwegig es auch klingt, diesmal müssen Sie mit einem Kleinbus auf unbefestigter Straße fahren. Bedienen Sie das Lenkrad, Gas und Bremse extrem vorsichtig und vermeiden Sie jede überflüssige Lenkbewegung, da das

LV16: Die alte Corvette lässt sich noch schwerer kontrollieren als die Viper. Geben Sie keinesfalls zu viel Gas in Kurven.

PERFEKT 6


LV17: Vor den lang gezogenen Kurven sollten Sie im Renn-Audi nicht bremsen, sondern lediglich vom Gas gehen.

PERFEKT 6


Gefährt sehr schnell ausbricht. Die zweite Stage schaffen Sie, indem Sie bei der ersten Torkombination leicht bremsen und dann wieder beschleunigen, in der zweiten stark bremsen und in der dritten lediglich kurz vom Gas gehen. In der dritten Aufgabe rollen Sie zwischen den ersten Toren und beschleunigen vor den letzten Toren, um genug Geschwindigkeit zu erlangen. Die vierte Aufgabe erfüllen Sie, indem Sie die Kurven weit nehmen und versuchen, die Markierungen an der Innenseite zu streifen.

LV12: Speediapolis Ring

Bremsen Sie bei der ersten Übung bereits kurz vor der Markierung und geben Sie ab dann nur noch sehr behutsam Gas. Durch die zweite Kurve rollen Sie und beschleunigen, sobald Sie den Scheitelpunkt der Kurve passiert haben. Mit dem Rennwagen gehen Sie so gut wie nie vom Gas und lenken sehr früh vor dem eigentlichen Kurvenanfang ein. Falls die Fliehkraft Sie zum Streckenrand zieht, gehen Sie nur sehr leicht vom Gas, damit Sie nicht zu viel Speed verlieren. Die dritte Herausforderung schaffen Sie, wenn Sie bereits vor dem ersten Tor einer Torserie den Wagen auf den nächsten Torabschnitt auf der anderen Seite der Strecke ausrichten. Die letzte Aufgabe meistern Sie, indem Sie in den weiten Kurven nicht mit dem Lenkrad, sondern mit dem Gas lenken. Wenn die Fliehkraft Sie zu weit auf die Bande zieht, gehen Sie vom Gas; lenkt Ihr Wagen zur Streckeninnenseite, drücken Sie voll drauf.

LV13: Burgenschlucht

Die erste Aufgabe ist im Vergleich zum vorherigen Level ein Kinderspiel. Achten Sie lediglich darauf, die letzte Kurve ungebremst zu nehmen, um alle Markierungen perfekt zu durchfahren. Da Ihr Vehikel in der zweiten Stufe über keinerlei Fahrhilfen verfügt, müssen Sie sehr vorsichtig mit Gas und Bremse umgehen, damit Sie nicht die Kontrolle verlieren und ins Schleudern geraten. Wie in der letzten Aufgabe ist hier weniger die Strecke, sondern viel mehr der Wagen das Problem. Bremsen Sie rechtzeitig vor der Kurve an und geben Sie beim Herausbeschleunigen auf keinen Fall zu viel Gas, da die Viper aufgrund der hohen PS-Zahl sofort ausbricht, wenn Sie unvorsichtig sind. Bei der letzten Fahrt im relativ gutmütigen Lotus bremsen Sie bereits früh vor den Kurven an, um den Level erfolgreich abzuschließen.

LV14: Wintertraum

Aufgabe 1 ist schnell erledigt, wenn Sie viel rollen und nur vor den Markierungen beschleunigen. Lenken Sie frühzeitig in die Richtung der nächsten Tore. Bremsen Sie bereits vor den Bremsmarkierungen an und fahren Sie generell langsam, um diese Aufgabe abzuschließen. In der dritten Aufgabe kürzen Sie etwas ab, indem Sie den direkten Weg nehmen und die Kurve vor der Unterführung links schneiden – der Untergrund besteht sowohl auf als auch neben der Strecke aus Schnee. Außerdem müssen Sie beachten, dass Sie bei Gefälle mehr rutschen, als wenn es bergauf geht. Der erste Teil der vierten Stufe wird Ihnen keine Probleme bereiten. Die Hauptschwierigkeit der Aufgabe liegt im Slalom auf der Zielgeraden, wo Sie sehr schnell über den rutschigen Untergrund fahren müssen. Lenken Sie so wenig und so sanft wie möglich!

LV15: Dragon Range

In der ersten Aufgabe müssen Sie wieder so wenig und so gefühlvoll wie möglich lenken, um in den S-Kurven nicht ins Schleudern zu geraten. Die Hauptschwierigkeit der zweiten Stufe besteht in den beiden Anbremspunkten. Beim ersten müssen Sie kurz vorher in die Eisen gehen. Beim zweiten müssen Sie mit Vollgas darauf zusprechen, dann voll bremsen und nach rechts einlenken. In der dritten Aufgabe kommt zum ersten Mal die Handbremse zum Einsatz. Ziehen Sie diese nur sehr kurz, sobald die Kurve abknickt, und beschleunigen Sie dann wieder, um nicht zu langsam durch die nächste Markierung zu fahren. Dosieren Sie Ihre Geschwindigkeiten in den Kurven sehr präzise, um auch die letzte Herausforderung zu bestehen.

LV16: Pacific Gateway

Bei der Aufwärtsfahrt ist es wichtig, dass Sie wissen, wo die Markierungen stehen. Diese befinden sich zuerst links, dann in der Mitte (leicht links) und zu guter Letzt auf der rechten Seite. Die Corvette in der zweiten Aufgabe ist ein schwer zähmbares Biest. Vollgas sollten Sie mit ihr nur fahren, wenn Sie auf einer geraden Strecke sind. In Kurven gehen Sie nur minimal aus Gas und müssen sich stets zum Gegenlenken bereithalten. Die dritte Aufgabe meistern Sie, indem Sie bei der letzten Markierung auf der Startgeraden vom Gas gehen und leicht nach links auf das nächste Tor zu lenken. Bremsen Sie nicht zu lange, sonst können Sie sich eine S-Wertung an den Hut stecken. Während Sie in der letzten Heraus-

forderung in der ersten Kurve Ihre Geschwindigkeit zunehmend reduzieren müssen, durchfahren Sie die letzte Kurve mit einer Lenkbewegung und Vollgas.

LV17: Löwenseering

Die erste Kurve im ersten Teilabschnitt des Löwenseerings durchfahren Sie mit Vollgas. Die folgenden Kurven nehmen Sie relativ einfach, da Ihr Wagen so schnell beschleunigt, dass Sie eine Markierung im Nu perfekt durchfahren können. Bremsen Sie allerdings nicht zu sehr ab und geben Sie auf dem letzten Stück so richtig Gas, um die Tore perfekt zu nehmen. Im zweiten Teilabschnitt müssen Sie sich genau merken, vor welcher Kurve Sie wie stark bremsen dürfen, damit Sie weder an den Markierungen vorbeifahren noch zu langsam sind. Die dritte Aufgabe ist eine echte Herausforderung, die Ihnen viel Präzision und Geduld abverlangt. Halten Sie die Ideallinie, wobei Ihnen dies etwas leichter fallen wird, wenn Sie stets mit der optimalen Geschwindigkeit unterwegs sind und jedes Tor auswendig kennen. Lenken Sie in den langen Kurven mit dem Gas anstatt mit dem Lenkrad! Die letzte Aufgabe besteht aus den Stufen 1 bis 3, weswegen Sie hierfür keine weiteren Tipps, sondern „lediglich“ Können und Geduld benötigen.

LV18: Cosmic Eggway

In der ersten Aufgabe benutzen Sie die Handbremse nicht nur, um den Wagen zum Driften zu bringen, sondern ziehen sie auch bereits nach wenigen Metern, um die Geschwindigkeit zu reduzieren. Lenken Sie gleich zur Innenseite der Strecke und tippen Sie danach nur noch auf die Handbremse! In der zweiten Aufgabe ist zusätzlich die Handbremse deaktiviert. Bringen Sie Ihren Wagen bereits in den ersten Toren vor der Kurve zum Driften und lenken Sie sehr gefühlvoll gegen. In den letzten beiden Aufgaben müssen Sie mit schwer zähmbaren Vehikeln lang gezogene Kurven durchfahren. Setzen Sie bereits früh mit dem Drift an, um nicht zu schnell zu werden, und lenken Sie so gegen, dass Ihr Wagen nicht die Spur verlässt und Sie dadurch Markierungen verpassen. Übrigens: Konami hat zwar Bremse, Gas und Handbremse deaktiviert, aber die Kupplung wurde nicht gedacht. Dank dieser Fahrlassigkeit können Sie die Kurven mit getreteter Kupplung durchrollen, ohne überhaupt driften zu müssen. Für eine B-Wertung reicht dieser Trick allemal!



LV17: Durchfahren Sie hier die Tore nicht mittig, sondern entlang einer möglichst geraden Linie.



LV18: Die schweren Driftaufgaben im letzten Level können Sie ganz leicht meistern, indem Sie die Kupplung benutzen.

Brothers in Arms – Road to Hill 30

Wir haben das Spiel auf dem normalen Schwierigkeitsgrad gelöst und für jede Situation die beste Verhaltensweise herausgefunden.

Allgemeine Tipps

Allzu große Unterschiede gibt es bei den Waffen nicht. Beim Ansturm ist ein großes Magazin praktisch, da Sie prinzipiell auf mehrere Soldaten stoßen. Die MP40 ist eine gute Alternative zur M1A1. Gewehre sind genauer, aber im Nahkampf meist zu langsam. Besonders der K98 Karabiner ist stark. Treffsicherheit ist wichtig, um das kleine Magazin und die Repetierpausen auszugleichen. Hierfür sind M1 Karabiner oder Garand die bessere Wahl.

Ohne das Gewehr im Anschlag zu haben, treffen Sie genauso präzise wie über Kimme und Korn – nur ohne das nervige Verwackeln. Schalten Sie das Fadenkreuz ein oder zielen Sie per Augenmaß über die Mitte des Bildschirms.

Mit diesen Tipps zu den Kampfeinsätzen der Airborne überstehen Sie den waghalsigen **Angriff auf die Normandie**.

Ihre Teams sind (mit Ausnahme des Panzers) nicht besonders gut, wenn es darum geht, eine Stellung zu erstürmen. Selbst ist der Mann – soweit es die Gesundheit erlaubt.

Laden Sie die Waffen nur nach, wenn Sie alle Kugeln verschossen haben, weil das komplette Magazin ausgewechselt wird. Die Kugeln, die noch im alten Magazin sind, gehen andernfalls verloren.

Wie werde ich mit gegnerischen Panzern fertig?

Heben Sie Handgranaten grundsätzlich auf, da Sie ohne diese nützlichen Sprengkörper kaum eine Chance gegen feindliche Panzer haben. Wenn Sie einer solchen Kriegsmaschine gegenüberstehen, geben Sie Ihren Männern die Anweisung, Sperrfeuer zu legen, und schleichen in Richtung Panzer. Wichtig ist, dass Sie nicht gesehen werden, da Sie sonst sofort von dem mächtigen Geschütz unter Beschuss genommen werden. Rennen Sie hinter das Stahlvehikel und klettern Sie nach oben zur Luke, um eine Granate in den Innenraum zu werfen. Dieses Manöver ist jedoch nur dann verfügbar, wenn Sie eine Gra-

nate bei sich haben. Allerdings können Sie die deutschen Panzer auch zu Ihrem eigenen Vorteil nutzen, da die Kanoniere keine Rücksicht auf die eigenen Truppen nehmen. Wenn Sie sich in der Nähe von feindlichen Gruppen aufhalten und die Aufmerksamkeit der Kriegsmaschine auf sich ziehen, erledigt der Panzerkommandeur die Drecksarbeit für Sie.

Der Panzer in „Der Fall von St. Come“

In dem kleinen Hinterhof treffen Sie auf mehrere Angriffswellen deutscher Soldaten. Platzieren Sie Ihre Teams hinter den Fenstern und eröffnen Sie das Feuer. Wichtig ist, dass Sie in Deckung bleiben und sich nicht von dem Panzer entdecken lassen. Nachdem Sie die Angriffe der Deutschen abgewehrt haben, greift der Panzer in das Geschehen ein. Befehlen Sie Ihren Leuten, das Feuer zu eröffnen, und schleichen Sie links am Lastwagen vorbei. Erledigen Sie den letzten Feind bei den Küsten und schnappen Sie sich einen Raketenwerfer. Feuern Sie auf die Rückseite des Metallkolosses, da diese Stelle nur schwach gepanzert ist. Danach haben Sie die volle Aufmerksamkeit des Gegners. Ziehen Sie sich schleunigst zu dem Kistenstapel zurück, der jedem Beschuss ohne



PANZER: Diese Kriegsmaschinen sind an der Rückseite am schwächsten gepanzert.

HEIMLICH Schleichen Sie sich an die Panzer an und werfen Sie eine Granate in die Luke.



ACHTUNG An Engstellen machen Paks aus Ihrem Panzer Kleinholz. Erkunden Sie die Gebiete im Alleingang, bevor Sie Ihren Leuten den Marschbefehl geben.



Probleme standhält. Jetzt benötigen Sie nur noch zwei weitere Treffer mit den Panzerfäusten, um dem übermächtigen Gegner den Rest zu geben. Versuchen Sie keinesfalls, ein weiteres Mal hinter den Panzer zu gelangen, da Sie dem Beschuss der schweren Kanone nicht entgehen können, selbst wenn Sie direkt neben den Ketten stehen.

Wie handle ich bei feindlichem Artillerie- und Mörserfeuer?

Meistens schlagen die Geschosse hintereinander in einer geraden Linie ein. Auf einem freien Feld erkennen Sie sofort, in welche Richtung Sie ausweichen müssen. Oftmals werden enge Durchgänge dauerhaft bombardiert, wodurch Sie gezwungen sind, eine Alternativroute zu suchen. In der Regel gilt: Stürmen Sie so schnell wie möglich auf die feindlichen Stellungen zu, um dem Gegner keine Zeit zu lassen, die Mörser und Geschütze auf Ihre Position auszurichten. Achtung: Gelegentlich werden die feindlichen Mörserstellungen von Panzern bewacht!

Wie überliste ich die gegnerischen Soldaten?

Im ersten Teil des Spiels verfügen Sie meist nur über ein einziges Feuerteam. Lassen Sie

Ihre Jungs in Deckung gehen und belegen Sie die Deutschen mit Sperrfeuer. Jetzt sind Sie an der Reihe: Suchen Sie sich einen Schleichweg über die Flanke der Feinde und fallen Sie gegnerischen Soldaten in den Rücken. Achten Sie darauf, dass die Beschäftigungsanzeige der Gegner hellgrau eingefärbt ist, damit Sie bei Ihrem Angriff keine Lebensenergie verlieren. Im weiteren Verlauf des Spiels erhalten Sie das Kommando über mehrere Truppen. Unter anderem verfügen Sie dann über ein Angriffsteam, dessen Bewaffnung darauf ausgelegt ist, feindliche Stellungen zu stürmen. Da sich Ihre Kameraden leider nicht sonderlich geschickt anstellen, sollten Sie dieses Angriffsteam ebenfalls ausschließlich für Sperrfeuer einsetzen und die Attacke selbst durchführen.

Wie greife ich ein MG-Nest an?

Ein frontaler Angriff auf eine MG-Stellung gleicht einem Selbstmord. Sie haben in diesem Spiel keinerlei Chance, den Schützen durch die schmale Öffnung zu treffen. Verzichteten Sie deshalb auf Sperrfeuer und eilen Sie von Deckung zu Deckung. Sobald Sie aus dem Feuerbereich des MGs verschwunden

sind, heben Sie das Nest mit einer Granate aus oder stürmen Sie die Stellung. Wenn Sie einen Panzer zur Verfügung haben, läuft eine solche Situation wesentlich entspannter ab. Der Panzer ist unempfindlich gegen den Kugelhagel und kann die Feinde ohne weiteres pulverisieren. Sollte der Zugang zu einer MG-Stellung blockiert sein, benutzen Sie den Panzer als mobile Deckung, um Ihre Truppen in Sicherheit zu bringen. Zudem eignet sich der Panzer für schweres Sperrfeuer.

Was muss ich beim Angriff auf eine Pak beachten?

Eine Panzerabwehrkanone ist, wie ihr Name bereits verrät, in erster Linie für Ihre Panzer gefährlich. Nichtsdestotrotz ziehen die einschlagenden Geschosse auch Ihre Fußtruppen in Mitleidenschaft. Vermeiden Sie es deshalb, Ihre Männer in der Schussbahn stehen zu lassen. Verzichteten Sie auch in diesem Fall auf Feuerschutz und schicken Sie die Soldaten auf einem Schleichweg hinter die Stellung der Deutschen. Ihr Panzer bleibt vom Schlachtfeld fern, bis Sie die Pak-Schützen ausgeschaltet haben. Nach dem Manöver ziehen Sie sich zurück und überlassen dem Panzer die Aufräumarbeiten.

UNKOMPLIZIERT Heben Sie sich die Granaten für feindliche Panzer auf, damit Sie die Stahlkolosse schnell kampfunfähig machen können.



FEUERGEFECHT Wenn die Deutschen die Köpfe einziehen, merken Sie sich die Stellen, an denen die Gegner hervorspähen. Zielen Sie auf die Stelle und nutzen Sie die Chance zu einem sauberen Kopfschuss.

CHEATS & CODES



Uwe Hönig
31, Redakteur

Mit unseren
abgedrehten
Cheats zu
Rockstars
fordernder
Nachtraserei
kommt der
Spaß garantiert
nicht zu kurz.



Midnight Club 3: DUB Edition

CHEAT Hier gibt's die Codes für aufsehenerregende Fahrerköpfe und Physikveränderungen!

Bei *Midnight Club 3* stehen traditionell Motorräder sowie verschiedene Fahrer zur Verfügung. Unsere Cheats lassen den furchtlosen Bikern abenteuerliche Köpfe wachsen oder es brennt gar der ganze Schädel und erzeugt spektakuläre Rauchfahrten beim Beschleunigen. Wer im Karriere-Modus noch nicht alle Städte bereist hat, der kann mit dem entsprechenden Code die Metropolen

immerhin für den Arcade-Modus freischalten. Sehr nützlich ist der „Keine Fahrzeugschäden“-Cheat. Hiermit können Sie sogar im Karriere-Modus alles rammen, was Ihnen in die Quere kommt, ohne dass Ihr Fahrzeug dabei in Mitleidenschaft gezogen wird. Alle Codes werden unter dem Menüpunkt „Cheat Codes“ in den Optionen eingegeben und durch eine Meldung bestätigt.

CHEAT	EFFEKT
roadtrip	Alle Städte
ontheroad	Keine Fahrzeugschäden
hyperagro	Schwere Fahrzeuge
getheadj	Gelber Smiley-Kopf
getheadk	Kürbiskopf

CHEAT	EFFEKT
getheadl	Hasenohren
getheadm	Schneemannkopf
getheadn	Chromschädel
haveyouseenthisboy	Chromkörper
trythisathome	Feuerkopf

INFO PLAYZONE GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesem Endgegner und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



KÜRBISKOPF Nach der korrekten Cheateingabe ist bei *Midnight Club 3: DUB Edition* jede Nacht Halloween.



TUNING AUF AMERIKANISCH Unser Chromkörper-Cheat hüllt den kompletten Fahrer in glänzendes Chrom.

Brothers in Arms: Road to Hill 30

CHEAT Mit diesem Cheat können Sie auf alle Missionen zugreifen.



Dank mehrerer Schwierigkeitsgrade sollten auch Anfänger bei *Brothers in Arms* gut vorankommen. Wer trotzdem alle Levels anwählen möchte, sollte als Profilenames **BAKERSDOZEN** (komplett großschreiben) eingeben. Anschließend steht Ihnen im Kapitelmenü die freie Auswahl der Missionen zur Verfügung.



Tak 2: Der Stab der Träume

CODES Hier schlummern Rezepte für die Extras und Minispiele.

Der kleine Tak sammelt auf seinem Weg allerlei nützliche Gegenstände auf. Wenn er genug Federn, Käfer und Kristalle zusammenhat und dann auch noch die entsprechenden Karten findet, kann er neue Charaktere oder Minispiele freischalten. Wer keine Lust hat, so lange zu warten, mischt mit der Universal-Karte und unseren Rezepten nach Herzenslust, wonach ihm gerade ist.



Freischaltbares Extra	Käfer	Kristalle	Früchte
Ballonkopf-Minispiel 1-2-Spieler-Modus	48	62	19
Crashkurs-Minispiel 2-Spieler-Modus	5	41	41
Fliegende-Hühner-Minispiel 1-2-Spieler-Modus	18	71	50
Hühner-Tennis-Minispiel	55	171	35
Flohgriff-Minispiel 1-Spieler-Modus	22	6	17
Katapultchaos-Minispiel 2-Spieler-Modus	103	33	20
Leuchtblatt-Arena-Minispiel			
1-Spieler-Modus	68	13	8
Lianen-Klettern-Minispiel 2-Spieler-Modus		8	1 37
Pfeilgrube-Minispiel 2-Spieler-Modus	83	43	142
Stromschnellen-Minispiel 1-Spieler-Modus	1	105	81
Fauna Minigame-Charakter	44	13	0
JB Minigame-Charakter	16	17	38
Lok Minigame-Charakter	2	2	5
Thaloc Minigame-Charakter	99	363	2
Toter Juju Minigame-Charakter	55	171	35
Soundeffekte Set 1	4	55	36
Spielmusik	14	17	7
Tak Intro	8	2	5
Werbung	6	16	6
Taks Federfarbe	4	9	23
Verstärkter Mana-Magnet	3	27	31

FIFA Street

CHEAT Sie möchten alle Kleidungsstücke haben? So geht's!

Bei dem witzigen Straßen-Fußballspiel lässt sich in bester Electronic-Arts-Tradition auch ein eigener Spieler erstellen. Allerdings sind die coolsten Kleidungsstücke zu Beginn des Spiels gesperrt und lassen sich erst nach und nach freischalten. Wenn Sie aber im Hauptmenü **L1 + ▲** gedrückt halten und dann **→, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ←** eingeben, sind anschließend alle Klamotten verfügbar. Die Kombination muss ziemlich schnell eingegeben werden und wird leider nicht durch einen Soundeffekt oder eine Textmeldung bestätigt. Sie müssen also einen Blick ins „Spieler erstellen“-Menü werfen, um die erfolgreiche Eingabe zu prüfen.



KLEIDER MACHEN LEUTE Mit unserem Cheat gibt's Klamotten ohne Ende.

Devil May Cry 3 Dantes Erwachen

CHEAT So erhalten Sie auf unstressige Weise alle Kostüme, Videos und Schwierigkeitsgrade.

Dantes Erwachen ist der bisher beste Teil der Serie rund um den wackeren Dämonenschlächter. Für das Durchspielen erhält man diverse Belohnungen wie neue Kostüme oder aufregende Gameplay-Videos. Unser Trick schaltet diese Goodies schon zu Beginn

des Spiels frei und ermöglicht außerdem die freie Wahl aller vorhandenen Schwierigkeitsgrade. Im Hauptmenü müssen Sie zur Aktivierung lediglich alle vier Schultertasten (L1 + L2 + R1 + R2) gedrückt halten und gleichzeitig den linken Analogstick

mehrmals im Uhrzeigersinn drehen. Nach korrekter Eingabe ertönt eine Stimme und sagt: „Devil May Cry“. Anschließend können Sie im Auswahlbildschirm vor dem Levelstart die Kostüme wechseln oder im Museum Videos betrachten.



PIZZA SATT Mit diesem Code können Sie alle Ausdauer-Auffrischer zu Pizza aufvelein.

CHEATCODE	EFFEKT
MRLMRMR	Ausdauer-Auffrischer werden zu Pizza
SDLRRL	Doppelte Angriffskraft
LDRMLRL	Doppelte Abwehrkraft
SSSMRDR	Schwanken
MLDSRDM	Quietschen

Teenage Mutant Ninja Turtles 2 Battle Nexus

CODES Passwörter für mehr Power!

Die grünen Ninja Turtles sind wieder unterwegs und vermöbeln haufenweise böse Jungs. Selbstverständlich darf bei der wilden Keilerei auch ein zusätzlicher Pizza-Snack nicht fehlen – kein Problem mit unseren Cheats, die Sie einfach in den Optionen unter dem Menüpunkt „Passwort“ eingeben können. Die richtige Eingabe wird durch eine Textmeldung mit Erklärung bestätigt.

SLSDRDL	Feinde mit doppelter Angriffskraft
RDSRMLRL	Feinde mit doppelter Abwehrkraft
DRSLLSR	Vergiftete Turtles
DRMSRLRL	Langsame Erholung
RLRMLRDL	Shuriken-Verlust
LRSRDRDL	Tödlicher Schlag
SDSDRDL	Abgrund

Robots

CHEAT Sie wollen einen Blechkameraden mit Wasserkopf? Kein Problem!



KOPF-CHEAT
Der neue Eisen-
schädel ist riesig!

Drücken Sie die Start-Taste, um in das Pause-Menü zu gelangen. Führen Sie dann eine der folgenden Kombinationen aus – das Spiel ist dabei sehr gnädig und lässt auch langsame Eingaben zu. Wenn Sie erfolgreich waren, ertönt als Bestätigung eine Glocke. Viel Spaß mit dem modifizierten Eimerkopf sowie unendlicher Lebensenergie und Schrauben!

CHEAT	EFFEKT
↑, ↓, ↓, ↑, →, ←, ←, →	Rodney mit großem Kopf
↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, ↓, ←	Unendliche Lebensenergie
↓, ↓, ←, ↑, ↑, →, ↑, ↓	Unendlich Schrauben

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
Akte X: Resist or Serve	08/2004
Bad Boys II	08/2004
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: Urbans in the City	06/2005
Dianys 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
NSU 2	02 + 03 + 06/2005
Neo Contra	05/2005
Outlaw Golf 2	04/2005
Pop! The Sands of Time	07, 08/2004
Pop! Warrior Within	03/2005
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	09/2004
Rise to Honour	10/2004
Robotech: Invasion	05/2005
RP4M 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 *Area 51* 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 Fall, prinzipiell aber eine gute Idee.
☐ So was halte ich generell für Platzverschwendung.

6. Auf der Seite 107 finden Sie Meinungen anderer Spieler zu etlichen Aspekten von *Devil May Cry 3*.

- ☐ Tolle Idee, ich finde so was sehr interessant!
☐ Das Spiel ist nicht mein Fall, an sich aber eine gute Sache.
☐ Das interessiert mich nicht sonderlich.

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
Star Wars Battlefront II	_____	☐	☐	☐
Scarface	_____	☐	☐	☐
Black	_____	☐	☐	☐
Onimusha: Dawn of Dreams	_____	☐	☐	☐
SOCOM 3 U.S. NAVY SEALs	_____	☐	☐	☐
Tomb Raider: Legend	_____	☐	☐	☐
24 – The Game	_____	☐	☐	☐
Juiced	_____	☐	☐	☐
Area 51	_____	☐	☐	☐
Cold Winter	_____	☐	☐	☐

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 07,
 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: _____
 Microsite: _____ Thema des Monats: _____ Test: _____
 Kurzttests: _____ Vorschau: _____ News: _____
 Spiel-Trailer: _____ Film-Trailer: _____ Moderation: _____

11. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

12. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

13. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Internet ☐ DVD

14. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 07/05)
 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. _____

INSEKTENTENVERZEICHNIS

Activision	2
COMPUTEC MEDIA AG	13, 61, 73, 123, 125
East Entertainment	7, 9
Freenet	42-43
Take 2	3
Zero Overhead	25

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, So 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 seriennäßig 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 Aboservice:
Computec Media AG, AboService CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Telefon: +49 (089) 20 959 125
Fax: +49 (089) 20 028 111
E-Mail: computeecs@csj.de

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Mark Biefür, Uwe Hönig
Mitarbeiter für diese Ausgabe: Oliver Beck, Udo Crnjak,
Alexander Funke, Christian Schönlein
Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Redakteurin DVD: Stefanie Schetter
Hardware-Redakteur: Bernd Holtmann
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Redaktion Tipps & Tricks: Thomas Eder, Michael Meyer
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Textchef: Margit Koch-Wesik
Stellvertretende Textchefin: Claudia Brose
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer, Esther Marsch,
Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: David Moia, 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 Verlags.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen: Einer Teillauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei.
Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:

CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911-2872-114
Fax: +49 911-2872-241

Anzeigenleiter: Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen i. S. d. P.)

Anzeigenberatung:

Sven Blaukat
Telefon: +49 89-628096-14
E-Mail: sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer
Telefon: +49 89-485-115
E-Mail: peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne
Telefon: +49 911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Thorsten Szameitat
Telefon: +49 911-2872-141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Susanne Szameitat
Telefon: +49 911-2872-142
E-Mail: susanne.szameitat@computec.de
Ina Willax
Telefon: +49 911-2872-346
E-Mail: ina.willax@computec.de
Sven Wedig
Telefon: +49 30-859 54 64-1
E-Mail: sven.wedig@computec.de
Anzeigenposition: Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 18 vom 01.10.2004. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins (incl. der Ausgabe und der Seitennummer), in die die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Szameitat, Anschrift siehe oben.

Vorstand:
Christian Geltenpho (Vorsitzender),
Oliver Menne

Verlag:
Produktionsleitung: Martin Clossmann, Ralf Kutzer
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeannette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Rütter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 57,60 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 69,60).
Abonnement Österreich: Leisnerverlag GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Aulitz
Tel: 06246-882-882, Fax: 06246-882-5277, E-Mail: computece@leisnerverlag.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,80

Druck: IRB 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 erschienen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2005 46.062 Exemplare

Spielspaß ohne Ende

Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, kann zwischen zwei **genialen kostenlosen Prämien** wählen!



Mit dem genialen Cheat-System Action Replay MAX von Bigben Interactive haben frustrierende Spielerlebnisse ein Ende. Ohne schlechtes Gewissen können Sie an Ihren PS2-Spielen herumtricksen und unendlich Leben, extra Muniti-

on und geheime Levels erlangen. Auf der beiliegenden CD sind bereits 30.000 Cheatcodes vorinstalliert und mit der zusätzlichen 8-MB-Memory-Card können noch mehr Codes gespeichert werden.
Artikel-Nr.: 002549



Mit dem Multi-Tap-II-Adapter können bis zu 5 Controller und 5 Memory-Cards gleichzeitig an die PS2 angeschlossen werden. Der Multi-Tap-Adapter wird einfach über die Controller-Buchse angeschlossen. Achtung: Dieses Multi-Tap ist nicht mit der neu-

en, „kleinen“ PS2 (SCPH 70004) kompatibel! Damit für spannende Mehrspieler-Duelle an Ihrer PS2 auch genügend Controller zur Verfügung stehen, gibt es zusätzlich den beleuchteten Backlit Buttons Controller.
Artikel-Nr.: 002558

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. Leonhard 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:

- ☐ Action Replay MAX inkl. 8-MB-Memory-Card (Art.-Nr. 002549)
☐ Multi-Tap-II-Adapter + Backlit Buttons Controller (Art.-Nr. 002558)

Lieferung, solange Vorrat reicht.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankkreditung (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

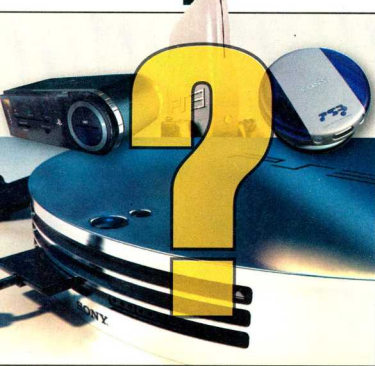
Der neue Abonnent wird in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens 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 Bezahlungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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

VORSCHAU

Ausgabe 08/2005 ab **15.06.05** am Kiosk!

PlayStation 3 & Co.



Die meisten neuen PS2-Spiele wurden schon im Vorfeld der Messe gezeigt, doch erste Infos zur PlayStation 3 wurden bis Redaktionsschluss erfolgreich unter Verschluss gehalten – auch wenn man im Internet schon seit Monaten allerlei getürkte Fotos und angebliche Studien (siehe Bilder links) finden kann. Wieviel von der Konsole wird Sony im Rahmen der E3 zeigen? Wir werfen im kommenden Heft natürlich auch einen Blick auf die kommende Konkurrenz – Microsofts neue Xbox 360 und Nintendos bislang nur als „Revolution“ bekanntes neues System.

Der große E3-Bericht auf DVD

Zwar konnten wir schon einen beachtlichen Teil der E3-Hits in diesem Heft vorstellen, doch konnten oder wollten uns die meisten Hersteller vorab kein Videomaterial zur Verfügung stellen. Auf der nächsten PLAYZONE-DVD finden Sie aber einen riesigen Messebericht mit Aufnahmen aus Los Angeles und Videos zu so vielen Messeneuheiten, wie wir für Sie aufreiben können!



Final Fantasy XII

Lange genug hat's gedauert, im nächsten Heft können Final Fantasy-Fans endlich einen ganzen Schwung an frischen Informationen und Bildern zum zwölften Teil der Serie erwarten!

Jetzt immer mittwochs!

INFO VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für die Richtigkeit der Übersicht übernehmen.

Titel	Termin
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	30. Juni
Batman Begins	23. Juni
BloodRayne 2	27. Mai
Bombberman Hardball	1. Juni
Brave: The Search for Spirit Dancer	8. Juni
Delta Force Black Hawk Down	23. Juni
Destroy All Humans!	Ende Juni
Dynasty Warriors 5	24. Juni
Formel Eins 2005	26. Juni
Gametrak: Real World Golf	Juni
Medal of Honor European Assault	16. Juni
Powerdrome	Mai
Rainbow Six Lockdown	Juni
Rapala Pro Fishing	Mai
Saint Seiya	30. Juni
SingStar: The Dome	1. Juni
Tekken 5	29. Juni
The King of Fighters 2002	30. Juni
Ys - The Ark Of Napishtim	Mai
Yu Yu Hakusho Dark Tournament	Juni

WEITERE THEMEN

➔ **Tekken 5 im Test**
Sollte es wirklich schon im Juni bei uns erscheinen? Daumen drücken!

➔ **Der Pate**
Wir rechnen endlich mit konkreten Infos zu EAs Mega-Projekt.

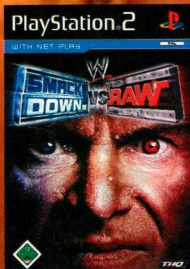
➔ **Medal of Honor**
Großer Test: Verdient EA für European Assault eine Ehrenmedaille?

➔ **Zerstören!**
Witzig, bissig und actionreich: Wir testen Destroy All Humans!

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.

Das rockt!

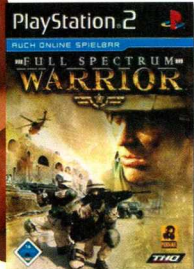
Wer jetzt für
PLAYZONE
einen neuen
Abonnenten
wirbt, kann
unter **drei**
genialen
Prämien sein
kostenloses
Dankeschön
wählen.



WWE SmackDown! vs. Raw
Mit neuen Features und einer weiterentwickelten Grafikengine hat *WWE SmackDown! vs. Raw* die Referenzkrone im populären Wrestling-Genre erfolgreich verteidigt! Mit dabei ist eine brandneue Match-Art: Parking Lot Brawl! Dabei geht es um handfeste Auseinandersetzungen, die hinter der WWE-Arena auf dem Parkplatz ausgetragen werden. Mit *WWE SmackDown! vs. Raw* sind auch Online-Kämpfe möglich.
Prämien-Nr.: 002608



Destroy all Humans!
Die Menschheit ist nicht allein. Sie sind klein, grün ... und gar nicht freundlich! Schlüpfen Sie in die Rolle des außerirdischen Kundschafters und finden Sie heraus, wie diese merkwürdigen Wesen namens „Mensch“ denken und leben. Steigen Sie in Ihre fliegende Untertasse und legen Sie den Grundstein für die große Invasion. Und denken Sie an Ihr primäres Einsatzziel: „Destroy All Humans!“.
Erscheint: Juni 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: Juni 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: computeec@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 Bankinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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

PLAYZONE

DETAIL-CHECK COLD WINTER

Agentenabenteuer oder klassischer Shooter?

Cold Winter schlägt sich gerade in Anbetracht der hochkarätigen Konkurrenz richtig passabel. Bei so großer spielerischer Klasse fällt die Auswahl eben schwer. Schlüpfen Sie lieber in die Haut eines Agenten oder in die eines Soldaten?



COLD WINTER

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Vom Umfang her eher Mittelmaß, bietet *Cold Winter* vor allem bei Story und Atmosphäre einen Hauch mehr als die Konkurrenten.

Missionsdesign: Die abwechslungsreichen Aufgaben und das geschickte Leveldesign wärmen den Spieler auf.

Wiederspielwert: Wer die verwebene Story gänzlich durchdrücken möchte, sollte sich auf jeden Fall einen zweiten Durchlauf gönnen.

Speichermanagement: Gut verteilte Checkpoints und die Möglichkeit, jederzeit abzuspeichern.

Schwierigkeitsgrad: Vier Schwierigkeitsgrade von sehr leicht bis bockschwer.



PROJECT: SNOWBLIND

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

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

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

Wiederspielwert: Die Levels machen auch im dritten oder vierten Anlauf noch Spaß, frischaltbare Boni sind dagegen Mangelware.

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

Schwierigkeitsgrad: Nicht einstellbar, generell eher einfach.



KILLZONE

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Die Einzelspielerkampagne bietet mit einer Spieldauer von zehn bis 16 Stunden einen guten Umfang.

Missionsdesign: Es macht richtig Spaß, sich durch die linearen, aber abwechslungsreichen Locations zu balgen.

Wiederspielwert: Es gibt zwar keine frischaltbaren Extras, dafür laden leicht unterschiedliche Lösungswege zum nochmaligen Spielen ein.

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

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



GRAFIK & SOUND ★★★★★

Ein Effekteisenwerk ist *Cold Winter* nicht geworden. Dafür läuft das Spiel immer flüssig und bietet eine gelungene Präsentation.

Darstellung: Jederzeit flüssig, auch bei viel Action auf dem Bildschirm.

60-Hz-Modus: Nein.

Soundeffekte: Professionelle Sprecher und ordentliche Explosionseffekte.

Musik: Abwechslungsreiche musikalische Untermalung – immer passend.



GRAFIK & SOUND ★★★★★

Snowblind sieht deutlich besser aus als *Cold Winter* und läuft wesentlich flüssiger als *Killzone*. Ein guter Kompromiss.

Darstellung: Im Solo-Modus bleibt das Spiel stets flüssig.

60-Hz-Modus: Ja.

Soundeffekte: Die deutschen Sprecher gehen in Ordnung, der Sound ist sehr gut.

Musik: Je nach Aufgabenart treibt die Musik an oder erhöht die Spannung.



GRAFIK & SOUND ★★★★★

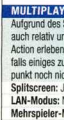
Hervorragend inszeniert und ebenso gut präsentiert. Besonders der realistische, kühle Look des Spiels trägt zur Atmosphäre bei.

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

60-Hz-Modus: Ja.

Soundeffekte: Erstklassige Sounds und gute Sprachausgabe begleiten die Action.

Musik: Fantastische, von einem Orchester eingespielte Untermalung.



MULTIPLAYER ★★★★★

Aufgrund des Spitscreen-Modus kann man auch relativ unkompliziert fette Multiplayer-Action erleben. Der Online-Modus hat ebenfalls einiges zu bieten, war aber zum Testzeitpunkt noch nicht verfügbar.

Spitscreen: Ja, für bis zu vier Spieler.

LAN-Modus: Nein.

Mehrspieler-Maps: 12

iLink-Modus: Nein.

Online-Modus: Ja.

Mehrspieler-Maps online: 12

Spielmodi: 6

Kooperativ-Modus: Nein.



MULTIPLAYER ★★★★★

Leader ist *Project: Snowblind* nur online oder im lokalen Netzwerk spielbar. Zum Ausgleich gibt's ein cooles Klassensystem, viele Maps und reichlich Spiel-Modi. Der Online-Modus bekräftigt den guten Eindruck.

Spitscreen: Nicht vorhanden.

LAN-Modus: Ja.

Mehrspieler-Maps: 10

iLink-Modus: Nein.

Online-Modus: Ja.

Mehrspieler-Maps online: 10

Spielmodi: 6

Kooperativ-Modus: Nein.



MULTIPLAYER ★★★★★

Dank einer guten Mischung an Spielspaß und drei Intelligenzstufen für Bots macht der Titel im Mehrspieler-Modus viel Spaß. Auch online ist *Killzone* – trotz einiger störender Schwächen – unsere Referenz.

Spitscreen: Ja, aber nur zwei Spieler.

LAN-Modus: Nein.

Mehrspieler-Maps: 8

iLink-Modus: Nein.

Online-Modus: Ja.

Mehrspieler-Maps online: 8

Spielmodi: 5

Kooperativ-Modus: Nein.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Alexander Funke

schickt 007 in Rente.

In letzter Zeit durften wir ja in schöner Regelmäßigkeit in Jubel ausbrechen. So viele Shooter-Highlights gab es schon lange nicht mehr: Erst *Killzone*, dann *Project: Snowblind* und jetzt *Cold Winter*. Wer alle drei noch nicht kennt, steht vor einer schweren Entscheidung: Welches zuerst spielen? Wie man es auch dreht und wendet, mir gefällt *Cold Winter* am besten. Die clevere Agenten-story mit dem durchdachten Leveldesign und der sehr guten Steuerung fesselte mich so lange vor dem Fernseher, bis ich das Ende gesehen hatte. Der Umfang geht ebenfalls in Ordnung. Sie sollten mindestens zehn Stunden einplanen. Auch wenn das Spiel nette neue Ideen präsentiert, sieht es sich doch geradlinig, überzeugt aber durch die Zugänglichkeit und die gute Umsetzung aller Ideen. Unterhaltungs-Spiele kosten eben ... was will man mehr?

TEST COLD WINTER

Hersteller: Vivendi
Entwickler: Swordfish Studios
Genre: Ego-Shooter
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 16 Levels
Internet: www.coldwinter.com

Spieler: 1-8 (online) **Termin:** 17. Juni
USK-Freigabe: **Preis:** Keine Jugendfreigabe **Ca. € 60,-**

- ✓ Dichte Atmosphäre
- ✓ Fesselnde Story
- ✓ Leicht zugängliches Gameplay
- ✓ Ausbaufähiger Mehrspieler-Modus

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Springen	R1: Füllen	☐ Nachladen
L2: Ducken	R2: Granate werfen	☐ Schützen
Start: Phase		☐ Action
Select: (Inform.)		☐ Granaten wählen
Steuerkreuz: Waffen wählen	Analogstick L: Bewegen	Analogstick R: Umschalten

„Sehr gut umgesetztes Steuerkonzept. Trotz Vollbeladung geht die Steuerung schnell in Fleisch und Blut über.“

STEUERUNG
92 %

EINZELSPIELER

GRAFIK 79% **SOUND** 77% **MULTI** 85% **GESAMT** 87%

„Spannender und motivierender Shooter, der das Genre zwar nicht neu definiert, aber Spaß macht.“



VERSPIERT Dieser Gegner versperrt Andrew nicht mehr lange den Weg.



Lebenslagen zusammenstellen. Das geht relativ einfach, für Molotowcocktails benötigt man neben Flaschen und Treibstoff Stoffstreifen und für einen ordentlichen Sprengsatz Plastiksprengeffekt, einen Wecker und andere Kleinigkeiten.

DER WEG ZUM ZIEL

Der Levelaufbau ist ebenso spannend geworden wie die Erzählung der Story. Allerlei Wendungen und sich verändernde Missionsziele lassen keine Langeweile aufkommen. Mal muss ein Schlüssel gesucht werden, um eine Tür aufzuschließen, mal müssen Gasleitungen gesprengt werden, um ein Labor in die Luft zu jagen, und ein anderes Mal muss ein Hubschrauber aus der Luft geholt werden, um eine Mission

erfolgreich abzuschließen. Pro Level gibt es mehrere optionale Aufgaben, die für zusätzliche Abwechslung sorgen. Damit der eifrige Agent dabei immer auf Kurs bleibt, hilft ihm ein kleiner Pfeil auf dem Bildschirm, der ihn sicher an den nächsten Bestimmungsort leitet. Wer glaubt, dass damit alles zu einem Kinderspiel werden würde, dem sei gesagt, dass die Feinde mit mehr Intelligenz gestählt wurden als die meisten ihrer digitalen Kollegen. Sobald Andrew irgendwo unvorsichtigerweise in ihre Sichtweite kommt, stürmen sie auf ihn ein. Viele Objekte im Spiel wie Kisten, Tische oder Anhänger sind wirklich interaktiv und verhalten sich dank der guten Physik-Engine absolut realistisch. Wenn Sie beispielsweise einen Gegenstand wie einen

Tisch zu einer Deckung umfunktionieren, versuchen Ihre Gegner, diese zu umlaufen. Aber auch Ihre Gegner achten darauf, dass sie bestehende Deckungsmöglichkeiten nutzen, um Ihnen das Leben besonders schwer zu machen. So findet Andrew manchmal trotz aller Hilfsmittel ganz schnell den Tod. Damit ein Bildschirmleben nicht ganz so tragisch ist, wurde jeder der 16 Levels in mehrere Kontrollpunkte unterteilt, an denen das Abenteuer weitergehen kann. Auch nach dem Laden eines jederzeit speicherbaren Spielstandes wird die Mission am letzten Kontrollpunkt fortgesetzt. Damit sowohl Profis als auch Neulinge ihren Spaß mit Sterlings Abenteuer haben, wurden drei Schwierigkeitsgrade eingebaut, ein weiterer kann freigespielt werden.

ANDREW IN RENTE?

Bei *Cold Winter* haben die Swordfish Studios spielerisch alles richtig gemacht, auch wenn der Titel dem Genre keine wirklich neuen Impulse verleiht. Auf der technischen Seite lässt sich den Entwicklern ebenfalls kaum ein grober Schnitzer nachweisen. Die Texturen sind detailliert, das Spiel läuft jederzeit flüssig, aber dafür hält es sich mit den großen grafischen Effekten deutlich zurück. Die Soundeffekte sind durchaus ordentlich und die Musik trägt grandios zur hervorragenden Atmosphäre bei. Alles in allem orientiert sich *Cold Winter* an jenem Konzept, das *Half-Life 2* zum besten PC-Shooter machte: keine großen Experimente, stattdessen atmosphärisch dichte und hervorragend spielbare Action-Kost.

ALEXANDER FUNKE

WERTVOLLE ZEIT Wenn der Gegner nachläßt, gewinnt man wichtige Sekunden.

Allradantrieb



VORFÜHRUNG Die Zwischensequenzen führen die Handlungsfäden zusammen.



INFO MAN SPRICHT DEUTSCH

Die Lokalisierung

Zumeist beschränkt sich eine Lokalisierung auf die Übersetzung des In-Game-Textes und der Spielanleitung ins Deutsche. Doch damit gab man sich bei Vivendi im Fall von Cold Winter nicht ganz zufrieden.

Mittlerweile ist die komplette Synchronisierung eines Videospiels ja schon eine Selbstverständlichkeit. Bei Vivendi scheute man ebenfalls kaum Kosten, um dem deutschsprachigen Publikum eine professionell eingedeutschte Version dieses Top-Hits zu spendieren. Mit Martin Kessler, der unter anderem Nicolas Cage seine Stimme leiht, und Franziska Pigulla, die vor allem Akte X-Fans als Scullys Stimme bekannt vorkommen sollte, wurden professionelle Synchronsprecher engagiert. Die beiden sorgen für einen weiteren Hauch Atmosphäre, der allerdings durch deutliche Unsauerheiten bei der Lippsynchronizität wieder etwas geschmälert wird. Zudem kürzte Vivendi einige Filmsequenzen und strich das etwas geschmacklose Feature, dass man den Gegnern auch einzelne Körperteile abschießen kann. Ein Umstand, der, wie wir meinen, dem Spiel durchaus zugute kommt.



MARTIN KESSLER Ihn kennen Videospieler auch als die Stimme von Sam Fisher; deutsche Filmfans kennen ihn als Nicolas Cage.

Großer erster Pluspunkt: Trotz kompletter Belegung aller Buttons wirkt die Steuerung nicht überladen, ist funktionell und geht flott von der Hand. Ein weiterer wichtiger Faktor ist, dass trotz der insgesamt über 30 verfügbaren Waffen im Spiel immer nur zwei Handfeuerwaffen gleichzeitig von unserem Helden getragen werden können. Endlose Waffenwählorgien werden somit grundsätzlich vermieden. Kurzum, schon nach fünf Minuten fühlt man sich mit der Steuerung pudelwohl. Das ist auch sehr wichtig, denn da beginnt bereits das erste tödliche Gefecht!

SELBST IST DER MANN

Obwohl Kim immer mit Rat zur Seite steht, greift sie selten aktiv ins Geschehen ein. Letztendlich steht Andrew allein inmitten des Kugelhagels. Dafür kann er sich aber sehr gut selbst wehren. Wenn er sich gut in seiner Umgebung umsieht, wird er des Öfteren grün bemalte Holzkisten sehen, die Munitionsnachschub

für ihn bereithalten. Zudem stehen noch allerlei andere Kisten in der Gegend, die nützliche Dinge wie Granaten, Plastiksprengstoffe, neue Waffen oder auch kugelsichere Westen beinhalten. Die Rüstung selbst nimmt eine sehr wichtige Rolle ein. Wird Sterling getroffen, so verliert er erst seine Panzerung und danach geht es an seine Lebensenergie. Daher lohnt es sich auch, niedergestreckte Gegner genauer zu durchsuchen, denn sie hinterlassen nicht nur Munition oder neue Waffen: Auch kugelsichere Westen sind bei uns unter die Zähne bewaffneten Soldaten keine Seltenheit.

BOMBEN ZUM SELBERBASTELN

Wenn all die herumliegenden fertigen Gegenstände mal nicht ausreichen sollten, um eine Situation zu Ihrer Zufriedenheit zu lösen, können Sie in die Bastelkiste greifen und selbst aus bestimmten Gegenständen eine explosive Lösung für bestimmte

Komb. Gegenstände

Hackergerät

Drücken Sie um diesen Gegenstand herzustellen.



Leiterplatte



Drahtbündel

NOT ... Hier muss man die Einzelteile nur miteinander kombinieren.

Zurück

Dietrich (0/5)

Bewegungs-
Sprengkörper (0/5)

Bewegungsempf.
Brandbombe (2/3)

Haftende
bewegungs-
Sprengk. (0/5)

Hackergerät (0/5)

... MACHT ERFINDERISCH Und schon hat man ein praktisches Hacker-Tool zum Kistenöffnen.

Munitionsk
Hacken



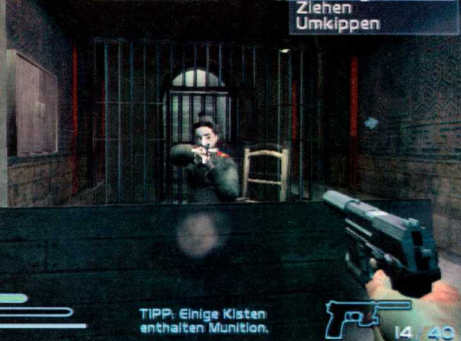
SHOWDOWN IM SCHNEE Gegen Ende zieht der Schwierigkeitsgrad noch einmal an.



GUTE PHYSIK-ENGINE Wer auch immer hinter dieser Kiste stand, ist jetzt ausgeschaltet.



DECKUNG SCHAFFEN Jeder größere Tisch kann zur Deckung umfunktioniert werden.



Tisch
Ziehen
Umkippen

TIPP: Einige Kisten enthalten Munition.

INTELLIGENT Auch die Gegner wissen, wie man sich vor Kugeln schützt.



IMPROVISIERTER SCHUTZ Ein herumliegender Heizkörper ist vielseitig verwendbar.



Defekter Heizkörper
Fallen lassen
Werfen

AGENTENTHRILLER

Sterlings Job ist es in erster Linie, Informationen zu beschaffen. Dass so etwas nicht ganz ungefährlich sein kann, weiß Andrew selbst am besten – und diemal geht tatsächlich etwas schief. Während einer Mission, die ihn nach China geführt hat, fliegt seine Tarnung auf und er landet in einem Hochsicherheitsgefängnis. Als sein Brötchengeber davon erfährt und dem Irrglauben erliegt, Sterling hätte das Zeitliche gesegnet, tut der M16 das, was er in diesen Fällen wohl immer macht: Er löscht kurzerhand die Personalakte des Agenten und jeden Hinweis auf den ehemaligen Staatsdiener. Nach sechs Monaten brutaler Folter naht endlich Rettung. Körperlich fast am Ende, bekommt Sterling in seiner Zelle unerwarteten Besuch. Seine Bekannte Kim taucht plötzlich auf, um ihn zu befreien. Nachdem sie ihn kurz mit dem Notwendigsten (einer Waffe und einem Erste-Hilfe-Kit) ausgestattet hat, beginnt die waghalsige Flucht aus dem Gefängnis. Nachdem er erfolgreich den Häschern seiner Gegner entgangen ist, erwacht er, verzärtet und versorgt, im Haus eines anderen alten Bekannten namens Danny. Dieser bietet ihm einen lukrativen Deal an. Noch einmal soll Andrew das machen, was er am besten kann: Informationen beschaffen. Im Gegenzug erwartet ihn eine Summe Geld, die ihm ein stressfreies Leben ermöglichen soll. Kurzerhand wird Sterling zusammen mit Kim inmitten des feindlichen Gebie-

tes abgesetzt und sein Auftrag beginnt. Schon bald merkt er aber, dass sich hinter der Sache wesentlich mehr verbirgt als nur brisante Informationen ...

FILMREIFE PRÄSENTATION

Seine insgesamt 16 Levels umfassende Mission führt Sterling nach seinem Gefängnisausbruch durch eine beschauliche, nahöstliche Stadt, ein Versuchslabor und ein Terroristenlager. Die verzwickte Story wird in gerenderten Zwischensequenzen weiterzählt. Um ein Maximum an Spannung zu erzeugen, erhält der Spieler zu Beginn nur sehr spärliche Informationen. Nach und nach werden die einzelnen Beziehungen der Personen untereinander entwirrt und die eigentliche Geschichte hinter Sterlings Auftrag enthüllt sich langsam. Der regelmäßig auftretende Aha-Effekt trägt einen großen Teil zur Motivation bei. Die eigentliche Leistung aber ist, dass es die Entwickler geschafft haben, einen Spannungsbogen aufzubauen, den Fernsehfans nur von Nervenkitzel-Serien wie 24 kennen. Deshalb werden Sie das Pad erst dann aus der Hand legen können, wenn Sie das große Finale hinter sich haben, mit dem alle Handlungsstränge ein komplettes Bild ergeben.

ALLES IM GRIFF

Doch entscheidender als eine gute Story ist das Gameplay. Dafür haben die Swordfish Studios kleine neue Ideen eingebaut und dabei immer die wichtigsten Regeln des Genres beachtet.



EFFEKTIV Wenn Gegner schwer zu treffen sind, ist eine explosive Tonne hilfreich.

Das britische Entwicklerstudio Swordfish Studios legt nach seinen Nischensportiteln *Brian Lara International Cricket* und *World Championship Rugby* den ersten Titel für ein breiteres Publikum vor. Mit dem Shooter *Cold Winter* versuchen sich die Entwickler in einem Genre, das durch Spielspaßhochkaräter wie *Killzone* oder das kürzlich erschienene *Project: Snowblind* bereits erstklassig besetzt ist. Um gegen die starke Konkurrenz nicht im ersten Feuergefecht unterzugehen, präsentieren die Swordfish Studios neben einigen neuen Ideen eine Geschichte, die vor allem in den Bereichen Spannung und Atmosphäre punktet.

DER KOLLEGE VON 007

Dank des großen Actionhelden 007 haben wir ein festes Bild von britischen Agenten im Kopf:

Sie bewegen sich elegant und tödlich durch die Glamourwelt der mächtigen Terroristen, die die Weltherrschaft an sich reißen möchten. Ihr Auftrag ist es, diese mächtigen Menschen unter allen Umständen zu stoppen. Wenn es mal besonders gefährlich wird, greifen sie auf eine Reihe von Gimmicks zurück, die sie mehr oder weniger sicher aus jeder lebensbedrohlichen Situation retten. Soweit das gängige Klischee. Fernab jeglicher Hollywood-Romantik schickt sich Andrew Sterling, der Held des Spiels und seines Zeichens ebenfalls MI6-Agent, an, unser festgefahrenes Bild des britischen Spions wieder in ein anderes Licht zu rücken. Ihm geht es in erster Linie nur um eine Sache: die Ausführung seines Auftrags. Meist besitzt er dafür nicht mehr als nur seine Waffe und die Gegenstände, die er unterwegs aufammelt.

INFO DER MEHRSPIELER-MODUS

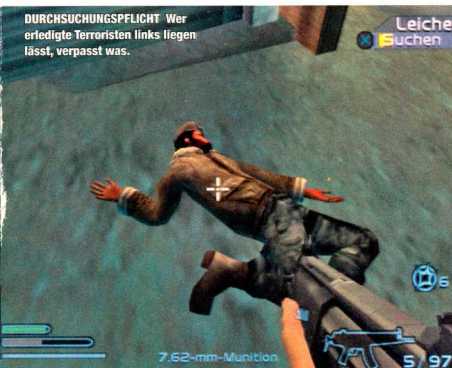
Agenten im Netz

Kaum ein Shooter kommt heutzutage noch ohne ordentlichen Mehrspieler-Modus aus. Mit *Cold Winter* können Sie sowohl online als auch im Splitscreen gegeneinander antreten.

Die Zeiten, in denen das ordinäre Deathmatch nächtelang Spielerhorden vor den Bildschirm fesseln konnte, sind definitiv vorbei. *Cold Winter* punktet neben den Klassikern Deathmatch und Capture the Flag mit Herr des Hügel (Hügelpunkte einnehmen und verteidigen), Vorherrschaft (längste Kontrolle über einen Ort), Bis zum 1. Mann (DM-Variante, in der Sie nur begrenzt Leben zur Verfügung haben) und Kofferjagd (Koffer finden und längste Zeit im Besitz haben). Bevor Sie ein Spiel starten, können Sie gewisse Einstellungen vornehmen. So können Sie beispielsweise Bots zuschalten, sofern Sie weniger als drei Mitspieler haben, und festlegen, ob Sie mit oder ohne Handicap und im Team spielen wollen. Leider hört der Mehrspielespaß bei acht Agenten (vier im Splitscreen-Modus) auf. Die dort verfügbaren Maps sind im gleichen Szenario angesiedelt wie im Einzelspieler-Modus, sind aber gänzlich anders. Obwohl der Spielspaß im Splitscreen-Modus nicht ganz so hoch ausfällt wie in der Solomission, ist dieser doch eine willkommene Ergänzung für alle Veteranen. Die Online-Modi waren leider zum Zeitpunkt des Testes noch nicht spielbar.



CAPTURE THE FLAG Der Klassiker neben dem Deathmatch macht auch in *Cold Winter* jede Menge Spaß.



DURCHSUCHUNGSPFLICHT Wer erledigte Terroristen links liegen lässt, verpasst was.



ERSTE HILFE Das unbegrenzt oft einsetzbare Medipack ist Gold wert.

Cold Winter

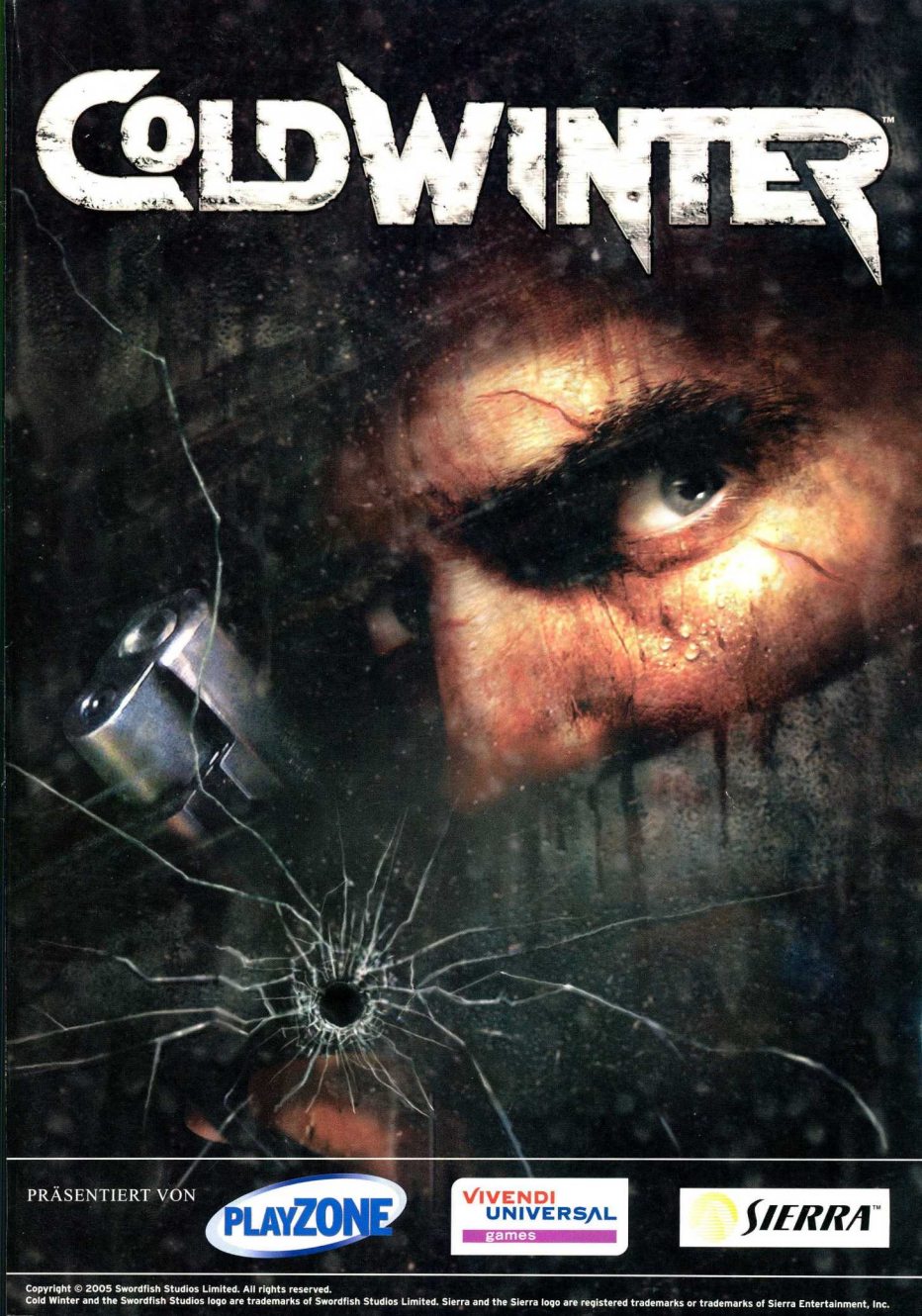
Der tot geglaubte MI6-Topagent Andrew Sterling will in Frührente – aber vorher muss er noch den **gefährlichsten Auftrag seiner Karriere** erledigen.



SCHWIMMKÜNSTE Manchmal sucht sich Andrew auch seinen Weg durch die Abwasserkanäle.



COLD WINTER™



PRÄSENTIERT VON



VIVENDI
UNIVERSAL
games



Copyright © 2005 Swordfish Studios Limited. All rights reserved.
Cold Winter and the Swordfish Studios logo are trademarks of Swordfish Studios Limited. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc.