

100% UNABHÄNGIG!

DAS KOMPETENTE MAGAZIN FÜR PLAYSTATION2, PSP UND PSX!

11-2004

€ 4,99

Österreich.....€ 5,40
Schweiz.....3,90Fr
Luxemburg.....€ 5,75
Spanien.....€ 6,75
Belgien.....€ 5,75

www.playplaystation.com

play THE PLAYSTATION

play

THE PLAY

UNZENSIERT
DVD "AB 16"

DVD



150 MINUTEN SPIELZEIT | 50 VIDEOS & SPIELSTÄNDE

ALLE TOPHITS AUF DVD!



Sensationelle Enthüllungen

METAL 3
GEAR SOLID

Die geheime Story!



Test! Multi-Angle-Funktion

STAR WARS
BATTLEFRONT

Plus Riesen-Special
auf DVD & im Heft!



Die deutsche Version im Test

RESIDENT EVIL
OUTBREAK

...und vieles mehr



Infos ab S.34
KILLZONE
Wir verschenken
10.000
Demos

NEED FOR SPEED
UNDERGROUND 2

Heiße Kurven, schnelle Schlitten: Das ultimative Info-Paket zum göttlichen Rennspiel!

GTA SAN ANDREAS

Alle Details zu Red County, den Einbrüchen, zum Charakter-System u.v.m.

Exklusiver Vorabtest!

KILLZONE

Der ausführliche Spielbericht zum Ego-Shooter auf 6 Seiten. Plus 30 Minuten DVD-Bericht.

TIPPS & TRICKS

Silent Hill 4: Der Survival-Horror-Hit komplett gelöst (Teil 1)
Resident Evil Outbreak: Die ultimative Komplettlösung auf 8 Seiten



ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT

grand theft auto San Andreas



EINE ROCKSTAR NORTH
PRODUKTION

DEMNÄCHST ERHÄLTlich
FÜR PLAYSTATION®2!



WWW.SANANDREAS.DE



PlayStation®2



© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R* logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. Note: The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.

GAMES CONVENTION 2004

Die play-Redaktion im Krieg-der-Sterne-Fieber: Die Produktion dieser Ausgabe stand ganz und gar im Zeichen der „Star Wars“-Trilogie, die im September erstmals auf DVD erscheint.

Tagtäglich drang aus unseren Büros das schwerfällige Atmen Darth Vaders. Über unseren Köpfen lieferten sich X-Wings und Tie-Fighter heiße Raumschlachten. Die Wände wackelten, als sich die imperialen AT-AT-Kampfläufer näherten.

Was genau war passiert? Auf jeden Fall nicht das, was ihr jetzt denkt. Nicht etwa ist das ganze play-Team der dunklen Seite der Macht verfallen, sondern dem Multiplayer-Millionentreffer Star Wars: Battlefront. In unserem großen Special (ab Seite 18) im Heft haben wir den Shooter ausführlich getestet, liefern euch die allerersten Infos zum Episode-III-Spiel, brandneue Facts zum Episode-III-Movie u.v.m.

Stichwort „Killzone“: Als erstes Videospielmagazin in Deutschland präsentieren wir euch rund 30 Minuten unzensuriertes Videomaterial zum kommenden Ego-Shooter-Highlight. Ihr seid die ersten, die die Ersten vier Levels zu Gesicht bekommen. Mark, Dirk und Markus haben sich trotz des grassierenden „Star Wars“-Fiebers in der Redaktion die Nächte um die Ohren geschlagen, um dieses Video-Special auch nach bereits verstrichenem Redaktionsschluss noch auf die playTV-DVD zu bringen. Solltet ihr nach den atemberaubenden Spielausschnitten immer noch nicht genug haben, legen wir euch die 6-seitige Coverstory ans Herz. Los geht's ab Seite 34.

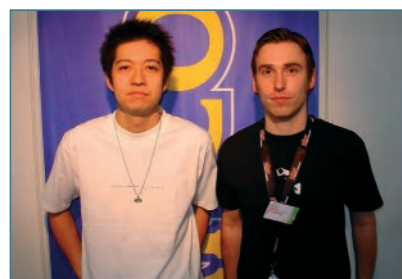
In den letzten Augusttagen ging es wirklich heiß her: Unter anderem trieb uns die Games Convention in Leipzig den Schweiß auf die Denkerstirnen. Allein am Samstag quetschten sich 50.000 Videospielbegeisterte durch die schmalen Flure der drei Hallen – und wir mit-tendrin. Stimmung? Großartig!

In puncto Attraktivität braucht die GC inzwischen den Vergleich mit der E3 in Los Angeles oder der Tokyo Game Show nicht mehr zu scheuen: Das PlayStation Portable feierte Europa-Premiere, Hideo Kojima präsentierte auf einer Showbühne den dritten Teil von Metal Gear Solid, die PS2 wurde wieder einmal preisgünstiger und, und, und... Wenn ihr genau wissen wollt, was auf der Games Convention 2004 abgegangen ist, dann blättert doch auf Seite 26.

Möge die Macht beim Lesen mit euch sein!
Eure play-Redaktion



Dirk recherchierte für das Star Wars-Special auf der Games Convention...



...während André sich mit Resident Evil-Outbreak-Producer Tanaka zum Smalltalk traf...



...und Colin die Entwickler des vierten Teils von Silent Hill mit knallharten Fragen konfrontierte.

KILLZONE™

Weltpremiere:

Die ersten vier Levels nur auf dieser playTV-DVD

Die Geheimniskrämerei hat ein Ende: Als Deutschlands erste Videospielredakteure durften wir die ersten vier Levels von Killzone zocken. Unsere Eindrücke schildern wir in einem XXL-Videobeitrag. Auf dieser DVD stellen wir euch außerdem die vier Spielcharaktere einzeln und supersausführlich vor.



INHALT 11/04

playNews

Japan News	11
Meldung des Monats: Acclaim vor dem Aus?	8
Next Generation News	14
USA News	10
Wertungsvergleich	12

playGewinnspiel

Einladung zum PES-4-Turnier	12
Mashed	11

SpecialScreen

Games Convention	26
 Star Wars	18

PreScreen

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	42
 GTA: San Andreas	50
 Killzone	34
 Need for Speed Underground 2	54
Ratchet & Clank 3: Up Your Arsenal	52
Sega Superstars	48
Sly 2: Band of Thieves	56
Tony Hawk's Underground 2	46
WRC 4	44

TestScreen

Colin McRae Rally 2005	66
Crimson Sea 2	94
Crisis Zone	84
Def Jam: Fight for NY	82
Demon Stone	86
DTM Race Driver 2	64
Dynasty Warriors 4: Empires	96
FIFA Football 2005	90
Gradius V	72
Headhunter: Redemption	68
Madden NFL 2005	96
NHL 2005	88
Resident Evil: Outbreak	78
Rocky: Legends	92

STAR WARS

S. 18



Mega-Special: Die volle Star-Wars-Packung auf satten acht Seiten – nicht versäumen!

GAMES CONVENTION

S. 26



Leipzig spielt: Infos, Fakten und Eindrücke von der Games Convention 2004.

SPIELE INDEX

Athens 2004	111	Dynasty Warriors 4: Empires	96	Need for Speed: Underground 2	54	Sly 2: Band of Thieves	56
Catwoman	112	FIFA Football 2005	90	NHL 2005	88	Star Ocean: Till the End of Time	74, 111
Colin McRae Rally 04	115	Gradius V	72, 111	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	113	Terminator: The Redemption	94
Colin McRae Rally 2005	66	GTA San Andreas	50	Ratchet & Clank 2	112	Tiger Woods PGA Tour 2005	88
Crimson Sea 2	94	Headhunter: Redemption	68	Ratchet & Clank 3: Up Your Arsenal	52	Tony Hawk's Underground 2	46
Crisis Zone	84	Jak 2: Renegade	112	Resident Evil: Outbreak	78, 113, 116	Vietcong: Purple Haze	80
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	42	Killzone	34	Rocky: Legends	92	Viewtiful Joe	76, 112
Def Jam: Fight for NY	82	Madden NFL 2005	96	Samurai Jack: The Shadow of Aku	111	WRC 3	112
Demon Stone	86	Mashed	111	Sega Superstars	48	WRC 4	44
DTM Race Driver 2	64	Need for Speed Underground	112	Silent Hill 4: The Room	60, 124		

COVERTHEMEN

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: (00 49) 0 18 05/90 90 88 (12 Cent/Min.)
erreichbar: Mo.-Do. von 8-18 Uhr • Fr. von 8-15 Uhr

Abo-E-Mail:
abo@playplaystation.com

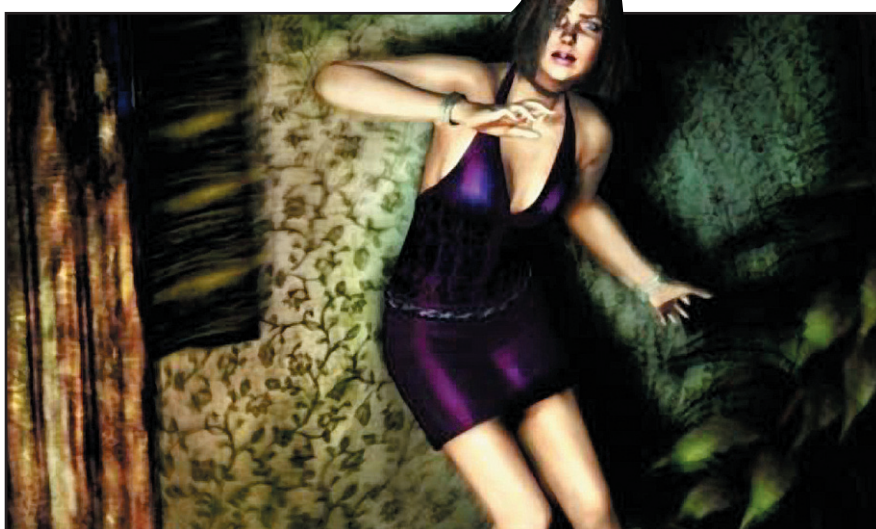
Abo-Fax:
(00 49) 0 18 05/90 90 89

KILLZONE ..S. 34



Krawall im All: Brandheiße Insider-Infos zu Sonys kommender Ego-Shooter-Hoffnung!

SILENT HILL 4: THE ROOM ..S. 60



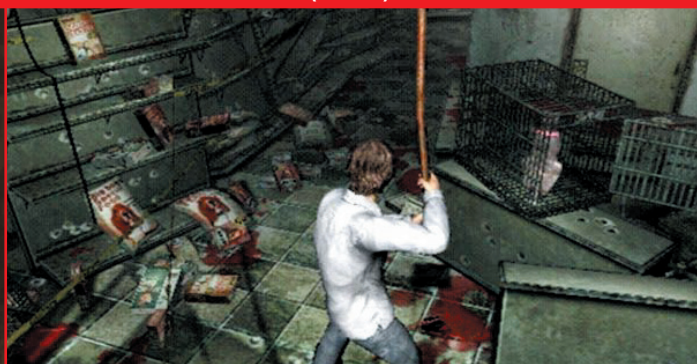
Horrortrip: Wie gut Konamis PS2-Schocker wirklich ist, erfahrt ihr im play-Test!

KOMPLETTLÖSUNGEN

RESIDENT EVIL: OUTBREAK ..S. 116 SILENT HILL 4: THE ROOM (TEIL 1) ..S. 124



Wir helfen euch beim Zombie-Kampf!



Grusel im Doppelpack: Test und der erste Teil unserer Komplettlösung!

TestScreen

Silent Hill 4: The Room ..	60
Star Ocean: Till the End of Time ..	74
Terminator: The Redemption ..	94
Tiger Woods PGA Tour 2005 ..	88
Vietcong: Purple Haze ..	80
Viewtiful Joe ..	76

playTipps

Action-Replay-MAX-Codes ..	115
Cheat Cards ..	113
playTipps ..	111

Lösungshilfen

Resident Evil: Outbreak ..	116
Silent Hill 4: The Room ..	124

Hardware

Bodypad ..	101
Hardware-Referenzen ..	103
Headhunter Gun ..	100
Internet-Tipps ..	103
Lösungsbücher ..	103
Medio Digital Media Player ..	102
Microcon Pad ..	101
Online Network Cable Blue ..	101
PS Inferno Pad ..	100
Superbox 3 Pro ..	101
Top-Drive-RF-Lenkrad ..	101
VGA-TV-Adapter ..	100

Rubriken

Editorial ..	3
Erklärung des Wertungssystems ..	58
Hefte nachbestellen ..	110
Heimkino ..	90
Impressum ..	110
Next play ..	128
play Finale ..	130
play Hitparade (die besten PS2-Spiele) ..	98
play Mail ..	108
play Redaktion ..	30
play Termine (Erscheinungstermine) ..	16
playTV-DVD-Cover ..	32
playTV-DVD-Programm ..	6

DVD-INHALT 11/04

www.playplaystation.com

SPIELZEIT: 150 MINUTEN

News

Kuon

Ghost in the Shell:
Stand Alone Complex

Under The Skin

Michigan

WRC 4

Kao: The Kangaroo Round 2

Ty the Tasmanian Tiger 2:
Bush Rescue

SpecialScreen

Killzone

Star Wars: Battlefront

Games Convention

Pro Evolution Soccer 3:
Deutsche Meisterschaft

PreScreen

TRAILER - TRAILER - TRAILER - TRAILER

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Headhunter: Redemption

GameTrak

Viewtiful Joe

SEGA Super Stars

PreScreen

Pro Evolution Soccer 4

The Red Star

Sly2: Band of Thieves

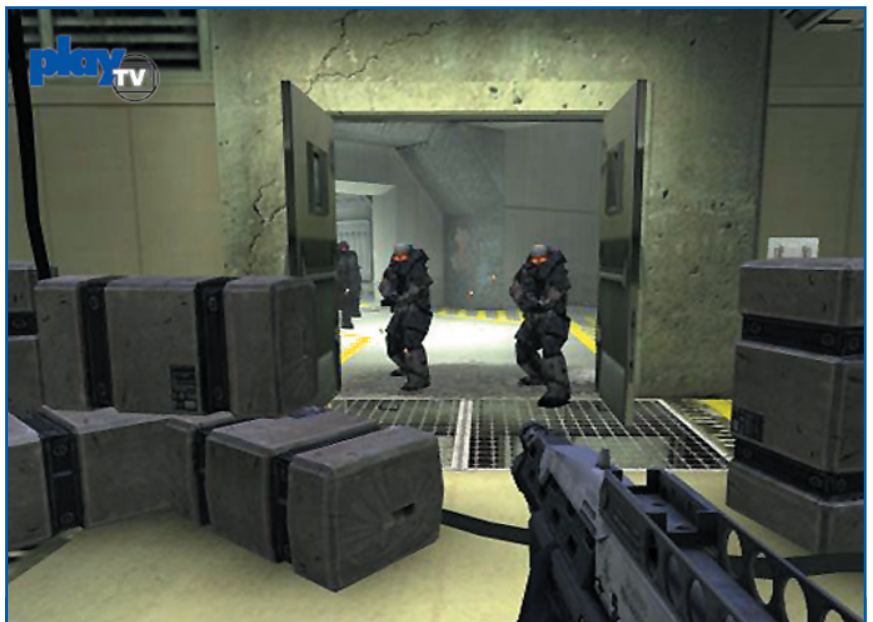
Crisis Zone

SpecialScreen: GAMES CONVENTION 2004



Live dabei: Schlendert mit uns durch die Messehallen der Games Convention 2004 in Leipzig und erfahrt alles über neue Trends und Spiele.

SpecialScreen: KILLZONE



Exklusiv: Alles über Sonys edlen Ego-Shooter Killzone. Brandheiße Spielszenen, Entwicklerinterview und alles über die Killzone-Charaktere. Nur bei playTV



TECHNISCHE PROBLEME?

Gibt es Schwierigkeiten mit der DVD? Wir versuchen euch so gut wie möglich zu helfen. Einfach eine Mail an: dvdhelp@cypress.de

TestScreen

Silent Hill 4: The Room

Resident Evil: Outbreak

FIFA Football 2005

Headhunter: Redemption

Conflict: Vietnam

Second Sight

Demon Stone

Fast Forward

(u.a. Tenchu Kurenai, Terminator: Redemption, Psi-Ops u.v.m.)

Tipps & Tricks

Resident Evil: Outbreak

Bonus

PES 3 – das Tor des Monats:
Der Gewinner

PES 3 – das Tor des Monats:
Teilnahmebedingungen

PSone-Perle des Monats:
Silent Bomber

Bonus

PES 3 – das Tor des Monats



Aller guten Dinge sind fünf: Auch diesen Monat küren wir das Tor des Monats.

PreScreen:

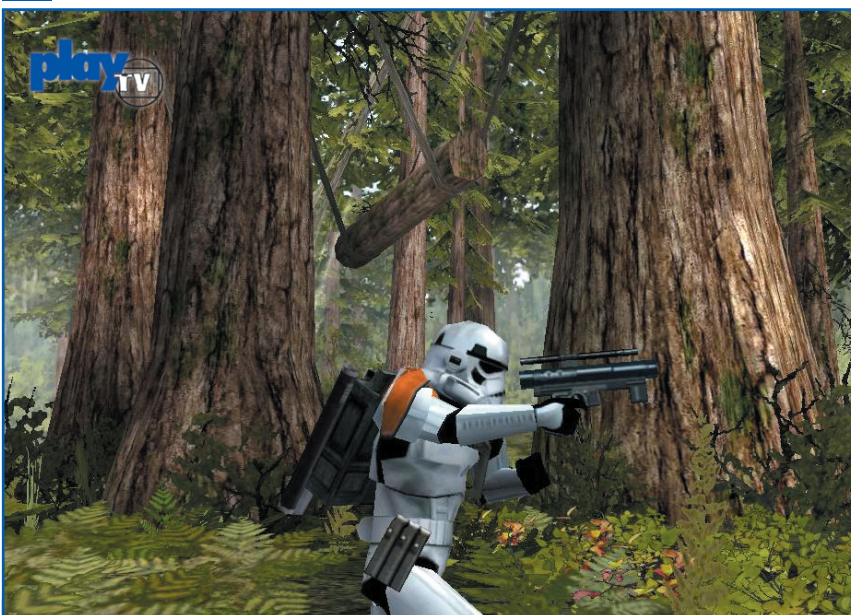
PRO EVOLUTION SOCCER 4

König Fußball ist zurück: Das Konami-Gekicke geht in die vierte Runde.

Kurz vor Saisonstart stellen wir euch alle Neuerungen im Detail vor. In unserem Clip erfahrt ihr, warum PES 4 seinen genialen Vorgänger in den Schatten stellt.

Den PES-4-Spielbericht findet ihr auf unserer DVD!

TestScreen: STAR WARS: BATTLEFRONT



Komplettpaket: Kämpft euch mit uns in Star Wars: Battlefront durch die Galaxie. Wir haben Einzel- und Mehrspieler-Modus der Sternenschlacht auf Herz und Nieren getestet – natürlich in Multi-Angle.

COLIN GÄBEL

PLAY NEWS

IN JEDER AUSGABE DIE NEUESTEN NACHRICHTEN AUS DER WELT DER PLAYSTATION2!
DIE HEISSESTEN FAKTEN VON HEUTE UND MORGEN.

MELDUNG DES MONATS




Finanzielles Fiasco:
Die einst höchst erfolgreiche Turok-Serie verzeichnete mit der Evolution-Episode den finalen Flop.

Acclaim vor dem Aus!

Ende August hat der U.S.-Publisher Acclaim Insolvenz angemeldet. Mit Schulden in Höhe von etwa 100 Millionen U.S.-Dollar und einer geplatzten Kreditverlängerung im Rücken musste der einstige Software-Riese (u.a. Turok-Serie, Burnout 1 & 2) nun endgültig Zahlungsunfähigkeit anmelden. Seit Monaten hatten branchenintern bereits Gerüchte um ernste Finanzprobleme Acclaims kursiert. Ein weiteres Problem sind gerichtliche Auseinandersetzungen um die Veröffentlichungsrechte von Combat Elite: WWII Paratroopers. Die deutsche Niederlassung führt indes ihre Geschäfte fort. Von Überschuldung sei man hier zu Lande nicht betroffen, hieß es. Was das alles für die ausstehenden Spiele bedeutet, ist momentan noch unklar. Ob Juiced, The Red Star oder The Bard's Tale noch unter der Flagge von Acclaim erscheinen werden, wird sich in nächster Zeit klären.



Wer wird's bringen? Der Nobelhobel Juiced sollte eigentlich dieser Tage erscheinen – wir sind gespannt.

EyeToy: Cameo: Mittendrin statt nur dabei

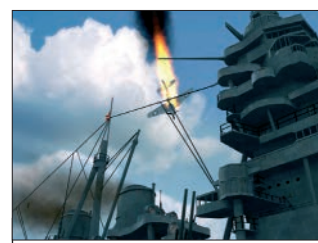


Narrensicher: Die Bedienung von EyeToy: Cameo ist kinderleicht und setzt keine Programmierkenntnisse voraus.

Während viele Dritthersteller nur bei EyeToy: Play abkupfern, sucht Sony selbst nach immer neuen Einsatzmöglichkeiten für die USB-Kamera. Der neueste Streich ist EyeToy: Cameo. Das Programm ermöglicht es euch, von der eigenen Visage ein dreidimensionales Texturmodell zu erstellen. Dieses wird anschließend in Spiele mit entsprechender Unterstützung importiert. Hierzu knipst ihr einfach ein paar Fotos von eurem Gesicht, legt Bewegungspunkte fest und schon geht euer Alter Ego etwa in This is Football 2005 auf Torgajd.

Battlestations: Midway

Und ewig wütet der Zweite Weltkrieg – ein Segen, dass sich wenigstens SCi nicht für ein Ego-/Third-Person-Geballere entschieden hat. Wahlweise nimmt ihr stattdessen auf Seiten der Amerikaner oder der Japaner an spektakulären Luft-, See- und Unterwasserkämpfen teil. Der Fokus liegt dabei auf taktisch angehauchter Mehrspieler-Gaudi. Ihr steuert die vielseitigen Vehikel



Pazifikkrieg anno 1942: Sci's Mehrspieler-Inferno setzt auf Taktik-Action vor historischer Kulisse.

direkt und wechselt auf Knopfdruck von einer Einheit zur nächsten. Gigantische Schlachtfelder und Dutzende authentisch nachgebildeter Fahrzeuge versprechen heiße Multiplayer-Action.

KONAMI

SILENT HILL 4 THE ROOM

KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
SILENT HILL 4 THE ROOM™ is a trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
© 1999 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo. ALL RIGHTS RESERVED.
"X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
MICROSOFT, xbox, and the xbox logos are either registered trademarks or trademarks
of microsoft corporation in the u.s. and/or other countries and are used under license from microsoft.



PC DVD
ROM



PlayStation 2

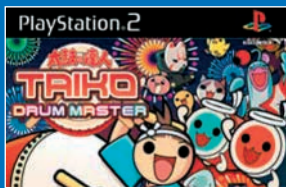
WWW.KONAMI-EUROPE.COM

USA NEWS

GTA San Andreas:
Auf die Ohren

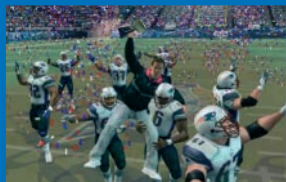
Extra Ohrenschmaus: Der San-Andreas-Soundtrack.

Wie schon zum Vorgänger GTA: Vice City (dt.) wird Publisher Rockstar in Kooperation mit Interscope Records auch den Soundtrack zum neuen Teil der Crime-Saga veröffentlichen. Welche Songs enthalten sein werden, verraten die Partner noch nicht. Erst kurz vor Release von GTA San Andreas wird die Tracklist bekannt gegeben.

Taiko Drum Master:
Songauswahl bekannt

Mit westlichem Liederpotpourri

Namco gab die Liedauswahl für die westliche Umsetzung des japanischen Musikspiels Taiko no Tatsujin bekannt. Die Liste reicht von brachialer Klassik über Nummern aus populären Namco-Spielen (Ridge Racer, Soul Calibur 2 u.s.w.) bis hin zu diversen Airplay-Hits. U.S.-Trommler schwingen etwa zu „Killer Queen“ oder „Walking on Sunshine“ die Plastikstöcke.

Madden NFL 2005:
Rekordstart

Sprengt Rekorde: das neueste Madden

Die 2005er-Auflage von Madden NFL hat der Serien-Erfolgsgeschichte nun die Krone aufgesetzt. Sage und schreibe 1,35 Millionen Exemplare des simulierten Harte-Männer-Sports wurden systemübergreifend (also für PS2, GameCube, Xbox und GBA) an den Handel verkauft. Das ist ein Rekord in der 15-jährigen Seriengeschichte.

Scarface: Gangster-Posse nach Zelluloid-Vorlage



Florida-Flair total: Der Kampf um die Gangsterkrone wird in Miami mit harten Bandagen ausgetragen.

Kaum ein Kinostreifen hat die Macher von GTA: Vice City (dt.) so inspiriert wie Brian De Palmas Crime-Klassiker „Scarface“. Ob Schauplatz (der Film spielt in Miami), neongrelles 80er-Jahre-Flair oder Missionsdesign (Stichwort Motorsäge) - der Stil des gewalttätigen Hollywood-Märchens um Aufstieg und Fall von Gangsterboss Tony Montana dürfte seinen Teil zum phänomenalen Erfolg der Rockstars beigetragen haben.

Jetzt hat sich Vivendi Universal die Rechte an der blutigen Inspirationsquelle gesichert. Unter den wachsamen Augen von Chronicles-of-Riddick-Produzent Peter Wanat werkelt Entwickler Radical Games derzeit an Scarface für die PS2. Dabei wird es sich allerdings nicht um eine direkte Adaption des Stoffs handeln, sondern um eine Fortsetzung. Kurios: Ihr übernehmt die Rolle des skrupellosen Tony Montana (der im Film-Finale eigentlich



Ob zu Fuß oder im Schnellboot: Entwickler Radical Games verspricht abwechslungsreiche Missionen.

von Kugeln durchsiebt wird) und baut euer Gangsterimperium weiter auf. Ballerlastige Third-Person-Action in vielfältigen Missionen bildet das spielerische Gerüst von Scarface. Der Release ist für den Herbst 2005 angepeilt. In einer der nächsten Ausgaben berichten wir ausführlich über die viel versprechende Crime-Soap.

WEB-INFO |
<http://www.scarfacegame.com>

Crash'N Burn: Verschrotten de Luxe



Herrlich sinnfreie Verschrottungsorgie: Crash'N Burn setzt auf Bleifuß-Spaß statt fahrerisches Können.

Zu viele Punkte in Flensburg und nichts draus gelernt? Macht nichts, dann seid ihr die optimalen Kandidaten für Eidos' Action-Raserei. Auf den Stadtkursen in San Francisco oder in der Bronx geht's zwar auch darum, als Erster durchs Ziel zu brettern, fahrerische Eleganz bringt euch hier allerdings nicht aufs Siegertreppchen. Stattdessen rammt, drängelt und bremst ihr die Konkurrenz mit allen Mitteln aus dem Rennen. Allerdings ist Vorsicht geboten beim munteren Craschen: Der Clou von Crash'N Burn ist nämlich, dass alle Schrotteile bis zum Ende des Rennens auf der Fahrbahn liegen bleiben. Nach ein paar Runden ist der Kurs demnach mit Hindernissen wie rutschigen Ölflecken, brennenden Benzinlachen oder verbeulten Wracks übersät. Das Ganze sieht zwar noch etwas spartanisch aus, dafür überzeugt die komplexe Crashphysik schon jetzt.

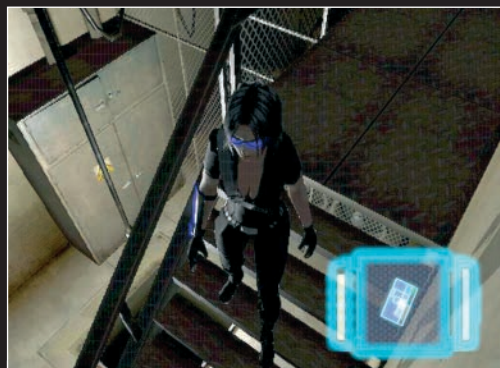
Gameabo: Spiele-Verleih im Internet



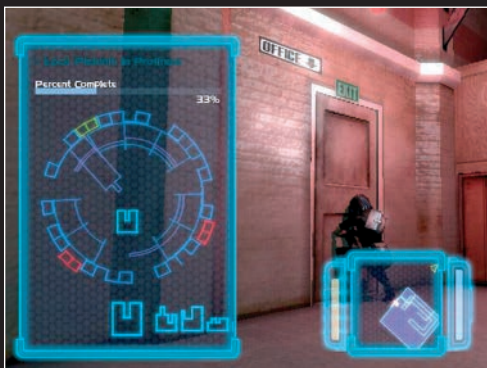
Der perfekte Service für Stubenhocker: Bei www.gameabo.de dürft ihr ausgeliehene Spiele beliebig lange behalten.

Einen ganz besonderen Service hat die Firma Hoo-kipa aus Karlsruhe für euch parat. Über deren Homepage, www.gameabo.de, habt ihr ab sofort die Möglichkeit, PS2-Spiele beliebig lange auszuleihen, die euch per Post zugestellt werden. Je nach Geschmack hat der Anbieter verschiedene, monatlich kündbare Abos zur Auswahl. Für schlappe 3,95 Euro dürft ihr euch pro Monat etwa ein Spiel aus einem bestimmten Sortiment schicken lassen. Viel-Zocker wiederum wählen aus dem kompletten PS2-Sortiment drei Titel gleichzeitig, die zudem beliebig oft ausgetauscht werden dürfen. Kostenpunkt für das Supreme-Abo: 19,95 Euro pro Monat. Zudem gibt es noch die Abo-Varianten Classic (9,95 Euro) und Plus (14,95 Euro). Zu den monatlichen Grundgebühren kommen dann noch Versandkosten zwischen 2,75 und 3,95 Euro pro Sendung hinzu.

Stolen: Listige Langfinger leben länger!



Mit allen Wassern gewaschen: Beim Anblick teurer Güter juckt es der sexy Stolen-Protagonistin in den Fingern.



Nette Geschicklichkeitseinlagen: Beim Dietrich-Einsatz zählen Fingerspitzengefühl und ein gutes Auge.

Um kaum ein anderes Spiel wurde in letzter Zeit ein derart großes Geheimnis gemacht wie um das Action-Adventure Stolen. Dabei befindet sich das viel versprechende Ganoven-Spektakel bereits seit mehr als zweieinhalb Jahren in der Entwicklung. Ursprünglich sollte Stolen von Sony veröffentlicht werden, jetzt hat sich Hip Interactive die Rechte an Blue 52s ambitioniertem Projekt gesichert. Auf der GC durften wir das

Abenteuer endlich anzocken. In Stolen schlüpft ihr in den hautengen Dress einer ebenso knackigen wie talentierten Meisterdiebin, die sich auf die Entwendung kostbarer Güter spezialisiert hat. Getreu dem Motto „Je wertvoller, desto besser gesichert“ stehen keine brachialen Banküberfälle, sondern spannende Infiltrationseinsätze auf dem Einsatzplan. Betont unauffällig seit sich die diebische Elster an Häuserfassaden ab, stellt Überwachungs-

kameras auf und turnt geschmeidig durch diese Laserbarrieren. Selbstredend stehen eurer Heroine dabei allerlei Hightech-Gimmicks wie Spezial-Brillen oder Profi-Werkzeug zum Schlösserknacken zur Verfügung. Im März 2005 soll Stolen endlich in den Handel kommen. Erwartet in eine der nächsten Ausgaben ein ausführliches Preview.

WEB-INFO |
<http://www.blue52.co.uk>

Gewinnspiel: Mashed von Empire Interactive

Die Fun-Racer-Referenz für die PS2 hat zwar schon ein paar Monate auf dem Buckel, ist aber viel zu gut, um schon in Vergessenheit zu geraten. Deshalb haben wir in Zusammenarbeit mit Hersteller Empire Interactive ein Gewinnspiel für euch organisiert. Alle Fans des Multiplayer-Knüllers können tolle Preise gewinnen.

1. bis 3. Preis:

Je ein Spiel Mashed (PS2) mit Mehrspieler-Adapter, ein T-Shirt und ein Getränkeuntersetzer

4. bis 6. Preis: Je ein Spiel Mashed und ein Getränkeuntersetzer

7. bis 10. Preis: Je ein Getränkeuntersetzer

Um in die play-Lostrommel zu kommen, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:

Wie heißt der Entwickler von Mashed?

- a) Supersonic Software
- b) Sonic Heroes Games
- c) Superstar Superware

Schickt die richtige Antwort an:

Cypress GmbH - Redaktion play
Stichwort: Vollgas
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder per E-Mail: vollgas@cypress.de



Einsendeschluss ist der **14. Oktober 2004**, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.
Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

PLAY-NEWTICKER – AKTUELLES KURZ & KNAPP

+++ Unendliche Geschichte: Hersteller Capcom hat die skurrile Mördersaga **Killer 7** auf das Frühjahr 2005 verschoben. +++ Vorhang auf: **Lara Crofts siebter Tomb-Raider-Einsatz** wird im Frühjahr 2005 enthüllt
+++ Vom Spielehelden zum Fernsehstar: Prügelknabe **Vietnam Joe** kriegt seine eigene Zeichentrickserie. Ab Oktober flimmert der Comic-Schläger in 52 Episoden über japanische TV-Bildschirme
+++ Nachschub für Feldherren: Im zweiten Quartal 2005 will Hersteller Koei **Kessen III** in PAL-Gefilden veröffentlichen
+++ Vitaminspritze: Nach der Preissenkung der **PS2 auf 149 Euro** (seit der Games Convention) hat sich der Absatz von PS2-Konsolen um satte 128 Prozent gegenüber dem Vorjahreszeitraum gesteigert
+++ Vorsichtig bissig: Majesco hat sich die Versoffungsrechte an Steven Spielbergs Monsterklassiker „**Der weiße Hai**“ gesichert

JAPANESE

Tokyo Game Show: Der Countdown läuft



Volle Hallen, viele Spiele: die Tokyo Game Show.

Vom 24. bis zum 26. September geht die wichtigste Videospielemesse Japans in eine neue Runde. Einige Hersteller gaben jetzt ihr TGS-Lineup bekannt. Überraschungen sind rar, zu den interessantesten Vorstellungen dürften Kingdom Hearts 2, Front Mission Online, Devil May Cry 3, Shining Force und Final Fantasy VII: Advent Children zählen.

Endlich: Final Fantasy meets Dragon Quest



Wohl nix für uns: Square Enix' Itadaki-Spiel.

Square Enix plant das erste Zusammentreffen ihrer wichtigsten Rollenspielerien. Mit Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street Special erwartet euch kein typisches RPG-Abenteuer, sondern eine Art Brettspiel. In dem rundenbasierten Würfelwerk werden Charaktere und Schauplätze aus beiden Universen auftauchen. Der Release ist für Winter 2004/2005 geplant.

Jetzt billiger zu haben: die PSX



PSX: Drastischer Preissturz

Nach schwachen Verkäufen der Multimedia-PlayStation haben japanische Händler den Preis der aufgeborenen PS2 gesenkt. Die PSX mit eingebauter 160-GB-Festplatte ist jetzt umgerechnet für etwa 300 Euro zu haben (Startpreis: ca. 555 Euro). Die Version mit 250-GB-Harddisc kostet knapp 400 Euro, nachdem sie vormals mit sattem 715 Euro zu Buche schlug.

PLAY GERÜCHTEKÜCHE

Frisch aufgeschnappt,
brandheiß serviert



Next-Generation-Schocker? Ein Konami-Mitarbeiter ließ unlängst verlauten, dass ein weiteres Silent Hill nicht mehr für die aktuelle Konsolengeneration erscheinen wird.



Mobiles Raser-Comeback? Namco hat sich beim japanischen Patentamt den Titel Ridge Racer Wireless schützen lassen. Deutet das vielleicht auf eine Neuauflage der Arcade-Rennlegende für den PSP hin?



Phönix aus der Asche? Capcom Fighting Jam ist wieder da. Auf der Automatenmesse AM Show wurde das schon einmal abgesagte Geprügel wieder vorgestellt. Vielleicht klapp't jetzt ja endlich mit der PS2-Umsetzung.



Kann es nur einen geben? Gerüchten nach schraubt der englische Entwickler SCI an einer Versoftung des „Highlander“-Universums. Um welche Art von Spiel es sich dabei handelt, wollte uns die Kristallkugel nicht zeigen.

Einladung: play und Konami laden zum PES-4-Turnier

Am **16. Oktober** ist es soweit: In unseren Redaktionsräumen im heimeligen Höchberg veranstalten wir in Zusammenarbeit mit Konami das erste offizielle Pro-Evolution-Soccer-4-Turnier Deutschlands. 16 Fans dürfen sich bei uns an der neuesten Episode der Fußball-Referenz versuchen. Und das Beste daran: Ihr könnt dabei sein! Schickt uns einfach eine Postkarte oder eine E-Mail und mit etwas Glück laden wir euch zum PES-4-Probezock ein.

Teilnahmeberechtigt ist jede Person ab 18 Jahren. Equipment und Turnierverpflegung werden von uns gestellt. Für Anreise- und Übernachtungskosten müsst ihr selbst aufkommen.

Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfachsendungen werden nicht berücksichtigt.



CyPress GmbH - Redaktion: play
Stichwort: PES-4-Turnier
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder per E-Mail an:
pes4turnier@cypress.de

Rogue Trooper: Sci-Fi-Action mit Biss

Ego-Experte Rebellion schraubt an ungewöhnlicher Ballerkost. In einer verseuchten Endzeitwelt meuchelt ihr als biologisch aufgebrezelter Spezialsöldner. Euer Ziel: Ihr wollt die Ermordung eurer Kameraden rächen. Die haben euch etwas Nützliches vererbt: Bio-Chips, auf denen ihre Persönlichkeitsdaten und Fähigkeiten gespeichert sind. Setzt ihr die Datenträger in die Ausrüstung eures Helden ein, stehen euch die unterschiedlichsten Talente zur Verfügung.



Ballerspaß und Stealth-Spannung:
Action der neuen Generation?

Get on da Mic: Hip-Hop-Karaoke von Eidos



Aller Anfang ist schwer: Im Karriere-Modus rappt ihr euch vom Badezimmer bis auf die großen Bühnen.

Zugegeben, Freunde des rhythmischen Sprechgesangs dürften bei Sonys SingStar kaum auf ihre Kosten kommen. Alle PS2-MCs, die „Sie ist weg!“ nicht mehr hören können, freuen sich deshalb jetzt auf Get on da Mic. Die Liederauswahl hat ausschließlich Hip-Hop-Nummern jüngeren und älteren Datums zu bieten. Angefangen bei Salt'n Peppa über Sir Mix-a-lot bis hin zu Sean Paul und den Black Eyed Peas rappt ihr euch zum Playback durch diverse Spielmodi. Die EyeToy-Kamera findet natürlich Verwendung, die SingStar-Mikros hingegen nicht. Get on da Mic wird mit eigenem schwarzen Gesangsprügel ausgeliefert.

PLAY-WERTUNGSSPIEGEL (PS2-SPIELE)

Auf einen Blick! Der Vergleich der PS2-Wertungen deutscher Videospieldmagazine zeigt, welcher Titel definitiv top und welcher leider ein Flop ist!



	PLAY	OPM2	PLAYZONE	MANIAC	GAMEPRO
Army Men: Sarge's War	65%	-	79%	-	-
Burnout 3: Takedown	89%	94%	93%	90%	90%
Colin McRae Rally 2005	84%	87%	-	90%	89%
Conflict: Vietnam	77%	76%	80%	71%	82%
Crimson Sea 2	72%	-	-	77%	76%
Demon Stone	80%	-	84%	80%	80%
Headhunter: Redemption	80%	-	-	-	-
NBA Ballers	89%	88%	87%	85%	81%
Resident Evil: Outbreak	74%	-	79%	-	-
Second Sight	81%	82%	80%	81%	84%
Silent Hill 4: The Room	80%	-	91%	-	-
Star Ocean: Till the End of Time	82%	-	-	-	87%

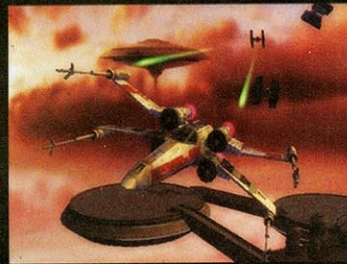
STAR WARS ERLEBEN!



DREI GENIALE Single Player Modi!



TRITT EINER VON VIER ARMEEN BEI
und erlebe völlig freies Gameplay – kein
Kampf ist wie der andere!



ALLE FAHR- UND FLUGZEUGE können dir
gehören: Vom wendigen Speeder Bike bis hin
zum X-Wing oder dem gigantischen AT-AT!

WWW.STARWARSBATTLEFRONT.COM

23.09.04



PlayStation®2



XBOX
LIVE
ONLINE ENERGETISCH

PC
CD
ROM



POWERED BY
gamespy.



PSP, PSX & PS3 NEWS

GERÜCHTE, FAKTEN & INSIDER-INFOs – ALLES WISSENSWERTE ÜBER SONYs HANDHELD, DIE MULTIMEDIA-KONSOLE UND DIE NÄCHSTE PLAYSTATION-GENERATION

KURZ & KNAPP

Online-Gaming: Zukunftsperspektiven



Argusauge: P.J. McNealy analysiert den amerikanischen Videospiegelmarkt.

Der Online-Zug wird erst mit der nächsten Konsolengeneration so richtig ins Rollen kommen – meint zumindest der führende U.S.-Analyst P.J. McNealy. Bei Sonys 1,3 Millionen in den Staaten registrierten Netzwerkzockern handele es sich vorwiegend um Hardcore-Spieler, nicht um Durchschnittskunden. Genau diese müssen aber erreicht werden, falls die für das Jahr 2007 angekündigte Zahl von 6,4 Millionen am Online-Gaming teilnehmenden Konsolen in den USA erreicht werden soll.

PSP: Präsentation auf der GDCE



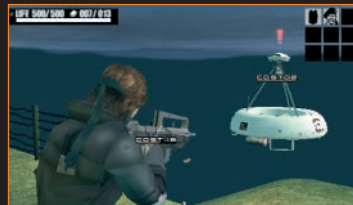
Handheld-Zukunft: Der PSP erscheint bei uns voraussichtlich im März 2005.

Auf der Game Developers Conference Europe in London hat Sony den PSP vorgestellt. Demnach sichert ihr eure Spielstände mit dem PRO-Duo-Memory-Stick, der zudem die Wiedergabe von Audio- und Video-Files ermöglicht. Um Raubkopien zu verhindern, werden keine UMD-Brenner ausgegeben. Stattdessen müssen Entwickler ihre Titel auf DVD-R brennen und direkt an Sony schicken.

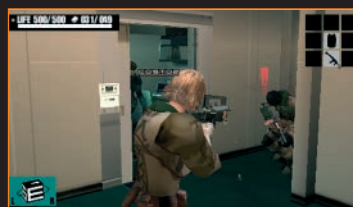
Metal Gear Acid: Neues Bildmaterial

Kaum ein Videospielheld ist derzeit so beschäftigt wie Konamis wortkarger Schleichprofi Snake. Neben der bevorstehenden Weltenrettung im PS2-Epos Metal Gear Solid 3: Snake Eater bereitet sich der virtuelle Einzelkämpfer parallel auf sein PSP-Debüt vor. Während der offizielle dritte Teil der legendären Agentensaga konventionellen Action-Adventure-Pfaden folgt, überrascht Metal Gear Acid alteingesessene Serienfans mit einem komplett neuen Spielsystem. Uns erwartet eine Art Strategiespektakel mit Spielkarteneinsatz. Statt wie in Prequels relativ frei durch die weiträumigen Areale zu schleichen, zieht ihr mit eurem digitalen Rambo-Verschnitt nun über in Felder aufgeteilte Spielbretter. Pro Runde steht euch dabei nur eine begrenzte Anzahl von Zügen zur Verfügung. Kommt es zum unvermeidlichen Feindkontakt, bestimmen besagte Spielkarten den weiteren Verlauf: Ihr wählt aus einem Satz verschiedener Aktionen aus und spielt die jeweils passende Karte. So schaltet ihr den grimmigen Wachsoldaten mittels lautlosem

Genickbruch aus, schraubt eure Treffergenauigkeit mit einem saftigen Bonus in die Höhe oder heilt erlittene Verletzungen mit einer der raren Essensrationen. Auch mit dem „ätzenden“ PSP-Ableger wird der Schlangenfresser seinem Ruf als einer der größten Geheimniskrämer der Sony-Welt gerecht: Genaue Details und handfeste Informationen zum ungewöhnlichen Handheld-Taktikabenteuer bleibt uns Snake weiterhin schuldig. Immerhin konnten wir Hersteller Konami einen Schwung neuer Screenshots abschwatzen, die das eigenwillige Spielprinzip verdeutlichen. Wir hoffen auf eine ausführliche Präsentation des Titels auf der Tokyo Game Show Ende September.



Waffe im Anschlag: Die Wachdrohne hat euch entdeckt – zerstört sie, bevor Alarm geschlagen wird.



Rückkehr eines alten Bekannten: Auch der androgyne Blondschof Raiden ist wieder mit von der Partie.



Versteckspiel: Die Wache kann euch nicht sehen. So könnt ihr in aller Ruhe die optimale Aktionskarte spielen.

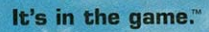
Starkes Blatt: Diese Spielkarten repräsentieren eure Aktionen, einzusetzende Items sowie wichtige Charaktere.

PS3: Höhere Entwicklungskosten?

Electronic Arts zeigt sich besorgt über eine Kostenexplosion bei der Entwicklung neuer Spiele für die PS3. Sprecher Jeff Brown rechnet mit um bis zu 200 Prozent höhere Ausgaben für ihre PS3-Titel als für die heutige Konsolengeneration. Brown verglich den bevorstehenden Wechsel mit einem Waldbrand, der die gesunden Bäume stärke, das Unkraut aber verbrenne. Electronic Arts sei für diesen Schritt jedoch bestens gerüstet, so Brown.

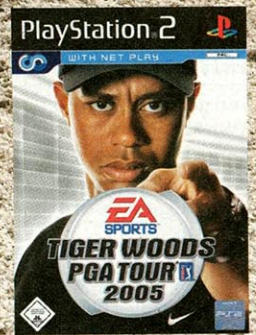


Beunruhigt über Kostenzuwächse: Hersteller EA muss trotzdem nicht knausern.



TIGERPROOFING

Du beherrschst den Kurs, du beherrschst das Wetter.



www.tigerwoods2005.com
www.easports.de



© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA's in the game, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Online play may not be available on all platforms. See product pack for details.

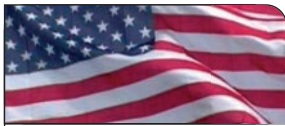
*INTERNET CONNECTION REQUIRED for online play. PlayStation 2 online play requires Internet Connection, Network Adaptor (for PlayStation 2) and Memory Card (MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). Online play may not be available on all platforms. See product pack for details.

The mark "TIGERWOODS" and the TW Logo are trademarks of ETW Corp. and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of ETW Corp. The name, likeness and other attributes of Tiger Woods reproduced on this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property that are the exclusive property of ETW Corp. or Tiger Woods and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of ETW Corp. or Tiger Woods. PGA TOUR, PGA TOUR logo, PGA TOUR, PGA TOUR logo, the name, "Swinging Golf" and the Swinging Golfer design and TPC at Sawgrass are trademarks of PGA TOUR, Inc. and used by permission. Pebble Beach, Pebble Beach Golf Links, The Lone Cypress, the Heritage logo their distinctive images, and individual golf courses are trademarks, service marks, and other forms of intellectual property of Pebble Beach Company. Used under license by Electronic Arts. Colonial Country Club name and logo are registered trademarks of Colonial Country Club. © 2004 Colonial Country Club. Beach Golf Property, The Lone Cypress, the Heritage logo their distinctive images, and individual golf courses are trademarks, service marks, and other forms of intellectual property of Pebble Beach Company. A portion of the proceeds from the sale of this product are contributed towards the preservation and maintenance of the historic golf courses at St Andrews Links including the Old Course. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox Logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. N-Gage is a trademark or registered trademark of Nokia Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

PLAYTERMINE

HIER SEHT IHR AUF EINEN BLICK ALLE PLAYSTATION2-SPIELE, DIE NOCH IM JAHR 2004 ERSCHEINEN WERDEN. DA SICH DAS TERMIN-KARUSSELL JEDOCH UNABLÄSSIG DREHT, SIND ALLE ANGABEN NATÜRLICH OHNE GEWÄHR.

USA – SEPTEMBER



Demon Stone
(Atari, Action-RPG)

Gradius V
(Konami, Action)

Sly 2: Band of Thieves
(Sony, Jump'n Run)

Gungrave Overdose
(Jack of all Games, Action)

ESPN College Hoops 2K5
(Jack of all Games, Sportspiel)

Shadow Hearts: Covenant
(Midway, Rollenspiel)

Blood Will Tell
(Sega of America, Action-Adventure)

Mega Man X: Command Mission
(Capcom, Rollenspiel)

Star Wars: Battlefront
(Lucas Arts, Action)

X-Men Legends
(Activision, Action)

SEPTEMBER 2004

Titel	Hersteller	Genre	Ersteinschätzung
.hack//Outbreak (Part 3)	Atari	Rollenspiel	siehe Test play 10/04
Adiboo & Die Jagd auf die Energiepiraten	Vivendi	Jump'n Run	★★☆☆☆
Burnout 3: Takedown	EA	Rennspiel	siehe Test play 10/04
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	Rennspiel	siehe Test S. 66
Conflict: Vietnam	Ubisoft	Ego-Shooter	siehe Test play 10/04
Crimson Seas 2	THQ	Action-Adventure	siehe Test S. 94
Crisis Zone	Sony	Lightgun-Shooter	siehe Test S. 84
Def Jam: Fight for NY	EA	Sportspiel	siehe Test S. 82
Demon Stone	Atari	Action-RPG	siehe Test S. 86
Dynasty Warriors 4: Empires	THQ	Action	siehe Test S.96
EyeToy: Chat	Sony	Kommunikations-Tool	tba.
GAMETRAK inkl. Darkwind	Atari	Action	★★★★☆
Jackie Chan Adventures	Sony	Action-Adventure	★★☆☆☆
Juiced	Acclaim	Rennspiel	★★☆☆☆
Madden NFL 2005	EA	Sportspiel	siehe Test S. 96
NBA Ballers	Konami	Sportspiel	siehe Test play 10/04
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Konami	Action-Adventure	siehe Test play 10/04
Resident Evil: Outbreak	Capcom	Survival-Horror	siehe Test S. 78
Ribbit King	Atari	Action	tba.
Rocky: Legends	Ubisoft	Sportspiel	siehe Test S. 92
Shellshock NAM '67	Eidos	Action	siehe Test play 10/04
Star Ocean: Till the End of Time	Ubisoft	Rollenspiel	siehe Test S. 74
Star Wars: Battlefront	LucasArts	Action	siehe Test S.18
Terminator 3: The Redemption	Atari	Action	siehe Test S. 94
The Dukes of Hazard: Return of the General Lee	Ubisoft	Rennspiel	tba.
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	Sportspiel	siehe Test S. 88
Vietcong: Purple Haze	Take2	Ego-Shooter	siehe Test S.88
Worms Forts: Unter Belagerung	Atari	Action	★★★☆☆

OKTOBER 2004

Animaniacs	flashpoint	Jump'n Run	tba.
Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood	Eidos	Sportspiel	tba.
BDFL Manager 2005	Codemasters	Sportspiel	★★★★☆
Club Football 2005	Codemasters	Sportspiel	★★★☆☆
Crash TwinSanity	Vivendi	Jump'n Run	★★★☆☆
Crescent Suzuki Racing	THQ	Rennspiel	tba.
Crimson Tears	Capcom	Action	siehe Test play 10/04
Dancing Stage Fusion	Konami	Musikspiel	tba.
DJ: Decks & FX	Sony	Musikspiel	tba.
DTM Race Driver 2	Codemasters	Rennspiel	siehe Test S. 64
FIFA Football 2005	EA	Sportspiel	siehe Test S. 90
Football Generation	THQ	Sportspiel	tba.
Fussball Manager 2005	EA	Sportspiel	tba.
Get on da Mic	Eidos	Partyspiel	tba.
Gradius V	Konami	Action	siehe Test S. 72
GTA: San Andreas	Take2	Action	★★★★★
McFarlane's Evil Prophecy	Konami	Beat'em Up	★★☆☆☆
Metal Slug 3	flashpoint	Shooter	tba.
NBA Live 2005	EA	Sportspiel	tba.
NHL 2005	EA	Sportspiel	siehe Test S. 88
Operation Air Assault	THQ	Simulation	tba.
Outlaw Golf 2	Take2	Sportspiel	tba.

JAPAN – SEPTEMBER



Final Fantasy XI: Chains of Promathia
(Square Enix, Rollenspiel)

Final Fantasy XI: All In One Pack 2004
(Square Enix, Rollenspiel)

Sengoku Musou: Moushouden
(Koei, Action)

Prince of Tennis: From a Strongest Team
(Konami, Sportspiel)

Simple 2000 Series Vol. 62 Puzzle Bobble DX
(D3 Publisher, Geschicklichkeit)

Full Metal Alchemist 2: Akaki Elixir no Akuma
(Square Enix, Action-RPG)

Tales of Symphonia
(Namco, Rollenspiel)

Metal Slug 4
(SNK Playmore, Action)

Fantasic Fortune 2
(Taïto, Geschicklichkeit)

OKTOBER 2004

Titel	Hersteller	Genre	Ersteinschätzung
Pacific Warriors II	THQ	Action	tba.
Robotech	Take2	Action	tba.
Scaler	Take2	Action-Adventure	tba.
Sega Superstars	Atari	Partyspiel	★★★★☆
Shadow Hearts: Covenant	Konami	Rollenspiel	★★★★☆
Silent Hill 4: The Room	Konami	Survival-Horror	siehe Test S. 60
Sly 2: Band of Thieves	Sony	Jump'n Run	★★★★☆
Syberia	Atari	Abenteuer	tba.
The Bard's Tale	Acclaim	Action-RPG	★★★★☆
The Getaway: Black Monday	Sony	Action	★★★★☆
The Mummy	Flashpoint	Action-Adventure	tba.
This is Football 2005	Sony	Sportspiel	★★★★☆
Tony Hawk's Underground 2	Activision	Funsport	★★★★★
Ty 2: Die Bumerang-Gang	EA	Jump'n Run	★★★★☆
U-Move Supersports	Konami	Partyspiel	★★★★☆
Under the Skin	Capcom	Action	tba.
Viewtiful Joe	Capcom	Action	siehe Test S. 76

NOVEMBER 2004

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	EA	Rollenspiel	★★★★☆
Der Polarexpress	THQ	Adventure	tba.
Die Unglaublichen: The Incredibles	THQ	Action	tba.
Die Urbz: Sims in the City	EA	Life-Sim	★★★★☆
Dragon Ball Z: Budokai 3	Atari	Beat'em Up	★★★★☆
Duel Masters: Cobalt	Atari	Action	tba.
EyeToy: Play 2	Sony	Partyspiel	★★★★☆
Garfield	Flashpoint	Jump'n Run	tba.
GoldenEye: Rogue Agent	EA	Ego-Shooter	★★★★☆
Hot Wheels Stunt Track Challenge	THQ	Rennspiel	tba.
Inspector Gadget	Flashpoint	Jump'n Run	tba.
Jak 3	Sony	Jump'n Run	★★★★☆
Killzone	Sony	Ego-Shooter	★★★★★
Megaman X: Command Mission	Capcom	Rollenspiel	★★★★☆
Mortal Kombat: Deception	Konami	Beat'em Up	★★★★☆
Need for Speed: Underground 2	EA	Rennspiel	★★★★★
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Life-Sim	★★★★☆
Ratchet & Clank 3: Up your Arsenal	Sony	Jump'n Run	★★★★★
SingStar: Party	Sony	Partyspiel	tba.
SNK vs. Capcom	Flashpoint	Action	tba.
SpongeBob SquarePants: The Movie	THQ	Jump'n Run	tba.
Spyro: A Hero's Tail	Vivendi	Jump'n Run	★★★★☆
WRC 4: Das offizielle Spiel der FIA World Rally Championship	Sony	Rennspiel	★★★★☆
WWE SmackDown! vs. Raw	THQ	Sportspiel	★★★★☆

DEZEMBER 2004/JANUAR 2005

100 Bullets	Acclaim	Action	★★☆☆☆
AquaNox 2: Revelation	Bigben Interactive	Action	★★★★☆
Call of Duty: Finest Hour	Activision	Ego-Shooter	★★★★★
Capcom Fighting Jam	Capcom	Beat'em Up	tba.
Cold Winter	Vivendi	Action	★★★★☆
Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Action	★★★★☆
Crash 'N' Burn	Eidos	Rennspiel	★★★★☆
Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Action-Adventure	★★★★☆
Death by Degrees	Namco	Action	★★★★☆
Devil May Cry 3	Capcom	Action	★★★★☆
Fahrenheit	Vivendi	Action-Adventure	★★★★☆
Fight Club	Vivendi	Action	★★☆☆☆
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	★★★★★
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	★★★★★
ICO 2	Sony	Action-Adventure	★★★★☆
Karaoke Stage	Konami	Musikspiel	★★★★☆

COMMUNITY
MOST WANTED

Unter www.playplaystation.com könnt ihr für eure zukünftigen „Lieblinge“ stimmen und erfahren, ob auch andere eure heiß begehrten Spiele wollen.



1.	GTA: San Andreas (Action, Take2)
2.	Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Action-Adventure, Konami)
3.	Killzone (Action-Adventure, Sony)
4.	Need for Speed: Underground 2 (Rennspiel, EA)
5.	Final Fantasy XII (Rollenspiel, Square-Enix)
6.	Gran Turismo 4 (Rennspiel, Sony)
7.	Pro Evolution Soccer 4 (Sportspiel, Konami)
8.	Burnout 3: Takedown (Rennspiel, EA)
9.	Silent Hill 4: The Room (Survival Horror, Konami)
10.	WWE SmackDown! vs. Raw (Sportspiel, THQ)

REDAKTION
MOST WANTED

Monat für Monat verraten auch wir an dieser Stelle, welche **Top 10** wir schon kaum noch erwarten können.



1.	Tony Hawk's Underground 2 (Funsport, Activision)
2.	Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter (Rollenspiel, Electronic Arts)
3.	GTA: San Andreas (Action, Take2)
4.	Killzone (Action-Adventure, Sony)
5.	Prince of Persia: Warrior Within (Action-Adventure, Ubisoft)
6.	Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Action-Adventure, Konami)
7.	Final Fantasy XII (Rollenspiel, Square-Enix)
8.	Neo Contra (Action, Konami)
9.	ICO 2 (Action-Adventure, Sony)
10.	Pro Evolution Soccer 4 (Sportspiel, Konami)



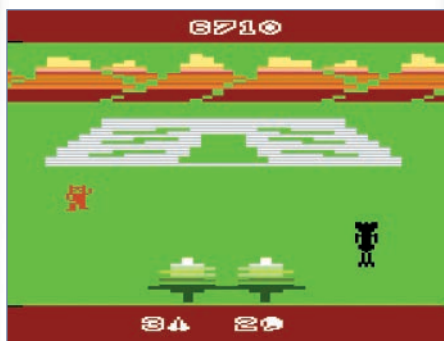
Mark Liebold

STAR WARS

*"ES WAR EINMAL,
VOR LANGER, LANGER ZEIT
IN EINER WEIT, WEIT
ENTFERNTEN GALAXIS..."*

VERSCHOLLENES SPIEL

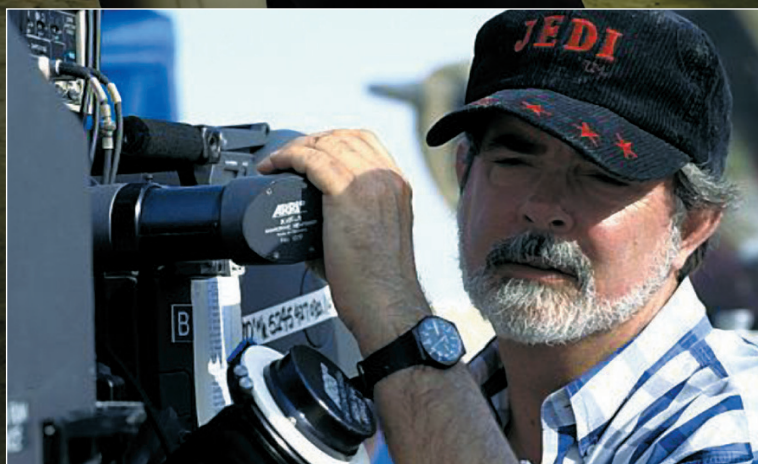
Das Atari-2600-Spiel Star Wars: Ewok Adventure ist, obwohl es fertig programmiert war, niemals offiziell erschienen – zumindest nicht in den 80er-Jahren. Auf der jährlichen Classic Gaming Messe EuroCon wurde das Spiel 2001 dann doch noch released, allerdings nur in Europa. Amerikanische „Star Wars“- und Atari-Jünger warten noch immer auf die Veröffentlichung.



Ⓞ **Heiß ersehnt:** Das Atari-Game erschien erst 2001.

INHALTS- VERZEICHNIS

Episode III	20
Lego Star Wars	21
Star Wars Battlefront	22
Star Wars Gewinnspiel	19



Ⓞ **Eine Legende:** George Lucas wurde am 14. Mai 1944 in Modesto, Kalifornien, geboren. Sein erster Film, „THX 1138“, lief 1971. Er zeichnet nicht nur für die „Star Wars“-Saga, sondern auch für die Abenteuer von Indiana Jones verantwortlich.



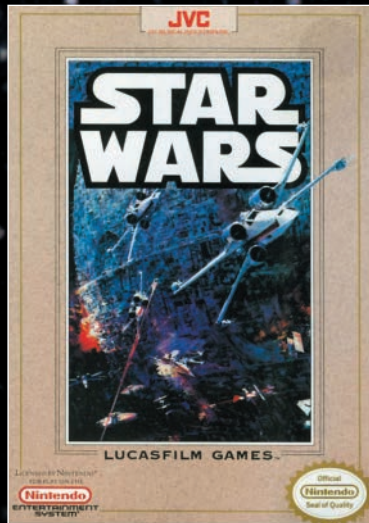
○ **Rekord:** „Star Wars: Episode IV – Eine neue Hoffnung“ spielte 461 Millionen U.S.-Dollar ein und ist der zweiterfolgreichste Film aller Zeiten.

Jedi-Ritter? „Was für eine Schnaps-idee!“ Als George Lucas Mitte der Siebziger den großen Filmfirmen sein Konzept für „Star Wars“ unterbreitete, wurde er milde belächelt. Niemand in Hollywood räumte ihm eine Chance ein. Einzig 20th Century Fox war bereit, das Risiko einzugehen.

Am 25. Mai 1977 lief „Star Wars: Episode IV – Eine neue Hoffnung“ in den amerikanischen Kinos an. Und schlug ein wie ein Photontorpedo. Zu Tausenden strömten die Besucher in die Kinos, damit hatte niemand gerechnet. Der ersten Welle der Begeisterung folgte eine Flut an Fan-Artikeln, von obligatorischen T-Shirts über Bettwäsche und Lollipops bis hin zu den weltweit ersten Actionfiguren überhaupt: Der „Star Wars“-Kult war geboren. Bis 1983 erschienen mit „Star Wars: Episode V – Das Imperium schlägt zurück“ und „Star Wars: Episode VI – Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ noch zwei Kinofilme sowie unzähliges weiteres Merchandising, darunter auch die ersten „Star Wars“-Videospiele.

Museumsreif

The Empire Strikes Back erschien 1982 für das Atari 2600 sowie für das Intellivi-



○ **Spätzünder:** Star Wars für das NES war das erste von Lucasfilm Games selbst vertriebene „Star Wars“-Spiel. Es erschien erst 1991.

sion. Nach heutigen Maßstäben ein museumsreifer Pixel-Shooter. Damals jedoch war der Side-Scroller ein absolutes Highlight. Hersteller Parker Brothers veröffentlichte bis 1983 noch drei weitere „Star Wars“-Titel (Star Wars, Star Wars: Jedi Arena, Star Wars: Return of the Jedi: Death Star Battle).

Visionär George Lucas erkannte das Potenzial von Videospielen und gründete 1982 seine eigene Softwarefirma, Lucasfilm Games (ab 1993 LucasArts). Er wollte die „Star Wars“-Games selbst entwickeln. Der erste Lucasfilm-Games-Titel erschien erst 1984. Wohlgeachtet war das keine „Star Wars“-Umsetzung, sondern das futuristische Fußballspiel Ballblazer. Das sollte nicht der einzige Ausflug in fremde Gefilde bleiben. Neben Star Wars hat LucasArts bis heute noch viele andere Marken im Computer- und Videospiebereich etabliert, darunter die Monkey-Island- oder die Indiana-Jones-Adventures.

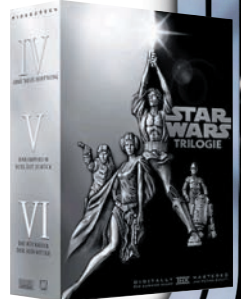
Der zweite Frühling

Nachdem die Fans jahrelang auf Nachschub gewartet hatten, wurden Anfang der 90er-Jahre zahlreiche Bücher und Comics veröffentlicht, die schilderten, was kurz vor, zwischen oder nach

DIE ERSTE TRILOGIE

Endlich ist es soweit. Eigentlich hatte George Lucas den DVD-Release der Episoden IV – VI zeitgleich mit dem von Episode III geplant, also frühestens Ende 2005. Nun jedoch zeigte er ein Einsehen und bringt die Klassiker bereits jetzt.

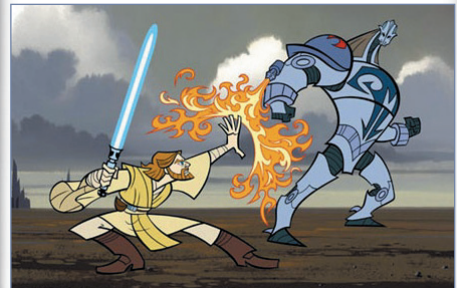
Die Trilogie erscheint am 20. September. Neben den Filmen, die nochmals digital nachbearbeitet wurden, befindet sich in der Box noch eine vierte DVD mit jeder Menge Bonusmaterial, wie etwa einem Making-of-Video des Episode-III-Videospiels.



CLONE WARS

Der amerikanische Fernsehsender Cartoon-Network strahlt seit 2003 die Zeichentrickserie „Clone Wars“ aus. Die Animated Series fängt dort an, wo „Star Wars: Episode II – Angriff der Klonkrieger“ aufgehört hat. Eine Folge dauert nur knapp vier Minuten – nicht gerade lange, aber dennoch interessant. In Kombination mit den Episode-II-Videospielen und Comics schließt „Clone Wars“ die Lücke zwischen dem zweiten und dem dritten „Star Wars“-Film. Bis jetzt wurden zwei Staffeln mit je zehn Folgen ausgestrahlt, die dritte ist in Arbeit.

Die einzige Möglichkeit für deutsche „Star Wars“-Fans, „Clone Wars“ zu sehen, ist eine Internetseite: www.starwars.com. Allerdings muss man Mitglied sein im Hyberspace-Fanclub. Und das kostet 19.95 U.S.-Dollar.



○ **Für Fans:** „Clone Wars“ liefert jede Menge Infos.



STAR WARS-GEWINNSPIEL

Actionfiguren gehören zu „Star Wars“ wie das Lichtschwert zum Jedi. In Zusammenarbeit mit Deutschlands bestem Online-Star-Wars-Versandhandel www.toypalace.de verlost play folgende Preise:

- 1 x OTC Millennium Falcon mit Light & Sound
- 1 x OTC Slave I
- 1 x OTC Lichtschwert Luke Skywalker mit Light & Sound
- 1 x OTC Lichtschwert Darth Vader m. Light & Sound

Einsendeschluss ist der 15.10.04. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Um einen der tollen „Star Wars“-Preise abzustauben, schickt einfache eine Postkarte an:

CyPress GmbH
Redaktion play
Stichwort: USE THE FORCE
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
oder per E-Mail:
sternenkrieger@playplaystation.com



EPISODE III – THE GAME

Am 19. Mai 2005 läuft "Star Wars: Episode III – The Revenge of the Sith" in den Kinos an. Trotz der großen Geheimniskrämerei von George Lucas sind schon einige Details bekannt.

Nach drei langen Jahren nähert sich der Klonkrieg seinem Ende. Die meisten der Separatisten sind gefangen genommen worden oder tot. Einzig der Anführer der Droiden-Armee, Viceroy Nute Gunrey und der böse Count Dooku sind noch auf freiem Fuß. Der Rat der Jedi beauftragt Obi-Wan Kenobi, die beiden zur Strecke zu bringen.

Die finsternen Pläne von Kanzler Palpatine gehen auf. Der Krieg gegen die Separatisten hat seine Seite gestärkt, aus der friedliebenden Republik ist ein mächtiges galaktisches Imperium geworden. Doch er plant noch Schlimmeres. In der Hoffnung, ihn auf seine Seite ziehen zu können, offenbart Palpatine seinem engsten Verbündeten, Anakin Skywalker, die wahre Stärke der dunklen Seite der Macht.



Modetipp für 2005: Anakin Skywalker trägt sein Haar jetzt länger.

Weitaus verschlossener gibt sich LucasArts, wenn es um die Videospielumsetzung von „Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith“ geht. Nur so viel ist bekannt: In dem Action-Adventure wird man sowohl die Kontrolle über Anakin Skywalker als auch über Obi-Wan Kenobi übernehmen können. Die beiden Charaktere sind sehr verschieden. Anakin, ein angehender Sith-Lord, ist ein rücksichtsloser Kämpfer, der sich der zerstörerischen Macht der dunklen Seite bedient. Obi-Wan hingegen nutzt seine Kräfte subversiver, etwa, um die Handlungen seiner Gegner zu beeinflussen.



Retro: Das Logo für Episode III ist an den alten Entwurf für „Revenge of the Jedi“ angelehnt.

den Episoden IV – VI passiert ist. Damit dabei auch alles seine Richtigkeit hat, wurde jede Geschichte von George Lucas persönlich abgesegnet.

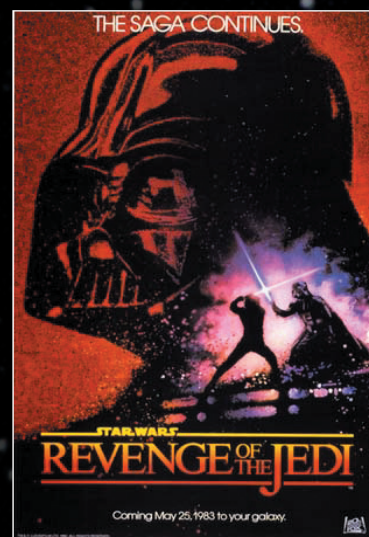
Der bekannteste Ableger ist die Trilogie „Erben des Imperiums“ des Autors Timothy Zahn. Darin erfährt der Leser,



Geldsegen: Durch den Erfolg von „Star Wars“ konnte Lucas noch andere Unternehmen gründen, darunter Skywalker Sound und die berühmte Special-Effects-Firma Industrial Light & Magic.



Namensänderung: „Return of the Jedi“ (die Rückkehr der Jedi-Ritter) sollte ursprünglich „Revenge of the Jedi“ heißen. Obwohl man den Namen vor Drehbeginn geändert hat, sind einige Actionfiguren-Verpackungen mit dem alten Logo erschienen.



was Luke Skywalker, Leia Organa-Solo und deren Mann Han nach dem Fall des Imperiums erleben. Zahn war es auch, der Coruscant, der Hauptstadt der galaktischen Republik bzw. später des Imperiums, ihren Namen gab.

Auch bei den „Star Wars“-Videospielen schlug man neue Wege ein. Nach zahllosen Interpretationen der Original-Trilogie erschien 1992 Star Wars: X-Wing für den PC. In der Simulation übernahm der Spieler erstmals nicht die Rolle eines der Filmhelden, sondern die eines ganz gewöhnlichen Piloten der Rebellen-Allianz, der abseits der bekannten Schauplätze gegen das Imperium kämpft. Spätere Titel, darunter die Star-Wars-Jedi-Knight-Serie oder Star Wars: Shadows of the Empire, führten diese Idee nicht nur fort, sie etablierten auch neue Helden und Bösewichter wie Dash Rendar und Prinz Xizor. Mit jedem Comic, jedem Buch und jedem Videospiel wuchs das „Star Wars“-Universum ein Stückchen mehr.

Zurück zu den Filmen

Im Jahr 1999 nutzte LucasArts die Gunst der Stunde und veröffentlichte zum Start

von „Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung“ zahlreiche Videospiele. Bis auf die beiden Star-Wars-Episode-I-Racer für Dreamcast und das N64 waren die Titel – für LucasArts eher ungewöhnlich – nur durchschnittlich... wenn überhaupt. Anstatt auf Klasse setzte man auf Masse. Auch die Tatsache, dass LucasArts die Spiele nicht mehr selbst entwickelte, sondern die Aufträge an unabhängige Teams vergab, trug nicht zu deren Qualität bei.

Die Abverkäufe waren da, ebenso wurde jedoch Kritik laut. Der Softwarehersteller nahm sich diese zu Herzen: Fortan wählte man die Entwickler mit mehr Bedacht aus. Die späteren Episode-II-Interpretationen wie Star Wars: Clone Wars zeigten, dass man wieder auf dem richtigen Weg war.

Inzwischen zeichnen ausschließlich externe Studios, darunter Pandemic, Sony Online Entertainment oder Bioware, für das Star-Wars-Portfolio verantwortlich. Und zwar mit großem Erfolg. Star Wars: Knights of the Old Republic (Xbox, PC), Star Wars: Galaxies (PC) oder Star Wars Battlefront beweisen das. Die Macht ist wieder mit LucasArts. ■

LEGO STAR WARS

MÖGEN DIE BAUKLÖTZE MIT DIR SEIN... IMMER!



○ **Test-Station:** Auf der Games Convention in Leipzig konnte man Lego Stars bereits anspielen.

Mit dänischen Bausteinen in fremde Galaxien! Seit dem Kinostart von „Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung“ mischt auch Lego mit im Sternenkrieg. Die Spielzeugfirma hat einst mit einer kleinen Auswahl an Bausätzen begonnen. Inzwischen ist das Angebot vielfältiger, kein Wunder. Entwickelte sich das „Star Wars“-Sortiment doch im Laufe der Jahre zu einer der lukrativsten Lego-Serien überhaupt.

Bauklötze staunen

Nachdem sie die Kinderzimmer und Vitrinen von jungen und jung gebliebenen Fans in Beschlag genommen haben, setzen die Baustein-Jedi ihren Eroberungsfeldzug auf der PlayStation2 fort. In Lego Star Wars werdet ihr die Geschichte der ersten drei Episoden nachspielen können. Wir hatten die Möglichkeit, eine frühe Version ausführlich anzupspielen und waren angenehm überrascht. Obwohl es bis zum Release noch etwas Zeit ist – angepeilt ist Mai 2005 – machte Lego Star Wars schon jetzt einen recht ordentlichen Eindruck. Sowohl bei Spielprinzip als auch bei Grafik.

Das Gameplay ist ein abwechslungsreicher Mix aus verschiedenen Genres. In jedem Level erwartet euch eine andere Herausforderung. So kämpft ihr etwa mit einem Blaster bewaffnet gegen die Droiden der Separatisten, hüpf durch die Wildnis von Naboo oder jagt mit einem Raumjäger durch das All. Besonders aufregend sind natürlich die Lichtschwertduelle.

Meist ist man zu zweit bzw. in einer kleinen Gruppe unterwegs. Per Knopfdruck wechselt ihr zwischen den Helden. Jeder der Charaktere ist mit einer besonderen Fähigkeit ausgestattet. Prinzessin Amidala ist mit einer Enterhakenkanone ausgerüstet, Droiden können Sicherheitstüren öffnen und die Jedi können mit Hilfe der Macht Gegenstände bewegen.

Plastikhelden

Die Zielgruppe von Lego Star Wars sind vor allem jüngere Fans, aber auch ältere Semester werden sich mit dem einfachen, aber abwechslungsreichen Gameplay anfreunden können.

Egal welches „Star Wars“-Projekt, bevor George Lucas



○ **Ungelenkes Aussehen:** Trotzdem bewegen sich die Lego-Helden im Spiel sehr geschmeidig.

nicht seinen Segen gegeben hat, dürfen weder ein Bild, noch eine Konzeptskizze und schon gar kein Videoclip veröffentlicht werden. Und George Lucas ist ein viel beschäftigter Mann. Bis dato hat er leider noch keine Screenshots freigegeben. In unserem großen playTV-„Star Wars“-Special könnt ihr aber trotzdem schon mal einen Blick auf das Spiel werfen. Schaltet doch einfach mal rein. ■ >>>

MEHR ALS NUR SPIELZEUG

Neben den Standard-Bausätzen bietet Lego auch ganz besondere Sammlerstücke an. Geübte Bastler mit großem Geldbeutel können sich im Online-Shop der Lego-Homepage (www.lego.de) verschiedene Großmodelle bestellen. Ein besonders schönes Exemplar ist der imperiale Sternenzerstörer. Das Monstrum ist einen Meter lang und besteht aus 3107 Einzelteilen. Einziger Nachteil: Der Exklusivbausatz kostet 370 Euro.



PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Traveller's Tales
Spieler	1-2	Erhältlich ab	Mai 2005
Hersteller	Eidos Interactive	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.eidos.de

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Hervorragend

Ungewöhnlich und abwechslungsreich: Trotz der recht frühen Version spürt man das Potenzial, das in Lego Star Wars steckt.



STAR WARS BATTLEFRONT™

VERGESST DIE MACHT! IN STAR WARS BATTLEFRONT HELFEN EUCH KEINE ZAUBERTRICKS. NUR WER DIE GRÖSSTE KANONE HAT, WIRD ÜBERLEBEN.



❶ **Nicht nur am Boden:** In vielen Levels könnt ihr die Feinde auch mit Raumschiffen unter Beschuss nehmen.



❷ **Angriff von hinten:** Mit dem Jet-Pack ist es einfach, über die Köpfe seiner Gegner hinweg zu springen.

DA FEHLT DOCH WAS ...



Im Vorfeld war er angekündigt, jetzt fehlt er doch: Der imperiale Offizier hat es nicht in die fertige Version geschafft. Mit ihm ist auch das Verkleidungs-Feature des Rebellen-Scharfschützen unter den Tisch gefallen. Dieser konnte sich als Sturmtruppe verkleiden. Nur der imperiale Offizier hätte ihn enttarnen können sollen.

Das große Finale. Jeder „Star Wars“-Film ist mit einer epischen Schlacht zu Ende gegangen. Eine Ausnahme gibt es jedoch: „Episode V: Das Imperium schlägt zurück“. Im fünften Teil treffen die Streitkräfte des Imperiums bereits am Anfang auf die Rebellen. Weniger beeindruckend ist der Kampf auf dem Eisplaneten Hoth deswegen nicht – ganz im Gegenteil. Nach zahlreichen virtuellen Weltraum-

schlachten konnte man in Star Wars Clone Wars zum ersten Mal auch auf einem Planeten gegen riesige Truppenverbände ins Gefecht ziehen. In Star Wars Battlefront kämpft ihr erneut auf der Oberfläche – allerdings in ganz anderen Dimensionen.

Großoffensive

Das Konzept von Star Wars Battlefront ist für einen „Star Wars“-Titel sehr

ungewöhnlich: Es gibt nämlich keine Story. Sie würde das schnelle, actiongeladene Spielprinzip nur bremsen. Der Wegfall des Plots schließt auch den obligatorisch heldenhaften Spielercharakter aus. Stattdessen dreht sich alles um die großen Schlachten der „Star Wars“-Saga.

Ihr mimt dabei einen gewöhnlichen Fußsoldaten und seid nur ein vermeintlich unbedeutendes Zahnrad in der



❸ **Langsam, aber tödlich:** Der Energieschild schützt die Droidenka vor feindlichen Blasterschüssen.



❹ **Gefährliche Schauplätze:** Auf Tatooine müssen sich die Truppen vor dem mächtigen Sarlac in Acht nehmen.



○ **Sturmangriff:** Eine Auto-Aim-Funktion hilft beim Zielen. Erfahrene können sie deaktivieren.

großen Militärmaschinerie – einer von vielen, vielen anderen, die sich ins Schlachtengetümmel werfen. Und gerade das hat seinen Reiz, ist im Grunde sogar Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Hier steht nicht irgendein Heldenkult, sondern die Action im Mittelpunkt!

Fünf Helden müsst ihr sein

In Star Wars Battlefront könnt ihr zwischen zwei Epochen wählen. In den Klonkriegen trifft die Droiden-Armee der Konföderation Unabhängiger Systeme auf die Clone Warriors der Republik. Im Galaktischen Bürgerkrieg hingegen wird der klassische Kampf der Rebellen gegen die Streitkräfte des Imperiums ausgefochten. Dass Sturmtruppen beispielsweise gegen Klonkrieger oder Droiden ins Feld ziehen, ist nicht möglich. George Lucas würde solch eine Verfälschung der „Star Wars“-Geschichte niemals dulden.

Je nach Kampfgebiet stellt euch jede Armee bis zu fünf Truppentypen zur Wahl – ausnahmslos Spezialisten, versteht sich. Die Vorhut der Allianz, Schocktruppen des Imperiums, ARC-Soldaten der Republik und Angriffs-Droiden der Konföderation Unabhängiger Systeme

sind mit Raketenwerfern, Blasterpistolen, Thermal detonatoren und Minen ausgerüstet: ideal, um dem schweren Gerät des Gegners entgegenzutreten. Die Scharfschützen und Spürtruppen hingegen erledigen ihre Feinde aus der sicheren Distanz heraus mit ihrem Sniper-Gewehr oder mit einem Aufklärungs-Droiden.

Die Piloten überzeugen nicht durch Feuerkraft, sondern durch Know-how. Sie sind mit einem Fusions-Schneider ausgerüstet, mit dem sie Geschützstellungen errichten oder Fahrzeuge und Droiden reparieren. Außerdem versorgen sie ihre Kameraden mit Health- und Munitionspacks.

Elitekrieger

Neben vier Standardtruppen wartet jede Fraktion auch mit einer Spezialeinheit auf. Die zähen Wookiee-Rebellen bringen nicht nur ihre gefürchtete Armbrust, sondern auch einen Granatwerfer und Zeitbomben mit in den Einsatz. Dark Trooper des Imperiums wie auch die Jet-Truppen der Republik sind hingegen mit Raketenrucksäcken ausgestattet. Mit den Jet-Packs können sie für kurze Zeit fliegen. Das ist besonders >>>



○ **Rache ist süß:** Jeder, der die Gungans nicht mag, kann es ihnen endlich heimzahlen.

ALLE LEVEL AUF EINEN BLICK

BESPIN



○ Plattformen



○ Wolkenstadt

ENDOR



○ Bunker



○ Turmspitze

HOTH



○ Echo-Basis



○ Tipoca City

KASHYYYK



○ Inseln



○ Docks

NABOO



○ Ebenen



○ Theed

RHEN VAR



○ Hafen



○ Zitadelle

TATOOINE



○ Sandmeer



○ Mos Eisley

YAVIN 4



○ Tempel



○ Arena



MULTIPLAYER-SPEKTAKEL

Star Wars Battlefront macht besonders viel Spaß, wenn man es mit mehreren Spielern gleichzeitig zockt. Bis zu acht wackere Rebellen können sich online oder im LAN-Netzwerk die Blasterschüsse um die Ohren jagen. Gerade wenn es daran geht, zusammen mit Freunden große Fahrzeuge über das Schlachtfeld zu bewegen, macht Star Wars Battlefront im Multiplayer-Modus richtig viel Laune. Je nach Anzahl der menschlichen Spieler können bis zu 15 computergesteuerte Soldaten an den Gefechten teilnehmen.

Wir haben für euch einen speziellen Mehrspieler-Clip auf die playTV-DVD gepackt. Die Multi-Angle-Funktion räumt euch die Möglichkeit ein, zwischen den einzelnen Spielern hin und her zu schalten und euch so selbst einen Eindruck von Star Wars Battlefront im Multiplayer-Modus zu machen.



Ein kleiner Tipp: Stellt bei LAN- und Online-Sessions die Host-Bandbreite auf „+1M“, dann läuft das Spiel flüssiger.

praktisch, um feindlichen Stellungen in den Rücken zu fallen oder um auf erhöhten Punkten Position zu beziehen.

Ebenfalls nicht zu unterschätzen sind die Droidekas der Konföderation. Die dreibeinigen Roboter sind in der Lage, sich zu einer Kugel zusammenzurollen und bewegen sich dann relativ schnell über das Schlachtfeld. Bewaffnet sind die Droidekas zwar nur mit einem Repetierblaster, dafür können sie sich mit einem Schild-Emitter vor feindlichen Angriffen schützen.

Einfach simpel

Zu Beginn wählt ihr einen Soldaten und einen Kommandoposten, der fortan als Startpunkt dient. Sobald ihr abgeschossen werdet, müsst ihr erneut wählen: Nonstop-Action ist somit garantiert. Lediglich bei Mehrspielerduellen dauert es meist ein paar Sekunden, bis man auf das Spielfeld zurück darf.

Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Schlacht zu gewinnen. Entweder nimmt man seinen Gegner so lange unter Feuer, bis der Truppensymbol am oberen Bildschirmrand auf null gesunken ist, oder man besetzt alle Kommandoposten. Um die Kontrollpunkte einzunehmen, müsst ihr so lange dort ausharren, bis sich das Command Symbol vollständig mit der Farbe eures Teams gefüllt hat. Befinden sich Gegner in der Nähe, kann der Posten nicht eingenommen werden.

Die Steuerung ist intuitiv. Über die Shoulder-Buttons wählt und feuert ihr die

Primär- und Sekundärwaffen. Mit dem D-Pad gibt man seinen Teammitgliedern Anweisungen wie „Position halten“ oder „Mir folgen“. Das funktioniert auch bei Multiplayer-Duellen, allerdings ist die Kommunikation über ein Headset weitaus komfortabler. Über die Aktions-Tasten lasst ihr euren Spielercharakter springen, sich ducken, seine Waffe nachladen oder hinter Geschützstellungen oder Fahrzeugen Platz nehmen.

Schwere Geschütze

Fast 15 Vehikel sind auf den Schlachtfeldern von Star Wars Battlefront vertreten. Jede Partei hält eine Auswahl an Originalfahrzeugen für ihre Truppen bereit. Ihr könnt Speederbikes ebenso bemannen wie AAT-Panzer, STAP-Gleiter oder Skiff-Transporter. Es ist vollkommen egal, ob es sich dabei um schweres Gerät aus den eigenen Produktionshallen oder aus denen des Feindes handelt – ihr könnt euch jedes Vehikel unter den Nagel reißen. Das Repertoire beschränkt sich aber nicht auf Bodenfahrzeuge, auch Raumschiffe wie X-Wings, Tie-Fighter oder der Jedi Starfighter warten auf ihren Einsatz.

Einige Vehikel sind enorm groß und bieten sehr viel Platz. Besonders reizvoll ist es, zusammen mit anderen Soldaten die Gleiter, Läufer und Truppentransporter zu entern. Während ihr das Fahrzeug steuert, stehen eure Kameraden an den Waffenbatterien und heizen den Gegnern ordentlich ein. Solche koordinierten Angriffe, die im Grunde



Pilot in Not: Mit dem Fusions-Schneider errichtet man Geschützstellungen, die man selbstverständlich auch bemannen kann.



Alle einsteigen: Mit den Skiff-Gleitern könnt ihr Truppen schnell zur Hauptkampfzone bringen.



○ **Flinke Helfer:** Aktivierte Aufklärungs-Droiden steuert der Spieler selbst.



○ **Zwischen die Augen:** Einige Waffen weisen ein Zielfernrohr auf.



○ **Mittendrin:** Ihr könnt Star Wars Battlefront auch aus der Ego-Perspektive spielen.

GUT GEKLAUT



Neu ist das Spielkonzept von Star Wars Battlefront nicht. Die erfolgreiche Battlefield-Serie von Electronic Arts (siehe Kasten) verfolgt genau das gleiche, actionbetonte Multiplayer-Prinzip. Bis jetzt sind Battlefield-Titel ausschließlich auf dem PC erschienen. Derzeit arbeitet EA jedoch auch an einer Konsolenversion. Battlefield: Modern Combat soll im Herbst 2005 erscheinen.

nur mit menschlichen Mitspielern möglich sind, richten bei den Feindarmeen nicht nur verheerenden Schaden an, sie machen auch richtig viel Spaß.

Welche Fahrzeuge zur Verfügung stehen, hängt von der Welt ab, auf der ihr kämpft. Die imperialen AT-AT-Kampfläufer sind nur auf den Eisplaneten im Einsatz.

Auf zehn Welten toben die Schlachten um die Vorherrschaft in der Galaxis, darunter Naboo oder Yavin 4. Bis auf Hoth, Endor, Geonosis und Kamino wird auf jedem Planeten in zwei Kriegsgebieten gekämpft. Auf Bespin lässt man seinen Blaster sowohl auf den Landeplattformen als auch im Inneren der Stadt in den Wolken sprechen.

Neben den aus den Filmen bekannten Welten gibt es zwei Schauplätze, die nur eingefleischten „Star Wars“-Fans ein Begriff sein dürften: Rhen Var und Kashyyyk, die Heimat der Wookies.

Obwohl die Action im Vordergrund steht, kommt Abwechslung nicht zu kurz. Jeder der insgesamt 16 Levels ist anders aufgebaut. In der verwinkelten Wüstenstadt Mos Eisley überwiegt der Straßenkampf, im dichten Wald von Endor werden Sniper ihren Spaß haben. Eine offene Feldschlacht erwartet euch dagegen auf Geonosis. Auf einigen Planeten gibt es Ureinwohner, die, wie etwa die Ewoks, auf der Seite einer Kriegspartei kämpfen, beziehungsweise eine eigene Fraktion bilden.

Hast du das gesehen?

Alle Charaktere, Fahrzeuge und Schauplätze wurden vom Entwickler Pandemic originalgetreu umgesetzt. „Star Wars“-Fans werden sich nicht satt sehen können. Aber auch Spieler, die einfach nur ein gutes Action-Game suchen, wird die Grafik von

Star Wars Battlefront überzeugen.

Und das Spiel sieht nicht nur gut aus, es hört sich auch gut an. Dafür sorgen neben den professionellen Synchronsprechern und den authentischen Soundeffekten nicht zuletzt die bekanntesten Stücke des berühmten „Star Wars“-Soundtracks.

Aus technischer Sicht kann Star Wars Battlefront aber trotzdem nicht vollends überzeugen. Im Einzelspieler-Modus läuft das Spiel tadellos, obwohl so viel los ist auf dem Bildschirm und die PS2 dadurch dauernd streamt. Bei Online- und LAN-Duellen hingegen, bei denen bis zu acht Spieler mit- bzw. gegeneinander antreten können, kommt es zu Einbrüchen in der Bildwiederholungsrate.

Klonkrieger allein zu Haus

Eigentlich ist Star Wars Battlefront auf Multiplayer-Gefechte ausgelegt, dennoch kann man auch als überzeugter Einzelspieler seinen Spaß daran haben. Die Entwickler haben drei Singleplayer-Modi integriert. Wer nicht viel Zeit hat, kann in „Soforteinsatz“ ein schnelles Spiel zwischen Tür und Angel wagen. Etwas mehr Aufwand erfordern dagegen die Spielvarianten Historische Kampagne und Galaxis-Eroberung.

In Historische Kampagne spielt man den Klon- oder den Galaktischen Bürgerkrieg nach. Die erste Hälfte des jeweiligen Szenarios spielt ihr mit der Droiden-Armee der Handelsföderation bzw. mit den imperialen Streitkräften.

Dann steht der Wechsel auf die Seite der Guten an. Die Galaxis-Eroberung lässt etwas mehr Freiraum. Auf welcher Seite ihr steht, bestimmt ihr selbst, ebenso, auf welchem Planeten ihr kämpft. Ziel ist es, alle

zehn Planeten zu erobern. Um eine Welt zu besetzen, müsst ihr vor Ort zwei Kämpfe für euch entscheiden. Jeder von euch kontrollierte Planet bringt in der nächsten Schlacht einen Vorteil. So wird etwa das feindliche Radar gestört oder ein Jedi-Held kämpft fortan auf eurer Seite mit. ■

MEINUNG | Dirk Gemeinhardt

Für eingefleischte „Star Wars“-Fans wie mich ist Star Wars: Battlefront das Nonplusultra. Auch, wenn es sich um eine dreiste Kopie des PC-Hits Battlefield 1942 handelt. Bis dato gab es im „Star Wars“-Videospiel-Universum noch nie eine Gelegenheit, so direkt und uneingeschränkt an den Schlachten teilzunehmen. Sei es der Kampf auf dem Planeten Geonosis (Episode II) oder um den Waldmond Endor (Episode VI) – alle Schauplätze besitzen obendrein einen extrem hohen Wiedererkennungswert. Snowspeeder, X-Wing, Tie-Fighter oder gar AT-AT – mein persönliches Highlight sind die Vehikel-Intermezzi inmitten des Galaktischen Bürgerkriegs. Obwohl ich von Episode I und II nur wenig halte, gefallen mir aber auch diese Szenarios, da sie noch mehr auf den Team-Faktor abzielen. Leider vermisste ich bei den Rebellen-Charakteren die nötige Authentizität. Es kann doch wohl nicht sein, dass man auf Tatooine im Endor-Soldier-Outfit kämpfen kann!

FAZIT | Mark Liebold

Von der ansprechenden Grafik einmal abgesehen, überrascht mich bei Star Wars Battlefront am meisten, dass auch der Einzelspieler-Modus richtig Spaß macht. Das ist aber auch wichtig, schließlich ist die Online- und LAN-Gemeinde in Deutschland noch lange nicht so weit entwickelt wie in England oder Amerika. Dennoch darf man nicht aus den Augen verlieren, dass Star Wars Battlefront ein ausgewachsenes Multiplayer-Spiel ist. Wer sich also für das Spiel entscheidet, sollte, wenn schon nicht im Internet, dann doch wenigstens im LAN die Waffen sprechen lassen. Das Spielprinzip ist – zugegeben – nicht besonders anspruchsvoll, aber das ist nicht schlimm. Dank der gnadenlosen Nonstop-Action kommt keine Langeweile auf. Und der abwechslungsreiche und nicht gerade einfache Galaxis-Eroberungs-Modus sorgt ebenfalls für jede Menge Kurzweil. Zum play-King-Prädikat reicht's dennoch nicht. Dafür bietet Star Wars Battlefront unterm Strich zu wenig.

POSITIV

- authentische Settings
- actiongeladenes Gameplay
- gelungene Steuerung

NEGATIV

- unausgereifte Bot-KI
- läuft im Mehrspieler-Modus nicht flüssig

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 SOCOM II: U.S. Navy SEALs	85%	04/04
2 Twisted Metal: Black	82%	10/01
3 Tribes: Aerial Assault	70%	07/03

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPiELER	PlayStation 2
Hersteller	LucasArts	56KB	1-2	STAR WARS BATTLEFRONT
Entwickler	Pandemic	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	23. September	1-16 Sp.	16 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.lucasarts.de			



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 86%
Sound 82%

RATING (PROZENT)
83

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

G | C

André Steinert/Markus Rehmann

GAMES CONVENTION



Leipzig im Spielefieber: Mit einem neuen Besucherrekord ging die Games Convention 2004 am 22. August zu Ende. 105.000 Computer- sowie Videospielbegeisterte und 1.700 Fachbesucher aus Deutschland, Europa und Übersee strömten vier Tage lang durch die Leipziger Messehallen.

Erfolgsgeschichte nach Maß: Egal ob Besucher oder Aussteller, auch in diesem Jahr waren die Reaktionen auf die Games Convention (kurz GC) durchweg positiv. Mit einem Besucherzuwachs von 14 Prozent gegenüber 2003 stand fest: Die Games Convention hat sich endgültig als wichtigste Fachmesse für interaktive Unterhaltung in Europa etabliert. 270 internationale Hersteller präsentierten ihre brandneuen Software- und Hardware-Produkte. Zum Vergleich: Im Vorjahr waren es 207 und 2002 nur 166 Aussteller. Um

Mensch und Maschine weiterhin ausreichend

Platz zu bieten, mussten zwei neue Hallen angemietet werden. So war die „Spielwiese“ in diesem Jahr 55.000 Quadratmeter groß.

Viel Platz für viele Premieren! Auch 2004 lockte die GC mit zahlreichen bis dato ungesesehenen Titeln. Insgesamt 167 Premieren (68 Welt-, 68 Europa- und 31 Deutschlandpremierer) brachten die Publisher mit. Die konnten in den vier Tagen an den ebenso großen wie lauten Messeständen nach Herzenslust angezockt werden.

Warm Up

Bereits zwei Tage vor Messebeginn gab es einen Programmpunkt der ganz be-

sonderen Art. Rund 270 Fachleute aus 16 Ländern nahmen am Dienstag an der „GC/DC“ (Games Convention Developer Conference) teil. In verschiedenen Fachseminaren plauderten renommierte Entwickler und Publisher aus diversen Nähkästchen. Unter den Rednern auch Crytek-Geschäftsführer Cevat Yerli mit seinem Vortrag zur Entstehung des Ego-Shooters Far Cry und George Bain von Sony Computer Entertainment Europe mit seinen Infos zum PlayStation Portable.

Business-like ging es Mittwoch auf den Pressekonferenzen weiter: Electronic Arts, Konami, Ubisoft, Activision und Sony präsentieren den Journalisten vorab ihre Highlights.



☉ **Auf die Schulter geklopft:** play-Redakteur Colin traf MGS-Schöpfer Hideo Kojima zum Interview.



☉ **Viel:** Auf der PlayStation-Fun-Night heizten die Fantastischen Vier ihren Fans so richtig ein.



❶ **Pompös:** Sonys Fun-City war an Liebe zum Detail und Style-Faktor kaum zu überbieten.



❷ **Optisch einwandfrei:** An den Ständen tummelten sich äußerst aufreizende Damen.



❸ **Optisch nicht ganz so einwandfrei:** Sonys Maskottchen war so schräg wie vorlaut.

Welch hohen Stellenwert die Games Convention bei den Publishern hat, zeigte die eigens für die Messe eingeflogene Prominenz. Bei Konami stellte Metal-Gear-Solid-Vater Hideo Kojima zusammen mit seinem Dolmetscher Scott Dolph höchstpersönlich den neuesten Teil seines Schleichabenteuers, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, vor. Nicht ganz so großartig, aber mindestens genauso üppig ging es auf der Ubisoft Pressekonferenz zu: Passend zur Aufbau-Simulation Playboy: The Mansion stellte sich das Playmate des Jahres 2003, Melanie Eder, den Fachfragen der interessierten Schreiber.

Sonys Starparade

Sony Computer Entertainment Deutschland hielt für die Presse eine musikalische Überraschung parat: Die Fantastischen Vier outeten sich als große PlayStation-Fans. Besonders Smudo hat es Polyphonys Edelraserei Gran Turismo 4 wohl mächtig angetan. Das Mitglied des PlayStation2-Racing-Teams bewies sein spielerisches Können auf der Nordschleife im GT4-Simulator.

Außerdem oblag es Pro7-Nachwuchskomiker Oliver Pocher, die Europapremiere von EyeToy: Chat über die

Bühne zu bringen. Über die Chat-Software begrüßte der Witzbold von Köln aus die Journalisten vor Ort. Eine weitere Europapremiere ließ Sony-Computer-Entertainment-Europe-Chef David Reeves aus dem Sack: Er zeigte erstmals den Prototypen des PSP (PlayStation Portable) und den dazugehörigen Datenträger, die 1,8 große UMD (Universal Media Disc). Den Erscheinungstermin für das Multifunktions-Handheld gab Reeves ebenfalls bekannt: Im Gegensatz zu Japan – dort kommt die PSP schon im Dezember 2004 in den Handel – müssen sich die europäischen Zocker noch bis März 2005 gedulden.

Wie erwartet senkte Sony den Preis für die PlayStation2-Konsole zum Start der Messe von 199 auf 149 Euro.

Ramba Zamba in Leipzig

Am Donnerstag schließlich ging's richtig los: Um 10 Uhr öffnete die Games Convention 2004 die Tore. Endlich durften die kommenden Spielehits angezockt werden. Gleich eine ganze Stadt hatte Sony aus dem Boden gestampft. Gemäß dem Motto „Fun anyone“ ...Fun City. In einem heruntergekommenen Hotelzimmer flimmerte (im abgesperrten Ab-18-Bereich) >>>

KLASSISCHE ERÖFFNUNG

Wie schon 2003 fand am Vorabend der Messe die feierliche Eröffnung im Leipziger Gewandhaus statt. Auch diesmal bekam das zahlreich erschienene Publikum neben diversen Eröffnungsreden gelungene klassische Interpretationen unterschiedlicher Spiele-Soundtracks zu hören. Das FILMharmonic Orchestra Prague gab unter der Leitung von Andy Brick Stücke aus knapp 20 Jahren Videospiegelgeschichte zum Besten.

So war im Laufe des Konzerts Musik aus den Klassikern Turrican, Final Fantasy VII und Metal Gear Solid zu hören, daneben Titel aus aktuelleren Games wie etwa Max Payne 2 oder Starship Troopers. Zu den absoluten Höhepunkten zählte das launige Medley aus diversen Super-Mario-Bros.-Stücken: 8-Bit-Fans wurde warm ums Herz und süße Erinnerungen an längst vergangene Zeiten keimten auf.

Nach dem famosen Ohrenschaus war Autogrammstunde angesagt: Die anwesenden Soundtrack-Komponisten signierten bereitwillig CDs, Poster und alles, was ihnen sonst noch in die Hände fiel. Unter anderem schwenkten Chris Hülsbeck (Turrican), Yuzo Koshiro (Shenmue) und Nobuo Uematsu (Final Fantasy) die Stifte.

Alles in allem eine wirklich gelungene Veranstaltung, die hoffentlich auch zukünftig einen Platz hat im Rahmenprogramm der Games Convention.



❹ **Stunde der Fans:** Komponist der Final-Fantasy-Reihe Nobuo Uematsu gibt bereitwillig Autogramme.



❺ **Taktgeber:** Andy Brick gehört zu den erfolgreichsten Komponisten in der Welt der Videospiele.



❻ **Topmusiker:** Das FILMharmonic Orchestra Prague wirkte unter anderem am Soundtrack zu Brothers in Arms mit.



❶ **Sonderausstattung:** Die heißen Öfen waren mit einer PS2 im Kofferraum und einem Monitor im Schminkspiegel ausgerüstet.



❷ **Gebt der Meute, was sie braucht:** Hunderte von Tony-Hawk's-Underground-2-T-Shirts wechselten hier den Besitzer.



❸ **Bitte lächeln:** Unter anderem patrouillierte Darth Vader samt Sturmtruppen auf der GC.



❹ **Schulsport-Romantik:** Sonys Sportspiele wurden in einer Umkleide präsentiert.

neben einer „Frauenleiche“ der Geta-way-Nachfolger über die Bildschirme. Ein Stockwerk darüber war zwischen durchgeschwitzten T-Shirts und alten Socken das Sportspiel-Lineup in einer Umkleidekabine aufgebaut.

Im wahrsten Sinne des Wortes drehte sich alles um das Software-Lineup des weltgrößten Publishers Electronic Arts. Auf einer riesigen Drehscheibe konnten es sich die Besucher gemütlich machen und sich auf XXL-Leinwänden die kommenden Titel des amerikanischen Herstellers reinziehen. Unter anderem waren Trailer von Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter, GoldenEye: Rogue Agent (beide PS2) und Medal of Honor: Pacific Assault (PC) zu sehen.

Für die Präsentation von Need for Speed Underground 2 hat sich Entwickler EA etwas Besonderes einfallen lassen: Die virtuellen Runden konnten stilecht auf den Beifahrersitzen eines Nissan 350Z und eines Golf 4 gedreht werden.

In Halle 5 wurde am Samstagabend am Konami-Stand das Finale der Deutschen PES-Meisterschaft 2004 ausgetragen. Unter den Augen zahlreicher Zuschauer setzte sich Antonio Lo-Re aus Gladbach in einem schwachen Match mit 1:0 gegen seinen Kontrahenten durch und sicherte sich die heiß begehrte Trophäe. Als neuer Deutscher Meister vertritt Antonio Deutschland zusammen mit dem amtierenden Vize-Welt- und Europameister Marcel Walke aus Nürnberg bei der PES-3-EM im Oktober in Südfrankreich.

Heiße Gefechte

Weitaus spannendere Matches lieferten sich die 16 SOCOM-Clans bei der 2. Deutschen Meisterschaft in SOCOM II: U.S. Navy SEALs. Die wurde erstmals im Rahmen der PlayStation LIGA

in Halle 4 ausgetragen. Neuer Deutscher SOCOM-II-Meister sind die Titelverteidiger GameFreaksGermany, die sich im finalen Match gegen den Soldaten-des-Zorns-Clan durchsetzten.

Resümee

Größer, bunter, lauter: Die Games Convention 2004 wurde allen Erwartungen gerecht und ist für Computer- und Videospielbegeisterte ein Muss geworden. Nirgendwo sonst in Europa haben Zockverrückte die Möglichkeit, kommende Titel so ausgiebig zu testen und dabei vielleicht noch dem einen oder anderen Entwickler über den Weg zu laufen.

Dass sich die Games Convention in den zurückliegenden drei Jahren zur wichtigsten Videospielemesse in Europa entwickelt hat, beweisen die immer größer und aufwändiger gestalteten Stände der Hersteller sowie der Zuwachs an Business-Prominenz in Leipzig. „Wir hatten im letzten Jahr ein Team aus Japan hier vor Ort, in diesem Jahr sind drei Teams auf der GC“, unterstreicht Martin Schneider von Konami diese Entwicklung.

Auch wir sind 2005 auf jeden Fall wieder vor Ort und ihr solltet euch die nächste Games Convention (18.08. bis 21.08.2005) ebenfalls auf keinen Fall entgehen lassen. ■



❺ **Kuschelecke:** Bei EA lümmelte das Publikum auf gemütlichen Sofas, während Trailer über eine 360-Grad-Leinwand flimmerten.



❻ Kleines Forumstreffen:

Am Samstag statteten uns die aktivsten User des play-Forums einen Besuch ab. Von links nach rechts: Schmutzbrust, Jackass, Khytomer und Chriss Silverblue.

PLAY-GC-AWARDS 2004

Von Jahr zu Jahr werden auf der GC mehr Top-Titel präsentiert. Damit ihr nicht den Überblick verliert, haben wir zum ersten Mal die absoluten Messe-Highlights mit den Play-GC-Awards prämiert. Uns war kein Weg zu

weit, keine Menschentraube zu groß, um vor Ort den potenziellen Kandidaten auf den Zahn zu fühlen. Nach tagelangen Diskussionen stehen die Gewinner der begehrten Auszeichnungen nun fest:



BESTES ACTIONSPIEL

Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Konami)

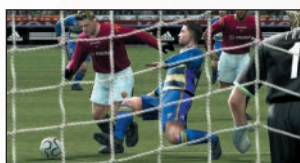
Dank frischer Ideen und überzeugender Präsentation hat es das heiß erwartete MGS 3 auf Siegereckchen geschafft. Trotz harter Konkurrenz wie etwa Edel-Ego-Shooter Killzone oder Prince of Persia: Warrior Within.



BESTES ROLLENSPIEL

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter (EA)

Final Fantasy im angesagten Tolkien-Universum – das verspricht hochkarätige Abenteueraction. Noch dazu wartet Electronic Arts' Rollenspiel-Granate zur „Der Herr der Ringe“-Trilogie mit einer hervorragenden Präsentation auf.



BESTES SPORTSPIEL

Pro Evolution Soccer 4 (Konami)

Der Fußballkönig zieht auch mit der neuesten Version wieder am ewigen Konkurrenten FIFA aus dem Hause Electronic Arts vorbei. Die perfekte Spielbarkeit und der hohe Grad an Realismus wussten schon in der Messeversion zu überzeugen.



BESTES RENNPIEL

Gran Turismo 4 (Sony)

Enthusia Professional Racing und Need for Speed Underground 2 strengen sich an, den Genre-Thron zu erklimmen. Platzhirsch Gran Turismo 4 fährt mit superrealistischer Fahrphysik und exakt nachgebildeter Nordschleife trotzdem auf Platz eins.



BESTES ONLINESPIEL

Star Wars: Battlefront (Activision)

Die grafisch opulenten Multiplayer-Schlachten im „Star Wars“-Universum ziehen Spieler nachhaltig in ihren Bann. Klarer Fall: Wer auf spannende Online-Gefechte steht, kommt um Star Wars: Battlefront in nächster Zeit nicht herum.



BESTE SPIELIDEE

GameTrak (In2Games/Atari)

GameTrak überträgt eure Bewegungen ins Spiel und macht so ganz neue Spielerfahrungen möglich. Wenn genügend Titel für die ausgeklügelte Peripherie erscheinen, bekommt EyeToy harte Konkurrenz. Wir drücken die Daumen!



BESTE GRAFIK

Prince of Persia: Warrior Within (Ubisoft)

Mit komplett überarbeiteter Grafikengine, superben Animationen und Spezialeffekten am laufenden Band ist das neueste Prince of Persia: Warrior Within einfach eine Augenweide. Viel mehr ist aus der PS2 wohl nicht rauszuholen.

BESTES SPIEL IN DER KATEGORIE



Gran Turismo 4 (Sony)

Auf der GC 2004 wurden viele großartige Spiele gezeigt. So war es nicht einfach, sich auf einen „Über-Titel“ zu einigen. Letztlich fiel die Entscheidung doch noch einstimmig: Gran Turismo 4 ist nahe an der Perfektion und hat somit den Titel „Spiel der Messe“ redlich verdient.



AUFSCHWUNG OST

DIE GAMES CONVENTION AUF ERFOLGSKURS

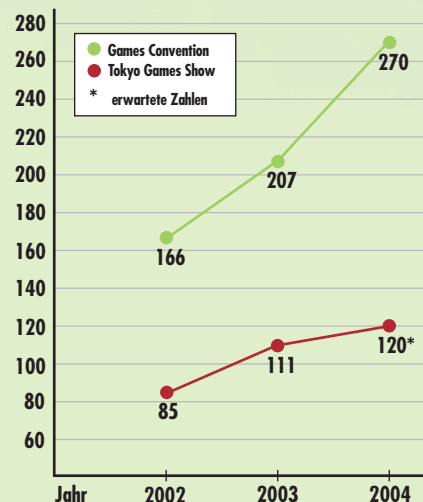
Innerhalb von nur drei Jahren hat sich die Games Convention zu einer echten Institution entwickelt. Seit der ersten Messe 2002 hat sich die Besucherzahl von 80.000 auf 105.000 erhöht. Das ist eine Steigerung um mehr als 30 Prozent! Bei den Ausstellerzahlen sieht es noch besser aus: Wagten sich 2002 „nur“ 166 Aussteller auf die Messe, waren es in diesem Jahr über 60 Prozent mehr: 270, um genau zu sein. Für Branchengrößen, und solche, die es werden wollen, führt mittlerweile kein Weg mehr an Leipzig vorbei.

Vergleicht man die nackten Zahlen, hat zwar die ebenfalls als Publikums-Messe gefeierte Tokyo Game Show weiterhin die Nase vorn (siehe Grafik). Allerdings darf nicht vergessen werden, dass die alteingesessene Messe im Mutterland der Videospiel-Industrie stattfindet. In Japan ist die Verbreitung und Akzeptanz von Konsolen um ein Vielfaches höher als in unseren Gefilden und somit ist auch das potenzielle Publikum ungleich größer.

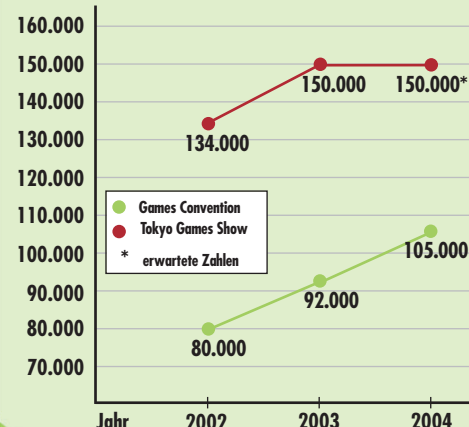
Es darf also ruhigen Gewissens behauptet werden, dass sich die Games Convention zu einem der wichtigsten Branchen-Events in Europa gemausert hat. In einer wirtschaftlich schwierigen Zeit, in der Konsumenten jeden Euro zwei Mal umdrehen und der Rotstift über dem Marketing-Budget vieler Firmen kreist, ist dieser Erfolg umso erfreulicher.

Hoffen wir, dass es auch die nächsten Jahre so steil bergauf geht.

GAMES CONVENTION VS. TOKYO GAME SHOW Aussteller-Zahlen



Besucher-Zahlen



PLAY REDAKTION

DER BLICK HINTER DIE KULISSEN DER PLAY-REDAKTION: DAS SIND DIE LEUTE, DIE MONAT FÜR MONAT AUS DER WELT DER PLAYSTATION BERICHTEN, DAS MAGAZIN GRAFISCH GESTALTEN UND DIE PLAYTV-DVD PRODUZIEREN.

	Dirk Gemeinhardt (DG) • Chefredakteur Genre-Experte für: Sportspiele, Rallye-Spiele, Strategie
	Aktuelle PS2-Spiele: Star Wars: Battlefront, Winning Eleven 8
	Spielt sonst noch: Star Wars Galaxies (PC)
	Im DVD-Player rotiert: natürlich die Star Wars Trilogy
	Aus den Boxen dröhnt: Star Wars – meine Kassette von '78
	Auf welcher Seite der Macht stehst du? Vor allem beim Figurensammeln und Videospielen bin ich hin und her gerissen.

	André Steinert (AS) • Volontär Genre-Experte für: Jump'n Runs, Adventures, Survival-Horror
	Aktuelle PS2-Spiele: Tenchu Kurenai, Sly 2: Band of Thieves
	Spielt sonst noch: Contra, Second Sight
	Im DVD-Player rotiert: The Gloria Record (Audio-DVD)
	Aus den Boxen dröhnt: Crime in Stereo, Zao, The Bled
	Auf welcher Seite der Macht stehst du? Auf der Seite der „Bösen“ – damit ich C3PO in seine Einzelteile zerlegen kann.

	Colin Gäbel (CG) • Stellvertretender Chefredakteur Genre-Experte für: Rollenspiele, Action-Adventures
	Aktuelle PS2-Spiele: Headhunter: Redemption, Gradius V
	Spielt sonst noch: Final Fantasy 6
	Im DVD-Player rotiert: Eis am Stiel 5, The Wicker Man
	Aus den Boxen dröhnt: Donots, Dio, Count Raven
	Auf welcher Seite der Macht stehst du? Auf keiner! Ich bin wie der Deutschen liebste Tageszeitung – unabhängig.

	Stefan Reinhardt • Volontär Genre-Experte für: Sportspiele, Rennspiele
	Aktuelle PS2-Spiele: Burnout 3, Star Wars: Battlefront
	Spielt sonst noch: Obscure, Top Spin (Xbox)
	Im DVD-Player rotiert: Star Wars Trilogie
	Aus den Boxen dröhnt: Wir sind Helden, Die Toten Hosen
	Auf welcher Seite der Macht stehst du? Ganz klar – ich bin ein Volontärsrebell

	Mark Liebold (ML) • Leitender Redakteur Genre-Experte für: Action, Action-Adventures, Ego-Shooter
	Aktuelle PS2-Spiele: Star Wars: Battlefront
	Spielt sonst noch: Star Wars: Kotor (Xbox)
	Im DVD-Player rotiert: Dawn of the Dead, Deep Blue
	Aus den Boxen dröhnt: Alex is on Fire, Converge, Björk
	Auf welcher Seite der Macht stehst du? Auf der dunklen Seite...

	Gunther Hruby (GH) • Tipps-&-Tricks-Redakteur Genre-Experte für: Wrestling, PS2-Online
	Aktuelle PS2-Spiele: Final Fantasy X, Final Fantasy X-2
	Spielt sonst noch: Am WinXP SP2 rum
	Im DVD-Player rotiert: Buffy Season 1-7 (macht wahnsinnig...)
	Aus den Boxen dröhnt: Rödelheimer Reime
	Auf welcher Seite der Macht stehst du? Ich gehöre den imperialen Sturmtruppen an! Nieder mit der Rebellion!

	Heiko Strobel (HS) • Redakteur Genre-Experte für: Funsport, Beat'em Ups, Rollenspiele
	Aktuelle PS2-Spiele: Demon Stone, Burnout 3, NBA Ballers
	Spielt sonst noch: DAoC (PC), Pikmin 2 (GC)
	Im DVD-Player rotiert: Kill Bill Vol.2, Deep Blue
	Aus den Boxen dröhnt: Underoath, Emery, Judge
	Auf welcher Seite der Macht stehst du? Auf der dunklen Seite, damit ich den Volontärs-Aufstand niederschlagen kann...

	Fränk Bogen • Art-Director
	Aktuelle PS2-Spiele: Athens 2004, Headhunter: Redemption
	Spielt sonst noch: Auto in die Werkstatt fahren...
	Im DVD-Player rotiert: Pipi Langstrumpf
	Aus den Boxen dröhnt: Neurosis - The Eye of every Storm
	Auf welcher Seite der Macht stehst du? Gibt es wohl zwei Seiten? Star Wars, hä???

	Markus Rehmann (MR) • Volontär Genre-Experte für: Action, Funsport
	Aktuelle PS2-Spiele: Star Wars: Battlefront
	Spielt sonst noch: Ikea-Regal aufbauen
	Im DVD-Player rotiert: Crusty Demons of Dirt 9
	Aus den Boxen dröhnt: Rock Against Bush Vol. II
	Auf welcher Seite der Macht stehst du? Natürlich auf der Seite der Rebellen. Ehrensache!

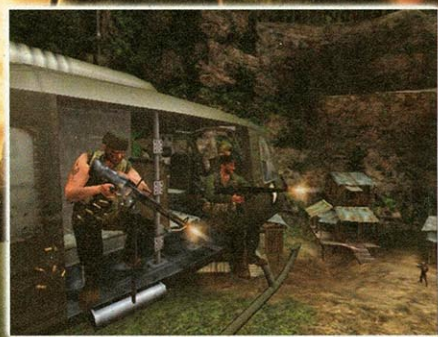
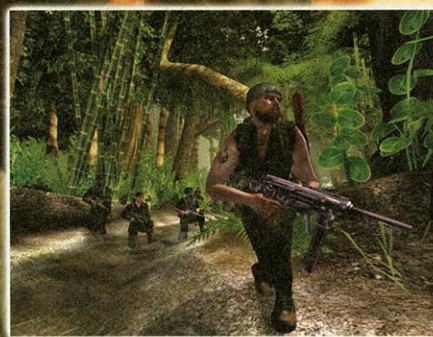
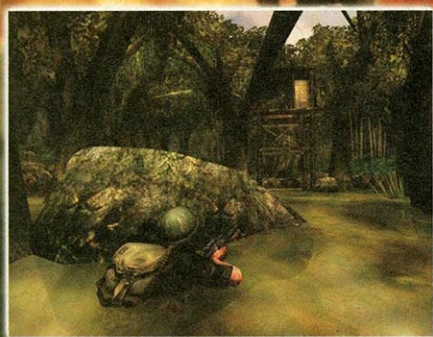
	Fränzi Hamm • Grafik-Perle
	Aktuelle PS2-Spiele: Taiko no Tatsujin
	Spielt sonst noch: Ein Männlein steht im Regen...
	Im DVD-Player rotiert: DÄ „Die Band, die sie Pferd nannten“
	Aus den Boxen dröhnt: Die Happy
	Auf welcher Seite der Macht stehst du? Auf der Star-Wars-interessiert-mich-nicht-die-Bohne-Seite.

	Wolf Speer (WS) • Redakteur Genre-Experte für: Survival-Horror, Action-Adventures
	Aktuelle PS2-Spiele: Dynasty Warriors 4: Empires
	Spielt sonst noch: Full Spectrum Warrior (Xbox)
	Im DVD-Player rotiert: The Legend of Ginko
	Aus den Boxen dröhnt: Bohren & der Club of Gore
	Auf welcher Seite der Macht stehst du? Auf der Macht-doch-mal-wieder-einen-ordentlichen-Star-Wars-Film-Seite.

	Elvis • Redaktionshund
	Aktuelle PS2-Spiele: Dog Station: Let's Play With Dog
	Spielt sonst noch: mit dem Schaf-Quietschi
	Im DVD-Player rotiert: Elvis - Aloha from Hawaii
	Aus den Boxen dröhnt: Dirk beim SingStar-singen
	Auf welcher Seite der Macht stehst du? ... auf der hellen. Mit meinem treudoofen Blick kann ich Herrchen manipulieren...

CONFLICT **VIETNAM**™

**VON DEN MACHERN DER PREISGEKRÖNTEN
CONFLICT: DESERT STORM SERIE!**



SEPTEMBER 2004

WWW.CONFLICT.COM



PlayStation.2



UBISOFT™

™ and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. © 2003 SCI Games Ltd. All Rights Reserved. Conflict: Vietnam is a trademark of SCI Games Ltd. Developed by Pivotal Games. Pivotal Games is a trademark of Pivotal Games Ltd.

Das DVD-Cover passt in jede handelsübliche DVD-Hülle. Solche Amaray-Cases finden Sie überall im Handel. Einfach das Cover ausschneiden, falten und einlegen – so archiviert Ihre playTV-DVDs bequem und übersichtlich.



www.playstation.com

play THE PLAYSTATION • 11/04

**50 VIDEOS!
150 MINUTEN!**

ALLE TOPHITS AUF DVD!

Killzone

Games Convention 2004

Silent Hill 4: The Room

Headhunter: Redemption

Metal Gear Solid 3:

Snake Eater

PES 4 u.v.m.

**STAR WARS
BATTLEFRONT**



Games Convention 2004, Killzone, Star Wars: Battlefront, Silent Hill 4: The Room, Headhunter: Redemption, PES 4



11/04



DVD • 150 MINUTEN SPIELZEIT • DVD

DAS PROGRAMM



NEWS-MIX

Kuon • Ghost in the Shell: Stand Alone Complex • Under The Skin • Michigan • WRC 4 • Kao: The Kangaroo Round 2 • Ty the Tasmanian Tiger 2: Bush Rescue



SPECIAL SCREEN

• Killzone (Spielszenen, Charaktervorstellung, Interview, Trailer)
• Star Wars: Battlefront (plus großes Star-Wars-Special)
• Games Convention (Messe-Rundgang)
• Pro Evolution Soccer 3: Deutsche Meisterschaft



PRESCREEN-TRAILER

• Metal Gear Solid 3:
Snake Eater
• Headhunter: Redemption
• GameTrak
• Viewtiful Joe
• SEGA Super Stars



PRESCREEN

• Pro Evolution Soccer 4
• The Red Star
• Sly2: Band of Thieves
• Crisis Zone



TESTSCREEN

• Silent Hill 4: The Room
• Resident Evil: Outbreak
• FIFA Football 2005
• Headhunter: Redemption
• Conflict: Vietnam
• Second Sight
• Demon Stone
• Fast Forward
(u.a. Tenchu Kurenai, Terminator: Redemption, Psi-Ops u.v.m.)



TIPPS & TRICKS

• Resident Evil Outbreak



BONUS

PES 3 – das Tor des Monats: Der Gewinner
PES 3 – das Tor des Monats: Teilnahmebedingungen
PSOne-Perle des Monats: Silent Bomber

Eine Produktion der CyPress GmbH, playTV und play THE PLAYSTATION © 2004 CyPress



PRESCREEN

NOCH SCHLUMMERN SIE IN DEN GEHEIMEN LABORS DER ENTWICKLER: DIE KOMMENDEN HITS DES JAHRES. HIER ERFAHRT IHR SCHON JETZT, WAS EUCH IN NAHER UND IN FERNER ZUKUNFT ERWARTET.



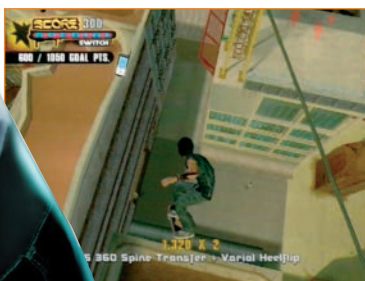
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter



GTA: San Andreas



Need for Speed: Underground 2



Tony Hawk's Underground 2

INHALT 11/2004

PLAYSTATION2

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	42
GTA: San Andreas	50
Killzone	34
Need for Speed: Underground 2	54
Ratchet & Clank 3: Up Your Arsenal.	52
Sega Superstars	48
Sly 2: Band of Thieves	56
Tony Hawk's Underground 2	46
WRC 4	44



DVD-BUTTON: Auf der playTV-DVD findet ihr weitere Informationen zu diesem Spiel.



1 Eine grobe Einschätzung soll euch über den derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.

PLAY-DATEN | Marc Kirzeder



Genre	Action-Adventure	Entwickler	Nice Symbols
Spieler	1-2	Erhältlich ab	November
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro
Webinformationen: www.activision.de – www.neversoft.de			

1 70% FERTIGGESTELLT

2 **ERSTEINDRUCK:** ★★★★★ — Hervorragend

Mehr Tricks, neue Locations, abgedrehte Levelziele und astreine Optik – beste Voraussetzungen für Tony Hawk's PS2-Debüt.

2 Hier erfahrt ihr noch vor dem Erscheinen eine erste Qualitätseinschätzung des Titels

★★★★★ Potenzieller Hitkandidat
 ★★★★★ Hervorragend
 ★★★★★ Vielversprechend
 ★★★★★ Durchschnittlich
 ★★★★★ Katastrophal

DIRK GEMEINGHASTS

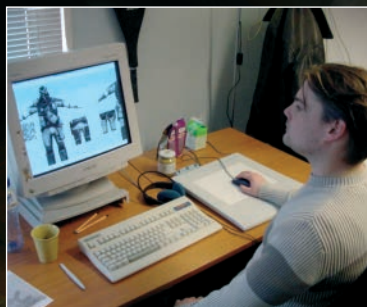
EXKLUSIVER SPIELBERICHT DIREKT VON DER KILLZONE-FRONT! PLAY DURFTE ALS EINES DER ERSTEN PLAYSTATION-MAGAZINE WELTWEIT ZWÖLF ABSCHNITTE DES EGO-SHOOTERS SPIELEN.

BEI DIESER GELEGENHEIT TRAFEN WIR UNS ZUR LAGEBESPRECHUNG MIT **KILLZONE-ENTWICKLER ALASTAIR BURNS**, DER UNS ÜBERRASCHENDERWEISE MIT BRANDNEUEN, BISLANG NOCH STRENG GEHEIMEN INSIDER-INFOs VERSORGT HAT.

KILLZONE-SPECIAL AUF PLAY-TV

Erlebt vier Levels „live“! Im großen Special auf der DVD präsentieren wir euch mehr als 15 Minuten Spielszenen, die vier Charaktere,

das Interview mit den Entwicklern von Guerrilla Games und den aktuellen Killzone-Trailer.



KILLZ



Der Anfang: Im Schützengraben wehrt man eine Angriffs-Welle der Helghasts ab.

Im Jahr 2000 hatte das holländische Entwicklerstudio Lost Boys bei Sony Computer Entertainment Europe drei aktuelle PS2-Projekte präsentiert. Im Gepäck hatten die Oranjes außerdem eine Technologie, die die Oberflächenkrümmung von Objekten präzise simulieren konnte. Ironischerweise schenkte man den Spielkonzepten für die damals funkelneue 128-Bit-Konsole wenig Beachtung, stattdessen waren die Entscheidungsträger bei Sony von der Anwender-Software fasziniert. Und genau das war die Geburtsstunde von Killzone.

Krieg der Welten

Mit den eigentlichen Entwicklungsarbeiten jedoch hat man damals noch nicht angefangen. Ende 2000 stand eine

Rohfassung des Killzone-Konzepts, ab diesem Zeitpunkt setzten sich die Programmierer ausschließlich mit der PS2-Systemarchitektur auseinander, um eine neue, außerordentlich leistungsfähige Engine schaffen zu können. Erst 24 Monate später, also Anfang 2002, begannen die Holländer mit dem elementaren Game- und Leveldesign. In diesem Zeitraum wurde auch das umstrittene Shellshock Nam '67 aus der Taufe gehoben. Und zwar nur zu einem Zweck: Das niederländische Softwarestudio wollte sich für das ambitionierte First-Person-Shooter-Projekt „warmprogrammieren“.

Keinerlei Experimente gab es im Hinblick auf die Story: Das Skript wurde von Sony, Guerrilla Games – so nennt sich das Lost-Boys-Team seit Juli 2003 –

und einer Hand voll externer Drehbuchautoren zu Papier gebracht. Dass so gut wie keine Details zur Handlung existieren, ist Absicht. Erst in der dritten Novemberwoche, also wenn Killzone in die Läden kommt, werden sich die Puzzleteile ineinander fügen.

Bislang hat man nur den Anfang der Geschichte in groben Zügen preisgegeben: In der nicht allzu fernen Zukunft besiedelt die Erdbevölkerung den Weltraum. Auf zahlreichen Planeten bilden sich Kolonien, die sich über die Zeit hinweg zu einem Bündnis »»

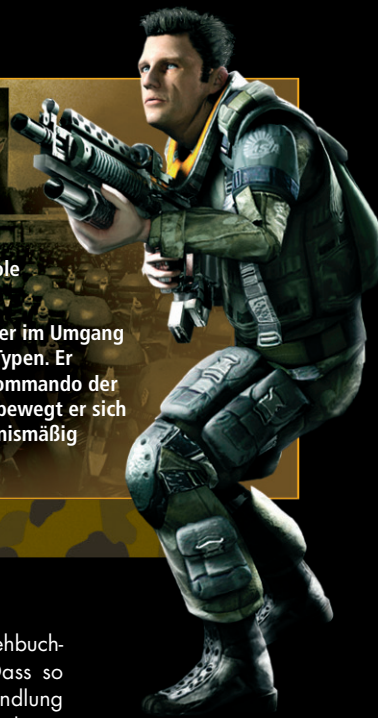
TEMPLAR

Zugehörigkeit:
ISA

Primär-Waffe:
M82-G Sturmgewehr

Sekundär-Waffe:
M4 Halbbautomatik-Pistole

Fähigkeiten:
Templar ist ein Allrounder im Umgang mit sämtlichen Waffen-Typen. Er gehört einem Spezial-Kommando der ISA an. Darüber hinaus bewegt er sich im Kriegsgebiet verhältnismäßig schnell fort.



Kontextsensitiv: Der Doppelpfeil zeigt Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung an.



High-End-Animationen: Die Rag-Doll-Physik wirft Opfer authentisch zu Boden.



KILLZONE - DAS COMIC

Der U.S.-amerikanische Comic-Verlag Dreamwave Productions veröffentlicht im November einen Dreiteiler zum Ego-Shooter. Die Strips erzählen die Vorgeschichte. Die Hauptcharaktere sind die ISA-Mitglieder Templar, Luger und Rico und der Helghast-Spion Hakha. Während die Story aus der Feder von John Ney Rieber (Transformers, GI Joe V.1) stammt, liefert Travel Foreman (Dr. Spectrum/Marvel Comics) die Skizzen. Übrigens: Aus dem Hause Dreamwave stammt auch die Comic-Quadrologie zu Capcoms Action-Hit Devil May Cry.

KILLZONE

PLAY VERSCHENKT 10.000 KILLZONE-DEMOS.

In Kooperation mit Sony Computer Entertainment Deutschland verschenkt play 10.000 spielbare Killzone-Demos. Die Voraussetzung: **ihr müsst 18 Jahre oder älter sein.** Schickt einen Brief oder eine E-Mail mit einer Fotokopie oder Scan von der Vorder- und Rückseite eures Personalausweises an die folgende Adresse:

CyPress GmbH
Redaktion play
Stichwort „Killzone-Demo“
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder per E-Mail an:
killzone@cypress.de



Einsendeschluss ist
der **15. Oktober**
2004. Der Rechtsweg
ist ausgeschlossen.

zusammenschließen – die Interplanetary Strategic Alliance (ISA) entsteht. Jedoch versinkt das friedfertige Staatenbündnis im Chaos, als die militante Splitterpartei der Helghasts einen Blitzkrieg startet. Der Reihe nach fallen diese Separatisten über die einzelnen Planeten her, doch die ISA-Truppen wehren sich.

Weltuntergangsstimmung

Der Einmarsch der Helghast-Verbände auf dem Planeten Vekta ist zugleich die Killzone-Ouvertüre. Eine FMV-Sequenz,



◉ **Im Unterstand:** Zusammen mit anderen ISA-Soldaten nimmt Templar die Helghast-Schergen ins Kreuzfeuer.

die nahtlos in den ersten Spielabschnitt „Sturmangriff der Helghast“ überblendet, zeigt Jan Templar in einem Schützengraben. Er ist in ein wildes Feuergefecht mit der heranrückenden 3rd Helghan Army verwickelt. Der Hauptmann der ISA-Streitkräfte ist zu diesem Zeitpunkt der einzige spielbare Charakter. Mit ihm bestreitet man die ersten beiden Missionen. Die drei anderen bekannten Gesichter, die Stealth-Expertin Luger, der MG-Schütze Rico und der Helghast-Kollaborateur Hakha treten erst später in Erscheinung. Genau aus

diesem Grund trägt das dritte Level den Titel „Neue Verbündete“. Von der systematischen Erweiterung des Teams bleibt auch das Gameplay nicht unberührt. An manchen Stellen orientiert sich die Marschroute ausschließlich an den Fähigkeiten des Charakters, auf den man sich vor Missionsbeginn festlegen muss.

Das Paradebeispiel: In der Rolle von Luger erhält man den Befehl, eine Fabrikanlage zu infiltrieren, über deren Haupteingang sich eine Maschinengewehr-Stellung der Helghasts befindet. Also klettert sie mit einem Seil auf das Dach eines angrenzenden Bauwerks, um wenig später durch ein Loch in der Außenwand in das Innere der Industrieanlage zu kriechen. Bingo!

Aus dem Blickwinkel von Templar gestaltet sich die Lösung der Aufgabe anders: Er geht im Kugelhagel hinter einem Panzerwrack in Deckung und zieht die ganze Aufmerksamkeit der MG-Besatzung auf sich. Durch das Ablenkungsmanöver kann die nun CPU-gesteuerte Luger unbemerkt in den Industriekomplex kommen. Im Anschluss



◉ **Im Visier:** Das Scharfschützengewehr reagiert sehr empfindlich.



◉ **Schweres Geschütz:** Mit Flak-Kanonen quer durch den Stadtpark.

DIE ERSTEN VIER LEVELS

STURMANGRIFF DER HELGHASTS

Templar zieht sich vom Schlachtfeld in ein Industriegebiet zurück. Er bekommt den Auftrag, sich zum ISA-Hauptquartier durchzuschlagen.

VECTA WIRD EVAKUIERT

Nach dem Angriff auf das ISA-Hauptquartier muss Templar aus dem Gebäude. Die Story führt zu einer Bahnstation. Er trifft auf Luger.

NEUE VERBÜNDETE

Man kann jetzt zwischen den Charakteren wählen. In der Mission müssen in einem Park Flak-Stellungen zerstört werden. Rico stößt hinzu.

SELTSAME BEGLEITUNG

Das neue Missionsziel heißt Hakha. Das dreiköpfige Team muss den Helghast-Überläufer in einem zerstörten Industriekomplex aufspüren.



❶ **Geheim:** Um den letzten Level machen die Entwickler ein Geheimnis. Spielt er etwa nicht auf Vekta...?



❷ **Konventionell:** Die ISA- und Helghasttruppen bekriegen sich mit Projektilwaffen statt mit Laser-Wummen.

an solche Einzelaktionen schließt sich der Story-Kreis: Die Wege aller Akteure kreuzen sich wieder und man verfolgt gemeinsam das nächste Einsatzziel des ansonsten strikt linear aufgebauten Ego-Shooters.

Zwei Welten, eine Rasse

Obwohl man bei Killzone meistens in einer drei bis vier Mann großen Gruppe gegen die Helghast-Bedrohung kämpft, erteilt man keine Team-Kommandos. Stattdessen werden die Verhaltensmuster aller NPC-Weggefährten von der Künstlichen Intelligenz auf die jeweilige Situation abgestimmt. Unter anderem suchen die computergesteuerten Charaktere in einem bestimmten Radius die Umgebung nach feindlichen Soldaten ab, gehen dem Sperrfeuer der eigenen Einheiten spontan aus dem Weg, geben individuelle Lageberichte ab oder bilden bei Bedarf eine Voroder Nachhut.

Es ist kein Wunder, dass die Helghast-Fraktion ähnliche Kampftaktiken vorzuweisen hat. Sie haben dieselbe Herkunft wie die Mitglieder der Interplanetary Strategic Alliance – auch sie kommen von der Erde. Doch treten sie merklich aggressiver

und scharfsinniger auf. Jedem Angehörigen der Helghan-Streitmacht wurde ein Mikro-Chip in den Nacken implantiert. Aus diesem Grund können sie mögliche Gefahren in ihrer Umwelt, wie etwa Minen mit Bewegungssensoren, problemlos wittern. Ferner ziehen die Helghasts aus ihren enormen körperlichen Kräften sowie aus ihrem blitzschnellen Reaktionsvermögen großen Nutzen.

Noch größere Unterschiede zwischen den beiden Parteien gibt es bei den Waffensystemen: Alle Pistolen,

Schnellfeuer- und Maschinengewehre der ISA haben eine hohe Zielgenauigkeit und Durchschlagskraft, dafür hält sich die Schussrate in Grenzen. Unter diesen Umständen bekommen Templar & Co von Radpanzer-Einheiten und mobilen Infanterie-Einheiten vereinzelt Unterstützung.

Im Gegensatz dazu wurden die Helghast-Waffen mit einer hohen Schussgeschwindigkeit speziell für Sturmangriffe hergestellt. Sie verfügen über eine Primär- und eine Sekundär-Funktion (z.B. Shotgun am Lauf eines ►►



❸ **Viele Details:** Die Polygon-Modelle aller Figuren sind vom Scheitel bis zur Sohle perfekt ausgearbeitet worden.



❹ **Fahrende Festung:** Die Panzerfahrzeuge der Helghasts lassen sich nur mit dem Raketen- oder Granatwerfer knacken.

KILLZONE ALS LIMITED EDITION



Offenbar wird es eine Sonderauflage des Ego-Shooters geben. Derzeit munkelt man, dass der Packung eine Bonus-DVD beiliegen wird. Darauf sollen der Soundtrack, der Trailer, ein Making of und vieles mehr enthalten sein.



LUGER

Zugehörigkeit:
ISA

Primär-Waffe:
M66-SD Maschinenpistole

Sekundär-Waffe:
M32-Kampfmesser

Fähigkeiten:
Die Schleichexpertin bewegt sich schnell, außerdem kann sie als einzige Person im Team klettern. Mit ihrem Messer fällt das ISA-Mitglied den Helghasts lautlos in den Rücken. Luger gehört darüber hinaus dem mysteriösen Black-Ops-Projekt an.

KILLZONE 2 IN ENTWICKLUNG

Guerrilla Games hat im März 2004 einen Exklusiv-Vertrag mit Sony Computer Entertainment Europa abgeschlossen. In Zukunft wird die niederländische Softwareschmiede ausschließlich für die PlayStation-Familie programmieren. Somit ist die Xbox-Umsetzung von Shellshock NAM '67 eine Eintagsfliege gewesen. Guerrilla Games hat bereits den Auftrag erhalten, mit den Arbeiten an Teil zwei zu beginnen. Erste Designs existieren bereits, allerdings ist noch unklar, auf welcher Plattform das Game erscheinen soll.



Schnellfeuergewehrs). Hinzu kommt, dass schwere Panzer, Jet Bikes, Landungsschiffe und -boote die Einheiten ins Einsatzgebiet transportieren.

Hörbare Bedrohung

Killzone lebt neben der spannenden Enthüllungsgeschichte, den adrenalinfördernden Missionen und der Bombast-Grafik auch von der beklemmenden Atmosphäre. Ausschlaggebend hierfür ist die Klangkulisse. Allen voran sind es die krassen Lautstärke-Schwankungen, wenn auf ohrenbetäubende Explosionen und grausame Todesschreie plötzlich die absolute Stille folgt. Kaum vorstellbar, dass das elf Levels und 26 Abschnitte umfassende Ego-Shooter-Abenteuer während des eigentlichen Spielgeschehens weitestgehend auf musikalische Untermalung verzichtet.

Der Soundtrack (45 Minuten Laufzeit) wurde, genau wie bei Primal, vom Prager Symphonieorchester und einem Chor aufgenommen und ist vornehmlich



🔴 **Überrumpelt:** Bei allzu schwacher Abwehrfeuer überrennen die Helghasts-Soldaten die eigenen Linien.



🔴 **KI:** Die CPU-Kameraden laufen nie in die Schusslinie eines Team-Mitglieds.



🔴 **Gemeinsamer Ursprung:** Die Mitglieder der ISA wie auch die Helghasts kommen von der Erde.

in den Menüs und in den Cut-Scenes zu hören. Sämtliche Kompositionen stammen aus der Feder des Killzone-Sound-Directors Joris de Man. Der holländische Ton-Jongleur produzierte wie schon bei Shellshock NAM '67 abermals unverwechselbare Waffen-Sounds. „Im Fall von Templars Hauptwaffe, dem M82-G, ist es eine Mischung aus einem Kanonenschuss, einer .45er-Pistole, einem M16-Sturmgewehr, einem Gewehr für die

Großwildjagd und einem gefilterten Knallgeräusch gewesen“, verrät de Man bereits Anfang 2004 in einem Interview mit play.

Nicht zuletzt hat Guerrilla Games für die Sprachsamples jede Mende professioneller Synchronsprecher engagiert. Carl Webber (Templar), Jennifer Lawrence (Luger), Tom Clarke Hill (Rico) und Sean Pertwee (Hakha) leihen dem ISA-Quartett ihre Stimmen. Daher ist es frag-

HAKHA

Zugehörigkeit:
Helghast

Primär-Waffe:
noch geheim

Sekundär-Waffe:
noch geheim

Fähigkeiten:
Hakha ist von den Helghast-Truppen zur ISA übergelaufen. Aufgrund seines Helghast-typischen Looks kann er seine Ex-Eidgenossen unbemerkt ausspionieren. Wie alle Helghasts hat er ein Chip-Implantat im Rücken, damit er z.B. ungehindert diverse Sicherheitsanlagen passieren kann.





🔴 **Lebender Panzer:** Ricos Maschinengewehr besitzt unterhalb des Laufs einen Raketenwerfer. Er hat einen besonderen Hass auf die Helghasts, da sie sein Squad ausgelöscht haben.

lich, ob es überhaupt eine deutsche Sprachausgabe geben wird.

Die Online-Revolution?

Derzeit sind die Online-Beta-Tests von Killzone in vollem Gange. Insgesamt 10.000 Mitglieder der PS2-Community nehmen die sechs möglichen Network-Optionen akribisch genau unter die Lupe. Egal ob Deathmatch, Team-Deathmatch, Assault, Defend & Destroy, Supply Drop oder Domination – an einer PS2-Network-Kampfhandlung dürfen maximal 16 Personen teilnehmen. Wie es die Bezeichnungen der Spielmodi klar zum Ausdruck bringen, kämpft man entweder im Team miteinander oder auf eigene Faust gegeneinander.

Unabhängig davon hält das Ranking-

System an zwei Faktoren fest: Einerseits an der Anzahl der gesammelten Punkte, andererseits an der Anzahl der erledigten Feinde in Relation zur eigenen Sterberate. Die Dienstgrade reichen hier vom Fähnrich bis zum 5-Sterne-General. Übrigens: Vor Missionsbeginn und während der Online-Scharmützel besteht dabei die Möglichkeit, über eine On-Screen-Tastatur zu Chatten. Eine Verwendung des Logitech-Headsets steht derzeit nicht zur Debatte. Letztlich fällt die Spielzeit eines Online-Levels mit rund 40 Minuten im Vergleich zu Offline-Kampagnen deutlich länger aus.

Resümee: Jede einzelne Sekunde der vier Jahre dauernden Entwicklungszeit hat sich gelohnt! Killzone ist dank der beinahe perfekten Einspieler-Kampagne, der facettenreichen Online-Modi und der überzeugenden audiovisuellen Präsentation zweifelsohne die kommende Ego-Shooter-Referenz. ■

KILLZONE VS. HALO - MACHT'S SINN?

Die ständigen Vergleiche zwischen Killzone und Halo (Xbox, 2001) sind Nonsens. Die einzige nachvollziehbare Gemeinsamkeit besteht in der nahezu identischen Buttonbelegung. Doch auch hier existiert ein prägnanter Unterschied: Während der Microsoft-Held Master Chief auf Knopfdruck springen kann, regelt das so genannte „kontextsensitive System“ solche Aktionen bei Templar, Rico, Luger und Hakha automatisch. Möchte man eine Betonabsperrung überwinden, über eine Fensterbrüstung springen oder gar eine Stahlleiter hochklettern, erscheint am unteren Bildschirmrand ein Pfeil-Symbol. Guerrilla Games geht in diesem Punkt sogar noch einen Schritt weiter: Beim Werfen von Handgranaten und bei den Sprung-Intermezzi richtet sich der Blick für wenige Augenblicke nicht mehr Ego-Shooter-typisch nach vorne, sondern auf die Hände. Damit soll die beim Menschen gebräuchliche Koordination zwischen Hand und Auge dargestellt werden.



RICO

Zugehörigkeit:
ISA

Primär-Waffe:
M224-A3 Maschinengewehr

Sekundär-Waffe:
M4 Halbbauautomatik-Pistole

Fähigkeiten:
Bei Bad Ass Rico fallen die Bewegungen extrem träge aus. Mit dem MG ist er den meisten Helghast-Einheiten überlegen. Außerdem kann er sehr viele Treffer einstecken. Mit seinen Waffen kann er auch leicht gepanzerte Helghast-Fahrzeuge zerstören.



🔴 **Ablenkungsmanöver:** Rico zieht das Feuer auf sich. Währenddessen schleicht sich Luger unentdeckt an den Feind heran.



🔴 **Hartnäckiger Haufen:** Die Helghasts stecken extrem viele Treffer ein. Physisch sind sie den ISA-Leuten überlegen.



🔴 **Blinder Gehorsam:** Bei ihren Attacken nehmen die Helghasts wenig Rücksicht auf ihr eigenes Leben.

PLAY-DATEN

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Guerrilla Games
Spieler	1-16	Erhältlich ab	November
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

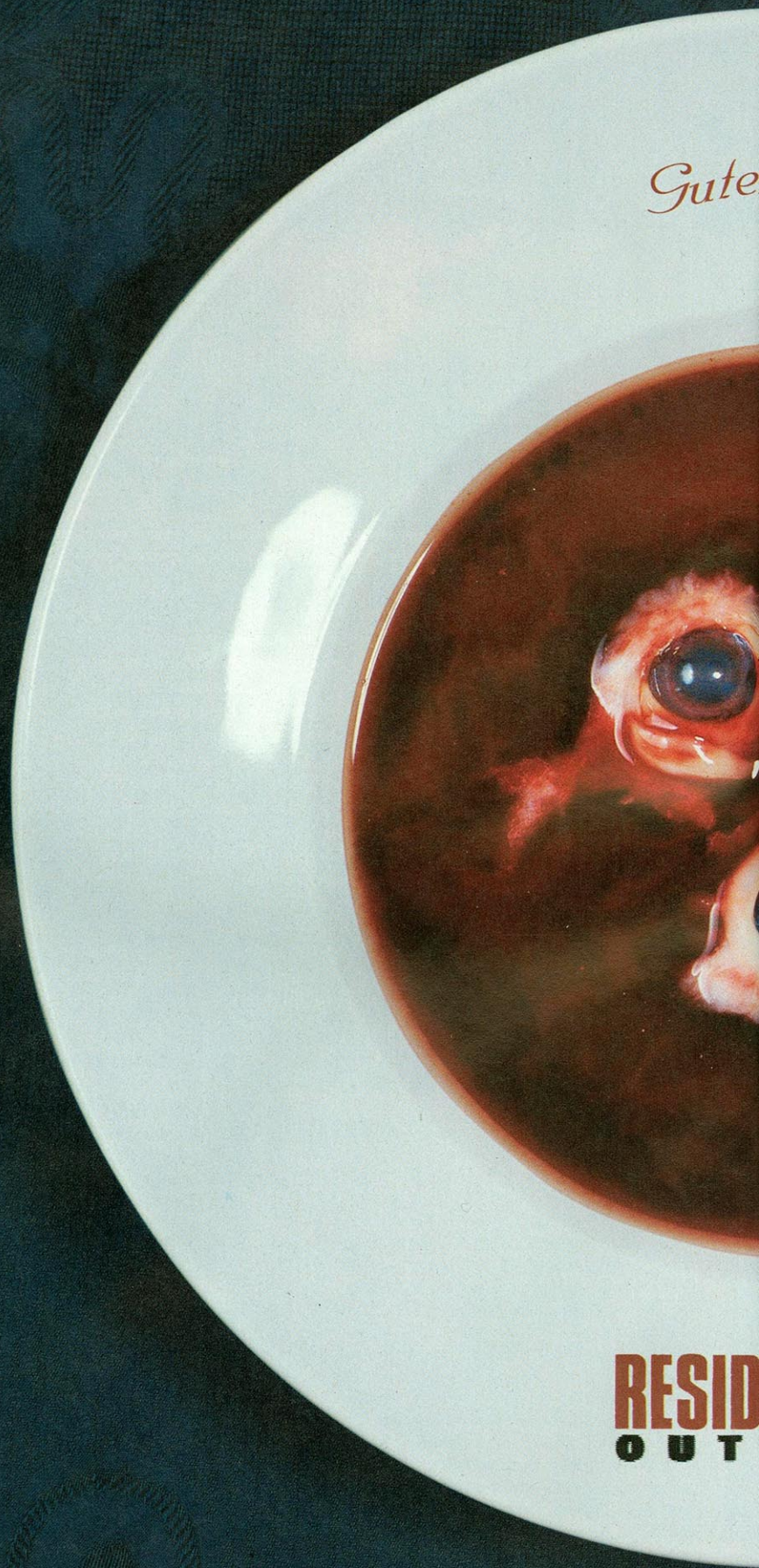
Webinformationen: www.killzonegamesps2.com

85% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hitkandidat

Grandiose Atmosphäre, geniale Spielideen, umwerfende Grafik: Der brachialste PS2-Ego-Shooter aller Zeiten.

© CAPCOM CO., LTD., 2003. All rights reserved. "P" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



Gute

RESID
OUT

PlayStation®2

Gibt's ab sofort frisch auf den Tisch

Appetit



IT EVIL™
REAK



www.residenteviloutbreak.de

ad.quarter

Rezept- und Lösungsbuch erhältlich.

CAPCOM



Der dritte Teil der epischen Saga führt euch an Plätze in Mittelerde, die ihr bisher noch nie gesehen habt – wollen wir wetten?



Kein Spaziergang: Saurons Höllensergen werden euch ebenfalls mit harten Attacken zu Leibe rücken.



Bekannte Perspektive: Auch im Evil-Mode sieht man die Kämpfe aus der Sicht der „Guten“.

HELMS DEEP VOLLEY



Eine der ersten Spezialattacken, die eure Heroen erlernen, wird der Helms Deep Volley sein. Grafisch gestaltet sich dieses Manöver eindrucksvoll. Der Held streckt seine Waffe in die Höhe, indes wird der Bildschirm in ein grelles, blaues Licht getaucht und kurz darauf regnen aus dem Hintergrund Tausende von Pfeilen auf die Gegner nieder.

In Mittelerde wurden schon viele grausame und brutale Morde begangen. Und doch sind die Zeiten vorbei, in denen auf blutgetränkten Schlachtfeldern Extremitäten wild verstreut herumlagen. Die Rede ist von den beiden Vorgängern, die eigentlich gar keine echten Vorgänger sind. Habt ihr bei Der Herr der Ringe: Die zwei Türme und Die Rückkehr des Königs Orks, Goblins, Trolle und andere Kreaturen in guter alter Hack'n'Slay-Manier

in ihre Bestandteile zerlegt, wird sich von nun an eure Vorgehensweise grundlegend ändern. Mit DHdR: Das dritte Zeitalter wird in dieser Serie eine neue Ära eingeleitet.

Drei auf einen Streich

Ganz im Stil eines Final Fantasy erlebt ihr Mittelerde diesmal als Schauplatz eines typischen Rollenspiels. Produzent Steve Gray ist selbst ein großer Fan von epischen RPGs. Steve war unter

anderem an der Entwicklung von Final Fantasy VII (PSone, 1997) und Parasite Eve (PSone, 1998) beteiligt. Die beiden Titel gehören zu den Klassikern im RPG-Bereich – wenn alles nach Plan läuft, kann auch aus Das dritte Zeitalter ein ganz großes Ding werden. Da Steve selbst einmal bei Squaresoft (heute Square Enix) gearbeitet hat, kommt ein Vergleich mit der Final-Fantasy-Reihe nicht von ungefähr. Ein wenig großzügig betrachtet könnte Das dritte Zeital-



Jede Menge Möglichkeiten: Durch ausgerüstete Artefakte könnt ihr zusätzliche Fähigkeiten erlernen.



Lobenswert: Egal ob düsteres Flair oder knallbunte Auenland-Ökopt – die Grafik ist vom Allerfeinsten.



➊ **Mehr Action in Mittelerde:** Die brachialen Scharmützel werden von rasanten Kamerafahrten begleitet.



➋ **Kunterbuntes Allerlei:** Die Spezialattacken werden von Licht- und Partikeleffekten eindrucksvoll ausgeleuchtet.

ter sogar als Final Fantasy in Mittelerde durchgehen.

Anders als bei den beiden Actionspielen, die sich auf einen, beziehungsweise auf zwei Teile der Film-Saga konzentriert hatten, durchschreitet ihr in Das dritte Zeitalter die komplette Filmtrilogie. Insgesamt wird der Spielverlauf mit 149 Filmausschnitten angereichert.

Kenn' ich nicht

Wenn ihr glaubt, in die virtuelle Haut von Gimli, Gandalf, Boromir oder Legolas schlüpfen zu dürfen, seid ihr schief gewickelt. Steve Gray setzt auf eher unbedeutende Gesichter, auf die Nebenrollen also. Eure Party wird auf sechs tapfere Gefährten anwachsen. Mit dabei sind unter anderem Berethor, ein Soldat der Streitmacht von Gondor, die Elfin Idrial, der Zwerg Hadhod und der Waldläufer Elegost. Mit ihnen erlebt ihr den bekannten Plot aus einer völlig anderen Blickrichtung. An bestimmten Stellen im Spiel jedoch, wie beispielsweise bei Gandalfs Kampf gegen den mächtigen Balrog in den Minen von Moria, steht ihr vorübergehend doch den Leinwandhelden zur Seite.

Insgesamt erstreckt sich das Abenteuer auf neun Kapitel. Dabei durchstreift ihr bekannte und weniger bekannte Schauplätze der Filmvorlagen. Vom Marsch der Gefährten bis hin zur alles entscheidenden Schlacht um Mittelerde fehlt nichts. Anfangs könnt ihr euch einzig auf die Seite der Völker Mittelrdes stellen und den Handlungsablauf so erleben, wie er in den Filmen erzählt wird. Den „Bösen“ eine eigene Kampagne zu spendieren kam für die Entwickler überhaupt nicht in Frage: Man bräuchte ja lediglich Frodo eins auf die Rübe zu haben, den Ring an sich zu nehmen und schon hätte man gewonnen.

Kampfgetümmel

Nach jedem Abschnitt allerdings schaltet man den Evil-Mode frei. In dieser Spielvariante könnt ihr die wichtigsten Schlachten des jeweiligen Szenarios nochmals erleben – und zwar auf der Seite von Saurons Armeen. Wenn man als „Böser“ eine Schlacht gewinnt, nimmt das allerdings keinen Einfluss auf den Fortgang der Geschichte. Deshalb sollte man den Evil-Mode eher als ein Mini-Game betrachten.

Wie eingangs erwähnt gibt es keine actionreichen Gemetzel mehr. Wäh-

rend ihr durch das prachtvoll nachempfundene Mittelerde stolziert, werdet ihr in gewohnter Final-Fantasy-Manier – nach dem Zufallsprinzip also – in die rundenbasierten Auseinandersetzungen verwickelt. An den Scharmützeln können maximal drei Gefährten teilnehmen. Per Knopfdruck könnt ihr einen Recken von der „Auswechsellbank“ gegen einen angeschlagenen Kämpfer austauschen. Kommt Magie zum Einsatz, erstrahlt der Bildschirm mit kunterbunten Licht- und Partikeleffekten. So wird es zur wahren Augenweide, einen Zauber nach dem anderen auf die Gegner herabfallen zu lassen. Final-Fantasy-Anhänger wissen genau, wovon die Rede ist...

Auf das Kampfsystem und auf die einzelnen Fähigkeiten der Gefährten werden wir in einem umfangreichen Test in einer der nächsten play-Ausgaben gesondert eingehen. ■ HS



➌ **Mit Liebe zum Detail:** Der Pfeil bleibt da stecken, wo er eingedrungen ist.

ZWEISPIELER-MODUS



In unserer Vorabversion konnte man den Zweispieler-Modus zwar noch nicht auswählen, im finalen Produkt allerdings dürft ihr euch munter gegenseitig die Köpfe einschlagen. Wir stellen uns das ähnlich vor wie den Evil-Mode: Einer knüpft sich die Seite des Lichts vor, der andere die Seite des Schattens und los geht's. Zwar ein kurzes, aber bestimmt ein lustiges Goodie.



➍ **Abstellgleis:** Die Charaktere, die nicht aktiv am Kampfgeschehen beteiligt waren, ernten nur die Hälfte der Erfahrungspunkte.

PLAY-DATEN

Genre	Rollenspiel	Entwickler	EA Games
Spieler	1-2	Erhältlich ab	4. November
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.electronicarts.de

75% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Episches Rollenspiel vor dem Hintergrund der „Der Herr der Ringe“-Saga, das sich keinesfalls hinter Final Fantasy verstecken muss.

WRC 4

Das offizielle Spiel der FIA World Rally Championship

Weltmeisterlicher Auftritt: In diesem Jahr greift Sony nach dem Rallye-Thron – dank rundum aufgebohrter Spielmechanik

DEUTSCHER WRC-STAR



Armin Schwarz ist der einzige deutsche Rallyepilot, der einem WRC-Werksteam angehört. In dieser Saison steuert er in Monaco lebende Franke eine Skoda Fabia WRC – aber nur bei ausgesuchten Veranstaltungen. Nach einer enttäuschenden Saison 2003 und dem Rückzug von Hyundai aus der Rallye-WM kehrte er zu seinem früheren Arbeitgeber Skoda zurück. Auf dem Beifahrersitz von Schwarz sitzt sein langjähriger Copilot, der Ur-Bayer Manfred Hiemer.



🔴 **Buenos días!** In Argentinien müssen staubige Schotterpisten bewältigt werden.



🔴 **Topaktuell:** Der Peugeot 307 WRC und der Mitsubishi Lancer WRC04 sind jetzt anwählbar.



🔴 **Am Puls der Zeit:** Beim vierten Teil steht die aktuelle 2004er-Saison im Mittelpunkt.

Das Comeback der World Rally Legend: Der vierfache Weltmeister Tommi Mäkinen kehrt in die World Rally Championship zurück. Um genau zu sein, kehrt er nur für eine einzige Veranstaltung zurück. Bei der Rallye Japan, die vom 3. bis 5. Oktober auf der Insel Hokkaido über die Bühne geht, manövriert der Finne das Vorausfahrzeug mit der Startnummer „0“.

Mäkinen hat in Nippon viele Fans. Schließlich hat er alle WM-Titel für den japanischen Hersteller Mitsubishi gewonnen und ist in seiner gesamten WRC-Karriere ausschließlich für japanische Marken gefahren.

Zahlreiche Spielmodi

Angefangen beim traditionellen Saisonstart in Monte Carlo im Januar bis hin zum neuen Showdown in „Down Under“ sind in Sonys viertem World-Rally-Championship-Titel alle Wettbewerbe vertreten. Zu den WM-Läufen gehören auch zwei Newcomer: die

anfangs erwähnte Rallye Japan und die Corona Rallye Mexico.

Up to date sind ebenfalls alle Daten der sechs WRC-Werksteams: Bei Peugeot hat der 307er-WRC den erfolgreichen 206er-WRC abgelöst. Außerdem darf man sich hinter das Volant des Mitsubishi Lancer WRC04 klemmen. Hinzu kommt, dass das offizielle Spiel der FIA-Rallye-WM erstmals Fahrzeuge der Super-1600- (z.B. Ford Fiesta) und der PWRC-Meisterschaft (z.B. Proton) im Programm hat.

In der zu etwa 60 Prozent fertig gestellten Preview-Version stand nur das Lineup der aktuellen WRC-Piloten zur Auswahl.

Vorsprung durch Technik

Die vierte Evolutionsstufe des offiziellen WRC-Rennspiels geht im November mit vielen sinnvollen Neuerungen an den Start. Vor allem das Fahrverhalten und das Geschwindigkeitsgefühl der 300 PS starken, allradgetriebenen Gruppe-A8-

Fahrzeuge wird gut in Szene gesetzt. Ausgesprochen informativ ist auch der Aufschrieb des Copiloten, der die Streckenverhältnisse auf jeder Wertungsprüfung präzise beschreibt.

In puncto Präsentation hat WRC 4 schon jetzt gegenüber dem Erzrivalen Colin McRae Rally 5 (Test auf Seite 66) die Nase vorn. Beispielsweise sorgen die Menschentrauben bei der CTi Móvil Rally Argentina für eine tolle Atmosphäre. Euphorische Fans mit Fotoapparaten stehen auf der Schotterpiste und springen erst im letzten Augenblick zur Seite, wenn sich ihnen ein World Rally Car nähert.

Der letzte Schrei ist allerdings die neue Eye-Toy-Cameo-Funktion. Damit könnt ihr eigene Rallyefahrer erstellen. Mit der Minikamera wird das Gesicht des Konsoleros von zwei Seiten her aufgenommen und problemlos in ein 3D-Modell umgerechnet – ein Riesenspaß für alle, die immer schon persönlich mitfahren wollten. ■ **DG**



PLAY-DATEN

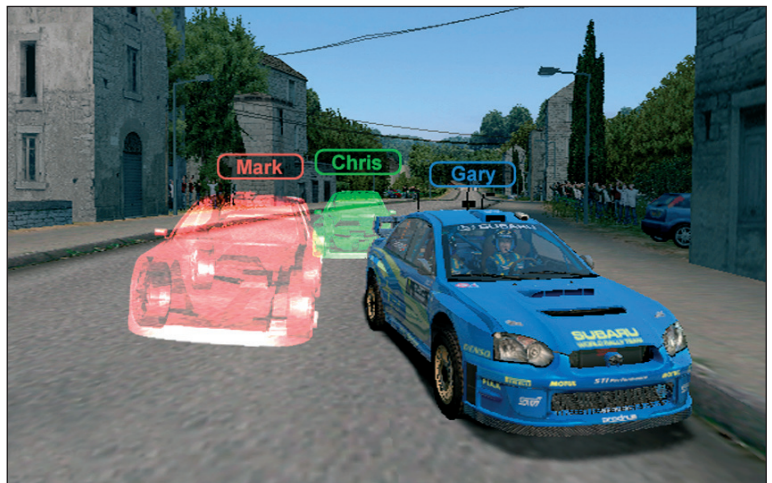
Genre	Rallyspiel	Entwickler	Evolution Studios
Spieler	1-8	Erhältlich ab	November
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Auf Erfolgskurs: In dieser Saison hat WRC das Zeug, sich an die Spitze des PS2-Rallygenres zu setzen.

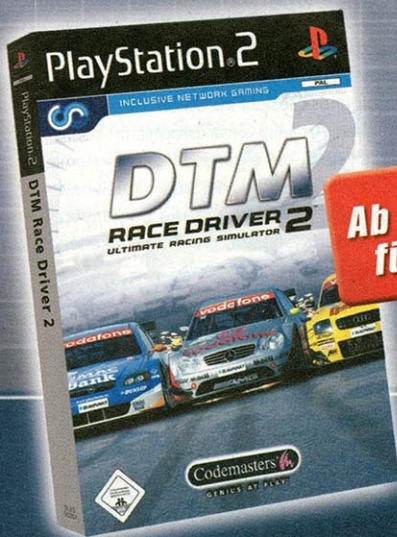


🔴 **PS2-Network:** Die kniffligen Wertungsprüfungen bestreitet ihr entweder gegen die Zeit oder als Kopf-an-Kopf-Rennen.

Jede Menge Muskeln. Null Prozent Fett.



DTM² RACE DRIVER²TM ULTIMATE RACING SIMULATOR



**Ab Oktober endlich
für PlayStation 2!**

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Race Driver"™ 2, "Ultimate Racing Simulator"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "DTM" is a trademark of ITR e.V. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license.



Knallhart aufgerüstet in die neue Saison!

Das offizielle Spiel zur DTM packt die Trickkiste aus: Zum eigenen DTM-Modus mit allen 10 Rennen, Autos und Regeln der Saison 2003 gehen jetzt Open-Wheelers, Trucks, GT-Rennen, Rallye, Eisrennen uvm. an den Start. 38 lizenzierte Wagen über 35 Strecken knüpfeln? DTM Race Driver 2 bietet das ultimative Racing-Paket – mit exklusiven Features für PS2, natürlich voll Online- und Netzwerktauglich. Kribbelt's? Einsteigen und abdrehen!

www.codemasters.de

Codemasters 

GENIUS AT PLAY™

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

World Destruction Tour

Mehr Abwechslung, mehr Story, mehr Spielspaß:
Tony Hawk trumps wieder auf!

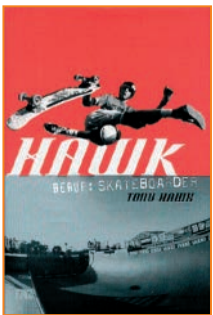


Ⓢ **Wutanfall:** Mit dem Freak-Out-Move macht ihr euer Board zu Kleinholz.



Ⓢ **Illegaler Künstler:** Mit euren selbst gemachten Graffiti hinterlasst ihr Spuren in der ganzen Stadt.

TONYS AUTOBIOGRAFIE



In „Hawk – Beruf: Skateboarder“ plaudert der Gott der Halfpipe mit schonungsloser Ehrlichkeit aus seinem Leben. Der Leser erfährt dabei nicht nur interessante und unterhaltende Fakten über Tony selbst, er bekommt gleichzeitig die gesamte Geschichte des Skateboardens von den Anfängen als Randsportart bis zum Massenphänomen geboten.

Kann Tony Hawk's Skater-Spektakel im sechsten Aufguss noch begeistern? Auf der Games Convention im August durfte das interessierte Publikum leider nur den ersten Level anzocken. Doch jetzt konnten wir die fast fertige Vorabversion ausgiebig testen und uns von den Qualitäten des kommenden Funsport-Knallers überzeugen. So viel schon vorneweg: In guter alter Serien-Tradition übertrumpft auch Tony Hawk's

Underground 2 (kurz: THUG 2) den Vorgänger in praktisch allen Belangen.

Skater à la Carte

Zunächst geht's in den Create-A-Skater-Modus. Im Vergleich zum ersten THUG wurden die Gestaltungsmöglichkeiten gehörig aufgestockt. Der geneigte Zocker verbringt durchaus mal einen ganzen Abend damit, seinen Funsportler zu entwerfen.

Zur Auswahl stehen mehr Shirts, Hosen und Schuhe als jeder Skateshop auf Lager hat. Unmengen an Frisuren, Accessoires, Tattoos und selbst Stimmen stellt ihr individuell zusammen. Mittels der brandneuen EyeToy-Technik: Cameo bringt ihr sogar euer eigenes Gesicht ins Spiel!

In einer Art Mini-Grafikprogramm könnt ihr auch noch ein eigenes Graffiti-Tag entwerfen, um es später an jede Hauswand zu sprühen. Dabei wurde die Bedienung sehr einfach gehalten, die Möglichkeiten sind dagegen fast grenzenlos.

Skaten ist nicht alles

Startet ihr in den Story-Modus, lassen die nächsten Änderungen nicht lange auf sich warten: Nach einer witzigen Intro-Sequenz inklusive derben Sprüchen, MTV-mäßig zensiertem Mittelfinger und Stargast Phil Margera (Bams leidgeprüf-



Ⓢ **Unendlich cool:** Ist die Special-Leiste voll, könnt ihr mit dem neuen Zeitlupen-Feature eure Tricks im Zoom betrachten.



Ⓢ **Schöne Aussicht:** Von hohen Punkten aus könnt ihr versteckte Areale erspähen.



❶ **Power-Roller:** Auch die Secret-Skater können mit ihren abgefahrenen Untersätzen tricksen.



❷ **Bewegungsfreiheit:** Mit Geduld kommt ihr fast überall hin. Sogar in diese Seilbahn!

ter Vater) beginnt eure Rowdie-Tour in der U.S.-Metropole Boston.

Sofort fällt auf, dass die Aufgaben mehr denn je auf die Erkundung der Levels ausgelegt sind. Teilweise müsst ihr tatsächlich durch die komplexen 3D-Areale laufen und klettern, um alles zu erforschen. Zum Glück hat Entwickler Neversoft an der Steuerung gefeilt, sodass die Lauferei jetzt flüssiger von der Hand geht, als noch beim Vorgänger.

Endgültig vorbei sind die Zeiten, in denen nur Highscores erreicht und offen herumliegende Buchstaben gesammelt wurden. Dank vieler weiterer Fähigkeiten eröffnen sich ganz neue, wesentlich vielfältigere Aufgaben: Jetzt wollen schlechte Graffiti übersprüht, Passanten mit Tomaten beworfen und unzählige, versteckte Areale gefunden werden.

Fast könnte man den neuen Tony-Teil als Action-Adventure auf Rollen bezeichnen.

In guter Gesellschaft

Auch die neuen Skate-Kameraden tragen ihren Teil bei zum veränderten Spielgefühl: In jedem Spielabschnitt verstecken sich ein Team-Mitglied, ein so genannter Gast- und ein Secret-Skater. Jeder gefundene Charakter bringt neue Aufgaben mit.

Doch die Sucherei nach den Kumpels ist nicht nur Selbstzweck. Einige Levelziele können nur von einem der vier besagten Board-Artisten gelöst werden. Bei spielsweise muss in Boston ein beliebter

Spot von störenden Metallspitzen befreit werden, die böse Rollbrettfahrer an der Ausübung ihres destruktiven Hobbys hindern sollen. Dafür kommt alleine der Secret-Skater in Frage, der nicht mit einem gewöhnlichen Deck unterwegs ist: Nur sein motorisierter Turbo-Roller ist massiv genug, um die stählernen Spaßbremsen mit Grinds aus dem Weg zu räumen.

Jeder Secret-Skater verfügt über ein anderes abgedrehtes Gefährt, alle mit unterschiedlichen Fahreigenschaften.

Früher war alles besser

Wer angesichts dieser unrealistischen Einlagen eine Abkehr vom typischen Tony-Hawk-Prinzip befürchtet, sei beruhigt. Für Skate-Puristen hat THUG 2 eine mehr als würdige Entschädigung parat: den Classic-Mode. Dieser steht von Anfang an zur Verfügung und erinnert an die alten Tony-Hawk's-Pro-Skater-Zeiten. Pro Level müssen zehn Old-School-Aufgaben wie „Sammle die Buchstaben S-K-A-T-E“ oder „Finde das Hidden-Tape“ erledigt werden, während der Zwei-Minuten-Timer unbarmherzig tickt. Sogar einige alte Levels haben es mit aufpolierter Optik ins Spiel geschafft. Keine Frage: Hier findet jeder, dem die neuen Aspekte im Gameplay zu weit gehen, eine vollwertige Alternative zum Story-Modus.

Wie auch immer ihr Tony spielt, eines ist sicher: Das alte „Eine Aufgabe geht noch“-Feeling wird nicht lange auf sich warten lassen! ■ **MR**



❸ **Jackass auf dem Stier:** Steve-O begnügt sich bei seinem Auftritt als Secret-Skater natürlich nicht mit einem Skateboard. Für ihn muss es schon ein elektrischer Bulle sein.

Zeit für Veränderungen:

Die Umgebungen in THUG 2 sind interaktiver denn je. Es gibt unzählige zerstörbare Objekte wie Mülleimer, Fensterscheiben und Snack-Automaten. Außerdem verändern bestimmte Aktionen ganze Levelabschnitte. In einigen Stages gibt es sogar mehrere dieser Ereignisse. Hier ein Beispiel:



Um ein verheddertes Boot zu befreien, das die Hebebrücke blockiert...



...beseitigt ihr mit einem Grind den Grund allen Übels.



Das Segelschiff ist frei, die Brücke schließt sich und...



...gibt den Weg in einen komplett neuen Abschnitt frei.

PLAY-DATEN

Genre	Funsport	Entwickler	Neversoft Entertainment
Spieler	1-2	Erhältlich ab	7. Oktober 2004
Hersteller	Activision	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.activision.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hitkandidat

Wahnsinn, was inzwischen aus der Tony-Hawk-Serie geworden ist! Wer hier nicht glücklich wird, hat eine Skateboard-Phobie.

SEGA SUPERSTARS

Die Sega-Helden im EyeToy-Format kommen: Freut euch auf ein Wiedersehen mit vielen Bekannten aus der riesigen Sega-Familie.



○ **ChuChu Rocket:** Unser bisheriger Favorit unter den Sega-Superstars-Minigames.



○ **Samba de Amigo:** 14 verschiedene Songs werden euch einige Zeit bei Laune halten.

EYE TOY GIBT GAS



Nicktoons EyeToy
(Arbeitstitel) von THQ.

Dieses Jahr scheint ganz im Zeichen von EyeToy zu stehen. EAs Harry Potter und der Gefangene von Askaban hatte bereits ein paar passende Minispielchen. Im Oktober erscheint neben Sega Superstars auch U-Move Superstars von Konami. Beide Titel bieten je zwölf verschiedene Minigames. Zudem sind für November Sonys EyeToy: Play 2 und für das Frühjahr 2005 Nicktoons EyeToy (Arbeitstitel) von THQ angekündigt.

Jetzt geht's los! Seit EyeToy: play ist ein gutes Jahr vergangen und erst jetzt gerät der EyeToy-Zug so langsam richtig ins Rollen: Die ersten Drittanbieter bringen ihrerseits unterhaltsame Minigame-Sammlungen für Sonys kleine USB-Kamera. Dazu gehört auch Sega. Insgesamt wurden zwölf verschiedene Franchises der riesigen Sega-Familie hergenommen und auf EyeToy-Verhältnisse zurechtgezimmert.

Bekanntes Spielprinzip

Samba de Amigo ist für Dreamcast-Besitzer noch immer eines der besten Party-Games überhaupt. Jetzt endlich kommen auch PS2-Konsoleros in den Genuss dieses lustigen Spielchens. Am besten kann man das Spielprinzip mit jenem von EyeToy: Groove vergleichen. Aus der Mitte des Bildschirms wandern Symbole zu insgesamt sechs festgelegten Punkten am Rand. Ihr müsst mit euren Händen die Symbole genau dann treffen, wenn sie im Zentrum der entsprechenden Punkte ankommen. Fans des Originals werden zwar die Rasseln schmerzlich vermissen, dessen ungeachtet macht das EyeToy-Pendant mächtig viel Spaß.

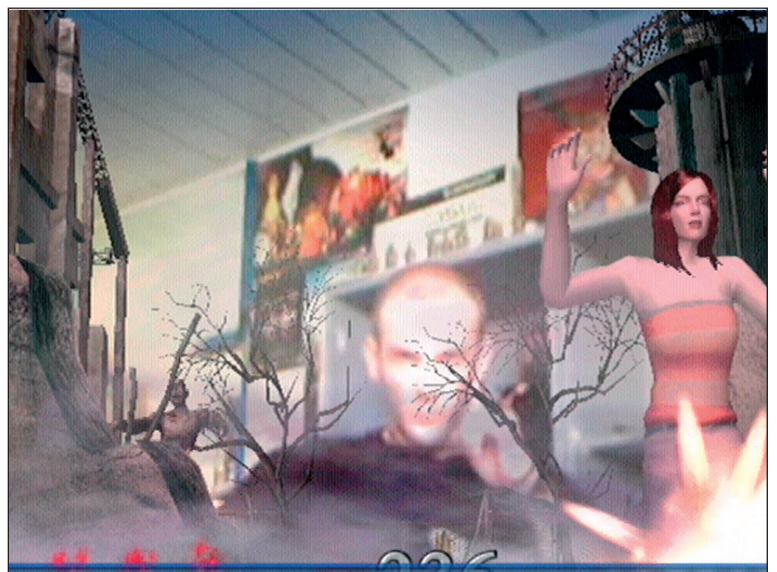
Bei Virtua Striker steht ihr auf einem virtuellen Fußballfeld und köpft die von oben herabfallenden Bälle auf Luftballons mit unterschiedlichen Zählern. Am Ende werden die Treffer addiert und gut ist. Virtua Striker lässt sich am besten mit Keep Ups (EyeToy: Play) vergleichen.

Partyspaß

Auch in Sachen Spielspaß eifert Sega Superstars EyeToy: Play nach. Erst wenn man sich zusammen mit ein paar Freunden vor der Kamera lächerlich macht, entsteht eine Bombenstimmung. Unser derzeitiger Favorit ist ChuChu Rocket! Während die ChuChus auf dem Weg zu ihrer Rakete sind, müsst ihr durch Wedeln auf einen oder zwei von vier „Knöpfen“ die Brücken hoch-

fahren lassen. Schafft ihr das nicht, stürzen die ChuChus in den Abgrund. Wenn zwei Trupps auf einmal unterwegs sind, kommt richtig Action ins Spiel und dementsprechend Schweiß auf eure Stirn.

Ansonsten düst ihr mit Sonic the Hedgehog durch eine futuristische Röhre und sammelt dabei Ringe und Edelsteine auf, verkloppt Zombies bei The House of the Dead, leitet Puyo Pops in ihr neues Zuhause um, tanzt mit Ulala im besten Space-Channel-5-Style, beweist euch bei Crazy Taxi als Taxifahrer, rollt als Billy Hatcher ein riesiges Ei durch die Gegend, zeigt eure Kampfkünste bei Virtua Fighter und geht mit Super Monkey Ball zu Lande und mit Nights in der Luft auf Reisen. ■ HS



○ **Zivile Opfer:** Wer zu schnell genug reagiert, trifft die Falschen.

PLAY-DATEN



Genre	Partyspiel	Entwickler	Sega
Spieler	1-4	Erhältlich ab	Oktober
Hersteller	Atari	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.atari.de

75% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Ganz im Stil von EyeToy: Play zappelt und springt ihr mit den Sega Superstars auf dem Bildschirm hin und her.

KAFFEEFAHRT WAR GESTERN.

Das ist Rock'n'Roll! Hinters Lenkrad, anschnallen und Vollgas.

Erlebe, wie die Straße immer enger wird, und geh auf volles Risiko.

Erledige deine Konkurrenten im Rausch der Geschwindigkeit und geh
mit 6 Spielern online auf Randal-Tour.

Burnout[®]3: Takedown[™]. Lass es krachen!

"Burnout3 ist der alles überragende Arcade-Racer!
Technisch und spielerisch ein Meisterwerk!"

PLAYZONE 10/2004
Wertung 93%

COOLE SONGS FÜR UNTERWEGS AUF BURNOUT3-TOUR

CRASHED!

PlayStation 2

FLUCH ONLINE SPIELBAR

BURNOUT3
TAKEDOWN

PlayStation 2

XBOX

BURNOUT3
TAKEDOWN



Challenge Everything

Criterion

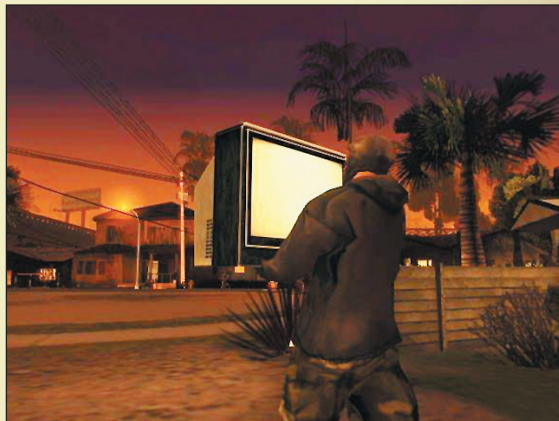
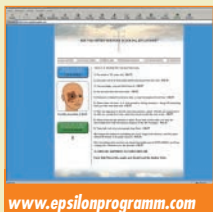
© 2004 Electronic Arts Inc. Burnout is a registered trademark and Takedown is a trademark of Criterion Software Limited. All rights reserved. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES is an Electronic Arts™ brand. PlayStation and the PS2 Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Xbox logo and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. PlayStation Online EA ONLINE EASPORTS OF SERVICE AND SERVICE UPDATES CAN BE FOUND AT www.easports.com. YOU MUST BE 18 TO REGISTER FOR THE ONLINE SERVICE. EA MAY RETIRE THE ONLINE SERVICE AFTER 30 DAYS NOTICE POSTED ON www.easports.com. INTERNET CONNECTION, NETWORK ADAPTER AND MEMORY CARDS FOR THE PLAYSTATION 3 ARE REQUIRED FOR PLAY. YOU MUST BE 18 TO SUBSCRIBE TO XBOX LIVE. EA MAY RETIRE THE ONLINE SERVICE AFTER 30 DAYS NOTICE POSTED ON www.easports.com. EA ONLINE TERMS OF SERVICE AND SERVICE UPDATES CAN BE FOUND AT www.easports.com.

grand theft auto San Andreas

„Ich fahr' dann mit meinem Traktor in die Stadt: Erst kauf' ich mir Schuhe und danach räum' ich ne Villa aus!“

TYPISCH ROCKSTAR

Wie schon bei GTA Vice City (dt.) hat Rockstar Games jetzt zwei eher ungewöhnliche Homepages für GTA San Andreas ins Netz gestellt.



❗ **Bloß nicht erwischen lassen:** Die gestohlene Ware muss erst zum Händler geschleppt werden.

Ein Fass ohne Boden. Jede Woche werden neue Details zu GTA San Andreas bekannt. Eigentlich sind Rockstar Games ein sehr verschwiegener Haufen. Noch nie haben sie im Vorfeld viel über ein Spiel verraten. Aber keine Angst: Sie würden es auch jetzt nicht tun, wenn sie nicht noch die eine oder andere Überraschung für das fertige Spiel in der Hinterhand hätten.

Antiheld CJ wird vielfältigen Gangster-Aufgaben nachgehen können. Dazu gehören nicht nur Schießereien und Verfolgungsjagden, sondern auch Einbrüche in gewöhnliche Wohnhäuser. Es wird nur nachts möglich sein, dort einzusteigen – alles andere wäre von vornherein zum Scheitern verurteilt: Ein Auto voller Gangster, das tagsüber im Reichenviertel Rodeo seine Runden



❗ **Überraschung:** Richtet ihr eine Waffe auf einen Hausbesitzer, ergibt dieser sich normalerweise.

dreht, ist selbst in solch einem Spiel den Nachbarn suspekt.

Ein krummes Ding

Einbruchs-Nebenjobs kann man jederzeit erledigen, ein Druck auf den R3-Button genügt und schon geht es los. Bevor der Coup steigt, sollte sich CJ jedoch eine Sturmhaube oder eine Maske besorgen. Sobald er sie überge-



❗ **Gut und billig:** Bei Binco bekommt CJ sein Standard-Gangsteroutfit zum Schnäppchenpreis.



❗ **Natürliche Fluchthilfe:** Die Staubwolke behindert die Sicht eures Verfolgers.



🔪 **Praktisch:** Die Schneideblätter des Mähdreschers kann man auch gegen Passanten einsetzen.



🚁 **Gut bewacht:** Einen gestohlenen Sattelschlepper findet die Polizei für gewöhnlich recht schnell.

zogen hat, schaltet das Spiel in den Schleich-Modus. Es ist wichtig, besonders leise zu sein – eine Anzeige stellt den Geräuschpegel dar – und sich stets im Schatten zu bewegen. Um in Kampfsituationen möglichst wenig Aufmerksamkeit zu erregen, empfiehlt es sich, entweder einen Baseballschläger oder eine schallgedämpfte Schusswaffe auf den Raubzug mitzunehmen.

Ich geb' dir fünfzig dafür!

In der Regel verschließen die gutgläubigen Bürger von Los Santos ihre Haustüren nicht. Falls doch, steigt man einfach durch ein Fenster ein. Mit dem neuen Kletter-Feature sind auch Zäune und Mauern kein Hindernis mehr. Meist schlafen die Bewohner eines Hauses, wenn ihr kommt. Entdecken sie euch dennoch, hasten sie zum Telefon, um die Polizei zu rufen, greifen euch an oder ergeben sich – es kommt immer darauf an, wie ihr ihnen gegenüber tretet.

In jedem Viertel wartet andere Beute. Der Stadtteil Rodeo lockt besonders, dort stehen Luxusgüter in den Hütten. Aber egal ob TV-Gerät, Stereoanlage oder Videorekorder, letztlich wandert alles zum Hehler.

Respekt ist in GTA San Andreas ein essentielles Feature. Ihn verdient man

sich durch das erfolgreiche Erledigen von Aufträgen, aber auch durch persönliches Auftreten. In den Straßen von Los Santos zählen vor allem die äußeren Werte. Wer eine tolle Frisur hat, schindet Eindruck – und darauf kommt es an. Doch Vorsicht, der teuerste Haarschnitt ist nicht automatisch der beeindruckendste. Genau das sollte CJ auch bei der Auswahl seines Outfits beachten.

Es gibt verschiedene Läden, in denen ihr Klamotten kaufen könnt. Der Binco-Discount wohnt in der Nähe der Orange Grove Hood. Hier gibt es preiswerte Sneaker, Hosen und Shirts. Die SubUrban-Kette verkauft Markenklamotten von Base5 und Mercury. Wer damit aufkreuzt, ist der absolute Chef – nicht zuletzt, weil der SubUrban-Store im Gebiet der feindlichen Ballas-Gang liegt. Unauffälligere Outfits bietet ProLaps in Downtown an. Weniger Aufsehen zu erregen hat durchaus seine Vorteile. Wer nämlich keine Gangfarben trägt, fällt auch feindlichen Banden und den örtlichen Gesetzeshütern nicht sofort auf.

Freizügige Landeier

In Red County, der ländlicheren Gegend von San Andreas, herrschen andere modische Trends vor. In den zwölf dort angesiedelten Dörfern

laufen die Bewohner nicht mit Baseballcaps und übergroßen Khaki-Hosen herum, sie tragen Cowboyhüte und Latzhosen – wenn überhaupt. Der Kleidungsstil variiert je nach Ortschaft.

Hier draußen weht ein ganz anderer Wind als in der Stadt – Landluft eben. Die Missionen, Fahrzeuge und Nebenjobs sind auf die Umgebung zugeschnitten. So brettert auch CJ dort mit Traktoren, Mähdreschern, Bulldozern und Sattelschleppern durch Wälder und über Wiesen. Die LKWs sind so groß, dass sie nicht nur mühelos riesige Anhänger ziehen können, sondern auch alles niederwalzen, was ihnen vor den Kühler kommt. Bevor CJ den Truck als Waffe missbraucht, sollte er aber rechtzeitig herauspringen.

Die Sattelschlepper können übrigens auch konstruktiver genutzt werden. Westlich von Los Santos ist der RU Haul Rastplatz. Hier kann man sich mit Transportfahrten etwas Geld verdienen. Es gelten hier dieselben Regeln wie in der Realität: Zeit ist Geld. Notorische Tröler und Querfeldeinfahrer sollten sich einen anderen Nebenverdienst suchen. Wir empfehlen eine Karriere als Motocross-Fahrer. ■ **ML**



✈️ **Grüß' mir die Sonne:** Ihr könnt mit einem Doppeldecker und mit einem Sprühflugzeug den Himmel unsicher machen.



🔪 **Ungewöhnliche Waffen:** Auf dem Land wehren sich die Menschen auch schon mal mit einer Schaufel.

GTA FÜR GBA



Zeitgleich mit GTA San Andreas wird auch Grand Theft Auto für den Game Boy Advance erscheinen – also am 22. Oktober. Genaueres hat Rockstar Games allerdings noch nicht verraten. Aber was kann an einem GTA für die Hosentasche schon schlecht sein?

PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Rockstar North
Spieler	1	Erhältlich ab	22. Oktober
Hersteller	Rockstar Games	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.rockstargames.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hitkandidat

GTA San Andreas steckt voller neuer Ideen – hier erwartet uns etwas wirklich ganz, ganz Großes!

RATCHET & CLANK 3

Up Your Arsenal

Alle Jahre wieder: Mit Up Your Arsenal machen Ratchet und Clank bereits zum dritten Mal das Universum unsicher. Diesmal sogar on- und offline.

SPIEL IM SPIEL



Auf euren Reisen durch das Weltall findet ihr überall Quark-Videospiele. Die könnt ihr an eurem Ausgangspunkt, dem Raumschiff Phönix, ausgiebig zocken und dabei den einen oder anderen Stilpunkt einheimen.



Belagerung: Bis zu acht Spieler treten im Mehrspieler-Modus online gegeneinander an.



Upgrades: Insgesamt werden 15 neue Ballermänner in der Soloepisode zu finden sein.



Fresse dick: Ist die Munition ausgegangen, wird der Schraubenschlüssel ausgepackt.

Gefahr aus dem All: In ihrem neuesten Abenteuer bekommen es die beiden Haudegen mit einem Fiesling namens Doktor Nefarious zu tun. Der will mit seiner Tyhrrannoiden-Armee alle Roboter in seine Gewalt bringen, um mit deren Hilfe die Galaxie zu unterjochen.

Solisten-Update

Es gibt selbstverständlich neue Levels, aber was hat sich außerdem getan gegenüber den Vorgängern? Am altbewährten Spielprinzip haben die Entwickler nichts geändert. Ausgerüstet mit einem übergroßen Schraubenschlüssel und einer stattlichen Anzahl unterschiedlicher Wummen zieht ihr von Planet zu Planet, meistert haarige Hüpfelagen und ballert euch durch Horden garstiger Weltraumungeheuer.

Die Änderungen stecken im Detail. So bekommt ihr es auf den verschiedenen Planeten mit mehr als 30 neuen Gegnertypen zu tun. Flinke Roboter-Ninjas, giftige Glibber-Aliens und mutierte

Stechmücken – dank überarbeiteter KI agiert das Gesindel nun noch gerissener.

Natürlich wollen neue Gegner auch mit neuen Waffen umgenietet werden. Sage und schreibe 15 brandneue plus fünf altbekannte Ballermänner wird es in Ratchet und Clank 3: Up Your Arsenal zu entdecken geben. Darunter befindet sich der Infektor. Damit könnt ihr eure Gegner umpolen, sodass sie fortan ihresgleichen angreifen.

Mehrspieler-Premiere

Neben dem Soloabenteuer wird es in Ratchet und Clank 3: Up Your Arsenal auch einen onlinefähigen Mehrspieler-Modus geben. Der gestaltet sich recht innovativ, auch wenn es sich zunächst nicht so anhört: Zwei Teams, mit jeweils maximal vier Mitspielern versuchen, das Hauptquartier der Gegenseite einzunehmen. Dieses wird von vier Kanonen bewacht, die es auszuschalten

gilt, um die Runde zu gewinnen. Was in der Theorie simpel klingt, entpuppt sich in der Praxis als Herausforderung. Denn die riesigen Maps sind voll von Abkürzungen, Geheimgängen, Gebäuden und Hochplateaus. Zudem finden sich in den Arealen neben der gesamten Palette an Ballermännern aus den Vorgängern und der aktuellen Episode auch zahlreiche Fahrzeuge. Die verfügen selbstverständlich über Bordkanonen und dürfen von zwei Zockern geflogen werden. Einer lenkt das Raumschiff, während der andere mit dem Geschütz das gegnerische Team auslöscht.

Wer keinen Breitbandadapter sein Eigen nennt, kann sich offline im Split-screen mit bis zu drei anderen Spielern vergnügen. Neben dem Belagerungs-Modus sind die Mehrspieler-typischen Deathmatch- und Eroberer-die-Fahne-Modi natürlich auch mit von der Partie. **AS**



PLAY-DATEN

Genre	Jump'n Run	Entwickler	Insomniac Games
Spieler	1-8	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hitkandidat

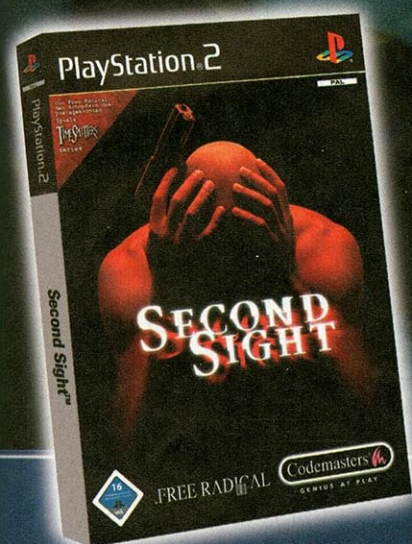
Besser geht's kaum noch: spielerisch und technisch nahezu perfektes Sequel mit erstklassigem Online-Modus.



Moderner Zorro: Mit der Plasmapeitsche zerlegt ihr die Aggressoren im Handumdrehen.

Traue niemandem,
Außer den Kräften in Dir.

SECOND SIGHT



Verändert. Verwundet. Vergessen. Das war ein Fehler...

Ein zerschundener Körper im militärischen Forschungslabor. Kein Gedächtnis. Aber mit paranormalen Fähigkeiten, die weit über die menschliche Vorstellungskraft reichen. Wer das verbrochen hat? Die Antwort gibt's nur bei Second Sight, dem faszinierend-verstörenden Mystery-Thriller mit jeder Menge Nervenkitzel, Shooter- und PSI-Action!

www.codemasters.de

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

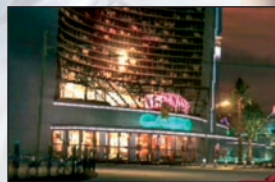
© 2004 Free Radical Design Limited. All rights reserved. "Second Sight"™ is a trademark of Free Radical Design Limited. Developed by Free Radical Design Limited. Published by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters"® is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Das Pflichtprogramm für Tuning-Fans: Electronic Arts PS-Monster lädt wieder zum nächtlichen Rasen.



🕒 **Tunnelblick:** Bei Vollgas verwischen die Häuserzeilen und rasen nur so an euch vorüber.



🕒 **Las Vegas:** Die Casinos erinnern an die Glücksspielmetropole in Nevada.

FEINHEITEN



Beim Tuning steht die Motorhaube immer offen für Veränderungen. Wer keine Lust auf die vorgegebenen Pakete hat, darf seinem Wagen mit individuellen Teilen auf Vordermann bringen. Mit Details vom Fächerkrümmer über die Renn-Nockenwelle bis hin zur Sport-Auspuffanlage darf der Motor aufgemotzt werden. NFSU 2: ein Paradies für Bastler – Tuning-Herz, was willst du mehr?

Das Laufwerk unserer PlayStation2 ist kurz vor dem Durchdrehen und ein beißender Benzin-geruch durchzieht die Redaktionsräume: Need for Speed Underground 2 geht an den Start.

Die gute Nachricht gleich vorweg: Teil zwei befindet sich bereits in Status Alpha und ist zu 75 Prozent fertig gestellt. Anhand einer fortgeschrittenen Vorabversion konnten wir uns konkrete Eindrücke machen, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen. Auf zu den ersten ra-

santen Duellen im nächtlichen Großstadt-dschungel!

Von null auf hundert

Das Herzstück von NFSU 2 ist wie auch im Prequel der umfangreiche Karriere-Modus. Als unerfahrener Neuling stoßt ihr zur Rennszene, ohne Ansehen oder gar Respekt bei euren Konkurrenten zu genießen. Doch das wird sich bald ändern: Die ersten Rennen bestreitet ihr zwar noch mit der getunten Rennsemmel von Underground-Babe Rachel. Doch

schon bald müsst ihr in eurer eigenen Kiste für Ruhm und das nötige Kleingeld das Gaspedal durchtreten. Dabei ist der erste eigene Schlitten alles andere als cool – von schnell gar nicht zu reden. Bis man mit ihm Respekt von seinen Gegnern erntet, muss viel Nitro durch den Auspuff geblasen werden.

Per SMS hält euch die gute Rachel stets auf dem neuesten Stand. Sie teilt euch mit, welcher Shop frische und besonders coole Tuning-Teile ins Sortiment bekommen hat und wo das nächste Rennen steigt. Auf einer kleinen Straßenkarte links unten seht ihr zudem immer, wo gerade etwas auf den Straßen los ist. Die verschiedenfarbigen Punkte geben Aufschluss über die Art des Rennens oder der diversen Shops und Werkstätten. Zwischen den einzelnen Contests ist die Freiheit grenzenlos. Die Stadt liegt euch zu Füßen: Mit 250 km/h durch die Innenstadt zu rasen, ist gar kein Problem.



🕒 **Outrun:** Im Eiltempo jagt ihr euren Gegner durch die nächtlichen Straßen.



🕒 **Blickfang:** Nach und nach werden eure Boliden immer luxuriöser.



🔴 **Einkaufsmeile:** Auch wenn die Freundin nörgelt, für Shopping bleibt keine Zeit.

Trefft ihr auf einen anderen Flitzer, könnt ihr ihn per Tastendruck zu einem Outrun-Race herausfordern. Nimmt er an, müsst ihr so schnell wie möglich 300 Meter Abstand zwischen euch und euren Gegner bringen. Den Streckenverlauf bestimmt dabei immer der gerade in Führung Liegende. Schnelle Richtungswechsel und waghalsige Fahrmanöver sind bei den Outruns das A und O. Nur so könnt ihr die nötige Distanz gewinnen und am Ende die hochverdiente Siegprämie einstreichen.

El Dorado für Tuning-Fans

Das gewonnene Geld solltet ihr möglichst schnell wieder in bessere Fahrzeugteile investieren – nur so habt ihr auf Dauer in der Rennszene eine Chance. Denn das Hauptaugenmerk von NFSU 2 liegt eindeutig auf dem Fun-Faktor und den fantastischen Tuning-Möglichkeiten. Nahezu alles an eurem Wagen dürft ihr nach Lust und Laune verändern. Gegenüber dem Vorgänger sind noch eine ganze Menge neue Möglichkeiten hinzugekommen. Man muss sich beispielsweise nicht mehr mit den vorgefertigten Tuning-Paketen zufrieden geben. Bastler dürfen ihren Motor nun nach eigenen Wünschen verändern. Anschließend könnt ihr die Umbauten direkt auf dem Prüfstand testen und den jeweiligen Rennen anpassen. So

wird ein pfeilschneller Bolide mit guter Straßenlage bei den Drift-Rennen keinen Blumentopf gewinnen. Bei diesen Events rutscht ihr jetzt übrigens auch stets im Wettstreit mit anderen Piloten durch die Kurven – alleine driften gehört der Vergangenheit an.

Neben den aus dem Prequel bekannten Teilen sind nun in einem speziellen Shop auch komplett neue Upgrades erhältlich. Erstmals kommen die Freunde der Low-Rider-Szene auf ihre Kosten: Sie bringen ihren Flitzer dank eingebauter Hydraulik zum Hüpfen – cool zu sein ist eben das Wichtigste in der Rennclique. Doch der abgefahrenste Wagen ist nichts ohne eine laute und extravagante HiFi-Anlage – auch in NFSU 2. Deshalb spendiert die Entwickler zahlreiche Audio-Upgrades wie zum Beispiel Endstufen und Lautsprecher, die euch in der Szene sicherlich schnell Gehör verschaffen werden.

Cooler Öfen, heiße Luft?

Leider kommt das Geschwindigkeitsgefühl im Vergleich zu Burnout 3 nicht ganz so rasant rüber. Auch mit über 200 Sachen ist es überhaupt kein Problem, unbeschadet durch die nächste Kurve zu heizen. Der Wagen liegt einfach zu gut auf der Straße. Eine korrekte Fahrphysik war allerdings auch nicht das erklärte

Heiße Kurven, scharfe Miezen...

Electronic Arts hat noch einen weiteren optischen Leckerbissen für den zweiten Teil des Underground-Racers an Land gezogen. Nach Brooke Burke konnte diesmal die Hollywood-Schauspielerin Kelly Brooks verpflichtet werden. Die durch ihre Rolle in „The Italian Job“ bekannt gewordene Newcomerin übernimmt in NFSU 2 die Rolle der heißblütigen und rebellischen Rennfahrerin Nikki, auf die ihr im Verlauf des Spiels treffen werdet. Kelly ist von ihrem virtuellen Alter Ego übrigens total begeistert. Zu Spielbeginn müsst ihr allerdings noch mit Brooke Burke „vorlieb nehmen“. Sie führt euch mit Rat und Tat als Comic-Babe Rachel durch eure Karriere. Doch bald tritt Nikki auf den Plan...versprochen!



🔴 **Noch einsam:** Auf den Straßen dreht ihr zunächst ziemlich alleine eure Runden.

Ziel der Entwickler. Vielmehr haben die Programmierer Wert auf riesige Städte, vielfältige Rennen und natürlich das Tuning der Boliden gelegt.

Die essenziellen Spielelemente waren in unserer Vorabversion nahezu fertig gestellt und erstmals frei spielbar. Zwar lief NFSU 2 noch nicht ganz fehlerlos, doch sind bis auf die Tuning-Shops oder den Online-Modus eigentlich nur noch Kleinigkeiten zu verbessern. So müssen beispielsweise neutrale Fahrzeuge auf die riesigen Straßen gebracht werden. Zur Zeit fahren lediglich einige vereinzelte Kontrahenten in aufgemotzten Schlitten sowie ein paar gelbe Taxis über die ansonsten leeren Routen. Doch bis zum Release-Termin werden die Programmierer hier sicher noch Hand anlegen. Unsere Vorfreude auf NFSU 2 lässt sich aber schon jetzt nicht mehr leugnen – man darf gespannt sein! ■ SR



🔴 **Hafenstraße:** Nachts spielen sich am Pier heiße Duelle ab.



🔴 **Riesig:** Über den Freeway gelangt ihr in die entfernten Außenbezirke der Stadt.

PLAY-DATEN

Genre	Rennspiel	Entwickler	EA Canada
Spieler	1-6	Erhältlich ab	4. Quartal 2004
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.electronic-arts.de

75% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hitkandidat

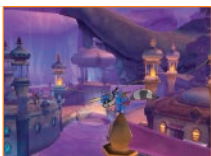
Der Herbst wird heiß! NFSU 2 hat bereits in unserer Vorabversion mächtig Bock gemacht – und Appetit auf mehr.



SLY 2: BAND OF THIEVES

Der pelzige Meisterdieb kehrt zurück: Gemeinsam mit seiner Gang geht der Waschbär auf die Jagd nach einem längst besieigten Gegner.

DIE EINSATZORTE



Auch in seinem zweiten Abenteuer reist das Trio rund um den Erdball. Diesmal verschlägt es die Waschbärenbande nach Paris, in die Moldaumetropole Prag, ins staubtrockene Indien und ins wunderschöne Kanada.



ⓐ **Eine Nacht in Paris:** Erster Einsatzort des Trios ist die Stadt der Liebe.



ⓑ **Auf Samtpfoten:** Einen Elefanten ungesehen zu verfolgen, ist leicht.

Dumm gelaufen: Als Meisterdieb Sly Cooper mit seiner Gang in ein Pariser Museum einbricht um die Überbleibsel des Fieslings Clockwerk zu stehlen, müssen sie feststellen, dass ihnen bereits am Vorabend jemand zuvorgekommen ist. Als wäre das nicht schlimm genug, macht die fesche Carmelita Fox, die zum Zeitpunkt des Einbruchs auf Spurensuche ist, die Waschbärenbande auch noch für den Raub verantwortlich.

Ein Fall für drei

Nach einer halsbrecherischen Verfolgungsjagd mit der Polizei kehren die drei zurück zu ihrem Unterschlupf. Von hier aus startet das Trio die Suche nach den verschwundenen Clockwerk-Teilen.

So viel zur Story von Sly 2: Band of Thieves.

Widmen wir uns jetzt den zahlreichen Neuerungen, die das Schleichenabenteuer zu bieten hat. Die wohl wichtigste Innovation: Ihr steuert nicht mehr nur den Waschbären selbst, sondern übernimmt auch die Kontrolle über seine Gang: Über Bentley, das Gehirn der Trup-

pe, und über Murray, den Muskelprotz. Beide haben im ersten Teil nur eine untergeordnete Rolle gespielt und wurden nun im zweiten Teil befördert.

Die Schildkröte Bentley ist der Sprengstoffexperte. Ausgestattet mit einer Armbrust und Dynamit, pirscht sich der Panzerträger an seine Gegner heran, lähmt sie mit einem Schlafpeil und sprengt sie dann in die Luft. Nilpferd Murray verlässt sich auf seine Kräfte. Wenn es eine Horde Gegner auszuschalten gilt oder wenn große Gegenstände aus dem Weg geräumt werden müssen, kommt er ins Spiel.

Hand in Hand

Auch das Gameplay haben die Entwickler überarbeitet: Sly 2: Band of Thieves ist bei weitem nicht mehr so linear wie sein Vorgänger. Ähnlich wie bei Jak II: Renegade durchstreift das diebische

Trio nun frei begehbare 3D-Levels und muss verschiedene Aufträge erfüllen, um an die verschwundenen Clockwerk-Teile zu kommen.

Bei einer Reihe von Aufträgen ist Teamwork gefragt. So muss Bentley schon mal eine seiner Granaten zünden, um patrouillierende Wachen abzulenkten, sodass Sly in aller Ruhe den Tresor plündern kann. Oder Murray wirft die kleine Schildkröte auf höher gelegene Plattformen, die sie ohne die Hilfe des Nilpferds nie erreicht hätte.

Die Programmierer von Sucker Punch haben auch die Technik ordentlich überarbeitet: Störende Slowdowns sind Vergangenheit, die Grafik ist nun detaillierter und die Steuerung einen Tick genauer. Wer den kommenden Jump'n-Run-Hit in Bewegung sehen möchte, der schaut auf unserer playTV-DVD im Preview-Bereich nach. ■ **AS**

PLAY-DATEN

Genre	Jump'n Run	Entwickler	Sucker Punch
Spieler	1-2	Erhältlich ab	Oktober
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.suckerpunch.com / www.playstation.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hitkandidat

Hitverdächtig: Slys zweites Abenteuer überzeugt durch größere Levels, neue Spielfiguren und Teamwork-Feature.



ⓐ **Fingerfertig:** Neuerdings kann Sly seinen Gegnern die Taschen leeren, ohne sie vorher K.O. zu schlagen.



LEISURE SUIT LARRY

MAGNA CUM LAUDE



BRING DEINE FREUNDIN IN SICHERHEIT...
UND DEINE SCHWESTER...
UND DEINE SCHAFEN!

LARRY KOMMT...
OKTOBER 2004

WWW.WHO-IS-LARRY.DE

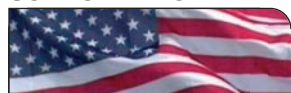
TESTSCREEN

PLAY TESTET AUF HERZ UND NIEREN UND HILFT DEM LESER, SICH IM EXPLODIERENDEN SOFTWARE-MARKT ZU ORIENTIEREN. GRAFIK, SOUND UND RATING GEBEN WIR EXAKT IN PROZENT AN UND MACHEN SO DIREKTVERGLEICHE MÖGLICH.

BRD-CHARTS*


1 Athens 2004 (Sony)
2 Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Ubisoft)
3 Spider-Man 2: The Game (Sony)
4 SingStar (Sony)
5 Onimusha 3: Demon Siege (Capcom))
*Quelle: www.amazon.de

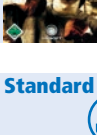
USA-CHARTS*


1 Madden NFL 2005 (Electronic Arts)
2 Spider-Man 2: The Game (Activision)
3 ESPN NFL 2K5 (Sega of America)
4 Star Ocean: Till the End of Time (Square Enix)
5 NCAA Football 2005 (Electronic Arts)
*Quelle: www.amazon.com

JAPAN-CHARTS*


1 Suikoden IV (Konami)
2 World Soccer Winning Eleven 8 (Konami)
3 Full Metal Alchemist: Dream Carnival (Bandai)
4 Taikou Risshiden V (Koei)
5 Jikkyo Power Pro. Baseball 11 (Konami)
*Quelle: japanische Großhändler

REDAKTIONSSPIEGEL: Die persönliche Meinung der play-Redakteure zu den wichtigsten Tests in dieser Ausgabe.

							
	Dirk Gemeinhart	Mark Liebold	Colin Gabel	Heiko Strobel	André Steinert	Wolf Speer	Markus Rehmann
VIEWTUFUL JOE		Innovativ bis zum Nimmer-geht-nicht-mehr. ★★★★☆	Genial einfach, einfach genial! ★★★★★	Innovationsbombe trotz Retro-Flair - der Hammer! ★★★★☆	Schon ausgiebig auf dem GC gespielt. Dicke 5 Punkte! ★★★★★	Endlich mit angemessenem Schwierigkeitsgrad! ★★★★★	Irgendwie kann mich der Flachmann nicht begeistern. ★★★★☆
SILENT HILL: THE ROOM		Als alter Resi-Fan macht's mich null an. ★★★★☆	Zuschauen ja, selber zocken nein... ★★★☆☆	Spannend, aber nicht schockierend - schade. ★★★★☆	Irgendwann ist jede Serie mal ausgelutscht... ★★★☆☆	Ich hab' mehr erwartet. ★★★☆☆	Als Megafan blutet mir das Herz... ★★★★☆
HEADHUNTER: REDEMPTION		Ich werd's auf jeden Fall spielen - trotz Macken. ★★★★☆	Ein erwachsenes Action-Game mit Schönheitsfehlern. ★★★★★	Trotz Schwächen ein bitterböses Spielvergnügen. ★★★★☆	Ballern und Rätsel lösen. Na ja, wer's braucht... ★★★☆☆	Gelungenes Sequel des verkannten Action-Knallers. ★★★★☆	Trotz Schwächen ein echter Geheimtipp. ★★★★☆
DTM RACE DRIVER 2		Geniales Rennspiel. DTM online rockt. ★★★★☆	Zwei Räder gut, vier Räder schlecht. ★★★☆☆	Mit Vollgas in die Bande - nix für Bleiüße! ★★★☆☆	Wenn schon Rennspiele, dann bitte Burnout-like. ★★★☆☆	Autos? Wie langweilig. Ich bin mehr der Ballerboy! ★★★☆☆	Ich und Rennspiele? Guter Witz. ★★★☆☆
RESIDENT EVIL OUTBREAK		Zum Glück hab ich die U.S.-Version daheim. ★★★★☆	Ohne Online-Modus absolut sinnlos! ★★★☆☆	@Capcom: Pfui für den fehlenden Online-Modus! ★★★★☆	Na zum Glück hab ich 'ne U.S.-Konsole daheim :P ★★★★★	Für meinen Geschmack zu kurz. ★★★★☆	Nee danke, offline kann man das nicht anbieten. ★★★★☆
DEF JAM: FIGHT FOR NY		Ich warte lieber auf das neue Mortal Kombat. ★★★☆☆	Ein Spiel mit Henry Rollins kann nur gut sein! ★★★★★	Ob WWE-Ring oder Hinterhof - Wrestling saugt. ★★★★☆	Geile Atmosphäre und forderndes Gameplay. ★★★★★	Ich mag weder HipHop noch Prügelspiele. ★★★☆☆	HipHop und Wrestling? Ich muss weg! ★★★☆☆
DEMON STONE		Mit solchen Spielen werd' ich einfach nicht warm. ★★★★☆	Baldur's Gate war schon nicht mein Ding. ★★★☆☆	Kurzes, aber prächtiges Action-Rollenspiel. ★★★★★	Genau mein Ding. Leider zu kurz... ★★★★★	Gar nicht mal soo schlecht das Teil! ★★★★☆	Spaßig, aber auf Dauer eintönig. ★★★★☆
FIFA FOOTBALL 2005		Für mich als PES-Anhänger keine Alternative. ★★★★☆	Solider Action-Fußball: Wem's gefällt... ★★★★☆	Und ewig kickt die PES-Konkurrenz ins Leere... ★★★★☆	Wenn schon Fußball, dann bitte PES. ★★★☆☆	Fußball ist toll, nur nicht als Videospiel! ★★★★☆	Ein weiteres Jahr, ein weiteres FIFA... *gähnt* ★★★★☆
ROCKY: LEGENDS		Für was gibt's eigentlich Fight Night von EA?!	Die Rocky-Lizenz macht viel wieder wett. ★★★★☆	Dank cooler Mücke stimmt wenigstens das Flair. ★★★★☆	Hab mir mehr davon erhofft. ★★★★☆	Super, mein Held kehrt auf die PS2 zurück! ★★★★☆	Fand schon die Filme nicht wirklich toll. ★★★★☆
							Solides Boxspiel mit Rocky-Flair-Bonus. ★★★★☆

Features

Neben den vier Standard-Features unterstützen viele Titel noch spezielle Hardware sowie Sound- und Bild-Normen. Sollte ein Spiel ein besonderes Feature aufweisen, wird es mit dem entsprechenden Symbol gekennzeichnet.

Standard

	USK Empfehlung		Anzahl der möglichen Spieler		Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke bzw. KB		Online-Funktion sowie Spieleranzahl dabei
	Grafik		16:9-Option		Progressive Scan		50/60 Hertz umschaltbar
	Sound		Sprachausgabe		Dolby Surround		Dolby Digital
			Dolby Pro Logic II		Dolby Digital		Dolby Surround Pro Logic II

Zubehör

	Force Feedback		Light Gun		Analog-Joystick
	Lenkrad		Multitap		Keyboard
	Headset-Unterstützung		Tanzmatte		Breitband-Adapter
			EyeToy		LAN

TEST DES MONATS

DTM RACEDRIVER 2



◉ Noch ein Rennspiel-Tophit: Das realistische DTM Racedriver 2 trumft mit riesiger Streckenauswahl, allen DTM-Teams und gelungenem Story-Modus auf.

ENTTÄUSCHUNG DES MONATS

SILENT HILL 4: THE ROOM



◉ Keine Frage, mit bizarrer Story und erlesenem Schauer-Sound kann auch Silent Hill 4 punkten. Warum's diesmal aber nicht ganz für den Horror-Thron reicht, lest ihr im Test.

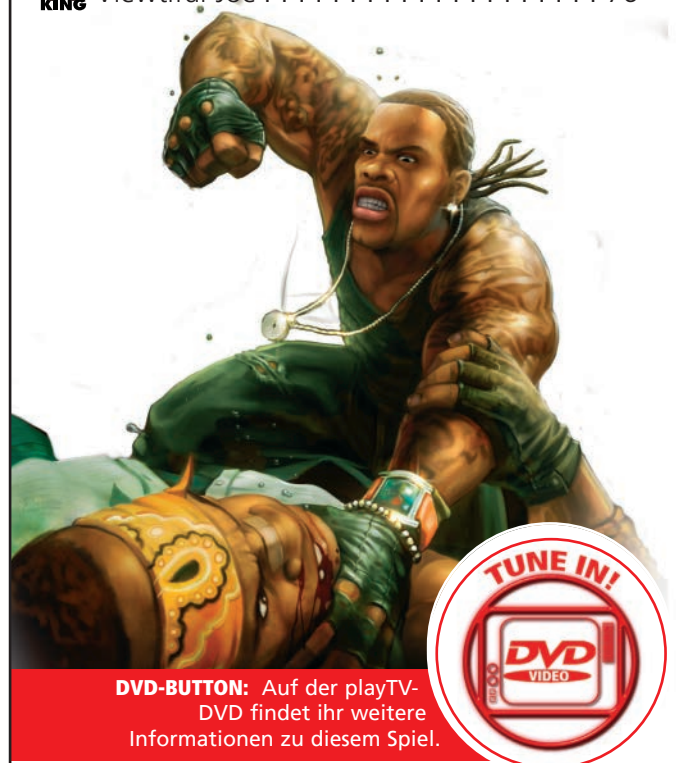
- 1 Nur für Erwachsene:**
Spiele mit diesem Logo sind sehr gewalttätig und nicht für Kids geeignet.
- 2 Extreme Hardcore:**
Extrem schwere bzw. äußerst unfaire Games werden mit diesem Symbol versehen.
- 3 playKING:**
Spiele mit einer Gesamtwertung ab 85 Prozent krönen wir mit dem playKING.
- 4 Grafik – Sound – Gesamtwertung:**
In die **Grafikwertung** fließen sowohl die optische Präsentation als auch die technische Inszenierung ein.
Die **Soundwertung** wird von der Qualität der Hintergrundmusik, der Soundeffekte, der Tonformate und der Synchronstimmen bestimmt.
Die **Gesamtwertung** drückt das allgemeine Spielspaß-Potenzial aus.
- 5 Einsteiger – Fortgeschrittene – Profis:**
Diese Info gibt Aufschluss über den Schwierigkeitsgrad des Spiels.

Besondere Auszeichnungen:		playKING	Grafik 87%	Sound 89%	RATING (PROZENT) 86
1 NUR FÜR ERWACHSENE	2 EXTREME HARDCORE				
Einsteiger Fortgeschrittene Profis 5					

INHALT 11/2004

PLAYSTATION2

Colin McRae Rally 2005	66
Crimson Sea 2	94
Crisis Zone	84
Def Jam: Fight for NY	82
Demon Stone	86
playKING DTM Racedriver 2	64
Dynasty Warriors 4 Empires	96
FIFA Football 2005	90
playKING Gradius V	72
Headhunter: Redemption	68
playKING Madden NFL 2005	96
playKING NHL 2005	88
Resident Evil Outbreak	78
Rocky Legends	92
Silent Hill 4: The Room	60
Star Ocean: Till The End of Time	74
Terminator 3: The Redemption	94
playKING Tiger Woods PGA Tour 2005	88
Vietcong: Purple Haze	80
playKING Viewtiful Joe	76



DVD-BUTTON: Auf der playTV-DVD findet ihr weitere Informationen zu diesem Spiel.



SILENT HILL 4 THE ROOM™

„My Home is my Castle!“
Im vierten Silent Hill
bringt Konami die Angst
zu euch nach Hause.



○ **Verdammte Axt:** Mit dem rostigen Beil könnt ihr ordentlich austeiln, trotzdem sind die Krankenschwestern harte Gegner.



○ **Inventar:** Nur in eurem Zimmer könnt ihr so viele Gegenstände lagern wie ihr wollt.



○ **Festgesetzt:** Die Tür ist zugekettet und ihr könnt sie nicht öffnen. „Walter“ hat eine Nachricht für euch hinterlassen.





○ **Zusammenbleiben:** Gebt Acht, dass ihr Eileen nicht in gefährlichen Gegenden zurücklasst. Das Symbol ist aus dem Vorgänger bekannt.



○ **Rendezvous am stillen Örtchen:** Keine Silent-Hill-Episode kommt ohne ein unheimliches Klo aus.

Henry Townshend versteht die Welt nicht mehr: Eines Morgens ist die Tür seines Apartments von innen mit einer Kette verschlossen! Er kann sie nicht mehr öffnen und auch seine Hilfeschreie verhallen ungehört. Die Fenster erweisen sich als versiegelt und zu allem Überfluss wird Henry in jeder der folgenden Nächte von Alpträumen geplagt.

Nach mehreren schrecklichen Tagen in Gefangenschaft geschieht erneut Unerwartetes: Mit einem lauten Krachen tut sich in Henrys Badezimmer ein Loch auf – dahinter ein scheinbar endloser, enger Tunnel. In seiner Verzweiflung kriecht Henry in die Öffnung. Alles ist besser, als noch länger in der Wohnung gefangen zu sein – zumindest denkt er das anfangs noch...

Grusel mit Niveau

Allein für den ebenso verstörenden wie innovativen Story-Ansatz gebührt dem Team um Produzent und Komponist Akira Yamaoka der goldene Originalitätspreis am Band. Seine Silent-Hill-Serie ist bereits seit der ersten PSone-Episode Garant für nervenzerfetzenden Psycho-Terror abseits von Capcoms modrigen Zombie-Horden.

Wo Resident Evil mit plötzlich auftauchenden Feinden und gedämmten Splatter-Einlagen schocken will, attä-

ckiert Silent Hill gezielt die Psyche des Spielers: Horror bleibt unterschwellig, die wirklich schrecklichen Ereignisse werden nie direkt gezeigt, vielmehr wird der Spieler mit gewitzten Ideen mehr und mehr verunsichert.

Und doch scheint das Rezept der ersten drei grandiosen Episoden den Konami-Kreativen nicht mehr genügt zu haben: Bei Teil 4 beschreitet man spielerisch neue Wege, altbewährte Konzepte fliegen über Bord, man experimentiert.

Aus Alt mach Neu

Schock Nummer eins: Weite Teile des Spiels erlebt ihr neuerdings aus der Ego-Perspektive. Alles, was sich in Henrys Zimmer abspielt, seht ihr durch die Augen des Helden. Dabei ist das Apartment weit mehr als der Startpunkt >>>



○ **Die wichtige Frage:** Ist das Loch euer einziger Weg aus der Wohnung hinaus?



○ **Lebt das Haus?** Die Gänge vor Henrys Zimmer wirken nicht sehr einladend. Vielleicht wäre er doch besser drin geblieben?

Kostime

Eifrige Durchspieler freuen sich auch in Silent Hill 4 wieder über ein paar schöne Boni: So findet Henry beim zweiten Anlauf die allseits beliebte Kettensäge im Wald in der Nähe des Autos. Kniffliger sind da schon die beiden versteckten Kostüme für Cynthia und Eileen versteckt. Beim dritten Durchgang findet ihr Eileens sexy Krankenschwester-Outfit in Raum 303, Cynthias offenerherziges Lingerie-Kostümchen erwartet euch, nachdem Eileens Krankenschwesterkostüm ausgewählt wurde und ihr einen Spielstand vorweisen könnt, bei dem ihr alle vier Endsequenzen gesehen habt.



Ungewöhnlicher Dress für Krankenschwestern: Eileen kämpft sich spärlich bekleidet durch finstere Szenarios.



○ **Luftig:** Hoffentlich holt sich Cynthia in den U-Bahn-Schächten keinen Zug.

Handlung

Bei einem Spiel wie Silent Hill 4 sind Spoiler eine absolute Spaßbremse – daher verraten wir euch hier nur ein paar kleine Details zur Handlung. Trotzdem solltet ihr an dieser Stelle nicht weiterlesen, wollt ihr ganz und gar unbefangen an das Spiel herangehen können.

Henry bleibt recht emotionslos, weil er wirklich nur der Avatar des Spielers ist. Er hat kaum persönlichen Bezug zur Handlung.

Der Bösewicht ist der Massenmörder Walter Sullivan, der irgendwie mit dem bösen Kult von Silent Hill zu tun hat. Aber wie kann er Morde begehen, wo er doch seit Jahren tot ist?

Ist die Wohnung anfangs noch der sichere Hafen, in dem ihr sogar eure Energie aufladen könnt, halten die bösen Mächte später langsam Einzug in euer Zuhause. Ihr müsst sie zurücktreiben.

Ihr kommt an keiner Stelle des Spiels tatsächlich nach Silent Hill – ihr gelangt lediglich in die nähere Umgebung und seht zum Beispiel den Toluca-See.

Alles andere findet ihr lieber selbst heraus!



⊙ **Achtung:** Diesem Mann solltet ihr besser nicht über den Weg trauen.

zu den verschiedenen Welten, die ihr nach und nach besucht. Ihr speichert dort auch euren Spielstand, lest Nachrichten, die euch ein Unbekannter unter der Tür durchschiebt, beobachtet das Leben draußen (oder eure hübsche Nachbarin Eileen Galvin) und verwaltet das Inventar. Inventar? Genau – und damit wären wir bei ...

... Schock Nummer zwei: Ihr könnt nicht mehr alles mit euch herumschleppen: Henrys Inventar ist nun auf neun Gegenstände begrenzt – alles Weitere



⊙ **Igitt:** Während die Geisterfrau nach Henrys Herz greift, weiß Eileen nicht, was sie tun soll.



⊙ **Nebelige Treppe:** Je weiter ihr die Stufen hinabsteigt, desto näher kommt ihr der Lösung.



⊙ **Ekelhaft:** Auf der Trage vor euch liegt etwas, das aussieht wie abgezogene menschliche Haut.

müsst ihr in einer Kiste in eurem Apartment lagern. Gegenstände wie Patronen könnt ihr nicht mehr „zusammenfassen“, was größere Probleme nach sich ziehen kann. Dazu kommt, dass ihr in Echtzeit die Gegenstände wählt, die ihr benutzen wollt, oder mit denen ihr euch ausrüstet: Monster, die auf euch warten, während ihr gemütlich im Menü kramt, gehören damit der Vergangenheit an.

„Bissig, schleimig, sucht ...“

Schock Nummer drei: Viele der wie immer äußerst ekligen Gegner sind nun unbesiegbar: Ihr habt es öfters mit Geistern zu tun, die nicht nur schnell sind, sondern auch immer wieder aufstehen – egal wie oft ihr sie mit Waffengewalt behakt habt. Darüber hinaus verfolgen euch einige davon sehr hartnäckig und ziehen euch allein durch ihre Anwesenheit wertvolle Energie ab. Dazu kommt

im späteren Verlauf ein noch aufdringlicherer Verfolger, der euch sogar mit Schusswaffen zu Leibe rückt. Und dann hat Konami noch eine weitere Überraschung in petto.

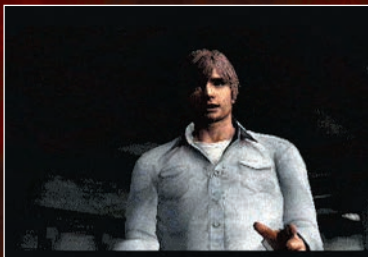
Schock Nummer vier! Rätsel sind Geschichte – jetzt ist Action angesagt. Natürlich gibt es hie und da noch das ein oder andere Puzzle, doch sind die Lösungen meist so offensichtlich, dass eure Gehirnwindungen garantiert niemals überlastet werden. Dafür ist euer Daumen umso mehr gefragt. Zu den unsterblichen Gegnern kommt eine ekelhaft grausige Menagerie typisch kranker Silent-Hill-Monster: Hunde mit heraushängenden Zungen, gehäutete Gorillas mit mehreren Häutern, grauenhafte Mutanten mit Babyköpfen und eine besonders widerwärtige Variation der klassischen Krankenschwester haben es auf euch abgesehen. Diese Ausgeburt wahn sinniger Fantasien sind



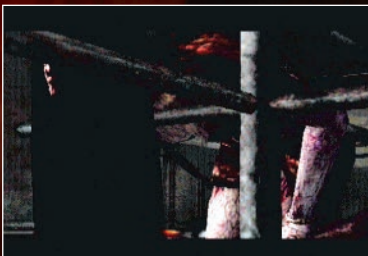
⊙ **Überraschend hell:** Die meisten Szenarios von Silent Hill 4 sind gut ausgeleuchtet und nicht allzu unheimlich.



⊙ **Ein Raum mit Nabelschnüren:** Laut Produzent Akira Yamaka ist das Thema „Geburt“ ein wichtiger Aspekt im Spiel.



❶ **Blankes Entsetzen:** Was Henry auf seinem Horrortrip alles erblickt, würde auch den stärksten Mann umhauen.



❷ **Geistreich:** Die Dame in Rot ist nicht sonderlich gut auf Henry zu sprechen.

nicht nur zahlreich, sondern auch aggressiv – meist müsst ihr zu den Waffen greifen, um sie unschädlich zu machen.

Leider hat es Konami versäumt, das schon immer eher zweckmäßige denn elegante Kampfsystem zu aktualisieren. Auch sind beliebte Elemente aus den Vorgängerspielen – das Radio, das euch mit Rauschen die Präsenz von Gegnern angezeigt hat, oder die Taschenlampe, mit der ihr besonders schummrige Szenarien beleuchten konntet – wegrationalisiert worden. Alte Silent-Hill-Hasen erwarten also viele Überraschungen.

Horror für Literaten?

Doch hat man viele der bewährten Elemente auch beibehalten: Die sieben Szenarien sind stellenweise extrem eklig und verstörend. Leider müsst ihr die meisten davon im Spielverlauf zweimal hinter euch bringen – nach zahlreichen Spielstunden ermüdet das ein wenig.

Mimik und Detailreichtum der Figuren suchen wieder, genau wie schon im Vorgänger, ihresgleichen. Auch die subtilen Soundeffekte und die her-



❸ **Feuergefecht im Treppenhaus:** Schützt eure Begleiterin vor den unheimlichen Schwestern.

vorragende, eher spärlich eingesetzte Musik sind erneut derart gut gelungen, dass wir gleich zum Kauf des Soundtracks raten.

Wie schon bei den Vorgängern lohnt es sich auch hier, alles genau anzusehen und kräftig mitzudenken. Das Spiel ist voll gestopft mit intelligenter Symbolik, Interpretationshinweisen und interessanten Denkansätzen! Auch in Silent Hill 4 ist nichts so, wie es zunächst zu sein scheint und auch das kleinste Detail hat eine Bedeutung. In einer der kommenden Ausgaben verraten wir euch, was sich die Entwickler bei ein paar der interessantesten Details tatsächlich gedacht haben. ■

MEINUNG | Colin Gäbel

Shade! Da freue ich mich wie ein Schneekönig auf Herzkaspernachschub von den Gruselgöttern und werde prompt enttäuscht – ein wenig zumindest. Das Plus an Kampfaction geht zu Lasten des bislang herausragendsten Serien-Merkmals – der Spannung. Wo ihr euch früher in freudiger Erwartung des nächsten Schocks vorsichtig um die Ecken geschlichen habt, hängen euch die Höllenviecher nun allzu häufig im Nacken – da nutzt sich der Schrecken schnell ab. Doppelt ärgerlich: Trotz einiger Änderungen im Kampfsystem metzelt es sich in Silent Hill 4 noch genauso träge wie in den ersten drei Teilen. Und weil es jetzt mehr Monster sind, stört das Behäbige am Gekloppe diesmal richtig.

Aber genug gemosert: Auf der Habenseite stehen bei The Room wie bei den Vorgängern die exzellent exzentrische Story, feine Schaueroptik und ein brillanter Soundtrack. Ergo leider nicht der ganz große Gruselwurf, aber für Horror-Fans dennoch ein Muss.

FAZIT | Thomas Nickel

Das neue Silent Hill stürzt mich persönlich in ein Wechselbad der Gefühle. Die vielen Kämpfe gefallen mir ebenso wenig wie die ständige Wiederholung der Szenarios in der zweiten Spielhälfte. Die lahme Kampfsteuerung hat ihr Verfallsdatum um einige Jahre überschritten und vom Gruselfaktor her hatte der unmittelbare Vorgänger mehr zu bieten. Andererseits ist die Geschichte um Henrys Gefangenschaft, seinen Antagonisten und die Abgründe der menschlichen Seele extrem faszinierend – genau wie Silent Hill 2 ist der vierte Teil eher auf Psychologie als auf okkulten Horror ausgelegt. Auch wenn Elemente wie die unbesiegbaren und im späteren Spielverlauf lästigen Geister im Story-Kontext durchaus Sinn machen, hätte man das eleganter lösen können. So bleibt unterm Strich ein Abenteuer, das euch mit Handlung und Atmosphäre bannt, rein spielerisch aber enttäuscht und durch plumpe „Dehnübungen“ später unnötig in die Länge gezogen wird!

POSITIV

- faszinierende Handlung
- beklemmende Stimmung
- hervorragende Soundkulisse

NEGATIV

- anspruchslose Rätsel
- Kämpfe ohne Dynamik
- Fruststellen in der zweiten Spielhälfte

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Silent Hill 3	91%	05/03
2 Silent Hill: Director's Cut	85%	03/03
3 Resident Evil Outbreak	74%	Seite 78

PLAY DATEN

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Konami	780KB	1	SILENT HILL 4 THE ROOM
Entwickler	Konami			
Erhältlich ab	24. September			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.konami.de			

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 85%
Sound 88%

RATING (PROZENT)
80

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis



DTM RACE DRIVER 2

Nachschub für alle PS-Freaks, die's lieber realistisch mögen: Codemasters Tourenwagen-Klassiker geht in eine neue Runde.



🕒 **Giganten:** Ein solches Ungetüm zu steuern ist nicht ganz einfach und erfordert viel Fingerspitzengefühl.



🕒 **Cockpit-Ansicht:** In der Innenansicht aus dem Cockpit heraus kommt das Rennen besonders realistisch 'rüber.

NICHT GANZ AKTUELL



Die Namen der Fahrer und Teams basieren ausnahmslos auf den Daten der Saison 2003. Einen Heinz-Harald Frentzen im OPC Team Holzer sucht ihr also ebenso vergebens wie den aktuellen Audi A4 DTM. Stattdessen dürft ihr noch im Audi TT-R eure Runden drehen.

DTM Race Driver 2 erscheint mit einiger Verzögerung nun endlich auch für die PlayStation2. Fünf Monate lang mussten Rennspiel-Freaks auf die Deutsche Tourenwagen Meisterschaft warten, doch wie wir jetzt wissen, hat sich die Geduld gelohnt.

In Teil eins habt ihr das junge Renntalent Ryan McKane gespielt, der aus dem Schatten seines tödlich verunglückten Vaters treten und selbst eine Motor-

sportlegende werden wollte. Diese Story kam bei den Fans aber nicht allzu gut an – zu viel Seifenoper für ein Rennspiel.

Ein neuer Stern am Himmel

Die Entwickler haben prompt reagiert und die Story etwas zurückgeschraubt. Jetzt steht der Spieler selbst im Zentrum des Geschehens – ihr erlebt alle Zwischensequenzen aus der Ego-Perspekti-

ve. An der Seite eures bereits bekannten Mentors Scotty steht ihr am Beginn einer hoffnungsvollen Rennsportkarriere. Doch wie immer müsst ihr euch erst einmal in den unteren Rennklassen beweisen. Euer Team braucht dringend Knete, also heißt es: „Ab auf die Piste und gewinnen!“

Nur Podestplätze bringen nämlich das nötige Kleingeld und die Aufmerksamkeit der Sponsoren ein. Bald gesellt



🕒 **Querfeldein:** Abkürzungen haben selten einer Dreher zur Folge.



🕒 **Rien ne va plus:** Nichts geht mehr. Da hilft nur noch ein Neustart.



○ **Replay:** Schaut euch eure Siege in der Wiederholung noch mal ganz genau an.

sich Cat Silver, die wohl attraktivste Managerin der Motorsportwelt zu euch und besorgt euch Plätze in höheren Ligen. Und dann beginnt sich auch das Fernsehen für euch zu interessieren.

Es kann nur einen geben...

In DTM Race Driver 2 warten 31 Meisterschaften in 15 verschiedenen Motorsportklassen. Ihr könnt so ziemlich alles fahren, was auf vier Rädern läuft und ordentlich Power unter der Haube hat. Vom Formel-Ford-Boliden über abgedrehte Concept-Cars bis hin zu riesigen U.S.-Trucks ist nahezu alles vertreten. Der Weg in den Motorsport-

Olymp jedoch ist lang und beschwerlich. Die Story wird in kurzen, gerenderten Sequenzen zwischen den Rennen erzählt. Hier lernt ihr Freund und Feind im Rennzirkus kennen und erfährt nebenbei die Zielvorgaben für die nächsten Rennen. Diese können durchaus variieren: Mal müsst ihr ganz oben aufs Treppchen, ein anderes Mal sollt ihr eine bestimmte Siegpriemie einfahren oder einfach nur euren Erzrivalen schlagen.

Der Schwerpunkt liegt zwar ganz klar auf den vielfältigen Straßenrennen, doch genügt es nicht, ein guter Asphalt-Pilot zu sein. Auch abseits der



○ **Cat und Scotty:** Die Protagonisten der Karriere fetzen sich schon mal herzlich.



○ **Einbremsen:** Die Gegner bremsen sehr früh – spätes Bremsen bringt euch nach vorne.



○ **Warten auf Grün:** Die Spannung vor dem Start ist förmlich greifbar.

geteerten Strecken solltet ihr euch wohl fühlen. Codemasters hat sogar alte Colin-McRae-Pisten eingebaut, die ihr als Rallyepilot beackern müsst. Doch keine Sorge, ganz so simulationslastig wie bei der Offroad-Serie geht es in DTM 2 nicht zu.

Königsklasse DTM

Die ultimative Herausforderung stellt dabei eine komplette Saison mit allen Regeln und sämtlichen DTM-Piloten aus dem Jahr 2003 dar – ein gut im Spiel verstecktes Feature. Vom ersten Qualifying bis zum Top-Ten-Kampf um die Super-Pole-Position zockt ihr alle Rennwochenenden nach. DTM-Fans werden sich hier folglich sofort heimisch fühlen.

Wie oben angesprochen, dürfen sich PS2-Konsoleros über ein paar nette Dreingaben freuen: Eine exklusive Strecke und eine zusätzliche Meisterschaft gibt's nur auf der Sony-Konsole. Zudem haben die Entwickler kräftig an der Technik gefeilt: Im Gegensatz zum Vorgänger gehen nun bis zu 21 Fahrzeuge zeitgleich an den Start, ohne dass der Bildaufbau darunter leidet. Die Grafik läuft flüssig mit 60 Bildern in der Sekunde. Freudige Nachrichten für die Besitzer des neuen Logitech-Driving-Force-Pro-Lenkrades: Sie kommen in den Genuss eines nahezu perfekten Lenkvergnügens. ■

BREITBAND-DUELLE



Den Online-Modus konnten wir vor Redaktionsschluss leider noch nicht ausprobieren. Man wird aber die komplette Deutsche Tourenwagen Meisterschaft des Jahres 2003 auch über den Breitbandadapter austragen können. Die einzelnen Rennen dürft ihr mit bis zu acht Kontrahenten zocken – auf Wunsch werden die anderen Fahrer durch KI-Piloten ersetzt.

FAZIT | Stefan Reinhardt

DTM Race Driver 2 ist ein typisches Nur-noch-das-nächste-Rennen-Spiel, bei dem sich der Suchtfaktor verzögerungsfrei einstellt. Nach einem Sieg einfahren, die nächste Kabbelei zwischen Scotty und Cat miterleben – der Mix aus anspruchsvollem Motorsport und unterhaltsamer Storyführung motiviert ungemein. Zu Beginn der Karriere sind die Rennen einfach, nach etwa einem Drittel des Story-Modus zieht der Schwierigkeitsgrad aber deutlich an. Ab diesem Zeitpunkt wird die Pistenhatz zu einer fahrerischen Herausforderung und endet nicht zwangsläufig mit einem Platz auf dem Podium. Zu den Schwächen: Abkürzungen über die grüne Wiese sind bei einigen Strecken ohne Dreher oder Schäden möglich. Manchmal kann auch die Gegner-KI ziemlich nerven. Die Kontrahenten drängeln und schubsen ohne Rücksicht auf Verluste. Und dennoch: Fans simulationslastiger Rennspiele werden voll auf ihre Kosten kommen.

POSITIV	NEGATIV
• DTM voll spielbar	• durchwachsene Gegner-KI
• motivierender Karriere-Modus	• Abkürzungen möglich
• 31 Meisterschaften	• anspruchslöse Rallyekurse

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Gran Turismo 3: A-spec	91%	08/01
2 DTM Race Driver	86%	09/02
3 Le Mans 24 Stunden	79%	08/01

PLAY DATEN

Genre	Rennspiel	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Codemasters	1083KB	1-2	DTM RACE DRIVER 2
Entwickler	Codemasters	8. Oktober	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	8. Oktober	ca. 60 Euro	1-8 Sp.	ab 6 J.
Preis	ca. 60 Euro	WEB-INFO: www.codemasters.de		



Besondere Auszeichnungen:





COLIN MCRAE RALLY 2005

Kann Colin McRae seinen Titel spielend verteidigen, nachdem Richard Burns bereits aus dem Rennen ist?

COLIN MCRAE,
DER WÜSTENKÖNIG



Bei seinem ersten Wüstenausflug ging Colin McRae verloren und klappte zwei Tage lang mit Banditen in der Steppe. Er gewann zwei Etappen, erreichte am Ende allerdings nur Platz 20, weil sein Nissan Pickup unter allerlei technischen Problemen litt. 2005 wird der Schotte einen zweiten Anlauf nehmen und erneut versuchen, als erster Pilot in Dakar einzutreffen. Übrigens: Das Paris-Dakar-Vehikel ist auch im Fuhrpark von Colin McRae Rally 2005 enthalten.



Wechselhaft: Die Fahrbahnbeläge werden durch das dynamische Wettersystem richtig heimtückisch.

Nachdem Citroen Colin McRae's Vertrag zum Saisonende 2003 nicht verlängert hat, ist es um den Weltmeister von 1995 ziemlich still geworden. In diesem Jahr sorgte der 36-jährige Schotte durch seine Teilnahme an der Rallye Paris-Dakar – bei der er abschied – sowie durch den dritten Platz beim 24-Stunden-Rennen von Le Mans wenigstens für ein paar Schlagzeilen...

Die Turbo-Offensive

Der fünfte Teil der Rallysimulation zeigt sich besonders in puncto Spielmodi von seiner Schokoladenseite: Bei der obliga-

torischen Meisterschaft finden sich nicht nur Colin-McRae-Veteranen sofort zurecht. Ihr startet abermals mit einem World Rally Car bei acht Veranstaltungen in Finnland, Griechenland, Spanien, Großbritannien, Japan, USA, Australien und neuerdings auch Deutschland. Zwischen den einzelnen Events bestimmen Materialtests für Keramikbremsen, Dämpfer, Getriebe, Motor oder Auspuff den Alltag des Rallyepiloten. Erledigt man Aufgaben für die Fahrzeugingenieure, bauen Mechaniker neue Teile umgehend ein und die Performance eures WRCs verbessert sich.

Der Karriere-Modus ist vollkommen anders aufgebaut. Ähnlich wie bei DTM Race Driver 2 (Test ab S. 64) schlägt ihr eine in 23 Wettbewerbe unterteilte Rallyelaufbahn ein. Der Aufbau gestaltet sich dabei nonlinear. Das heißt, euer kompletter Werdegang hängt von dem gewählten Event innerhalb eines Wettbewerbs ab. Dabei reichen die vorhandenen Fahrzeugklassen von der Super-

1600-Kategorie (VW Polo) über die B-Klasse (Audi Quattro S1) bis hin zur Gruppe A8 (Ford Focus WRC 02).

Beim Blick unter...

...die Motorhaube sind nur wenige Neuerungen auszumachen. Obwohl alle Wertungsprüfungen komplett neu erstellt wurden, erinnern diese stark an die Streckencharakteristik von Colin McRae 04. Der Beweis: Manche Stages der Rallye in Großbritannien schlängeln sich wieder durch einen Steinkohlebruch.

Unabhängig davon ist das Design der Wertungsprüfungen (WP) über jeden Zweifel erhaben, die deutsche Rallye einmal ausgenommen. Erneut wird der PS2-Motorsportler nicht geschont: Die unterschiedlichen, zum jeweiligen Rallyeland passenden Schotter-, Asphalt- oder Schneeoberflächen und das ebenso sensible wie realitätsnahe Fahrverhalten der Boliden gestalten sich als echte Herausforderungen. ■



Brachialer Klang: Vor allem die Motoren-Sounds der WRC-Boliden klingen authentisch.

FAZIT | Dirk Gemeinhardt

Peugeot hat bei der diesjährigen Rallye-WM das 206er- durch ein 307er-Modell ersetzt. Das alte Fahrzeug war technisch ausgereizt und konnte nicht mehr mit der Konkurrenz mithalten. Eine ähnliche Entscheidung hätte Codemasters für Colin McRae Rally 2005 treffen sollen: Es ist schade, dass der Copilot diesmal viel zu langsam aus dem „Gebetsbuch“ vorliest – Crashes sind da vorprogrammiert. Dumm auch, dass manche Passagen der deutschen Wertungsprüfungen nur wenig mit Rallyesport zu tun haben und dass das Wagen-Setup abermals zu minimalistisch für eine Rallyesimulation ausfällt. Die Fahrphysik, die Beschaffenheit der Oberflächen sowie der Karriere-Modus sind dagegen an Genialität kaum zu übertreffen.

POSITIV NEGATIV

- realistische Fahrphysik
- anspruchsvolles Streckendesign
- neues Online-Feature
- unpräzises Timing des Copiloten
- deutscher Copilot spricht furchtbar
- minimalistisches Wagen-Setup

PLAY DATEN

Genre	Rennspiel
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.codemasters.de	



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 82%
Sound 85%

RATING (PROZENT)
85



Very british: Wählt als Beifahrerstimme am besten McRae's Ex-Copiloten Nicky Grist.

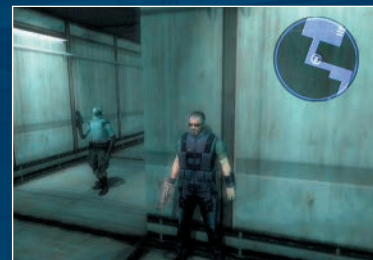


HEADHUNTER REDEM

Ein Colt für alle Fälle: Endzeit-Headhunter Jack Wade geht wieder auf blutige Kopfgeldjagd – diesmal mit sexy Verstärkung.



○ **Kein Problem:** Solche Hangelpartien sind weder häufig noch knifflig.



○ **Standardsituation:** In schmalen Gängen könnt ihr euch gut vor Wachpatrouillen verstecken – und unerkannt zuschlagen.

Düstere Sci-Fi-Szenarios sind schon seit den Gründertagen virtueller Bildschirmunterhaltung ausgesprochen beliebt. Auch die Schweden von Amuze skizzieren in ihren digitalen Werken selten rosige Zukunftsaussichten: Organisierte Kriminalität, weltweite Seuchen, soziale Spannungen und korrupte Regierungen – schon das erste Headhunter hatte PS2-Fans in eine Endzeit-Welt mit vielfältigen Problemen entführt. 20 Spieljahre danach sieht's noch mal eine ganze Ecke übler aus.

UNTER REDEMPTION



🔑 **Jetzt wird's eng:** Rücken die Lumpen im Verbund an, solltet ihr dicke Wummen oder Granaten auspacken.



🔑 **Eile mit Weile:** Je länger ihr einen Feind im Fadenkreuz haltet, desto höher steigt die Treffergenauigkeit.

Zumindest ein Mann muss sich im Chaos aus Angst und Gewalt keine Sorgen machen, arbeitslos zu werden – ganz im Gegenteil: Kopfgeldjäger Jack Wade könnte mit seinen Überstundenzetteln die heimliche Trainingshalle tapezieren. Immer wieder mogelt sich geächtetes Gesindel aus den unterirdischen Strafkolonien hinauf in die strahlende Oberwelt Above. Hinter den scheinbar zusammenhangslosen Überfällen der Below-Bösewichter scheint ein System zu stecken. Gerüchte besagen, dass sich eine terroristische Opposition unter dem Banner eines mysteriösen Führers sammelt. Und so geht in Above die Angst um – die Reichen und Schönen befürchten die Revolution: Arm gegen reich, Below gegen Above – na, wenn das nicht fast schon poetisch ist!

Niedlicher Nachwuchs

Als Jack Wade eines schönen Abends zu einem Überfall gerufen wird, verändert sich sein Leben schlagartig. Am Tatort stellt der raubeinige Held die schnuckelige Below-Braut Leeza X. Statt den jungen Heißsporn jedoch der Gerichtsbarkeit auszuliefern, wirbt der ergrauende Einzelgänger die dunkelhaarige Unterwelt-Schönheit als Partnerin an. Pikantes Detail: Im zarten Alter von sechs Jahren wurde Leeza Augenzeugin der vermeintlichen Tötung ihres Vaters. Der Killer war niemand anderes als Jack Wade.

Eine ausgereifte, erwachsene Geschichte, interessante Wendungen und eine professionelle Inszenierung stehen einmal mehr auf dem Aushängeschild von Headhunter. Die 20 bis 30 Stunden Spielzeit werden euch wie schon

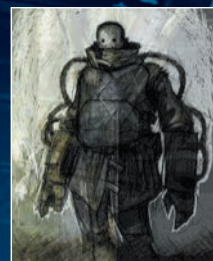
im Vorgänger mit exzellenten, englisch synchronisierten Zwischensequenzen versüßt, in denen niemand ein Blatt vor den Mund nimmt.

Am Abgrund

Passend zur postapokalyptischen Grundstimmung von Headhunter: Redemption führt euch die Ganovenjagd an allerlei bizarre Schauplätze voll schwarzhumoriger Details. Während Leeza etwa ein riesiges TV-Studio erforscht, werden über die Lautsprecher Profi-Killer zum Dreh des nächsten Snuff-Movies beordert. Jack wiederum lauscht bei nervenzerfetzenden Feuergefechten im Below-Ghetto dem lautstarken Streit eines Ehepaars.

Spielerisch erwartet euch bei Jacks zweitem Konsoleneinsatz eine ausgewogene Mixtur aus raffinierten >>>

LOHN DER MÜHEN



Wer sich wagemutig durch die Welt von Headhunter: Redemption kämpft, zockt ein paar interessante Extras frei. Im Hauptmenü finden sich unter den Bürger-Dateien nach und nach Videosequenzen, Konzeptskizzen und Art-works. Besonders interessant sind die Soundfiles: Hier könnt ihr noch mal in aller Ruhe den abgefahrenen Werbespots und Lautsprecherdurchsagen lauschen, die ihr im Abenteuer hört.



🔑 **Nun aber flott:** Die fiesen Mech-Spinnen greifen bevorzugt in der Gruppe an – mit Sprungattacke.



🔑 **Kock-out:** Schleicht ihr euch vorsichtig ganz nahe an einen Übeltäter heran, setzt ihr auf Knopfdruck zum lautlosen Stealth-Kill an.



◉ **Öfter mal was Neues:** Mit einem futuristischen Scharfschützengewehr gibt Leeza einer Teilzeit-Kollegen Feuerschutz.



◉ **Willkommen in Silent Hill?** In der stinkenden Below-Kanalisation wird euer IRIS-System gestört und vergrieselt die Sicht.

Ballereien und mitunter richtig kniffligen Kopfnüssen. Ein manueller Charakterwechsel ist dabei übrigens nicht möglich. Das Drehbuch schreibt vor, wann ihr mit wem loszieht. Jack hält sich diesmal allerdings ein bisschen zurück – in zirka sechzig Prozent aller Missionen meuchelt ihr euch mit Leeza durch die 3D-Labyrinth.

Blutiger Alltag

Die Verpackung von Headhunter: Redemption verspricht vollmundig zwei Helden „mit jeweils einzigartigen Fä-



◉ **Auf sie mit Gebrüll:** Auf Knopfdruck visiert Leeza automatisch den nächsten Bösewicht an.

higkeiten und Kampfstilen“. In der Praxis spielt es sich mit Jack und Leeza – von geringfügigen Unterschieden im Waffenarsenal abgesehen – nahezu identisch.

Recht eigenständig (aber leider nicht ganz ausgereift) präsentiert sich dabei das Kampfsystem. Ob enger Versorgungstunnel oder weitläufiger Container-Hafen – der gewitzte Kopfgeldjäger hält stets nach passender Deckung Ausschau. Per Schultertaste drückt ihr euch an jede Schutz bietende Stellung und lugt mit dem Analog-Stick vorsichtig hervor. Der Clou daran: Anrücken-Feinde werden mittels R1-Knopf automatisch anvisiert. Je nach Art der Waffe (ob kleine Pistole oder hochfrequenten MG) und Ballersituation (spurtet ihr einem Schurken wild feuernd entgegen oder peilt ihr den Fiesling aus der Hocke heraus ruhig an?) schwankt das Fadenkreuz mehr oder weniger – und damit natürlich eure Treffergenauigkeit. Lasst ihr euch beim Aus-der-Deckung-Spähen also genügend Zeit, trifft ihr auch gepanzerte Schurken so exakt, dass sie schon mit wenigen

Kugeln im Leib ins Gras beißen. Hektischen Naturen mit nervösem Abzugsfinger hingegen geht schnell die Munition aus.

Größtes Manko der Auto-Zielerfassung: In Nahkampfsituationen versagt die Hilfe oft kläglich. Da ballert euer Alter Ego auch mal ins Nirgendwo, während euch der Bösling seine Knarre in den Nacken drückt. Sehr ärgerlich!

Hirn an!

Wir hatten es schon angedeutet, Rätselfreunde kommen bei Headhunter: Redemption ebenso auf ihre Kosten wie Action-Fanaten. Den Großteil der Knobelaufgaben machen vielseitige „Wie kriege ich die vermaledeite Tür nur auf?“-Puzzles aus. Das altbackene Schlüssel-finden-Schloss-aufschließen-Prinzip funktioniert dabei nur in den seltensten Fällen. Mal müsst ihr die Stromversorgung für die Verriegelung am gut versteckten Generator wieder herstellen, Mal initialisiert ihr in einem gewitzten Minispiel eine Keycard. Ohne Hirnschmalz kommt ihr bei Headhunter: Redemption garantiert nicht weit.

Richard Jacques Der Musiker

Zwar (noch) nicht ganz so populär wie manche Kollegen, zählt Richard Jacques doch seit einigen Jahren zu den begehrtesten Soundtrack-Komponisten. Bereits dem ersten Headhunter verhalf der Brite mit gleichermaßen aufwändigen wie passenden Orchester-Scores zu Ehren. Zuvor war Jacques an Videospielhits wie Jet Set Radio Future (Xbox), Metropolis Street Racer (Dreamcast) oder Shinobi X (Saturn) beteiligt. Aktuell verpasst er dem zweiten EyeToy: Play sowie Empires Ego-Shooter Starship Troopers den letzten akustischen Schliff. Auszüge aus diesen Soundtracks waren im Eröffnungskonzert der Games Convention 2004 zu hören. Die Musik zu Headhunter: Redemption ist übrigens seit Mitte September als Doppel-CD im Handel.



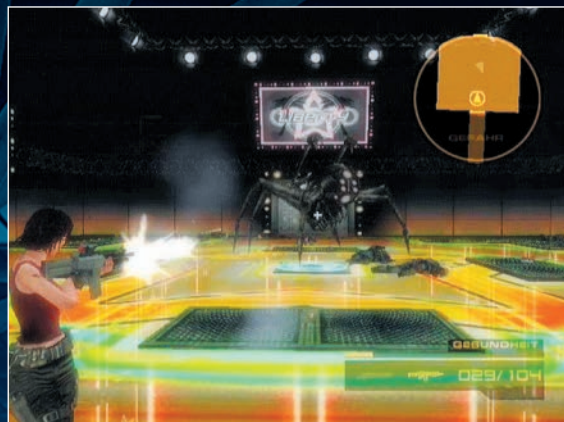
◉ **Hat das richtige Ohr:** Headhunter-Komponist Richard Jacques.



◉ **Jack Wade in Bedrängnis:** In solchen Nahkampfsituationen sorgt die Chaos-Kamera gerne mal für Ärger.



Bizarre Rätsel in einer bizarren Welt: Bringt die Walzen richtig zum Stehen, dann öffnet sich eine verrammelte Tür.



Dickes Ende: Die besonders bösen Bossgegner lassen sich nur mit der richtigen Taktik knacken.

Unverzichtbare Hilfe im Kopfnuss-Chaos ist die so genannte IRIS-Kommunikationseinheit. Darüber stehen Leeza und Jack nicht nur im Funkkontakt, sondern dürfen sich auch in feindliche Computersysteme einloggen, Kartendaten runterladen oder nützliche Hintergrundinfos abfragen. Die beste Eigenschaft des IRIS-Systems ist jedoch die Scanner-Funktion.

Brille: Fielmann?

Mit der Sehhilfe sucht ihr die Umgebung akribisch nach Besonderheiten ab. Ein Druck auf die L1-Taste, und schon wechselt ihr aus der klassischen Verfolgerperspektive in den Ego-Modus. Erspäht ihr durch die IRIS-Brille

Ungewöhnliches, wird es blinkend markiert und auf Wunsch nach Details abgescannt. So identifiziert ihr beispielsweise brüchiges Mauerwerk, das sich mit einer gezielten Sprengung einreißen ließe. Oder Bolzen – ein Schuss auf die marode Halterung und schon gibt das Bodengitter den Weg nach unten frei.

An eure Geschicklichkeit stellt Headhunter: Redemption übrigens keine großen Ansprüche. Leeza und Jack springen beispielsweise ganz automatisch von Kanten ab, tödliche Stürze fallen als Todesursache aus. Gleiches gilt demnach für Hangelpartien in luftiger Höhe oder Balanceakte über schmale Simse – so lange ihr den entsprechenden Knopf gedrückt haltet, wird niemand abstürzen.

Technik durchwachsen

Lob und Tadel haben sich die Entwickler für die Technik verdient. Grafisch präsentiert sich Headhunter: Redemption mit eigenwilliger Farbwahl, schönen Spiegel- und Unschärfefeffekten und abwechslungsreichen Szenarios sehr individuell. Dafür stören einige niedrig aufgelöste Billig-Texturen und die speziell im Nahkampf bockige Kamera. Nix zu meckern gib't über die brillante Sprachausgabe und den aufwändigen Symphonie-Sound-

track, der – Gott sei's gedankt – nicht vom quäkenden Synthesizer, sondern von einem realen Orchester eingespielt wurde.

Größter technischer Malus des spannenden Action-Adventures sind die Ladezeiten. Allzu häufig müsst ihr beim Betreten eines neuen Raumes mehrere Sekunden lang warten. Geht ihr drauf und müsst neu starten, könnt ihr euch in der Wartezeit getrost einen Kaffee holen gehen.

Ein Kompliment verdient das Speichersystem: Der Spielstand lässt sich mit allen Fortschritten jederzeit sichern – ihr startet aber stets beim zuletzt aktivierten Checkpoint. ■

AUS DEM LEBEN GEGRIFFEN?



An der Spitze der Above-Gesellschaft steht mit Präsident Goodman jr. ein Mann, der so manchen Zocker an U.S.-Präsident George W. Bush erinnern dürfte. Optisch hat der virtuelle Politiker zwar keinerlei Ähnlichkeit mit dem realen Vorbild, dafür wecken Goodmans Äußerungen Erinnerungen. Gottesfürchtige Durchhalteparolen sind ebenso zu vernehmen wie markige Sprüche zum steigenden Rüstungs-Etat. Dass die Stimme Goodmans beinahe genauso klingt wie die von Bush – nun, das kann natürlich auch reiner Zufall sein.

FAZIT | Colin Gäbel

Die Schweden beweisen eindrucksvoll, dass ein erwachsenes Videospiel nicht zwangsläufig ultrabrutal sein muss. Ob Humor, Story oder Sprachstil – das Abenteuer kommt passend zur düsteren Endzeit-Atmosphäre knallhart und kompromisslos daher. Auf meterhohe Blutfontänen und überdrehte Splatter-Einlagen haben die Macher bei den Ballereien aber verzichtet – eine gute Entscheidung. So motiviert Headhunter: Redemption vor allem durch die brillante Inszenierung und die spannende Geschichte. Auch spielerisch ist der Mix aus taktisch angehauchter Ballerei und pfiffigen Rätseln gelungen. Ein paar störende Details verhindern aber leider den Sprung in höhere Wertungsregionen. So sind Kameraführung und Auto-Aiming in Nahkampfsituationen chaotisch, auch die etwas holprige Steuerung hätte Feinschliff vertragen. Dazu gesellen sich Ladezeiten, die im Zeitalter vorbildlicher Daten-Streaming-Technologien nur noch eines tun – sie nerven!

POSITIV	NEGATIV
• filmreife Story	• quälende Ladezeiten
• tolle Präsentation	• mäßige Steuerung
• spannende Shoot-outs	• unausgereiftes Zielsystem

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Splinter Cell: Pandora Tomorrow	90%	08/04
2 Metal Gear Solid 2: Substance	90%	03/03
3 Headhunter	79%	01/02

PLAY DATEN

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Atari	214KB	1	HEADHUNTER: REDEMPTION
Entwickler	SEGA/Amuze	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	sofort	Nein	16 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.headhunter-redemption.com			

Besondere Auszeichnungen:

GRAFIK 78%
SOUND 85%

RATING (PROZENT)
80

Einstiege Fortgeschrittene Profis



GRADIUS V

Für das nach offizieller Zählung fünfte Gradius hat Konami die Shooter-Experten Treasure verpflichtet – eine weise Entscheidung!

DURCHGEZOCKT



Nach dem ersten Durchzocken (egal auf welchem Schwierigkeitsgrad) schaltet ihr ein ganz besonderes Schmankerl frei – den erweiterten Waffen-Modus. Hier lässt sich jeder einzelne Wummenparameter – vom Raketentyp bis hin zur Art der Hauptkanone – einstellen. Mit Ripple-Laser und Flammenwerfer bietet Gradius V so eine ganz neue Herausforderung.



Der absolute Nervenkrieg: Diese knifflige Mechräupe fordert ein gutes Auge und perfekte Manövrierfähigkeiten.



Die Wurzel allen Übels: Für ein Shoot'em-Up ungewöhnlich, lockt Gradius V sogar mit einer dramaturgischen Überraschung!

Doppeltrumpf für Actionfans: Bei den Namen Gradius und Treasure kriegen Anhänger des klassischen Shoot'em-Ups leuchtende Augen. Die Konami-Serie steht seit Mitte der 80er-Jahre für kompromisslose Traditionsverbundenheit. Der japanische Entwickler wiederum gilt unter Fans derzeit als der beste Lieferant für horizontal oder vertikal scrollende Ballerspektakel.

Tradition verpflichtet

Nun wurden die Projektile-Profis von Treasure mit der Entwicklung eines neuen Gradius betraut. Das Ergebnis: Der

beste Shooter seit Irem's R-Type Delta (PSone, 1998).

Altbewährtes in zeitgemäßem Gewand – so könnte der Leitspruch der Entwickler gelautet haben. Es erwarten euch acht Levels lang zwar hochaufgelöste 3D-Hintergründe und meist polygonale Gegnerkader. Die eigentliche Action ist aber – ganz traditionell – auf eine zweidimensionale Spielebene beschränkt. In gediegener Gradius-Manier peppt ihr das Raumschiff Vic Viper um Laserkanonen, Abwehrraketen und bis zu vier balierende Beiboote auf, indem ihr spezielle Extra-Kapseln sammelt. Erfreuliche Neuerung: Bei Verlust eines Lebens geht die gesamte bis dato erstandene Schiffsbewaffnung flöten, die Hilfsdrohnen aber lassen sich wieder aufklauben. So steht ihr nach einer tödlichen Kollision nicht völlig nackt da. Zudem dürft ihr zu Spielbeginn die Formation der Beiboote wählen. Auf Knopfdruck schwirren die Satelliten wie ein Schutzschild um euren Raumer oder öffnen sich fächerartig zum tödlichen Geschwader.

Um auch Genre-Greenhorns eine reelle Überlebenschance einzuräumen, stehen fünf Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Darüber hinaus dürft ihr bereits absolvierte Abschnitte im Trainings-Modus direkt anwählen und ausgiebig üben.

Nerven aus Stahl

Und Übung ist in Gradius V das A und O. Zwar beschränkt sich das Spiel im Kern auf's Schießen und Ausweichen, aber so knifflig, vielseitig und spektakulär ging es noch in keinem Horizontal-Shooter zu. In einer Mission navigiert ihr millimetergenau durch einen teuflischen Meteoritenhagel, ein Level später durchfliegt ihr ein rotierendes Stahllabyrinth – während eine giftgrüne Säurewelle physikalisch korrekt hinter euch her schwappt.

Die Designkrone jedoch haben die mannigfaltigen Bossgegner verdient – was euch hier an Reaktionsvermögen und Pad-Beherrschung abverlangt wird, ist schlichtweg der Wahnsinn. Wer die ultimative Herausforderung sucht, zockt Gradius V zusammen mit einem Kumpel.

FAZIT | Colin Gäbel

Um es kurz zu machen: Gradius V ist Horizontal-Action an der Schwelle zur Perfektion. Ob Level-Design, Gegner-Vielfalt oder Abwechslung – Entwickler Treasure fackelt hier ein wahres Ideenfeuerwerk ab, das im Shooter-Genre seinesgleichen sucht! Dank großzügiger Kollisionsabfrage und optimaler Lernkurve entpuppt sich auch der scheinbar unfairste Projektilhagel mit etwas Übung noch als schwere, aber genau durchdachte Herausforderung. Zumindest in 99 Prozent aller Fälle. Extrem spannend, extrem motivierend und technisch voll auf der Höhe – so schön kann Old-School-Ballerspaß auch anno 2004 noch sein! Für schlappe 30 Euronen sollte sich kein Zocker dieses spielerisch wie grafisch brillante Werk entgehen lassen.

POSITIV

- perfekte Lernkurve
- geniales Level-Design
- opulente Präsentation

NEGATIV

- gaaaanz selten Slowdowns
- zwei, drei unfaire Passagen
- für Nörgler: innovationsarm

PLAY DATEN

Genre	Shooter	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Konami	39KB	1-2	GRADIUS
Entwickler	Treasure	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	31. Oktober	Nein	6 Jahre	
Preis	ca. 30 Euro			

WEB-INFO: www.konami.com



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 86%
Sound 80%

RATING (PROZENT)

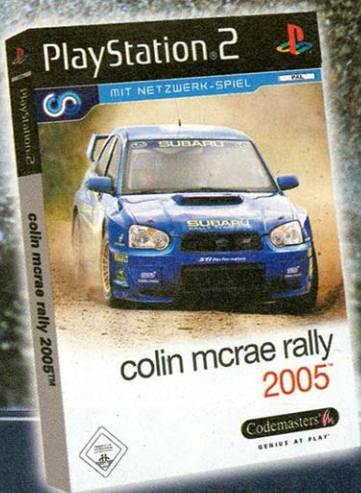
89

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



Super ausbalanciert: Je nach Schwierigkeitsgrad tauchen andere Gegner-Variationen auf.

colin mcrae rally 2005™ kommt. aber gewaltig.



Anklicken & abräumen: 1 DELL High-Performance PC!
Nur im Internet – klick auf
<http://www.codemasters.de/colinmcrae2005/pp>
und gewinne die Hammer-Maschine!*



Colin McRae Rally 2005 – komplett neu aufgebaut an den Start!

Meistere lokale Rallye-Events und entscheide selbst, in welcher Klasse du dich für die WM qualifizierst. Deine Gegner? Per Online-Gaming bis zu 8 Spieler weltweit. Die Extras? Neues HighEnd-Schadensmodell (Lackkratzer, feine Dellen), Benommenheits-Feature nach Hammer-Crashes, erstmals deutsche Pisten und, und, und. Nervös? Du hast allen Grund dazu...

www.codemasters.de

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

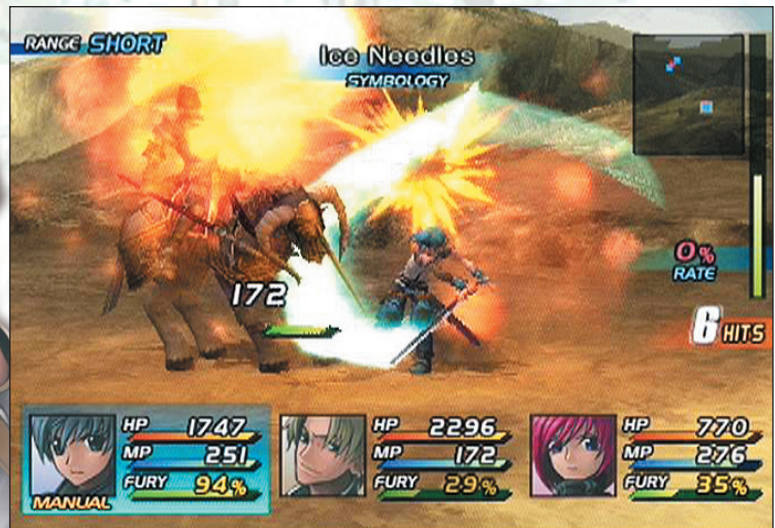
© 2004 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" and "GENIUS AT PLAY" are registered trademarks owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 2005"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are Trade Marks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the "Colin McRae" logo are registered trademarks of Colin McRae Limited under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the BIA or any related company. *Teilnahme bis 18. Juli 2004. Teilnahmeberechtigt sind alle Spieler, die das Spiel "Colin McRae Rally 2005" besitzen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



STAR OCEAN

Till the End of Time

Planetenkreuzfahrt mit Pannen – nicht ganz frisches Rollenspielfutter von Square Enix.



Ohne Köpfchen Kopf ab: Die späteren Schurken sind nur mit der richtigen Strategie zu knacken.

JÄGER UND SAMMLER...



...dürften bei Star Ocean voll auf ihre Kosten kommen. Als Schmankerl für besondere Kampferfolge werdet ihr nämlich mit so genannten Battle Trophies belohnt. Von simplen Aufgaben wie „Erreiche Erfahrungslevel 10“ bis hin zu weit kniffligeren Bedingungen à la „Besiege Obermotsz Soundso in weniger als einer Minute!“ reicht die Palette der 300 außergewöhnlichen Leistungen.

Der weite Weg nach Westen: Ursprünglich ist die mittlerweile vierte Star-Ocean-Episode bereits Anfang 2003 im Land der aufgehenden Sonne erschienen. Allerdings machte sich Entwickler Tric Ace damit wenige Freunde unter den RPG-Fans. Der Grund: Die Urfassung von Star Ocean: Till the End of Time krankte an zahlreichen Bugs und Design-Patzern – schlampige Beta-Tests waren schuld. Doch die Macher gelobten Besserung und so landete knapp ein Jahr später ein Director's Cut in den japanischen Läden. Ende August kamen schließlich auch unsere U.S.-amerikanischen Zuckerfreunde in den Genuss der fehlerfreien und um Charaktere, Dungeons und einiges mehr erweiterten Version

des PS2-Epos. Logisch, dass Publisher Ubisoft hier zu Lande ebenfalls die „gute“ Fassung veröffentlicht, auch wenn der Director's-Cut-Zusatz im Titel fehlt.

Die Galaxis per Anhalter

Es sollte der Urlaub seines Lebens werden: In der virtuellen Kampfarena zocken, literweise kalorienreiche Süßgetränke süffeln und zwischendurch mit Sandkastenfreundin Sophia am perlweißen Sandstrand relaxen – so hatte sich Fayt den Aufenthalt im intergalaktischen Ferienressort Hyda IV vorgestellt. Da jedoch ein dekadenter Club-Urlaub kaum Basis für ein spannendes Rollenspiel-Erlebnis sein kann, lässt das Unheil nicht lange auf sich warten.

Der brutale Überraschungsangriff eines bitterbösen Imperiums zwingt die Gäste zur Flucht – es kommt, wie's kommen muss. Im Laufe der dramatischen Evakuierung wird Held Fayt von Freundin und Eltern getrennt und findet sich mutterseelenallein auf einem unbekannten Himmelskörper wieder.

Und so beginnt für den blauhaarigen Jüngling die Reise seines Lebens. Auf dem langen Weg nach Hause erlebt unser Hauptheld unzählige Abenteuer, trifft neue Freunde (insgesamt neun, ein paar davon sind versteckt) und legt sich mit den Unholden des Universums an.

Schlachtenbummler

Inszenierung und Ablauf von Star Ocean sind eher hausbacken. Städte-



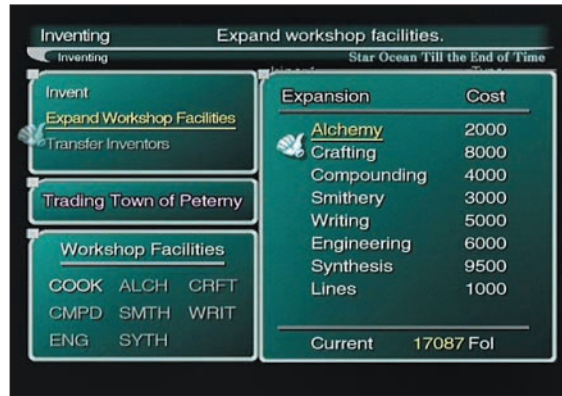
Kerker-Traumpaar: Neben den obligatorischen Speicherpunkten findet sich oftmals ein Heil-Terminal.



Schön gemacht: Die Polygon-Städte verwöhnen das Auge mit einer Fülle hübscher Details.



❗ **Ihr habt die Wahl:** Wer sich nicht kloppen will, macht einfach einen großen Bogen um herumstreunende Monster.



❗ **Entdecker gesucht:** Forschernaturen dürfen Zeit und Geld in die Erfindung immer neuer Ausrüstungsgegenstände stecken.

AUS ERFAHRUNG SCHLECHT



Entweder können sie nicht, oder sie wollen nicht: Mit *Star Ocean* verfolgt Publisher Square Enix den traurigen Weg schlechter PAL-Anpassung konsequent weiter: Kein 60-Hertz-Modus, keine deutsch übersetzten Untertitel – stattdessen dürft ihr euch auf gewohnt große schwarze Bildbalken freuen. Dass die Progressive-Scan-Option der U.S.-Version der Schere zum Opfer gefallen ist, setzt der schwachen Konvertierung die Krone auf – zumindest für Heimkino-Fans.

besuche wechseln sich mit Kerker-Expeditionen ab, teils langatmige (und durchwachsen englisch synchronisierte Zwischensequenzen) führen euch durch die verhältnismäßig unspektakuläre Geschichte.

Seine Stärke spielt der Science-Fiction-Fantasy-Mix ganz klar im Kampf aus. Zwei Merkmale heben *Tri Aces'* Prügelsystem deutlich vom Genre-Standard ab: Zum einen bleiben euch lästige Zufallskeilereien erspart, die Monstergruppen ziehen sichtbar durch die 3D-Pampa. Des Weiteren finden die Auseinandersetzungen in Echtzeit statt. Während ihr einen Helden frei durch die Arena bewegt, übernimmt die CPU die Steuerung der beiden anderen Recken. Das Grundverhalten der Compagneros lässt sich in sechs Stufen einstellen – von „Ohne Rücksicht auf Verluste zuhauen!“ bis „Spar dir die

Kräfte!“ reichen die Möglichkeiten. Stellen sich die Kollegen dennoch zu dumm an (was schon mal vorkommt), wechselt ihr per Schultertaste blitzschnell den aktiven Charakter.

Tödlicher Tiefgang

Grundsätzlich verfügt jeder Recke über einen starken und einen schwachen Schlag. Ersterer verursacht zwar derbe Kopfschmerzen, dauert in der Ausführung aber recht lange – mit etwas Pech ist der anvisierte Schurke schon entwischt, wenn eure Klinge niedersaust. Allerdings lässt sich nur mit einem schweren Hieb die Deckung durchbrechen. Die lädt sich – beim Helden genau wie beim Gegner – automatisch auf, sobald man sich eine Zeit lang nicht bewegt.

Zusätzlich dürft ihr für jeden Protagonisten aus einer Vielzahl spezieller

Skill-Manöver wählen, von denen ihr jeweils zwei nach Wunsch auf die beiden Angriffsknöpfe legen könnt. Kriegskünstler verbinden so Attacke um Attacke zu wichtigen Kombos und lassen den Bösewichtern keine Chance zur Gegenwehr.

Das I-Tüpfelchen stellen dabei die so genannten Bonus-Battles dar: Hat sich die entsprechende Energieanzeige durch geschicktes Metzeln voll aufgeladen, werdet ihr nach dem Sieg mit fetten Belohnungen wie dreifachen Erfahrungspunkten oder auch automatischer Regeneration bedacht. Zumindest so lange, bis der Bonus-Balken durch eine besonders fette Feindes-attacke bricht. ■



❗ **Schwachpunkt:** Undynamisch inszenierte und langatmige Cut-Scenes laden zum gediegenen Gähnen ein.



❗ **Verlaufen?** Ob Dungeon oder Stadt – die Kamera lässt sich drehen. Auf Wunsch dürft ihr eine Karte überblenden.



❗ **Effektgewitter:** Wuchtiges Gewüte wird durch spektakuläre Grafikeffekte visualisiert.

FAZIT | Colin Gäbel

Anfangs hat man mit *Star Ocean* so seine Probleme. Die dröge inszenierte Intro-Sequenz und die überladenen Kampf-Tutorials haben kaum Lust auf mehr gemacht. Doch mit zunehmender Spieldauer entfaltet das Abenteuer seinen vollen Reiz, was primär dem Kampfsystem zuzuschreiben ist: Die Echtzeitkeilereien bergen irre viele taktische Möglichkeiten, das Belohnungssystem treibt euch motiviert von einer Prügelei zur nächsten. Auch wenn's im Schlachtengetümmel schon mal ein wenig chaotisch und unübersichtlich zugeht. Geschulte RPGler dürfen sich später auf knackig schwere Schlachten und Unmengen Zeugs zum Freispielen und Entdecken freuen. Hätten die Entwickler die gleiche Sorgfalt bei Dramaturgie und beim allzu eintönigen Dungeon-Design walten lassen, wäre eine höhere Wertung drin gewesen. So jedoch freuen sich „nur“ Fans anspruchsvoller Kampf-RPGs, die sich an der schlampigen PAL-Anpassung nicht stören, über das Spiel.

POSITIV

- cooles Endzeitkampfsystem
- umfangreich
- motivierendes Auflevel-Konzept

NEGATIV

- dröge Dramaturgie
- für RPG-Einsteiger schwer
- wenig spielerische Abwechslung

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Final Fantasy X-2	85%	03/04
2 Breath of Fire: Dragon Quarter	83%	11/03
3 Grandia 2	80%	04/02

PLAY DATEN

Genre	Rollenspiel	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Ubisoft/Square Enix	173KB	1-2	
Entwickler	Tri Ace			
Erhältlich ab	30. September			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.ubisoft.de			
		Online Funktion	USK	
		Nein	6 Jahre	

Besondere Auszeichnungen:

GRAFIK 83%
SOUND 81%

RATING (PROZENT)
82

Einstiege Fortgeschrittene Profis

VIEWTIFUL JOE

Zuschlagen ist die eine Sache. Zuschlagen und dabei eine gute Figur machen, eine ganz andere...

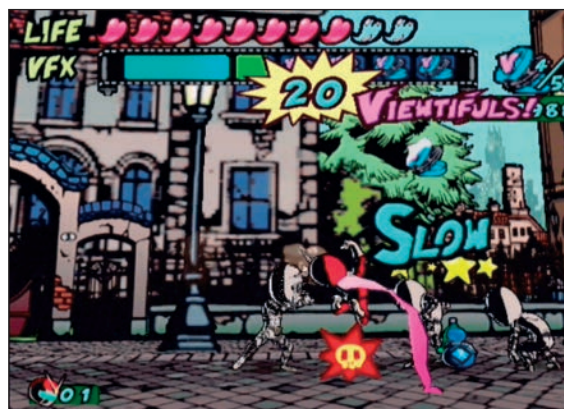
VIEWTIFUL JOE 2



Bereits im Frühjahr 2005 wird der zweite Teil von Viewtiful Joe für die PlayStation2 erscheinen. In dem Sequel wird Joe erneut die Filmbösewichter das Fürchten lehren. Und auch diesmal wird er nicht alleine sein. In seinem zweiten Abenteuer steht ihm seine Freundin Silvia zur Seite.



Ⓞ **Abwechslung pur:** Es wartet auch die eine oder andere Shooter-Einlage auf euch.



Ⓞ **Auf die Plätze, fertig, ausweichen:** Ein gelb-rotes Totenkopfsymbol kündigt den Feindangriff an.

Ein echter Spiel-Film. Joe's Freundin Silvia wurde in die Movie-World entführt. Tapfer wie der Junge ist, folgt er seiner Liebsten ohne Zögern durch die Kinoleinwand, um sie aus den Klauen der bösen Filmmonster zu befreien. Unter der Anleitung des inzwischen in die Jahre gekommenen Captain Blue entwickelt sich Joe selbst zum Superhelden.

The Last Action Hero

Viewtiful ist ein klassischer 2D-Beat'em-Up-Side-Scroller, deswegen aber noch lange nicht altbacken – ganz im Gegenteil. Er überzeugt nicht nur durch seinen

außergewöhnlichen Zelluloid-Look, sondern auch durch innovatives Spieldesign.

Superheld Joe kann schlagen, treten, springen und feindlichen Angriffen geschickt ausweichen. Das ist aber noch lange nicht alles. Um möglichst ansehnlich zu kämpfen – das ist der eigentliche Sinn und Zweck des Spiels – hat er noch ein paar ganz besondere Tricks auf Lager.

Schöner dreschen

Mit einem Druck auf die Shoulder-Buttons lässt man das Spiel entweder langsamer oder schneller ablaufen. So könnt ihr den Roboterschergen entweder in Windeseile das Blech verbeulen, ihren blitzschnellen Angriffen und Geschossen ganz gemütlich ausweichen oder schmerzhaftes Wurfgerät sogar zurückschleudern. Das I-Tüpfelchen bildet jedoch die Zoom-Funktion. Per Knopfdruck richtet sich die Kamera auf Joe aus. Sobald er im Mittelpunkt steht, schlägt er härter und vor allem spektakulärer zu.

Kämpft man besonders schön und elegant, heisst man zum einen Punkte ein, mit denen ihr euch zwischen den sechs Episoden neue Kombos und Upgrades kaufen kann. Außerdem verlängert man auf diese Weise nach und nach den Viewtiful-Balken. Dieser zeigt an, wie lange die Kraft noch reicht.

Die Superheldenfähigkeiten sind nicht nur im Kampf hilfreich, Joe löst mit ihnen auch das eine oder andere Rätselchen. Mit der Speed-up-Funktion treibt ihr Propeller-Plattformen in die Höhe, während ihr die Zeitlupe dazu nutzen könnt, etwa Bomben an der sofortigen Explodieren zu hindern.

Neben Joe steht euch ein weiterer Charakter zur Verfügung: Halbdämon Dante aus der Devil-May-Cry-Serie hat in dem Cel-Shading-Beat'em-Up einen Gastaufritt. Er heisst den Blechkameraden mit seinem Breitschwert und einem Paar Pistolen ordentlich ein. Das beschert dem geeigneten Spieler ein ganz anderes Spielerlebnis. ■

FAZIT | Mark Liebold

Ein Spiel mit Suchtpotenzial. Das Gameplay ist einerseits sehr einfach gehalten, und doch bietet es durch die innovativen Superheldenkräfte unheimlich viele Möglichkeiten, die Kämpfe spektakulär und abwechslungsreich zu gestalten. Wer glaubt, dass hier planloses Button-Gedresche dominiert, der irrt gewaltig. Vor allem in den späteren der insgesamt sechs Levels kommt man nur weiter, wenn man konzentriert und vor allem kontrolliert zockt. Wirklich lobenswert ist, dass Capcom der PS2-Version im Vergleich zum knallharten GameCube-Original nicht nur einen weiteren, erheblich leichteren Schwierigkeitsgrad, sondern auch gleich noch einen zusätzlichen Spielercharakter spendiert hat. Und das alles für gerade mal 30 Euro – wer kann da noch „nein“ sagen?

POSITIV

- intuitive Steuerung
- günstiger Preis
- einfaches und dennoch innovatives Gameplay

NEGATIV

- eigenwilliger Grafikstil
- teils knackiger Schwierigkeitsgrad

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Capcom	100KB	1-2	
Entwickler	Clover Studio	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	22. Oktober	Nein	12 Jahre	
Preis	ca. 30 Euro			

WEB-INFO: www.capcom.de



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 83%
Sound 83%

RATING (PROZENT)

88

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



Ⓞ **Alle Augen auf Joe:** Mit Hilfe der Zoom-Funktion kämpft der Superheld noch besser.



It's in the game.™

**ES WAR NICHT MEIN GESICHT,
DAS MICH BERÜHMT GEMACHT HAT!**

Andrei Shevchenko

Ab Oktober 2004



PERFEKTER SPIELFLUSS

www.fifafootball2005.ea.com
www.easports.de



PlayStation 2



© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo and It's in the game are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. © 2004 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. PlayStation® and the PS Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. All rights reserved. Game Boy, Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. N-Gage is a trademark or registered trademark of Nokia Corporation.



RESIDENT EVIL OUTBREAK

Kurzgeschichten aus Raccoon City: Acht Überlebende einer Virusplage kämpfen in einer amerikanischen Kleinstadt ums nackte Überleben.

LADEZEITEN-HORROR

Nicht nur beim Online-Modus schauen wir Europäer in die Röhre. Auch was die Ladezeiten angeht, haben wir nichts zu lachen. Da die Sony-Festplatte hierzulande nicht erscheint, müssen wir ultra lange Zwangspausen hinnehmen. Eine Möglichkeit besteht allerdings doch, die langen Ladezeiten zu halbieren. Und zwar mit dem HDDLoader (play 9/2004).



⊙ **Optisch einwandfrei:** Der PS2-exklusive Resident-Evil-Teil präsentiert sich im allerfeinsten Hi-Res-Hororgewand.



⊙ **Kammerjäger:** Neben den lebenden Leichen bekommt ihr es auch mit diversen mutierten und extrem giftigen Biestern zu tun.

Endlich! Knapp ein Jahr nach der Veröffentlichung der japanischen Version erscheint Resident Evil: Outbreak nun auch hierzulande. Traurigerweise hat sich Capcom in Europa gegen den Online-Modus entschieden. Auf den folgenden zwei Seiten lest ihr, was das „neue“ Resident Evil offline auf der Pfanne hat.

Helden wider Willen

Stichwort „neu“: Fangen wir mit der Story an. Die wird nicht Resident-Evil-typisch in einer zusammenhängenden Geschichte, sondern in fünf voneinander unabhängigen Episoden erzählt. Die gehen zeitlich zwischen dem zweiten Teil der Serie und Resident Evil 3: Nemesis (dt. Version) über die Bühne.

Ebenfalls ungewöhnlich: Diesmal kämpft nicht nur ein Charakter ums

nackte Überleben, sondern gleich drei. Allerdings kontrolliert ihr nur einen, die beiden anderen werden von der CPU gesteuert.

Auch bei der Wahl der Helden haben sich die Entwickler etwas Neues einfallen lassen. Euer Alter Ego ist kein trainiertes Mitglied einer Spezialeinheit, sondern ein normaler Bürger aus Raccoon City. Zur Auswahl stehen acht herkömmliche Personen mit vollkommen unterschiedlichen Geschichten und Fähigkeiten. Jeder verfügt über Stärken und Schwächen, die sich auf das Gameplay auswirken.

Tödliche Infektion

Apropos Gameplay: Auch hier verstecken sich einige Innovationen. Ihr seid zum Beispiel von Beginn an mit einem tödlichen Virus infiziert. Der



⊙ **Blutrünstig:** Zombies solltet ihr besser nicht an euch heran lassen.



⊙ **Gefährlicher Krüppel:** Holt der Mutant mit seinem riesigen Arm aus, bleibt kein Auge trocken. Gegen solche fiesen Gegner helfen nur schweres Geschütz oder gute Kondition.

breitet sich langsam in euren Eingeweiden aus. Euch bleiben knapp 90 Minuten, um eine Episode abzuschließen. Braucht ihr länger, rafft euch der Bazillus dahin. Fügen euch Zombiezähne in der Zwischenzeit Fleischwunden zu, gelangen weitere Viren in euren Körper und beschleunigen den Prozess.

Des Weiteren haben die Entwickler die kleinen Verschnaufpausen, wie etwa beim Nachladen der Waffe, kurzerhand gestrichen. Wechselt ihr jetzt ins Inventar, um eine Pille einzuwerfen oder um gefundene Notizzettel zu studieren, bleibt ihr für die Zombies angreifbar.

Erschwerend kommt hinzu, dass die lebenden Leichen jetzt wesentlich aggressiver vorgehen. Die Biester warten nicht mehr darauf, dass ihnen jemand über den Weg läuft. Sie torkeln nun eigenständig durch die Szenarios und brechen wenn nötig sogar Türen auf oder schlagen Fenster ein, um an euer Gehirn zu gelangen.

Waffen hausmacher Art

Um auf der halsbrecherischen Flucht vor den angriffslustigen Leichen nicht unter die Räder zu kommen, stehen euch zahlreiche Waffen zur Verfügung.

Neben Serien-typischen Wummen wie Pistolen, Schrotflinten und Granatwerfern haben auch diverse Haushaltsgegenstände ihren tödlichen Auftritt. Besen, Stahlrohr, Flaschen – in Resident Evil: Outbreak lässt sich fast alles als Mordwerkzeug missbrauchen. Dumm nur, dass die umfunktionierten Totschläger nach mehrmaligem Gebrauch zu Bruch gehen.

Im Team sind wir stark

Zuverlässig sind hingegen eure CPU-Kameraden. Damit euch die Sidekicks beispielsweise zu Hilfe eilen oder euch folgen, bewegt ihr einfach den rechten Analog-Stick nach oben, unten, nach rechts oder nach links. So lasst ihr einen der insgesamt zehn Befehle vom Stapel.

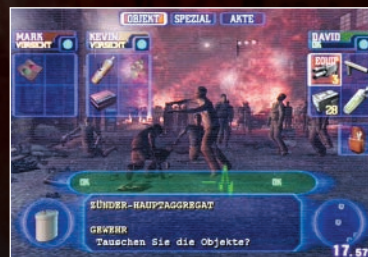
Ihr müsst euch mit euren KI-Mitspielern aber nicht nur absprechen. Das Tauschen von Gegenständen ist ebenfalls lebensnotwendig. Das passiert im Inventarbildschirm: Seid ihr gemeinsam mit einem Kumpel in einem Raum und wechselt ins Inventar, habt ihr den Überblick über eure und seine Taschen. Nun könnt ihr nach Herzenslust Heilkräuter, Munition oder Schlüssel austauschen.



⊙ **Dicke Kumpels:** Ist einer eurer Kollegen verletzt, solltet ihr ihm schnellstmöglich unter die Arme greifen und ihn mit Medikamenten versorgen, wenn ihr welche zur Hand habt.



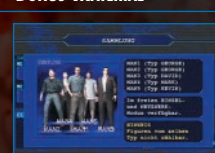
⊙ **Plünderung:** In den Taschen eurer Sidekicks findet sich so manches nützliche Utensil.



⊙ **Zeitdruck:** Wechselt ihr ins Inventar, läuft das Spiel im Hintergrund gadenlos weiter.

Habt ihr eines der fünf Szenarios (abhängig von eurem Können beträgt die Spielzeit pro Episode etwa 30 bis 45 Minuten) überlebt, wird abgerechnet. Für gefundene Gegenstände, Hilfeleistungen und Waffeneinsatz werden Punkte auf eurem Konto gutgeschrieben. Die dürfen dann im Sammlungs-Menü für alternative Kostüme, Filmsequenzen oder Musikstücke verbraten werden.

BONUS-MATERIAL



Eine wahre Flut an freispielbaren Extras erwartet euch bei Resident Evil: Outbreak. Neben 51 unterschiedlichen Kostümen, 62 exklusiven Artworks, 281 Musikstücken und Samples hat Outbreak noch sage und schreibe 59 verschiedene Filmsequenzen zu bieten.

FAZIT | André Steinert

Auch ohne Online-Modus macht Resident Evil: Outbreak Spaß – doch ist der nicht von langer Dauer. Die fünf Episoden sind allesamt zu schnell durchgespielt. Das letzte Szenario ausgenommen, kämpfen sich Serienkennner in jeweils max. einer Stunde durch die anderen vier Kurzgeschichten. Für ein wenig Abwechslung sorgen dann nur noch die unterschiedlichen Charaktere und die versteckten Boni. Ein echter Hingucker ist die Optik. Die Zombiehatz präsentiert sich im feinsten Hi-Res-Gewand. So viel polygonale Schönheit hat allerdings ihren Preis – und wie so oft in Videospielen heißt die Währung „Ladezeit“. Ein Raumwechsel geht niemals in weniger als zehn Sekunden vonstatten und so etwas kann man heutzutage einfach nicht mehr anbieten. Summa summarum: Ein kurzer Spaß, um den Zombie-Fans nicht herumkommen. Alle anderen sollten auf Resident Evil: Outbreak File 2 warten, das auch bei uns online spielbar sein wird.

POSITIV	NEGATIV
• tonnenweise freispielbare Extras	• kein Online-Modus
• feinste Gruseloptik	• Ladezeiten aus der Hölle
• innovatives Gameplay	• nur fünf Episoden



ALTERNATIVEN		
Titel	Rating	Test in play
1 Project Zero 2: Crimson Butterfly	85%	05/04
2 Silent Hill 4: The Room	80%	Seite 60
3 Akte X: Resist or Serve	70%	06/04

PLAY DATEN	
Genre	Survival-Horror
Hersteller	Capcom
Entwickler	R&D Production Studio 1
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.residenteviloutbreak.de	

	
278KB	1
	
Nein	KJF



PlayStation 2
RESIDENT EVIL
OUTBREAK
CAPCOM

Besondere Auszeichnungen:	Grafik 81%	Sound 77%	RATING (PROZENT)
			74
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	

VIETCONG

Purple Haze

Als Kommandant einer kleinen U.S.-Spezialeinheit kämpft ihr im feuchtheißen Dschungel von Vietnam mit einem übermächtigen Gegner.

DAS KONSOLEN-VIETCONG



Das Original: Vietcong (PC)

Die PlayStation2-Umsetzung von Vietcong: Purple Haze beinhaltet die 17 besten Missionen aus dem Original-Vietcong und den Add-ons Vietcong: Fist Alpha und Vietcong: Purple Haze sowie zwei Konsolen-exklusive Levels.



ⓘ **Allgegenwärtiger Feind:** Unbekanntes Terrain solltet ihr vorsichtig auskundschaften.



ⓘ **Vorsicht Sprengfalle:** Überall im Busch haben die Vietnamesen Fallen errichtet.



ⓘ **Die gelbe Armee:** Im Schnell-Kampf-Modus könnt ihr die Seiten wechseln.

Der Vietnamkrieg scheint derzeit das Lieblingsthema vieler Videospielentwickler zu sein. Mit Vietcong: Purple Haze kommt nun der dritte Shooter im Vietnam-Setting innerhalb kürzester Zeit in den Handel.

Eine Hand voll Haudegen

In Coyotes Umsetzung des gleichnamigen PC-Shooters übernimmt ihr die Rolle von Steve R. Hawkins. Euer Auftrag: Eine Aufklärungsmission. Führt die Spezialeinheit Fist Alpha durch den dichten nordvietnamesischen Dschungel, findet und zerstört feindliche Kommandopunkte.

Bevor es auf die Reise geht, müsst ihr im Boot-Camp bei eurem Sergeant

antanzeln. Der macht euch in einem knochenharten Training im Umgang mit Waffen, Artillerie und im Nahkampf fit für die kommenden Einsätze.

Nach der Ausbildung warten 19 gefährliche Missionen auf euch und euer Team. Das besteht aus fünf Spezialisten: Funker, Feldarzt, Techniker, MG-Schütze und ein Kundschafter begleiten euch. Letzterer lotst euch auf Befehl durch den Busch, macht Fallen und Gegner ausfindig.

Apropos Befehle: Auch die anderen Soldaten gehorchen auf's Wort. Was eure Männer für euch tun können, legt ihr mit der Viereck-Taste fest. Ruft den Techniker, sobald ihr eure Munition verfeuert habt oder schreit nach dem Arzt, wenn euch eine Kugel im Bein steckt.

de angriffslustiger Fußsoldaten nach eurem Blut. Auch Sprengfallen und Fallgruben machen den Urwaldurlaub zum Spießrutenlauf. Die Hinterhalte lassen sich, sofern sie entdeckt werden, mit einem Messer entschärfen. Die vietnamesischen Feinde dagegen lassen sich nur mit einer Bleispritze in den Bildschirmtod schicken. Winchester 70, Thompson M1 oder Remington 870 – insgesamt 30 authentische Ballermänner stehen euch im Kampf zur Verfügung.

Im Gegensatz zur Xbox-Version von Vietcong: Purple Haze muss die PlayStation2-Variante ohne Mehrspieler-Modus auskommen. Neben der Einzelspieler-Kampagne können sich PS2-Soldaten nur im Schnell-Kampf-Modus austoben. Hier wählt ihr zuvor freigespielte Levels direkt an oder schlagt euch auf die gegnerische Seite, um mit Vietcong-Waffen gegen die U.S.-Armee zu kämpfen. ■

FAZIT | André Steinert

Laaaaaangweilig! Selten haben wir uns im vietnamesischen Urwald so gelangweilt wie bei Coyotes Vietcong: Purple Haze. Das liegt zum einen an der grafischen Präsentation, die das Auge mit mangelnder Weitsicht, karg ausgestatteten Levels und grobentworfenen Texturen nicht gerade verwöhnt. Zum anderen an der technischen Umsetzung. Unverschämte lange Ladezeiten, die hakelige Steuerung und die üble KI der Teammitglieder machen aus dem viel versprechenden Dschungeltrip einen mittelmäßigen Ausflug in den Busch. Wer gerne ballernnd durch das Dickicht laufen und den Vietnamkrieg nachspielen möchte, greife lieber zu den folgenden Alternativen: Eidos' Shellshock NAM '67 oder Pivotal Games' Conflict: Vietnam.

POSITIV

- netter 60's-Soundtrack
- Seitenwechsel-Modus
- Team-Feature

NEGATIV

- hakelige Steuerung
- lange Ladezeiten
- kein Multiplayer-Mode

PLAY DATEN

Genre	Ego-Shooter	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Take2/Gathering	660KB	1
Entwickler	Coyote	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	24. September	Nein	16 Jahre
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO: www.vietcong-game.de			



Besondere Auszeichnungen:	Grafik 61%	Sound 69%	RATING (PROZENT)
NEUE FÜR EXTRA PRESENT	HARDCORE	play KING	64
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	

Die gelbe Gefahr

Im Polygon-Dickicht lechzen nicht nur feindliche Scharfschützen oder Dutzende



ⓘ **Dschungelkönig:** Der Kundschafter führt euch auf Befehl zum nächsten Einsatzziel.

JETZT UNBEGRENZTER HANDY-DOWNLOAD !

PER WAP ... SOVIEL DU AUCH WILLST !

Für bequeme Bestellungen per SMS ... SENDE "UUK" + "Bestellnummer" für dieses Bild sende also einfach "UUK 42211" an die ... für WAP sende eine SMS mit "WAP" an die

86688



**TOP RINGTONE
"SPACE-TAXI"
aus dem Movie
von Stefan Raab
Nr.82534**

**ALLE
SONGS
POLY
&
MONO
PHON**

SEXY SOUNDS

FÜRS HANDY ?

Als Klingelton oder SMS-Signal !

- 36054 Sex, Sex, Sex
- 36057 Orgasmus lang
- 36014 Sado - Maso
- 36021 Gang Bang Party
- 36058 Wilde Nonne
- 36059 Lesben freizügig
- 36004 Hardcore
- 36080 Schulhofgeflüster
- 36061 verdorbene Luder
- 36062 derbe Alte beim Sex
- 36063 Blutjunge Verführerin
- 36064 Flötter Dreier
- 36055 Asiatische Versuchung
- 36065 Strenge Erzieherin
- 36066 Geile Klassenlehrerin
- 36067 Super Orgasmus
- 36068 Zartes Vorspiel
- 36020 Volles Gerammel
- 36040 Rülpsen
- 36050 Furzen
- 36056 Kotzen
- 36001 Klospülung

Jetzt per
SMS bestellen !

Sende "UUK" + Leerzeichen
+ Bestellnummer an die

86688

SMS 12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS, max. 2 SMS a 2,99/SMS, zzgl. 20 ct T-Mobil Anteil/SMS

SEXY FLIRT PER SMS ?

Sende "RIA" per SMS an

84064

Antwort gratis, max. 1,99/SMS teilw. anim. Operatorchat

SEXY CAMS FÜRS HANDY ?

Täglich neue geile Movies auf
Dein Handydisplay... heiß & superscharf !



Hunderte Movies für dein Handy 2 x täglich jetzt sofort !

"START "UUK" +
"MOVIE" an die

87555

SEXY PICS FÜRS HANDY ?

Jetzt täglich 2 x aus tausenden von geilen Pics ...
SENDE "START UUK" + "PICS" an die



87555

12 (18) ct. VIZ2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct) * Sende STOP +
ursprüngl. Abgabe zum Bestellen max. 1,99/SMS, max. 2 SMS/Tag.
Ansonsten ABO. als angegeben erhalten unser Vize-Paket

oder telefonisch ordern + 0900-902318 4.235FR/m

+ 0900-560574 3.86/m

+ 0190-861489 1.86/min

TOP SONGS für Dein HANDY !

* max 2SMS a 2,98... (5,98) ... 12 (18) ct. VIZ2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct) * Jeder Neukauf erhält eins. WAP Download einzeln, gratis (max. 1,86/min a. d. ENL)

TOP CHARTS

- 82539 Aus & Vorbei
- 82538 How Come
- 82537 Burn
- 82536 Chocolate (Choco Choco)
- 82535 Voo Voo
- 82534 Space Taxi
- 82533 This is the world we live in
- 82532 This Love
- 82531 Troy
- 82530 Força
- 82529 Let's Get It Started
- 82528 La Promesse
- 82526 Shorty Doowop

- 82527 We Are Chocolate
- 82528 Breaking The Habit
- 82529 D'R ALTE HOLZMICH
- 82530 Unnatural Blond
- 82531 Mein Block
- 82532 Consequence of love
- 82533 Sunshine after Rain
- 82534 Martine
- 82535 P'kk it
- 82536 ch. Roque
- 82537 Brennende Liebe
- 82538 Unser Haus
- 82539 Dragostea din tei

- 82428 Hungriges Herz
- 82427 Stehst Du das genauso
- 82426 Tough Enough
- 82425 Du hast mein Herz...
- 82424 Welcome To My Island
- 82423 Augen Auf
- 82422 From The Inside
- 82421 Ladies Night
- 82420 Superstar
- 82419 I Feel You
- 82418 Mandy
- 82417 Axel F 2003
- 82416 Trouble

- 82473 Ghostbusters
- 82472 New York
- 82471 It's raining men
- 82470 Hurra der Pumuckel ist da
- 82469 Heils Bells
- 82468 Good save the queen
- 82467 Flipper
- 82466 Summer In The City
- 82465 Highway to Hell
- 82464 Lambada
- 82463 Batman
- 81030 Das Lied vom Tod
- 82146 Pipi Langstrumpf

- 81031 Halloween
- 81168 James Bond Thema
- 81140 Flinstones
- 81764 Das A-Team
- 81865 Raumschiff Enterprise
- 81182 Die Maus
- 81164 Miss. Impossible
- 82344 Sex And The City
- 81041 Deutsche Hymne
- 81169 GZSZ
- 82155 Cobra 11

MOVIE & KULT

- 82473 Ghostbusters
- 82472 New York
- 82471 It's raining men
- 82470 Hurra der Pumuckel ist da
- 82469 Heils Bells
- 82468 Good save the queen
- 82467 Flipper
- 82466 Summer In The City
- 82465 Highway to Hell
- 82464 Lambada
- 82463 Batman
- 81030 Das Lied vom Tod
- 82146 Pipi Langstrumpf

DEIN MOVIE im HANDY !



TOP SOUNDS fürs HANDY !



FARB PICS



LÖSCH LOGO

klare Sicht aufs HANDY !



LOVE MATCH



LIEBES HOROSKOP

direkt aufs HANDY !



erhalte ab sofort täglich Dein Liebeshoroskop aufs Handy... Sende jetzt :
"START UUK" + Best. Nr.
an **87555**
* 12 (18) ct. VIZ2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct) * für 86688 max 2SMS a 2,98... (5,98) 87755 für tägliches ABO je 1,99 / SMS. Sende "STOP" + ursprüngl. Anhang nach dem START des ABOs.
Alle anderen "START" ABO Befehle erhalten unseren täglichen Witz aufs Handy. Gerne senden wir unsere WAP Einstellungskf. für unseren WAP Download (max. 1,86/min) (Fast-Net)

DEF JAM

Fight for NY

Was?! Ihr diskutiert eure Konflikte am liebsten aus? Tja, dann seid ihr bei Def Jam an genau der falschen Stelle gelandet.

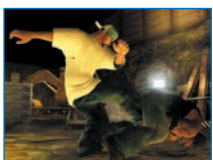


○ **Hilfsmittel:** In jeder Runde reichen euch die Schaulustigen andere Gegenstände.



○ **Aua!** Die Gewalt von Schlägen und Tritten wird vortrefflich vermittelt.

AUTHENTISCHES FEELING



Das Feeling von Straßenkämpfen wird hervorragend vermittelt. Ohne mit der Wimper zu zucken treten die erbarmungslosen Kampfmaschinen ihren Kontrahenten in die Fresse. Egal ob man nur zuschaut oder selbst Hand anlegt – wenn mit voller Wucht der Schlag oder der Tritt sein Ziel erreicht, zuckt man bei dieser gnadenlosen Action immer wieder aufs Neue zusammen. Beinahe so, als stünde man höchstpersönlich im Ring.

Gangsterpack! In den Musikvideos zahlreicher Hip-Hop-Artisten sieht man oft, wie sich die Musiker selbst als böse Gangster-Rapper verkaufen. Bei manchen mag das durchaus zutreffen, bei anderen wiederum ist alles nur Fake. Im krassen Gegensatz zu Def Jam: Fight for NY – hier sind alle Musiker durch die Bank unermüdliche Kampfmaschinen, die die Regeln der Straße bestens verinnerlicht haben: Keine Gnade und der Stärkere soll gewinnen!

Die Besetzungsliste von Def Jam: Vendetta war mit insgesamt 44 Fightern aus der Hip-Hop-Szene schon ansehnlich lang. Für die Fortsetzung des actionbetonten Gekloppes wurde die Anzahl der Kämpfer sogar auf über 70 Haudegen angehoben. Mit von der Partie sind unter anderem Method Man, Snoop Dog, Ice-T, Flava Flav, Slick Rick, Sean Paul, Ghostface und und und... es sollte wirklich jeder seinen „Liebling“ ausfindig machen können. Diesmal hat sich Electronic Arts aber nicht ausschließlich

auf Interpreten des Def-Jam-Labels beschränkt, sondern auch andere bekannte Stars wie beispielsweise Henry Rollins oder Carmen Electra integriert. Die „Neuen“ gehen natürlich nicht weniger schlagkräftig ans Werk wie die „Gangster“-Fraktion.

Machtspielen

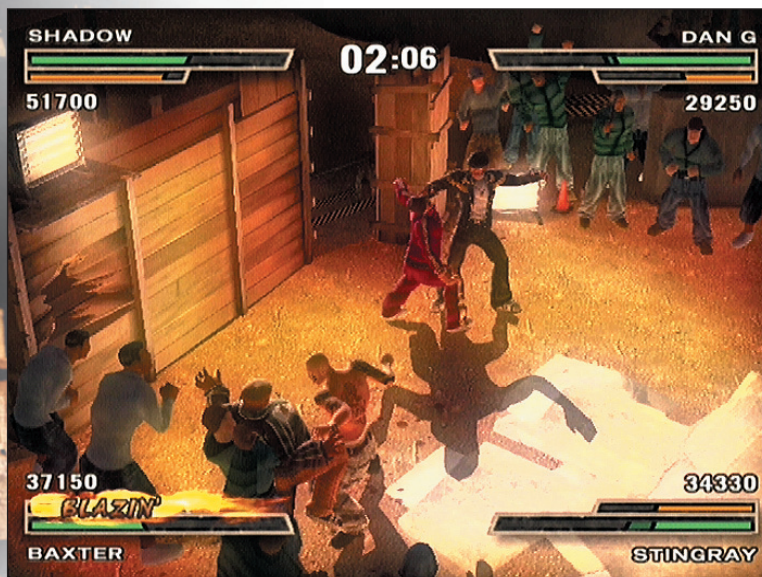
In New York ist die Kacke am Dampfen: Der rücksichtslose Gangsterboss Crow beansprucht die Unterwelt für sich. Das passt dem kürzlich aus dem



○ **Schnelligkeit gefragt:** Wird ein Halte- oder Würgegriff angewandt, müsst ihr die Buttons schnell drücken.



○ **Ring of Fire:** Insgesamt gibt es bei Def Jam: Fight for NY zehn verschiedene Mehrspieler-Varianten.



Handlanger: Hält ein Zuschauer euren Gegner fest, könnt ihr ihn so richtig schön „bearbeiten“.

BLAZIN'-MOVES



Die Blazin' Moves sind aufwändig in Szene gesetzte und äußerst brutale Aktionen, die – genau aus diesem Grund – den Spieler immer wieder in Staunen versetzen. Nicht selten kommt es dabei vor, dass der unterlegene Wrestler von der einen in die andere Ecke des Rings gedroschen wird und unterwegs zahlreiche Knochenbrüche erleidet. Sadien freuen sich über insgesamt 82 verschiedene Varianten dieser Spezialattacken.

Ohne Moos nix los

Bevor ihr eure Fäuste das erste Mal in Gebrauch nehmt, müsst ihr euch im neu implementierten Editor einen eigenen Fighter kreieren. Danach werdet ihr gleich mit der größten Neuerung des Spiels konfrontiert: Ihr müsst euch auf einen Kampfstil (Kickboxing, Streetfighting, Martial Arts, Wrestling, Submissions) festlegen. Im Story-Verlauf könnt ihr später noch zwei weitere Kampfstile erwerben. Dazu benötigt ihr so genannte Development-Points, die ihr nach Siegen im Storymodus bekommt. Die Development-Points benötigt ihr außerdem, um eure Eigenschaftswerte (Health, Toughness, Speed, Lower- und Upper-Strength) aufzupeppen und um neue Blazin'-Angriffe zu kaufen. Mit jedem Sieg schaltet ihr zugleich den jeweiligen Fighter und die jeweilige Arena für Mehrspieler-Duelle frei. Ferner erhaltet ihr jede Menge Zaster, den ihr in neue Klamotten, neuen Schmuck, neue Tattoos und andere Accessoires investiert.

War der Storymodus des Prequels innerhalb von ein paar Stunden zu bewältigen, so muss man jetzt schon etwas mehr Zeit mitbringen. Es wartet ein langer und teilweise extrem schwerer Feldzug auf euch. Die Fights werden bereits auf dem Schwierigkeitsgrad „Medium“ kein Zuckerschlecken werden.

Im Ring geht es hart zur Sache: Abhängig vom gewählten Kampfstil führt ihr andere Schläge, Tritte, Würfe, Halte- und Würgegriffe aus. Einen Ringrichter gibt es nicht. Man kann sein Gegenüber nur ausschalten, wenn dessen Lebensenergieanzeige den kritischen Punkt erreicht hat. Dann muss man entweder einen extrem harten Treffer landen, dem Kontrahenten einen Gegenstand (Flasche, Schaufel, Besen etc.) auf die Rübe donnern, einen Move mit den Seilen oder mit dem Publikum (Schauslittische stellen in vielen Runden die Ringbegrenzung dar) ausführen oder eine Blazin'-Angriffe zum Besten geben.

No Pain, No Game!

Allerdings funktioniert das nicht immer so wie geplant, manchmal setzt man den Finishing-Move an der richtigen Stelle an und der andere steht trotzdem wieder auf. Dabei können wahre Hassgefühle auf den gegnerischen Kämpfer aufkommen. Vor allem dann, wenn er anschließend loslegt und man selbst kaum noch zum Zug kommt. Durch harte Treffer nämlich wird man für kurze Zeit kampfunfähig. Während die Vö-

gelchen bei den CPU-Gegnern nur kurz zwitschern, kann das beim eigenen Sportler schon mal länger dauern. Irgendwann ist der Punkt erreicht, ab dem man die Fights persönlich nimmt und voller Groll im Ring steht. Aggressionen werden aufgebaut und demzufolge fliegt auch gelegentlich der Controller gegen die Wand. Man wünscht sich dann nur noch, den oft alles entscheidenden Blazin'-Move ausführen zu können (siehe Marginalspalte).

FAZIT | Heiko Strobel

Bei Def Jam: Fight for NY wurden nicht nur die Spielmodi erweitert, mehr Fighter dazu gepackt, neue Moves und Kampfstile integriert, sondern – auf Grund der hohen Brutalität – auch die USK von 16 auf 18 Jahren angehoben. Das anspruchsvolle Gameplay ist mit dem des vergangenen Jahres nicht zu vergleichen. Fast jeder Kampf wird zur Herausforderung. Gute zehn Stunden wird man als geübter Spieler benötigen, um 100 Prozent des Storymodus zu erreichen. Die Grafik und die Animationen sind sehr gut gelungen und Dank der Soundeffekte und des genialen Hip-Hop-Soundtracks wird auch eine gute Atmosphäre aufgebaut. Gelegentliche Slowdowns vermindern den ansonsten flüssigen Spielablauf. Die dynamische Kameraführung belebt zwar die einzelnen Matches, trotzdem bleibt sie stellenweise an ungünstigen Stellen stehen und erschwert damit unnötig die ohnehin fordernden Kämpfe. Alles in allem ein mehr als würdiger Nachfolger.

POSITIV

- geballte Action
- super Optik
- gute Präsentation

NEGATIV

- träge Steuerung
- teils schlechte Kameraperspektive
- häufige Ladezeiten

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Def Jam Vendetta	83%	06/03
2 WWE SmackDown! Here comes the Pain	83%	12/03
3 WWE SmackDown! Shut your Mouth	77%	12/02

PLAY DATEN

Genre	Beat'em Up/Wrestling	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts	113KB	1-4	USK
Entwickler	EA Canada	Online Funktion	Nein	k. JF
Erhältlich ab	23. September	Preis	ca. 60 Euro	
WEB-INFO:	www.electronicarts.de			



Besondere Auszeichnungen:

Grafik 84%
Sound 87%

RATING (PROZENT)
83

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



Die Optik macht's: Diamanten sind zwar teuer, dafür funkeln sie während der Kämpfe.



Qual der Wahl: Ihr könnt euch den Blazin'-Move vor dem Kauf anzeigen lassen.



CRISIS ZONE

Namco hat ein Herz für Lightgun-Fans: Zum mittlerweile fünften Mal fordert die Serie flotte Reflexe und Nerven wie Drahtseile.

SCHWERES GESCHÜTZ



Den Crisis-Zone-Automaten gibt es – wie die übrigen Time-Crisis-Episoden auch – in verschiedenen Ausführungen. Allen Varianten gemein ist das schwere Plastik-MG mit wuchtiger Rückschlagmechanik. Eine weitere Gemeinsamkeit: Leider lockt Crisis Zone im Gegensatz zu den Vorgängern nur Solisten an die Waffe. Die PS2-Umsetzung verfügt ebenfalls nicht über einen Zweispieler-Modus.



Wie im Film: Im Kugelhagel müsst ihr Kollateralschäden in Kauf nehmen!



Zu spät erkannt: Feindlicher Beschuss wird wie immer durch den roten Cursor angezeigt.



Moderne Kunst: In den Bonusmissionen könnt ihr der Zerstörungswut freien Lauf lassen.

Rekordverdächtige Verspätung: Sage und schreibe fünf Jahre hat das Arcade-Vorbild bereits auf dem Buckel und erst jetzt bringt Namco die PlayStation2-Umsetzung in die Regale.

In den Spielhallen machte Crisis Zone 1999 vor allem durch die ungewohnte Steuerperipherie auf sich aufmerksam. Statt mit der üblichen Plastikpistole ging's mit einem schweren Maschinengewehr auf Terroristenjagd. Dank der extrem hohen Schussrate des Ballermanns fiel die MG-Variante zwar deutlich brachialer aus als die Vorgänger (und Nachfolger), am Grundkonzept änderte Entwickler Namco aber nichts. Auch in Crisis Zone galt es, auf Pedaldruck reaktionsschnell in Deckung

zu huschen, um das Feindespack anschließend gezielt mit Pixelblei voll zu pumpen.

Ein-Mann-Armee

Entsprechend werden Time-Crisis-erfahrene PS2-Pistolerer keinerlei Einstiegsprobleme mit der jüngsten Episode haben. Wahlweise per Pad, mit Gun-Con-45- oder G-Con-2-kompatiblen Plastikpüsterich zieht ihr als virtueller Rambo-Verschnitt Claude McGreen gegen ganze Heerscharen fieser Lumpen zu Felde.

Wer aber nun glaubt, mit seinem fettem MG leichtes Spiel zu haben, der irrt gewaltig. Denn im Gegensatz zu den Vorgängern streichen die Schurken nicht mehr nach jedem x-beliebigen Treffer die Segel. Ausgestattet mit schweren Panzerwesten stecken die Terror-Baggage nun jede Menge Kugeln ein, ehe sie die Reise in die Digi-Hölle antreten. Energieleisten geben euch Auskunft über die verbleibende Lebenskraft eines jeden Gegenspielers.

Wer blind in die mürrische Meute feuert, muss sich zudem nicht wundern, wenn der Schlagbolzen urplötzlich ins

Leere klickt. Ein Glück, dass euer Held – wie alle seine Time-Crisis-Vorfahren – das leere Magazin automatisch gegen ein volles austauscht, sobald ihr auf Knopfdruck in Deckung hechtet.

Viel drin, viel dran

Da fünf Jahre in der Welt der Videospiele eine lange Zeit sind, bekommt ihr eine technisch wie inhaltlich aufgebohrte Umsetzung des Automaten serviert. Ein ganzer Sack voller Minispiele etwa erwartet PS2-Gesetzeshüter. Ob „Zerstöre so viel Levelinventar wie möglich“, oder „Wehe, du beschädigst Einrichtung!“. Die Bonusmissionen sind zahlreich und vielfältig.

Das gilt auch für Hauptlevels: Wenn ihr euch durch Bürokomplexe oder Einkaufszentren ballert, bersten PC-Monitore und Fensterscheiben, fliegen getroffene Bücher und CDs dutzendweise durch die Luft. Physikalisch korrekt berechnet und optisch eindrucksvoll inszeniert verwandelt ihr die Polygon-Welten in Schlachtfelder der totalen Zerstörung – ein sinnfreier Riesenspaß! ■

FAZIT | Colin Gäbel

Die totale Zerstörung – dank virtuellem Maschinengewehr darf der geneigte Sofa-Soldat in Crisis Zone heftiger wüten als in jedem anderen Lightgun-Shooter bisher. Mit der Plastiknarre alles in Schutt und Asche legen – das macht schon mächtig Laune, wenn auch nicht für besonders lange Zeit. Die vielseitigen Minispiele motivieren zwar über die Bewältigung der Hauptmissionen hinaus, Genre-typisch sinkt die Spaßkurve aber dennoch recht fix in den Keller. Schade auch, dass ihr diesmal auf einen Zweispieler-Modus verzichten müsst. So gefällt Crisis Zone insgesamt einen Tick weniger gut als Time Crisis 3. Lightgun-Fans dürfen dennoch bedenkenlos zuschlagen.

POSITIV

- besonders brachial dank MG
- spaßige Bonusmissionen
- optisch aufgebohrt

NEGATIV

- mäßige Langzeitmotivation
- kein Zweispieler-Modus
- Hauptspiel schnell durch

PLAY DATEN

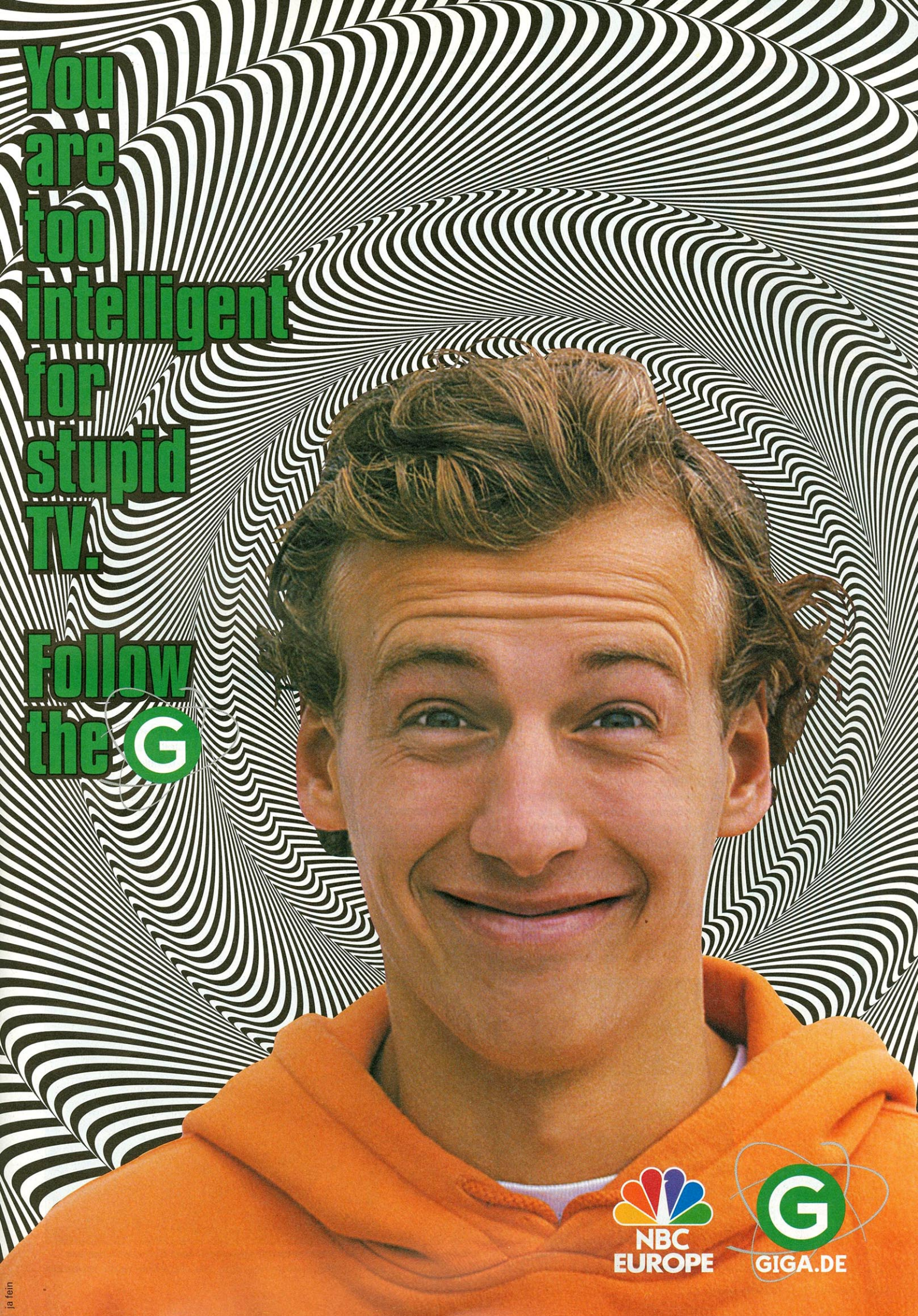
Genre	Lightgun-Shooter
Hersteller	Sony
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.playstation.de	

SONY PLAYSTATION 2	DUAL SHOCK 2	BD	TEXT	SPRACHEN (EN/DE/FR)	LIGHT GUN
--------------------	--------------	----	------	---------------------	-----------

Besondere Auszeichnungen:	Grafik 77%	Sound 71%	RATING (PROZENT)
NEO FOR	HARDCORE	KING	77
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	



Qual der Wahl: Auf Grund ihrer dicken Energieleisten solltet ihr euch gut überlegen, welchen Lump ihr wann mit Blei voll pumpt.



**You
are
too
intelligent
for
stupid
TV.**

**Follow
the** 





DEMON STONE

**Wetzt schon mal die Klingen!
Diese Metzelorgie versetzt euch mitten
hinein in die Vergessenen Welten.**



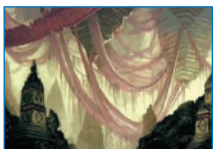
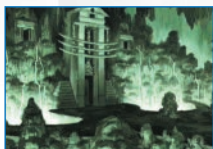
Ⓞ **Springmaus:** Zhai ist die Einzige, die über Hindernisse springen kann.



Ⓞ **Adieu!** Mit der richtigen Attacke könnt ihr eure Gegner auch von Plattformen stoßen.

EXTRAS

Neben Cutscenes schaltet ihr auch verschiedene Konzept-Zeichnungen zum jeweiligen Szenario frei.



Kein unbeschriebenes Blatt: Die Stormfront Studios haben bereits mit Der Herr der Ringe: Die zwei Türme bewiesen, dass sie es verstehen, ein gutes Action-RPG zu programmieren. Mit Demon Stone wechseln sie nun ins Dungeons&Dragon-Universum. Für das Script konnte man sogar den weltbekannten Schriftsteller R. A. Salvatore gewinnen, der sich in den Vergessenen Welten bestens auskennt.

Demon Stone und DHdR: Die zwei Türme verwenden nicht nur ein und dieselbe Engine (natürlich in aufgemotzter Form), auch in Sachen Gameplay äh-

neln sich die beiden Titel frappierend: drei Helden, jede Menge Action, eine leicht verständliche Steuerung und ein lockeres Gameplay.

Es war einmal

Vor 100 Jahren haben sich zwei verfeindete Dämonenherden eine unerbittliche Schlacht geliefert. Wäre eine der beiden Rassen siegreich aus dem Kampf hervorgegangen, so hätte das den Untergang für ganz Faerûn bedeutet. Dem Magier Khelben gelang schließlich das Undenkbare: Durch einen mächtigen Zauberspruch konnte er die

beiden Dämonen-Oberhäupter in einen magischen Kristall – den Dämonenstein – bannen und somit dingfest machen. Die Wände dieses magischen Gefängnisses können nur von drei Abenteurern durchbrochen werden...

Ygorl, einer der beiden eingesperrten Bösewichter, hat vor Jahrzehnten bereits Vorgänge in Bewegung gesetzt, die ihn nun schon bald aus seiner Gefangenschaft befreien sollen: Er hat auf gemeinste Art veranlasst, dass sich zu gegebenem Zeitpunkt genau die drei zu ihm auf den Weg machen, um ihn zu befreien. Durch das zusätzliche

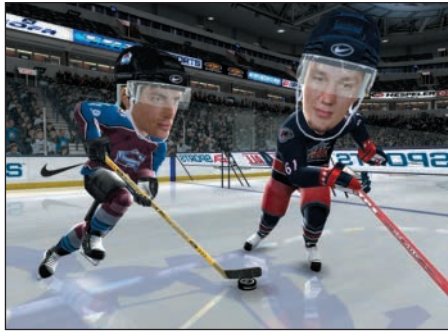


Ⓞ **Fernzünder:** Illius kann magische Perlen ablegen und diese aus sicherer Entfernung zünden.



Ⓞ **Lass' krachen:** Ranneks Fausthieb räumt nicht nur Hindernisse aus dem Weg, sondern kann auch spezielle Wände einstürzen lassen.

NHL 2005 | STEFAN REINHARDT



❖ **Dickschädel:** Die Köpfe der Cracks sind im Free-4-All-Modus überdimensional groß dargestellt.



❖ **Durcheinander:** Blindes Anstürmen auf das gegnerische Tor endet meist in den Abwehrreihen.



❖ **Replay:** Besonders sehenswerte Torszenen werden in der Wiederholung TV-gerecht gezeigt.

Kaum ist der Sommer vorüber, stürzen sich die Eishockey-Cracks auf's Glatteis und kreuzen die Schläger. Jedes Jahr im Herbst versorgt EA Sports die Fangemeinde mit einer Neuauflage ihrer Eishockey-Simulation. Mit NHL 2005 geht das Spiel bereits in die 13. Saison – mit dabei sind neben den 30 NHL-Clubs noch zahlreiche Nationalmannschaften sowie rund 40 Vereine, darunter alle Teams der DEL.

Neben optischen Updates hat sich in der neuesten Version auch spielerisch wieder einiges getan. So räumen die Entwickler mit der Open-

Ice-Steuerung nun die Möglichkeit ein, auch die Teammitglieder ohne Puck direkt zu kontrollieren – ähnlich wie bei der Off-the-Ball-Steuerung in FIFA 2005. Ihr könnt nun während des Angriffs mit einem frei stehenden Spieler den Puck anfordern und den gegnerischen Goalie mit einer schnellen Direktabnahme in arge Bedrängnis bringen. Seid ihr dagegen einmal selbst im Hintertreffen, eilt euch auf Knopfdruck ein weiterer Kufencrack zu Hilfe.

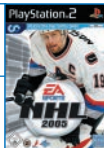
Neben den obligatorischen Modi Freundschaftsspiel, Saison und Worldcup ist auch die

Dynasty-Variante wieder mit auf dem Eis. Hier dürft ihr ein Team nach Herzenslust managen – ihr bestimmt die Eintrittspreise und stellt das Team zusammen – alles liegt in euren Händen.

Besonderen Spaß macht der neue Free-4-All-Modus, bei dem ihr mit bis zu drei Freunden Mann gegen Mann auf ein Tor spielt.

NHL 2005 ist mehr als nur ein jährliches Update, mit der Open-Ice-Steuerung hat man ein richtig gutes Feature eingebaut. Für Fans Pflicht, alle anderen dürfen sich zwischen der 2004er-Budget-Version und dem aktuellen Titel entscheiden. ■

Genre	Eishockey
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Canada
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.electronic-arts.de	



Grafik 86%
Sound 87%

RATING (PROZENT)
89

Besonderheiten:
play KING

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

TIGER WOODS PGA TOUR 2005 | STEFAN REINHARDT



❖ **Kopfsache:** Mit dem Editor kreiert ihr euch euren ganz persönlichen Profi-Golfer.

Im Alter von 28 Jahren hat Eldrick „Tiger“ Woods bereits 40 PGA-Golfturniere und Millionen von Dollar gewonnen. Seit einiger Zeit zieht sein Konterfei sogar die Packungen der alljährlichen PGA-Serie von EA Sports. Auch in der aktuellen Version hält der Tiger wieder als Zugpferd und Golflehrer her. Vom schwungvollen Abschlag bis zum gefühlvollen Einlochen erklärt euch das Jahrhunderttalent alles, was auf dem Rasen zählt.

Wenn ihr euch nach der Lehrstunde fit genug fühlt, dürft ihr euch wahlweise mit einem realen



❖ **Abseits:** Geht ein Schlag schief, landet der Ball schnell zwischen den Bäumen im Gras.

oder mit einem selbst kreierten Golfer auf den Platz wagen. Egal ob bieder oder total flippig – eurem Schläger schwingenden Ego dürft ihr äußerlich alles mögliche anhängen.

Habt ihr genügend Siege bei kleineren Wettkämpfen errungen, könnt ihr euch bei den PGA-Turnieren mit den Großen den Sports messen. Neben Namensgeber „Tiger“ Woods sind noch 14 weitere Profis am Start. Wem die 14 vorgegebenen Kurse nicht ausreichen, der darf im Tiger-Proofing-Modus nach Lust und Laune seinen eigenen Golfplatz gestalten. Von der Beschaffen-



❖ **Putten:** Beim Einlochen steht euch euer Caddie mit nützlichen Tipps zur Seite.

heit des Grüns über die Tiefe der Bunker bis hin zur Form der Wolken am Himmel sind so ziemlich alle Attribute frei justierbar. Jede Veränderung dürft ihr selbstverständlich sofort ausprobieren und gegebenenfalls gleich wieder verwerfen.

Das Golfvergnügen wird allerdings durch das ständige Flimmern im Hintergrund getrübt. Darüber können auch die butterweichen Bewegungsabläufe der Golfer nicht ganz hinwegtrösten. Das Game ist aber dennoch auf Grund seiner Spieltiefe und der intuitiven Steuerung die Referenz in Sachen Konsolen-Golf. ■

Genre	Golf
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.electronic-arts.de	



Grafik 75%
Sound 81%

RATING (PROZENT)
81

Besonderheiten:

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

Neu im Kino: RESIDENT EVIL 2 · EXORZIST: DER ANFANG

DVD VISION

DVD

JETZT NUR
3 Euro

Mit DVD
im Heft!

Star Wars Trilogie

Alien Vs. Predator · Robots
Voll auf die Nüsse

29 DVD- und 6 Kino-Trailer
4 Specials

The Day after Tomorrow

Schneestürme, Tornados, Riesenwellen –
Roland Emmerichs Eiszeitschocker
sprengt alle Dimensionen

Underworld Extended Cut

Genialer Genre-Cocktail aus Action und Horror in überragender Technik

SPANNENDER VERGLEICHSTEST

Denon oder Yamaha: wer
baut den besten A/V-Receiver
in der 600-Euro-Klasse?

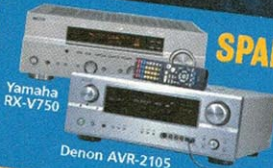


BILD DER ZUKUNFT
Wann kommt HDTV?
Alle Infos über die neue
Heimkino-Technik

**Jetzt
am
Kiosk!**



DVD VISION ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

**Mit Trailer-DVD
im Heft!**

Star Wars-Trilogie,
Alien Vs. Predator,
Voll auf die Nüsse uvm.

**Underworld
Extended Cut**

Genialer Genre-Cocktail
aus Action und Horror in
überragender Qualität

**Jetzt 3x DVD VISION
für nur 6 € testen:**

Sie sparen über 30%!
Tel. 018 05/90 90 87 (0,12 €/Min.)
oder Mail: abo@dvdvision.de

FIFA FOOTBALL 2005

Der Auftakt zur PlayStation2-Saison 2005! Diesmal möchte Electronic Arts die Meisterschaft gewinnen.



○ **Mangelware:** Kopfbälle lassen sich nur sehr schwer erzielen.



○ **Kabinetsstückchen:** Mit dem rechten Analogstick zaubert ihr.

FIFA 2005 FÜR PSONE



Electronic Arts lässt die gute alte PlayStation1 nicht im Stich. Auch in diesem Jahr gibt es eine 32-Bit-Variante von FIFA 2005. Ausschlaggebend hierfür sind die überraschend guten Verkaufszahlen in den Ländern, in denen Fußball die Sportart Nr. 1 ist. Der Preis beträgt ca. 25 Euro.

Das Phänomen FIFA: In diesem Jahr geht die Kickerei in die zwölfte Videospiel-Saison. Das Eröffnungsspiel fand 1993 auf Segas 16-Bit-Konsole Mega Drive statt. Pixelige Sprite-Figuren, der isometrische Kamerawinkel, digitalisierte Fangesänge und nicht zuletzt Hollands Superstar Ruud Gullit auf der Packung sorgten anno dazumal für einen Auftakt nach Maß. Aufsehen erregte dabei das so genannte 4-Way-Play. Hierzu benötigte man einen separat er-

hältlichen Vierspieler-Adapter, der genauso wie das Sportspiel von Electronic Arts hergestellt wurde.

Der Ball rollt wieder!

Über die Jahre hinweg wurden solche Special-Features zum Markenzeichen der FIFA-Football-Serie. Zuletzt versuchte man mit der Freestyle-Control (FIFA Football 2003) oder der Off-the-Ball-Control (FIFA Football 2004) das Fußball-Genre zu revolutionieren, was aber meistens mit ei-

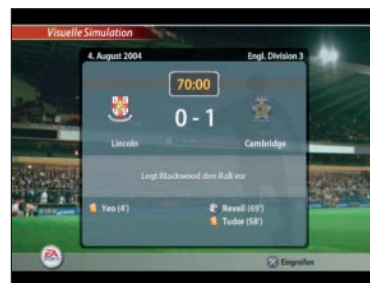
nem Eigentor endete.

Nun ist die neuartige First-Touch-Control der Hoffnungsträger. Hinter diesem Begriff steckt die direkte Weiterleitung des Balls zu einem Mitspieler mit dem Kopf oder dem Fuß. Ein spielerisches Element übrigens, das beim Erzivalen Pro Evolution Soccer seit Jahr und Tag zu den Standards gehört. Ein Facelifting der Steuerung bleibt jedoch aus: Wie gewohnt führt man mit dem rechten Analog-Stick Seitwärtsdribblings, Übersteiger, Lupfer etc. aus, während man mit der L2-Taste drei mögliche Anspielpartner für ein Direktpassspiel – das Comeback der Off-the-Ball-Control – aktivieren kann. Bei Freistößen legt ihr die Richtung und den Effekt des Balls, bei Ecken abermals nur die Art der Reingabe durch einen CPU-Kicker fest.

Trotz dieses Mischmaschs aus altem und neuem Gameplay hat es Electronic



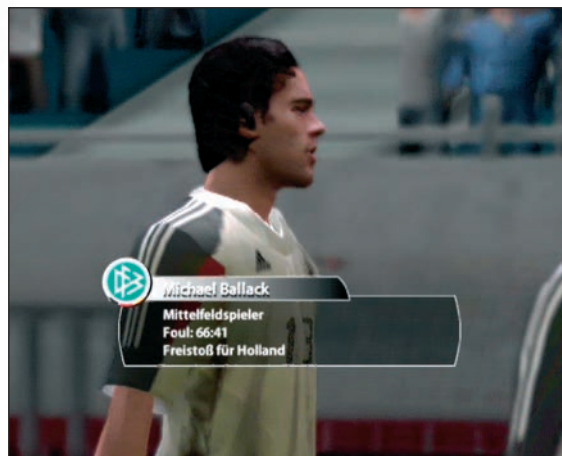
○ **Golden Boys:** In den Auswärtsspielen trägt der FC Bayern die goldenen Trikots.



○ **Karriere-Modus:** Die Partien können auch von der CPU simuliert werden.



Ohrenschmaus: Die Fangesänge bewegen sich auf Top-Niveau.



Toller Pluspunkt: Die deutschen Kicker tragen ihre echten Namen.

Arts geschafft: Die einzelnen Aktionen am Ball wirken jetzt extrem flüssig, die gesamten 90 virtuellen Minuten ausgesprochen dynamisch. Bravo!

Fußball-Komplettpaket

Im Kampf um die PS2-Meisterschaft rangiert das breit gefächerte Spielmodi-Angebot mit an der Tabellenspitze. Vor allem beim Turnier-Modus dürften deutsche Herzen höher schlagen: Es stehen die 1. Bundesliga, die 2. Bundesliga, der DFB-Pokal und der Super-Cup zur Auswahl. Grundsätzlich jedoch hängt das Angebot der Veranstaltungen von der Größe der 19 Ligen aus Europa, Asien, Nord- und Südamerika ab.

Allerdings findet ihr in diesem Menü keine vorgefertigten Turniere mehr. Einen der Champions-League ähnlichen Wettbewerb sucht man genauso vergeblich wie eine Europa- bzw. Weltmeisterschaft. Grund dafür: Solche Events müssen mit einem Turnier-Editor selbständig kreiert werden.

Ergo stellt der Karriere-Modus in dieser FIFA-Spielzeit das absolute Highlight dar: Als Trainer, Manager und Spieler in einer Person versucht man über eine vorgegebene Zeitspanne von 15 Jahren hinweg eine Vereinsmannschaft an der nationalen und internationalen Spitze zu etablie-

ren. Zu Saisonbeginn steigt ihr bei einem Club eines Landes eurer Wahl in der niedrigsten Spielklasse ein. Das Präsidium legt jedes Mal die Ziele fest (ein Aufstiegsplatz, Platzierung im Mittelfeld, Abstieg vermeiden u.s.w.).

Unterstützt wird man hierbei von einem Stab aus Trainern, Medizern und Finanzexperten, deren Leistungsbereitschaft mit den Erfahrungspunkten steigt, die man wie bei RPGs nach einem Sieg auf die einzelnen Personen verteilen darf. Je besser die Angestellten sind, desto besser fällt die Performance der Kicker auf dem Rasen aus. Übrigens: Jede Partie könnt ihr entweder simulieren lassen oder selbst bestreiten.

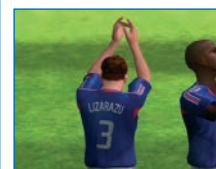
Top-Präsentation mit Macken

Wo sind die Schieds- und Linienrichter geblieben? Zum ersten Mal in der PS2-Ära sind bei FIFA die drei Unparteiischen nicht mit auf dem Spielfeld. Die schwarzen Männer tauchen nur noch nach rüden Fouls in den Nahaufnahmen auf – dann, wenn sie eine Karte zücken. Offenbar haben die EA-Programmierer diesmal mehr Rechenpower für andere Bereiche benötigt, wie etwa für die überarbeitete Künstliche Intelligenz. Schließlich bringen nun die CPU-Mitspieler eine deutlich bes-

sere Leistung in der Defensive. Die altbekannten Stellungsfehler in der Verteidigung treten nicht mehr auf, dafür mangelt es jetzt den computergesteuerten Mittelfeldspielern und Stürmern bei einem schnellen Passspiel an Laufbereitschaft.

Wieder setzt die Atmosphäre im Stadion neue Maßstäbe. In erster Linie machen die Fangesänge der Schlachtenbummler aus jedem Stadion einen brodelnden Hexenkessel. Unschön hingegen sind die Kommentare der beiden ZDF-Reporter Thomas Bartel und Florian König. Deren Aussagen stimmen des Öfteren nicht mit dem Geschehen auf dem Rasen überein. ■

DIE FRANZÖSISCHE BASTION



Normalerweise sind die EA-Datenbanken immer auf dem neuesten Stand. Obwohl Zinedine Zidane jedoch am 12. August aus der französischen Nationalmannschaft zurückgetreten ist, trägt er bei FIFA Football 2005 in der Equipe tricolore immer noch die Rückennummer 10.



Untypisch: Bei FIFA 2005 wollen Tore nur bei Angriffen durch die Mitte gelingen.

FAZIT | Dirk Gemeinhart

Ein Wechselbad der Gefühle: Auf der einen Seite gefallen die TV-gerechte Präsentation, die vielen Lizenzen und der tolle Karriere-Modus. Auf der anderen Seite ziehen eine unpräzise Steuerung, unerklärliche KI-Reaktionen und das eingeschränkte Gameplay den Spielspaß in den Keller. Ein kreativer Spielbau ist hier kaum möglich: Treffer werden nur erzielt, wenn man die Stürmer im Strafraum mit kurz gespielten Steilpässen bedient. Viele Versuche, die kopfballstarken Spieler mit präzisen Flanken und Ecken zu versorgen, scheitern kläglich. In der Kritik steht auch die Ballphysik. Zwar hat man das Sprung- und Flugverhalten sichtbar optimiert, doch kann man dem amtierenden PS2-Meister PES 3 nicht das Wasser reichen. Die jüngste Auflage des FIFA-Gekickes ist von daher nur Zockern zu empfehlen, die unbedingt mit ihrem Lieblingsclub mit Original-Logo und Sponsor an den Ball treten möchten.

POSITIV	NEGATIV
• praktische First-Touch-Control	• wenig Ballphysik
• ideenreicher Karriere-Modus	• kaum kreatives Fußballspiel möglich
• Original-Vereinsmannschaften	• keine individuelle Button-Belegung möglich

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Pro Evolution Soccer 3	91%	12/04
2 FIFA Football 2004	80%	12/04
3 TIF: This Is Football 2004	76%	04/04

PLAY DATEN

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts	103 KB	1-8	
Entwickler	EA Sports	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	Oktober	Ja	16 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.electronicarts.de			

Besondere Auszeichnungen:	Grafik 84%	Sound 82%	RATING (PROZENT)
			84
Einstiege	Fortgeschrittene	Profis	

ROCKY LEGENDS | HEIKO STROBEL



❖ **K.O.:** Im Storymodus hat man drei Continues.



❖ **Tipps:** Informiert euch genau über eure Gegner.



❖ **Atemlos im Ring?** Seilspringen macht euch fit.

Mit Rocky Legends steigt der „Italienische Hengst“ nun schon zum zweiten Mal in den PlayStation2-Ring – diesmal kommt er nicht alleine. Das Hauptaugenmerk liegt auf dem Karriere-Modus, den ihr mit Rocky Balboa, Apollo Creed, Clubber Lang oder Ivan Drago bestreiten könnt. Jeder Boxer durchlebt dabei seine eigene Geschichte, die jeweils in netten Zwischensequenzen erzählt wird.

Im Ring hingegen geht es weniger nett zu: Bereits auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad werden Box-Anfänger schon kein Land mehr

sehen, sondern nur die knallharten Geraden des gegnerischen Fighters, wie sie die Visage des eigenen Sportlers demolieren. Beim leichten Schwierigkeitsgrad hingegen erscheint so mancher Sieg geschenkt. Nach jedem Kampf geht es zurück ins Training. Durch verschiedene unterhaltsame Geschicklichkeitsspiele wertet ihr eure Fähigkeiten auf. Diese Minigames machen beinahe mehr Spaß als das eigentliche Gekloppe im Ring. Warum? Die Steuerung ist träge und die Spielgeschwindigkeit zu langsam – ganz einfach. Es will und will keine Freude auf-

kommen. Trotzdem muss man immer weiter boxen, schließlich muss andauernd neues Geld in die Kasse. Andernfalls stehen euch für die übrigen Spielmodi nur acht Fighter zur Auswahl bereit. Siege bringen euch das nötige Kleingeld, um neue Sportler, Arenen und weitere Spielmodi zu kaufen.

Rocky Legends ist lediglich ein guter Durchschnitts-Boxsport-Titel geworden und bietet nichts wirklich Neues. Nichts, das einen Kauf rechtfertigen würde. Derzeit seid ihr mit Fight Night 2004 besser bedient. ■

Genre	Boxen
Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Venom Games
Erhältlich ab	30. September
Preis	ca. 45 Euro
WEB-INFO: www.ubisoft.de	



95KB



Nein



1-2



12 Jahre



Grafik 73%
Sound 75%

RATING (PROZENT)
70

Besonderheiten:

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

Wer jetzt kein play-Abo bestellt, ist selber schuld!

Jahres-Abo
mit toller Prämie!

Deine Vorteile im Abo:

- ❖ Jahres-Abo inkl. Prämie: Nur € 4,50 statt € 4,99 pro Ausgabe - du sparst fast 10%
- ❖ Mini-Abo plus Geschenk: Test ohne Risiko und gleichzeitig über 30% sparen!
- ❖ Kostenlose Zustellung direkt nach Hause
- ❖ Pünktlich, bequem und aktuell in deinem Briefkasten
- ❖ Weitere Prämien und Aboangebote findest du auf der im Heft beiliegenden Abokarte



Mini-Abo
3 Ausgaben für nur 10 € testen
plus Geschenk!



Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Telefon _____ Geb. Datum _____

Zahlungsweise: ☐ per Bankabbuchung (nur in Deutschland möglich) ☐ gegen Rechnung

Geldinstitut _____

Kontonummer _____

Bankleitzahl _____

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer _____

Gültigkeitsdauer _____ 3-stellige Prüfziffer _____

Datum _____ Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters) _____

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrages und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert, und ich über weitere Angebote von CyPress und seinen Partnern per Post, Telefon oder eMail informiert werde.

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Telefon _____ Geb. Datum _____

Ich bestelle play THE PLAYSTATION im Abonnement wie unten angegeben (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ **play THE PLAYSTATION Jahres-Abo inkl. Prämie**

Ich bestelle play THE PLAYSTATION mit DVD im Jahres-Abo (13 Ausgaben) regelmäßig portofrei zum Vorsteilspreis von nur € 58,50 (Ausland € 62,50, Schweiz sFr 116,00). Ich war in den letzten 6 Monaten nicht Abonnent von play THE PLAYSTATION. Das Abo läuft mindestens für 1 Jahr. **PS1104**

☐ **play THE PLAYSTATION Mini-Abo plus Geschenk**

Ich bestelle play THE PLAYSTATION mit DVD (3 Ausgaben im Mini-Abo) zum Vorsteilspreis von € 10,-. Sollte ich eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus (13 Ausgaben) für € 58,50 (Ausland € 62,50, Schweiz sFr 116,00). Das Abo läuft mindestens für 1 Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden. Als Geschenk zu meinem Miniabo erhalte ich eine Design-Taschenlampe gratis, die ich auf jeden Fall behalten darf. **PSM114**

☐ **Ich habe den neuen Abonnenten gewonnen und möchte den playcom-Gutschein im Wert von 30 € kassieren**

Die Prämie playcom-Gutschein gilt ausschließlich in Verbindung mit einem play THE PLAYSTATION-Jahresabonnement. Die Lieferung der Abopremie erfolgt bei Bezahlung des Abonnements per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte umgehend, bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang. Prämienempfänger und neuer Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein.

Coupon ausfüllen, ausschneiden und gleich heute noch per Post oder Fax an:
play Abo-Service, Heuriedweg 19, 88131 Lindau, Fax: (0049) 01805-990989
Unser Service für ganz Eilige: Tel.: (0049) 01805-990988, E-Mail: abo@playstation.com
Weiter Infos unter: www.playstation.com

outfitsportlifestyle



BERLIN 2004

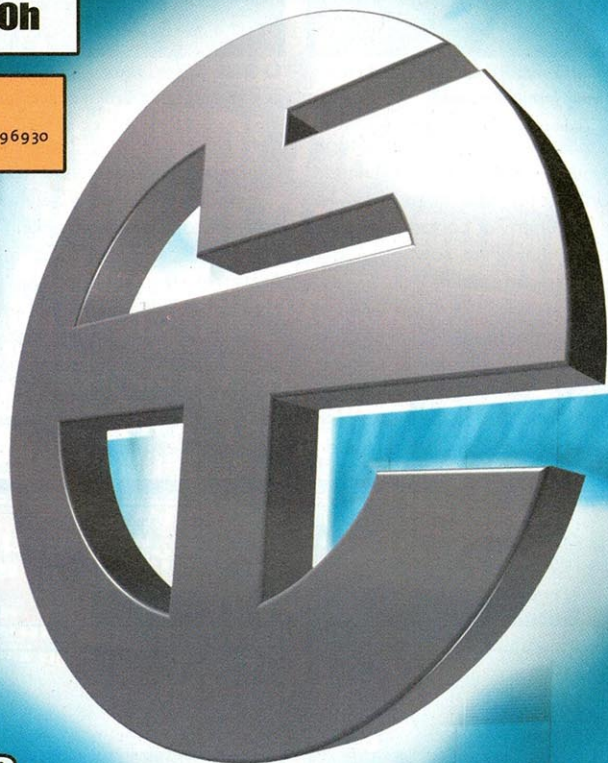
1. - 3. Oktober, Messe Berlin, Halle 20 - 25

www.you.de www.esl-europe.net

Öffnungszeiten
10:00h - 18:00h

capital services

Tickethotline:
Tel.: 030-30696969 | Fax: 030-30696930
Internet: www.capitaltickets.de



Halle 23:

Gamingarea mit 80 Shuttle XPC's

Intel Friday Night Game

ESL TV Live

Die Stars des eSports

täglich Gewinnspiele



Intel® Friday Night Game

organized by **Electronic Sports League**



Turtle Entertainment



Electronic Sports League - The league that matters.

Messe Berlin



Veranstalter: Messe Berlin GmbH | Messedamm 22 | 14055 Berlin | Tel.: 030/30380 | Fax: 030/30382090
Durchführung: YOU Team Media GmbH & Co. KG | Petrispamer Platz 3 | 50669 Bonn | Tel.: 0228/755990 | Fax: 0228/1601007

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION | MARKUS REHMANN



❗ **Wie auf Schienen:** Hier müsst ihr nur ballern, euren Wagen steuert ein CPU-Kollege.



❗ **Abgenagt:** Je mehr Treffer ihr einsteckt, desto mitgenommenener sieht euer Terminator aus.



❗ **Ausweichen, sonst knallt's:** Solche Einlagen bringen Abwechslung in den Baller-Marathon.

Nach dem dritten Terminator-Film waren viele Fans enttäuscht, da ihre Hoffnung auf mehr Bilder von der riesigen Schlacht der Resistance gegen die bösen Skynet-Maschinen wieder nicht erfüllt wurde. Diesen Missstand beseitigt nun Terminator 3: The Redemption. In der unkomplizierten Shooteraction startet ihr als T-101 in eben diesen Krieg. Soeben von der Widerstandsbewegung umprogrammiert kämpft ihr euch durch das verwüstete Los Angeles der Zukunft. Hier wimmelt es geradezu vor Terminatoren, feindlichen Drohnen und

Skynet-Panzern. Gemäß der Drehbuchvorlage müsst ihr John Connor und die gesamte Menschheit vor dem Untergang bewahren. Die 15 Levels erstrecken sich über vier Episoden und finden im Unterschied zum Film sowohl in der Gegenwart als auch in der Zukunft statt.

Trotz Dauerballerei wird für jede Menge hollywoodreife Abwechslung gesorgt. Ihr fightet euch beispielsweise zu Fuß durch wandelndes Skynet-Altblech. Oder ihr nehmt aus dem Leichenwagen – den ihr unter anderem steuern müsst – bei voller Fahrt Ziele ins Visier. Außer-

dem klemmt ihr euch hinter die mächtige Mini-Gun eines CPU-gesteuerten Hubschraubers.

Ein Blick hinter die T3-Kulissen: Die unspektakuläre Grafik gewinnt keinen Schönheitspreis, ist aber zweckdienlich und erlaubt sich keine Schnitzer. Die Soundkulisse vermittelt mit krachenden Explosionen und satten Schussgeräuschen echtes Terminator-Feeling. Einzig Arnies unmotivierter Kommentare nerven auf Dauer. Zum günstigen Preis von 30 Euro dürfen Fans mit Hang zum nervösen Zeigefinger ruhigen Gewissens zugreifen. ■

Genre	Action									Grafik 77%		RATING (PROZENT) 75	Besonderheiten: 
Hersteller	Atari	87KB								Sound 68%			
Entwickler	Paradigm Entertainment												
Erhältlich ab	sofort												
Preis	ca. 30 Euro	Nein	16 Jahre										
WEB-INFO: www.atari.de													

100 % TIPPS!
100 % TRICKS!

play
THE PLAYSTATION

SONDERHEFT play THE PLAYSTATION

SUPER SAMMLER-EXTRA!
CHEAT CARDS
ZUM AUSSCHNEIDEN UND EINLEGEN INS SPIEL!
www.playplaystation.com

SEPTEMBER 2004 – NOVEMBER 2004



€ 4,99

Österreich € 5,40
Schweiz € 5,90
Frankreich € 5,75
Belgien € 5,75

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

TIPPS + TRICKS

**REKORD! 110 SEITEN
KOMPLETTLÖSUNGEN!**

Resident Evil: Outbreak
Driver 3
Spider-Man 2: The Movie
Silent Hill 4: The Room
Onimusha 3: Demon Siege
Gran Turismo 4 Prologue
Splinter Cell:
Pandora Tomorrow
Final Fantasy X-2
... und vieles mehr

**Jetzt
am
Kiosk!**

Profi-Tipps für das schnellste Rennspiel der Welt

BURNOUT 3

CHEATS ZU ÜBER 100 SPIELEN IM HEFT!

Shellshock NAM '67 – Psi-Ops – GTA Vice City (dt.) – Need for Speed: Underground – Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs – Max Payne 2 – Hitman: Contracts – Rainbow Six 3 – Tony Hawk's Underground – Champions of Norrath: Realms of EverQuest u.v.m.

ÜBER
2.000
TIPPS & TRICKS

**Nie wieder
GAME OVER:**

**110 Seiten Komplett-
lösungen zu allen
PlayStation 2-Hits**

**Suchtfaktor
Burnout 3:**

**Profi-Tipps für das
schnellste Renn-
spiel der Welt**

**Über 2.000
Tipps & Tricks:**

**Bad Boys 2, Driver 3,
Transformers, Spider-
Man, The Getaway uvm.**

DYNASTY WARRIORS 4: EMPIRES | SWEN HARDER



❖ **Overkill:** Mit Powermoves haltet ihr euch das feindliche Lumpenpack vom Hals.

An die inzwischen regelmäßig auftauchenden Fortsetzungen der beliebten Dynasty-Warriors-Serie haben wir uns mittlerweile gewöhnt – euch dürfte es da nicht viel anders gehen. Mit Empires erreicht uns jetzt bereits die dritte Variante des vierten Teils.

Diesmal wird das ursprüngliche Action-Getzettel an der Kriegsfront durch einen neuen Strategie-Teil ergänzt. Ihr mimt einen kriegerischen Feldherrn im alten China und seid natürlich stets bestrebt, euer Reich möglichst großflächig zu erweitern. Um dieses Ziel zu errei-



❖ **Verhex:** Aus den eigenen Reihen erhaltet ihr magische Unterstützung.

chen, ist zweierlei gefragt: extrem geschicktes Verhandeln und selbstverständlich zahlreiche Eroberungen.

Die einzelnen Landstriche werden auf einer übersichtlichen Karte angezeigt. In jeder Runde darf der Spieler die feindlichen Truppen attackieren, wichtige neue Manufakturen zur Herstellung besonderer Gegenstände errichten oder einfach die eigenen Streitkräfte vergrößern. Kommt es schließlich zum Kampf, streitet man wie bereits gewohnt in einer echten Schlacht um den Sieg. Hier steuert ihr jeweils



❖ **Qual der Wahl:** Vor Schlachtbeginn unterbreiten euch eure Generäle Vorschläge.

nur einen bestimmten Offizier und bahnt euch auf diese Weise euren Weg bis zum gegnerischen Hauptquartier. Ist dieses zerstört, gilt das entsprechende Land als befreit und inhaftierte Offiziere dürfen gerne mit Geld davon überzeugt werden, fortan auf eurer Seite zu kämpfen. Leider ist der strategische Aspekt des Spiels recht bescheiden ausgefallen und aus diesem Grund lohnt sich die Neuvanschaffung für Besitzer der Vorgänger nicht wirklich. Und bei diesem Urteil bleiben wir auch in Anbetracht des günstigen Preises. ■

Genre	Action	PlayStation 2						
Hersteller	THQ	185KB						
Entwickler	Koei	Online Funktion						
Erhältlich ab	sofort	Nein						
Preis	ca. 40 Euro	12 Jahre						
WEB-INFO: www.thq.de								

MADDEN NFL 2005 | STEFAN REINHARDT



❖ **Probleme?** Wenn ihr mal nicht weiterwisst, fragt einfach Football-Guru John Madden um Rat.

Hart, härter, American Football – so denken sicher viele Sportfans hier zu Lande, wenn zentnerschwere Kolosse um ein Leder-Ei kämpfen. Im alljährlichen EA-Sports-Lineup darf die 2005er-Version des Football-Klassikers auf keinen Fall fehlen. Wie gewohnt steht John Madden, der Franz Beckenbauer des amerikanischen Nationalsports, mit Rat und Tat zur Seite.

Die größte Neuerung gegenüber dem Vorgänger ist die Einführung des Hit-Sticks, mit dem sich euch in der Defensive völlig neue Spielmöglichkeiten eröffnen. Viel Übung und das richtige



❖ **Augen zu und durch:** Der Quarterback sollte unter allen Umständen am Werfen gehindert werden.

Timing vorausgesetzt, könnt ihr damit Turnovers erzwingen. Am Anfang ist der Einsatz des Hit-Sticks allerdings ziemlich frustrierend, weil ihr meist zu früh oder zu spät am Mann sein werdet. Habt ihr den Bogen aber erst einmal heraus, klappt das Tackeln wie am Schnürchen. Auch die Playmaker-Funktion wurde weiter ausgebaut, sodass ihr in der Verteidigung blitzschnell vor einem Snap noch das Defensivverhalten ändern könnt.

Den Franchise-Modus haben die Macher in diesem Jahr ebenfalls erweitert: Zur optimalen



❖ **Je oller, desto doller:** Bastelt euch die verrücktesten Fans ganz nach euren Vorstellungen.

Vorbereitung bekommt ihr nun ständig aktuelle Informationen per Radio, Zeitung oder E-Mail. So erfahrt ihr alles Wissenswerte über die Liga – leider aber nur in englischer Sprache. Der integrierte Editor lässt euch alle Freiheiten: Von neuen Spielzügen und Spielern über komplette Teams bis hin zu den Zuschauern dürft ihr alles selbst bestimmen.

Taktiker werden mit einer großen Fülle an Spielzügen belohnt. Optisch gibt es außer den flimmernden Hintergründen an diesem Spiel nichts auszusetzen. ■

Genre	American Football	PlayStation 2						
Hersteller	Electronic Arts	1420KB						
Entwickler	EA Tiburon	Online Funktion						
Erhältlich ab	sofort	Nein						
Preis	ca. 60 Euro	o.A.						
WEB-INFO: www.electronic-arts.de								

Bestell-Nr. 300 110
SMS-Code: SHOP EYETOY
49,95 € (USK 0)



PS2-ZUBEHÖR

PS2 Netzwerkadapter
Bestell-Nr. 300 190
SMS-Code: SHOP NETWORK
39,95 €



www.ultimategaming.de

HITPARADE

DIE ALLERBESTEN PLAYSTATION2-SPIELE AUF EINEN BLICK. VON „A“ WIE ACTION BIS „W“ WIE WRESTLING. DIE WERTUNGEN ÄLTERER TITEL VERÄNDERN WIR GEMÄSS AKTUELLER KRITERIEN – SO BLEIBEN SIE FRISCH.

ACTION

- 1. GTA Vice City (dt. Version)**
Hersteller: Take 2 Interactive Wertung: Test in: play 12/02
- 2. GTA 3**
Hersteller: Take 2 Interactive Wertung: Test in: play 11/01
- 3. Onimusha 3: Demon Siege**
Hersteller: Capcom Wertung: Test in: play 08/04

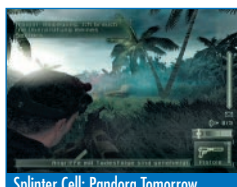


DENKSPIEL/GESCHICKLICHKEIT

- 1. Mr Moskeeto**
Hersteller: Eidos Wertung: Test in: play 05/02
- 2. Worms Blast**
Hersteller: Ubisoft Wertung: Test in: play 04/02
- 3. Bombastic!**
Hersteller: Capcom Wertung: Test in: play 02/04

ACTION-ADVENTURE

- 1. Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow**
Hersteller: Ubisoft Wertung: Test in: play 08/04
- 2. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**
Hersteller: Konami Wertung: Test in: play 03/02
- 3. Beyond Good & Evil**
Hersteller: Ubisoft Wertung: Test in: play 12/03



EGO-SHOOTER

- 1. XIII**
Hersteller: Ubi Soft Wertung: Test in: play 11/03
- 2. TimeSplitters 2**
Hersteller: Eidos Wertung: Test in: play 10/02
- 3. Medal of Honor: Frontline**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 06/02

ADVENTURE

- 1. ICO**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 03/02
- 2. Flucht von Monkey Island**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 07/01
- 3. Baphomets Fluch: Der schlafende Drache**
Hersteller: THQ Wertung: Test in: play 01/04

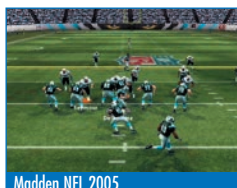


EISHOCKEY

- 1. NHL 2005**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 11/04
- 2. NHL 2004**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 11/03
- 3. ESPN NHL Hockey**
Hersteller: Sega Wertung: Test in: play 12/03

AMERICAN FOOTBALL

- 1. ESPN NFL Football**
Hersteller: SEGA Wertung: Test in: play 12/03
- 2. Madden NFL 2005**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 11/04
- 3. Madden NFL 2004**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 10/03



F1 RACING

- 1. Formel Eins 2004**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 09/04
- 2. F1 2001**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 10/01
- 3. F1 2002**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 06/02

BASKETBALL

- 1. NBA Ballers**
Hersteller: Midway/Konami Wertung: Test in: play 10/04
- 2. NBA Street Vol. 2**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 05/03
- 3. ESPN Basketball**
Hersteller: SEGA Wertung: Test in: play 12/03



FLIPPER

- 1. Flipnic!**
Hersteller: Ubisoft Wertung: Test in: play 02/04
- 2. Akira Psycho Pinball**
Hersteller: Infogrames Wertung: Test in: play 10/02
- 3. Play it Pinball**
Hersteller: play it Wertung: Test in: play 06/03

BEAT'EM UP

- 1. Virtua Fighter 4: Evolution**
Hersteller: Atari Wertung: Test in: play 08/03
- 2. Mortal Kombat: Deadly Alliance**
Hersteller: Konami Wertung: Test in: play 02/03
- 3. Soul Calibur II**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 10/03

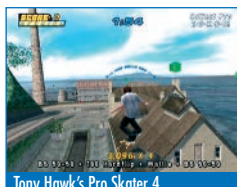


FUN-RACER

- 1. Splashdown 2: Rides Gone Wild!**
Hersteller: THQ Wertung: Test in: play 10/03
- 2. Crazy Taxi**
Hersteller: Acclaim Wertung: Test in: play 06/01
- 3. Freaky Flyers**
Hersteller: Konami Wertung: Test in: play 11/03

BOXEN

- 1. Fight Night 2004**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 05/04
- 2. Ready 2 Rumble Boxing: Round 2**
Hersteller: Konami Wertung: Test in: play 12/00
- 3. Rocky**
Hersteller: Rage Wertung: Test in: play 12/02



FUN-SPORT

- 1. Tony Hawk's Underground**
Hersteller: Activision Wertung: Test in: play 12/03
- 2. SSX 3**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 11/03
- 3. Tony Hawk's Pro Skater 4**
Hersteller: Activision Wertung: Test in: play 12/02

CAR COMBAT

- 1. Twisted Metal: Black**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 10/01
- 2. WWE: Crush Hour**
Hersteller: THQ Wertung: Test in: play 05/03
- 3. Hardware: Online Arena**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 01/04

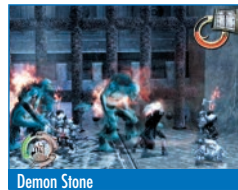


FUSSBALL

- 1. Pro Evolution Soccer 3**
Hersteller: Konami Wertung: Test in: play 12/03
- 2. FIFA Football 2005**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 11/04
- 3. TIF: This Is Football 2004**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 04/04

FUTURE-RACER

- wipEout Fusion**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 02/02
- XG3: Extreme-G Racing**
Hersteller: Acclaim Wertung: Test in: play 09/01
- XGRA: Xtreme-G Racing Association**
Hersteller: Acclaim Wertung: Test in: play 11/03



Demon Stone

ACTION-RPG

- Baldur's Gate: Dark Alliance 2**
Hersteller: Interplay Wertung: Test in: play 01/04
- Der Herr der Ringe: Die zwei Türme**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 11/02
- Demon Stone**
Hersteller: Atari Wertung: Test in: play 11/04

GOLF

- Tiger Woods PGA Tour 2005**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 11/04
- Tiger Woods PGA Tour 2004**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 10/03
- Tiger Woods PGA Tour 2003**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 01/03



Gradius V

SHOOTER

- Gradius V**
Hersteller: Konami Wertung: Test in: play 11/04
- R-Type Final**
Hersteller: Metro 3D/Big Ben Wertung: Test in: play 03/04
- Secret Weapons over Normandy**
Hersteller: Activision Wertung: Test in: play 12/03

JUMP'N RUN

- Ratchet & Clank**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 11/02
- Jak & Daxter: The Precursor Legacy**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 12/01
- Ratchet & Clank 2**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 12/03



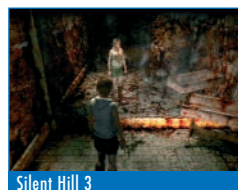
Athens 2004

SONSTIGE SPORTARTEN

- Athens 2004**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 08/04
- Downhill Domination**
Hersteller: Codemasters Wertung: Test in: play 03/04
- RTL Skispringen**
Hersteller: THQ Wertung: Test in: play 12/03

LIGHTGUN-SHOOTER

- Time Crisis 3**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 11/03
- Time Crisis 2**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 11/01
- Resident Evil: Dead Aim**
Hersteller: Capcom Wertung: Test in: play 06/03



Silent Hill 3

SURVIVAL-HORROR

- Silent Hill 3**
Hersteller: Konami Wertung: Test in: play 05/03
- Silent Hill 2**
Hersteller: Konami Wertung: Test in: play 11/01
- Project Zero 2: Crimson Butterfly**
Hersteller: Ubisoft Wertung: Test in: play 05/04

MOTORRAD RACING

- Moto GP 2**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 02/02
- ATV Quad Power Racing 2**
Hersteller: Acclaim Wertung: Test in: play 08/01
- MTX Mototrax**
Hersteller: Activision Wertung: Test in: play 05/04



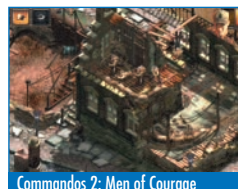
Disgaea: Hour of Darkness

STRATEGIE

- Disgaea: Hour of Darkness**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 07/04
- Gladius**
Hersteller: Activision Wertung: Test in: play 11/03
- Front Mission 4 (U.S.-Import)**
Hersteller: Square Enix Wertung: Test in: play 09/04

MUSIKSPIEL

- Taiko no Tatsujin Atsumare! (Japan-Import)**
Hersteller: Namco Wertung: Test in: play 10/04
- MTV Music Generator 3**
Hersteller: Codemasters Wertung: Test in: play 08/04
- FreQuency**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 06/02



Commandos 2: Men of Courage

STRATEGIE (ECHTZEIT)

- Commandos 2: Men of Courage**
Hersteller: Eidos Wertung: Test in: play 09/02
- Conflict Zone**
Hersteller: Ubisoft Wertung: Test in: play 04/02
- Age of Empires II: The Age of Kings**
Hersteller: Konami Wertung: Test in: play 10/01

RALLYESPIEL

- Colin McRae Rally 04**
Hersteller: Codemasters Wertung: Test in: play 10/03
- WRC 3: Das offizielle Spiel der FIA World Rally...**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 12/03
- Colin McRae Rally 3**
Hersteller: Codemasters Wertung: Test in: play 11/02



Colin McRae Rally 04

RENNSPIEL

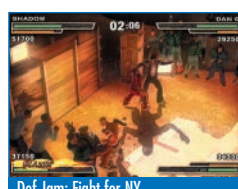
- Gran Turismo 3: A-spec**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 08/01
- Burnout 3: Takedown**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 10/04
- Need for Speed: Hot Pursuit 2**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 10/02



Burnout 3: Takedown

ROLLENSPIEL

- Final Fantasy X**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 06/02
- Dark Chronicle**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 10/03
- Final Fantasy X-2**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 03/04



Def Jam: Fight for NY

TENNIS

- Virtua Tennis 2**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 12/02
- Smash Court Tennis: Pro Tournament 2**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 07/04
- Slam Tennis**
Hersteller: Atari Wertung: Test in: play 08/02

WIRTSCHAFTSSIMULATION

- BDFL Manager 2004**
Hersteller: Codemasters Wertung: Test in: play 04/04
- Jurassic Park: Operation Genesis**
Hersteller: Vivendi Wertung: Test in: play 04/03
- Theme Park World**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 01/01

WRESTLING

- Def Jam: Fight for NY**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 11/04
- Def Jam Vendetta**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 06/03
- WWF SmackDown! Here Comes The Pain**
Hersteller: THQ Wertung: Test in: play 12/03

playRATING

play Rating: 100 bis 91 Prozent = 90 bis 81 Prozent = 80 bis 71 Prozent = 70 bis 61 Prozent =

Die rot markierten Spiele sind Neuzugänge.

ANDRÉ STEINERT

HARDWARE

JOYPADS, MEMORY CARDS, LENKRÄDER & CO – IN JEDER AUSGABE NEHMEN WIR DIE NEUESTEN HARDWARE-PRODUKTE AUS ALLER WELT UNTER DIE LUPE. EXOTEN UND SAMMLERSTÜCKE INKLUSIVE.

STRAHLEMANN: PS INFERNO PAD

Zurzeit liegen beleuchtete Joypads voll im Trend. Dies hat auch Logic3 erkannt und präsentiert auf der Games Convention das PS Inferno Pad. Der transparente Controller bringt mit sechs LEDs Licht auch in dunkelste Zockernischen. Das PS Inferno ist genauso ausgestattet wie der Dual-Shock2-Controller von Sony: Zwei Analog-Sticks, zwölf analoge Buttons und zwei unterschiedlich schwere Vibrationsmotoren. Das PS Inferno Pad steht ab Oktober in zwei Ausführungen (Rot und Blau) im Fachhandel.

Name: PS Inferno Pad, **Hersteller:** Logic3,
Bezugsquelle: Fachhandel, **Preis:** ca. 25 Euro.



Fast schon blendend!
Sechs LEDs bringen das PS Inferno Pad zum Leuchten.

DER KLEINE KOPFGELDJÄGER

Mit der Headhunter Gun bringt Hersteller MaDrics eine besonders kleine Lightgun auf den Markt. Die handliche Wumme ist kompatibel zu Guncon und Guncon2 und wird über den USB-Port an die PlayStation2 angeschlossen. Auto-Feuer, Auto-Nachladefunktion und einen

Motor für Vibrationseffekte hat der Winzling natürlich auch. Die Knarre ist ab sofort für etwa 25 Euro im Handel.



ZOCKEN UND FERNSEHEN GLEICHZEITIG: VGA-TV-ADAPTER

VGA-Boxen gibt es wie Sand am Meer. Mit dem VGA-TV-Adapter von Logic3 kommt nun die erste VGA-Box mit TV-Tuner. Zudem kann man daran noch eine Konsole (PlayStation2, Xbox, GameCube etc.) anschließen. Dank der Bild-im-Bild-Funktion kann man beim Spielen sogar fernsehen oder am PC arbeiten. Anschluss findet die Konsole entweder über S-Video oder AV-Kabel. Das TV-Programm wird über das handelsübliche Antennenkabel in die VGA-Box eingespeist. Der VGA-TV-Adapter unterstützt Auflösungen von 640 x 480 bis zu 1280 x 1024 Bildpunkten bei 60 oder 75 Hz und funktioniert an jedem CRT-, LCD- und TFT-Monitor. Ausgeliefert wird die VGA-Box mit einer Fernbedienung für den TV-Tuner. Erhältlich ab Oktober.

Name: VGA-TV-Adapter, **Hersteller:** Logic3,
Bezugsquelle: Fachhandel, **Preis:** ca.: 100 Euro.



Multitalent:
Zocken und fernsehen am PC-Monitor – der VGA-TV-Adapter von Logic3 macht's möglich.



GETESTET: UNIVERSAL REMOTE CONTROL 2 VON BIGBEN

Kurz vor Redaktionsschluss hat uns der Nachfolger zur Universal-Fernbedienung von Bigben aus Bergheim erreicht. Die Universal Remote Control 2 ersetzt bis zu neun Fernbedienungen (PlayStation2, TV, SAT-Receiver etc.) und übernimmt deren wichtigste Funktionen (Programmwahl, Lautstärke etc.). Wir haben die Fernbedienung mit dem für uns wichtigsten Gerät, der PlayStation2, und zwei TVs verschiedener Hersteller getestet.

Nachdem wir den mitgelieferten Dongle für ältere PlayStation2-Modelle eingesteckt hatten, funktionierte die Universal Remote Control 2 ohne Fehl

und Tadel. Auch beim Test mit einer PS2 der neuen Generation (SCPH-50004), bei der kein Dongle erforderlich ist, hat die Fernbedienung einwandfrei gearbeitet. Nicht ganz problemlos lief die Bedienung im Dunkeln ab: Die Symbole für den PS2-DVD-Player sind nicht auf die fluoreszierenden Tasten gedruckt und deshalb schlecht zu erkennen. Einwandfrei ging hingegen die Programmierung der Frequenz unserer Fernseher (Sony und ITT) über die Bühne. Fazit: Gute Universal-Fernbedienung, die leider nicht sehr übersichtlich ist.

Name: Universal-Fernbedienung 2, **Hersteller:** Bigben Interactive,
Bezugsquelle: www.bigben-interactive.de, **Preis:** ca. 15 Euro **Wertung:**



Facelifting: Bei der Universal Remote Control 2 sind alle Tasten fluoreszierend und leuchten im Dunkeln.

KLEIN, ABER OHO: DAS MICROCON PAD

Ganze 20 Prozent kleiner ist das MicroCon Pad gegenüber dem „großen“ Vorgänger (Dual Force 2 Pro). Wie der Vorgänger verfügt auch dieses brandneue Pad von Controller-Experte Mad Catz über komplett analoge Aktionstasten und eine extra starke Rumble-Funktion. Die erweiterbare Makro-Funktion, mit der ihr problemlos Tastenkombinationen auf dem Pad speichern könnt, ist natürlich auch mit von der Partie. Kostenpunkt: schlappe 15 Euro.



Handlich: Das kleine Micro-Con Pad steht seinem großen Vorgänger in nichts nach.

Produkt	MicroCon Pad
Hersteller	Mad Catz
Bezugsquelle	www.madcatz.de
erhältlich ab	Oktober
Preis ca.	15 Euro

MITTENDRIN IM SPIEL: BODYPAD VON BIGBEN

Ihr wolltet euch schon immer mal wie der Held eures Lieblings-Kampfspiels persönlich fühlen? Mit vollem Körpereinsatz eure Gegner kurz und klein boxen? Zubehörsmiede Bigben macht jetzt den Weg dahin frei. Wie? Ganz einfach: Der innovative Controller besteht aus vier Sensoren, die an beiden Armen und Beinen befestigt werden. Streckt ihr die Arme durch oder holt ihr mit den Beinen zum Tritt aus, führt euer Charakter auf dem Bildschirm einen Schlag oder einen Tritt aus. Dahinter steckt eine ausgeklügelte Funktechnologie. Anders als die Controller-Innovation GameTrak von In2Games (Test in play 10/2004) ist das BodyPad kompatibel zu allen bereits erhältlichen und kommenden PS2-Kampfsportspielen. Einen ausführlichen Test des BodyPads liefern wir in einer der folgenden Ausgaben nach.



Schwitz: Beim Einsatz des BodyPads ist voller Körpereinsatz gefragt.

Produkt	BodyPad
Hersteller	Bigben Interactive
Bezugsquelle	www.bigbeninteractive.de
erhältlich ab	Oktober
Preis ca.	50 Euro

KABELLOS HEIZEN: TOP-DRIVE-RF-FUNKLENKRAD

Schluss mit Bärenfallen in der Wohnung: Die Hardwareexperten von Logic3 präsentieren mit dem Top-Drive-RF-Lenkrad den ersten Funklenker für die PlayStation2. Das Top-Drive-RF-Lenkrad verwendet die 2,4-GHz-Übertragung und wird mit vier AA-Batterien betrieben. Mit seinen Saugnapfen kann das Funklenkrad in einem Radius von zehn Metern rund um die Konsole auf glatten Flächen befestigt werden. Ausgestattet ist der Lenker mit zwei Schaltwippen, einem Schaltknüppel und einer analogen Pedaleinheit. Sein Durchmesser beträgt 25,5 cm. Kompatibel ist das Top Drive RF zu allen PlayStation-Konsolen. Es ist ab sofort für 60 Euro bei gut sortierten Fachhändlern zu haben.



Funky: Die Reichweite des Funklenkrads beträgt satte zehn Meter.

Produkt	Top-Drive-RF-Funklenkrad
Hersteller	Logic3
Bezugsquelle	Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	60 Euro

KURZ & KNAPP

SUPERBOX 3 PRO

Zweifelsohne ist der DualShock2-Controller von Sony einer der, wenn nicht sogar der beste Controller auf dem Markt. Dank der Superbox 3 Pro könnt ihr mit dem guten Stück nun auch am PC zocken – und müsst dabei noch nicht einmal auf good Vibrations verzichten! Angeschlossen wird die Superbox 3 Pro über den USB-Port eures Rechners. Microsoft Windows 98/ME/2000 oder XP sind allerdings Voraussetzung.

Name:	Superbox 3 Pro
Hersteller:	MaDrics
Bezugsquelle:	Fachhandel
Preis ca.:	20 Euro

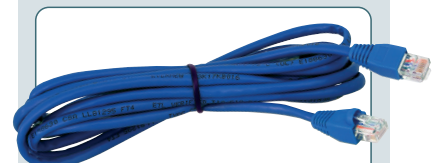


Doppelt gut: Gleich zwei Joypads lassen sich über die Superbox 3 Pro an den PC anschließen.

STILVOLL INS INTERNET

Im unverwechselbaren PlayStation2-Blau kommt von Bigben Interactive jetzt ein neues Netzwerkabel. Die fünf Meter lange Strippe verbindet Sonys Breitbandadapter mit dem DSL-Modem oder mit einem Router. Das Online Network Cable Blue ist ab sofort für schlappe zehn Euronen in jedem gut sortierten Fachhandel zu haben.

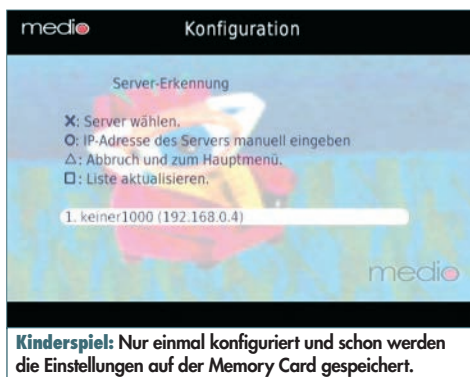
Name:	Online Network Cable Blue
Hersteller:	Bigben
Bezugsquelle:	Fachhandel
Preis ca.:	10 Euro



Fünf Meter zum Glück: Das Online Network Cable Blue verbindet die PS2 mit dem DSL-Modem.

medio™ DIGITAL-MEDIA-PLAYER

ÜBERS HEIMNETZWERK AUF DER PS2 FILME SEHEN: Der Medio Digital Media Player macht aus der PlayStation2 einen Movie-Player. Hier erfahrt ihr, ob die Software ihr Geld wert ist.



Mit dem neuen Programm Medio Digital Media Player macht ihr eure PlayStation2 unkompliziert zum netzwerkfähigen DivX- und MP3-Player. Der Clou daran: Ihr müsst keine Daten mehr brennen, sondern greift direkt über eine Netzwerkverbindung auf freigegebene Verzeichnisse eures Rechners zu. Das Ganze funktioniert auf Windows- und auch auf Linux-Betriebssystemen. Selbst Macintosh-Besitzer mit OS werden mit einer entsprechenden Ausführung bedacht. Alle Versionen sind übrigens in einem einzigen Paket enthalten.

Wer die Neuerung nutzen will, braucht zusätzlich einen konfigurierten Netzwerkadapter und 500 KB freien Speicherplatz auf der Memory Card seiner

PlayStation2. Zunächst schaltet ihr die Software mit einem Softwareschlüssel online (am Rechner) frei (das bedeutet, dass ihr Zugriff auf's Internet braucht).

Ist die Registrierungsprozedur erfolgreich abgeschlossen worden, erhaltet ihr einen einmaligen Freischaltcode. Nun definiert ihr ein freies Verzeichnis, in dem ihr später eure Daten ablegen werdet. Nachdem das Programm auch auf der PlayStation2 gestartet und einmalig eingestellt worden ist, habt ihr fortan komfortabel Zugriff auf alle eure bereitgestellten Filme, Musikstücke und Bilddateien.

Bei unserem ausführlichen Test leistete sich die Software keinerlei Schwächen bei Filmen in DivX-Xvid- oder MPEG1-Format. Allerdings darf die Bitrate nicht zu hoch sein, da die PlayStation2 andernfalls beim Dekodieren nicht mehr hinterher kommt. So eine Überlastung wird mit ärgerlicher Pixelbildung und starken Rucklern quittiert. MPEG2-Dateien wurden nicht mehr richtig dargestellt, sobald sie eine Auflösung von maximal 720 x 320 überschritten hatten.

Mit einer ganz gewöhnlichen Internetanbindung kann die Software stets aktuell gehalten werden. Selbst das Einbinden zukünftiger Codecs sowie Verbesserungen des Programms sind also nachträglich möglich.

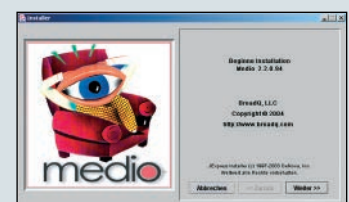
Unterm Strich weist unser Testkandidat Medio gute Ansätze auf, allerdings schreckt der Anschaffungspreis ein wenig vom Kauf ab: Für knapp 100 Euronen bekommt man immerhin auch schon Stand-Alone-Allesfresser, also DivX-/DVD-Player, die beim Abspielen ehrlich gesagt eine bessere Qualität bieten. ■



Hände hoch, Daumen runter: Ist die Bitrate der DivX-, Xvid- und MPEG1-Filme zu hoch, macht der Digital Media Player Mucken.

Produkt	Medio Digital Media Player
Hersteller	broadq
Bezugsquelle	Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	60 Euro
Gesamt-Wertung	

DETAILS



Systemanforderungen:
Intel Pentium III+ oder Power Mac G3/G4
64 MB RAM
20+MB HDD
MS Windows (98SE/ME/2000/XP)
Mac OS X 10.x
Linux 2.4.



Kindersicherung: Vor jedem Start muss ein vorher festgelegter Pin eingegeben werden. Dann erst kommt ihr auf die Festplatte eures Rechners.

TESTERGEBNIS



Ausstattung	
Dokumentation	
Bedienung	
Nutzen	
Preis	

Fazit: Medio ist eine gute Möglichkeit, die PS2 in einen DivX-Player zu verwandeln. Doch finden sich im Detail einige Schwächen.

LÖSUNGSBÜCHER

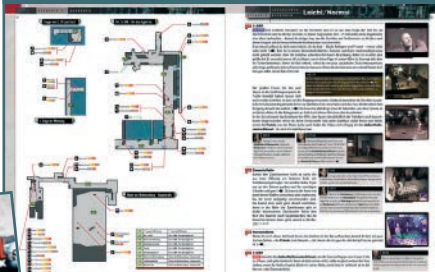
MAL WIEDER STECKEN GEBLIEBEN? DANN BESORGT EUCH DOCH DIESE LÖSUNGSBÜCHER

RESIDENT EVIL: OUTBREAK – LÖSUNGSBUCH

Unsere Komplettlösung reicht euch nicht? Ihr seid ein wenig unselbstständig? Lasst euch gesagt sein: Dann bleibt nur der Griff zum Offiziellen Lösungsbuch zu Capcoms Zombiehitz Resident Evil: Outbreak. Gleich drei Lösungswege haben die Experten von FuturePress auf 164 Seiten aufgezeichnet. Darüber hinaus gibt es unzählige Hintergrundinformationen zu den Charakteren und Profi-Tipps zu den einzelnen Monstern. Alle Extras der Sammlung (Outfits, Kostüme, Filme und Sounds) werden im Detail erklärt und zudem deren Fundorte gezeigt. Abgerundet wird das alles mit exklusivem Kartenmaterial. Ein Pflichtkauf für alle Resident-Evil-Outbreak-Fans und jene, die es werden wollen.



FÜR EUCH AUFGESCHLAGEN...



O Aufgedeckt: Drei Lösungswege, alle Extras und versteckte Spezialobjekte!

URL www.capcom-europe.com

ISBN 3937336176

Preis ca. 15 Euro

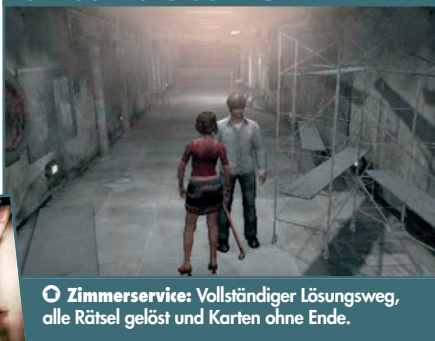
Wertung

SILENT HILL 4: THE ROOM – LÖSUNGSBUCH

Die Geister in Silent Hill machen euch das Leben schwer? Ihr beißt euch an den knackigen Rätseln die Zähne aus? Dann braucht ihr das Offizielle Lösungsbuch zu Silent Hill 4: The Room von Piggyback. Neben den kompletten Lösungswegen für alle drei Schwierigkeitsgrade werden alle Rätsel im Detail erklärt. Auf über 150 Seiten finden sich zudem zahlreiche Hintergrundinformationen über die Charaktere, Statistiken und Angriffstrategien für alle Monster; dazu exklusives Kartenmaterial. Außerdem erfahrt ihr alles über die entscheidenden Faktoren der vier verschiedenen Endsequenzen. Eine lohnende Investition für alle Silent-Hill-Anhänger.



FÜR EUCH AUFGESCHLAGEN...



O Zimmerservice: Vollständiger Lösungsweg, alle Rätsel gelöst und Karten ohne Ende.

URL www.konami.de

ISBN 1903511623

Preis ca. 15 Euro

Wertung

INTERNET-TIPPS

WIR STELLEN EUCH DIE INTERESSANTESTEN WWW-ADRESSEN VOR

RPG-O-MANIA-TREFFPUNKT FÜR ROLLENSPIEL-FANS

Wie der Name schon vermuten lässt, konzentriert sich diese für ein Hobby-Projekt ausgesprochen liebevoll gestaltete Videospiele-Fanpage „RPG-O-Mania“ auf Rollenspiele und Konsorten.

Auf der Seite findet ihr unzählige offizielle Artworks, Wallpapers und auch von Fans angefertigte Zeichnungen. Egal ob zu aktuellen PS2-Abenteuern wie Final Fantasy X-2, Star Ocean: Till the End of Time, Breath of Fire: Dragon Quarter oder zu Klassikern auf diversen Systemen, wie etwa Grandia oder Phantasy Star: Eine wahre Fundgrube an kleinen und großen Kunstwerken.

Außerdem beinhaltet die Seite ein umfangreiches Soundtrack-Archiv, ein gemütliches Forum zum Quatschen und einige (leider nur) in Englisch gehaltene Artikel zum Thema Rollenspiele.

FÜR EUCH ANGEKLIKT...



O Netter Anblick und innere Werte: Wer sich für Artworks zu Rollenspielen interessiert, ist hier richtig!

URL www.rpg-o-mania.de

Übersicht

Nutzen

Wertung

HARDWARE-REFERENZEN

CONTROLLER

Sony Sony DualShock2-Controller Sonys Original-Controller ist und bleibt die Nr. 1	 39,90 Euro Test in play –
Mad Catz RetroCon Modernste Technik in coolem Retro-Design	29,95 Euro Test in play 02/04
Mikisoft Miki AirStyle Der beste Funk-Controller – für bis zu acht Spieler	49,90 Euro Test in play 09/03

MEMORY CARDS

Sony Memory Card 8 MB Original Wer sicher gehen will, greift zum Original	45 Euro Test in play –
Mad Catz Memory Card 8 MB black Eine günstige Alternative zum Original	 29,95 Euro Test in play –
Joytech 16 MB Memory Station Die Speichererweiterung benötigt eine kompatible Memory Card	29 Euro Test in play –

LENKRÄDER

Logitech Driving Force Pro Die Force-Feedback-Referenz mit 900-Grad-Funktion	150 Euro Test in play 03/04
Logitech Driving Force Sehr gutes Force-Feedback-Lenkrad	ab 60 Euro Test in play 04/03
Bigben Interactive Speedster 3 Force Shock Gute Ausstattung, top Preis-Leistungsverhältnis	 79 Euro Test in play 01/04

LIGHTGUNS

Blaze Scorpion 100Hz-Lightgun G-Con-kompatible Lightgun, 100Hz-TV-tauglich	 29,95 Euro Test in play 03/03
Bigben Interactive Walther P99 Virtual Pointer Gute, G-Con-kompatible Lightgun im P99-Design	45 Euro Test in play 06/03
Thrustmaster Micro-Uzi Lightgun Teure, aber gut verarbeitete Lightgun im Uzi-Look	59 Euro Test in play 04/03

CHEAT TOOLS

Datel/Bigben Interactive Action-Replay-MAX Das ultimative Schummel-Komplettpaket	 50 Euro Test in play 12/03
Blaze Xploder V4 Gute Cheat-Software mit schlechter Menüführung	50 Euro Test in play 02/04
Datel/Bigben Interactive Action-Replay-2 Lange Zeit der Standard – heute der Vorgänger der MAX-Version	45 Euro Test in play 08/02

KEYBOARDS

Speedlink USB-Tastatur für PS2 Einfach, günstig, aber sehr solide verarbeitet	 20 Euro Test in play 11/02
Logitech Keyboard-Controller für PS2 Tastatur-/Controller-Hybride, abnehmbares Keyboard	40 Euro Test in play 10/03
Bigben Interactive Gameboard Wichtige Keyboard-, Controller-, Maus-Kombination	80 Euro Test in play 02/03

SOUNDSYSTEME

Logitech Z-680 THX 5.1-Surroundanlage Sehr leistungsstarkes Surround-Set mit THX-Zertifikat	400 Euro Test in play 02/03
Logitech Z-2200 Stereo-Soundsystem Boxensystem mit gutem Klang für Anspruchsvolle	180 Euro Test in play 02/04
Creative Inspire GD 580 Komplett-Paket zum fairen Preis	 170 Euro Test in play 04/04

HEIMKINO

HOLLYWOOD FÜR'S WOHNZIMMER! WIR PRÄSENTIEREN EUCH DIE WICHTIGSTEN DVD-NEUERSCHEINUNGEN DES MONATS. ZUDEM: DIE HEISSESTEN NEWS UND SCHÄRFSTEN GERÜCHTE AUS DER GLAMOURÖSEN WELT DES FILMS.

MARKUS REHMANN

PLAY-HEIMKINO WIRD PRÄSENTIERT VON



Unser Schwesternmagazin DVD Vision ist die monatliche Pflichtlektüre für Film- und Heimkino-Enthusiasten.

Weitere Infos zur aktuellen Ausgabe gibt's im Internet unter www.dvdvision.de

DAWN OF THE DEAD (DIRECTOR'S CUT)



Schöne Aussicht: Noch hoffen die wenigen Überlebenden in ihrem Zufluchtsort auf Rettung. Doch die Hilfe bleibt auch nach Tagen aus.

KINOTIPP

Resident Evil: Apokalypse

Horror – Start: 23.09. – ab 16 J.



Der zweite „Resident Evil“-Streifen setzt da an, wo der letzte zu Ende gegangen ist: Alice (Milla Jovovich) befindet sich mitten im verseuchten und verwüsteten Raccoon City. Genmanipulation hat ihr inzwischen übermenschliche Kräfte beschert. Zum Glück, denn in der Stadt wimmelt es nur so von Zombies. Zusätzlich macht ihr ein alter Bekannter das Leben schwer: Nemesis aus dem Game Resident Evil 3 hat seinen ersten Kinoparafe. Außerdem mit von der Partie: S.T.A.R.S.-Mitglied Jill Valentine!

Zombiefilme halten sich hier zu Lande meist nicht sonderlich lange in den Händlerregalen. Auf Grund des genretypisch hohen Blut- und Gewaltfaktors ist die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien schnell zur Stelle um die bösen Streifen auf den Index zu verbannen. Davon unbehelligt blieb Zack Snyders gelungener Regie-Einstand „Dawn of the Dead“, der sich als Remake eines Horrorklassikers von Kultregisseur George A. Romero entpuppt.

Die Hintergrundstory ist dabei weitestgehend gleich geblieben: Über Nacht bricht eine Epidemie aus, die all ihre Opfer in Zombies verwandelt. Nur eine Hand voll Überlebender kann sich vor der tödlichen Infektion in ein Kaufhaus retten und versucht, das Schlimmste auszusitzen. Als die erhoffte Rettung jedoch ausbleibt und der Ansturm der nach Frischfleisch geifernden Untoten zunimmt, entschließt sich das Trüppchen zu handeln...

So weit, so gut. Was jedoch einigen Hardcore-Fans sauer aufstieß, war die Darstellung der lebenden Toten. Anders als im Original und bei allen anderen Genrevertretern kriechen die fauligen Gestalten nicht länger lahm durch die Gegend. Snyders Zombies zeichnen sich durch eine tödliche Agilität aus, die man eher einem Raubtier zuschreiben würde.

Da der Film nur auf einer Disc daherkommt, fallen die Extras nicht allzu üppig aus. Dafür ist das Angebot durchwegs interessant: Für den Hauptfilm gibt es neben einem aufschlussreichen, deutsch untertitelten Audiokommentar von Zack Snyder und dem Produzenten Eric Newman ein kurzes Vorwort des Regisseurs. In diesem geht Snyder auf die Unterschiede zwischen der Kinoversion und der neun Minuten längeren DVD-Fassung ein. Bei „Die verlorene Aufnahme“ handelt es sich um die Videoaufzeichnungen eines Neben-

charakters, die Auskunft über dessen letzte Lebensstage geben. Ein weiteres witziges Special Feature ist die Sondersendung eines fiktiven Nachrichtensenders, der über die Vorkommnisse im Land informiert. Zusätzlich gibt es noch elf geschnittene Szenen sowie drei Featurettes, in denen Make-up-Artist Anderson auf die Special Effects eingeht.



Die Zombies rücken an: Um sich selbst und ihre neuen Freunde zu schützen, greift selbst die friedfertige Ana (Sarah Polley) zur Waffe.



	Horror, USA 2004
Laufzeit	ca. 105 min
Regie	Zack Snyder
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	keine Jugendfreigabe
Preis	ca. € 25

DVD-TEST



DVD-EXTRAS



WELCOME TO THE JUNGLE



Hirn aus und durch: So platt die Story auch ist, die Daueraction macht dank toller technischer Umsetzung Laune.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Geldeintreiber Beck (Ex-Wrestler und „Arnies Erbe“ Dwayne Johnson) will aus dem schmutzigen Geschäft aussteigen. Dafür muss er einen letzten Auftrag für seinen Boss Walker (William Lucking) erledigen: Er soll dessen Sohn Travis („Stif-Meister“ Sean William Scott) im Dschungel des Amazonas ausfindig machen. Auf der Suche wird das Muskelpaket in die turbulente Jagd nach einem legendären Schatz verwickelt.

Neben dem unterhaltsamen Actionstreifen der alten Schule befindet sich einiges an Bonusmaterial auf der Scheibe: zwei deutsch untertitelte Audio-kommentare, insgesamt sechs Making of's zu Design, Special Effects, Actionszenen und Darsteller Christopher Walken. Außerdem sind etwa 13 Minuten an weiteren Features dabei: geschnittene Szenen, ein alternatives Ende sowie die Kinotrailer.

Action, USA 2004	
Laufzeit	ca. 105 min
Regie	Richard Linklater
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 20

NEWSFLASH

Troja noch vor U.S.-Release



Wolfgang Petersens „Troja“ erscheint schon am 17. September in Deutschland. Das Doppel-DVD-Set mit der ungeschnittenen FSK16-Fassung kommt hier zu Lande also noch vor dem U.S.-Release. Die Code-1-DVD wird in Amerika erst am 4. Januar 2005 in den Händlerregalen stehen.

DIE PASSION CHRISTI



Zweifelhaftes Vergnügen: Ob es diesen Film gebraucht hat, muss jeder selbst entscheiden.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Ein Film, der ohne Untertitel unverständlich bliebe, obwohl doch jeder schon vorher weiß, wie die Geschichte ausgeht? Mel Gibsons Bibeladaption war eines der ganz großen Themen des Kinojahres. Den großen Wirbel hatte Hardcore-Christ Gibson zweifelsohne der Schonungslosigkeit seiner Bilder der letzten Stunden Christi zu verdanken. In allen Details wird der Leidensweg des Gottessohnes (James Caviezel) vom Verrat durch Judas Ischariot (Luca Lionello) bis zum Tod am Kreuz nachgezeichnet.

Leider kommt die DVD ohne jegliches Bonusmaterial in den Handel. Dabei ist das Fehlen einer deutschen Tonspur im Sinne des Regisseurs: Er drehte den Film in den Ursprachen Aramäisch und Latein und ließ ihn mit Untertiteln versehen. Technisch ist an der Scheibe nichts auszusetzen: Bild und Ton sind hervorragend.

Drama, USA 2004	
Laufzeit	ca. 127 min
Regie	Mel Gibson
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Latein/Hebräisch/Aramäisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 20

Seinfeld auf DVD



Am 9. November veröffentlicht Columbia die Kult-Sitcom „Seinfeld“ auf DVD. Die ersten beiden Staffeln erscheinen als „Seinfeld Volume 1“-Set auf vier DVDs. Staffel 3 kommt ebenfalls im Box-Set mit vier Scheiben. An Bonusmaterial wird es voraussichtlich ein Making of, deleted Scenes, Kommentare und vieles mehr geben.

WONDERFUL DAYS



Revoluzzer: Die marrianischen Rebellen planen den Aufstand gegen Ecobans Truppen.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Im 22. Jahrhundert ist die uns bekannte Zivilisation fast vollständig ausgelöscht. Die letzten Überlebenden leben in einer Zwei-Klassen-Gesellschaft. In der hoch technisierten Stadt Ecoban residiert die Oberschicht, deren Energieversorgung auf Kosten der Umwelt geht. Die Bewohner der Barackensiedlung Marr sind für niedere Tätigkeiten verantwortlich. Als der junge Marrianer Shua in das Sicherheitssystem der Oberstadt einbricht, trifft er seine Sandkastenfreundin Jay wieder, die nun Ecoban vor den Marrianern schützen soll.

Endlich erscheint dieses kleine Juwel der Animationskunst als Code-2-Doppel-DVD mit deutscher Tonspur. Leider kann sich das Bonusmaterial nicht mit der Ausstattung der Code-3-Disc messen. Dennoch sollten Anime-Fans unbedingt zugreifen.

Animation, Südkorea 2003	
Laufzeit	ca. 86 min
Regie	Kim Mun-Saeng
Bildformat	1.78:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 EX
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 25

Ultimative Matrix-Collection



Hardcore-Matrix-Fans aufgepasst: Warner bringt am 7. Dezember in den USA ein Box-Set mit zehn DVDs heraus. Die „Ultimate Matrix Collection“ für rund 80 Dollar beinhaltet die drei Filme sowie alle Animatrix-Folgen, „The Matrix Revisited“ und das Spiel Enter the Matrix. Dazu soll es rund 35 Stunden Hintergrundmaterial geben.

KAUFTIPP

Undead

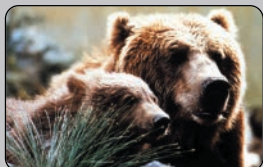
Horror – ca. 100 min. – ab 16 J.



Ein Kometenschauer infiziert die Bewohner des kleinen Dörfchen Berkeley mit einem tödlichen Virus und verwandelt sie in Zombies. Nur sechs Menschen entkommen dem Inferno und versuchen, sich durch die Horden von Untoten zu kämpfen. Splatter-Fans mit schwarzem Humor werden dabei bestens unterhalten.

Der Bär

Drama – ca. 92 min. – ab 6 J.



Das Grizzly-Waisenbärenkind Youk freundet sich auf der Suche nach einem Bezugspartner mit einem erwachsenen Bären an. Doch das Glück währt nicht lange: Eine Gruppe Jäger hat es auf die beiden abgesehen. Fast ohne Dialoge erzählt dieser etwas andere Tierfilm eine Herz erweichende Geschichte.

The Getaway

Action – ca. 118 min. – ab 16 J.



Steve McQueen mimit in diesem Genreklassiker aus dem Jahre 1972 den Ganoven Doc McCoy. Dieser muss als Gegenleistung für seine vorzeitige Entlassung aus dem Gefängnis einen Banküberfall durchziehen. Als die Sache schief geht, will Doc nach Mexiko flüchten. Ein Meilenstein des Action-Thrillers. Auch heute noch absolut sehenswert!

BATTLE ROYALE 2



Die Jugend von morgen: Shuya Nanahara und seine Kindersoldaten-Truppe Wild Seven.

DVD-TEST

★★★★☆

DVD-EXTRAS

★★★★☆

Drei Jahre sind vergangen, seit die ersten Schüler in Folge des Erziehungsgesetzes „Battle Royale“ auf einer einsamen Insel einen Kampf um Leben und Tod führen mussten. Der Überlebende Shuya Nanahara (Tatsuya Fujiwara) gilt inzwischen als Terrorist: Er hat den Erwachsenen den Krieg erklärt. Um ihn und seine Gruppe Wild Seven aus dem Weg zu räumen, setzt die Regierung „Battle Royale 2“ in Kraft. Besser ausgerüstet als je zuvor, sollen Schüler das Terroristen-Nest ausräuchern.

Auf der Doppel-DVD finden sich über zwei Stunden Boni. Leider fehlt unter den teils werbelastigen, teils informativen und unterhaltsamen Extras ein Audio-Kommentar. Sammler dürfen sich über die auf 10.000 Stück limitierte Special Edition mit Military-Tasche und Poster freuen.

Action, JP 2003	
Laufzeit	ca. 128 min
Regie	Kinji Fukasaki, Kenta Fukasaki
Bildformat	1.78:1 (16:9)
Audio	Deut. 5.1 DD, Deut. dts, Jap. 5.1 DD
FSK	keine Jugendfreigabe
Preis	ca. € 20

DER NAME DER ROSE (SPECIAL EDITION)



Keine Jedi-Ritter: William und sein Schüler Adson kommen bei ihren Ermittlungen hinter ein schreckliches Geheimnis.

DVD-TEST

★★★★★

DVD-EXTRAS

★★★★☆

Im Jahre 1327 sehen die Mönche eines abge-schiedenen Benediktiner-Klosters in Italien auf Grund einiger mysteriöser Todesfälle die Apokalypse na-hen. Der angesehene und mit messerscharfem Ver-stand gesegnete Franziskanermönch William von Baskerville (Sean Connery) und sein Novize Adson von Melk (Christian Slater) sollen die Geschehnisse aufklären. Je näher sie der Wahrheit kommen, desto mehr geraten sie selbst in Gefahr.

Die Neuauflage der hochgelobten Roman-Verfilmung kommt auf zwei Discs. Auf Disc eins findet sich neben dem Film ein Audiokommentar des Regisseurs in Englisch und Französisch. Disc zwei beinhaltet die ZDF-Dokumentationen „Der Schlüssel zum Labyrinth“ und „Die Genesis“ zur Entstehung von „Der Name der Rose“, eine Fotogalerie und ein 42-minütiges Making of.

Thriller, F/I/D 1986	
Laufzeit	ca. 126 min
Regie	Jean-Jaques Annaud
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 23

50 ERSTE DATES



Anstrengende Beziehung: Harry muss Lucy Tag für Tag neu erobern – was nicht immer gelingt.

DVD-TEST

★★★★☆

DVD-EXTRAS

★★★★☆

Als Harry (Adam Sandler) der süßen Lucy (Drew Barrymore) über den Weg läuft, ist es um ihn geschehen: Er verliebt sich auf den ersten Blick, wagt einen heftigen Flirt und verabredet sich für den nächsten Tag. Dumm nur, dass die Angebotete ihn tags darauf nicht mehr erkennt – hat Lucy doch vor einem Jahr bei einem Autounfall ihr Kurzzeitgedächtnis verloren. Ihre Erinnerungen reichen seitdem nur bis zum Vortag des Unglücks. Aber so leicht lässt sich Harry nicht klein kriegen: Von Tag zu Tag lässt er sich immer ausgefallene Eroberungsversuche einfallen, um Lucys Herz aufs Neue zu gewinnen.

Ebenso unterhaltsam wie der Hauptfilm fällt das Bonusmaterial aus: Von einem Audiokommentar über ein Making of bis hin zu Outtakes und einer „Comedy Central“-Doku über den Film reichen die Extras.

Komödie, USA 2004	
Laufzeit	ca. 95 min
Regie	Peter Segal
Bildformat	2.40:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 6 Jahren
Preis	ca. € 20

CHARTS

DVD-KAUFCHARTS* (DEUTSCHLAND)

1	Die Ärzte: Die Band, die sie Pferd nannten	amazon.de
2	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme Sammlerbox	
3	Scary Movie 3	
4	Das Leben des Brian	
5	Pitch Black: Planet der Finsternis	
6	Was das Herz begehrt	
7	Der Name der Rose	
8	Augsburger Puppenkiste: Jim Knopf und die Wilde 13	
9	Fluch der Karibik	
10	Pulp Fiction	*Quelle: www.amazon.de

DVD-KAUFCHARTS* (USA)

1	Kill Bill, Vol. 2	amazon.com
2	Da Ali G Show (Season 1)	
3	Outfoxed: Rupert Murdoch's War in Journalism	
4	The Girl Next Door	
5	Kill Bill, Vol. 1	
6	Futurama (Season 4)	
7	Uncovered: The Whole Truth About the Iraq War	
8	Dallas: The Complete First and Second Seasons	
9	Late Night with Conan O'Brien: The Best of Triumph	
10	The Simpsons (Season 4)	*Quelle: www.amazon.com

DVD-VERLEIHCHARTS* (DEUTSCHLAND)

1	Last Samurai	AMANGODE
2	Mystic River	
3	The Italian Job	
4	Tatsächlich ...Liebe	
5	Master and Commander	
6	S.W.A.T.: Die Spezialeinheit	
7	Starsky & Hutch	
8	Der Einsatz	
9	Das Urteil: Jeder ist käuflich	
10	Identität	*Quelle: www.amango.de

DVD-CHARTS (PLAY-TEAM)

1	Star Wars Trilogie	
2	Dawn of the Dead: Director's Cut	
3	Wonderful Days	
4	Hellboy: Special Edition (Code 1)	
5	Open Range	
6	Undead	
7	School of Rock: Special Collector's Edition	
8	Welcome to the Jungle	
9	The Getaway	
10	Gothika	

DVDs zum Schnäppchenpreis
(bis 10 Euro, gesehen bei amazon.de)

- Bowling for Columbine
- Road to Perdition
- 8 Mile
- 2 Fast 2 Furious
- American Pie 3: Jetzt wird geheiratet
- Die Musterknaben 3: 1.000 und eine Nacht
- Die fabelhafte Welt der Amélie
- Deep Impact
- Tremors: Im Land der Raketenwürmer
- Galaxy Quest – Planlos durchs Weltall

ERSCHEINUNGSTERMINE

Oktober 2004		
Titel	Genre	Anbieter
50 erste Dates	Komödie	Columbia TriStar
Agent Cody Banks 2: Mission London	Action	20th Century Fox
Aladdin – Special Edition	Zeichentrick	Buena Vista
Autobahnraser	Action	Highlight
Das geheime Fenster	Thriller	Columbia TriStar
Der Mann, der Gott verklagte	Komödie	Kinowelt
Der Rasenmäher-Mann	Thriller	Concorde
Der Rosarote Panther: Cartoon Collection	Zeichentrick	MGM
Derrick: Die Pflicht ruft!	Zeichentrick	Universal
Die purpurnen Flüsse 2: Engel der Apokalypse	Thriller	Universum
Die Simpsons: Season 4	TV-Serie	20th Century Fox
E. R.: Emergency Room	TV-Serie	Warner Home Video
Fackeln im Sturm	TV-Serie	Warner Home Video
Freaks	Komödie	Warner Home Video
From Dusk till Dawn - Box	Action	Universum
Ich habe keine Angst	Drama	Arthaus
Infernal Affairs	Thriller	mc-one
Killing Words	Thriller	Kinowelt
Leben und Sterben in LA	Action	MGM
Monster	Drama	e-m-s
Mord im Namen des Volkes	Drama	EuroVideo
Ruby & Quentin	Komödie	Splendid
Ruhet Sanft – Sleep Easy, Hutch Rimes	Komödie	EuroVideo
Shaolin Kickers	Action	Buena Vista
Spacecenter Babylon 5: Staffel 5	TV-Serie	Warner Home Video
The Day after tomorrow	Action	20th Century Fox
Underworld	Action	Concorde

November 2004		
Titel	Genre	Anbieter
Arsen und Spitzenhühnchen	Thriller	Warner Home Video
Bei Anruf Mord	Thriller	Warner Home Video
Dallas: Season 1 + 2	TV-Serie	Warner Home Video
Das große Rennen von Belleville	Zeichentrick	Concorde
Der Wixxer	Komödie	Universum
Die Geschichte vom weinenden Kamel	Dokumentarfilm	Sunfilm
Die rote Lola	Thriller	Warner Home Video
Hangman's Curse: Der Fluch des Henkers	Horror	Universum
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Fantasy	Warner Home Video
House of the Dead	Horror	Kinowelt
Out of Time: Sein Gegner ist die Zeit	Thriller	Universum
Police Academy 6: Widerstand zwecklos	Komödie	Warner Home Video
Police Academy 7: Mission in Moskau	Komödie	Warner Home Video
Shanghai Knights	Komödie	Universum
Star Trek: Raumschiff Enterprise – Staffel 2	TV-Serie	Paramount
Star Trek: Voyager – Season 4	TV-Serie	Paramount
The Cooler: Alles auf Liebe	Thriller	mc-one
The Sight	Thriller	Planet Media
Tomb Raider 2: HD DVD	Action	Concorde
Tomb Raider: HD DVD	Action	Concorde
Total Reality	Sci-Fi	KSM

Dezember 2004		
Titel	Genre	Anbieter
Big Fish	Fantasy	Columbia TriStar
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs – SEE	Fantasy	Warner Home Video
Hatred of a Minute	Thriller	KSM
I, Robot	Sci-Fi	20th Century Fox
Infernal Affairs II	Thriller	mc-one
Into the Mirror	Horror	e-m-s
Payoff: Die Abrechnung	Action	Kinowelt
Shrek 2: Der tollkühne Held kehrt zurück – SE	Animation	DreamWorks
Spider-Man 2	Action	Columbia TriStar
Star Trek: Raumschiff Enterprise – Staffel 3	TV-Serie	Paramount

PLAYMAIL

IHR HABT FRAGEN – ANREGUNGEN – KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS! REDAKTION PLAY • PLAY MAIL • MAX-PLANCK-STR. 13 • 97204 HÖCHBERG • FAX: 0931-4069115 • E-MAIL: MAILUS@PLAYPLAYSTATION.COM

Preisinflation bei PS2-Spielen?



Liebes play-Team, ich habe Respekt, weil ihr die erste Zeitschrift seid, die NfSU2 geぞckt hat. Meine Frage: Ich hatte bisher immer das „Pech“, dass ich die guten Ego-Shooter wie zum Beispiel XIII für 60 Euro kaufe. Nachher ärgere ich mich natürlich, weil das Spiel ein paar Monate später nur noch 30 Euro kostet.

Glaubt ihr, dass Killzone nach einiger Zeit auch nur noch die Hälfte kosten wird, oder sollte ich erst gar nicht lange warten und sofort zugreifen?

Jason Chumtong, E-Mail



Dass der Comic-Ego-Shooter XIII damals für 30 Euronen verhökert wurde, lag an den nicht zufrieden stellenden Verkaufszahlen. Ein ähnliches Schicksal hat das höchst innovative Action-Adventure Beyond Good & Evil durchgemacht. Das Projekt wurde wegen der schwachen Abverkäufe gleich nach dem Release zum Nice Price feilgeboten. Egal ob Killzone ein Verkaufsknaller oder ein Ladenaufhänger wird, Sony hält stets ohne Wenn und Aber an seinen Verkaufspreisen fest. Ein Schnäppchen wird somit erst Monate später die Platinum-Version für ca. 29 Euro sein.

Sündenfall Wrestling



Hallo Leute, also ich wollte mal Kritik an eurer News-Meldung zu WWE SmackDown! vs. Raw in der Ausgabe 08/04 üben. Euer Bericht über das Spiel war einfach unprofessionell. Denn ihr schreibt in dieser Ausgabe beispielsweise vom „Catchen“. Als ich diesen Ausdruck gelesen habe, hat es mir schon gereicht.

Außerdem hab ich aus diesem Bericht keine wirklich neuen Features rauslesen können und die gibt es zur Genüge, man muss nur ins Netz schauen. Ich nenne euch nur mal ein paar Beispiele, die ihr absolut übersehen habt: Es gibt jetzt endlich wieder den „Create a PPV“, der bei WWF SmackDown! 2 für die PSone das einzige Mal verwendet wurde, jedoch bei den Fans sehr beliebt ist. Mit diesem Feature kann man seine eigenen Großveranstaltungen erstellen.

Mir ist schon klar, dass Wrestling nicht mehr zu den beliebtesten Sportarten in Deutschland zählt und somit auch nicht zu den beliebtesten Games. Ich erwarte ja auch keine „Mammut-Previews“ wie ihr sie zum Beispiel über GTA: San Andreas bringt, jedoch würde es mich sehr freuen, wenn ihr wenigstens in diesen kleinen Berichten genau wärt.

Söhnke Söhne, E-Mail



„Tuet Buße vor dem Herrn und bittet. Wer bittet, dem wird er geben.“ Lieber Hardcore-Wrestling-Fan, wir bitten um Vergebung, dass wir das Wort „Catchen“ in den Mund genommen haben. Wie konnte das auch nur passieren...

Aber mal im Ernst: Auch wir hätten vor rund zwölf Wochen mehr über das heiß ersehnte WWE SmackDown! vs. Raw berichten wollen. Wir haben alle Infos über das Wrestling-Spiel an euch weitergegeben, die uns Publisher THQ damals hat zukommen lassen. Erst ein paar Wochen später gab es umfangreiche Details zu dem Wrestler-Lineup und zu den Spielmodi. Daraufhin haben wir in Ausgabe 09/2004 eine Preview abgedruckt.

Uns ist bewusst, dass die deutsche Wrestling-Fangemeinde keine Randgruppe ist.



Das Komplettpaket: WWE SmackDown! vs. Raw bietet auch eine PS2-Network-Funktion.

Wo geht's lang in Japan?



Hallo liebes play-Team, Ich habe mich in diesem Jahr entschieden, mir einen Traum zu erfüllen, und fahre nun mit einem Freund von 16. bis 28. September nach Japan, um mir dort einmal die Tokyo Game Show und die japanische Kultur überhaupt anzuschauen. Es ist schon alles gebucht. Wir übernachten im Hilton Narita International.

Jetzt zu meinen Fragen: Es war mir bis jetzt unmöglich, herauszufinden, wie weit es von unserem Hotel bis zum Messegelände ist. Außerdem mache ich mir Sorgen um die Eintrittskarten. Ich habe versucht, die Tickets über die Homepage zu bestellen, bin aber gescheitert. Noch viel wichtiger wäre es uns, schon an den ersten beiden Tagen auf die Messe zu kommen, an denen nur Fachbesucher erlaubt sind.

Ich weiß ja nicht, wie ihr eure Ausweise bekommt, aber ich hoffe, ihr könnt mir da vielleicht weiterhelfen. Ich arbeite ja selbst in der Branche und habe auch für die GC einen Fachbesucherausweis bekommen. Am meis-

ten Sorgen mache ich mir aber noch wegen der Kultur, angefangen vom Essen bis hin zum Aufs-Klo-gehen. Vielleicht könntet ihr mir da noch ein paar gute Tipps geben.

Der Schlächter, E-Mail



Oh je! Das Hilton-Flughafenhotel am Narita-Airport liegt kilometerweit vom Schuss. Vor allem dann, wenn man in Tokio-City shoppen möchte. Ihr könnt jedoch mit der Skyliner-Verbindung bis zur Ueno-Station fahren, was ungefähr 60 Minuten dauert. Von da aus sind es noch etwa 10 bis 15 Gehminuten in den Stadtteil Akihabara – das Videospiel-Schlafaffenland. So weit wir uns noch erinnern können, gibt's eine Direktverbindung zwischen dem Flughafen und dem TGS-Messegelände. Ihr müsst beim Fahrtziel nach Schildern mit dem Aufdruck „Makuhari Messe“ Ausschau halten. Der Name ist an allen U-Bahn- und S-Bahn-Stationen in Englisch angeschrieben.

Wenn ihr aus der Videospielbranche seid, dann könnt ihr auch an den Fachbesuchertag

gen auf die Messe. Ihr akkreditiert euch am Messeingang an dem Stand für ausländische Besucher. Dazu benötigt man lediglich eine Visitenkarte.

Ach ja, einen Kulturschock werdet ihr auf alle Fälle erleben. Die Betten sind zu kurz, die Toilettendeckel beheizt und die Pornos verpixelt. Zum Glück gibt's an jeder Ecke ein Kentucky Fried Chicken oder einen McDonald's.



Kuriositätenland Japan: Vieles erscheint zunächst befremdlich.

Wo ist die Plaste und Elaste aus Tschopau?



Eine Anregung von mir. Es gibt so viele coole Rennspiele für die PS2. Was es aber absolut nicht gibt, ist die originale, alte DDR-Wartburg-Rallye mit den guten alten Fahrzeugen aus DDR-Zeiten wie beispielsweise Wartburg, Trabant, Skoda und so weiter.

Ich und wahrscheinlich auch viele andere Wartburg-Rallye-Fans würden sich über so ein PS2-Spiel sehr freuen.

Dollo, E-Mail



Wir wünschen uns auch ein Beat'em Up mit Bud Spencer und Terence Hill in den Hauptrollen oder die zünftige Bierzapf-Simulation. Allerdings sind wir halt – wie all die Wartburg-Rallye-Fans – eine Minderheit. Es gibt zwar viele interessante Ideen und Konzepte, einen Markt dafür gibt es jedoch nicht. Wenn du die Wahl zwischen einem Trabbi und einem Ferrari hättest, würdest du dich sicher nicht für die Pressapp-Schlüssel entscheiden, oder?

Alterschwache schwarze Lady



Sehr geehrtes play-Team, Ich habe in letzter Zeit immer häufiger Leserbrief von verärgerten PS2 Besitzern gelesen, deren Konsolen aus heiterem Himmel den Geist aufgaben. Jetzt hat dieser Fluch auch mich ereilt: Meine geliebte PlayStation2 hat ohne Grund aufgehört, PS2-DVDs zu lesen. Was an dieser Sache anders ist, als das, was ich sonst in eurem Magazin lesen konnte, ist, dass die besagte Konsole nur die violett beschichteten PS2-CDs und normale Musik-CDs nicht liest. Alle anderen Arten von DVDs – PS2-Spiele inklusive – lassen sich genauso wie PSone-CDs ordnungsgemäß abspielen.

Ich bitte euch um Rat. Ich weiß, dass ich für 100 Euro einen Ersatz von Sony bekomme – meine Garantie ist vor einem Monat abgelaufen. Aber das ist für meinen Geschmack etwas zu teuer für das gleiche anfällige Modell. Denn wenn ich 100 Euro drauflege, bekomme ich das neueste Modell, mit Glück sogar inklusive Spiel. Ich will wissen, ob ich meine PS2 vielleicht reparieren lassen kann. Das würde ja weitaus günstiger kommen, als bei Sony um Ersatz zu bitten.

Fabian Schmitt, E-Mail



Das ist ja ein ganz neues Symptom. Deine Beschreibungen klingen ganz nach einem defekten DVD-ROM-Laufwerk. Du wirst um die 100 Euro teure Umtauschaktion für eine PS2-Konsole nicht herumkommen. Aber Vorsicht! Deine Rechnung, einfach 100 Euro für ein PlayStation2-Bundle draufzulegen, wird nicht aufgehen: Der Kundenservice von Sony schickt dir ausschließlich eine Konsole gleichen Bautyps als Ersatz – nicht mehr, nicht weniger.

Nicht 100 Prozent GTA: Vice City



Hallo play-Team, Ich hab' folgendes Problem: Letzte Woche habe ich mir die deutsche Platinum-Version von GTA: Vice City gekauft. Das Spiel ist echt toll, aber ich finde keine Codes dafür (für Action-Replay-MAX oder X-Ploder V2). Außerdem weiß ich nicht, wie ich die Amokläufe machen kann. Es erscheinen keine Totenköpfe. Ich will nämlich die 100 Prozent schaffen. Bitte helft mir!

Christian aus Werlitzsch



Wir könnten dir liebend gerne Codes für das Action-Replay-MAX oder den X-Ploder V2 schicken, dennoch wirst du die deutsche Ausgabe von GTA: Vice City nicht zu 100 Prozent durchspielen können.

Rockstar musste das 80er-Jahre-Spektakel entschärfen, ansonsten wäre es endgültig auf dem BPjM-Index gelandet. Um das zu vermeiden, entfernte man eine ganze Menge Missionen. Zudem wurden alle Rampage-Aufträge – man erkennt diese an den rosa Totenkopfsymbolen – aus dem Spiel genommen. Der Grund ist nachvollziehbar: In den besagten Szenarien musste Vice-City-Hauptdarsteller Tommy Vercetti unentwegt Amok laufen.



Zensiert: GTA: Vice City (dt.) lässt sich nicht mehr zu 100 Prozent durchspielen.

Das Sammelfieber grassiert



Liebes play-Team. Ich würde gerne wissen, ob es nicht möglich ist, auf irgendeinem Wege manche Hefte – auch aus älteren Jahrgängen – nachzubestellen, wie zum Beispiel

das Heft 01/98? Auch aus dem Jahr 2003 fehlen mir welche.

R. Bieber, Unna



Unser Abo-Service im Heft bietet nur die Ausgaben der letzten elf Monate zum Nachbestellen an. Surfst du aber im Internet auf die Seite www.cypress.de, klickst in der linken Leiste auf „play“ und dann wiederum auf „Nachbestellung“, kannst du alle Ausgaben aus den Jahren 2000 bis 2004 einzeln nachbestellen – insofern sie nicht ausverkauft sind.

playFORUM

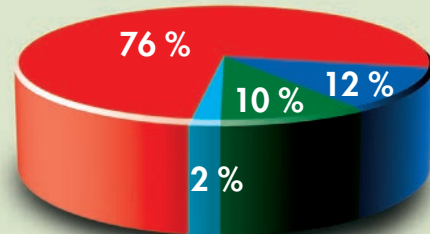
www.playplaystation.com

Werdet unter www.playplaystation.com Mitglied der play-Community! Hier seid ihr gefragt. Ihr seid es, die in den play-Foren Erfahrungen, Meinungen, persönliche Wertungen und Tipps zu Spielen austauschen!



Frage des Monats

Wie wertet man am objektivsten? Sind euch Prozent-Wertungen lieber oder bevorzugt ihr das altgediente Zehn-Punkte-System?



76 Prozent sind der Meinung: Prozent-Wertung: Ich will es ganz genau wissen.

12 Prozent sind der Meinung: Mir egal: Ob es jetzt 82% oder 6 Punkte sind, macht keinen Unterschied!

10 Prozent sind der Meinung: Punkte-Wertung: Ob es 72% oder 76% sind, ist subjektiv. Alleine was vorne steht, ist wichtig!

2 Prozent sind der Meinung: Weniger ist mehr: Ein Fünf-Punkte-System ist am sinnvollsten. Spiele, die 50% bzw. 5 Punkte oder weniger bekommen, sind uninteressant.

HEFTNACHBESTELLUNG

HABT IHR EINE PLAY-AUSGABE VERPASST UND WOLLT EIN HEFT NACHBESTELLEN? ABER GERNE... FÜLLT EINFACH DEN COUPON AUS!

play 01/04

Player's Guide

- Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
- True Crime: Streets of LA
- Die Sims brechen aus

play 02/04

Player's Guide

- Medal of Honor: Rising Sun
- FIFA Football 2004
- WWE SmackDown! Here comes the Pain

Sonderheft 2003

Tipps & Tricks Sonderheft

- Jak II
- Prince of Persia: The Sands of Time
- Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

play 03/04

Player's Guide

- Final Fantasy X-2
- Need for Speed: Underground

play 04/04

Player's Guide

- 007: Alles oder Nichts
- SOCOM II: U.S. Navy SEALs (Teil 1 Offline-Modus)
- Need for Speed: Underground

play 05/04

Player's Guide

- Final Fantasy X-2: Nachschlag und Secrets
- SOCOM II: U.S. Navy SEALs (Teil 2 Offline-Modus)

play 06/04

Player's Guide

- Hitman: Contracts
- Rainbow Six 3
- This Is Football 2004

play 07/04

Player's Guide

- Gran Turismo 4 Prologue
- Pro Evolution Soccer 3
- Disgaea: Hour of Darkness

12 DVD-Hüllen

nur 5,90 Euro
(Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich)

play 08/04

Player's Guide

- Onimusha 3: Demon Siege
- Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Teil 1)

play 09/04

Player's Guide

- Driver 3
- Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Teil 2)

play 10/04

Player's Guide

- Burnout 3: Takedown
- Spider-Man 2

IMPRESSUM

play THE PLAYSTATION

CyPress The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
Geschäftsführer: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Dirk Gemeinhardt (verantwortl. für den red. Inhalt)
STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR: Colin Gabel
LEITENDER REDAKTEUR: Mark Liebold
REDAKTION: Heiko Strobel, André Steinert, Wolf Speer, Markus Rehm, Stefan Reinhardt, Gunther Hruby
AUTOREN: Thomas Nickel, Swen Harder, Patrick Roos
USA-KORRESPONDENT: Seth Kleinberg
JAPAN-KORRESPONDENT: Frank Michaelis
LAYOUT: Frank Bogon, Fräzi Hamm
LEKTORAT: Petra Breitenbach, Silke Pohl
DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Thomas Wolf
TITEL: Sony (Motiv), play (Gestaltung)
ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 20
KEY ACCOUNT MANAGER: Markus Lutz
Tel.: 09 31 / 4 06 91 21 Fax: 09 31 / 4 06 91 99
DISPONENTIN: Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 06 91 22
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Matthias Schweiger
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel.: 09 31 / 4 06 91 19 Fax: 09 31 / 4 06 91 18
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 01.11.2003

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

asv vertriebs gmbh
Tel.: 040 / 34 72 40 41 Fax: 040 / 34 72 35 49

Bezugspreise:

Jahresabonnement (13 Ausgaben)
€ 58,50 (Inland), € 62,50 (Ausland),
Jahresabonnement Schweiz (13 Ausgaben) 116 sFr
Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: € 4,99 + Versandkosten

Zahlung Abonnement:

Deutschland: nur an Deutsche Bank Offenburg,
(BLZ 664 700 35) Kto. 0 448 829
Österreich: nur an Bank Austria Bregenz, (BLZ 12000) Kto. 501-326674/0
Schweiz: nur an PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

Bankverbindungen:

Cypress GmbH
Commerzbank AG, Würzburg (BLZ 790 400 47) 694 072 00

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by play,

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion haftet nicht für die Richtigkeit der Angaben. Sämtliche Veröffentlichungen in play erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.



- Mitglied

Verkaufte Auflage (IVW 2/2004) 44.361 Exemplare

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:
play Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau
Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof
Schweiz: Gaiserswaldstraße 14 · 9015 St. Gallen
Zentrale Abo-Nummer: Tel. (00 49) 0 18 05/90 90 88 (12 Cent/Min.)
erreichbar Mo. - Do. von 8 - 18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr
Abo-Fax: (00 49) 0 18 05/90 90 89
Abo-E-Mail: abo@playstation.com
Thali AG Schweiz: Industriest. 14, 6285 Hitzkirch,
Tel. 0 41 91 9 66 11, E-Mail: abo@thali.ch

SPIELE-TIPPS

TIPPS-HOTLINE FÜR NOTFÄLLE
Tel.: 01 90/82 46 69 1,86 €/Minute - 24h täglich

Bei CyPress
erscheinen außerdem:



- | | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| play 09/00 ☐ | play 05/02 ☐ | play 08/03 ☐ |
| play 10/00 ☐ | play 06/02 ☐ | play 09/03 ☐ |
| play 11/00 ☐ | play 07/02 ☐ | play 10/03 ☐ |
| play 01/01 ☐ | play 08/02 ☐ | play 11/03 ☐ |
| play 02/01 ☐ | play 09/02 ☐ | play 12/03 ☐ |
| play 03/01 ☐ | play 10/02 ☐ | play 01/04 ☐ |
| play 06/01 ☐ | play 11/02 ☐ | play 02/04 ☐ |
| play 07/01 ☐ | play 12/02 ☐ | Sonderh. '03 ☐ |
| play 08/01 ☐ | play 01/03 ☐ | play 03/04 ☐ |
| play 10/01 ☐ | play 02/03 ☐ | play 04/04 ☐ |
| play 11/01 ☐ | play 03/03 ☐ | play 05/04 ☐ |
| play 12/01 ☐ | play 04/03 ☐ | play 06/04 ☐ |
| play 01/02 ☐ | Sonderh. '02 ☐ | play 07/04 ☐ |
| play 02/02 ☐ | play 05/03 ☐ | play 08/04 ☐ |
| play 03/02 ☐ | play 06/03 ☐ | play 09/04 ☐ |
| play 04/02 ☐ | play 07/03 ☐ | play 10/04 ☐ |

pro Heft € 3,50 (Sonderheft € 4,90) =

12 DVD-Hüllen =

ab play 04/03 (mit DVD) Heft € 4,99 =

+ PORTO =

Gesamtbetrag:

INLAND: € 1,44 • ab 2 Hefte € 2,20 • ab 3 Hefte € 4,10
DVD-Hüllen + beliebig viele Hefte € 4,10
AUSLAND: € 6 • ab 2 Hefte € 8 • ab 3 Hefte € 10
DVD-Hüllen + beliebig viele Hefte € 8,20

ADRESSE:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken: play · „HeftNachbestellung“ · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

TIPPS & TRICKS

KEIN GEHEIMNIS BLEIBT UNENTDECKT: UNSERE TIPPS, TRICKS, KOMPLETTLÖSUNGEN UND CHEATS BRINGEN JEDEN WEITER.

WIR WOLLEN EURE CHEATS!

Was Cooles oder Krasses in einem Spiel gefunden? Und noch nicht in unseren Tipps erspäht? Das darf nicht sein! Wir haben ein offenes Ohr für eure Spielerfahrungen! Denn was ihr wisst, interessiert bestimmt auch andere! Hierfür haben wir extra eine E-Mail-Adresse eingerichtet.

Mailt an: tipps@playstation.com

Die besten Mails werden veröffentlicht. Die Absender dieser Tipps und Tricks werden mit einer Überraschung als Dankeschön belohnt.



**L1-TASTE
L2-TASTE**

**R1-TASTE
R2-TASTE**

**O=rechts
O=links
O=oben
O=unten**

**□=Quadrat
X=Kreuz
O=Kreis
△=Dreieck**

Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTips-Seiten: Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, dass ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , “ die Tastenfolge, solltet ihr diese eine nach der anderen eingeben.

Athens 2004

Turnen leicht gemacht: Mit dem Balance Beam ist die Goldmedaille sicher im Gepäck.

Balance Beam

Tippt im Hauptmenü **O,X,□,△,O,O,enter** ein und selbst Couch-Athleten werden mit Goldmedaillen geradezu übersättigt.

Mashed

Alles freischalten

Die Rennen in Mashed waren euch zu schwer? Dann haben wir hier die ultimative Lösung. Mit dem Cheat könnt ihr alle Strecken und Boni des Spiels freischalten. Gebt einfach im Hauptmenü den folgenden Code ein und schon stehen euch in Mashed Tür und Tor offen.

O,O,O,O,O,O,O,O,O,O,O,O,O

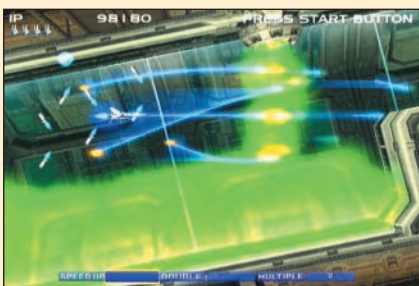
Gradius V

Full Power-up

Um euer Schiff mit allen Schikanen auszurüsten, drückt ihr **enter**, um ins Pausenmenü zu gelangen und gebt einen der beiden Cheats ein. Ihr habt die Wahl zwischen zwei unterschiedlichen Waffen-Kombos.

**O,O,O,O,O,O,O,O,L1,R1
O,O,O,O,O,O,O,O,L2,R2**

Doch aufgepasst: Die Cheats sind nicht unbegrenzt einsetzbar. Pro Level funktionieren sie nur ein Mal. Profis sparen sich die Power-ups aber sorgsam auf und verbrauchen sie erst im späteren Spiel.



O Lasst es mal so richtig krachen. Mit unseren Waffen-Kombos ist das kein Problem mehr.

Star Ocean: Till the End of Time

Trophäenjäger kommen bei Square Enix' Rollenspiel voll auf ihre Kosten.

Universe Difficulty

Nach 30 Prozent der Battle Collection gibt es diesen Schwierigkeitsgrad gratis dazu.

Music Test

Als Belohnung für 60 Prozent der Battle Collection erhaltet ihr den Music Test in Star Ocean.

4th Dimension Difficulty

Sammelt 70 Prozent der Battle Collection und schon steht euch dieser Schwierigkeitsgrad zur Auswahl.

Full-Auto-Mode

Absolviert 95 Prozent der Battle Collection, damit euch der Full-Auto-Mode zur Verfügung steht.

Cave of Trials Dungeon

Spielt das Spiel durch und ein Special Bonus 10 Stage Boss Dungeon wartet auf euren Besuch.

Samurai Jack: The Shadow of Aku

Kristallschwert

Das Kristallschwert sollte eure größten Probleme aus der Welt schaffen. Während ihr spielt, drückt folgende Tastenkombination und ihr bekommt die begehrte Waffe:

Drückt den linken Analog-Stick nach unten und gleichzeitig den rechten nach oben und tippt anschließend **X,O,□,△**.



O Größenunterschied: Auch seine Größe wird ihn nicht vor Jacks Samuraischwert schützen.

INHALT 11/2004

PlayStation2

Athens 2004	111
Catwoman	112
Gradius V	111
Jak 2: Renegade	PLATINUM112
Mashed	111
Need for Speed: Underground	PLATINUM112
Ratchet & Clank 2	PLATINUM112
Samurai Jack: The Shadow of Aku	...111
Star Ocean: Till the End of Time	111
Viewtiful Joe	112
WRC 3	PLATINUM112

Cheat Cards PS2

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	.113-114
Resident Evil Outbreak	113-114

Action-Replay-MAX-Codes

Colin McRae Rally 04	PLATINUM115
----------------------	-------------------------

Player's Guide

Resident Evil Outbreak

Mit unserer Komplettlösung bestehen eure acht Helden gegen alle Zombies.
.....116-123

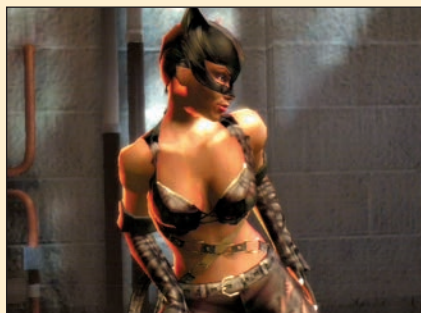
Silent Hill 4: The Room (Teil 1)

Wir verraten euch, wie Henry die ersten Missionen ohne größere Blessuren übersteht.
.....124-127

Catwoman



☛ **Panzerknacker:** Mit der richtigen Tresorkombination erhaltet ihr neue Bilder in der Galerie.



☛ **Let's dance:** Gönnst ihr euch eine Verschnafpause, fängt die Lady an zu tanzen.

Passwort

Gebt als Passwort 1940 ein. Als Resultat werden verschiedene Bonusoptionen in der Galerie freigeschaltet.

Tresorkombination

Um den Tresor im Comic-Menü zu öffnen, müsst ihr die Zahlen 1940 eintippen. Mit dieser Kombi schaltet ihr neue Galerien und ein neues Comicbuch-Cover frei. Katzen-Fans werden wissen, dass die Kombination dem Jahr entspricht, in dem Catwoman erstmals auf Verbrecherjagd ging.

Katzentanz

Wenn ihr im Spiel für einige Zeit die Finger vom Joypad lasst, wird Catwoman langweilig und sie beginnt, aufreizend für euch zu tanzen.

Viewtiful Joe

Freischalten neuer Spielmodi

V-Rated Modus

Um das Spiel im V-Rated-Modus zocken zu dürfen, müsst ihr euch im Adult-Modus als würdig erweisen und Capcoms Keilerei durchspielen.

Ultra-V-Rated-Modus

Habt ihr auch den V-Rated-Modus gemeistert, dürft ihr im Ultra V-Rated Modus ein weiteres Mal ran.

Freischalten der Charaktere

Die folgenden vier Charaktere könnt ihr euch freispielen. Zockt dazu das Spiel in den angegebenen Schwierigkeitsgraden durch und ihr bekommt die Recken als Belohnung zur Auswahl.

Dante: beliebiger Schwierigkeitsgrad
Sylvia: Adult-Modus

Viewtiful Joe

Alastor: V-Rated-Modus
Captain Blue: Ultra-V-Rated-Modus

VJoe Musikvideo

Spielt Viewtiful Joe in einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durch und speichert das Spiel. Im Movie Viewer dürft ihr euch nun als Goodie ein Musikvideo reinziehen.

WRC 3

PLATINUM

Rallyspiele müssen nicht immer staubtrocken sein. Wer sich jetzt an die Platinum-Version des Rennspiels wagt, bekommt ein paar Tipps, die das Spiel auflockern.

Drückt dazu im Secrets-Menü X und gebt die folgenden Cheats ein:

EVOS Cheat-Modus wird aktiviert und alle Bonus-Boliden werden spielbar
DEBUNITRO Turbo-Modus
KANGAROO Brennende Autos
LUNAR Veränderte Schwerkraft
SATILITE Overhead-Modus
HELIUM . . . Co-Pilot spricht mit Piepsstimme

Ratchet & Clank 2

PLATINUM

Waffen aus dem ersten Teil übernehmen

Um die Waffen aus dem ersten Teil zu übernehmen, müsst ihr Ratchet und Clank 1 zumindest einmal durchgespielt und euch einen Speicherstand angelegt haben. Startet das Spiel und schon stehen sie zur Auswahl.

Extras

Für folgende Extras braucht ihr eine bestimmte Anzahl von Stilpunkten. Diese erhaltet ihr, indem ihr die kleinen Zusatzaufgaben löst. Aufträge findet ihr im Extra-Menü.

Ratchet im Big-Head-Modus 5
Ratchet im Smoking 7
Clank im Big-Head-Modus 10
Spiegelverkehrte Levels 12
Akteure Big-Head-Modus 15
Ratchet im Clownkostüm 20
Gegner Big-Head-Modus 25
Beach Boy 30

First-Person-Mode

Spielt das Spiel einmal durch und ihr erhaltet den Ego-Modus



☛ **Kleiner Mann ganz groß:** Spielend zerlegt Riesen-Clank Häuser.

Jak 2: Renegade

PLATINUM

Freischalten Extra-Optionen

Um neue Extra-Optionen zu bekommen, tauscht die gesammelten Precursor Orbs im Secrets-Menü ein. Aus der Liste könnt ihr ersehen, wie viele Orbs ihr für das Freischalten der Cheats braucht:

005 Orbs **Toggle Jak's Goatee cheat**
015 Orbs **Spiegelwelt**
030 Orbs **Große Köpfe**
045 Orbs **Kleine Köpfe**
055 Orbs **Scrap-Book**
065 Orbs **Akt 1 Cheat**
075 Orbs **Vulcan-Fury-Kurs**
095 Orbs **Akt 2 Cheat**
105 Orbs **Peace-Maker-Gun-Kurs**
125 Orbs **Akt 3 Cheat**
135 Orbs **Umgekehrte Strecken**
145 Orbs **Freie Levelwahl**
155 Orbs **Unendlich Munition**
165 Orbs **Unendlich Dark Jak**
175 Orbs **Unverwundbarkeit**
200 Orbs **Helden-Modus**
200 Orbs im Helden-Modus
. **anderes Scrap Book**

Need for Speed: Underground

PLATINUM

Folgende Cheats haben wir in der deutschen Version für euch ausprobiert. Gebt die aufgeführten Tastenkombinationen im Hauptmenü des Spiels zügig ein.

Wichtig: Es erfolgt keinerlei Bestätigung, dass der Cheat richtig eingegeben wurde. Aber keine Sorge – es funktioniert tadellos. Solltet ihr dennoch keinen Erfolg haben, beeilt euch einfach mit der Eingabegeschwindigkeit.

Alle Rundkurse freischalten

R1, R1, R1, R2, R2, R2, □

Alle Drag-Kurse freischalten

○, □, ○, R1, □, L1, L2, R2

Alle Drift-Kurse freischalten

○, ○, ○, ○, ○, R2, R1, L2

Alle Sprint Kurse freischalten

○, R2, R2, R2, R1, ○, ○, ○

Alle physikalischen Eigenschaften des Fuhrparks

R1, ○, ○, ○, ○, ○, ○, L1



☛ **Freigeschaltet:** Mit Hilfe der Cheat-Codes könnt ihr schon zu Beginn aus allen Rundkursen wählen.

CHEAT CARDS



Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Resident Evil Outbreak

play

Cheat Card
Seite 1

Vom Hauptmenü aus wechselt ihr in den Unterpunkt „Sammlungen“. Dort könnt ihr euch dann die einzelnen Features problemlos freischalten, wenn ihr die Anforderungen zuvor gemeistert habt.

Schwierigkeitsgrade

Hard-Mode

Alle fünf Szenarios im Leicht- und Normal-Modus beenden

.....2.000 Punkte

Very-Hard-Mode

Alle fünf Szenarios im Hart-Modus beenden

.....3.000 Punkte

Solo-Mode

Alle fünf Szenarios im Hart-Modus beenden

.....10.000 P.

Infinity-Mode

Schließt alle Szenarios zu 100 Prozent ab

.....50.000 P.

Musikstücke

„Ausbruch“ BGM

Beendet „Ausbruch“1.000 P.

„Eiseskälte“ BGM

Beendet „Eiseskälte“1.000 P.

„Das Nest“ BGM

Beendet „Das Nest“1.000 P.

„Inferno“ BGM

Beendet „Inferno“1.000 P.

„Entscheidungsfragen“ BGM

Beendet „Entscheidungsfragen“1.000 P.

„Battle“ BGM

Beendet alle fünf Szenarios2.000 P.

„ETC“ BGM

Beendet ein Szenario mit 3000 oder mehr Punkten2.000 P.

Alyssas Stimme

Findet Davids Special Items2.000 P.

Cindys Stimme

Findet Cindys Special Items2.000 P.

Davids Stimme

Findet Davids Special Items2.000 P.

Georges Stimme

Findet Georges Special Items2.000 P.

Jims Stimme

Findet Jims Special Items2.000 P.

Kevins Stimme

Findet Kevins Special Items2.000 P.

Marks Stimme

Findet Marks Special Items2.000 P.

Yokos Stimme

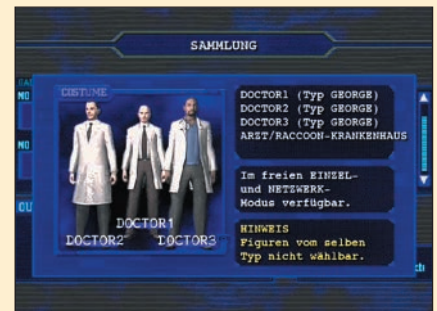
Findet Davids Special Items2.000 P.

ETC Stimme

Beendet ein Szenario mit 3000 oder mehr Punkten2.000 P.



Wer sucht, der findet: Ihr müsst die Levels schon ganz genau durchforsten, um alle Gegenstände zu entdecken.



Ihr habt die Wahl: Sucht den Charakter aus, der euch am besten gefällt.



Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

play

Cheat Card
Seite 1

Die folgenden Passwörter werden in einem versteckten Menü eingegeben. Um dieses zu erreichen, wechselt ihr zuerst einmal in das Hauptmenü des Spiels. Markiert nun die Option „Extras“, sodass diese immer wieder gelb aufleuchtet.

Drückt jetzt einmal die **R1**-Taste. Es ertönt ein teuflisches Lachen und zusätzlich wird eine neue Funktion angezeigt.

Hier können die aufgelisteten Codes eingegeben werden. Jeder Code muss mit der Funktion „ENT“ rechts an der Seite bestätigt werden.

Hat alles geklappt, informiert euch eine kurze Einblendung unten im Bild über die erfolgreiche Eingabe.

Zusätzliche Spielermodelle freischalten

Die folgenden Spielermodelle werden einsetzbar, sobald ein neues Spiel oder eine Zusatzmission gestartet werden.

Code	Effekt
454566	Crispy Soldier
364654	Dockworker
497878	Edgar Barret
196001	Edgar Barret (Training 1)

196002	Edgar Barret (Training 2)
196003	Edgar Barret (Training 3)
196004	Edgar Barret (Training 4)
196005	Edgar Barret (Training 5)
196006	Edgar Barret (Training 6)
698798	Jack
468987	Jov Leonov
978798	Kimiko Jones
998789	Labcoat
489788	Marlena Kessler
135454	Marlena Kessler (Bikini)
136876	Marlena Kessler (Leder)
65496873	Marlena Kessler (Saranae)
321646	MP1

698799	MP2
654659	MP3
456498	Nick Scryer (Stealth)
564689	Nick Scryer (Training)
484646	Nick Scryer (Urban)
975466	Nick Scryer (Wasteland)
135488	Sara Blake
468799	Sara Blake (Psi)
231644	Sara Blake (Suicide)
546546	Scorpion
431644	The General (Clown)
459797	The General (Default)
678999	Tonya
365498	UN Soldier



Leuchtend gelb: Im Hauptmenü markiert ihr zuerst die richtige Option.



Eingabefeld: Die **R1**-Taste bringt dieses versteckte Code-Menü an den Tag.



CHEAT CARDS



Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Resident Evil Outbreak

play

Cheat Card
Seite 2

Kostüme

Gegenstand	Szenario	Ort	Schwierigkeitsgrad
Kevin Ryman (Cowboy Kostüm)			
Western-Stiefel	Ausbruch	Lagerraum	Leicht, Normal
Weißes T-Shirt	Eiseskälte	Sicherheitszentrale	Leicht, Normal
Zigaretten	Das Nest	Flüssigkeiten-Entsorgungsraum	Leicht, Normal
Verblasste Bluejeans	Inferno	Raum 101	Hart, Sehr Hart
Ledergürtel	Entscheidungsfragen	Wasserwerksverwaltung	Hart, Sehr Hart
Cowboyhut	Entscheidungsfragen	Kontrollraum	Leicht, Normal

Mark Wilkins (Lässiges Outfit)

Brauner Gürtel	Ausbruch	Vor J's Bar	Leicht, Normal
Shorts	Eiseskälte	Pausenraum	Hart, Sehr Hart
Polo-Shirt	Inferno	Wäschekammer	Leicht, Normal
Sneakers	Entscheidungsfragen	Testkorridor A	Hart, Sehr Hart

Jim Chapman (Basketball-Outfit)

Weißes Shirt	Ausbruch	Umkleieraum	Leicht, Normal
Seltene Basketballschuhe	Eiseskälte	Röhre	Hart, Sehr Hart
Liebingsuniform	Das Nest	Raum 302	Leicht, Normal
Weite Shorts	Inferno	Wäschekammer	Leicht, Normal
Autogrammball	Entscheidungsfragen	Lagerraum	Hart, Sehr Hart

George Hamilton (Outdoor-Outfit)

Cargo-Hosen	Ausbruch	Vor J's Bar	Hart, Sehr Hart
Sportliche Sonnenbrille	Eiseskälte	Pausenraum	Hart, Sehr Hart
Braunes Innenfutter	Das Nest	Raum 202	Leicht, Normal
Outdoor-Schuhe	Inferno	Sicherheitsbüro	Hart, Sehr Hart
Gelbe Regenjacke	Entscheidungsfragen	Wassertank	Leicht, Normal

Gegenstand

David (Ausgehdress)	Szenario	Ort	Schwierigkeitsgrad
Lederhose	Ausbruch	Pausenraum	Leicht, Normal
T-Shirt	Eiseskälte	Tiefkühllabor	Leicht, Normal
Lederjacke	Das Nest	Umkleieraum	Leicht, Normal
Stiefel	Inferno	Raum 30	Hart, Sehr Hart
Anhängerschmuck	Entscheidungsfragen	südl. U-Bahn-Waggon	Hart, Sehr Hart

Alyssa Ashcroft (Rotes Minikleid)

Absatzschuhe	Ausbruch	Getränkelerager	Hart, Sehr Hart
Rotes Rouge	Das Nest	Umkleieraum	Hart, Sehr Hart
Rotes Kleid	Entscheidungsfragen	Eingangshalle	Beliebig

Alyssa Ashcroft (Straßenszenen-Outfit)

Trainingshose	Ausbruch	Umkleieraum	Hart, Sehr Hart
Top	Eiseskälte	Quarantänekammer	Leicht, Normal
Sonnenbrille	Eiseskälte	Computerraum	Hart, Sehr Hart
Sportschuhe	Entscheidungsfragen	Wassertank	Leicht, Normal

Cindy Lennox (Urlaubsdress)

Blaues Shirt	Eiseskälte	Quarantänekammer	Leicht, Normal
Coole Sonnenbrille	Eiseskälte	B7F Labor	Leicht, Normal
Sandalen	Das Nest	Raum 302	Leicht, Normal
Armband	Das Nest	Untersuchungszimmer	Hart, Sehr Hart
Weißer Hose	Entscheidungsfragen	Verwaltungsbüro	Leicht, Normal

Cindy Lennox (Häschenkostüm)

Bunny-Manschetten	Ausbruch	Umkleieraum	Hart, Sehr Hart
Bunny-Schleife	Eiseskälte	Drehscheibe	Leicht, Normal
Netzstrumpfhosen	Das Nest	Umkleieraum	Hart, Sehr Hart
Schminke	Das Nest	Schwesterzentrale	Beliebig
Bunny-Ohren	Inferno	Raum 204	Beliebig

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

play

Cheat Card
Seite 2



☉ **Neue Garderobe:** Neben zusätzlichen Spielmodi erschummelt ihr euch so jede Menge neue Outfits.

231324	Wei Lu
978789	Wei Lu (Dragon)
654654	Wei Lu (Tranquility)

Extra-Missionen freischalten

Die folgenden Missionen werden unter der Option „Extra-Content“ anwählbar.

Code	Effekt
659785	Aura Pool
154897	Bottomless Pit
568789	Bouncy, Bouncy
05120926	Floor of Death
9442662	Gasoline
154684	Gearshift
456878	Gnomotron



☉ **Alarm!** Wird Alarm ausgelöst, nehmt ihr euch erst den Schalter vor, dann erledigt ihr die Wachen.

76635766	Panic Room
565485	Psi Pool
945678	Stoplights
428584	Tip the Idol
090702	TK Alley
020615	Up and Over

Spielmodi freischalten

Die folgenden Spielmodi sind unter „Extra-Content“ und „Extra Missions“ anwählbar.

Code	Effekt
05051979	Arcade Mode
07041979	Cooperative Play Mode
465486	Dark Mode
7734206	Survival



☉ **Aussaugen nicht vergessen:** Um Psi-Container zu sparen, solltet ihr jeder Leiche den Saft entziehen.

Weitere Extras

Code	Effekt
6016	Skinselection
548975	Bullet Resistant (Kugelsicher)
987978	No Head Cheat (keine Köpfe)
456456	Super Psi
978945	Unlimited Ammo (Unbegrenzt Munition)
537893	Unlock all Psi Powers (Alle Psi-Kräfte)
196006	Unlock Barret Training (Zusätzliche Übung)

ACTION-REPLAY-MAX-CODES



Das **Action-Replay-MAX** ist eine Software-CD, die im Zusammenspiel mit einer speziellen Memory Card (Dongle) Manipulationen an einem Spiel zulässt. Die Codes, die ihr hier findet, funktionieren ausschließlich mit einem **Action-Replay-MAX**. Die folgenden Codes wurden uns freundlicherweise von der Fa. BigBen Interactive GmbH zur Verfügung gestellt. Mehr Informationen findet ihr unter www.codejunkies.de. Eine perfekte Kompatibilität der Codes können wir allerdings nicht garantieren. Es kann immer wieder vorkommen, dass Spiele „einfrieren“ oder dass ein Code nicht funktioniert. Wichtig: Master Codes müssen immer aktiv sein! Code-Blöcke (mehrere Code-Zeilen) müssen so eingegeben werden, wie sie hier aufgelistet sind.



Colin McRae Rally 04

PLATINUM

Master-Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....GUET-XURO-RP1YG
.....RBYM-69M9-3QY8M

Experten-Modus

.....BBX0-AKC1-K6KAJ
.....PG4V-QM0W-R6EJ2

Fahrzeugteile freischalten

.....N2MJ-CV8X-K1BEW

Schneereifen

.....FFR-655M-37RKJ
.....XW0N-QUQV-N6HXH

Schotterreifen

.....2HM7-GRA2-EHGFF
.....6QNB-QAXY-QK4UU

Nasser-Asphaltreifen

.....88PV-JK9K-4RW76
.....29XT-DOBZ-E3TVK

Keramik-Bremsen

.....CYCJ-78RH-FKAVN
.....5DA0-VHGO-6PRYD

Bessere Stoßdämpfer

.....MWTK-Z889-6FWAD
.....WPR5-71RJ-J5YHQ

Getriebe

.....YQWF-Y7D6-QWYAM
.....PH50-5PYT-AYWAJ

Motor

.....FQY8-THRR-NBMKE
.....6HDT-AEYY-7HR56

Ladet eine Meisterschaft, damit die Codes funktionieren.

Fahrzeuge freischalten

.....7RCA-FYRB-6U4ZD

MGC Sebring Special

.....E47N-UTGB-Y9N7V
.....W6QJ-5102-MP4D5

Lancia Delta Integrale

.....G83D-2Y41-KBXZK
.....Y2PX-TAPQ-C5TFN

Citroen 2CV Sahara

.....3T51-DYPG-GBEUK
.....NQCZ-R3XR-PQM92

Ford Escort RS1600

.....QGH2-4R2W-64AWN
.....0JDP-C9JB-2BM7J

Ford Transit Rally Van

.....QPMK-ZP67-NKXH2
.....8CNM-XUR7-4A20V

Mitsubishi Pajero

.....JGAY-79RE-R83VX
.....B7PO-YBRP-54HAR

Subaru Impreza 22B Sti

.....JQKX-JM8F-MFC3H
.....C6X4-Y8TM-6GTJ1

Audi Sport Quattro Rally Ver

.....77NR-WH47-Q588H
.....U4AW-28KV-ZYVZV

Lancia 037

.....44U6-KZ8T-UC72X
.....GCY8-JRBF-8MV93

Peugeot 205 T16 EVO 2

.....796Y-UB4Y-K9TR9
.....K9BK-12EB-Y24GV

Ford RS 200

.....KYUZ-4K44-DBVAP
.....M651-3420-PF1N5

VW Rally Golf

.....CZ25-KJNE-QM63B
.....FCB8-AP8M-T0CVE

Peugeot 206 Rally Car

.....P1RB-06Y2-0HCNT
.....5B0G-WUAQ-Q2FZC

Streckenabschnitte freischalten

.....EGQY-CP92-KUG6K

Spanien S2

.....UN81-60BN-4K7H1
.....R03W-47C5-5KZJ1

Spanien S3

.....FW3G-XBPZ-5KM2D
.....K5XK-9049-Y90W3

Spanien S4

.....MG5K-HG7D-N0CM6
.....5Y62-0E06-GYKT2

Spanien S5

.....EGCK-NYP6-EBCD3
.....JPNA-ABUE-1Y8FK

Spanien S6

.....XC3Z-BERY-W0XJ3
.....M1Q5-BNVG-M9GCE

England S2

.....Z95M-J01G-PCJZG
.....K49R-WVH5-Y19QY

England S3

.....YVBJ-6N36-3N7G7
.....2KGX-AW44-D6KT1

England S4

.....9Z9N-MFQN-8561Z
.....FGZ4-Z5VP-95E90

England S5

.....EWNG-YJCC-WG04K
.....P379-VCZW-RQ1XD

England S6

.....RZRV-8E6X-YG6MM
.....377X-M07P-P03XT

England S5

.....9YT5-64NJ-TW4NK
.....37Q8-22TG-GKT7M

Griechenland S2

.....3ND7-ORZU-YBV2E
.....478P-EGGC-KJ91W

Griechenland S3

.....DHKK-ACP1-MAFDY
.....5RZW-TFKQ-7FGDZ

Griechenland S4

.....R69V-9B95-Z6G2Y
.....452B-G0MR-5R8NY

Griechenland S5

.....8JYN-Z5AM-J73J6
.....FEV4-KG31-MKK02

Griechenland S6

.....9YXH-NK5F-G8HN8
.....CE62-6DHE-DN4DA

Japan S2

.....9HGU-QG7C-7PCZB
.....VB22-QBCJ-63VPG

Japan S3

.....UTE9-VHMG-KGX1K
.....55CR-W9EY-3WNC5

Japan S4

.....88DH-TG9P-KVFQD
.....D7CZ-ENV8-YQBGQ

Japan S5

.....1VAE-3GX5-JMYXB
.....9FNF-74WB-BJ3BE

Japan S6

.....5UAY-K3B5-YOTKE
.....VCTE-525V-9Q453

Schweden S2

.....JAE0-P9QT-DDRR1
.....VFTU-DYYY-FY7XC

Schweden S3

.....P0N2-34WK-3GDZW
.....87GN-M6U5-Q49AX

Sweden S4

.....VFAK-1XZ8-FHAE1
.....EGY3-CYC9-W226U

Schweden S5

.....4TA5-8ZHP-TFKQG
.....VEN5-P6JX-Y0B30

Schweden S6

.....CBQ0-BT66-RFG81
.....R39A-XBCD-DC5UV

Schweden S5

.....4WRG-ARAR-ADZ01
.....RBZP-AF04-K8GN5

Australien S2

.....4NEG-1RXT-A0WGY
.....VVJW-FM1M-97E50

Australien S3

.....JUJB-MAN4-8RT1Z
.....AK87-6YQP-H0HCX

Australien S4

.....5HHM-EF18-YFGQ0
.....1XZA-P479-EHG9W

Australien S5

.....PBE5-Y8A4-8E6N0
.....7CJ2-XHJ9-V5D54

Australien S6

.....9DZH-218Y-WH3JA
.....VVW2-6WYM-E0GG3

Australien S5

.....633D-6W3N-1VA21
.....JME0-H8YC-ZTQ66

Finnland S2

.....JAHF-B537-KR4EW
.....RW9R-1UGG-K7X3B

Finnland S3

.....MYR1-7E4H-Z94KT
.....GG91-N57K-3PABR

RESIDENT

OUTBREAK

André Steinert

Acht Helden, fünf Episoden und nur ein richtiger Weg.
Wir geleiten euch sicher durch das von Zombies verseuchte Raccoon City.



○ Bild 1: Den blauen Schlüssel für die Tür zum Dach von J's Bar findet ihr unter der Tageszeitung auf dem Tisch in der Mitte des Raums.



○ Bild 2: Habt ihr die Gabelstaplerlade nach oben gefahren, gelangt ihr über die Leiter bei den Weinregalen auf die andere Seite.

ALLGEMEINES

Jeder Charakter verfügt über Stärken und Schwächen, die euch im Verlauf eurer Flucht hinderlich beziehungsweise hilfreich sein können. Wenn ihr eine Episode nicht auf Anhieb schafft, versucht es doch mit einem anderen Helden noch einmal: Auch jeder fehlgeschlagene Versuch bringt euch Punkte.

Achtet nicht nur auf eure Sicherheit, sondern auch auf die eurer Kameraden. Manchmal tragen diese nämlich Gegenstände mit sich herum, die euch nützlich sein können. Werft also immer mal wieder einen Blick ins Inventar eurer Sidekicks. Wenn sie in Gefahr geraten, versucht ihnen zu helfen – sie greifen euch in Notlagen ebenfalls unter die Arme. Macht Gebrauch von den verschiedenen Kommandos. Ruft eure Kameraden herbei oder schreit um Hilfe, falls ihr welche braucht.

Das Studieren der Karte oder das Nachladen der Waffe im falschen Moment kann tödlich sein. Vergesst nicht, dass das Spiel immer weiterläuft, auch wenn ihr gerade im Inventar stöbert.

Wenn es die Zeit zulässt, solltet ihr die Räume gründlich untersuchen. In Schränken oder unter Betten findet sich das eine oder andere nützliche Utensil.

Episode 1: Ausbruch

Tipps & Tricks: Um den verletzten Wachmann Bob müsst ihr euch nicht unbedingt kümmern. Wer lieber seine eigne Haut rettet, lässt ihn einfach links liegen. Falls ihr ihm doch helfen wollt, bedenkt, dass ihr mit Bob im Schlepptau langsamer seid.

Der Lösungsweg

Bevor ihr die Tür der Bar mit dem rechten Fass verbarrikadiert, schnappt ihr euch die Pistole, die auf der Theke liegt. Lauft hinter die Theke und sackt den Schlüssel für den

Aufenthaltsraum ein. Öffnet die Tür und folgt den Treppen nach oben. Hier lauft ihr in den linken Raum zum Tisch, wo ihr unter der Zeitung den blauen Schlüssel findet. Um euch ein wenig mehr Zeit zu verschaffen, vernagelt ihr die Tür mit den Brettern und der Nagelpistole, die ihr auf dem Schreibtisch an der Wand findet. Wartet aber mit dem Vernageln der Bude, bis eure beiden Kollegen im Raum sind. Gegebenenfalls ruft ihr sie zu euch. Öffnet die Tür (BILD1) und lauft nach oben zum Getränkelager. Hier angekommen, geht's ab durch die Tür in den Weinkeller.



○ Bild 5: Mit Sprengstoff und passendem Zünder jagt ihr die Zombies in die Luft.

Zum Ausschneiden und Sammeln

EVIL

Hier findet ihr den Schlüssel für den Gabelstapler. Verlasst das Lager und lauft die Gänge entlang zum Gabelstapler. Schlüssel rein und Hebel bewegen. Klettert nun an der Leiter (BILD2) vor den Regalen nach oben und kriecht durch den Lüftungsschacht am Ende des Regals. Habt ihr Bob dabei, solltet ihr unten das Tor öffnen und ihm nach oben helfen. Über die Treppe gelangt ihr auf das Dach von J's Bar. Folgt dem Weg zur Leuchtreklame und nehmt euch das marode Gitter (BILD3) vor. Klettert nach oben und lauft an der Reklame entlang zum Ende des Gangs. Wartet, bis einer eurer Kollegen auf die andere Seite gesprungen ist. Nun hechtet mit einem getimten Sprung (kurz vor dem Absprung X drücken!) auf die andere Seite. Solltet ihr den Sprung nicht schaffen, ruft ihr um Hilfe, bis euch der Kamerad nach oben zieht. Optimal: Nach oben drücken und auf den X-Button hämmern, bis der Charakter von alleine nach oben klettert.

Nun ab durch die Tür in den Flur. Von hier aus geht es mit dem Fahrstuhl in die erste Etage. Haltet euch links und lauft durch die Tür auf die Straße. Hier schiebt ihr das untere Polizeiauto vor das quer stehende andere Auto, sodass die Zombies nur kriechend auf eure Seite gelangen können. Haltet euch nun stets hinter dem blonden Polizisten auf. So spart ihr Munition. Nach kurzer Zeit öffnet er das Vorhängeschloss vor dem Tor.

Nun seid ihr an der Reihe: Auf der anderen Seite des Tors müsst ihr ihm die Zombies vom Leib halten, bis er mit seiner Schrotflinte das Tor aufgeschossen hat. Drüben sackt ihr dann seine Flinte und das Feuerzeug ein und lauft zum Tanklaster. Öffnet den Ventilhebel und entzündet das Benzin (BILD4).

Neben dem ungeknickten Schild auf der linken Seite geht es hinunter in die Kanalisation. Durch das Loch in der Wand gelangt ihr auf die andere Seite. Lauft links den Gang entlang zu der Gitterleiter. Oben trifft ihr vor dem Apple Inn auf weitere Überlebende. Sprecht mit dem Polizisten, der euch im Mannschaftswagen mitnimmt.

Nach der Fahrt rüstet ihr euch mit Waffen und Medizin aus dem Mannschaftswagen aus. Nun geht es rechts am Wagen vorbei, die Stufen hinauf zur Brücke. Folgt dem Weg zur Straße. Rechts unter der Laterne findet ihr den Zündgriff in der Tasche des toten Polizisten. Auf der Straße (BILD5) findet ihr den passenden Zünder. Kombiniert Griff und Zünder und kämpft euch zum Sprengstoffkoffer vor. Mit dem scharfen Sprengstoff jagt ihr die Höllebrut in die Luft und beendet die erste Episode.



KEVIN RYMAN

Alter: 31

Beruf: Polizist

Spezial-Fähigkeit:

Er hat von Anfang an eine gute Pistole.

CINDY LENNOX

Alter: 24

Beruf: Kellnerin

Spezial-Fähigkeit:

Sie kann ihre Freunde heilen.



○ Bild 3: Das marode Gitter bricht nach drei Schüssen oder ein paar Remplern durch.



○ Bild 4: Stellt euch neben den Tanklaster und zündet das Benzin mit dem Feuerzeug an.



Bild 6: Öffne mich: Hinter der rechten Tür des Bedienfeldes befindet sich der Ventilgriff.



Bild 7: Das rote Zimmer: In der Quarantänekammer findet ihr den EMB-Container.



Bild 8: Die niedlichen Würmer haben es in sich. Die Säure, die sie ausspucken, ist höchst gefährlich.

Episode 2: Eiseskälte

Tipps & Tricks: Die Charaktere landen an verschiedenen Stellen in diversen Stockwerken, nachdem sie durch den Lüftungsschacht am Ende der Aufzugstufen gekrochen sind. Die Startpunkte eurer Helden sind in den Karten mit dem Anfangsbuchstaben des jeweiligen Vornamens markiert.

Der Code für den Computer im Chemikalienlabor variiert. Solltet ihr die Notiz mit dem Code übersehen oder vergessen haben, sind hier die drei möglichen Codes: 0634, 4509, 9741.

Seid ihr mit einem CPU-Charakter zusammen in einem Raum, solltet ihr seine Inventarliste im Auge behalten. Es kann durchaus sein, dass er nützliche Gegenstände, Waffen oder Munition bei sich trägt.

Der Lösungsweg

Wartet, bis Monica das Tor öffnet und klettert auf der anderen Seite den Bahnsteig hinauf. Weiter durch den Gang bis ans Ende, wo ihr die Stufen des Aufzugs hinaufklettert. Oben angekommen, kriecht ihr durch den Lüftungsschacht. Anschließend variieren die Startpunkte von Charakter zu Charakter: Ihr landet entweder im sechsten oder im siebten Untergeschoss. Befindet ihr euch im sechsten, könnt ihr gleich hier weiterlesen. Heißt eure Startposition jedoch siebtes Untergeschoss, überspringt den folgenden Text bis zum entsprechenden Absatz.

Sechstes Untergeschoss:

Lauf zur Sicherheitszentrale. Hier schnappt ihr euch die Karte an der Wand neben der Tür zum östlichen Korridor. Im südlichen Korridor findet ihr den vereisten Schraubenschlüssel vor der kaputten Tür. Zurück zur Sicherheitszentrale und durch den östlichen Korridor zum Aufenthaltsraum. Den Schraubenschlüssel schmeißt ihr zum Auftauen in das heiße Wasser in der Spüle. Mit dem Schraubenschlüssel öffnet ihr nun die Tür zum rechten Bedienfeld in der Zentrale (**BILD6**). Tauscht den Schraubenschlüssel mit dem Ventilgriff und öffnet den Notausgang. Klettert die Leiter hinunter zum Labor. An dem Computer hinten in der Ecke befindet sich eine Notiz mit einer Code-Kombination. Verlasst das Labor durch die Tür zum südlichen Korridor im siebten UG.

Folgt dem Gang und haltet euch an der Abzweigung rechts. Im Entsorgungsraum findet ihr in der Quarantänekammer den UMB-Container Nummer drei (**BILD7**). Sollte das nicht der Fall sein, hat bereits ein CPU-Charakter den Container eingesammelt. Schaut also im Inventar nach. Laft zurück ins Labor und geht durch die Tür oben durch den östlichen Korridor im siebten UG zum Chemikalienlager. Rechts in der Ecke befindet sich ein Computer, in den ihr die Code-Kombination eingibt. Schnappt euch die blaue, chemische Lösung und verbindet sie mit dem EMB Nummer drei. Zurück zum Labor über den südlichen Korridor zum Luftschacht (an der Abzweigung im Korridor nach unten). Die mutierte Pflanze zersetzt ihr mit der Chemiekeule und klettert die Leiter nach oben. Oben angekommen, setzt ihr den Ventilgriff

zum letzten Mal ein und lässt die Leiter hinauf. Dann geht's direkt über die nächste Leiter hoch ins vierte Untergeschoss.

Siebtes Untergeschoss:

Lauf zum Entsorgungsraum. Hier schnappt ihr euch den EMB-Nummer-drei-Container (**BILD7**) aus der Quarantänekammer. Nun laft ihr zum Labor und nehmt euch die Notiz neben dem Computer hinten in der Ecke. Durch den östlichen Korridor geht's weiter zum Chemikalienlabor. Gebt den Code aus der Notiz in den Computer, der rechts oben in der Ecke steht, ein. Schnappt euch nun die blaue Chemikalienlösung und verbindet sie mit dem EMP Nummer drei. Durch das Labor gelangt ihr über den südlichen Korridor zum Luftschacht.

Die mutierte Pflanze zersetzt ihr mit der gemischten Chemikalie und klettert die Leiter hoch ins sechste Untergeschoss. Vor der zerstörten Tür findet ihr den vereisten Schraubenschlüssel. Durch die Sicherheitszentrale gelangt ihr über den östlichen Korridor zum Aufenthaltsraum. Schmeißt den Schraubenschlüssel zum Enteisen in die Spüle mit dem heißen Wasser. Zurück in der Sicherheitszentrale öffnet ihr die Tür zum rechten Bedienfeld (**BILD6**). Tauscht den Schraubenschlüssel gegen den Ventilgriff. Mit dem Ventilgriff dreht ihr die Leiter im Luftschacht nach oben und klettert dann hoch. Hier geht's gleich weiter über die Leiter ins vierte Untergeschoss.

Viertes Untergeschoss:

Nun laft ihr durch die Tür zum Hauptschacht. Nehmt den grün beleuchteten Weg. Auf der





Bild 9: Mutant-Hunt: Lockt den G-Mutanten in die Gasse, wo ihn die Lok platt machen kann. Achtet beim Herumlaufen auf die kleinen Blut saugenden Würmer.

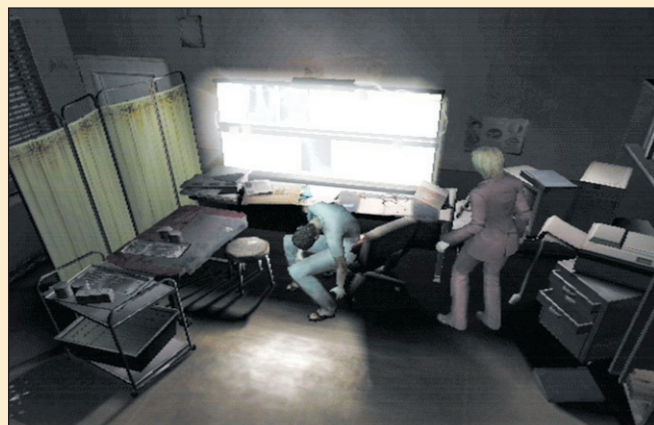


Bild 10: Reanimation: Nachdem ihr euch die Schlüsselkarte genommen habt, wird der vermeintlich tote Arzt wieder hellwach.

Drehscheibe links neben der Lok findet ihr die Laborschlüsselkarte. Dem Drehscheibenschlüssel schenkt ihr vorerst keine Beachtung und lasst ihn liegen. Zurück zum Hauptschacht geht ihr den rot beleuchteten Weg. Klettert die Leiter beim Luftschaft wieder herunter und geht durch die Tür. Hebt die Notiz mit dem monatlichen Pass-Code auf und kriecht durch das Loch. Folgt dem Gang und kriecht durch das Loch in den nächsten Bereich.

Öffnet das Tor mit dem Code-Block und lauft zum Kartenlesegerät. Seid aber vorsichtig, hinter dem Tor wimmelt es von giftigen Würmern (BILD8). Zieht die Karte durch das Lesegerät und betretet den Raum. Gebt nun euren Fingerabdruck in den Computer ein und lauft zurück nach oben zum Hauptschacht. Hier nehmt ihr

den blau beleuchteten Pfad. Sollte euch die Motte fangen, wacht ihr vergiftet im Computerraum auf. Esst das blaue Kraut als Gegenmittel und lauft abermals zum Hauptschacht. Zieht nun die Karte durch den Kartenleser im östlichen Korridor und legt euren Finger auf das Fingerabdruck-Lesegerät. Im Kulturenraum schickt ihr den Zombie am Boden zurück in die Hölle und tauscht die Code-Karte mit der Lötlampe. Lauft den östlichen Korridor entlang zum Tiefkühllabor.

Mit der Lötlampe enteist ihr nun den Schalter, den die gefrorene Leiche umklammert. Nun habt ihr die komplette Station aus ihrem eisigen Schlaf gerissen. Das heißt: Auch die Hunter sind wieder aktiv und wollen euch an den Kragen. Am besten rennt ihr nun auf dem grün beleuchteten Weg zur Drehplattform und lasst die Hunter links liegen. Tauscht die Lötlampe mit dem Drehscheibenschlüssel links von der Lok. Nach einer kleinen Sequenz ist auch die Lok enteist und ihr könnt den Schlüssel ins Bedienfeld stecken. Versteckt euch nun hinten auf der Plattform der Lok und wartet, bis der Countdown abgelaufen ist. Dann fahrt ihr auf der Drehscheibe nach oben.

Der Endgegner

Nehmt euch vor seinem rechten Arm in Acht. Sobald ihr euch in seiner Reichweite befindet, holt das Biest zum Schlag aus. Seid also vorsichtig, wenn ihr an ihm vorbeirent. Passt auch auf die kleinen Würmer auf, die der Mutant ausspuckt.

Die Taktik: Auf der rechten Seite der Lok befindet sich ein Schalter, mit dem ihr sie bewegen könnt. Lockt das Monster in den Gang vor der Lok und drückt den Schalter. Die Lok sollte beim ersten Druck sofort losfahren. Drückt ihr den Schalter erneut, dauert es etwa 40 bis 50 Sekunden, bis sie sich wieder in Bewegung setzt. Seht also zu, dass ihr das Biest in dieser Zeitspanne vor die Lok bekommt (BILD9). Nach dem dritten Kuss der Lok sollte das Biest tot zusammensacken.

Episode 3: Das Nest

Tipps & Tricks: Wie kommt man an den Code für das zweite UG? Ihr müsst zwei Zahlen addieren. Die erste findet ihr in der Schwesternstation im zweiten OG auf der Chemikalien-Code-Notiz, die andere im ersten OG im Büro auf dem Teil eines Memos. Die Formel: Von der Chemikalien-Code-Notiz nehmt ihr den Wert der Chemikalie Karmin (der ist immer gleich) und addiert ihn zu der roten Chemikalie (die Zahl variiert), die auf dem Memoteil steht.

Dem Madenmann können Kugeln und Schläge nichts anhaben. Zusätzlich hat er die unangenehme Angewohnheit, euch auf Schritt und Tritt durch die Lüftungsschächte des Krankenhauses zu folgen. Wann immer er in einen Raum fällt, solltet ihr ihm aus dem Wege gehen oder besser noch, den Raum verlassen. **>>>**



GEORGE HAMILTON

Alter: 39

Beruf: Arzt

Spezial-Fähigkeit:

Kann Medizin aller Art herstellen.

ALYSSA ASHCROFT

Alter: 28

Beruf: Reporterin

Spezial-Fähigkeit:

Sie kann jedes Schloss öffnen.



Bild 11: Mit dem Blutbeutel lockt ihr den Madenmann in den Temperaturraum und damit in sein Verderben.

Der Lösungsweg

Nach dem Vortrag des Docs geht ihr hinaus und lauft zum Ende des Gangs zu Zimmer 302. Hier schnappt ihr euch die Knarre aus dem Spind. Verlasst den Raum sofort wieder und lauft zur Schwesternzentrale. Auf dem Tisch unter dem Fenster findet ihr die Karte des Gebäudes. Stellt euch vor die Geräte, die euch den Weg zum Doktor versperren. Nachdem der Doktor den Strom eingeschaltet hat, macht ihm der Madenmann den Garaus. Klettert über die Barrikade und schnappt euch das Erste-Hilfe-Spray. Begeht euch nun zum Fahrstuhl und fahrt ins zweite OG. In der Schwesternstation geht ihr an den Medikamentenschrank und greift euch die Chemikalien-Notiz.

Beim Öffnen des Schanks springen euch zwei Würmer entgegen. Die Verletzungen heilt ihr sofort mit dem Erste-Hilfe-Spray, schnappt euch die Munition auf dem Schreibtischstuhl und verlasst den Raum wieder. Lauft den Gang entlang, die Stufen hinunter ins erste OG. Unten angekommen, geht's nach links in den Umkleideraum. Von hier aus durch die Tür gegenüber ins Untersuchungszimmer. Lauft nicht zu nahe am Fenster vorbei, da euch sonst plötzlich einfallende Zombies packen. Der Leiche am Schreibtisch (**BILD 10**) nehmt ihr die Schlüsselkarte ab. Lauft nun zurück durch den



○ **Bild 12:** Habt ihr den Lebenssaft aus dem Beutel verteilt, lässt der Madenmann sich nicht lange bitten.



○ **Bild 13:** Den mutierten Wurm lockt ihr zu den heißen Rohren und bringt diese dann zur Explosion.



○ **Bild 14:** Heißes Eisen: Achtet beim Erklettern des Simses darauf, dass euch die Stichflammen nicht erwischen.

Umkleideraum zum Korridor. Geht in den Nachtschalterraum und bedient den Schalter für die Rollladengitter. Im Korridor fahrt ihr das Gitter hoch und geht durch die Tür. Durch die Eingangshalle gelangt ihr in das Büro. Hier nehmt ihr den Teil der Notiz an euch und verschwindet durch die Tür in die Ärztstation.

Mit dem Fahrstuhl fahrt ihr nun ins erste UG. Am Ende des Gangs zieht ihr die Schlüsselkarte durch den Leser und betretet den südlichen Korridor. Den lauft ihr bis ans Ende zum Flüssigkeiten-Entsorgungsraum. Die Treppen hinab durch das Abwasser auf die andere Seite. Vorsicht: Der Zombie am Boden ist nicht tot! Tauscht nun die Schlüsselkarte gegen den Vorhängeschloss-Schlüssel und lauft zurück zum Korridor im ersten UG. Begeht euch in den Ruheraum und lest in aller Ruhe die Chemikalien-Code-Notiz und den Teil des Memos durch und berechnet den Code für das zweite UG.

Codes für Rechenfaule:

Beim Wert 2345 lautet der Code: 3555
Beim Wert 4105 lautet der Code: 5315
Beim Wert 7001 lautet der Code: 8216
Der Code fürs Dach lautet: 0930

Lauft nun zum Aufzug-Kontrollraum. Schießt die drei Würmer von den Armaturen und gebt schnell den Code ein. Fahrt jetzt mit dem Fahrstuhl ins zweite UG und geht durch die Tür gegenüber ins Labor. Im Kühlschrank (**BILD 11**) neben der Tür befinden sich Blutbeutel, von denen ihr euch einen einsteckt. Ihn verteilt ihr nun im Festtemperaturraum hinter der Stahltür auf dem Boden (**BILD 12**). Geht wieder auf die andere Seite und wartet, bis der Madenmann über die leckere Blutmahlzeit herfällt. Ist die Tür hinter ihm zugefahren, stellt ihr den Schalter am Bedienpult auf "Hoch".

Nachdem das Ekel weggeschmolzen ist, schaltet ihr auf "Niedrig" und schnappt euch die Schlüsselkarte zwei, die er gerade verloren hat. Diese zieht ihr durch den Kartenleser am Ende des Korridors des zweiten UGs. Mit dem Schlüssel öffnet ihr das Vorhängeschloss und steigt in das Boot. Nach ein paar Metern werdet ihr von einem ekligen Monster gestoppt.

Der Endgegner

Den riesigen Wurm könnt ihr nur treffen, wenn er sich aufrichtet. Kommt dem Biest nicht zu nahe und achtet darauf, dass euch seine Tentakelarme und Spuckattacken nicht erwischen.

Die Taktik: Lockt das Biest unter die Ventile und schießt dann auf diese, um das Vieh zu verbrühen. Oder lockt es auf die Brücke neben die heißen Rohre (**BILD 13**) und bringt diese mit einem Schuss zur Explosion. Solltet ihr mit den Ventilen und den Rohren kein Glück haben, lockt ihr den Wurm zum Bootssteg und schießt auf den roten Benzinkanister, um dem Biest endgültig den Garaus zu machen. Ist das Monster besiegt, lauft ihr zurück an die Stelle, an der ihr mit dem Wurm zusammengestoßen seid.

Episode 4: Inferno

Tipps & Tricks: Um den Notstrom für die Feuerleiter in der Eingangshalle wieder zu aktivieren, muss ein kleines Schalterrätsel gelöst werden. Für all diejenigen, die Zeit und Denkarbeit sparen wollen, haben wir sämtliche Kombinationen für die Schwierigkeitsgrade „leicht“ und „normal“ im Kasten aufgelistet.

Der Lösungsweg

Schaut euch den auf die Steinplatte gravierten Hotelplan an und geht dann in den Heizungskeller. Hier untersucht ihr die Leiche des Feuerwehrmanns und klettert dann die Stahlleiter nach oben. Dort geht ihr durch die Stahltür ins Apple Inn. Auf dem Gang findet ihr rechts vor dem Feuer eine Pistole. Lauft nun auf die andere Seite durch die Tür in den Nordwestkorridor. Hier klettert ihr durch das Fenster auf den stählernen Balkon. Mit der Pistole holt ihr schnell die Krähen aus der Luft und klettert über das Sims (**BILD 14**) auf die andere Seite. Klettert die gelbe Feuerleiter nach unten und geht durch die Tür in den Nordwestkorridor des zweiten OGs.

Haltet euch rechts und lauft durch die Tür in den Korridor. Laft den Gang entlang zur Heizkesselverwaltung, durch die ihr in den Heizungskeller gelangt. Hier schnappt ihr euch die Schlüsselkarte und lauft zurück zum Nordwestkorridor. Mit der Schlüsselkarte öffnet ihr die Tür zum Sicherheitsbüro. Hier sollte nun ein CPU-Mitstreiter mit einem goldenen Schlüssel auf euch warten, den ihr euch von ihm aushändigen lasst. Sollte sich niemand im Büro aufhalten, müsst ihr auf den Gängen nach eurem Sidekick Ausschau halten.

Zurück zum Nordwestkorridor, wo ihr in das Zimmer des Besitzers geht. Schiebt die Holzkiste durch das Loch im Boden (**BILD 15**) und klettert hinunter ins erste OG. Auf dem Tisch findet



○ **Bild 15:** Gefahr von oben: Die Holzkiste im Zimmer des Besitzers schiebt ihr in das Loch, um so in das untere Stockwerk zu gelangen.



Zum Ausschneiden und Sammeln



Bild 16: Glänzende Frucht: Das rote Juwel setzt ihr in die Statue im Sicherheitsbüro ein.

ihr eine Kopie der Gästeliste. Auf dem Nordwestkorridor des ersten OGs öffnet ihr mit dem goldenen Schlüssel die Tür zum Energieversorgungsraum. Benutzt die Schalttafel (**siehe Kasten unten**), um den Notstrom einzuschalten.

Geht nun zu Raum 101 und schaut euch die Notiz auf dem Bett an, um den Namen des Gastes herauszufinden. Auf der Kopie der Gästeliste findet ihr den Code für den Tresor in der Wand.

Code-Kombination für A. Lowell: BAE
Code-Kombination für A. Evans: JIA
Code-Kombination für J. Wilson: DCH
Code-Kombination für T. Whitman: GGF

Schnappt euch den silbernen Schlüssel und öffnet damit die Tür zum Korridor. Lauft den Gang entlang zu den Treppen und begeben euch ins dritte OG. Mit dem silbernen Schlüssel öffnet ihr die Tür von Raum 306. Tauscht den silbernen Schlüssel gegen das rote Juwel (**BILD16**) aus dem kleinen Baum. Zurück auf dem Korridor, geht ihr in den Raum 30* rechts neben Raum 306 und kriecht durch das Loch in der Wand. Verlasst den Raum und ab durch die Tür zur Salontreppe. Von hier aus lauft ihr ins zweite OG (2F) in das Sicherheitsbüro. Schiebt den Schrank (**BILD17**) an die Wand und setzt das rote Juwel in die Statue ein. In der Eingangshalle lasst ihr die Rettungsleiter herab und klettert nach unten.



Bild 17: Hinter dem großen Bücherregal ist eine Geheimtür zur Eingangshalle des Apple Inns.

Der Endgegner

Der weibliche Licker versperrt euch den Weg aus dem Hotel. Nehmt euch vor ihrer langen Zunge in Acht.

Die Taktik: Am schnellsten erledigt ihr das Biest mit der Schrotflinte. Stellt euch vor den Tisch mit der Zeitung (**BILD18**) und ballert das Biest von der Decke. Nach einem Treffer setzt der Licker zur Zungenattacke an. Erst wenn er wieder regungslos an der Decke hängt, kann er getroffen werden.

Den drei Lickern auf dem Boden schenkt ihr keine Beachtung. Wenn sie euch zu nahe kommen, lauft ihr zur Rezeption und betätigt den Schalter. Der Alarm lenkt die Viecher 30 Sekunden lang von euch ab.



Bild 18: Stellt euch neben den Tisch. So kann euch die lange Zunge des Lickers nicht erreichen.

Um den Fahrstuhl der Uni in Gang zu setzen, braucht ihr eine Code-Kombination. Hier die vier möglichen Codes: 4032, 4161, 4284, 4927.

Der Lösungsweg

Lauft durch das Studentenbüro in das Office des Verwalters. Links an der Wand befindet sich ein Bild. Schiebt es nach oben und drückt den Knopf. Vom Schreibtisch holt ihr euch die Zahlennotiz. Stellt die Uhrzeit, die ihr auf dem Memo findet, an der Wanduhr ein und greift euch das rote Juwel. Zurück in der Eingangshalle geht's im Warteraum weiter, wo ihr die Brille von der Statue des Dekans nehmt.

Hinten geht ihr durch die Tür in den Korridor A und weiter zum Korridor B. Neben der Leiter findet ihr im Werkzeugkasten einen Teil eines Memos. Folgt dem Korridor zu der hölzernen Tür, durch die ihr wieder in die Eingangshalle gelangt. Ab nach oben zum Korridor des zweiten OGs. Im Salon greift ihr euch die Pistole, die auf dem Tisch liegt, und geht in das Zimmer des Dekans. Hier zieht ihr an der blauen Kordel im Kamin. Zurück auf



Episode 5: Entscheidungsfragen

Tipps & Tricks: Beim Zahlenrätsel im Verwaltungsbüro müsst ihr an der Wanduhr eine bestimmte Uhrzeit einstellen, um an das rote Juwel zu kommen. Der richtige Wert befindet sich in verschlüsselter Form auf der Zahlennotiz. Hier die Uhrzeiten für die Schwierigkeitsgrade „leicht“ und „normal“:
„leicht“: 3:25
„normal“: 10:05

EPISODE 4: INFERNO NOTSTROM-SCHALTER-RÄTSEL



Drückt die Knöpfe in dieser Reihenfolge, um den Strom einzuschalten:

SCHWIERIGKEITSGRAD „LEICHT“:
Drückt die Knöpfe 2, 9, F, 8.

SCHWIERIGKEITSGRAD „NORMAL“:
Wenn die Knöpfe 1, 4, D und G leuchten, dann müsst ihr 6, B, A, 7 drücken.

Wenn die Knöpfe 2, 3, 5, 8, 9, C, E und F leuchten, dann müsst ihr 1, 4, D, G, 6, B, 7, A drücken.



JIM CHAPMAN

Alter: 24

Beruf: Schaffner

Spezial-Fähigkeit:
Wird selten von Zombies angegriffen.

DAVID KING

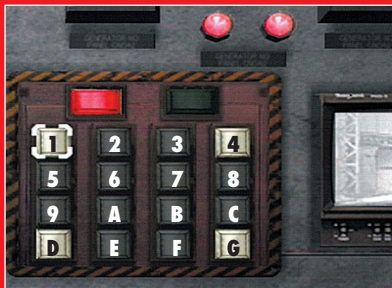
Alter: unbekannt

Beruf: Klempner

Spezial-Fähigkeit:
Kann aus Werkzeugen Waffen herstellen.



EPISODE 5: ENTSCHEIDUNGSFRAGEN VERSORGUNGSRaum- SCHALTER-RÄTSEL



Drückt die Knöpfe in dieser Reihenfolge, um den Strom einzuschalten:

SCHWIERIGKEITSGRAD „LEICHT“:
Wenn die Knöpfe 3, 4, 7, 8, 9, A, D und E leuchten, dann müsst ihr 1, 5, F, G drücken.

Wenn die Knöpfe 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, C, D, E, F und G leuchten, dann müsst ihr 2, 5, E, 9 drücken.

SCHWIERIGKEITSGRAD „NORMAL“:
Wenn die Knöpfe 1, 4, D und G leuchten, dann müsst ihr 5, 8, 9, C drücken.

Wenn die Knöpfe 2, 6, B und F leuchten, dann müsst ihr 6, 7, B, 5, D drücken.

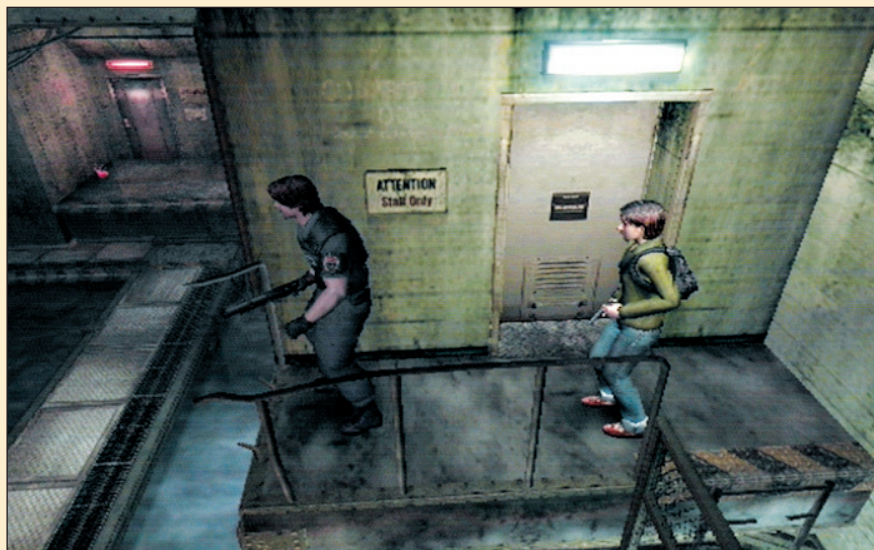


Bild 20: Springt von der Plattform aus ins Wasser und kürzt so den Weg zum Verwaltungsbüro ab.

dem Korridor geht ihr durch die Tür gegenüber in die Kunstgalerie. Hier sackt ihr das blaue Juwel ein. Wieder auf dem Korridor, lauft ihr links bis ans Ende und setzt die Brille auf die Nase der Statue. Durch die Geheimpforte geht's in den Testkorridor. Klettert die Leiter am Ende des Gangs herunter. Unten weiter durch die Tür in den Korridor B. Von hier aus lauft ihr zurück in die Eingangshalle. Setzt die beiden Juwelen in die Augen des Elchs ein.

Hinter euch öffnet sich die Tür des Arbeitsraums, den ihr auch sofort betretet. Sammelt die drei Notizen ein und geht zurück zur Eingangshalle. Lauft zum Aufzug-Korridor und aktiviert ihn. Die erste Ziffer des Codes findet ihr auf der zerrissenen Notiz. Die letzten drei befinden sich auf dem Teil des Memos. Nehmt euch noch schnell die Karte der Uni aus dem Regal und geht zum Aufzug. Hier müsst ihr euch nun für einen von zwei Wegen entscheiden. Entweder wählt ihr den ins zweite Untergeschoss oder den ins vierte. Lest beim entsprechenden Abschnitt weiter.

Weg eins: P-Grundstoff - zweites Untergeschoss

Im zweiten Untergeschoss angekommen, klettert ihr den Gully herunter in die Kanalisation. An der Gabelung rechts, durch die Gittertür, auf der anderen Seite die Leiter hinauf und in den Korridor A.

An der Gabelung haltet ihr euch rechts und geht durch die Tür in den

Korridor B. Von hier aus weiter durch den unterirdischen Tunnel zur Wasserfilterungsanlage. Geht rechts über die Brücke zu den Versuchs-Containern. Nach der Filmsequenz bekommt ihr es mit Gamma-Huntern zu tun. Geht den Besten vorerst aus dem Weg. Schnappt euch den Schlüssel mit dem roten Anhänger. Lauft zurück zu Korridor A und an der Gabelung weiter durch die Tür zum Schuppen. Aus dem Regal nehmt ihr euch die Karte und den Granatwerfer und verlässt den Schuppen wieder. Folgt dem Korridor und geht zur Wasserwerkverwaltung.

Mit dem Schlüssel öffnet ihr die Tür zum Wassertank. Über den schmalen Steg gelangt ihr zu dem Computerterminal. Benutzt den Computer und lauft zurück zum Verwaltungsbüro. Von hier aus müsst ihr wieder zur Wasserfilterungsanlage. Mit dem Granatwerfer schickt ihr die beiden Gamma-Hunter in die Hölle. Danach hangelt ihr euch an dem Rohr entlang (**BILD19**) auf die andere Seite. Weiter geht's über das nächste Rohr am anderen Ende der Plattform. Links die Stufen hoch und durch die gelbe Tür in den Qualitätssicherungsraum, weiter durch den unterirdischen Tunnel in den Wassertank. Folgt dem Pfad ins Kontroll-Center und sammelt dort den luftdichten Spezialbehälter ein. Verlasst das Kontroll-Center wieder und springt von der Plattform aus (**BILD20**) ins Wasser. Schwimmt zu dem schmalen Steg, klettert aus dem Wasser und geht ins Verwaltungsbüro. Hier steckt ihr den Spezialbehälter in die Maschine (**BILD21**) mit dem P-Grundstoff. Nach kurzer Zeit erhaltet ihr den versiegelten P-Grundstoff.

Lauft zurück zur Filterungsanlage, hangelt euch an den Rohren auf die andere Seite und klettert die Leiter an der Wand hinauf. Auf dem Hinterhof angekommen, tauscht ihr die Schlüsselkarte neben der Leiche am LKW gegen irgendeinen Gegenstand aus eurem Inventar. Die Schlüsselkarte zieht ihr durch den Kartenleser an der Tür und tauscht sie wieder gegen das eben abgelegte Item. Geht durch die Tür am Ende des Hofes zum Anleger. Folgt dem Weg zum Aufzug-Korridor im zweiten UG. Von hier aus fahrt ihr in das vierte UG. Den Korridor verlasst ihr durch die Tür zum spinnenverseuchten Zugangskanal.



MARK WILKINS

Alter: 52

Beruf: Wachmann

Spezial-Fähigkeit:
Gut im Umgang mit Nahkampfaffen.

YOKO SUZUKI

Alter: 20

Beruf: Studentin

Spezial-Fähigkeit:
Kann doppelt so viele Objekte tragen.

Auf der anderen Seite des Kanals gelangt ihr zu den alten U-Bahngeleisen. Hier trefft ihr auf euren CPU-Kameraden, der das V-Gift bei sich trägt. Nehmt es ihm ab und lauft zurück zum Fahrstuhl, mit dem ihr ins dritte OG fahrt. Hier geht's weiter durch den Vorbereitungsraum ins Labor. Den P-Grundstoff und das V-Gift steckt ihr in den Brutkasten und lauft zurück zum Fahrstuhl, mit dem ihr ins erste Obergeschoss fahrt.

Weg zwei: V-Gift - viertes Untergeschoss

Im Korridor kopiert ihr die Karte, die hinten an der Maschine hängt, und geht durch die Tür in den spinnenverseuchten Zugangskanal, durch den ihr auf der anderen Seite zu den alten U-Bahngeleisen gelangt. Rechts geht's weiter zum alten U-Bahntunnel. Lauft rechts an der U-Bahn vorbei durch die Tür zum abzweigenden Korridor. Hier lauft ihr geradeaus zum Lüftungsschacht in der Wand, durch den ihr auch gleich durchkriecht. Hier holt ihr die mutierte Wespe aus der Luft und klettert über das Sims (BILD22) auf die andere Seite. Durch den Lüftungsschacht gelangt ihr in den Lagerraum. Hier schiebt ihr den Schrank rechts neben der gelben Tür zur Seite und kriecht in den Notstrom-Versorgungsraum. Benutzt die Schalttafel, um den Notstrom einzuschalten (siehe Kasten links).

Schließt die Tür zum Lagerraum auf und geht zurück zum abzweigenden Korridor. Dort haltet ihr euch rechts und klettert am Ende des Gangs die Leiter hinauf. Oben angekommen, lauft ihr den Gang entlang und geht durch die Tür in den unteren Bereich des Belüftungsturms. Hier rennt ihr schnell nach links zum Fahrstuhleingang in der Mitte des Turms. Benutzt die Schalttafel und fahrt nach oben. Auf der Fahrt solltet ihr immer in Bewegung bleiben, um nicht von den mutierten Wespen erwischt zu werden. Wer genügend Munition hat, der holt die Biester aus der Luft. Oben angekommen, marschierst ihr über den Metallsteg und haltet euch rechts. Nach ein paar Schritten findet ihr das V-Gift (BILD23) in einer Wabe des riesigen Wespenestes. Laft weiter und die Treppen nach oben in die Station des Belüftungsturms. Durch die Tür gelangt ihr in den Hinterhof.



● Bild 22: Bevor ihr auf das Sims klettert, solltet ihr die mutierte Wespe aus der Luft holen.

Geht links durch die Tür zum Anleger. Folgt dem Weg zum Aufzug-Korridor im zweiten UG. Hier trefft ihr auf euren CPU-Kameraden, der den versiegelten P-Grundstoff bei sich trägt. Nehmt ihm das Mittel ab und lauft zum Fahrstuhl, mit dem ihr ins dritte OG fahrt. Hier geht's weiter durch den Vorbereitungsraum in das Labor. Den P-Grundstoff und das V-Gift steckt ihr in die Mischmaschine und lauft zurück zum Fahrstuhl, mit dem ihr dann in das erste Obergeschoss fahrt.

Erstes Obergeschoss

Im ersten OG betretet ihr die Eingangshalle. Hier taucht nun Thanatos auf. Laft schnell durch den Warteraum und vom Korridor A in den Korridor B. Stellt euch neben den Schalter (BILD24) und wartet, bis sich der Mutant unter dem Kabel befindet. Drückt dann auf den Schalter. Schnappt euch schnell den T-Blut-Behälter und lauft zum Aufzug-Korridor. Mit dem Aufzug fahrt ihr ins dritte OG. Im Labor steckt ihr das T-Blut in den Brutkasten. Geht nun in den Geräteraum. Schnappt euch den Granatwerfer und lauft durch die Vorhänge in die zweite Vorhalle.

Nach der Filmsequenz startet ein sieben Minuten langer Countdown. Laft vor bis zum Computerterminal und reaktiviert mit dem linken PC den Brutkasten. Mit dem rechten öffnet ihr alle Schlösser auf dem Unigelände. Nun schnell zurück zum Brutkasten, der in der Zwischenzeit das Daylight-Serum gemixt hat. Benutzt das Serum, um das Virus in eurem Körper zu neutralisieren. Wartet, bis die nächste Daylight-Mixtur fertig ist, steckt sie ein und lauft zurück zur zweiten Vorhalle. Durch die Tür gelangt ihr in den Testkorridor B. Klettert die Leiter hinunter und geht durch die Tür in das Zimmer des Dekans. Dann durch den Salon und den Korridor.

Im zweiten OG geht's weiter durch die Geheimtür. Die Leiter in Testkorridor A hinunter und durch die Tür in Korridor B, den ihr durch die Tür zum Hinterhof verlasst. Hier wartet ihr nun, bis der Countdown abgelaufen ist und die Universität in die Luft fliegt. Laft nun durch die Tür zur Laderampe. Hier sammelt ihr alle Sprenggeschosse ein, die ihr finden könnt (neben dem LKW und auf dem Gerüst). Dann klettert ihr über die Ladefläche

des LKWs auf die andere Seite. Durch das Loch im Boden geht's weiter zur Tür.

Der Endgegner

Thanatos versucht, euch mit seinem linken Arm und diversen Sprungattacken das Leben schwer zu machen. Bleibt immer in Bewegung, um nicht unter die Räder zu kommen.

Die Taktik, Teil eins: Kurz nachdem Thanatos zum Sprung angesetzt hat, markiert sein Schatten die Stelle, an der er landen wird. Geht er nach der Landung in die Knie, feuert ihr ein Sprenggeschoss auf ihn ab. Alternativ kriegt ihr den Mutanten auch mit Schüssen in den Rücken klein.

Die Taktik, Teil zwei: Schnappt euch die Waffe, die auf dem Panzer liegt, und benutzt sie in Kombination mit dem Daylight-Serum. Das Gebräu jagt ihr ihm mit einem gezielten Schuss in die Brust und der Gute explodiert. ■



● Bild 19: Bevor ihr euch an den Rohren entlanghangelt, solltet ihr die Gamma-Hunter ummieten. Sie werden auf eine solche Leckerei nicht verzichten.



● Bild 21: Den versiegelten Spezialbehälter füllt ihr mittels dieser Maschine mit dem P-Grundstoff.



● Bild 23: Gutes Versteck: Das V-Gift findet ihr in einer der Waben im großen Wespenest.



● Bild 24: Wartet, bis Thanatos unter dem losen Kabel steht, und verpasst ihm dann einen Stromschlag.

SILENT HILL 4

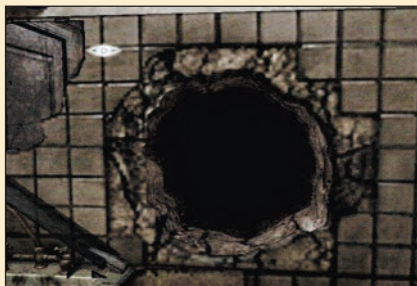
THE ROOM

Teil 1

Macht euch Walter Sullivan immer wieder kalt? Fallt ihr immer wieder fiesen Geistern zum Opfer? Habt ihr keinen Schimmer, wie's weitergehen soll? Unsere Lösung zeigt euch den Weg.



❗ **Nicht vergessen:** Schaut in den Kühlschrank, sonst bleibt ein späteres Rätsel ungelöst.



❗ **Noch ist das Loch klein:** Was euch auf der anderen Seite erwartet, ist erschreckend genug.



❗ **Nichts wie hin:** Cynthia hat den Ausgang gefunden. Jetzt wird alles gut. Oder doch nicht?

Der Anfang

Ihr wacht auf und wundert euch über das eigenartige Zimmer. Schaut euch im Schlafzimmer um und untersucht die Fenster und die Bilder an der Wand. Geht nach draußen in die Wohnküche. Seht euch auch hier alles genau an. Wenn ihr das Gesicht an der Wand untersucht, löst ihr eine Zwischensequenz aus, nach der euer Held wieder erwacht.

Jetzt seid ihr in eurem normalen Zimmer. Seht euch wieder alles genau an. Schaut auch aus dem Fenster – eine Frau in Rot geht in die U-Bahn-Station. Lauft nach draußen und Henry erklärt euch seine ungewöhnliche Lage. Öffnet den Kühlschrank und nehmt die Weinflasche und das Getränk. Verstaute erst mal beide Gegenstände in der Truhe. Nehmt die Zettel, die sich unter der Türe und hinter dem Schrank befinden.

Der Speicherpunkt (der einzige im ganzen Spiel!) ist der Notizblock neben der Couch. Wenn ihr das seltsame Geräusch hört, geht ihr ins Badezimmer: Dort klafft bereits ein Loch in der Wand. Henry tut das einzig Vernünftige: Er klettert hinein. Zuvor steckt er noch das

Stahlrohr ein. Diese Waffe wird euch in den ersten Stunden gute Dienste leisten.

Die U-Bahn-Welt

Seid ihr durch den langen Gang gekrochen, findet ihr euch am Fuße einer gigantischen Rolltreppe wieder. Geht den Gang entlang, bis ihr eine rot gekleidete Frau trifft. Das ist Cynthia. Ihr sollt ihr dabei helfen, die U-Bahn-Station zu verlassen. Folgt weiter dem Gang, bis Cynthia euch wieder verlässt.

Nach einer kurzen Wartezeit erscheinen zwei Hunde. Knallt ihnen das Stahlrohr um die Ohren und erledigt den Rest mit Fußtritten. Geht in die Damentoilette. Cynthia ist nicht da, dafür aber ein Loch, durch das wir gleich hindurchgehen. In der Wohnung untersuchen wir die Kommode zwischen Küche und Couch. Henry bemerkt, dass sie verschoben wurde. Bei dem Versuch, sie wieder gerade zu rücken, entdecken wir ein Guckloch zur Wohnung von Eileen Galvin, Henrys hübscher Nachbarin. Außerdem nehmt ihr die Pistole mit.

Nach kurzer Zeit klingelt das Telefon im

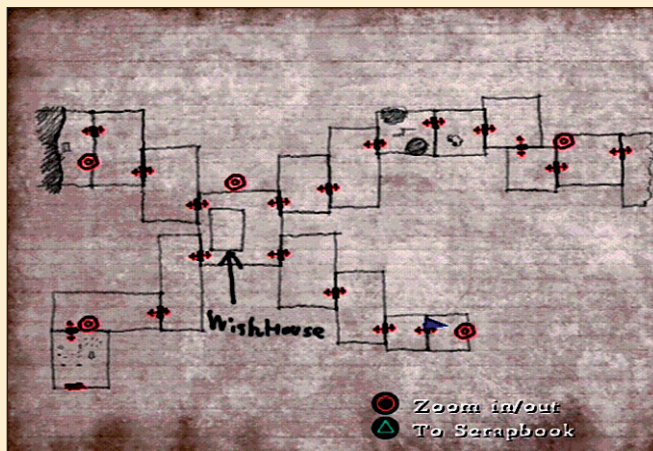
Schlafzimmer. Nehmt ihr ab, hört ihr Cynthias Stimme. Speichert und geht durch das Loch wieder in die U-Bahn-Welt. Auf der Toilette sitzt nun eine regungslose Puppe. In der Hand hält sie Münzen für den U-Bahnsteig Lynch Street. Verlasst die Toiletten und folgt weiter dem Gang. Die Gegner sind keine große Gefahr.

Bevor ihr tiefer in die U-Bahn-Unterwelt vordringt, geht ihr weiter nach hinten. Dort seht ihr einen Teil eines riesigen Wurmes. Allerdings hat das Untier bislang keine Bedeutung für euch – ignoriert es einfach. Untersucht die beiden Abzweigungen. In einer findet ihr eine Packung Patronen.

Geht zurück und ihr kommt mit Hilfe der Münzen durch die Drehtüre der U-Bahn-Station. Beachtet den Raum nicht weiter, sondern weicht den unbesiegbaren Geistern aus und nehmt dann die Treppe nach unten. Cynthia steckt in der U-Bahn fest. Lauft ganz nach vorne (dort brennt eine rote Lampe) und betretet die U-Bahn durch die Tür. Drückt den roten Knopf, um Cynthias Tür zu öffnen. Jetzt seid ihr wieder zusammen. Lasst euch nicht von den zahlreichen Geistern irritieren und vermeidet



❗ **Den Kampf könnt ihr euch sparen:** Geister sind für gewöhnlich absolut unbesiegt und ziehen euch schon durch ihre bloße Gegenwart Energie ab.



❗ **Nicht verlaufen:** Die Wald-Welt ist recht einfach aufgebaut, trotzdem könnt ihr eine wichtige Tür schnell mal übersehen.

langwierige, Energie raubende Kämpfe. Jetzt müsst ihr euch durch das U-Bahn-Labyrinth schlagen. Sucht die erste offene Türe und arbeitet euch durch die Züge bis zur anderen Seite durch. Die Karte, die Henry automatisch zeichnet, ist dabei sehr hilfreich. Drüben geht ihr die Stufen hoch und nehmt die Munition mit. Geht ihr durch die Tür – nur eine ist offen – ist Cynthia wieder weg.

Ihr solltet erst mal durch das Loch gehen, um Energie zu tanken und zu speichern. Klettert die Leiter jetzt hinunter. Ignoriert zunächst den rechten Weg und klettert die andere Leiter wieder hinauf. Nehmt die Kugeln und öffnet die Tür für später. Geht wieder nach unten und lauft jetzt nach rechts. Weicht den Geistern aus und geht durch die Tür nach der Treppe. Ihr seid wieder bei ein paar U-Bahn-Zügen.

In einem Waggon liegt ein Golfschläger, den ihr mitnehmen könnt. Holt euch das Heilmittel, benutzt es aber unter keinen Umständen. Das gilt für die gesamte erste Spielhälfte: Energie solltet ihr nur in eurem Raum aufladen, da die Heiltränke später wesentlich nützlicher sind.

Ihr hört Cynthias Stimme. Geht zu den Rolltreppen und macht euch auf eine knifflige Sequenz gefasst. Während die Treppen euch nach oben bringen, kommen Monster aus der Wand und schlagen nach euch. Das kostet nicht nur Energie, ihr werdet auch ein paar Meter nach unten geworfen. Greift die Monster also beständig an, am besten mit dem Metallrohr. Setzt eure Pistolet nur ein, wenn es wirklich eng wird. Oben gibt es in einem Raum wieder Munition. Ganz oben findet ihr an einer Tür eine Plakette. Nehmt sie mit und geht dann in den Raum dahinter. Ihr findet Cynthia und verlasst die U-Bahn-Welt wieder.

Wald-Welt

Bevor ihr euch ins nächste Abenteuer stürzt, wird wieder die Wohnung untersucht. Schaut durch Fenster, Guckloch und Türspion, sucht nach neuen Zetteln und holt jetzt das Schokoladengetränk aus der Truhe. Ist das alles erledigt, geht ihr ins Bad, wo ihr feststellt, dass das Loch größer geworden ist. Klettert hinein und ihr findet euch in der freien Natur wieder. Durchquert die ersten paar Räume, packt die Munition ein

und passt auf die Fledermäuse auf. Zieht ihnen am besten mit dem Stahlrohr einen Scheitel und tretet dann schnell auf sie. Habt ihr das Fabrikgebiet verlassen, findet ihr ein Auto mit laufendem Motor. Untersucht den Wagen und ihr findet ein paar Notizen auf dem Fahrersitz.

Als Nächstes trifft ihr Jasper Gein. Er sitzt vor einem mysteriösen Felsen und redet vor sich hin. Hört ihm in Ruhe zu und geht dann weiter. Macht mit Fledermäusen und Hunden unterwegs kurzen Prozess. Wenig später erreicht ihr das Wish House, das Waisenhaus des Silent-Hill-Kultes. Hier führen Wege in alle vier Richtungen. Geht zuerst nach Südwesten. Macht die Gegner kalt.

Anschließend kommt ihr auf einen Friedhof. Dort seht ihr, wie sich Jasper mit einem kleinen Jungen unterhält. Untersucht das offene Grab. Geht zurück zum Wish House, da die Türe weiter hinten verschlossen ist. Geht nach Nordwesten. So gelangt ihr an den See von Silent Hill und findet einen wertvollen Erste-Hilfe-Kasten, der bei der nächsten Gelegenheit in die Truhe in Henrys Apartment wandert und dort auf einen späteren Einsatz wartet.

Geht wieder zum Wish House und redet mit Jasper. Er würde euch helfen, allerdings hat er erst mal tierischen Durst. Da kann geholfen werden: Drückt ihm das Getränk aus Henrys Kühlschrank in die Hand und er überlässt euch dafür eine blutige Schaufel. Guter Tausch.

Geht jetzt nach Südosten. Nach ein paar Räumen erreicht ihr einen Baum mit Wurzeln in Form einer Hand. Grabt hier, um den Schlüssel zu finden. Doch ihr kommt nicht zurück: Versucht ihr, auf normalem Wege wieder zum Wish House zu gelangen, werdet ihr ewig durch den Wald irren. Geht also durch die Tür im Osten. Ihr findet einen Golfschläger und ein Loch. Geht hindurch und legt den Schlüssel in der Kiste ab.

Nach dem obligatorischen Speichervorgang geht ihr mit frischer Energie zurück in die Wald-Welt. Jetzt könnt ihr wieder auf normalem Wege zum Wish House gelangen. Geht in das Loch nebenan, holt den Schlüssel aus der Truhe und geht wieder zum Waisenhaus. Öffnet die Tür und seht euch drin-

nen um. Lest alle Zettel. Irgendwann wird Jasper einen der Räume betreten. Nehmt die Plakette von der Wand, folgt ihm und ihr habt den ersten Ausflug in den Wald hinter euch. Ihr erwacht einmal mehr in eurem Schlafzimmer.

Wasser-Gefängnis

Im Radio hört ihr sehr beunruhigende Nachrichten. Sucht nach neuen Zetteln und klappert eure Gucklöcher ab. Rüstet euch mit Equipment aus der Kiste neu aus und untersucht das Loch: Es hat sich wieder vergrößert. Euer Ziel auf der anderen Seite ist dieses Mal ein besonders unangenehmes: Ihr findet euch in einem Kindergefängnis wieder.

Macht zunächst einmal die Runde durch den Gang und untersucht alle acht Zellen. Manche sind verschlossen, in anderen findet ihr harmlose Monster oder Graffiti an den Wänden. Ihr stoßt dabei auch auf Andrew DeSalvo, der in eines der Verließes gesperrt ist. Verlasst den Zellenblock durch die Doppeltür außen. Ihr gelangt in einen quadratischen Raum mit zwei



○ Guckloch in die Freiheit: Draußen auf dem Flur scheint das Leben seinen gewohnten Gang zu gehen.



● **Nervig:** Mit den lästigen Tentakeln werdet ihr schnell fertig. Nur leider wachsen sie jedes Mal nach, wenn ihr den Raum verlasst.



● **Eklig, aber wichtig:** Die Räume mit Löchern und blutigen Betten müsst ihr korrekt anordnen, um weiterzukommen.

Türen und einem Loch, bei dem ihr gegebenenfalls speichert.

Nehmt dann die offene Tür und ihr kommt zu einer großen Treppenanlage. Ihr könnt gut über die Leiter abkürzen. Geht ihr auf normalem Wege hinunter, müsst ihr euch mit jeder Menge Monster, die aus der Wand nach euch schlagen, herumärgern. Unterwegs findet ihr ein Heiligenmedaillon, das ihr auf jeden Fall mitnehmt. Unten angekommen geht ihr durch die Tür und befindet euch nun in einem großen Raum mit einem Wasserrad. Macht die Fledermäuse unschädlich, nehmt den Schlüssel vom Brett und geht durch die Tür in den Generatorraum. Hier ist vorerst nichts zu tun. Bei der hinteren Türe ist kein Durchkommen. Geht zurück. Auch hier ist wieder ein Loch, das ihr nach Gutdünken benutzt.

Lauft über die große Spiraltreppe nach oben und öffnet die gegenüberliegende Tür mit dem neuen Schlüssel. Klettert über die Leitern nach oben und betretet den zweiten runden Zellenblock. Die meisten Türen sind verschlossen, ihr

findet aber auch wieder ein paar Notizen. Geht abermals nach draußen und klettert die nächste Leiter nach oben. Dies ist der oberste Zellenblock.

Hier erwarten euch neue Monster: Babys mit zwei Köpfen. Da sie recht schnell sind und eine hohe Reichweite haben, seid ihr hier lieber vorsichtig. Klappert die acht Zellen ab. Diesmal sind die Räume unverschlossen. Ihr findet drei Löcher nach unten, Munition und Notizen. Geht nach draußen und klettert ganz nach oben.

Lauft durch das große Tor und ihr seht eine verschlossene Tür. Geht um sie herum. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein Ventilrad. Dreht es, um etwas mehr Licht ins Dunkel zu bringen. Verlasst das Gebiet, klettert eine Leiter hinab und geht noch einmal in den obersten Zellenblock. Benutzt die Karte, um drei Räume mit Löchern zu finden, die direkt untereinander liegen. Geht in den entsprechenden Raum und springt in das Loch. Wiederholt das Ganze zwei Mal und ihr seid im Duschraum. Kümmert euch um die Gegner oder flieht schnell durch die Tür.

Nun seid ihr in einem Gang zwischen den Spiraltreppen und einer Leiter. Über die Leiter erreicht ihr die Beobachtungsräume der Zellen. Im ersten und zweiten Stock findet ihr Memos. Ihr erfahrt, dass die Raumgruppen des Turms drehbar sind. Eure Aufgabe ist nun, die drei Räume mit den blutigen Betten und den Löchern untereinander anzuordnen.

Da der untere Zellenblock statisch ist, schaut ihr durch die Gucklöcher, um den richtigen Raum zu finden. Merkt euch seine Position am besten in Relation zum Schatten der Leiter. Geht nach oben und sucht dort jeweils die entsprechenden Räume. Dreht das Rad jeweils so lange, bis sie sich an der richtigen Stelle befinden. Tut ihr das im obersten Stock, wird sich bald Andrews Zellentür öffnen. Sind die Räume korrekt angeordnet, geht ihr wieder nach unten.

Ihr werdet nun Zeuge, wie Andrew mit dem kleinen Jungen aus der Wald-Welt spricht. Die Tentakelmonster könnt ihr dabei ruhig ignorieren. Geht nach draußen und klettert die Leiter hoch. Speichert noch mal im Loch und geht ganz nach draußen. Über die Leitern klettert ihr zum obersten Zellenblock und springt dort in das Loch bei dem blutigen Bett. Habt ihr die Räume richtig angeordnet, wiederholt ihr die Prozedur zwei Mal und ihr seid ganz unten.

Öffnet die Tür zum Mittelgang. Kämpft euch an den Tentakeln vorbei, bis ihr an die Tür mit dem Passwortschutz kommt. Das Passwort habt ihr bereits auf einem der Zettel in den Beobachtungsräumen gelesen. Es lautet 0302. Klingt verdächtig nach Henrys Zimmernummer. Nehmt die Plakette und geht in den Raum. Was folgt, könnt ihr euch vermutlich schon denken.

Die Gebäude-Welt

Checkt die Löcher, packt die Plakette in die Truhe und nehmt gegebenenfalls neue Munition mit – in der nächsten Welt werdet ihr sie brauchen. Sucht nach Notizen und geht dann wieder ins Loch. Ihr findet euch in einer finsternen Gasse in South-Ashfield wieder. Ihr trefft hier auf eine neue Art von Gegnern: affenartige Monster ohne Haut. Meistens könnt ihr ihnen gut mit normalen Schlagwaffen beikommen. Nach ein paar Schritten trefft ihr Richard Braintree, einen Nachbarn aus Henrys Haus. Nach dem Gespräch tauchen weitere Monster auf.

Geht durch die Tür und untersucht die Wohnung. Die Türen sind verschlossen. Auf dem Boden seht ihr einen Geist, der dort mit einem Schwert festgenagelt wurde. Er hat einen Schlüssel bei sich. Ihr solltet auch das Schwert an euch nehmen. Mit ihm könnt ihr später einen besonders lästigen Gegner unschädlich machen. Dann solltet ihr aber schnell verschwinden: Sobald ihr das Schwert entfernt, greift der Geist an.

Hinter der Tür kraxelt ihr jede Menge Treppen hinab, bis ihr in ein Sportgeschäft kommt. Hier schnappt ihr euch den Golf- und den Aluminiumschläger – Letzterer ist ein echter Fortschritt gegenüber dem Metallrohr. Geht durch die offene Tür und klettert wieder ein paar Treppen nach unten. Passt dabei stets auf die Affenmonster auf. Unten findet ihr ein Zoogeschäft. Kümmert euch zunächst um die Hunde und die Fledermäuse. Danach untersucht ihr die Regale und findet den Schlüssel zum Sportgeschäft. Ihr könnt nun weiter nach unten gehen, aber dort spürt ihr nur etwas Munition auf. Ihr müsst diesen Ort ohnehin erst später besuchen.

Geht also wieder nach oben ins Sportgeschäft und öffnet die verschlossene Tür. Ihr kämpft euch durch eine ganze Horde von Monstern, bis ihr zu einem Aufzug kommt. Benutzt ihn. Nach der Sequenz drückt ihr den oberen Knopf. Seht euch oben um: Ihr findet





● **Große Türe:** Das gewaltige Portal könnt ihr bei eurem ersten Besuch im Wasser-Gefängnis nicht öffnen.

eine Waffe und ein Schwert, mit dem ihr einen weiteren Geist unschädlich machen könnt.

Nun drückt ihr den unteren Knopf. Holt die Munition. Danach benutzt ihr die Leiter des Aufzuges. Schlagt euch durch bis zu einer langen Gasse. Dort erwarten euch mehrere Hunde und am Ende ein ganzes Rudel Affen. Einer ist besonders gefährlich, da er einen Golfschläger schwingt. Macht ihn mit der Pistole fertig und nehmt das Eisen an euch. Geht weiter, bis ihr in die Bar gelangt. Dort greift ihr euch die rostige Axt. Schaut euch die Memos an und sucht nach der Tür mit dem Zahlenschloss. Durch das Loch kehrt ihr in eure Wohnung zurück.

Habt ihr eure Energie aufgeladen, Löcher und Zettel gecheckt, geht ans Fenster und seht euch das große Werbeschild der Bar an: Die letzten vier Zahlen sind die Kombination für die Türe. Geht durch das Loch zurück in die Bar und gebt die Ziffern ein. Nun liegt ein endloses Treppenhaus vor euch, das ihr erklimmen müsst. Zu allem Übel werdet ihr auch noch von Geistern verfolgt. Nehmt also die Beine in die Hand und rennt so schnell wie möglich nach oben. Dort angekommen geht ihr durch die Tür. Nach der Sequenz seid ihr wieder in eurem Zimmer.

Apartment-Welt

Alles beim Alten: Checkt die Gucklöcher und sucht nach Notizen. Geht durch das Loch und ihr findet euch in eurem eigenen Haus wieder – allerdings sieht es ein wenig anders als gewohnt aus. Geht erst mal in Apartment 301. Durchsucht alles und packt ein paar Zettel ein. Außerdem findet ihr den Schlüssel für Postfach 106 und den des Hausmeisters. Ein Geist erscheint – Grund genug für euch, die Wohnung zu verlassen. Neben an ist die Tür zu Henrys eigenem Apartment, ihr könnt es allerdings nicht betreten. Schiebt den roten Zettel unter der Türe durch. Dasselbe macht ihr mit allen weiteren roten Zetteln, die ihr findet.

Geht ins Treppenhaus. Auf der Treppe sitzt der Mann aus der Zwischensequenz. Hört ihm zu und er bietet euch einen Gegenstand an – eine Puppe. Nehmt diese auf keinen Fall mit: Sie wird euch im weiteren Spielverlauf nur Probleme bereiten. Geht ganz nach unten und öffnet den Briefkasten mit dem Schlüssel.

Nun geht ihr in die Wohnung des Hausmeisters. Nehmt alle Zettel mit. Außerdem schnappt ihr euch den Generalschlüssel für die Wohnung von der Wand. Nun könnt ihr alle Apartments betreten – bis auf euer eigenes und das von Eileen. Allerdings sind die meisten davon uninteressant. Die wichtigen Wohnungen listen wir im Folgenden auf. Seid beim Untersuchen der Räume vorsichtig, in vielen befinden sich lästige Geister, die es auf euch abgesehen haben. Seid also schnell und lasst euch nicht erwischen. Auf den Fluren tummeln sich auch hier und da ein paar Hunde. Mit der Axt sind die Bellos jedoch schnell unschädlich gemacht.

Raum 101: Ihr findet neben jeder Menge Modellwaffen auch eine Packung Munition. Zudem warten ein paar interessante Informationen im Bücherregal.

Raum 102: Tretet die Schleimer vor dem Kühlschrank kaputt und öffnet ihn dann. Darin findet ihr blutige Kleider und einen sehr wichtigen roten Zettel, den ihr bei der nächsten Gelegenheit unter der Tür zu 302 durchschiebt.

Raum 106: Ihr stoßt auf ein Medi-Kit und eine Telefonnummer. Wählt ihr sie, nervt euch ein lästiges Klingeln so lange, bis ihr das Telefon in Raum 202 abgenommen habt.

Raum 202: Ihr findet nichts Wichtiges. Wenn ihr euch die zahlreichen Bilder ansieht, erfahrt ihr aber einiges über eure Mitbewohner.

Raum 203: Ihr entdeckt eine Dose Insektenspray und einen roten Zettel, wenn ihr die blutigen Kleider untersucht.

Raum 205: Auf dem Tisch befindet sich eine Audiokassette, die ihr euch auf eurer Anlage in Apartment 302 anhören könnt.

Raum 207: Hier fördert ihr einen Golfschläger und eine weitaus durchschlagskräftigere Pistole zu Tage. Die neue Waffe fasst zwar weniger Kugeln als eure erste, dafür ist ihre Wirkung stärker.

In **Raum 304** findet ihr noch einmal eine Packung Munition.

Schiebt nun alle roten Zettel unter eurer Tür hindurch und geht durch das Loch zurück in eure Wohnung. Lest die Zettel und ihr erfahrt, dass sich ein Schlüssel direkt in eurer Wohnung



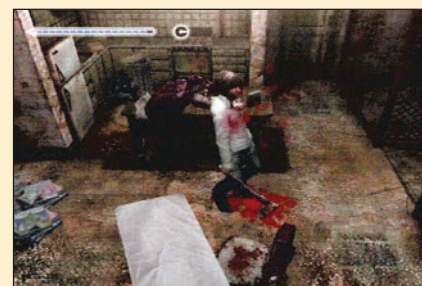
● **Leere Zellen:** Wenn ihr durch die Gucklöcher seht, beobachtet ihr dahinter mysteriöse Vorgänge.



● **Fensterschauen:** Die letzten vier Ziffern der Telefonnummer sind der Code für die verschlossene Tür.



● **Schnell:** Rennt die Treppe hinauf und lasst eure geisterhaften Verfolger nicht zu nahe kommen.



● **Hand ins Herz:** Die gemeinen Geister sind nicht nur gruselig, sie tun Henry auch ganz schön weh.



● **Nachricht:** Unter der Türe durchgeschobene rote Papierfetzen könnt ihr in eurer Wohnung lesen.

befindet. Geht zum Bett und sucht zwischen der Schlafstätte und den Fenstern. Ihr erstöbert den Schlüssel zu 303, Eileens Wohnung. Kehrt durch das Loch zurück in das unheimliche Haus und betretet Eileens Apartment. Es folgt wieder eine Sequenz und ihr erwacht wie immer in eurer Wohnung. ■

Lest weiter in der nächsten Ausgabe!

NEXTPLAY

DIE VORSCHAU AUF DIE NÄCHSTE AUSGABE. AUF DIESEN SEITEN STELLEN WIR EUCH DIE HEISSESTEN PREVIEWS, TESTS UND KOMPLETTLÖSUNGEN VOR, DIE IHREN WEG HÖCHSTWAHRSCHEINLICH IN DIE NÄCHSTE PLAY FINDEN WERDEN.

PS2 AKTUELL!

Messetrubel in Japan

TOKYO GAME SHOW 2004



Infos zum Preis der PSP sowie zu allen PSP-, PS2-Spielen und mehr!

Auf Leben und Tod

RESIDENT EVIL: OUTBREAK FILE #2



Die japanische Version des Horror-Schockers ausführlich vorgestellt.

PS2 Let's Rock, Baby!

DEVIL MAY CRY 3



Premiere: Wir präsentieren euch auf der playTV-DVD noch nie zuvor gezeigte Spielszenen. Außerdem gibt's einen XXL-Spielbericht im Heft.

PS2 Beat'em-Up-Legende

TEKKEN 5



Brandheiße Infos zum Prügelspiel-Highlight aus dem Hause Namco. Exklusive Details direkt von den japanischen Entwicklern.

+++ TIPPS UND TRICKS +++ NEWS +++ GEWINNSPIELE +++ TRENDS +++

PS2 Was taugen die Strecken, das Tuning, die Flitzer...?

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2



Endlich auf dem Prüfstand: Der ultimative Test zum heiß ersehnten Rennspiel im Heft und auf DVD (mit Multi-Angle-Feature).

PS2 Fußball ist unser Leben!

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Derby des Jahres: Im Test gegen FIFA 2005

PS2 Abgefuckt & rotzfroh

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Der Test und die Komplettlösung im Heft.

kompetent und informativ wie immer

play 12/04

NICHT VERGESSEN!
play im ABO!

+ Superprämien
+ immer pünktlich frei Haus geliefert
+ nur € 4,50 statt € 4,99 im Einzelverkauf

ist ab 15. Oktober überall erhältlich

PLAY FINALE

DAS BESTE ZUM SCHLUSS: HIER PLAUDERT DIE REDAKTION AUS DEM NÄHKÄSTCHEN, DAZU GIBT'S EINEN RÜCKBLICK AUF DIE ANFÄNGE DER PLAY. AUSSERDEM KOMMENTIERT REDAKTIONS-ROWDIE KANTE DIE LAGE DER PS2-NATION.

FLASHBACK

play THE PLAYSTATION vor sieben Jahren

Das waren noch Zeiten! Vor sieben Jahren gaben sich die Erfinder der GTA-Serie noch nicht ganz so zugeknöpft wie heute. Sicher, auf der PSone war die Gangstersaga nicht annähernd so erfolgreich und man hieß auch noch nicht Rockstar North. Entsprechend konnten wir DMA Design – wie sich das Studio seinerzeit nannte – damals einen Hausbesuch in Schottland abstatten und die Jungs und Mädels in aller Ruhe ausquetschen.

Das Cover zierte der Director's Cut von Resident Evil. Im Test wurde die aufgebohrte, neue alte Horrorreferenz mit zehn von zehn Punkten an Spielspaß belohnt. Auch sonst hatte der umfangreiche Review-Teil so manchen Hochkaräter zu bieten, wie beispielsweise Final Fantasy VII, den jeweils zweiten Teil von Crash Bandicoot, Ace Combat, Pandemonium und Baphomet's Fluch sowie Sonys Weltraumknüller Colony Wars.



Ausgabe November 1997



Der Beginn einer Legende: Gran Turismo Nummer eins bereitet sich darauf vor, die Weltherrschaft im Rennspiel-Sektor an sich zu reißen.



Mehr Blut, mehr Modi und ein farbiger Vorspann: Der Director's Cut von Resident Evil im PAL-Test.

Hinter den play-Kulissen

Ein play-Redaktionsmitglied steht Rede und Antwort.



Name: André Steinert

Alter: runde 30

Wie bist du zur play gekommen?

Über die Besetzungscouch. Nach ein paar heißen Nächten in Würzburg hab' ich den Job dann bekommen.

Erinnerst du dich noch an deinen ersten Kontakt mit der PlayStation-Konsole?

Klar, Karstadt Altenessen. Kurz nach dem Release bin ich ab ins Einkaufszentrum und hab' etwa 30 Minuten lang wipEout geockt. Am Wochenende stand das gute Stück inklusive wipEout und Ridge Racer dann bei mir zu Hause.

Seit wann zockst du? Was war dein erstes System?

Verdammt lange her: Weihnachten 1984. Bei Kollege Chrisi R. stand das Atari 2600 unterm Christbaum. Nach etlichen Runden Phoenix und Decathlon hab' ich meine Eltern auf Knien angefleht – mit Erfolg. Danach ging's weiter mit C-16, C-64, Amiga, SNES und so weiter.

Welchen Videospielhelden findest du toll...

Einen coolen Hund namens André. Der ist in meinen Spielen immer ganz oben in den Highscores vertreten.

... und welchen nicht? Sam Fisher. Mit Typen in hautengen Spandex-Anzügen komm' ich einfach nicht klar.

Was sind deine absoluten Lieblingsspiele?

Die Resident-Evil- und die Metal-Gear-Solid-Serien, alle Tenchu-Teile, Contra: Shattered Soldier, Eternal Darkness, Maniac Mansion und Zak McKracken.

Was treibst du in deiner Freizeit – außer zocken?

Mit meinem Schätzken Vanessa das wunderschöne Uettingen unsicher machen, viel Musik (Emo- und Hardcore) hören, DVDs schauen und in der Muckibude die (noch) fette Wampe abtrainieren.



KANTE SPRICHT KLARTEXT

Der etwas andere Kommentar

Online war gestern

Pah, da musse erzma drauf kommen: En Online-Spiel ohne Online-Modus auffn Markt bringen. Dat is ma ne echt bahnbrechende Innovation. Abba ma unter uns: Wie kann et sein, dat die Amis und die Japana online zocken können un wir nich? Is doch Kacke sowat. Wat ham wir uns auf den Zombie-Modus gefreut gehabt. Echt kein feiner Zuch von dir, Herr Capcom. Un wat soll dat eigentlich mitte Ladezeiten? Alten, zehn Sekunden schwattet Bild, wennze durche Tür marschierst. Sowat kannze heute echt nich mehr anbieten! Kann ich echt nur hoffen, dat Outbreak File 2 bei uns online spielbar is. Sonz muss ich echt ma rübba nach Japan jetten und dir en ungekochten Reiskorn ins Auge schnippen, Herr Capcom. Da kannze abba einen drauf lassen.

Dat residente Böse, Kante



Faulet Ei: Ausm Offline-Modus is schneller die Luft raus, als wie du doof gucken kannz.

**DEIN GEIST
IST DIE STÄRKSTE
WAFFE.** www.psiopsgame.com



MIND DRAIN

TELEKINESIS

MIND CONTROL

PYROKINESIS

REMOTE VIEWING



PSI-OPS

THE MINDGATE CONSPIRACY

Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

PlayStation 2



Psi Ops: The Mindgate Conspiracy © 2004 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. PSI OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY, MIDWAY, and the Midway logos are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. Hayok.com™, ©1999-2002 Telekinesis Research Limited. All Rights Reserved.

Klingeltöne, Logos, Java Games



GARANTIER
KEIN
ABO

www.klingelton.com

BILDMITTEILUNGEN für Nokia, Siemens & Samsung*



LOGOS für Nokia, Siemens, Samsung, Ericsson & Alcatel*



HINTERGRUNDBILDER für Handys mit Farbdisplay*



TOP AKTUELLE KLINGELTÖNE für Nokia, Sagem, Motorola, Sony-Ericsson, Alcatel, Samsung, Trium, Sendo, Sharp, Panasonic, Philips, Maxon, LG, NEC*

31751 Dragostea din tei	32176 Get it on	37756 Shut up	30339 Denkmal
32188 Sick and tired	32132 La promesse	37951 Yeah!	31795 Cant wait until tonight
30366 Leb denn dir alte Holzmichel noch	32235 Neue Männer braucht das Land	23646 Ab in den Süden	31469 Rockin on heavens floor
30532 Space Taxi	28200 On Fire	31721 Augen auf	25915 Take me tonight
22220 Break my stride	28113 Lets get it started	31738 Toxic	22488 Lose yourself
30227 Obsession	32147 Hold the line	31467 Free like the wind	31587 Jigga Jigga
28159 Move your body	28075 Force (Fussball EM 2004)	27708 Turn me on	31664 Beds are burning
32143 Voo Voo	30483 Vielleicht	30249 Hey Ya!	27704 Ich bin jung und brauche Geld
30530 Leave (get out)	32146 This is the world we live in	31781 Mandi	30257 Its my life
28114 Bubble	27994 Fuck it (I dont want you back)	27666 Superstar	27647 Where is the love
32185 Troy	30557 Tage und Stunden	31427 Get low	27717 Losing my religion
28037 This love	30518 Fuck you all	27681 Baby Boy	31198 In the shadows
32166 Perfekte Welle	28199 Happy people	31540 Poison	31418 Tanzt das Brot
32150 We are (Spiderman 2)	28118 Roses	28605 8 mile	30372 Der letzte Stern
30382 Trick me	28055 Nemo	27936 Hey Mama	31508 Everyday girl
30558 Wir sind wir	28175 Never really was	31720 Du hast mein Herz gebrochen	27768 My immortal
32230 She	32247 Universal Prayer	26660 In da Club	30300 Believe in miracles
32209 Da Unbeatable	28087 On my knees	27978 My band	31081 Mr. Vain (recall)
28147 How come	32145 Aus und vorbei	30030 Für Dich	30018 Ich kenne nichts
28032 Burn	28202 Sunshine	27881 Dschungelstern (holt mich hier raus)	26939 Anyplace, anywhere, anytime
28087 The reason	28201 I love them o's	31058 PIMP	25753 Bump, Bump, Bump
30468 Chocolate (Choco Choco)	30553 Deine Schuld	30118 Aicha	26964 Burgerdunge
32094 Durch die Nacht	28173 Lolita Theme	31514 Schick mir nen Engel	31484 Zur Erinnerung
28168 Topsy	30529 Broken	31786 Just one last dance	32065 Lane moje (Serbien-Montenegro)
32243 Fuffies im Club	32323 Crazy	31546 Music is the key	21645 Time to say goodbye
28189 My happy ending	32248 U gonna get it	27968 Suga Suga	24153 El condor pasa
27952 Hotel	30573 The last video ever	26837 Get busy	31487 Maid of Orleans
28056 Everytime	32244 Girl (Uh Uh Yeah Yeah)	31339 Numb	30518 Confessions Part II
30575 Zurück	30547 Tanz mit mir den Rehakies	27848 White Flag	21006 Strek 2

alle Töne auch
POLYPHON
verfügbar!

TOP - CHARTS

KINO/TV HITS

COOLE JAVA GAMES für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay*



Java Game Finder
Schick eine SMS mit
FIND JAVA HERSTELLER MODELL
81081*
(z.B. FIND JAVA Samsung SGH-E700)

SOUNDCLIPS*

- 120260 Deedee (aus d. Fernseh.)
- 120014 Frau Orgasmus
- 120000 Dein Handy klingelt, Du Stinker!
- 120017 Trai
- 120018 Alles Telefon
- 120036 Horror: unheimliches Lachen
- 120032 Edgar Wallace
- 120038 Polizeistreife
- 120011 Furz
- 120044 Pfand
- 120022 Lamborghini beschleunigt
- 120005 Kuh (Muh)
- 120035 B. Enterprise: Brücke an Kirk
- 120038 Formel 1 Rennwagen
- 120045 Wolf
- 120023 Frosch
- 120041 Toilettenpöbelung
- 120017 Big Ben

SPECIAL Traumschiff Surprise

SOUNDCLIPS*

- 120000 Das geht dich gar nichts an...
- 120001 Meuferei
- 120002 Mei Wahnsinn, Des is a Stress.
- 120003 Mei was bist Du den für ein Schweinchen
- 120004 Ich bin da Käthi
- 120007 Ich bin nicht da
- 120008 Schleimer
- 120009 Hier spricht die Bulle
- 120010 Hallo Fremder, Du Freund oder Feind
- 120011 Hui, es geht los!
- 120012 Kann jetzt nicht
- 120013 Na wir haben ja überhaupt keine Zeit
- 120014 Stresspustel
- 120015 Vorsicht, geht nicht zu nah ran
- 120016 Traumschiff Surprise Musik: TS-Crew Sound
- 120017 Traumschiff Surprise Musik: Jens Maul
- 120018 Traumschiff Surprise Musik: Tiedemund 1
- 120019 Traumschiff Surprise Musik: Tiedemund 2

HINTERGRUNDBILDER für Handys mit Farbdisplay*



*Logo: NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, sowie alle EMS-fähigen Handys von ALCATEL, SAGEM, MOTOROLA, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON, die WAV, MMF, AMR oder MP3 unterstützen.
*Für alle Handys der Hersteller Nokia, Sagem, Motorola, Sony-Ericsson, Alcatel, Samsung, Siemens, Sharp, Panasonic, Sendo, LG, NEC, Maxon, die WAV, MMF, AMR oder MP3 unterstützen.
Grundraster: für Handys mit Farbdisplay der Hersteller Nokia, Sagem, Siemens, Sony-Ericsson, Samsung, Sharp, Panasonic, Motorola, Sendo, NEC, LG, Maxon. Für polyphone Klingeltöne, Soundclips, JAVA GAMES, farbige Hintergrundbilder, Animationen und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingerichtet sein. Minderjährige Benutzer benötigen die Einwilligung des Erziehungsberechtigten. Eventuelle Irrtümer und Druckfehler behalten wir uns vor. Alle Angaben sind ohne Gewähr. Hilfe: support@klingelton.com