

100% UNABHÄNGIG!

DAS KOMPETENTE MAGAZIN FÜR PLAYSTATION2, PSP UND PSX!

www.playstation.com

12-2004

€ 4,99

Österreich..... € 5,40
Schweiz..... € 5,95
Luxemburg..... € 5,75
Spanien..... € 6,75
Belgien..... € 5,75

play THE PLAYSTATION

play THE PLAYSTATION

UNZENSIERT
DVD "AB 16"

DVD



130 MINUTEN SPIELZEIT | 50 VIDEOS & SPIELSTÄNDE

ALLE TOPHITS AUF DVD!



Mega-Special auf DVD

DEVIL MAY CRY 3

Wahnsinns-Spielszenen und brandneue Infos!



Knallharter Vergleich

FIFA 2005 vs. PES 4

Wir decken auf: alle Stärken, alle Schwächen



Der Funsport-Hit im Test!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

...und vieles mehr

GTA SAN ANDREAS

Brandneue Insider-Infos zu allen drei Städten, zu den Missionen, zur Story u.v.m. Plus Trailer auf DVD.

MORTAL KOMBAT DECEPTION

Neue Beat'em-Up-Referenz? Das Kult-Prügelspiel im Test!

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Der Test des Rennspiels auf 6 Seiten! Plus 20 Minuten DVD-Bericht!

TIPPS & TRICKS

STAR WARS BATTLEFRONT: GALAKTISCH GUTE PROFI-TIPPS AUF 4 SEITEN
SILENT HILL 4: DER SURVIVAL-HORROR-HIT KOMPLETT GELÖST (TEIL 2)



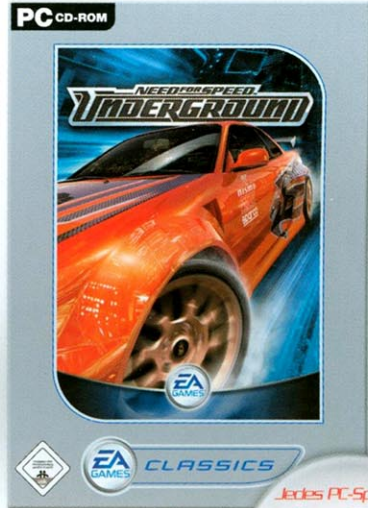
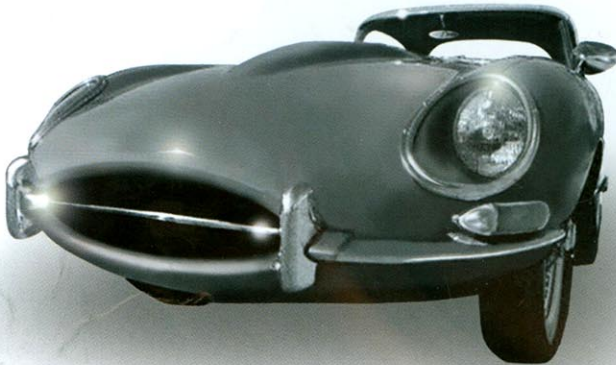


CLASSICS

KLASSIKER IM VERGLEICH

Mit Bleifuß durch die City!

Zuviel Spritverbrauch!



PlayStation.2



Das meistverkaufte
PC-Spiel 2004!

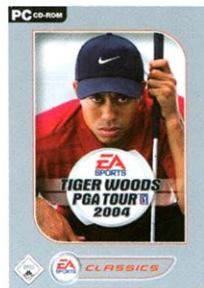
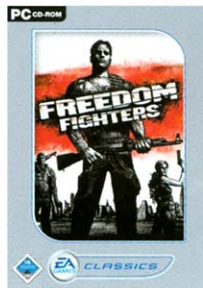
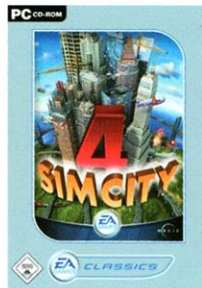
Jedes PC-Spiel nur
14,99 €
Unveränderte Preisempfehlung



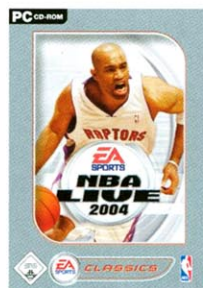
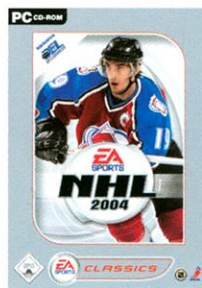
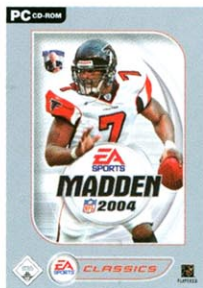
PlayStation.2



PlayStation.2



PlayStation.2



* Ebenso erhältlich für die aufgeführten Systeme.

CLASSICS



EDITORIAL

In diesem Herbst ist GTA San Andreas ganz eindeutig der Nabel der Videospielwelt. Obwohl noch kein Magazin den fünften Teil des Crime-Epos aus dem Hause Rockstar testen durfte, sind wir uns alle einig: Dieses Spiel wird alleine schon wegen des im Vorfeld generierten Hypes an die Spitze der deutschen PS2-Verkaufscharts stürmen.

Allerdings würden wir uns wünschen, dass sich eine ganz bestimmte Situation aus dem zurückliegenden Jahr nicht wiederholt: Da waren nämlich drei bis vier Games die Abräumer, der Rest blieb auf der Strecke. So manche hochkarätigen Titel blieben trotz hoher 80er- oder sogar 90er-Wertungen Ladenhüter.

In dieser PS2-Saison hat die Industrie Vorkehrungen getroffen, schließlich will niemand unbeachtet im Schatten von GTA San Andreas stehen. So machen potenzielle Mega-Seller wie Prince of Persia 2: Warrior Within oder Killzone terminlich einen riesengroßen Bogen um den kommenden Blockbuster, dessen Spielzeit bis zu 150 Stunden (!) betragen kann.

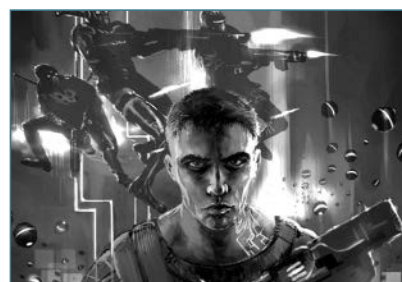
Und das ist ein echter Segen für uns Konsolisten! Als Folge dieser Entscheidung erstreckt sich der bisher ganz extrem auf Weihnachten konzentrierte Spielereigen nun über einen Zeitraum von vier bis fünf Monaten. Toller Nebeneffekt, wie wir finden. Darum geraten weder wir, noch unser Finanzberater in argen Stress. Das heißt im Klartext: Während Burnout 3: Takedown bereits Mitte September den Anfang machte, wird die PAL-Version von Metal Gear Solid 3: Snake Eater aller Voraussicht nach im Februar 2005 das Finale einleiten.

Und direkt im Anschluss wird es mit der PlayStation Portable und den dazugehörigen Spielen weitergehen – pausenlos herrlich!

**Viel Spaß beim Lesen,
Eure play-Crew**



Schwarz macht schlank: Die neue PS2-Konsole erscheint im November.



Project: Snowblind: Für den Ego-Shooter ist Mark nach San Francisco geflogen.



Big in Japan: play reiste zur Tokyo Game Show.



Der ausführliche Test im Heft und auf der DVD!

Besser als Need for Speed: Underground? Diese Frage beantwortet euch Heiko in aller Ausführlichkeit im sechseitigen Test. Alle, die danach noch mehr wissen wollen über die neuen Tuning-Möglichkeiten, die Stadtteile und die Spielmodi, sollten die playTV-DVD einlegen. Da liefern wir euch eine rund 20 Minuten lange Testfahrt!



INHALT 12/04

playNews

Japan News	11
Meldung des Monats: Die neue PS2	8
Next Generation News	12
USA News	10
Wertungsvergleich	11

playGewinnspiel

Resident Evil: Outbreak	89
-------------------------------	----

SpecialScreen

Tokyo Game Show	18
Interview mit dem Metal-Gear-Solid-Zeichner Yoji Shinkawa	22

PreScreen

Devil May Cry 3	44
EyeToy: Play 2	50
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	40
 GTA San Andreas	28
Hot Shots Golf Fore!	42
Midnight Club 3: DUB Edition	52
Resident Evil: Outbreak File 2	48
Project: Snowblind	36
Tom Clancy's Ghost Recon 2	46
Wanda and the Colossus (Ico 2)	32
WWE Smackdown! vs. RAW	54

TestScreen

Crash Twinsanity	82
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	64
Fussball Manager 2005	96
Future Tactics	94
 Mortal Kombat: Deception (U.S.-Import)	68
NBA Live 2005	96
 Need for Speed: Underground 2	58
Phantom Brave (U.S.-Import)	76
Pro Evolution Soccer 4	80
Ratchet & Clank 3	84
Sega Superstars	92
Sly 2: Band of Thieves	86
Spy Fiction	92

TOKYO GAME SHOWS. 18



Japan im Ausnahmezustand: Wir berichten live von der Tokyo Game Show 2004.

DEVIL MAY CRY 3S. 44



Dämonenjäger Dante ist zurück – erfährt alles über den schaurigen PS2-Actionkracher.

SPIELE INDEX

Burnout 3: Takedown	113	Headhunter: Redemption	115	Sega Superstars	92	Tom Clancy's Ghost Recon 2	46
Catwoman	115	Hot Shots Golf Fore!	42	Slam Tennis	112	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	115
Crash Twinsanity	82	Madden NFL 2005	111	Star Wars Battlefront	112	Tony Hawk's Underground 2	72
Def Jam: Fight for NY	112	Midnight Club 3: DUB Edition	52	Sly 2: Band of Thieves	86	U-Move SuperSports	88
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	64	Mortal Kombat: Deception (U.S.-Import)	68	Spy Fiction	92	Wanda and the Colossus (Ico 2)	32
Devil May Cry 3	44	NBA Live 2005	96	Project: Snowblind	36	Worms Forts: Unter Belagerung	94
EyeToy: Play 2	50	Need for Speed: Underground 2	58, 112	TIF: This is Football 2005	90	WRC 4	91
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	40	Phantom Brave (U.S.-Import)	76	Terminator 3: Rebellion der Maschinen	111	WWE Smackdown! vs. RAW	54
Fussball Manager 2005	96	Pro Evolution Soccer 4	80, 116	Terminator 3: The Redemption	111	X-Men Legends	78, 111
Future Tactics	94	Ratchet & Clank 3	84	The Simpsons – Hit & Run	112		
GTA: San Andreas	28	Resident Evil: Outbreak File 2	48	The Suffering	115		
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	111	Second Sight	115	McFarlane's Evil Prophecy	97		

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

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2S. 58



Ausführlicher Test im Heft und auf DVD! Das ultimative Info-Paket lässt keine Fragen mehr offen.

PRO EVOLUTION SOCCER 4S. 80



Fußball in Perfektion: Wir sagen euch, warum PES 4 neue Maßstäbe setzt.

TestScreen

TIF: This is Football 2005.....	90
McFarlane's Evil Prophecy.....	97
Tony Hawk's Underground 2.....	72
U-Move SuperSports.....	88
Worms Forts: Unter Belagerung.....	94
WRC 4.....	91
X-Men Legends.....	78

playTipps

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

Lösungshilfen

PES 4.....	116
Silent Hill 4: The Room.....	118
Star Wars Battlefront.....	124

Hardware

Cruiser Classic Racing Wheel.....	101
Dust Preventer Cover.....	101
DVD Remote Control.....	100
EyeToy Chat.....	102
Hardware-Referenzen.....	103
Lösungsbücher.....	103
Max Memory Cards.....	101
Mini-Multiport.....	100
Nanopad.....	100
Playseat.....	100
Seperate Controller.....	101
X2 Wireless Controller.....	101

Rubriken

Editorial.....	3
Erklärung des Wertungssystems.....	56
Hefte nachbestellen.....	110
Heimkino.....	104
Impressum.....	110
Next play.....	128
play Finale.....	130
play Hitparade (die besten PS2-Spiele).....	98
play Mail.....	108
play Redaktion.....	24
play Termine (Erscheinungstermine).....	14
playTV-DVD-Cover.....	26
playTV-DVD-Programm.....	6

TIPPS UND TRICKS

SILENT HILL 4: THE ROOM (TEIL 2)S. 118 STAR WARS BATTLEFRONTS. 124



Der zweite Teil unserer Komplettlösung enthüllt die schreckliche Wahrheit!



Planeten erobern leicht gemacht: Wir verraten alle Profi-Kniffe.

DVD-INHALT 12/04

www.playplaystation.com

SPIELZEIT: 130 MINUTEN

News

Ape Escape EyeToy
Dancing Stage Fusion
Dark Wind & Gametrak
The Dukes of Hazzard:
Return of the General Lee
EyeToy Cameo
Forbidden Siren 2

SpecialScreen

Devil May Cry 3
Präsentation PlayStation2
EyeToy Chat
Project Snowblind

PreScreen

TRAILER - TRAILER - TRAILER - TRAILER

.hack//Quarantine (Part 4)
GTA: San Andreas
Gran Turismo 4

PreScreen

Crash'n'Burn
King Arthur
Prince of Persia:
Warrior Within
Resident Evil: Outbreak File 2

Tipps & Tricks

Pro Evolution Soccer 4

TestScreen: NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2



Fast and furious: Erlebt mit uns den ultimativen PS2-Geschwindigkeitsrausch – das fette 20-Minuten-Special dürfen Hobbyraser auf keinen Fall versäumen!

PreScreen Trailer: GTA: SAN ANDREAS



Welcome to the Jungle: Es ist so weit – der erste vollwertige Trailer zum Gangster-Epos sorgt für blankes Erstaunen. Erlebt das Spiel des Jahres in bewegten Bildern!



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

Gradius V

Need for Speed:
Underground 2
(Test, Spielmodi, Tuning-
möglichkeiten, Trailer)

Pro Evolution Soccer 4
vs. FIFA Football 2005
(Vergleichstest)

TIF: This is Football 2005

Tony Hawk's Underground 2

Viewtiful Joe

Worms Forts: Unter Belagerung

Fast Forward

(Colin McRae Rally 2005,
Crimson Sea 2, NHL 2005,
Rocky Legends, Tiger Woods
PGA Tour 2005)

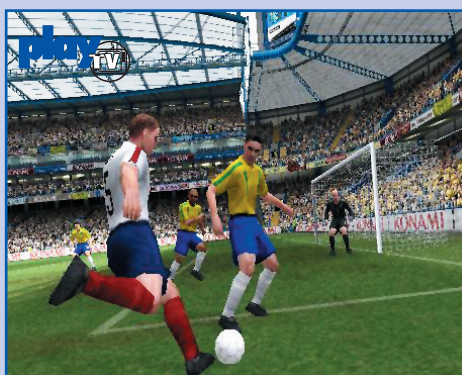
Bonus

PES 3 – Spielpause

PSone-Perle des Monats:
Power Shovel

Tipps & Tricks

Pro Evolution Soccer 4



Sicher zum Match-Winner: Wir verraten euch
alle Tricks, die zum Torerfolg führen.



PreScreen:

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Der Prinz ist zurück: Kämpft mit
Säbel und Krummschwert gegen
das Schicksal persönlich.

Düster, brutal und spielerisch
brillant: Erwartet uns einer der
großen Hits des kommenden
Jahres?

Auf unserer playTV-DVD werfen
wir einen Blick in die Kristallkugel!

TestScreen: TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



Die Bretter, die die Welt bedeuten: Skateboard-Gott Tony Hawk kehrt endlich auf
die PS2 zurück. Warum kein Trendsportfan um THUG 2 herumkommt, verrät euch
unser knallharter Test!

PLAYNEWS

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

MELDUNG DES MONATS

Enthüllt: Die nächste PlayStation2-Generation

Am 21. September ließ Sony die Bombe platzen. Ob Frankfurt, Tokio oder London – in gleichzeitig gestarteten Pressekonferenzen präsentierten die jeweiligen Firmenchefs rund um den Globus die brandneue PlayStation2 – im Flunder-Look. Richtig gelesen: In Sachen Gewicht und Abmessungen fällt die flache PS2-Schwester gegenüber der Original-Konsole geradezu zierlich aus. Im Inneren wurde das **Volumen um satte 75 Prozent** reduziert, die Abmessungen betragen gerade mal 23 cm in der Breite, 15,2 cm in der Tiefe und 2,8 cm in der Höhe. Zudem wiegt der Neuling mit lumpigen **900 Gramm** nicht einmal halb so viel wie das Original.

Glücklicherweise schlagen sich diese „Sparmaßnahmen“ nicht auf die Fähigkeiten des neuesten Sony-Sprosses nieder. Alle grundlegenden Funktionen der aktuellen SCPH-50000-Baureihe finden sich auch in dem schwarzen Winzling wieder. Dem ambitionierten

Zocker fallen dennoch zwei Änderungen sofort auf. Zum einen wurde die Frontloader-Funktion des Originals eingespart. Die „neue“ PS2 öffnet und schließt, genau wie die gute, alte Ur-PlayStation, per **Toploader-Klappe**. Des Weiteren hat man den bislang optional erhältlichen **Breitbandadapter** in das Gerät **integriert**. Ein deutliches Indiz dafür, dass Sony sich künftig intensiver dem Thema Online-Gaming widmen möchte – hoffentlich auch hier zu Lande. Der einzige Wermutstropfen: Eine Anschlussmöglichkeit für die **Festplatte** wurde kurzerhand **weg-rationalisiert**. Da Sony die Harddisc aber sowieso nicht mehr offiziell in Europa veröffentlichten wird, dürfte dieses Manko für PAL-Zocker verschmerzbar sein.

32-Bit-Veteranen fühlen sich bei der Ankündigung der neuen PS2 vielleicht an die Einführung der PSone erinnert. Als abgespeckte Billig-Alternative will Sony sein neuestes Baby allerdings nicht verstanden wissen. Ein Standpunkt, der bereits beim Preis

deutlich wird. Mit einem Preis von 149,95 Euro kostet die neue PlayStation2 ebenso viel wie das derzeitige Standardsystem. Pünktlich zum Start des Weihnachtsgeschäfts am ersten November 2004 wird die PS2 der nächsten Generation zu haben sein.

Die neue PS2 – die wichtigsten Daten:

Abmessungen (cm)	23 (B) x 15,2 (T) x 2,8 (H)
Gewicht	900 Gramm
Joypad-Anschlüsse	2
Ladesystem	Toploader
Stromversorgung	externes Netzteil
Preis	149,95 (UVP)
Erhältlich ab	1. November 2004



Alle wichtigen Anschlüsse sind da: Die Stromversorgung läuft extern, das Breitbandmodem ist bereits integriert.

Freut sich über Zuwachs in der PlayStation-Familie: play-Chefredakteur Dirk Gemeinhardt.



Chefsache: SCED-Boss Manfred Gerdes höchstpersönlich stellte der Journalisten-Schar in Frankfurt die neue PS2 vor.

David neben Goliath: Gegenüber dem Original-Modell wirkt die neue PS2 (links) geradezu zierlich.

Metal Slug 3D: Ballern in der dritten Dimension



Ungewohnt: Ein Metal-Slug-Söldner in trendiger Polygon-Optik.

Die kompromisslosen Digi-Soldaten aus der Metal-Slug-Reihe kehren auf heimische Bildschirme zurück. Seit mittlerweile acht Jahren sorgen die raubeinigen Ballermänner für knackschweres Nonstop-Geballere der guten, alten Schule. Entwickler SNK hat nun aber einen Richtungswechsel ausgelobt – erstmals in der Seriengeschichte zücken die Radaubröder die Waffen in 3D! Ob der neue Stil bei alteingesessenen Serienfans auf Wohlwollen trifft, wird sich vermutlich erst beim Release Anfang 2005 zeigen.

Godzilla: Save the Earth – Monsterparty



Bruderzwist: Godzilla legt sich mit der stählernen Kopie seiner selbst an.

Die bekannteste Monsterechse der Welt wird 50 Jahre alt. Aus diesem Anlass veröffentlicht Atari den Partyprügler Godzilla: Save the Earth, in dem bis zu vier Zerstörungswütige in die Rollen illustrierter Mutanten schlüpfen. Als titelgebender Grünling, als Megamotte Mothra oder als ein anderes der insgesamt 18 Ungetüme legt ihr Weltstädte wie Tokio oder New York in Schutt und Asche. Die virtuelle Schlacht wird auch die Onlinefunktion der PS2 unterstützen. Zudem verspricht der Hersteller ein ausgefeiltes Kampfsystem sowie jede Menge trashigen Charme für alle Fans des japanischen Gummiviechs.

VON DEN MACHERN DER PREISGEKRÖNTEN CONFLICT: DESERT STORM SERIE!

CONFLICT VIETNAM™



SEPTEMBER 2004
WWW.CONFLICT.COM



PlayStation 2



UBISOFT™

USA NEWS


**Ace Combat 5:
Im Bundle**

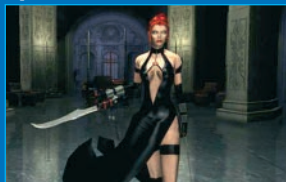

Flugknüppel: Hobby-Piloten heben mit diesem Spezialstick ab.

Die Action-Flugsimulation Ace Combat 5 wird in den USA im Bundle mit einem Hori-Spezial-Controller und einem Stoffabzeichen erscheinen. Das Paket ist auf 20.000 Exemplare limitiert. Veröffentlicht wird der PS2-Flieger am 25. Oktober 2004.

**Splinter Cell:
Auch gegeneinander**


Leise: Sam Fisher schleicht wieder.

Entgegen ersten Vermutungen wird Splinter Cell: Chaos Theory nicht nur mit-, sondern auch gegeneinander spielbar sein. Neben dem bereits vorgestellten Koop-Modus wird auch die geniale Versus-Option der zweiten Schleich-Episode im Nachfolger enthalten sein. Dabei sind zwei Teams aus je zwei Soldaten und zwei Spionen gegeneinander angetreten.

**Bloodrayne 2:
Spiel mit Biss**


Dame mit Durst: Diese bissige Lady versteht keinen Spaß.

Jawoll, damit Sie auch morgen noch kraftvoll zubeißen können: Bloodrayne 2, das düstere Geschmetzel um die rothaarige Halb vampirdame Rayne, ist endlich fertig. In den USA steht der zweite Blutregen seit wenigen Tagen in den Regalen. Aufgrund der umstrittenen Gewaltdarstellung ist der Release dieses Titels in Deutschland eher unwahrscheinlich.

Radiata Stories: Neues Action-Rollenspiel von Square Enix


Zum Knuddeln: Die Hauptdarsteller könnten allesamt einem typischen Manga-Heft entsprungen sein.



Feuriger Auftritt: Dieser Höllendrake scheint einer der härteren Gegner zu sein.

Neben der unverwundlichen Final Fantasy-Serie haben die japanischen Rollenspielerexperten von Square Enix noch einige andere Eisen im Feuer. Eines davon könnte Radiata Stories werden, das spielerisch neue Wege geht. Als 16-jähriger Jack Russell prügelt ihr euch durch fiese Monsterhorden und besteht typische Rollenspielabenteuer in schönster Manga-Optik. Begleitet werdet ihr dabei von der süßen Ridley Timberlake. Kommt es zum Kampf

zwischen den Heroen und den Heerschaaren des Bösen, sind flinke Finger gefragt. Denn anders als bei Final Fantasy und Co laufen die Gefechte nicht rundenbasiert, sondern actionorientiert ab: Per Knopfdruck visiert ihr euren Gegenspieler an und zieht ihm dann möglichst gekonnt das Digi-Schwert über die Mütze. Eure Party aus maximal drei Mitstreitern unterstützt euch im Scharmützel, auf Wunsch gebt ihr mit dem Steuerkreuz aber auch ganz dezidierte Befehle

an die einzelnen Charaktere.

Sowohl der extrem stilisierte Comic-Look als auch die unkomplizierte Handhabung scheinen eher auf eine etwas jüngere Zielgruppe denn auf abgebrühte Rollenspielprofs hinzuweisen. Für solche Spekulationen ist es aber, zugegeben, noch ein wenig zu früh: Einen angepeilten Erscheinungstermin für Radiata Stories gab Square Enix noch nicht bekannt.

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

Oddworld Stranger: Doch nicht für die PS2


Das wäre Ihr Spiel gewesen: Kopfgeldjäger Stranger wird sich leider nicht ins PS2-Abenteuer stürzen.

Oddworld Stranger, jüngster Geniestreich des sympathischen Spielevisionärs Lorne Lanning, wird nicht auf der Sony-Konsole erscheinen. Ursprünglich war der grafisch opulente Mix aus Action-Adventure und Ego-Shooter für Xbox und PS2 angekündigt. Die Sony-Fassung liegt in der Entwicklung aber mindestens fünf Monate zurück und das sei kaum noch aufzuholen. Wir finden das ausgesprochen schade: Bei einem ersten Probespiel der Xbox-Fassung waren wir von der spielerischen und grafischen Qualität des Weltraummärchens nämlich absolut begeistert.


Psychonauts: Willkommen an Bord


Schiefer Blick: Die Köpfe der Psychonauten sehen tatsächlich ein klein bisschen komisch aus.

Was Oddworld Stranger nicht kann, schafft Psychonauts: Das abgedrehte Action-Adventure wird nun doch für die PS2 umgesetzt, obwohl der Psychospaß ursprünglich nur für Xbox und PC erscheinen sollte. Der bunte Hüpfen mit dem eigenwilligen Grafikstil hat schon jetzt eine bewegte Geschichte hinter sich: Nach über dreijähriger Entwicklung ist Microsoft überraschend als Publisher abgesprungen, Hersteller Majesco sicherte sich daraufhin die Veröffentlichungsrechte. Man darf auf die Psychonauten durchaus gespannt sein, immerhin zeichnet mit Produzent Tim Schafer ein kreativer Kopf verantwortlich. Sein Name steht auch auf unsterblichen Spieleklassikern wie Vollgas oder Monkey Island.

The Regiment: Antiterror-Action von Konami



Jetzt nicht wackeln: Bei Geiselfreiungen versuchen ambitionierte S.A.S.-Kämpfer natürlich, zivile Opfer zu vermeiden.



Da fliegen die Fetzen: Technisch verlassen sich die Entwickler auf die Power der beliebten Unreal-Engine.



Auch Konami will jetzt sein Scherflein beitragen zur derzeit viel beachteten Terrorbekämpfung. Entsprechend lässt der Publisher bei Kuju Entertainment in London The Regiment entwickeln – einen Taktik-Shooter exklusiv für europäische Zocker.

Das Ego-Abenteuer schickt euch auf die Einätze der englischen Spezialeinheit S.A.S., die zumeist in der Hauptstadt stattfinden. So müsst ihr Geiseln aus dem verschlungenen Londoner U-Bahn-System retten oder die besetzte iranische Botschaft stürmen. Um

die virtuellen Abenteuer des Sondereinsatzkommandos so authentisch wie möglich zu gestalten, haben sich die Entwickler im Vorfeld von echten S.A.S.-Veteranen beraten lassen.

Das Spiel setzt auf spannende Action mit hohem Taktikanteil. Mit dem Joypad erteilt ihr euren CPU-gesteuerten Teammitgliedern Befehle. Zockt ihr mit menschlichen Kollegen, dürft ihr über's USB-Headset kommunizieren. Optisch haben uns die ersten bewegten Bilder zwar noch nicht so richtig überzeugen können, allerdings hat Kuju bis zur Veröffentlichung irgendwann in 2005 ja auch noch ein wenig Zeit. Erst dann werden wir endgültig wissen, ob The Regiment ernsthafte Konkurrenz für SOCOM 2, Jungle Storm und Co darstellt.

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

JAPANESE

Shining Tears: Frühbesteller-Vorteil



Sega-Fans kennen die Shining-Reihe noch von früher.

Wer das Sega-Rollenspiel Shining Tears schon vorab bestellt, darf sich über eine Bonus-DVD mit folgendem Inhalt freuen: Neben vier verschiedenen Intros warten Trailer, TV-Spots und eine Aufnahme von der Bühnenpräsentation der diesjährigen Tokyo Game Show auf den Käufer. In Japan erscheint die RPG-Wunderkiste am 3. November 2004.

Grandia: Demnächst auch online



Auf zu neuen Online-Üfern: Grandia geht weiter.

Im Zuge der Tokyo Game Show gab Spieleentwickler GameArts bekannt, die bei Rollenspielfans hoch geschätzte Grandia-Serie mit einem eigenen Online-Abenteuer zu bedenken. Ob auch PS2-Fans in den Genuss von Grandia Online kommen werden, steht nicht fest.

Monster Hunter G: Dino-Update



Das Monster-Gekloppe soll nun noch komfortabler werden.

Capcom werkelt derzeit an Monster Hunter G – das Update des in den USA und Japan bereits erhältlichen Online-Geschnetzels Monster Hunter lockt Käufer mit neuen Waffen und Missionen. Zudem sollen Benutzerführung und die Chat-Funktion verbessert werden.

PLAY-WERTUNGSSPIEGEL (PS2-SPIELE)

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



	PLAY	OPM2	PLAYZONE	MANIAC	GAMEPRO
Crash Twinsanity	78%	—	80%	80%	80%
Crisis Zone	77%	81%	—	80%	79%
Def Jam: Fight for NY	83%	87%	86%	86%	87%
DTM Race Driver 2	87%	90%	90%	89%	90%
FIFA Football 2005	84%	84%	81%	90%	86%
Gradius V	89%	83%	80%	87%	87%
Headhunter: Redemption	80%	81%	79%	74%	69%
Resident Evil: Outbreak	74%	80%	78%	75%	69%
Star Ocean: Till the End of Time	82%	82%	85%	81%	—
Star Wars Battlefront	83%	85%	77%	82%	—
Terminator 3: The Redemption	75%	61%	81%	55%	67%
Vietcong: Purple Haze	64%	78%	77%	73%	65%
Viewtiful Joe	88%	88%	89%	86%	—

PSP, PSX & PS3 NEWS

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

Der Countdown läuft: PlayStation Portable auf der TGS



Sieht fast so gut aus wie auf der PS2: Need for Speed: Underground Rivals wird einer der PSP-Starttitel.



Keine Konsole ohne 2D-Geprügel: Capcom versorgt Beat'em-Up-Fans mit einer neuen Darkstalkers-Episode.

Anfang Dezember soll es in Japan endlich soweit sein. Ab 2. Dezember verkauft Sony sein neuestes Produkt, die tragbare PlayStation. Der Unterhaltungsgigant hat das stylische Hightech-Handheld auf der Tokyo Game Show dem breiten Fernost-Publikum erstmals ausführlich vorgestellt.

Mehr als 100 PSP-Titel gab es bei Sony und bei den zahlreichen Drittherstellern bereits zu begutachten. Die meisten Games flimmerten da-

bei zwar nur als Video über das hochauflösende Mini-Display, aber 22 der Spiele durfte man bereits selbst ausprobieren.

Probespiel

Zu den bereits spielbaren Titeln zählten unter anderem Konamis Karten-Abenteuer Metal Gear Acid, ein Update der Mechschlacht Armored Core von From Software und der klassische Bitmap-Prügler Vampire Chronicle: The Chaos Tower aus dem Hause Capcom. Ein heißes Rennen um die PS-Krone lieferten sich EA und Namco: Während die Amis mit Need for Speed: Underground Rivals den ersten offiziell bestätigten Starttitel ins Feld führten, durfte bei Namco ein Ridge-Racer-Ableger Probe gefahren werden. Auch wenn sich beide Spie-

le noch in einem recht frühen Stadium befinden, haben sie schon mächtig Lust auf mehr gemacht. Das PSP-Need-for-Speed stand dem PS2-Vorbild mit seinen aufwändigen Licht- und Regeneffekten kaum nach. Die erste Teststrecke des Namco-Arcade-Racers wiederum überzeugte mit pfeilschneller Optik und konstanten 60 Bildern pro Sekunde.

Lieferumfang

Während Sony wieder keine exakten Angaben gemacht hat zum Verkaufspreis, wurde der voraussichtliche Lieferumfang des Taschenspieters bereits bekannt gegeben. Neben dem Handheld sollen sich in der Verpackung ein Netzteil zum Aufladen des integrierten Akkus, ein Battery-Pack für besonders ausgedehnte Zockersessions, ein Kopfhörer samt Fernbedienung und eine ebenso schicke wie schützende Tasche für die PSP befinden. ■



Zocken mit Stil: Etwa 100 PSP-Spiele gab's auf der TGS zu sehen, rund 20 davon waren schon spielbar.



Praxistest: Die UMD wird von oben ins Gehäuse der PlayStation Portable geschoben.

KURZ & KNAPP

PS3: Keine Festplatte mehr?

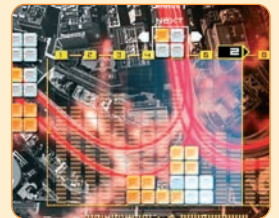


Rank und schlank:

Dient die schmalere PS2 als Vorbild für die kommende PS3?

Laut der Nachrichtengagentur Bloomberg wird die PS3 keine Festplattenunterstützung bieten. Ausschlaggebend sei die überarbeitete PS2 für diese Entscheidung gewesen (siehe S. 8), in der die Sony-Festplatte ebenfalls nicht mehr zum Einsatz kommt. Dadurch könnten Kosten gespart werden, zudem würde der Cell-Prozessor eine separate Speichereinheit überflüssig machen.

Lumines: Neues Spiel des Rez-Erfinders



Das neueste Werk der Rez-Erfinder: Im Geschicklichkeitstest Lumines geht's äußerst bizarr zur Sache.

Der ehemalige Sega-Mitarbeiter Tetsuya Mizuguchi bastelt momentan an Lumines für die PSP, das ähnlich wie der Shooter Rez Licht und Sound verbinden soll. Interessanterweise wird man den Titel nicht nur mit dem Steuerkreuz, sondern auch mit dem Kopfhörer spielen können. Wie genau das ablaufen soll, ist aber noch ein Geheimnis.

VERRÜCKT, DIESE WELT... ABER SIE MACHT SPASS!!!

*@#!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Oktober 2004

www.thug2online.com



PlayStation 2



XBOX

PC
CD
ROM

NINTENDO
GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

ACTIVISION

© 2004 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und THUG ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwicklung der PlayStation 2-, GameCube- und Xbox-Versionen von Neversoft Entertainment, Inc. Entwicklung der Game Boy Advance-Version von Vicarious Visions. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Warenzeichen und DNAS ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Lizenz verwendet. GameSpy und das "Powered by GameSpy"-Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

POWERED BY:
game spy

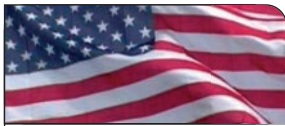
NEVERSOFT

www.activision.de

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 – OKTOBER



Grand Theft Auto San Andreas
(Take2, Action)

Mortal Kombat: Deception
(Midway, Action)

TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator
(Codemasters, Rennspiel)

Tony Hawk's Underground 2
(Activision, Sport)

Time Crisis: Crisis Zone
(Namco, Action)

Neo Contra
(Konami, Action)

The Incredibles
(THQ, Action-Adventure)

Get on da Mic
(Eidos, Partyspiel)

Conflict: Vietnam
(Gathering, Ego-Shooter)

OKTOBER 2004

Titel	Hersteller	Genre	Erstinschätzung
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	siehe Test S. 82
DTM Race Driver 2	Codemasters	Rennspiel	87%
Get on da Mic	Eidos	Partyspiel	tba.
GTA San Andreas	Take2	Action	★★★★★
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi	Adventure	★★★☆☆
McFarlane's Evil Prophecy	Konami	Beat'em Up	siehe Test S. 96
NBA Ballers	Konami	Sportspiel	89%
Operation Air Assault	THQ	Simulation	tba.
Pro Evolution Soccer 4	Konami	Sportspiel	siehe Test S. 80
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Konami	Action-Adventure	85%
Scaler	Take2	Action-Adventure	tba.
Sega Superstars	Atari	Partyspiel	siehe Test S. 92
Syberia	Atari	Abenteuer	tba.
The Dukes of Hazard: Return to the General Lee	Ubisoft	Rennspiel	tba.
The Mummy	flashpoint	Action-Adventure	tba.
Tony Hawk's Underground 2	Activision	Funsport	siehe Test S. 72
Under the Skin	Capcom	Action	tba.
Vietcong: Purple Haze	Take2	Ego-Shooter	64%
Viewtiful Joe	Capcom	Action	88%

NOVEMBER 2004

Call of Duty: Finest Hour	Activision	Ego-Shooter	★★★★★
Crash'n'Burn	Eidos	Rennspiel	★★★☆☆
Crimson Tears	Capcom	Action	69%
Der Polarexpress	THQ	Adventure	tba.
Die Unglaublichen: The Incredibles	THQ	Action	tba.
Dragon Ball Z: Budokai 3	Atari	Beat'em Up	★★★☆☆
Duel Masters: Cobalt	Atari	Action	tba.
Football Generation	THQ	Sportspiel	tba.
Garfield	flashpoint	Jump'n Run	tba.
Hot Wheels Stunt Track Challenge	THQ	Rennspiel	tba.
Inspector Gadget 2	flashpoint	Jump'n Run	tba.
Megaman X: Command Mission	Capcom	Rollenspiel	★★★☆☆
Metal Slug 3	flashpoint	Shooter	tba.
Mortal Kombat: Deception	Konami	Beat'em Up	siehe Import-Test S. 64
Outlaw Golf 2	Take2	Sportspiel	tba.
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	Jump'n Run	★★★★★
SNK vs. Capcom	flashpoint	Action	tba.
SpongeBob SquarePants: The Movie	THQ	Jump'n Run	tba.
Spyro: A Hero's Tail	Vivendi	Jump'n Run	★★★☆☆
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Ego-Shooter	★★★★☆
WWE SmackDown! vs. RAW	THQ	Sportspiel	★★★★☆

DEZEMBER 2004

ESPN NBA 2K5	Take2	Sportspiel	tba.
ESPN NFL 2K5	Take2	Sportspiel	tba.

JAPAN – OKTOBER



Grand Theft Auto San Andreas
(Take Two, Action)

Ace Combat 5 plus Flight Stick
(Namco, Action)

Cool Girl
(Konami, Action)

Slotter Up Core 4
(Dorusu, Casinospiele)

Ao No Mama De
(Design Factory, Adventure)

Armored Core: Nine Breaker
(From Software, Action)

Stella Deus
(Atlus, Strategie)

The King of Fighters 2003
(SNK, Beat'em up)

Sentimental Prelude
(NEC Interchannel, Adventure)

DEZEMBER 2004

Titel	Hersteller	Genre	Ersteinschätzung
ESPN NHL 2K5	Take2	Sportspiel	tba.
Fight Club	Vivendi	Beat'em Up	tba.
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	★★★★★
Jak 3	Sony	Jump'n Run	★★★★☆

1. QUARTAL 2005

Champions: Return to Arms	Ubisoft	Action-Adventure	tba.
CT Special Forces 4	flashpoint	Action	tba.
Destroy all Humans!	THQ	Action	★★★★☆
FarCry Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	★★★★☆
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Action-Adventure	★★★★★
Midnight Club 3: DUB Edition	Take2	Rennspiel	★★★★☆
Monster Hunter	Capcom	Action	★★★★☆
Nanobreaker	Konami	Action	★★★☆☆
NARC	Konami	Action-Adventure	★★★☆☆
Neo Contra	Konami	Action	★★★★☆
Pariah	flashpoint	Action	tba.
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Life-Sim	★★★☆☆
Robotech Invasion	Take2	Action	tba.
Shadow of Rome	Capcom	Action-Adventure	★★★★☆
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	★★★★★
Suikoden IV	Konami	Rollenspiel	★★★★☆
Tak 2: Der Stab der Träume	THQ	Jump'n Run	tba.
The Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adventure	★★★☆☆
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	★★★★☆
Wanda and the Colossus	Sony	Action-Adventure	★★★★☆
WWX Rumble Roses	Konami	Sportspiel	★★★★☆

2005

100 Bullets	Acclaim	Action	★★☆☆☆
Aquanox 2: Revelation	Bigben Interactive	Action	★★★★☆
Area 51	Konami	Ego-Shooter	★★★★☆
ATV Quad Power Racing 3	Acclaim	Rennspiel	tba.
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	★★★★☆
Capcom Fighting Jam	Capcom	Beat'em Up	tba.
Catan	Capcom	Denkspiel	★★★★☆
Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Action	★★★★☆
Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Action-Adventure	★★★★☆
Devil May Cry 3	Capcom	Action	★★★★☆
Emergency Mayhem	Acclaim	Action	tba.
Enthusia: Professional Racing	Konami	Rennspiel	★★★★☆
Fahrenheit	Vivendi	Action-Adventure	★★★★☆
Final Fantasy XII	Square-Enix	Rollenspiel	★★★★★
Interview with a Made Man	Acclaim	Action	tba.
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Action-Adventure	★★★★☆
Megaman X8	Capcom	Action	tba.
Mercenaries	LucasArts	Action	★★★★★
Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Rennspiel	tba.
Okami	Capcom	Abenteuer	tba.
Predator: Concrete Jungle	Vivendi	Action-Adventure	tba.
Red Ninja	Vivendi	Action	★★★☆☆
Resident Evil: Outbreak File #2	Capcom	Survival Horror	★★★★☆
Shadow Hearts: Covenant	Konami	Rollenspiel	★★★★☆
Shaman King: Power of Spirit	Konami	Action	tba.
Sniper Elite: Berlin 1945	Wanadoo	Action	★★★☆☆
StarCraft: Ghost	Vivendi	Action	★★★★☆
The Last Job	Acclaim	Action	tba.
The Red Star	Acclaim	Action	★★★☆☆
The Warriors	Take2	Action	tba.

COMMUNITY
MOST WANTED

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



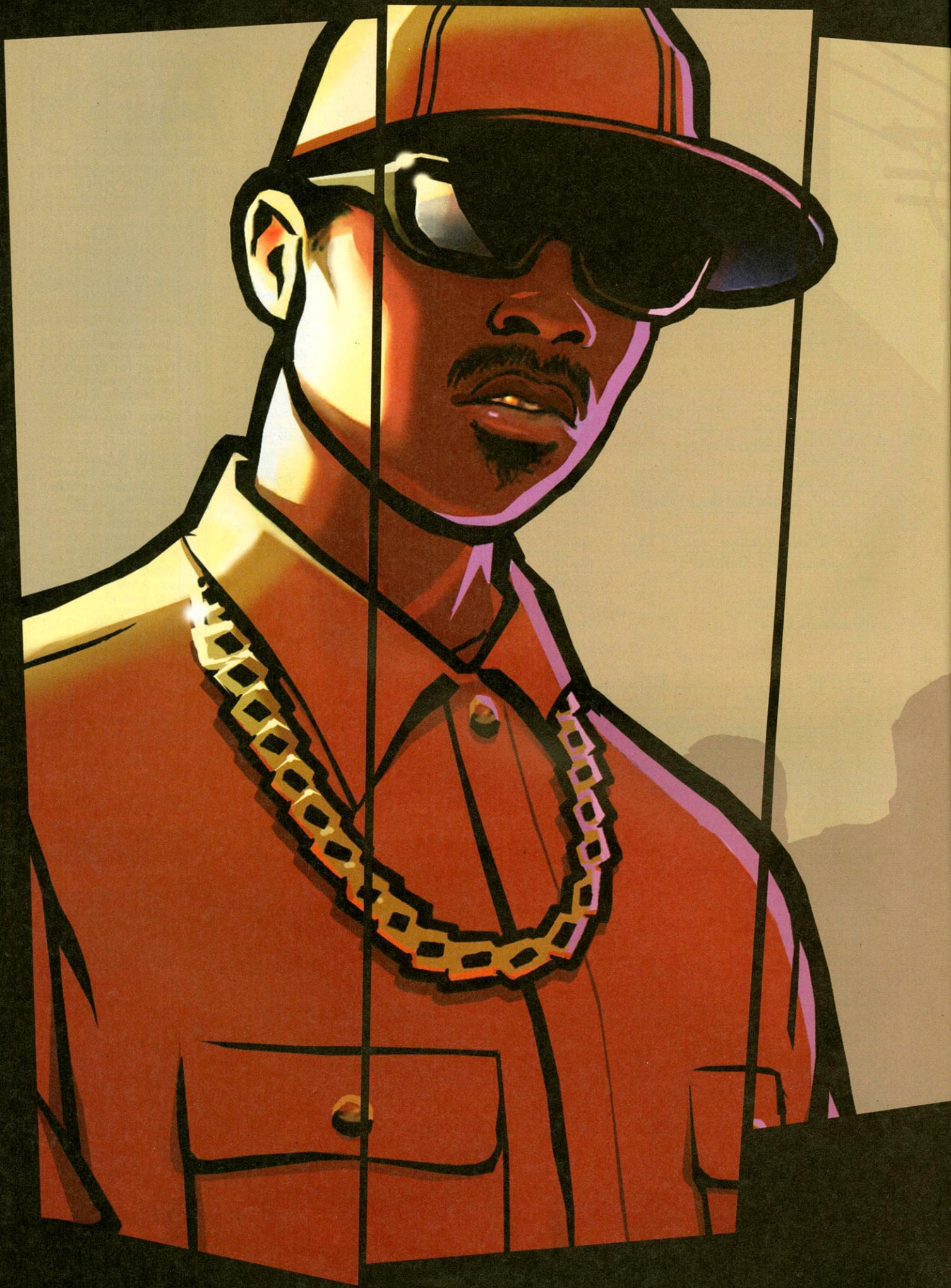
1.	GTA San Andreas (Take2, Action)
2.	Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Konami, Action-Adventure)
3.	Need for Speed: Underground 2 (EA, Rennspiel)
4.	Gran Turismo 4 (Sony, Rennspiel)
5.	Killzone (Sony, Ego-Shooter)
6.	Final Fantasy XII (Square-Enix, Rollenspiel)
7.	Silent Hill 4: The Room (Konami, Survival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

REDAKTION
MOST WANTED

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



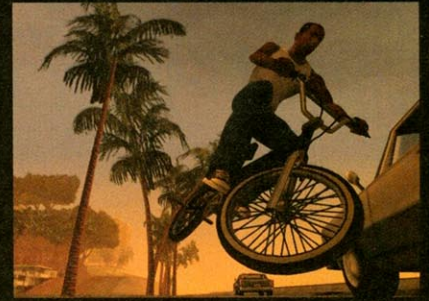
1.	GTA San Andreas (Take2, Action)
2.	Gran Turismo 4 (Sony, Rennspiel)
3.	Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Konami, Action-Adventure)
4.	Killzone (Sony, Ego-Shooter)
5.	Devil May Cry 3 (Capcom, Action)
6.	Call of Duty: Finest Hour (Activision, Ego-Shooter)
7.	Mortal Kombat: Deception (Konami, Beat'em Up)
8.	SingStar Party (Sony, Partyspiel)
9.	Wanda and the Colossus (Sony, Action-Adventure)
10.	NBA Live 2005 (EA, Sport)



ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT

Grand Theft Auto San AndreasTM

EINE ROCKSTAR NORTH
PRODUKTION



DEMNÄCHST ERHÄLTlich
FÜR PLAYSTATION®2!

WWW.SANANDREAS.DE

SOUNDTRACK ERHÄLTlich BEI INTERSCOPE RECORDS



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.

TOKYO GAME SHOW 2004

TOKYO GAME SHOW

Rückläufige Konsolen-Verkäufe, schwacher Software-Absatz und ein sinkendes Interesse am Thema „Videospiele“ – dem japanischen Zocker-Markt wird seit Jahren der schleichende Niedergang prophezeit. Eine Entwicklung, der die TGS heuer entgegenwirkte: Aller Skepsis zum Trotz untermauerte die Tokyo Game Show auch 2004 ihren Ruf als eine der wichtigsten Branchenveranstaltungen der Welt.

Japans größte Messe für Computer- und Videospielunterhaltung ist so etwas wie die Games Convention des Fernen Ostens. Im Gegensatz zu anderen populären Großveranstaltungen wie die E3 in Los Angeles oder die ECTS in London öffnet die Tokyo Game Show ihre Pforten nämlich nicht ausschließlich für Fachpublikum.

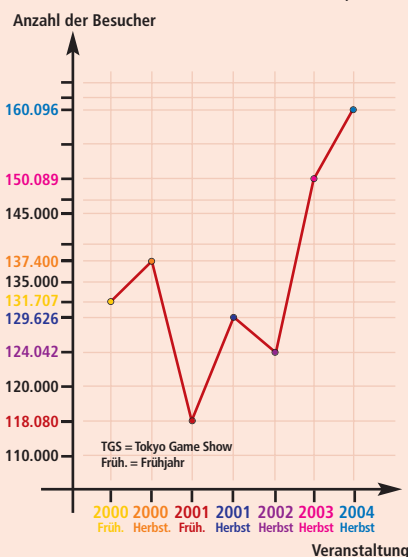
Jeder Interessierte – ob von weit her angereister Schreiberling oder begeisterter Teenager – darf sich gegen ein geringes Entgelt vom kommenden Spieleangebot der größtenteils asiatischen Publisher ein Bild machen. Und ganz wie die GC in Leipzig konnte auch die Tokyo Game Show dieses Jahr wieder eine deutliche Steigerung der Besucherzahl verbuchen. Auf den Kopf genau 160.096 Gäste fühl-



Wessis haben's schwer: Am üppigen Electronic-Arts-Stand hielt sich das Publikumsgedränge in Grenzen.

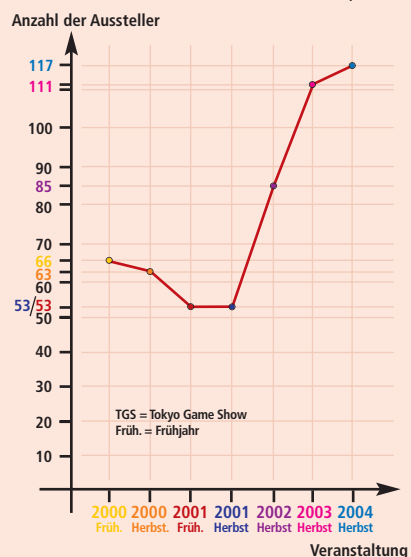
BESUCHERZAHLEN TGS VON 2000-2004

*Seit 2002 findet die TGS nur noch einmal jährlich statt.



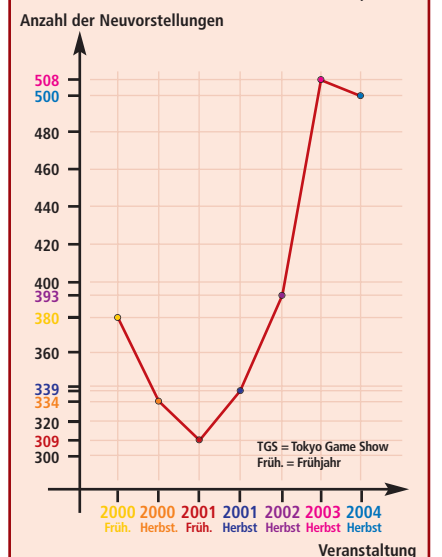
AUSSTELLERZAHLEN TGS VON 2000-2004

*Seit 2002 findet die TGS nur noch einmal jährlich statt.



ANZAHL NEUVORSTELLUNGEN TGS VON 2000-2004

*Seit 2002 findet die TGS nur noch einmal jährlich statt.



MEOW



○ **Hochwertiges Lineup aber kaum Überraschungen:** Capcom lockte die Spieler mit greller Neonbeleuchtung auf den Stand zum Probierspielen.

ten sich vom Motto-Versprechen „A Brand New Sensation for Everyone in the World“ (wörtlich: „Eine brandneue Sensation für jeden auf der Welt“) angezogen. Damit strömten vom 24. bis 26. September gut 10.000 Spielefans mehr durch die Hallen des Makuhari-Komplexes als noch im Jahr zuvor. Zudem erreichte die Zahl der Aussteller mit 117 den Höchststand in der Geschichte der TGS.

Spielehimmel?

Aber hohe Besucherzahlen hin, Image-Korrekturen her – am Ende ist eine Messe für den ambitionierten Zocker immer nur

so gut, wie das Aufgebot an Spielen. Und hier hat sich ein wenig erfreulicher Trend des Vorjahres leider fortgesetzt. Unter den mehr als 500 Software- und Peripherieprodukten fanden sich nur wenige spektakuläre Weltpremieren. Den Großteil der vorgestellten Titel hatte man schon auf der E3 im Mai oder auf der Games Convention gesehen oder gar angespielt.

Für PS2-Besitzer gab es dabei einmal mehr das üppigste Angebot: Knapp 150 Produkte wurden allein für Sonys 128-Biter präsentiert. Für die Konsolenkonkurrenz, Nintendos GameCube und die Xbox von Microsoft, gab es gerade mal gut zwei Dutzend Neuvorstellungen.

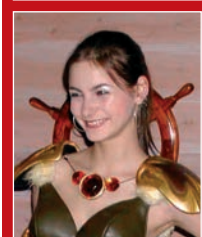
Dieser Umstand spiegelt die aktuelle Hardware-Situation in Japan recht treffend wieder: Nach wie vor hält sich das Sony-System unangefochten an der Spitze der stationären Spielgeräte. Allein 2004 fan-

den bis Ende September mehr als 1,8 Millionen PS2s ein neues Zuhause. Der hartnäckigste Verfolger, BigNs Mini-Würfel, liegt mit knapp 500.000 verkauften Einheiten weit dahinter. Bill Gates 128-Bit-Koloss läuft in Japan weiter schlecht: Läppische 26.000 im selben Zeitraum abgesetzte Xbox-Konsolen untermauern das Desinteresse der dortigen Spielefans und Käufer.

Masse & Klasse

Von Sony und Square Enix über Konami und Capcom bis hin zu Sega, Koei und Atlus – fast alle großen und kleineren fernöstlichen Software-Lieferanten ließen sich auf der TGS blicken. Zu den wenigen westlichen Publishern zählte wie schon im Vorjahr Electronic Arts. Der U.S.-Gigant hatte zwar >>>

MESSEBABES



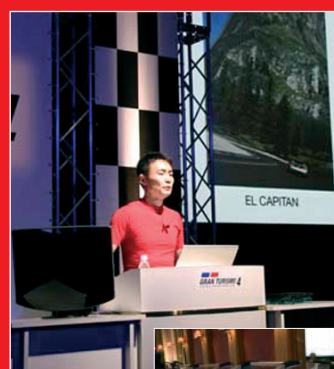
○ **Der geilste Job auf dieser Messe:** Als durchgeknallt kostümiertes Firmenmaskottchen durch die Menschenmassen wuseln.



○ **Konami enthüllt:** Das Action-Abenteuer Oz feierte seine Weltpremiere.

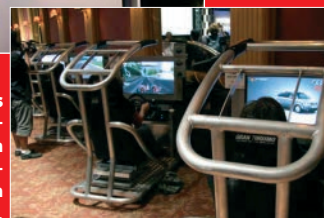
Top & Flop: Gran Turismo 4

Abgesehen von GTA San Andreas sehnt die PS2-Gemeinschaft derzeit wohl kein Spiel so sehr herbei wie Sonys kommende Vollgasgranate. Und so wurde Gran Turismo 4 auf der TGS – wie auf jeder anderen Messe in diesem Jahr auch – vom Publikum euphorisch gefeiert. Besonders gespannt warteten Fans natürlich auf den angekündigten Online-Modus. Details hierzu sollten erstmals auf der TGS bekannt gegeben werden. Doch entpuppte sich die Enthüllung als herbe Enttäuschung: Es wird keine Online-Unterstützung geben! Breitband-Rennen will man sich für eine weitere, irgendwann in 2005 erscheinende Gran Turismo-Episode aufsparen, hieß es von Sony. Mit der endgültigen Bekanntgabe der GT-4-Starttermine konnten die Japaner das enttäuschte Publikum zumindest ein klein wenig trösten. In Japan geht der potenzielle Racing-Meilenstein am 3. Dezember an den Start, U.S.- und Europa-Bleifüßer geben sich ab dem 14. Dezember dem Geschwindigkeitsrausch hin. Das kommende Weihnachtsfest also wird rasant und ist damit gerettet!



Live und in Farbe: Serien-Vater Kazunori Yamauchi ließ sich persönlich auf der Messe blicken.

Stillecht Vollgas geben: Am Sony-Stand durfte man in speziellen GT-4-Kabinen gediegen Probe fahren.



Ballern wie die Proffis: Am Konami-Stand flimmerten Making-of-Videos von Metal Gear Solid 3 über die Großleinwand.

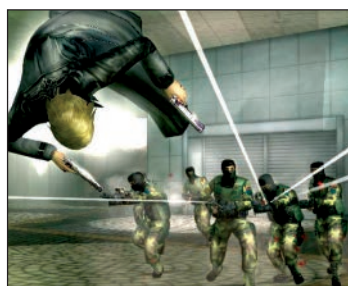


Camouflage animal

Camouflage banana



❶ **Zum Ausprobieren:** Über 100 teils spielbare PSP-Titel gab's auf der Messe zu entdecken.



❷ **Arcade-Balleraction von Taito:** In Tsukiyo ni Saraba geht's reichlich bleihaltig zu.

einige Hits wie etwa **Need for Speed: Underground 2** am Start, so richtig voll war es im EA-Bereich aber selten. Getreu dem Motto „Andere Länder, andere Geschmäcker“ scheinen sich unsere asiatischen Zockerkollegen wohl noch immer nicht so recht mit ausländischen Spielen anfreunden zu wollen.

Entsprechend war der Großteil des Angebots auf japanische Geschmäcker zugeschnitten. Potenziell internationale Megaseller wie **Gran Turismo 4**, **Devil May Cry 3**, **Final Fantasy XII** oder **Tekken 5** gab's natürlich auch zu sehen. Die meisten echten Premieren müssen allerdings mit dem Siegel „PAL-Veröffentlichung? Ungewiss!“ versehen werden.

Fantasy voraus!

Anhänger zünftiger Fantasy-Epen haben die besten Aussichten auf Software-Highlights. PS2-Besitzer mit entsprechenden Vorlieben erwartet eine wahre Schwemme an klassischen Rollenspielen, brachialen Strategie-Titeln und mystischen Abenteuern. Saga und schreibe fast 60 Titel



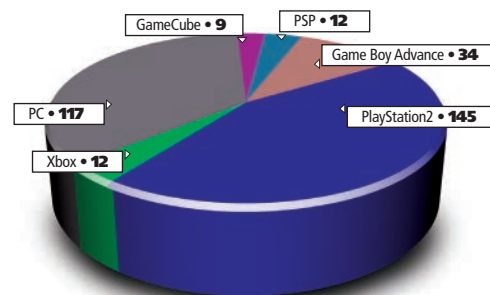
❸ **Der Countdown läuft:** Final Fantasy VII: Advent Children wird zum Verkaufsstart der PSP in den Handel kommen.

waren dem RPG-Segment zuzuordnen, auf der TGS 2003 noch lockten weniger als die Hälfte an Vorstellungen in phantastische Reiche.

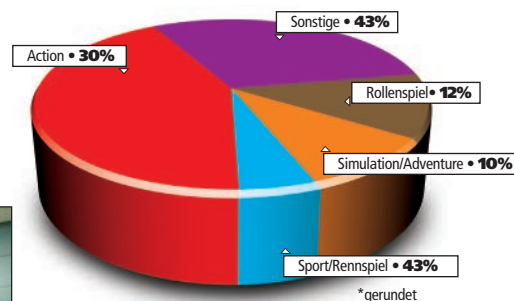
Allen voran hatte Genreprimus Square Enix ein paar brandheiße Eisen im Feuer: Angefangen bei der Doppelspitze aus **Final Fantasy XII** und **Dragon Quest VIII**, über den neuen **Final-Fantasy-VII-Spin-off Dirge of Cerberus** bis zur Messepremiere **Romancing SaGa: Minstrel Song** und dem endlich und exzellent spielbaren **Kingdom Hearts 2** reichte das Angebot. Taktik-Fans freuen sich hingegen besonders über Internet-Duelle mit **Front Mission Online**.

Die Konkurrenz konterte gekonnt: Bei Sega lockten das Action-RPG **Shining**

NEUVORSTELLUNGEN PRO SYSTEM



PS2-NEUHEITEN NACH GENRES IN %*

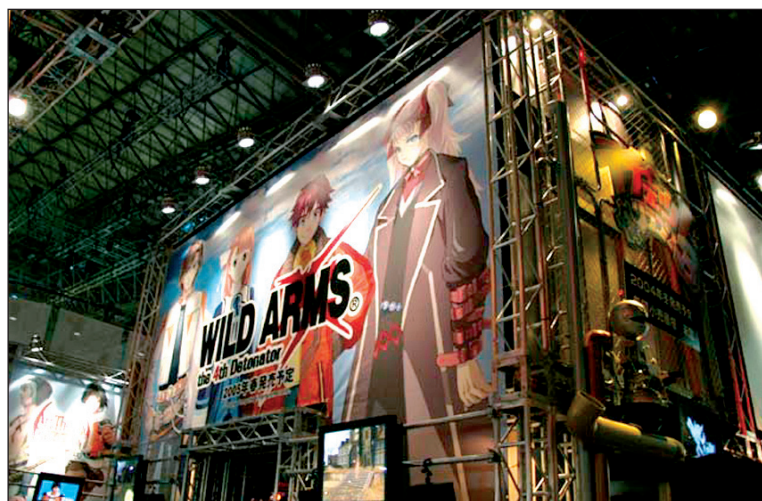


Tears sowie die PS2-Neuauflage des Mega-Drive-Strategieklassikers **Shining Force**. Sony hatte mit **Arc the Lad Generations** und **Wild Arms: The 4th Detonator** gleich zwei Fortsetzungen populärer Fantasy-Serien am Start.

Hit-Potpourri

Abseits der PS2-Phantasien gab's natürlich auch für andere Genres Interessantes: Sega etwa bringt mit **Sega Rally 2005** ein längst überfälliges Update der famosen Arcade-Serie auf den Markt – ob's gegen Colin McRae reicht, bleibt allerdings abzuwarten. Bei Capcom lockte der bizarre Mystery-Horror **Demento**. In diesem Action-Abenteuer übernehmt ihr die Rolle eines jungen Mädchens, das mit Hilfe eines Hundes aus einem Grusel-schloss entkommen muss. Sonys blutrünstige Samurai-Schlachtplatte **Genji** erinnert an die Onimusha-Serie. Alles Weitere zum lange erwarteten Ico-Nachfolger **Wanda and the Colossus** lest ihr in diesem Heft. Das Neueste von der PSP-Front haben wir in den News dieser Ausgabe für euch zusammengetragen. ■

Preisgekrönt: Vor ein paar Monaten hatte Konami kreative Zocker aufgerufen, Tarnmuster für Solid Snakes Dschungelanzug zu entwerfen. Auf der TGS wurden die drei Gewinner bekannt gegeben. Die Ergebnisse seht ihr oben.



❹ **Die Abenteuer im Wilden Nippon-Westen gehen weiter:** Bei Sony gab's Wild Arms: The 4th Detonator zu sehen.

HITS VON MORGEN: DIE HEISSESTEN PLAYSTATION2-NEUHEITEN

Name	Hersteller	Genre	JAP-Release	PAL-Release
ACTION				
Ace Combat 5: The Unsung War	Namco	Flug-Action	4. Quar.	4. Quar.
Capcom Fighting Evolution	Capcom	All-Star-Geprügel	4. Quar.	tba
Coded Arms	Konami	Ego-Shooter	tba	tba
Demento	Capcom	Mystery-Abenteuer	tba	tba
Devil May Cry 3	Capcom	Style-Action	4. Quar.	1. Quar. 05
Fu-Un Bakumatsu-den	Genki	Samurai-Gemetzel	tba	nein
Genji	Sony	3rd-Person-Action	2005	tba
Mega Man Power Battle Fighters	Capcom	Beat'em Up	3. Quar.	tba
Mega Man X8	Capcom	3D-Jump'n Shoot	4. Quar.	tba
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Stealth-Action	4. Quar.	1. Quar. 05
Metal Slug 3D	SNK Playmore	3D-Jump'n Shoot	tba	tba
Metal Slug 4	SNK Playmore	2D-Jump'n Shoot	3. Quar.	tba
Monster Hunter G	Capcom	Action-RPG	tba	tba
Nightmare Before Christmas	Capcom	Action-Adventure	4. Quar.	1. Quar. 05
Oz	Konami	Action-Adventure	4. Quar.	tba
Rumblefish	Sammy Studios	2D-Beat'em Up	4. Quar.	tba
Samurai Warriors:				
Extreme Legends	Koei	Massengemetzel	4. Quar.	tba
Sega Ages 2005: Virtua Fighter 2	Sega	Beat'em-Up-Remake	4. Quar.	nein
Shadow of Rome	Capcom	Stealth-Metal-Mix	1. Quar. 05	1. Quar. 05
Shinsen-Gumi Gunrou-Den	Sega	Prügelaction	4. Quar.	nein
Tekken 5	Namco	3D-Beat'em Up	2005	2005
Tsukiyo ni Saraba	Taito	Baller-Action	tba	tba
Vampire Chronicle:				
The Chaos Tower	Capcom	2D-Beat'em Up	tba	nein
Victory Wings: Zero Pilot Series	Sammy Studios	Flug-Action	tba	tba
Wanda and the Colossus	Sony	Action-Adventure	2005	2005Ja
ROLLENSPIELE/STRATEGIE				
Arc the Lad Generations	Sony	Nippon-Rollenspiel	4. Quar.	tba
Dirge of Cerberus: FF VII	Square Enix	RPG-Spin-Off	1. Quar.	tba
Dragon Quest VIII	Square Enix	Cel-Shade-RPG	4. Quar.	nein
Final Fantasy XII	Square Enix	RPG-Epos	1. Quar. 05	tba
Front Mission Online	Square Enix	Mech-Taktik	tba	tba
Fullmetal Alchemist 2	Square Enix	Anime-RPG	3. Quar.	nein
Kagero 2: Dark Illusion	Tecmo	Fallensteller-Fantasy	4. Quar.	nein
Kessen III	Koei	Feldherrenstrategie	4. Quar.	1. Quar. 05
Kingdom Hearts 2	Square Enix	Action-RPG	1. Quar. 05	tba
Musashi Samurai Legend	Square Enix	Action-RPG	1. Quar. 05	tba
Radiata Storys	Square Enix	Nippon-RPG	4. Quartal	nein
Romancing SaGa: Minstrel Song	Square Enix	SNES-Remake	2. Quar. 05	nein
Sakura Taisen V	Sega	Nippon-Taktik	2005	nein
Shining Force	Sega	Taktik-RPG	2005	tba
Shining Tears	Sega	Action-RPG	4. Quar.	tba
Tales of Rebirth	Namco	Nippon-RPG	4. Quar.	tba
Tales of Symphonia	Namco	Nippon-RPG	3. Quar.	tba
Wild Arms: The 4th Detonator	Sony	Western-RPG	4. Quar.	tba
SPORT/RENNSPIELE				
Enthusia Professional Racing	Konami	Rennsimulation	4. Quar.	1. Quar. 05
Gran Turismo 4	Sony	Rennsimulation	4. Quar.	4. Quar.
Racing Battle: C1 Grand Prix	Genki	Straßenraser	4. Quar.	nein
Rumble Roses	Konami	Wrestling	4. Quar.	4. Quar.
Rune Chaser	Namco	Straßenraser	tba	tba
Sega Rally 2005	Sega	Rallysimulation	2005	tba
EXOTEN				
Kotoba no Puzzle: Mojipittan	Namco	Puzzle	tba	tba
Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Geschicklichkeit	1. Quar. 05	tba
The Typing of the Dead: Zombie Panic	Sega	Tastatur-Getippe	tba	nein

TGS 2004 KOMPAKT: GERÜCHTE & FAKTEN

+++ Online, die Erste: Nach dem Vorbild von Microsofts Xbox Live **will Sony 2005** angeblich ein umfassendes **Portal für Online-Zocker** anbieten +++ Online, die Zweite: Gerüchten nach erwägt **Square Enix einen Plattformwechsel** für künftige Online-Games in der Final-Fantasy-Welt. **Final Fantasy XI** ist bislang für PS2 und PC erschienen +++ Segas **Super Monkey Ball Deluxe** beinhaltet die beiden GameCube-Folgen der munteren Affenkugelei +++ Der Japan-Release von **Dragon Quest VIII** wurde endgültig bestätigt. Am 27.11.2004 kommt das Mega-Rollenspiel in den Handel +++ SNK Playmore will künftig bei allen Prügelspielen (z.B. **King of Fighters 94 Re-Bout**) Online-Duelle ermöglichen +++

MESSESPIELE

Shining Tears



Rune Chaser



Romancing Saga



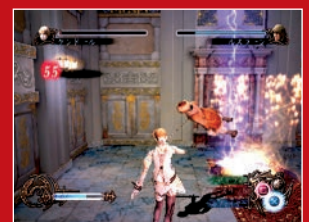
Kessen 3



Mega Man X8



SII Dark Illusion

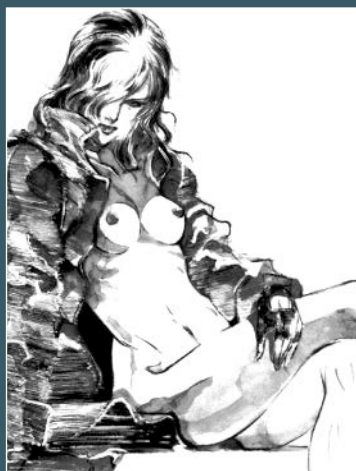
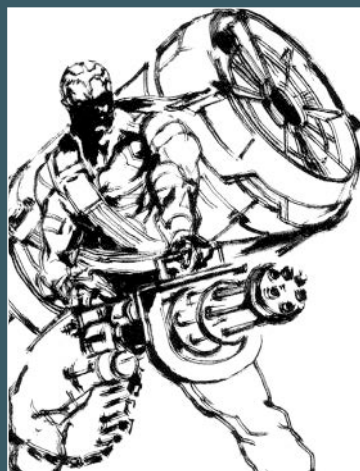


Dragon Quest VIII



INTERVIEW MIT DEM METAL-GEAR-ZEICHNER

PlayStation-Kunst made in Japan: play traf **Yoji Shinkawa**, den **Artdirector**, **Character- und Mechanical-Designer** der **Metal-Gear-Solid- und Zone-of-the-Enders-Reihen**. Im Interview mit uns sprach er sehr offen über seinen Werdegang, seine Arbeitstechniken und die Auswirkungen des 11. Septembers auf Metal Gear Solid 2.



○ Pinselzeichnungen: Shinkawas Entwürfe für Vulcan Racen und Sniper Wolf (MGS 1, PSone).

play: Was war Ihr erstes Projekt in der Spielebranche?

Yoji Shinkawa: Als ich damals bei Konami anfang, war mein erstes Projekt Policenauts, danach folgte Metal Gear. Videospiele waren zu diesem Zeitpunkt sehr bunt. Man hatte den Eindruck, dass sie nur für Kinder gemacht wären. Deshalb dachte ich, es wäre gut, wenn ich das Farbschema französischer Bande-dessinée-Comics in Metal Gear einfließen lassen würde.

Die Handlung von Metal Gear wurde in der Zukunft angesiedelt und hat ein entsprechendes futuristisches Design. Es gibt aber auch Elemente aus der Gegenwart im Spiel. Warum greifen Sie auf solche zeitgenössischen Dinge zurück?

Das ist richtig und beabsichtigt. Metal Gear spielt zwar in der Zukunft, doch wenn die Men-

schen nur Dinge sehen, die sie überhaupt nicht kennen, schmälert das die futuristischen Eindrücke, die sie aufbauen sollen. Für mich ist es deshalb die beste Lösung, Dinge aus der Gegenwart – also dem realen Leben – einzubauen. Dazu gehören beispielsweise aktuelle Waffen. So bekommt man am besten ein Gefühl dafür, dass das Ganze in der Zukunft stattfindet. Andernfalls kann man keinen richtigen Zugang zum Spiel finden und vollkommen in es eintauchen. Geschichten der Zukunft werden für mich erst durch Elemente der Gegenwart lebendig.

Welche Zeichenstile haben Sie beeinflusst?

Ich habe mich als Kind sehr für Mangas und Animes interessiert. Als ich etwa zwölf oder dreizehn Jahre alt war, habe ich in einem Import-Buchladen Zeichnun-

gen des Künstlers Enki Bilal gesehen. Ich war beeindruckt, regelrecht geschockt und sagte zu mir: „Wow, zeichnen kann man also auch auf diese Art.“

Wissen Sie noch, was das für ein Buch war?

Nein, denn es war komplett auf Französisch, sodass ich die Geschichte nicht lesen konnte. Doch die Zeichnungen waren im Bande-dessinée-Stil gehalten, also größer als japanische Manga-Zeichnungen. Ich schloss meine Hand etwas und schaute hindurch, ähnlich wie bei einem Teleskop. Dann guckte ich mir Bild für Bild an. Es war eine sehr intensive Betrachtung und ich fühlte mich wie ein Teil der Geschichte. Diese Bücher haben mich von Kindheit an geprägt.

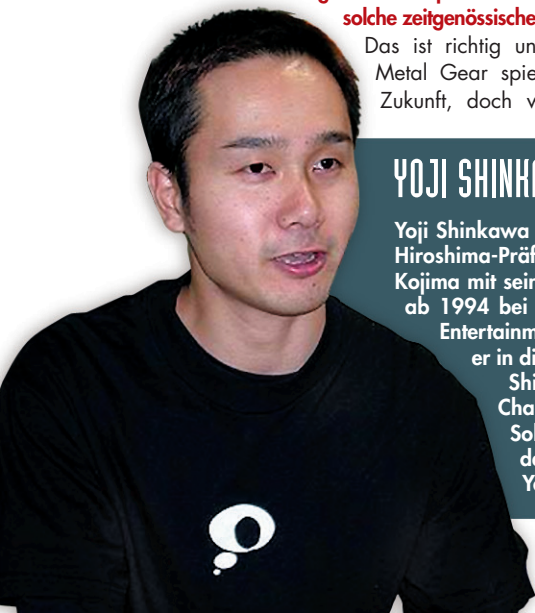
Später habe ich dann den Stil von Yoshitaka Amano imitiert und versucht, aus seinen Zeichnungen zu lernen. Auch amerikanische Comics haben eine wichtige Rolle für mich gespielt. Ich habe mir viele Techniken angeschaut und schließlich zu meinem eigenen Stil gefunden.

Haben Sie selbst einmal Mangas gezeichnet?

Ich habe es versucht, aber es ist wirklich nicht mein Ding (lacht).

Wie stehen Sie heute zu Mangas?

Zu meiner Zeit an der Junior-Highschool und später an der Highschool waren Mangas sehr populär. Doch das flaute ab, als ich mit meiner Arbeit begann. Seit ich vom Zuschauer zum „Schöpfer“ wurde, habe ich so gut wie keine Mangas mehr gelesen. Ich habe festgestellt, dass ich es vorziehe, lieber meine eigenen Illustrationen zu zeichnen.



YOJI SHINKAWA: DIE KURZBIOGRAFIE

Yoji Shinkawa wurde am 25. Dezember 1971 in der Hiroshima-Präfektur geboren. Er beeindruckte Hideo Kojima mit seinem künstlerischen Talent und arbeitete ab 1994 bei Konami. Als 1996 Konami Computer Entertainment Japan gegründet wurde, wechselte er in diese neue Abteilung.

Shinkawa-san war für das Design von Charakteren und Technik bei Metal Gear Solid (PSone, 1998) verantwortlich. Für den Roman „Urban Hercules“ (2000) von Yashiro Kubota steuerte er das Cover-

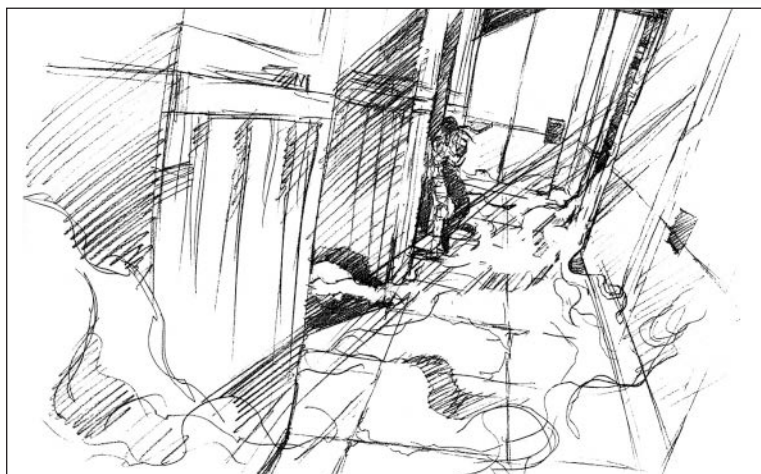
Design und die Illustrationen bei. Ein weiterer wichtiger Meilenstein war natürlich Metal Gear Solid im Jahr 2001. In der Funktion des Artdirectors kümmerte sich Yoji ebenfalls um Charakter- und Technikdesign.

Es folgte Zone of the Enders: The 2nd Runner (2003), für das er als Mechanical-Designer tätig war. Danach arbeitete Yoji Shinkawa am Charakterdesign des monumentalen Actiontitels Furuu Shinsengumi (2003) von Genki. Und bis vor Kurzem hatte er sich dem Design von Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2) verschrieben.

DAS GROSSE VORBILD: ENKI BILAL

Enki Bilal wurde am 7. Oktober 1951 in Belgrad geboren. Im Alter von zehn Jahren emigrierte er zusammen mit seinen Eltern nach Paris, wo er mit Hilfe von Magazinen wie „Pilote“ und anderen Comics Französisch lernte – ein Grund für seine Comic-Begeisterung.

Er besuchte die École des Beaux-Arts und konnte nach seinem Abschluss 1972 erste Arbeiten bei „Pilote“ unterbringen. Enki Bilal hat sich nicht nur durch Comics, sondern auch durch seine Illustrationen einen Namen gemacht. Zudem fertigte er 1983 Szenenentwürfe für den Film „La Vie est un Roman“ des französischen Regisseurs Alain Resnais an. 1989 führte er Regie bei der Verfilmung seines eigenen Werks „La Foire aux Immortels“, das den Filmtitel „Bunker Palace Hôtel“ erhielt.



○ Vorlage: Auch für die Leveldesigner von MGS 1 fertigte Shinkawa grobe Skizzen an.

Wie sehen die Arbeitsschritte aus, wenn Sie ein Design entwerfen? Fangen Sie einfach an zu zeichnen oder überlegen Sie vorher genau, wie das Ergebnis aussehen soll?

Nun, ich mache einen klaren Unterschied zwischen dem Entwurf meiner Charaktere und dem Zeichnen von Illustrationen – zum Beispiel für die Verpackung. Das sind für mich zwei völlig verschiedene Prozesse.

Illustrationen zu machen ist für mich sehr stressig. Zuerst denke ich nach und stelle Überlegungen an in der Art, „Es wäre lustig, wenn der Charakter dieses und jenes machen würde“, und dann entwerfe ich dazu ein passendes Design. Anfangs habe ich eine klare Vorstellung davon, wie das Ergebnis aussehen soll. Auf dieses Ziel arbeite ich hin, verwende dabei auch verschiedene Zeichenstile.

Doch es ist sehr wichtig, dass man zunächst ein Konzept, eine Idee hat, wie das Ganze einmal aussehen soll. Einfach so drauflosmalen bringt nichts.

Was ist Ihrer Meinung nach ein besonderes Merkmal Ihrer Designs und Charaktere?

Ich stelle nie den gesamten Charakter dar, sondern lasse Freiräume für den Spieler. Er kann das Bild dann selbst ausfüllen und vervollständigen. So wird es beispielsweise auch in Romanen gemacht. Da steht geschrieben, dass ein Charakter diese oder jene Augen hat, so

und so aussieht. Der Leser stellt sich dann den Rest vor.

Ein Bild jedoch kann vom Betrachter exakt so aufgenommen werden, wie es eben gemalt wurde. Deshalb denke ich, dass es besser ist, Charaktere absichtlich etwas verschwommen und zweideutig zu zeichnen. So bekommt man nur eine Art Vorgeschmack und kann seine Vorstellungen ergänzend hinzufügen.

Welche Arbeitsmittel – also Hard- und Software – verwenden Sie?

Ich arbeite mit einem Macintosh-Rechner, benutze Photoshop und Painter. Vieles entwerfe ich mit einem Pinsel und scanne es für die weitere Bearbeitung ein.

Wie lange brauchen Sie in etwa für eine Zeichnung wie zum Beispiel das Mech-Design in Metal Gear?

Das ist sehr unterschiedlich und hängt von vielen Faktoren ab. Es gibt ein paar Entwürfe, die ich auf dem Weg zur Arbeit im Zug erledige. Das dauert 20 bis 30 Minuten. An anderen Zeichnungen arbeite ich bis zu drei Tage lang.

Was ist für Sie besonders schwer zu zeichnen?

Es ist schwierig, Menschen zu zeichnen. Darin bin ich nicht so gut wie beispielsweise im Mech-Design.

Haben reale Ereignisse Ihre Arbeit beeinflusst?

Die Terroranschläge vom 11. September hatten großen Einfluss auf Metal Gear Solid 2. Ich arbeitete gerade an einem Höhepunkt des Spiels rund um ein Ereignis, das in New York stattfinden sollte. In dem Moment, in dem ich mit der letzten Szene anfang, kam es zu den schrecklichen Ereignissen in New York.

Als Konsequenz haben wir alle betreffenden Szenen entfernt. Es gab nämlich einige Ähnlichkeiten zwischen den Ideen, die das Team zum Spiel hatte, und den tatsächlichen Ereignissen. Wir waren alle sehr geschockt und für eine Weile sprachlos.

Welche Wirkung soll Ihr Design auf den Spieler haben?

Ich möchte mich natürlich auf das Konzept der Interaktivität konzentrieren. Der Spieler soll wirklich fühlen, dass er sich in einer anderen Welt befindet.

Das ist der Sinneseindruck, den ich vermitteln möchte und mit meiner Arbeit anstrebe: Der Spieler soll zu dem Charakter werden, den er in der Spielwelt kontrolliert. ■



HUNSTWERKE

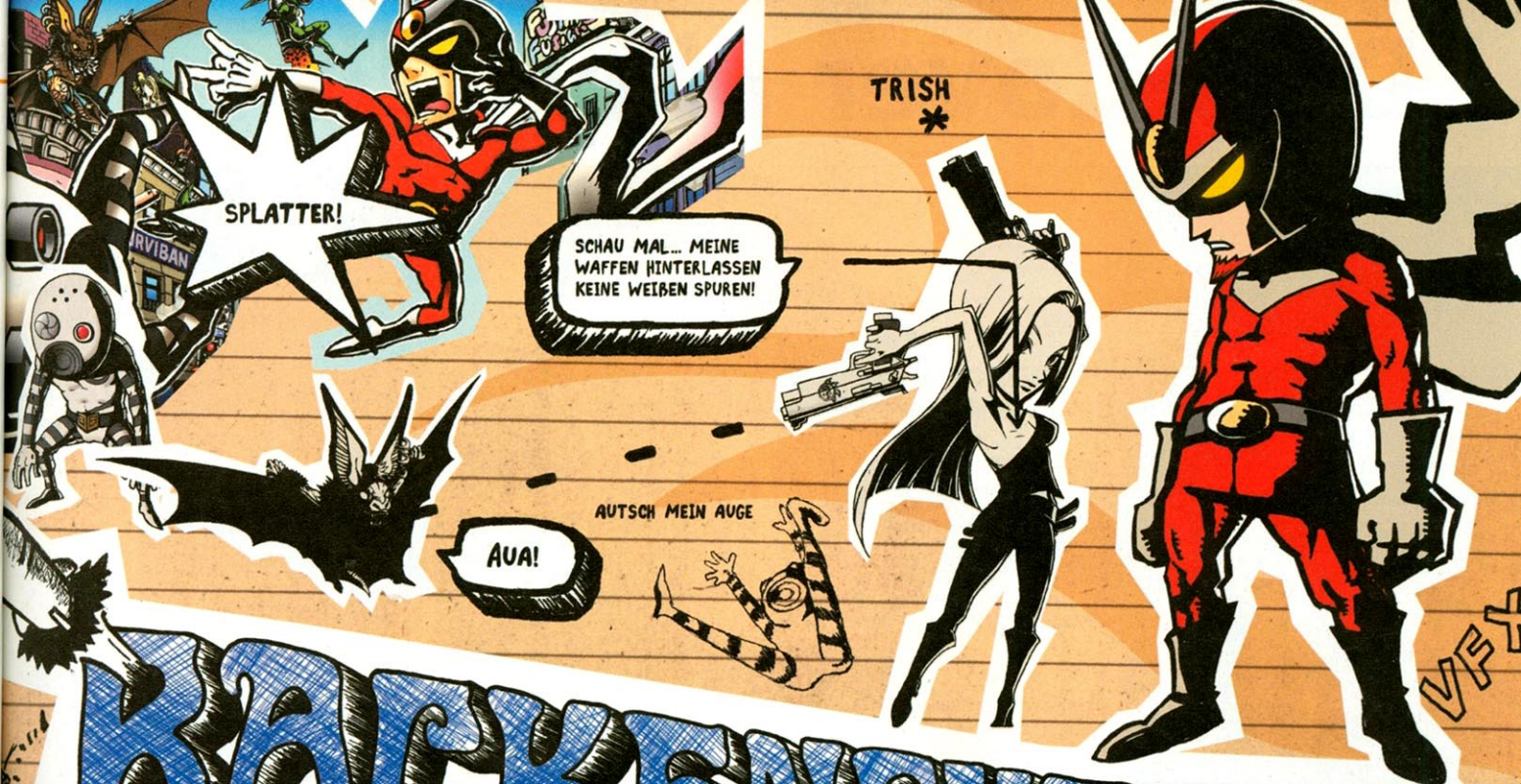
Fast alle Zocker kennen sie: Shinkawas Zeichnungen zieren die Packshots der Metal-Gear- und Zone-of-the-Enders-Teile für die PS2.



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, Rallyespiele, Strategie Aktuelle PS2-Spiele: Pro Evolution Soccer 4 Spielt sonst noch: Star Wars Battlefront (Xbox, PC) Im DVD-Player rotiert: Star Wars Trilogie, Jin-Roh, Kill Bill Vol. 2 Aus den Boxen dröhnt: Morrissey, Slapshot, Zoli Band Wäre gerne für einen Tag: ... im Rennwagen auf der Nürburgring-Nordschleife unterwegs
	André Steinert (AS) • Volontär Genre-Experte für: Jump'n Runs, Adventures, Survival-Horror Aktuelle PS2-Spiele: Sly 2: Band of Thieves, Devil May Cry 3 Spielt sonst noch: Biohazard: Outbreak File 2 Im DVD-Player rotiert: Star Wars Trilogie, Die Zwei Aus den Boxen dröhnt: Last of the Famous, Senses Fail Wäre gerne für einen Tag: unsichtbar. Kerr wär dat ein Spass
	Colin Gäbel (CG) • Stellvertretender Chefredakteur Genre-Experte für: Rollenspiele, Action-Adventures Aktuelle PS2-Spiele: Gadius V, Devil May Cry 3 Spielt sonst noch: Fable (Xbox), Pikmin 2 (GC) Im DVD-Player rotiert: Die Todeskarten des Dr. Schreck Aus den Boxen dröhnt: die neue Megadeth Wäre gerne für einen Tag: mit Homer Simpson in Moe's Taverne
	Stefan Reinhardt • Volontär Genre-Experte für: Sportspiele, Rennspiele Aktuelle PS2-Spiele: Fussball Manager 2005 Spielt sonst noch: Mario Kart: Double Dash (GC) Im DVD-Player rotiert: Star Wars Trilogie, Der Name der Rose Aus den Boxen dröhnt: Manowar, Iced Earth Wäre gerne für einen Tag: meine Katze: Faul rumhängen und gestreichelt werden
	Mark Liebold (ML) • Leitender Redakteur Genre-Experte für: Action, Action-Adventures, Ego-Shooter Aktuelle PS2-Spiele: Burnout 3 Spielt sonst noch: Pikmin 2 (GC), Dawn of War (PC) Im DVD-Player rotiert: Star Wars Trilogie, THX 1138 Aus den Boxen dröhnt: onverge, Action Action, Morrissey Wäre gerne für einen Tag: in einem 24-Stunden-Gesangscrashkurs
	Gunther Hruby (GH) • Tipps-&-Tricks-Redakteur Genre-Experte für: Wrestling, PS2-Online Aktuelle PS2-Spiele: X-Men Legends, Star Wars Battlefront Spielt sonst noch: Sims 2 (PC), Full Spectrum Warrior (Xbox) Im DVD-Player rotiert: Angel Season 4, Akte-X-Endlosschleife Aus den Boxen dröhnt: Rammstein, Rammstein, Rammstein... Wäre gerne für einen Tag: Gott – was sonst?
	Heiko Strobel (HS) • Redakteur Genre-Experte für: Funsport, Beat'em Ups, Rollenspiele Aktuelle PS2-Spiele: Burnout 3, NFSU 2 Spielt sonst noch: Pikmin 2 (GC), Doom 3 (PC) Im DVD-Player rotiert: Star Wars Trilogie Aus den Boxen dröhnt: The Copperpot Journals, Senses Fail Wäre gerne für einen Tag: Holzfäller. Da gibt's 'nen Baum, der sehr verdächtig aussieht.
	Fränk Bogen • Art-Director Aktuelle PS2-Spiele: PES 4, Killzone Spielt sonst noch: ...mit 'ner Menge schöner Dinge! Im DVD-Player rotiert: Dawn of the Dead, Der stille Amerikaner Aus den Boxen dröhnt: Rammstein, Böhse Onkelz Wäre gerne für einen Tag: ... ein Hund – da könnte ich so manchen Baum ganz legal anpissen...
	Markus Rehmann (MR) • Volontär Genre-Experte für: Action, Funsport Aktuelle PS2-Spiele: Star Wars Battlefront Spielt sonst noch: mit dem Gedanken an einen Beamer Im DVD-Player rotiert: Star Wars Trilogie, Roger & Me Aus den Boxen dröhnt: I Spy/Propagandhi Split 10" Wäre gerne für einen Tag: in der Zukunft, um die Next-Next-Next-Generation-Konsolen auszuchecken.
	Fränzi Hamm • Grafik-Perle Aktuelle PS2-Spiele: Onimusha 3: Demon Siege Spielt sonst noch: Reise nach Thailand Im DVD-Player rotiert: Troja, Bärenbrüder Aus den Boxen dröhnt: Die Happy, Rammstein Wäre gerne für einen Tag: ... ein Mann – vielleicht verstehe ich dann manches Verhalten besser
	Wolf Speer (WS) • Redakteur Genre-Experte für: Survival-Horror, Action-Adventures Aktuelle PS2-Spiele: Silent Hill 4: The Room Spielt sonst noch: Full Spectrum Warrior (Xbox) Im DVD-Player rotiert: Graveyard of Honor, Amores Perros Aus den Boxen dröhnt: The Bellrays – Meet The Bellrays Wäre gerne für einen Tag: ein Baum. Wer würde schon einen Baum verdächtigen?
	Elvis • Redaktionshund Aktuelle PS2-Spiele: zurzeit mal wieder Dog's Life Spielt sonst noch: mit dem Plüschknochen-Quietschi Im DVD-Player rotiert: Heidi-DVDs Aus den Boxen dröhnt: die Star Wars Trilogie aus Dirks Heimkino Wäre gerne für einen Tag: der Bestimmer über meine Futtertruhe im Abstellraum



TRISH
*

SPLATTER!

SCHAU MAL... MEINE
WAFFEN HINTERLASSEN
KEINE WEIßEN SPUREN!

AUTSCH MEIN AUGE

AUA!

BACKENFUTTER
FÜR

MEIN HAAR SIEHT
ASSREIN AUS UND
JETZT STIRBST DU!

WÜRG

€29.99

JETZT FÜR

UVP

*
DANTE

PlayStation 2

CAPCOM

**VENTURE
JOE**

PlayStation 2



KLOPPE GIBT'S IM HANDEL

* DIE PlayStation 2 VERSION ENTHÄLT ALS BONUS DIE DEVIL MAY CRY™ CHARAKTERE DANTE UND TRISH

©CAPCOM CO., LTD. 2003, 2004 ALL RIGHTS RESERVED. Developed by CloverStudio Co., Ltd. "D" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

DVD-Cover play 12/04



www.playstation.com

play THE PLAYSTATION • 12/04

**50 VIDEOS!
130 MINUTEN!**

ALLE TOPHITS AUF DVD!

Tony Hawk's Underground 2
PES 4 vs. FIFA Football 2005
Devil May Cry 3
Project: Snowblind
Gran Turismo 4
**Need for Speed:
Underground 2 u.v.m.**

**grand theft
auto
san andreas**



→ **zum Archivieren!**

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

GTA San Andreas, Pro Evolution Soccer 4 vs. FIFA Football 2005, Devil May Cry 3, Project: Snowblind, Tony Hawk's Underground 2



12/04



DVD • 130 MINUTEN SPIELZEIT • DVD DAS PROGRAMM



NEWS-MIX

Ape Escape EyeToy • Dancing Stage Fusion • Dark Wind & Gametrak •
Dukes of Hazzard: Return of the General Lee • EyeToy Cameo • Forbidden Siren 2



SPECIAL SCREEN

- Devil May Cry 3
- Need for Speed: Underground 2
- EyeToy Chat
- Project: Snowblind



PRESCREEN-TRAILER

- Jack/Quarantine (Vol 4)
- Gran Turismo 4
- GTA San Andreas



PRESCREEN

- Crash'n Burn
- King Arthur
- Prince of Persia: Warrior Within
- Resident Evil: Outbreak File 2



TESTSCREEN

- Radius V
- Tony Hawk's Underground 2
- Pro Evolution Soccer 4 vs. FIFA Football 2005
- TIF: This is Football 2005
- Viewtiful Joe
- Worms Forts: Unter Belagerung
- Fast Forward (Colin McRae Rally 2005, Crimson Sea 2, NHL 2005, Rocky Legends, Tiger Woods PGA Tour 2005)



TIPPS & TRICKS

- Pro Evolution Soccer 4



BONUS

PES 3 – Spielpause
PSone-Perle des Monats: Power Shovel

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.



○ GTA San Andreas



○ Midnight Club 3: DUB Edition



○ Project: Snowblind



○ Wanda and the Colossus

INHALT 12/2004

PLAYSTATION2

Devil May Cry 3	44
EyeToy: Play 2	50
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	40
GTA San Andreas	28
Hot Shots Golf Fore!	42
Midnight Club 3: DUB Edition	52
Resident Evil: Outbreak File 2	48
Project: Snowblind	36
Tom Clancy's Ghost Recon 2	46
Wanda and the Colossus (Ico 2)	32
WWE Smackdown! Vs. Raw	54



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

Grand Theft Auto San Andreas

„Als wir in den Laden gingen, wollten wir nur Bier kaufen. Als wir herauskamen, war ich Mittäter bei einem bewaffneten Raubmord.“
Caine aus "Menace II Society"



GTA kommt später. Aber keine Sorge, der Release wurde lediglich um eine Woche nach hinten verschoben. Anstatt am 22. erscheint der lang erwartete fünfte Teil der GTA-Serie nun am 29. Oktober.

Für den großen Endsprint hat sich Rockstar Games ein paar ganz besondere Leckerbissen aufgehoben. Neben den ersten Details über die Glücksspielmetropole Las Venturas verrät man uns auch, wie man einen Bandenkrieg anzettelt und weshalb Respekt in GTA: San Andreas so wichtig ist.

Boyz in the Hood

Die bisherigen GTA-Spielcharaktere waren allesamt Einzelgänger. CJ, der Antiheld aus San Andreas, ist jedoch ein Gangmitglied der Grove Street Families – das bringt eine ganze Menge neuer Gameplay-Aspekte mit sich.

◉ **Wo ist das Skateboard?** Mit dem BMX könnt ihr euch auch in einer Half-pipe oder einem Pool austoben.



◉ **Ein starkes Team:** Die Gebrüder Johnson haben bei den Grove Street Families die Zügel in der Hand.



West Coast Hip-Hop: Blatin' Fools Records hat die angesagtesten Rap-Stars unter Vertrag. Darunter OG Loc, Mudd Dogg, Rockell'le oder GMW.

In Los Santos gibt es vier große Gangs (siehe Kasten) und jede von ihnen hat verschiedene Gebiete der Stadt unter ihrer Fuchtel. Auf der Karte sind die Territorien mit den entsprechenden Gangfarben markiert. Wenn ihr einen Bandenkrieg anzettelt, habt ihr die Möglichkeit, fremde Gebiete zu übernehmen. CJ muss im jeweiligen Stadtteil ein paar feindliche Gangster über den Haufen ballern und schon bricht die Hölle los.

Nachdem die ersten Homies ins Gras gebissen haben, kommt auch schon Verstärkung angefahren. Sind alle Rivalen aus dem Weg geräumt, ist das Territorium unter der Kontrolle der Grove Street Families. Natürlich kann es auch passieren, dass eine Gang versucht, sich eines eurer Gebiete unter den Nagel zu reißen. Dann muss CJ so schnell wie möglich dorthin kommen und sein Revier verteidigen.

Gemeinsam stark

Die Kämpfe sind oft lang und blutig. Erobert ihr jedoch ein Territorium, erweisen euch eure Homies Respekt dafür. Je

mehr ihr davon erntet, desto größeren Einfluss habt ihr auf die anderen Gangmitglieder. Dieses Barometer kann sogar so weit ansteigen, dass ihr ohne Weiteres einige Jungs mit zu einem Auftrag nehmen könnt. Gerade bei einer Mission, bei der es garantiert zum Schusswechsel kommt, sind ein paar bewaffnete Männer mehr bestimmt kein Nachteil.

Die Gangster agieren dann allerdings selbstständig. Das heißt, ihr könnt ihnen nicht wie in einem Taktik-Shooter Anweisungen geben. Wenn ihr mit euren Boyz durch feindliches Gebiet fahrt, feuern diese folglich von sich aus auf jeden vermeintlichen Widersacher, der ihnen vor die Windschutzscheibe kommt. Das kann durchaus Probleme mit sich bringen.

Insgesamt könnt ihr bis zu acht Homies anheuern. Das funktioniert aber nur in Los Santos, da die Grove Street Families nur dort vertreten sind. Ihr könnt natürlich auch wie folgt agieren: Habt ihr beispielsweise in San Fierro einen Auftrag zu erledigen, fahrt ihr fix zurück in eure Hood und holt euch Verstärkung. >>>



Alle Jungs sofort nach Ganton: Wenn Krieg ist, wird die Nacht zum Tag.

Die Gangs von Los Santos



GROVE STREET FAMILIES

Seit Carl Johnson aus Los Santos verschwunden ist, hat die Gang an Einfluss verloren. Im Vergleich zu den anderen Banden sind die Grove Street Families eher gemäßigt: Beispielsweise wird der Handel mit harten Drogen von den Anführern nicht toleriert.

Gangfarbe	Grün
Heimatbezirk	Ganton
Erzfeinde	Ballas



ARIOS LOS ATZTECAS

Die Los Atztecas sind eine Hispanic-Gang. Sie sind gewalttätig, laut und ziemlich durchgeknallt. Die Atztecas haben sich durch bewaffnete Raubüberfälle und Drive-by-Shootings einen üblen Namen gemacht. Zudem können sie die Rifa-Gang, die in San Fierro mit Kokain dealt, partout nicht ab.

Gangfarbe	Türkis
Heimatbezirk	Little Mexico
Erzfeinde	East Los Santos Vargos



BALLAS

Die Ballas gibt es bereits seit den 70er-Jahren. Sie sind die größte und gefährlichste Gang in Los Santos. Die Ball-Sacks oder Ball-Eaters, wie sie von anderen Gangs genannt werden, sind in Drogen- und Waffengeschäfte sowie Zuhälterei verwickelt.

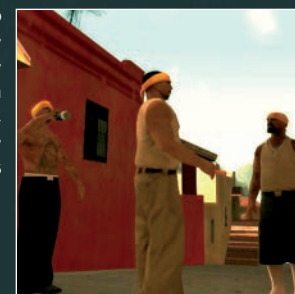
Gangfarbe	Lila
Heimatbezirk	Idlewood
Erzfeinde	Grove Street Families

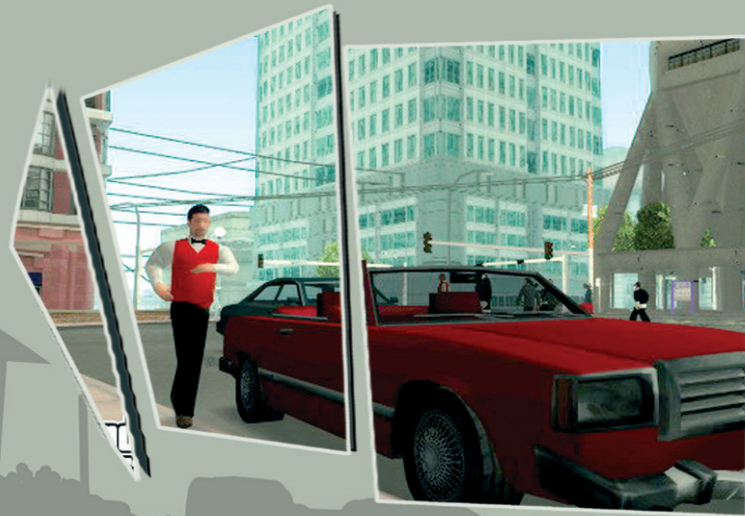


EAST LOS SANTOS VARGOS

Wie bei den Los Atztecas, so sind auch bei den East Los Santos Vargos alle Mitglieder Mexikaner. Das ist allerdings auch die einzige Gemeinsamkeit, denn die beiden Gangs bekriegen sich bereits seit Jahren bis aufs Blut.

Gangfarbe	Gelb
Heimatbezirk	East Los Santos
Erzfeinde	Varios Los Atztecas





● **Lukrative Nebenjobs:**

Entweder parkt CJ die Autos in einer Garage oder auf dem Verladendeck eines Tankers.



● **Flint County:** Auf den Farmen südlich von San Fierro wird Gras angebaut.

Eintritt frei

Der Respekt eurer Kumpels ist jedoch nicht der einzige Lohn für hart erkämpfte Stadtbezirke. Schließlich gibt es in jedem Viertel andere Clubs, Restaurants oder Geschäfte. In Idlewood, dem Home Turf der Ballas, finden sich neben Reece's Frieursalon auch Tattoo-Parlor und eine The-well-stacked-Pizza-Bude. Der Pig-Pen-Stripclub sowie der Basketballplatz liegen hingegen in East Los Santos, das die Vargos für sich beanspruchen.

Nicht alle Bezirke sind unter der Kontrolle von Gangs. Market mit seinem Bahnhof und dem großen Verona-Einkaufszentrum ist ein mehr oder minder neutrales Gebiet. Gleiches gilt für Rodeo oder Mulholland, wo die Reichen und Schönen einkaufen und leben.

CJ kann sich durchaus in die Gebiete anderer Banden begeben, um beispiels-

weise zu den dort ansässigen Geschäften zu gelangen. Er läuft nicht permanent Gefahr, sofort kalt gemacht zu werden. Allerdings sollte er nicht unbedingt in seinen Gangfarben aufkreuzen.

Dressed to kill

In den Bincos und SubUrban-Filialen könnt ihr günstige Schuhe, Hosen, Ober- teile und sogar Uhren, Halsketten oder Hüte kaufen. Exklusivere Outfits bekommt ihr bei Victim oder Didier Sachs. Allerdings müsst ihr für den feinen Zwirn – der in bestimmten Kreisen ein absolutes Muss ist – auch entsprechend viel Geld auf dem Tresen liegen lassen.

Im Gegensatz zu GTA: Vice City (dt.) sind die erworbenen Kleidungsstücke keine Einweg-Features. Hat CJ sie sich einmal zugelegt, darf er jederzeit auf sie zurückgreifen: In den Save Houses sichert man nicht nur seinen Spielstand und parkt lieb gewonnene oder seltene Autos, hier darf man auch seine Outfits wechseln.

Alles auf Schwarz

In GTA: San Andreas arbeitet man sich im wahrsten Sinne des Wortes hoch: von

den Gang-verseuchten Straßen in Los Santos über das von asiatischen Verbrechersyndikaten regierte San Fierro bis in die Glitzerwelt von Las Venturas – nicht zu vergessen die Country Side. Jedes Gebiet von San Andreas hat seinen ganz eigenen Charakter und bietet dem Spieler individuelle Möglichkeiten.

In San Fierro dreht sich alles um Drogen und Autos. Hier kann CJ zum Beispiel einen Nebenjob als Einparker annehmen oder sich im Exporthandel mit teuren Autos versuchen. Der Hafen der Küstenstadt mit seinen Trockendocks und riesigen Kränen ist ideal für solche krummen Schmuggelgeschäfte. Zudem liegt dort sogar ein Flugzeugträger der Armee vor Anker...

Ganz andere Herausforderungen warten in Las Venturas auf euch. In der Glücksspielmetropole locken zahlreiche Casinos. Dort könnt ihr eure Einsätze beim Roulette, Black Jack oder am Glücksrad verzocken – oder im Handumdrehen ein kleines Vermögen gewinnen. Wer erst mal kleinere Brötchen backen will, hat die Möglichkeit, die stets hungrigen Einarmigen Banditen mit Münzen zu füttern.

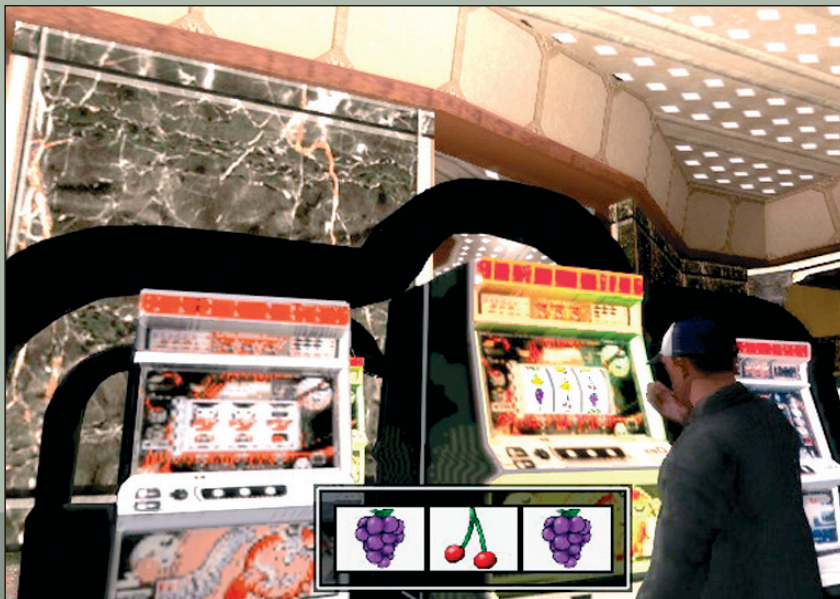


● **Feiner Zwirn:** Bei Victim und Didier Sachs kleidet sich der Gangster von Welt ein.



● **Da-Nang-Boys:** Die Vietnamesen stehen im harten Konkurrenzkampf mit Triaden und Rifas.





Sparschwein: In Gesellschaft der Einarmigen Banditen kann man Stunden verbringen.



Reizüberflutung: In Las Venturas braucht man auch nachts eine Sonnenbrille.



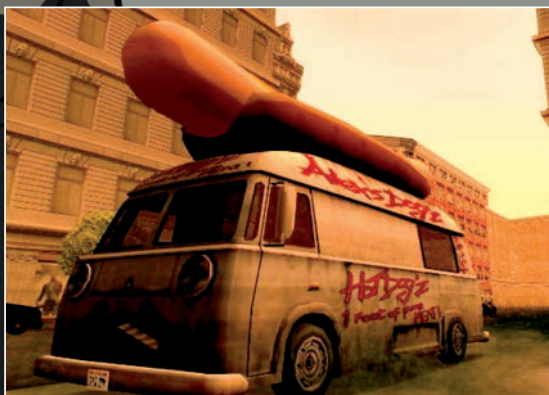
Viva Las Venturas: Ja, ist denn die Elvis Foundation aus GTA 2 zurück?

Alex's Hot Dogs

Las Venturas ist der amerikanischen Stadt Las Vegas nachempfunden. Wie sein reales Pendant ist auch der Sündenpfuhl in der Wüste von San Andreas überladen mit bunt blinkenden Neonröhren etlicher Casinos, Hotels und Clubs.

Zudem finden sich genau wie in Los Santos und San Fierro Nachbildungen berühmter Örtlichkeiten und Gebäude, darunter zum Beispiel Doubles der Nobelherbergen Treasure Island und Excalibur.

Doch in San Andreas trifft man noch mehr alte Bekannte wieder. Neben etablierten Gameplay-Elementen und einschlägigen Features wie ferngesteuerten Fahrzeugen oder versteckten Päckchen und Stunt-Rampen treibt sich auch die eine oder andere einschlägig bekannte GTA-Persönlichkeit hier herum. Wer euch möglicherweise über den Weg läuft, wird aber nicht verraten. Das müsst ihr schon selbst herausfinden. ■ ML



Ein Politiker auf Abwegen: Ein alter Bekannter aus Vice City (dt.) verkauft in San Fierro Hotdogs.

Neulich in der Nachbarschaft...



Im Gespräch mit Terry Donovan, CEO von Rockstar Games

„Wir sind nicht diese Art von Firma“

play: Wann habt ihr mit der Arbeit an GTA: San Andreas angefangen? Noch während der Entwicklung von GTA: Vice City (dt.) oder danach?

Terry Donovan: Gleich nachdem wir damit fertig waren. Allerdings haben wir schon während der Arbeit an Vice City (dt.) darüber nachgedacht, was wir nächstes Mal besser machen können. Die

Jungs von Rockstar North sind unheimlich talentiert und ehrgeizig. Klar, dass es bereits von Anfang an eine Menge Ideen für San Andreas gab.

play: Wie eng arbeiten die verschiedenen Abteilungen wie Grafik oder Leveldesign zusammen? Werkelt jedes Team für sich alleine oder unterstützt man sich gegenseitig mit Ideen für beispielsweise Radiospots oder Charakterdesign?

Terry Donovan: Die Teams in Schottland und New York arbeiten sehr eng zusammen. Wir brauchen ständigen Support, um das verwirklichen zu können, was wir uns zum Ziel gesetzt haben. Die Teams sind mit der Zeit sehr zusammengewachsen, allerdings treiben sie sich auch gegenseitig zu immer besseren Leistungen an.

play: Du hast gesagt, dass ein durchschnittlicher Spieler ungefähr 150 Stunden brauchen würde, um GTA: San Andreas durchzuspielen.

Terry Donovan: San Andreas bietet eine riesige Spielwelt mit Hunderten von Dingen, mit denen man sich auseinander setzen kann. Ich würde sagen, es kommt ganz auf die Spielweise und das Können des jeweiligen Zockers an.

play: GTA: San Andreas bietet eine wesentlich größere Spielwelt mit viel mehr Möglichkeiten als seine Vorgänger. Hast du keine Angst, die Spieler damit zu überfordern?

Terry Donovan: Rockstar ist dafür bekannt, etwas zu riskieren. Klar hätten wir es uns einfach machen und ein Jahr nach Vice City (dt.) einen weiteren Teil auf den Markt werfen können, aber wir sind nicht diese Art von Firma.

play: Mit jedem neuen Teil der GTA-Serie bietet ihr den Spielern zig neue Features. Es wird schwer werden, die Erwartungen der Spieler auch in Zukunft zu erfüllen.

Terry Donovan: Auf jeden Fall! Aber was uns dabei hilft, ist unser eigener Anspruch. Das Team legt seine eigene Messlatte ständig nach oben, nimmt nichts als selbstverständlich hin und sucht ständig nach neuen Herausforderungen. Wir fangen gerade erst an – es gibt noch so viel mehr, was wir machen wollen.

PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Rockstar North
Spieler	1	Erhältlich ab	29. Oktober
Hersteller	Rockstar Games	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.rockstargames.de

95% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hitkandidat

Gleich drei Dinge auf einmal: Weihnachten, Ostern und Geburtstag fallen dieses Jahr auf den 29. Oktober!

WANDA and the Colossus

Exklusiv in play: Die ersten Infos zum Nachfolger von ICO.



○ **Im Regen durch den Wald:** Der Held trotz Giganten, und Elementen.



○ **Fell und Steine:** Solche eigenartigen Giganten sind uns noch nie untergekommen.

Fumita Ueda kann sich guten Gewissens auf die Schulter klopfen, ist er doch der geistige Vater eines kleinen, aber feinen Adventures namens ICO. Dieses konnte nicht nur spielerisch begeistern, sondern auch durch seine sehr organisch wirkenden Welten, eine surreale Atmosphäre sowie das wunderbare Zusammenspiel von Animationen, neblig-mystischem Setting und dem Einsatz einer eigens für das Spiel geschaffenen Sprache.

Nun, mit ICO hat Wanda and the Colossus – das auch unter dem Arbeitstitel ICO 2 läuft – inhaltlich nur noch wenig gemeinsam. Auf ein ähnlich überzeugendes Gesamtbild hat es Ueda-san aber dennoch abgesehen.

Zu zweit gegen die Riesen

Wanda and the Colossus hat zwei Protagonisten: einen jungen Mann und eine junge Dame – einer der beiden hört auf den Namen Wanda. Während über den männlichen Helden bis auf Skizzen und Screenshots noch nichts bekannt ist, haben wir über das Mädchen im weißen Kleid zumindest diese Information: Die Dame hat auf mysteriöse Weise ihre Seele verloren und gigantische Wesen – daher wohl



○ **Ab ins Abenteuer:** Zusammen mit seinem Pferd hat sich der Held viel vorgenommen.



❶ **Ja, sind wir hier in Mitteleuropa?** Teilweise erinnert die Landschaft an einschlägige Filme von Peter Jackson.



❷ **Mysteriöser Altar:** Der Held trägt das Mädchen durch die riesigen Gemäuer und legt sie auf diesem Altar ab.

der Titel Wanda and the Colossus – stehen damit in Zusammenhang. Gegen sie gilt es zu kämpfen, sie gilt es zur Strecke zu bringen.

Wie das funktionieren wird? Nun, jeder der Riesen ist quasi ein eigenes Level. Die Gestalten wirken wie eine Mischung aus gigantischem, haarigen Wesen und einer lebenden, steinernen Burg. Diese gilt es zu erklimmen, bis ihr mit heiler Haut den Kopf des Monsters erreicht habt. Der mühsam erkletterte Schädel stellt meist auch den wunden Punkt eurer Kontrahenten dar. Nur hier könnt ihr die unbesiegbare anmutenden Kreaturen tatsächlich verletzen. Das klingt nicht nur sehr gefährlich und knifflig, aller Voraussicht nach wird es das auch.

Stellt euch ein Prince of Persia mit all seinen Klettereien, seinem Gehangel und seiner Akrobatik in einem lebenden, sich bewegendem Schloss vor. Dann dürft ihr einen ersten Eindruck davon bekommen, was euch bei Wanda das Abenteuer erwartet.

Leere Welt?

Was uns die Bilder ebenfalls schon verraten: Direkt kontrollieren werdet ihr wohl nur den männlichen Helden. Zudem ist der Kampf gegen die Riesen keineswegs die einzige Aufgabe. Skizzen und Bildschirmfotos zeigen größere Areale, die es zu erforschen gilt.

Und das tut der Held nicht nur zu Fuß, sondern auch auf dem Rücken eines prächtigen, schwarzen Pferdes. Dieses „Fortbewegungsmittel“ lässt zumindest vermuten, dass die Szenarien teilweise sehr weitläufig ausfallen dürften.

Damit kennt ihr auch schon den Großteil der Population in Uedas Welt. Außer dem Heldenpaar, den Giganten und dem Pferd gibt es kaum lebende Wesen – abermals werden Erinnerungen an das ähnlich angelegte ICO wach.

Fantastische Fantasy

Grafisch verfolgt das Team den mit ICO beschrittenen Weg weiter. Die Spielewelt ist nicht bunt wie in einem Final Fantasy oder gar einem Star Ocean. Die Farbgebung fällt eher natürlich aus, dichte Wolken und Regen geben dem Game seine spezielle Atmosphäre, der Nebel lässt das Ganze zusätzlich sehr surreal wirken.

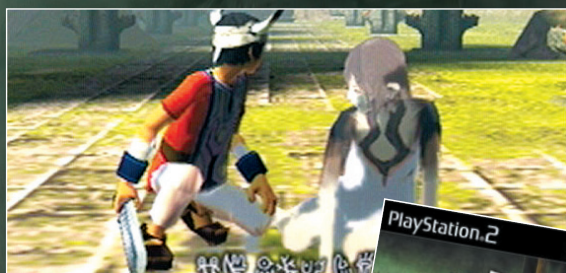
Auf überzeugende Animationen hat das Team um Ueda großen Wert gelegt – ebenfalls wie bei ICO. Während realistische Bewegungsabläufe bei menschlichen und tierischen Protagonisten generell zum guten Ton aktueller Games gehören, ging es den Künstlern hinter den Wanda-Kulissen vor allem darum, die Giganten überzeugend aussehen zu lassen. Ein großes Wesen bewegt sich vollkommen anders >>>



❸ **Monster in allen Formen und Farben:** Dieses hier hat die Lüfte erobert.

ICO

DER INOFFIZIELLE VORGÄNGER



❹ **Frühe Brillanz:** Obwohl die Entwicklung noch auf der PSone begann, ist die Grafik von ICO auch heute noch ein echter Hingucker.

In einem kleinen Dorf wird alle paar Jahre ein Kind mit Hörnern geboren. Diesem geben die Einheimischen stets die Schuld an allem Unglück, das im Ort geschieht. Immer, wenn das gehörnte

Kind zwölf Jahre alt wird, geschieht das Gleiche: Der Unglücksrabe wird in ein gigantisches, verlassenes Schloss gebracht, in einen steinernen Sarg gesteckt und dort als Opfer zurückgelassen.

Auch den kleinen Ico ereilt dieses Los. Doch ein Erdbeben schleudert sein steinernes Grab zu Boden und er kann entkommen. Zusammen mit einem zerbrechlich wirkenden Mädchen, das Ico aus einem Käfig befreit, versucht der Junge, aus dem monströsen Gemäuer zu entkommen.

ICO war ein Action-Adventure, wie man es selten zuvor gesehen hatte. Nicht nur die wunderbare Animation der Protagonisten, die intelligenten Puzzles und die beeindruckenden Dimensionen des Schlosses überzeugten, vor allem der Teamwork-Aspekt war faszinierend: Ico musste nicht nur sich selbst, sondern auch Yorda retten. Es galt, die aparte Dame an der Hand durch das Schloss zu führen, ihr beim Überwinden von Abgründen zu helfen und sie vor den immer wieder auftauchenden Schattenwesen zu beschützen.



❶ **Was für eine Landschaft:** Gekonnte Lichtgebung und zurückhaltendes Design überzeugen auf der ganzen Linie.



❷ **Gut festhalten:** Beim Versuch, den Kopf des Riesen zu erreichen, hangelt sich der Held an der steinernen Waffe empor.



❸ **Keule:** Hoffst, dass euch euer Widersacher nicht mit seiner großen Waffe trifft!



❹ **Volle Flucht voraus:** Passt auf, nicht unter die Füße des Riesen zu kommen.



❺ **Verloren:** Was haben die Riesen mit der Seele des Mädchens zu tun?

INTERVIEW MIT FUMITA UEDA

„ICH WILL KEINE STEREOTYPE WELT ERSCHAFEN!“

Fumita Ueda ist der Designer und Director des Games. Er betreute bereits ICO und Spiele wie Forbidden Siren sowie diverse Ape Escapes.

play: Sind die Storylines von ICO und Wanda and the Colossus miteinander verknüpft? Treffen wir die Charaktere aus ICO wieder?

Ueda: Das überlasse ich vorerst noch Ihrer Fantasie. Ich kann Ihnen nur eines versichern: Es handelt sich NICHT um eine Fortsetzung von ICO.

ICO und Wanda and the Colossus sind ungewöhnlich tief greifende und faszinierende Spiele. Woher nehmen Sie Ihre Inspiration?

Das ist eine sehr schwierige Frage. Das Spieldesign an sich basiert auf einer grundlegenden Idee. Aus dieser ergibt sich die Art, wie ich die entsprechende Welt sehe. Dann erschaffe ich diese Welt so, dass sie der Spielidee den richtigen Akzent verleiht. Natürlich will ich dabei keinesfalls eine stereotype Welt erschaffen. Was die Inspiration angeht, kann ich nur sagen, dass sie das Resultat meiner Erfahrungen ist. Landschaften, die ich gesehen habe, Spiele, die ich gespielt habe, Filme, die ich mir angesehen habe, Animationen... All das fließt mit ein.

Auf welchen Aspekt von Wanda and the Colossus sind Sie besonders stolz?

Am zufriedensten bin ich wohl mit den Kampfszenen, sie haben eine ungeheure Präsenz. Allerdings bin ich auch auf viele andere Elemente sehr stolz: die schier endlose Welt, der heldenhafte Protagonist oder die Kommunikation mit dem Pferd.



als ein kleines. Und ein gigantisches Monster bewegt sich wiederum anders als eines, das einfach nur groß ist...

Ueda will auf unnötige Bewegungen verzichten – die Animationen sollen glaubwürdig und sinnvoll erscheinen, überflüssige Posen und Ähnliches stören dabei seiner Ansicht nach. Nachvollziehbarkeit der Bewegung ist sein oberstes Gebot.

Ein Sequel, das keines ist

Eine der besonderen Eigenschaften von ICO war der vollkommene Verzicht auf Bildschirmanzeigen. Nichts sollte den Spieler aus der simulierten Welt von Ico und Yorda herausreißen. Ob das Team bei Wanda and the Colossus ebenso verfahren wird, ist noch nicht bekannt. Ueda-san will sich hierbei von der Notwendigkeit leiten lassen. Sollten Anzeigen nicht erforderlich sein, werden sie auch nicht implementiert. Falls sie jedoch spieltechnisch gesehen Sinn machen würden, werden sie auch ihren Weg in das Abenteuer finden.

Wanda and the Colossus ähnelt nicht nur in den Punkten Landschaft und Animation dem inoffiziellen Vorgänger ICO, auch die menschenleere Welt sowie die Kleidung der Protagonisten erinnern an das frühere Werk des Teams. Dennoch beharrt Ueda-san darauf, dass zwischen den beiden Spielen kein inhaltlicher Zusammenhang bestehen wird.

So bleibt uns nichts anderes übrig, als das fertige Spiel abzuwarten. Wir gehen aber fest davon aus, dass uns mit Wanda and the Colossus wie schon vor drei Jahren mit ICO ein Erlebnis der Extraklasse ins Haus steht. Jeder Spieler, der ungewöhnliche Präsentation und Konzepte schätzt, sollte das neue Werk von Fumita Ueda für 2005 ganz oben auf seine Einkaufsliste setzen. ■ **TN**

PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Sony
Spieler	1	Erhältlich ab	2005
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.jp/scej/title/wanda/

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hitkandidat

Die neue Dimension des Abenteuers: Freut euch auf ein innovatives Spielprinzip mit einer fantastischen Präsentation.



❻ **Nett:** Auf der ICO-Seite findet ihr Bastelbögen und andere Extras.

GEHÖRNTER PAPPKAMERAD

Ihr wollt euren eigenen Ico für zu Hause? Kein Problem, auch daran hat man bei Sony gedacht. Und das Beste: Er kostet euch nicht mal was.

Unter www.i-c-o.net/main/index.html könnt ihr diverse JPG-Files mit Bastelbögen herunterladen – klickt den untersten Punkt im linken Menü an und ihr kommt in die Download-Area. Dort findet ihr nicht nur Ico und Yorda, sondern auch diverse Spielkulissen. Baut euch euer eigenes Diorama! Druckt die JPGs einfach mit einem Farbdrucker aus und bastelt fröhlich drauflos. Na, wenn das mal nichts ist!

EIN GROSSES ABENTEUER AUF 2 DVDs

STAR OCEAN

Till the End of Time™



„FREMDE WELTEN,
NERVENAUFREIBENDE
GEFECHE UND VIEL
ZU ENTDECKEN:
DER ROLLENSPIEL-
GEHEIMTIPP!“

HENRY ERNST - GAMEPRO



DAS LICHT REIST MIT 299.792.458 METERN PRO SEKUNDE.

DU BIST NICHT ANSATZWEISE SO SCHNELL.

ES IST EIN GROSSES UNIVERSUM. ES IST ZEIT AUFZUBRECHEN.

www.starocean-europe.com



PlayStation®2

SQUARE ENIX™



UBISOFT

© 2003, 2004 In-Ara Inc. / SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. STAR OCEAN, TILL THE END OF TIME and the SQUARE ENIX logo are trademarks of Square Enix Co., Ltd. Distributed by Ubisoft Entertainment
™ and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



PROJECT: SNOWBLIND

„Panzer auf drei Uhr. Wir können die Stellung nicht verlassen, das wäre Selbstmord! Wir haben keine Wahl... Wo ist Frost, holt Frost!“



⊙ **Drei auf einen Streich:** Anstatt alle Gegner nacheinander zu bekämpfen, könnte Frost auch einfach auf die explosive Tonne schießen.



⊙ **Angriff von oben:** Neben Fahrzeugen kann Nathan auch Geschützstellungen benutzen.

ZU SPÄT...



Kurz vor Redaktionsschluss wurde der Veröffentlichungs-termin noch einmal verschoben.

Project: Snowblind erscheint nicht, wie im playTV-Special angekündigt, Ende 2004, sondern erst im Februar 2005.

Crystal Dynamics, bekannt geworden durch die Legacy-of-Kain-Action-Adventures, beschreitet neue Wege. In Project: Snowblind schlägt es euch nicht ins düstere Mittelalter, sondern in die Zukunft. Statt mit Schwert, Rüstung und Vampirkräften zieht ihr mit Sturmgewehr, Energieschild und Nanotechnologie ins Gefecht.

Die Entwickler wechseln dabei nicht nur das Setting, sondern auch das Genre – und damit die Perspektive. Project: Snowblind ist kein Action-Adventure, sondern ein reinrassiger Ego-Shooter. Ein großer Schritt für Crystal Dynamics – schließlich haben sie mit solchen Games noch keinerlei Erfahrung.

Umso überraschter waren wir, als uns Producer John Chohanec das Game präsentiert hat. Was wir in den Dolby Studios in San Francisco gesehen haben, hat rein gar

nichts mit dem zu tun, was normalerweise dabei herauskommt, wenn sich ein Entwickler an einem neuen Genre versucht.

Skalpell, Prozessor ...

Von der Story hat John Chohanec nur den Anfang verraten. In Hongkong herrscht der Ausnahmezustand. Das internationale Friedenscorps versucht, die Lage unter Kontrolle zu bringen – ohne Erfolg! In einem Hinterhalt der republikanischen Truppen wird der Gefreite Nathan Frost schwer verwundet und in eine geheime Forschungsanstalt gebracht.

Als er wieder erwacht, sind nicht nur seine Wunden verheilt. Die Wissenschaftler haben ihm auch Hightech-Implantate eingepflanzt und damit einen einzigartigen Supersoldaten aus ihm gemacht.

Das klingt zugegeben alles recht simpel, doch hat Chohanec versprochen, dass es einige überraschende Wendungen geben wird und dass Frost auf jeden Fall mehr sei als nur irgendein gesichtsloser Marine. Und man kann ihm glauben, schließlich hat Crystal Dynamics mit allen bisherigen Spielen bewiesen, dass man grundsätzlich sehr viel Wert legt auf eine starke Geschichte.



Explosionsradius: Granaten sind im Kampf gegen die republikanischen Einheiten unabdingbar.

Für jeden Gegner

Eine ausgefeilte Hintergrundstory ist ein wichtiger Teil eines anspruchsvollen Ego-Shooters, Action und Abwechslung sind die anderen. Und davon wird es in Project: Snowblind jede Menge geben.

Euch stehen elf primäre und sieben sekundäre Waffensysteme beziehungsweise Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. Die Hauptwaffen sind neben den obligatorischen Schießprügeln wie Pistole, Schrotflinte, Sturm- und Scharfschützengewehr auch außergewöhnliche Apparaturen. Die H.E.R.F.-Gun ähnelt einem Flammenwerfer, allerdings spuckt sie kein Feuer, sondern elektromagnetische Strahlen: perfekt, um Roboter oder Sentry-Guns auszuschalten. Den stählernen Widersachern kann man aber auch anders zu Leibe rücken. Wird ein Bot von einem Projektil der Ice-Pick-Pistole getroffen, übernimmt man die Kontrolle darüber. Mit dieser Waffe hackt sich Nathan außerdem in Sicherheitssysteme, um dort Kameras und Laserdetektoren zu deaktivieren.

Bomben und Granaten

Jede Waffe hat zudem eine raffinierte Zweitfunktion. Die Schrotflinte etwa verschießt Sticky-Bombs, kleine Sprengkörper, die überall haften bleiben. Ebenso findig ist das Sekundärprogramm des

Flechette-Gewehrs. Normalerweise feuert diese Waffe kugelförmige Projektile ab, die an Häuserwänden abprallen und ist damit prädestiniert für Kämpfe in verwinkelten Gassen und Häusern. Bei der Alternativ-Funktion schießen gleich mehrere Kugeln aus dem Lauf der Waffe, die sich wie ein Bienenschwarm automatisch auf den nächstbesten Gegner stürzen.

Nicht minder ausgeklügelt und vor allem praktisch sind die sekundären Waffen- und Ausrüstungsgegenstände. Dazu zählen EMP-, Splitter-, Gas- und Blitzgranaten sowie Spider-Bots und Energieschilder. Bei den Schilden handelt es sich nicht um die kleine Taschenvariante: Sobald die Riot-Kapsel auf dem Boden aufschlägt, entfaltet sich eine große Schildwand, hinter der gleich mehrere Soldaten Schutz finden: Der gute Frost kämpft näm-



Der direkte Weg: Es gibt auch subtilere Methoden, mit einem Panzer fertig zu werden.

INTERVIEW MIT JOHN CHOWANEC

„PROJECT: SNOWBLIND IST KEIN EGO-SHOOTER WIE JEDER ANDERE!“

Im Dolby-Labor mit John Chowanec, Producer, Crystal Dynamics



play: Ursprünglich hieß Project: Snowblind Deus Ex: Clanwars.

John Chowanec: Ja, am Anfang, noch in der Konzeptionsphase. Aber wir wollten etwas Eigenes erschaffen!

play: Spielt das Game trotzdem im Deus-Ex-Universum?

John Chowanec: Nein! Die Jungs von Ion Storm (Anm. d. Red.: Ion Storm sind die Entwickler von Deus Ex) haben uns lediglich dabei geholfen, unsere Ideen umzusetzen – schließlich haben sie eine Menge Erfahrung in diesem Genre.

play: Was bedeutet der Begriff „Snowblind“ eigentlich?

John Chowanec: Snowblind ist ein futuristischer, militärischer Fachbegriff. Man wird im Spiel „snowblind“, wenn man von elektromagnetischen Strahlen getroffen wird – wie etwa durch eine EMP-Granate oder bei einem Angriff eines Spider-Bots.

play: Was genau passiert dann?

John Chowanec: Man kann nicht mehr richtig sehen, der Bildschirm wird grieselig, die Waffen- und Energieanzeigen verschwinden. Wenn man „snowblind“ ist, kann man sich nur schwer orientieren und ist sehr leicht verwundbar.

play: Warum haben Sie beschlossen, einen Ego-Shooter zu entwickeln? Es gib doch schon so viele.

John Chowanec: Aber keinen wie diesen!

play: Und was ist so besonders an Project: Snowblind?

John Chowanec: Drei Dinge: Das Spielerlebnis ist sehr intensiv und fesselnd. Es gibt einzigartige Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Fähigkeiten. Außerdem ist die Grafik mehr als nur konkurrenzfähig.

lich nicht immer alleine, sondern ab und an auch im Team.

Selbst wenn ihr einen Raketenwerfer oder die Rail-Gun in Händen hal- >>>



Ein-Mann-Armee: Je nach Levelabschnitt seid ihr alleine oder im Team unterwegs.



Konzeptzeichnung: Das Setting erinnert stark an Filme wie „Blade Runner“, „Johnny Mnemonic“ oder „Judge Dredd“.



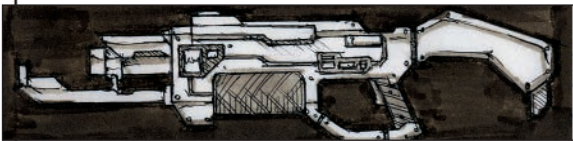
Hightech-Gegner: Nathan Frost ist nicht der Einzige, der gut ausgerüstet ist.



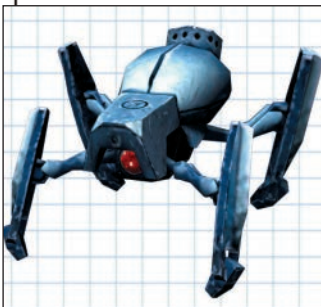
Unterstützung: Die republikanischen Truppen führen oft schweres Gerät ins Feld.

Kombinationsgabe

In Project: Snowblind könnt ihr die außergewöhnlichen Waffenfunktionen, Ausrüstungsgegenstände und Spezialfähigkeiten des Charakters miteinander kombinieren.



H.E.R.F.-Gun



Spider-Bot

Im alternativen Feuer-Modus verschießt die H.E.R.F.-Gun eine kleine Haftmine, die Gegner in der näheren Umgebung mit elektromagnetischer Strahlung verseucht. Es ist möglich, diese Mine beispielsweise auch an Spider-Bots zu hängen. Diese kleinen Roboter unterstützen euch im Kampf selbstständig – über die Spider-Bots könnt ihr sie jedoch mit Hilfe der Ice-Pick-Pistole

selbst steuern. Ihr müsst den Roboter nur noch zu den Gegnern hin bewegen und der Rest erledigt sich von selbst.

Alternativ könnte man die Mine auch an ein Fahrzeug heften. Ebenfalls möglich wäre es, die H.E.R.F.-Mine an eine Kiste zu kleben und diese mit dem Kicker auf die Feinde zu schleudern. Der Kicker ist eine Waffe, mit der Frost Kisten, Gegner und Fahrzeuge verschieben und umstoßen kann.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Crystal Dynamics
Spieler	1-16	Erhältlich ab	Februar 2005
Hersteller	Eidos Interactive	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.projectsnowblind.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Mehr Waffen, mehr Ausrüstung, mehr Fähigkeiten, mehr Gegner: Project: Snowblind ist abwechslungsreich und actiongeladen.



Blechkameraden: Bots rückt man am besten mit elektromagnetischen Waffen auf die Eisenpelle.

tet, mit der ihr durch Wände schießen könnt, ist das Sekundär-Equipment verfügbar. Dadurch werden die Feuergefechte äußerst dynamisch und actionreich.

Multifunktions-Soldat

Und das ist noch nicht das Ende des Ausrüstungswahns, schließlich trägt Frost nach seinem Eingriff wie erwähnt Hightech-Implantate unter der Haut. Diese ermöglichen es ihm, sich auf Tastendruck für kurze Zeit unsichtbar oder unverwundbar zu machen, durch Wände zu sehen, einen Elektrosturm heraufzubeschwören oder sich extrem schnell zu bewegen. Das Besondere an Project: Snowblind ist, dass ihr die vielen Waffen, Werkzeuge und Fähigkeiten miteinander kombinieren könnt. So hat man, wenn man sich einem Panzer gegenüber sieht, mehrere Möglichkeiten, diesen auszuschalten.

Nathan kämpft nicht immer gegen Fußsoldaten oder gegen schwer gepanzerte Fahrzeuge. Manchmal ist es auch andersherum. Ihr könnt nämlich selbst hinter der Steuerkonsole von wen-

digen Jeeps oder schwer bewaffneten Kampfläufers Platz nehmen.

Ruckelfrei in die Zukunft

Project: Snowblind bietet neben dem actiongeladenen und abwechslungsreichen Gameplay auch eine dichte Atmosphäre. Dafür sind zum einen die stimmige Soundkulisse, zum anderen die schöne Optik verantwortlich: Genau so wie im Spiel könnte ein futuristisches Hongkong aussehen – mit seinen einerseits in Neonlicht getauchten und doch verdreckten Straßenzügen, auf der anderen Seite mit den polierten Hightech-Häuserkomplexen.

Weder bei den Effekten noch bei der Anzahl der Gegner hat man gespart. Zeitweise tummeln sich bis zu 20 Einheiten auf dem Bildschirm – und das ganz ohne Einbrüche der Bildwiederholungsrate. Eine derart stabile Grafikroutine kommt auch den Mehrspieler-Modi zugute. Bis zu 16 Konsoleros können online oder im LAN-Netzwerk die Waffen zum Glühen bringen. Die Ausrüstung eines Spielers hängt dabei von der jeweiligen Charakterklasse ab. ■ ML



Smart Weapons: Die H.E.R.F.-Projekte greifen eure Gegner selbstständig an.

**Allein bist du mächtig.
Als Team seid ihr Legenden.**
—Professor Charles Xavier



Rekrutiere dein Team von 4 Mutanten
aus bis zu 15 steuerbaren X-Men™ oder spiele
im 4-Spieler-Koop-Modus.



Erlebe ein neues, episches X-Men-Action-/
Rollenspiel, in dem du Magneto™ und seine
finstere Armee bekämpfen musst.

X-MEN LEGENDS™

x-men-legends.com

ERHÄLTlich AB OKTOBER 2004



PlayStation 2



NINTENDO
GAMECUBE



MARVEL
N-GAGE
NOKIA

ACTIVISION®

MARVEL, X-MEN und alle Marvel-Charaktere sowie die zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Marvel Characters, Inc., und werden mit Genehmigung verwendet. Copyright © 2004. Alle Rechte vorbehalten. www.marvel.com. Veröffentlichung durch Activision Publishing Inc. Spielcode © 2004 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. „PlayStation“ und das „PS“-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Lizenz von Microsoft verwendet. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Nokia and N-Gage sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Nokia Corporation. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

www.activision.de



Compilation of FINAL FANTASY VII

Der beste und meistverkaufte Final-Fantasy-Teil feiert 2005 auf der PS2, auf der PSP und auf dem Handy ein mehrfaches Comeback.

In der „Compilation of Final Fantasy VII“ fasst Square Enix jene neuen Projekte zusammen, die wir euch im Folgenden genauer vorstellen werden: Den Film „Final Fantasy VII Advent

Children“, das Handyspiel Before Crisis: Final Fantasy VII und das PS2-Spiel Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII.

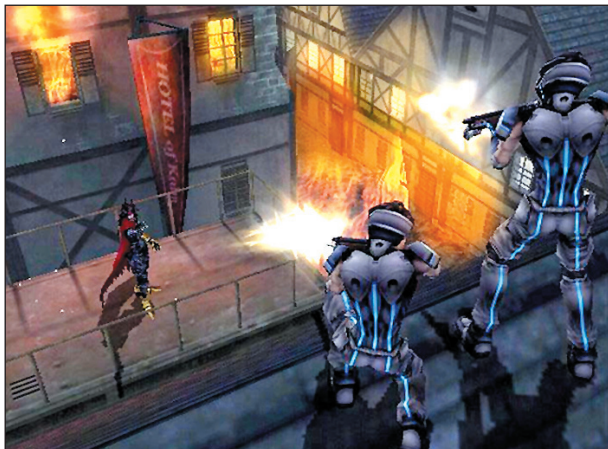
„Compilation of Final Fantasy VII“ bezeichnet die neue Firmenstrategie von Square Enix, mit der man eine „Polymorphic Vision“ verfolgt: Man will Ideen entwickeln, ohne sich vom Gedanken an die Umsetzung auf ein bestimmtes Medium oder eine Hard-

ware von vornherein einschränken zu lassen. Diese Ideen werden dann für Konsolen, Onlinespiele, Mobile Gaming oder DVD umgesetzt.

So auch der Film „Final Fantasy VII Advent Children“: Diese „Idee“ erscheint auf DVD und auf UMD für die PSP. Gleichzeitig haben sich daraus Before Crisis: Final Fantasy VII und jetzt Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII entwickelt.



○ **Fachwerkhäuser und Schubkarren:** Vincent schleicht durch eine Stadt, die irgendwie westlich anmutet.



○ **Sie verwüsten Dörfer und wollen Vincent töten:** Wer sind die mysteriösen Soldaten?



Rückblende: Einer der beliebtesten Helden aus Final Fantasy VII – wir erinnern uns – sitzt versteckt und eingesperrt im Untergeschoss des Shinra-Hauptquartiers: Vincent Valentine ist durch Mako-Experimente des tückischen Shinra-Konzerns zu einem mächtigen Formwandler geworden. Nach einigen Irrungen hat er sich eurer Party rund um Cloud Strife angeschlossen.

In Dirge of Cerberus wird der einstige Nebendarsteller zum Hauptcharakter. Das Abenteuer spielt drei Jahre nach den Geschehnissen aus Final Fantasy VII und ein Jahr nach jenen des Films „Advent Children“. Die Deep-Ground-Soldaten überfallen friedliche Städte, Vincent stellt sich der Bande entgegen. Auf der Tokyo Game Show hat Square Enix einen ersten Trailer gezeigt, in dem der interessierte Zuschauer den neuen Helden Vincent von hinten durch eine Stadt laufen sieht – nachts. Er schießt auf Solda-

ten und wechselt auch in die Ego-Perspektive in einen Scharfschützen-Modus. Dirge of Cerberus wird höchstwahrscheinlich ein Actionspiel und kein Rollenspiel werden. Auch andere Charaktere aus Final Fantasy VII sollen auftauchen, im Trailer war bereits Cait Sith zu sehen. Dirge of Cerberus soll 2005 in Japan erscheinen, ein Release-Datum für Europa ist noch nicht angekündigt.



○ **Schusswechsel, ausweichen, in Deckung gehen:** Dirge of Cerberus wird ein Actionspiel.

Timeline





○ Im Film bekommt Cloud einen Anruf von Tifa. Das Mobiltelefon P900iV...



○ ...bewirbt Cloud für Panasonic im Internet, auf Plakaten in der U-Bahn...



○ ...und in einem Fernsehspot, indem ein paar Szenen aus dem Film zu sehen sind.



FINAL FANTASY VII

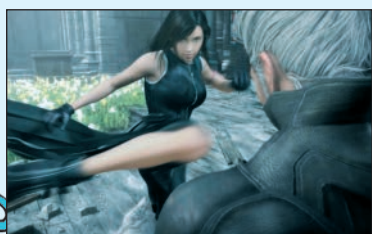
ADVENT CHILDREN



○ **Trügerischer Friede:** Schwarze Kreaturen und gewaltige Bahamut-Magier greifen die Stadt an.

Rollenspielhelden auf der großen Leinwand: In der play 09/04 haben wir euch den Film „Final Fantasy VII Advent Children“ ausführlich vorgestellt. Der Streifen spielt zwei Jahre nach dem PS-one-RPG Final Fantasy VII. Auf der Tokyo Game Show zeigte Square Enix neue Szenen und enthüllte weitere Story-Aspekte: Held Cloud betreibt einen Kurierdienst, den „Strife Delivery Service“. Gemeinsam mit Tifa kümmert er sich um Waisenkinder, von denen einige am tödlichen Geostigma-Syndrom leiden. Einer seiner Aufträge führt ihn zu einem verummten Mann in einem Rollstuhl, der Clouds Hilfe braucht. Der Unbekannte will die Welt wieder aufbauen und hat Clouds Erzfeind Sephiroth im Vorfeld genauestens studiert. Wer sich unter der

Kutte verbirgt und was seine wahren Pläne sind, kommt erst nach und nach ans Licht. Auftritte weiterer Charaktere stehen bereits fest: In einer Traumsequenz sieht Cloud Aeris, während Vincent Valentine ihn ausführlich über die Geostigma-Krankheit aufklärt. In einem Kampf in der Stadt ist später auch Yuffie zu sehen, die mit einem Fallschirm mitten im Getümmel landet. Cid prügelt mit einer Lanze auf raubtierähnliche Bestien ein, ebenso sind Red XIII und Barret in der Schlacht zu sehen. Der Endkampf des Films hält für alle Fans eine große Überraschung parat. In Japan soll Advent Children noch in diesem Jahr erscheinen – vermutlich am 3. Dezember – als Starttitel für die PSP. In Europa müssen wir uns noch bis Anfang 2005 gedulden.



○ **Sexy und gefährlich:** Tifa kommt mit Waisenkinder Marlene in die Kirche von Aeris und trifft auf Loz, der...



○ **...sie sofort attackiert.** Er schmettert die agile Schwarzhäarige mit Wucht an die Wand und der Kampf scheint verloren.

BEFORE CRISIS

FINAL FANTASY VII

Das Action-RPG fürs Handy, Before Crisis: Final Fantasy VII, spielt sechs Jahre vor Final Fantasy VII. Hintergrund: Der Shinra-Konzern hat bereits die Macht übernommen und beeinflusst die Gesellschaft. Die Untergrundbewegung Avalanche kämpft zu diesem Zeitpunkt bereits gegen Shinra, wobei das Unternehmen sich von Turks schützen lässt. Die Truppe um Anführer Veld steht im Mittelpunkt der Geschehnisse, der Spieler wählt zu Beginn zwischen zwei weiblichen oder männlichen Mitgliedern. Insgesamt spielt man online mit bis zu vier Freunden und erledigt mehrere Missionen. Die für die Kämpfe benötigte Materia-Energie beschafft man sich mit der Kamera im Handy! Man schießt ein beliebiges Foto, die Kamera rechnet die Aufnahmen auf die Grundfarben herunter und wandelt sie in ein entsprechendes Materia um. Ein rotes Materia steht für Feuermagie, ein weißes entfesselt Heilkraft. Before Crisis ist in Japan seit Ende September nur über den i-mode-Service von NTT Docomo verfügbar. Veröffentlichungspläne für Europa gibt es noch nicht. ■ FM



○ **In Midgar:** Hier kämpft man mit Magie, Pistole und Schwert gegen die Schergen von Avalanche.



○ **Feuerwalze:** Auch auf den kleinen Handy-Bildschirm zaubert Square Enix große Effekte.

PLAY-DATEN

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Square Enix
Spieler	1	Erhältlich ab	2005
Hersteller	Square Enix	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.squareenix.com

40% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Die neue Firmenpolitik von Square Enix ist für Rollenspieler ein wahrer Segen. 2005 steht im Zeichen von Final Fantasy VII.

HOT SHOTS GOLF FORE!

Es ist noch nicht sicher, ob dieser Titel überhaupt bei uns erscheinen wird – aber vielleicht brauchen wir ihn auch gar nicht.

KAMERAPROBLEM



Leider kann man keinen Kameraflug über das abgesteckte Gelände unternehmen. Ein solcher Flug ist nur geradeaus oder rückwärts möglich. Ferner kann man das Gelände zwar recht gut aus allen Blickwinkeln heraus betrachten, geht es jedoch ans „Feintuning“, um den Landeplatz des Balles exakt festzulegen, schaltet das Spiel gnadenlos in die Von-vorne-Perspektive. Aus dieser Sicht könnt ihr den Landeplatz des Balles nur grob festlegen.



○ **Pleitegeier:** Um neue Ausrüstung kaufen zu können, müsst ihr erst ein paar Runden spielen.

Bedauerlich oder nicht? Fans der Serie beklagten den hier zu Lande nicht veröffentlichten dritten Teil der Serie. Mit etwas Glück fasst sich Sony diesmal ein Herz und veröffentlicht Hot Shots Golf Fore! in Europa. Allerdings fragt man sich ernsthaft, was die Jungs bei Clap Hanz in den vergangenen zwei Jahren getrieben haben. Vor allem beim Gameplay muss man die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger mit der Lupe suchen. Aber zum Glück gib't in Sachen Spielmodi Neues zu berichten:

Rund um die Welt

Ganz oben steht die Online-Unterstützung, die dieses Mal ihren Namen wirklich verdient. Die des Vorgängers war nämlich zum In-die-Tonne-Treten. Der Online-Modus schickt euch in zahlreichen Spielmodi gegen andere Golfer aus der ganzen Welt aufs Grün. Egal ob in Eins-gegen-Eins oder bei Wettbewerben mit bis zu 50 Teilnehmern – dem Multiplayer-Spaß steht nichts entgegen.

Auch offline wird es jedoch nicht langweilig. Vier Spielmodi sorgen für Abwechslung auf dem Golfplatz. Unter anderem ist frohes Einlochen auf Minigolf-Kursen



○ **Die Länge macht's:** Je länger eure Putts beim Minigolf sind, desto mehr Punkte erhaltet ihr.

angesagt, die – zur Freude der Fans – wieder aus der Versenkung aufgetaucht sind. Auf zwei realen und ein paar Fantasie-Kursen könnt ihr eure Putting-Skills verbessern. Den großen Reibach macht ihr aber in insgesamt zwölf Wettbewerben: Auf den 18-Loch-Parcours gelten die üblichen Regeln: Mit möglichst wenigen Schlägen sollen die Runden absolviert werden. Je nachdem wie ihr euch anstellt, erhaltet ihr zusätzliche Punkte: Landet der Ball auf dem Fairway, winken beispielsweise 20 Punkte, landet er hingegen im Sandbunker, werden 20 Punkte von eurem Konto abgezogen.

Ansichtssache

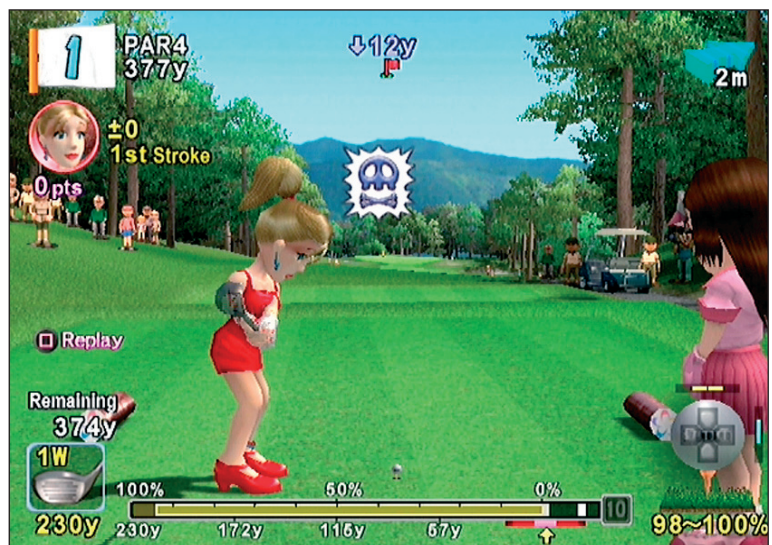
Nach einem Turnier könnt ihr die gesammelten Punkte im Shop unter anderem gegen neue Schläger, Bälle und Charaktere eintauschen. Auf euer Konto wandern auch die Punkte, die ihr



○ **Schade:** Einen Kameraflug, der um die Kurve herum führt, gibt es leider nicht.

euch in den Minispielchen redlich verdient habt.

Hot Shots Golf Fore! ist eine Mischung aus Arcade und Simulation. Auf realistischen Kursen packt ihr eure Schläger aus und legt los. Die Stärke, mit der ihr den Ball trefft, bestimmt eine Anzeige am unteren Bildschirmrand. Eine farbige Markierung saust im Balken von 0 auf 100. Je nachdem, an welcher Stelle ihr den Balken stoppt, trefft ihr den Ball unterschiedlich hart. Zuvor muss allerdings der Landepunkt des Golfballs festgelegt werden. Und genau hier liegt der Hund begraben (siehe Marginalspalte)! Da am eigentlichen Gameplay kaum etwas verändert worden ist, wird es alteingesessene Hot-Shots-Golf-Begeisterte nicht sonderlich stören, Tiger-Woods-Fans hingegen, die ein nahezu perfekt ausbalanciertes Gameplay kennen, müssen Nerven zeigen wie Drahtseile. **HS**



○ **Zeichendeutung:** Wenn ihr den Ball nicht perfekt trefft, erkennt ihr das am eingeblendeten Symbol.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Golf	Entwickler	Clap Hanz
Spieler	1-4	Erhältlich ab	ab sofort (USA)
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

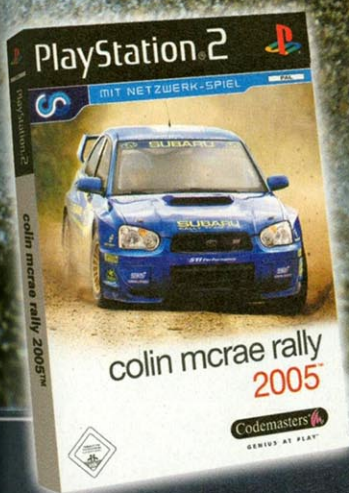
Webinformationen: www.playstation.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Hot Shots Golf Fore! ist eine „halbe“ Golfsimulation, die aufgrund kleiner Mängel am Gameplay sehr nervig sein kann.

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 Codemasters. Software Company Limited. All rights reserved. Codemasters is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 2005"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae" and "Rally" are registered trademarks of Codemasters. "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 EA or any related company. *Teilnahme bis 18.01.05. Teilnahme bis 22.11.04. 22.00 Uhr deutscher Zeit. Der Rechtswort ist vorbehalten.

Devil May Cry®

**EINMAL SCHLACHTPLATTE MIT STIL, BITTE:
CAPCOM TISCHT EINE ACTION-DELIKATESSE AUF!**



Ⓢ **Hightech-Nun-Chacku:** Die Kettenstöcke ermöglichen blitzschnelle Nahkämpfe.



Ⓢ **Action-Standard:** Herumstehende Benzinfässer versprühen bei Anstich ihren Inhalt.

Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser: Wenn Devil-May-Cry-3-Produzent Tsuyoshi Tanaka in der Vergangenheit über sein jüngstes PS2-Baby gesprochen hat, war der Capcom-Japaner im Umgang mit Superlativen nicht sparsam. Natürlich würde dem kritischen Schreiberling nicht im Traum einfallen, die ausschweifenden Anpreisungen in Frage zu stellen. Dennoch hat der durchgewachsene zweite Teil (für den ebenfalls Sai Tanaka verantwortlich zeichnet) eine gewisse Skepsis nach sich gezogen, was die Qualität künftiger Episoden anbelangt.

Als dann kürzlich eine spielbare Vorabversion im play-Hauptquartier eingetrudelt ist, war die Freude in doppelter

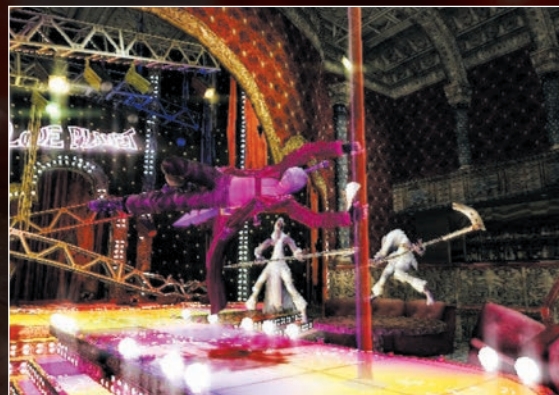
Hinsicht groß. Zum einen, weil wir uns beim intensiven Testspiel endlich ein konkretes Bild von Dantes nächstem Höllentrip machen konnten. Andererseits, weil Mastermind Tsuyoshi Tanaka tatsächlich nicht zu viel versprochen hat: Mit Devil May Cry 3 scheint uns endlich ein würdiger Nachfolger zum genialen Erstling zu erwarten.

Geschnitten...

Das Gerüst der Handlung haben wir bereits in Ausgabe 07/2004 beleuchtet. Details der spannenden Geschichte um die Blutfehde zwischen Dämonensohn Dante und seinem tückischen Bruder lässt Capcom nach wie vor im Dunkeln. Das runderneuerte, vollmundig als „Stylish Crazy Action“ angepriesene



Ⓢ **Anfang mit Schrecken:** Schon bei der Eröffnungsschlacht in Dantes Hauptquartier geht's mächtig rund.



Ⓢ **Tanz den Teufel:** Dank Trickster-Technik kann Dante die Discostange im Kampf zu seinem Vorteil nutzen.



🕒 **Revolvermann:** Im Gunslinger-Modus steht dem Helden eine luftige Dauerfeuerattacke zur Verfügung.



🕒 **Drei Köpfe müssen rollen:** Mythologisch angehauchte XXL-Bosse dürfen natürlich nicht fehlen

ne Kampfsystem hingegen konnten wir schon ausführlich ausprobieren.

Grundsätzlich funktioniert die Dauermetzelei ähnlich wie in den Vorgängern: Auf Knopfdruck lasst ihr entweder ein wuchtiges Schwert auf die Schädel der muffigen Modernster niedersausen oder ihr haltet sie mit Schusswaffen in Schach. Je nach Tastenkombination und Richtung, in die ihr den Stick drückt, verbinden sich diese beiden Basisangriffe zu durchschlagskräftigen Kombos. Und wie es sich für Devil May Cry gehört, ist verschiedenartiges Meucheln nicht bloß stylisches Mittel zum Zweck: Je variantenreicher ihr die Hiebe kombiniert, desto schneller wächst Dantes Kombo-Anzeige. Und das wiederum schlägt sich nach Missionsabschluss positiv auf euer Erfahrungspunktekonto nieder, dessen Zähler ihr in die Verbesserung eurer Ausrüstung investiert.

...oder durchlöchert?

Die große Innovation im Dämonenkrieg stellen Dantes unterschiedliche Kampfstile dar. Vor jedem Abschnitt dürft ihr euch für eine von vier Techniken entscheiden. Das Sortiment an Basisattacken wird durch diese Wahl zwar nicht beeinflusst, doch stehen euch bei jedem Stil eine Reihe praktischer Zusatzmanöver zur Auswahl. Ent-

scheidet ihr euch für die Profession Gunslinger (was zu Deutsch etwa „Revolvermann“ heißt), ballert Dante auf zwei Halunken gleichzeitig. Startet ihr hingegen einen Angriff aus dem Sprung heraus, wirbelt euer Held blitzschnell um die eigene Achse und lässt einen wahren Kugelregen auf die Horrorhorde niederprasseln.

Der Weg des Kriegers

Ganz anders der so genannte Swordmaster-Modus: Bei dieser Technik lässt Dante sein übergroßes Schwert wie einen Propeller schützend über sich rotieren – so lange ihr auf die Kreis-Taste einhämert. Der Trickster-Stil wiederum ist ein Fall speziell für athletische PS2ler. Per Kreis-Taste taucht ihr wieselflink unter einem Schurken durch, um ihm Sekunden später den blitzenden Stahl in den Rücken zu bohren. Zudem kraxelt der Meisterkämpfer nur im Trickster-Modus Mauern empor, um wuchtigen Gegenangriffen zu entgehen. Die vierte Version, Royal Guard, war leider noch nicht spielbar.

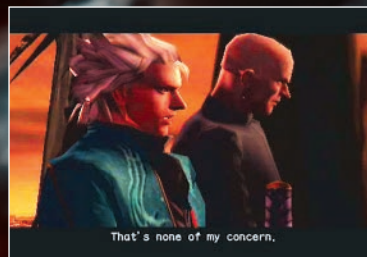
Im Verlaufe des Abenteuers dürft ihr Erfahrungspunkte in immer neue Spezialmanöver investieren und Dante so auf einen (oder mehrere) Schlachtille spezialisieren. Noch mehr Varianz zieht das Kampfkonzept aus einer stattlichen Anzahl mächtiger Zusatzwaffen. Mit

Nun-Chacku und Schrofflinde metzelt es sich natürlich ein wenig anders als mit Pistolen-Doppel und XXL-Klinge. Erfreulicherweise funktioniert der Waffenwechsel dabei blitzschnell auf Schultertastendruck. Lästiges Umschalten ins Statusmenü ist nicht mehr notwendig.

Alles in allem überzeugt Devil May Cry 3 bereits jetzt in vielerlei Hinsicht. Die bisherigen Levels präsentieren sich optisch weitaus opulenter und sind gleichzeitig viel übersichtlicher gestaltet als die oft drögen, ausufernden Kulissen des Vorgängers. Auch die Steuerung überzeugt: Selbst im dichtesten Chaos aus wuchtigen Spezialeffekten und polygonalen Leibern lässt sich Dante optimal kontrollieren. Da kann eigentlich nichts mehr schief gehen! ■ CG



🕒 **Der Hauch des Todes stinkt:** Die rasanten Zwischensequenzen sind kurze Verschnaufpausen im Action-Alltag.

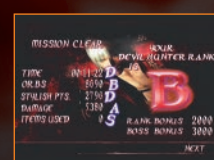


🕒 **Alte Fehden rosten nicht:** Bruderherz Vergil hält nicht viel von Geschwisterliebe.



🕒 **Mehr Feinde, mehr Moves, mehr Waffen:** DMC 3 verspricht vielfältigen Bildschirmtd.

ABRECHNUNG



In bester Serientradition werden eure Leistungen nach jeder absolvierten Mission beurteilt. Wie schnell wart ihr? Wie viele Items habt ihr eingesetzt? Und wie viel Schaden hat Dante angerichtet? Je effizienter ihr gemeuchelt habt, desto höher fällt das Ranking und damit auch der Erfahrungspunktebonus aus. Ihr seht, stylisches Metzen lohnt sich wieder!

PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Capcom
Spieler	1	Erhältlich ab	1. Quartal 2005
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.capcom-europe.com

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hitkandidat

Da zücken wir doch gerne die fünf Sterne: Exzellentes Actionfest mit obercoolem Hausherrn und spannenden Gästen.

TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

In Nordkorea brennt die Luft – und wieder mal ist Tom Clancy daran schuld. Erneut muss eure Ghost-Einheit die Suppe auslöffeln.

DER BESTSELLERAUTOR



Tom Clancy wurde 1947 in Baltimore (USA) geboren. Den weltweiten Durchbruch schaffte er mit dem Roman „Jagd auf Roter Oktober“, der später mit Sean Connery und Alec Baldwin in den Hauptrollen verfilmt wurde. Es folgten weitere Kino-Umsetzungen seiner Jack-Ryan-Serie, in denen unter anderem der als „Indiana Jones“ bekannte Harrison Ford auf Verbrecherjagd ging.



Luftschlag: In manchen Missionen unterstützt die Airforce eure Einsätze mit Apache-Kampfhubschraubern.



Abwechslungsreich: Diesen Panzerzug haltet ihr auf, indem ihr die Pipeline zerstört.

Krisenherd Korea im Jahre 2007: Der kommunistische Norden versenkt bei einem Raketenangriff das Spionageschiff USS Clarence E. Walsh und löst damit eine schwere internationale Krise aus. Um eine Eskalation der Situation zu verhindern, wird die kampferprobte Spezialeinheit Ghost nach Korea geschickt.

Koreakrieg

Ghost Recon 2 ist spannend wie ein Thriller. Kein Wunder! Dahinter steckt schließlich Tom Clancy, den belesene Zocker als Autor zahlreicher Bestseller kennen. Der hat nämlich auch die Storys für die Splinter-Cell- und die Rainbow-Six-Reihen geschrieben.

Auch sonst zeigen sich die Entwickler von Ubisoft Shanghai (in puncto Hintergrundgeschichte Rainbow Six 3, 2000) spendabel. Der in der PS2-Version thematisierte Konflikt spielt sich nämlich vier Jahre vor den Ereignissen der gleichnamigen Xbox-Version ab – eine völlig eigenständige, neue Storyline.

Wie im Prequel befindet sich das Einsatzgebiet eurer Spezialeinheit auch in Ghost Recon 2 wieder hinter den feindlichen Linien. Per Tastendruck schickt ihr einen Spähtrupp voraus und gebt euren CPU-Kameraden Anweisungen wie „Angriff!“ oder „Stellung halten!“. Liegt ihr taktisch einmal daneben, greifen eure Jungs auch von selbst zur Waffe.

Schulterblick

Im Story-Mode schleicht, robbt und ballert ihr euch durch 14 Missionen. Zwölf von ihnen bestreitet ihr mit eurem vier Mann starken Kommando. In zwei Einsätzen seid ihr jedoch völlig auf euch alleine gestellt und zieht mit einem Scharfschützengewehr bewaffnet in den Krieg. Unü-

berlegtes Drauflosstürmen endet allerdings auch hier unweigerlich mit dem Bildschirmtod. Taktisches Vorgehen hat somit in allen Missionen oberste Priorität.

Neu an Ghost Recon 2 ist die Kameraeinstellung: Die gewohnte Ego- wird durch eine Third-Person-Perspektive ersetzt. Auch grafisch hat sich einiges getan: Die neue Grafikengine lässt die riesigen Außenlevels dank verfeinerter Texturen nicht mehr so grob und steril wie im ersten Teil wirken.

Der Multiplayer-Part war in der uns vorliegenden Preview-Version leider noch nicht enthalten. Die Entwickler versprechen neben dem Mehrspieler-Modus jedoch auch Online-Duelle mit bis zu 16 Spielern und Head-Set-Unterstützung. **SR**



Feuer frei: Aus einer sicheren Deckung heraus nehmt ihr eure Gegner ins Fadenkreuz.

PLAY-DATEN

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Ubisoft Shanghai
Spieler	1-16	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Ubisoft	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.ubisoft.com

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Grafisch hat sich im Vergleich zum ersten Teil viel getan. Auch die exklusive PS2-Story verleiht dem Shooter Ghost Recon 2 Starqualität.

HOT STUFF!!

OOOH

JAA !!

KULT!

36054 SEX, SEX, SEX
36055 SÜSSES ASIATISCHES GIRL
36057 WILDER HÖHEPUNKT
36058 WILDE NONNE
36027 SCHNARCHEN
36028 EINE TOILETTENSÜPLUNG
36052 KÖTZELN TOTAL
36056 HEFTIG ABKOTZEN

REAL SOUNDS

SUPERCOOLE SOUNDS UND WITZIGE GERÄUSCHE, DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST.

36059 LEBEN FREIZÜGIG
36060 SCHULHOFGEFLÜSTER
36061 VERBORNE LÜDER
36062 DERBE ALTE BEIM SEX
36063 BLUTJUNGE VERFÜHRERIN
36064 FLOTTER 3ER
36065 STRENGE ERZIEHERIN
36066 GEILE KLASSENLEHRERIN
36067 SUPER HÖHEPUNKT
36068 ZARTES VORSPIEL
36020 GEILE GESPIELINNEN
36001 KLOSPÜLUNG
36002 EIN LACHSACK
36021 SPASS MIT 2 FRAUEN
36004 FRAU STÖHNT
36005 WIEHERN
36006 EINE GEISTERLACHE
36007 SCHREI EINES ESELS
36008 KIRCHENGLOCKEN
36009 SIRENE M. EXPLOSION
36010 GELÄCHTER
36012 USA HYMNE
36014 FOLTER SCHREIE
36016 KRANKES LACHEN
36017 LUSTIGES LACHEN
36019 VERRÜCKTES LACHEN
36022 EIN ALTER WECKER
36023 TÜRKLINGEL
36024 EINE KIRCHTURMGLOCKE
36026 KUCKUCKSUHR

FÜR ALLE GEEIGNETEN HANDYS, SIEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG

SOUNDS DES MONATS

TOP RINGTONES
'Space-Taxi'

aus dem (T)Raumschiff
mit Bully, Schrotti & Crew

von STEFAN RAAB

Best.Nr: 82534

Power Ringtones

CHART-BREAKER

82541 TELL ME
82540 MY PLACE
82489 DR ALTE HOLZMICHL
82461 DRAGOSTEA DIN TEI
82539 AUS & VORBEI
82538 HOW COME
82537 BURN
82536 CHOCOLATE (CHOCO CHOCO)
82535 VEO VEO
82534 SPACE TAXI
82533 THIS IS THE WORLD WE LIVE IN
82521 THIS LOVE
82522 TROY
82523 FORCA
82524 LET'S GET IT STARTED
82525 LA PROMESSE
82526 SHORTY DOOWOP
82527 WE ARE
82528 CHOCOLATE
82529 BREAKING THE HABIT
82496 SAVE YOUR KISSES FOR ME
82495 F U RIGHT BACK
82494 BREAKING THE HABIT
82493 UNNATURAL BLOND
82492 MEIN BLOCK
82491 CONSEQUENCE OF LOVE
82490 SUNSHINE AFTER RAIN
82488 MARTINEE
82466 F**K IT
82465 ICH, ROQUE
82464 BRENNENDE LIEBE
82463 UNSER HAUS
82455 SUGA SUGA
82454 MY BAND
82453 IF I AIN'T GOT YOU
82452 I'M STILL IN LOVE WITH YOU
82439 YEAH
82438 LEFT OUTSIDE ALONE
82436 STRONG
82435 CAN'T WAIT UNTIL TONIGHT
82434 GET IT TOGETHER
82433 RED BLOODED WOMAN
82432 BEHIND THE SUN
82431 DER LETZTE STERN
82430 LIEBE IST ALLES
82429 TOXIC
82428 HUNGRIGES HERZ
82427 SIEHST DU DAS GENAU

MOVIE UND KULT

81764 DAS A-TEAM
81174 DAS BOOT
81865 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
81814 MISS MARPLE
81182 DIE MAUS
81164 MISS IMPOSSIBLE
81809 DER PATE
82344 SEX AND THE CITY
81819 MANA MANA
81653 BACARDI FEELING
81041 DEUTSCHE HYMNE
82460 SUMMER IN THE CITY
82459 HIGHWAY TO HELL
82458 LAMBADA
82457 IT'S RAINING MEN
82531 FOOTBALL'S COMING HOME
81173 HEIDI
81166 BIENE MAIA
81155 WE ARE THE CHAMPIONS
81862 FLIPPER (TITELMELODIE)
82060 USA HYMNE
81032 ANTON AUS TIROL
82520 10 KLEINE NEGERLEIN
82519 ALF
82518 BIENE MAIA
82516 BUGS BUNNY SHOW
82515 COME ON EILEEN
82514 DIE TAGESSCHAU
82513 HEIDI
82512 MENDOCINO
82511 RELAX
82510 ROCKY
82509 YMCA
82508 BEZAUBERENDE JEANNIE
82507 BOB DER BAUMEISTER
82506 CARMEN
82505 DIE MOLDAU
82504 DIE ZWEIFEL
82503 DIE VIER JAHRESZEITEN
82502 GRIECHISCHER WEIN
82501 HOCHZEITSMARSCH
82500 KAISERWALZER
82499 KLEINE NACHTMUSIK
82498 LUCHTUM
82497 VERDAMMT ICH LIEB DICH
82473 GHOSTBUSTERS
82472 NEW YORK
82471 IT'S RAINING MEN
82470 HURRA DER PUMUCKEL IST DA
82469 HELLS BELLS
82468 GOOD SAVE THE QUEEN
82444 SEX AND THE CITY
82343 LIKE ICE IN THE SUNSHINE
82342 DER DRITTE MANN
82341 DALLAS
82340 SEXBOMB
82339 PHANTOM DER OPER

MONOPHON: FÜR ALLE GÄNGIGEN NOKIA, SIEMENS
POLYPHON: FÜR ALLE POLY-RINGTONES FÄHIGEN HANDYS

UND SO WIRD BESTELLT:

Sende "PTT"+Bestellnr.

an die **86688***

z.B. PTT 42149 für den Tiger

www.handyfutter.de

Oder ab jetzt gleich 70 %
SPAREN ??? Sende "START
PTT" + Bestellnummer an

87555 **

und spare jeden Tag mit
unserem genialen regel-
mäßigen Abonnement



oder telefonisch **0190 8514 45** ***
wähle einfach



WAP

Sende eine SMS mit
"WAP" an die 86688*

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct). ** Sende STOP PTT + urspr.Aboname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Lös-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min

GIGA-GEILE COLORED PIX

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

BITTE IM HANDY WAP-PUSH AKTIVIEREN

Hot & Sexy



Hot & Sexy



Hot & Sexy



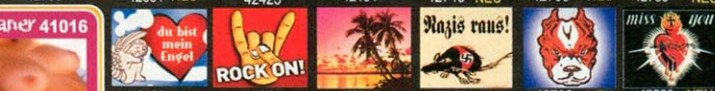
Hot & Sexy



Hot & Sexy



Hot & Sexy



Display Movies

Mega-Geil!
farbige
animierte
Movies
auf deinem
Display!



PERSONAL COLOR-PIX

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY



Schicke eine SMS mit PTT Bestellnummer und
einem kurzen Namen an: 86688*
z.B.: PTT 42148 Heike
(Bestellung Pix Nr. 42148 mit Namen "Heike")
So schickst Du ein Pix an deine Freunde: Hinter die
Bestellung einfach die Ziffernummer eintippen



RESIDENT EVIL™

OUTBREAK

- FILE 2 -

Der Kampf geht weiter: Die acht Überlebenden flüchten durch neue Gebiete der vom Virus verseuchten Kleinstadt.



Der Mann mit der Maske: Wenn ihr nicht schnell genug lauft, bekommt ihr die Axt des unbesiegbaren Henkers zu spüren.



Bissfest: Geratet ihr in die fauligen Finger eurer untoten Kontrahenten, könnt ihr euch nur mit einem Kopfschuss befreien.

CAPCOM ONLINE



Mit der Dinosaurierjagd Monster Hunter steht der zweite onlinefähige Titel aus dem Hause Capcom in den Startlöchern. Die Beta-Tests der Metzelei haben bereits vor zwei Monaten begonnen. Erscheinen soll Monster Hunter hier zu Lande noch vor Resident Evil: Outbreak File 2 – also Anfang nächsten Jahres.

Das Beste zuerst: Beim Nachfolger von Resident Evil: Outbreak (Test in play 11/04) müssen wir Europäer endlich nicht mehr auf den extrem witzigen Zombie-Modus und die Gesellschaft menschlicher Mitstreiter verzichten. Denn Resident Evil: Outbreak File 2 wird definitiv auch bei uns online spielbar sein.

Wir haben der kürzlich erschienenen japanischen Version (Biohazard: Outbreak File 2) auf den Zahn gefühlt und das gute Stück ausgiebig Probe gezoekt. Auf den folgenden zwei Seiten erfahrt ihr, was sich in Raccoon City seit dem letzten „Ausbruch“ getan hat.

Die Taschen prall gefüllt

Am Konzept haben Produzent Tsuyoshi Tanaka und seine Mannen nichts geändert. Zur Auswahl stehen abermals die acht Durchschnittstypen aus Raccoon City: der Polizist Kevin, der bullige Wachmann Mark, der Rohrverleger David und der Arzt George. Auf weiblicher Seite kämpfen die Studentin Yoko, die Reporterin Alyssa und Barfrau Cindy in fünf voneinander unabhängigen Szenarien (siehe Kasten) ums Überleben. Bis auf die letzte Episode müssen diese zudem nicht mehr freigespielt werden, sondern sind sofort anwählbar.

Neu ist ebenfalls, dass das Survival-Komitee im Offline-Modus nicht mehr automatisch zusammengesetzt wird. Ihr bestimmt nun selbst, welche CPU-Kameraden gemeinsam mit euch die Flucht bestreiten sollen. Außerdem beginnt in Resident Evil: Outbreak File 2 jeder der acht Helden das Abenteuer mit einem neuen, persönlichen Utensil – wobei der schon bekannte exklusive Gegenstand natürlich nach wie vor mit im Gepäck ist. So startet der Chirurg George Hamilton beispielsweise mit einer Luftpistole, die mit drei Pfeilen geladen ist. Reporterin Alyssa Ashcroft dagegen hat neben



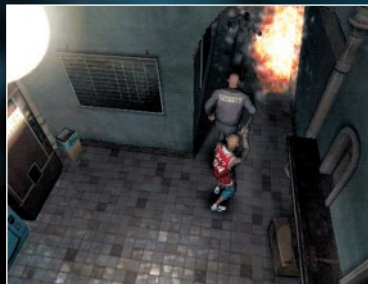
Fersengeld: Haben sich die Riesenflöhe erst einmal festgebissen, saugen sie euch das Blut aus den Adern und vergiften euch.



Auge in Auge: Holt der blitzschnell reagierende Hunter mit seiner Pranke aus, ist definitiv Schluss mit lustig.



○ **Alte Bekannte:** In den Gängen des R.P.D. treiben die ekeligen Licker ihr Unwesen.



○ **Boooooom!** Dieser Zombie fliegt gleich brennend durch die Gegend.

ihren Dietrichen einen Elektroschocker in der Tasche. Anders als die exklusiven Items können die persönlichen Gegenstände sogar untereinander getauscht werden.

Walk-by-Shooting

Doch noch nicht genug der Neuerungen: Auch im Spiel selbst haben die japanischen Entwickler einige kleine, aber feine Änderungen vorgenommen. So ist es nun erstmals möglich, sein Alter Ego mit der Waffe im Anschlag zu bewegen. Drückt ihr den R1-Button, zückt euer Charakter die Waffe und bleibt wie gehabt zunächst wie angewurzelt stehen. Wird aber zusätzlich die L1-Taste gedrückt, lässt sich der Gute mit dem rechten Analog-Stick beziehungsweise dem Digitalpad bewegen. Angreifenden Zombies mit einem Schritt zur Seite auszuweichen und ihnen sofort eine Kugel in den Hinterkopf zu jagen, ist somit kein Problem mehr.

Zum Thema Problemlösung: Seid ihr im ersten Teil halb tot über den Boden gekrochen, wart ihr schon fast Geschichte – auch wenn die passende Heilpflanze direkt vor euch auf dem Boden lag: Auf Knien ließen sich partout keine Gegenstände sammeln. Nur die helfende Hand eines Kameraden konnte euch noch vor dem Ableben bewahren. Dieses Ärgernis gibt es in Outbreak File 2 nicht mehr. Auch über die Erde robbend seid ihr hier in der Lage, Items aufzunehmen und diese auch zu benutzen.

Stichwort Gegenstände: Ihr habt zwar nach wie vor die Möglichkeit, nützliche Items aus dem Inventar-Bildschirm von euren Kameraden anzufordern. Mittels einer neuen Option könnt ihr eure Sidekicks nun aber auch dazu bringen, die entsprechenden Gegenstände selbst zu benutzen. Dieses Feature zahlt sich vor allem aus, wenn ihr online mit Newbies unterwegs seid, die sich auf dem Schlachtfeld noch nicht auskennen. Offline ist diese Innovation allerdings auch sinnvoll, da sich eure CPU-Sidekicks leider immer noch ziemlich dämlich anstellen.

Halb tot und Spaß dabei

Allerdings haben eure untoten Kontrahenten ordentlich dazugelernt: Die Zombies gehen jetzt deutlich aggressiver vor und lassen euch keine Verschnaufpause. Kaum habt ihr einen Raum verlassen, versuchen sie auch schon, die Türe hinter euch aufzubrechen. Dazu kommt, dass die fiesen Seuchenopfer einen Zahn zugelegt haben und sich nicht mehr nur langsam torkelnd fortbewegen. Besonders hungrige Kameraden sind pfeilschnell und lassen euch kaum die Zeit, eure Waffe zu ziehen.

Somit wären wir auch schon beim Schwierigkeitsgrad. Der hat im Vergleich zum Vorgänger deutlich angezogen. An der Ladezeitenfront hat sich dagegen nichts getan: Auch bei Resident Evil: Outbreak File 2 werden wir wohl nicht um unerträglich lange Zwangspausen herumkommen. ■ **AS**



○ **Böser Dumbo:** Im Zoo von Raccoon City verfolgt euch ein riesiger, sabbernder Elefant und will euch mit seinem Rüssel das Lebenslicht ausblasen.

Die neuen Szenarien und Gegner

Wild Things



Streicheln verboten: Im Zoo von Raccoon City bekommt ihr es mit blutrünstigen Hyänen und Löwen, beißwütigen Alligatoren, kratzbürstigem Federvieh, mutierten Pflanzen und einem ausgewachsenen Zombie-Elefanten zu tun.

Underbelly



In Underbelly kämpft ihr euch durch die U-Bahn-Schächte von Raccoon City. Hier machen euch neben fauligen Fahrgästen und Untergrund-Personal ekelige, Blut saugende Riesenflöhe das Leben zur Hölle.

Flashback



Ihr beginnt eure Flucht im zombieverseuchten Raccoon City Forest und kämpft euch bis zu einem alten Krankenhaus durch. Hier nerven euch Zombies, mutierte Pflanzen, Wespen und ein wahnsinniger Henker ganz extrem.

Desperate Times



Bissige Zombieköter, haufenweise Gehirnfresser und der gute alte Licker treiben sich in den Gängen des Raccoon City Police Departments herum und versuchen, euch das Lebenslicht auszublasen.

End of the Road



Die letzte Episode spielt in den Umbrella-Labors an der Stadtgrenze von Raccoon City. In den Gängen der Versuchsanstalt treiben zahlreiche Hunter ihr Unwesen. Am Ende des Szenarios wartet der Tyrant auf euch.

PLAY-DATEN

Genre	Survival-Horror	Entwickler	R&D Production Studio 1
Spieler	1-4	Erhältlich ab	sofort (Japan)
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.capcom.co.jp/biohazardoutbreak/

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Auch bei uns online: Outbreak File 2 wird nicht nur Resident-Evil-Fans in seinen Bann ziehen.

EYETOY: PLAY 2

Vorbei die Zeiten der Bewegung an der frischen Luft, jetzt wird vor der Kamera gesportelt. Hier ist schweißtreibendes Gehampel angesagt!



○ **Long live Rock'n'Roll:** Die Anmeldung zur Luftgitarren-Meisterschaft kam leider zu spät.



○ **Alles Käse hier:** Beim Edamer-Hobeln kommt es auf den richtigen Rhythmus an.

SPIELE-SPEKTRUM



Diese zwölf Spiele laden in EyeToy: Play 2 zum Abzappeln ein:

Luftgitarre
Homerun
Knock Out
Blasenatz
Heimwerkerkönig
Schlagzeugnis
Tormanica
Geheimagent
Kung-Fu
Meisterkoch
Affenschwung
Tischtennis

Sony's kleine USB-Kamera EyeToy hat vor inzwischen mehr als einem Jahr die PS2-Welt auf den Kopf gestellt: Erstmals hat man einfache Reaktionstests nicht mit handelsüblichen Pads, sondern durch verschiedene Körperbewegungen steuern können. Die Neuauflage der erfolgreichen Play-Partyspielsammlung setzt jetzt das innovative Konzept fort und punktet mit einigen frischen und äußerst muskelkaterträchtigen Ideen.

Family Fitness

Alte EyeToy-Hasen dürften sich auch in der zweiten Play-Runde sofort heimisch fühlen, hat man doch Aufbau und Menüführung nahezu eins zu eins übernommen. Nachdem man sich vor dem heimischen Fernseher korrekt positioniert hat und ein eigenes Profil erstellt ist, kann der Partyspaß für bis zu vier Hampelmänner auch schon losgehen: Zwölf verschiedene Spielen stehen euch zur Auswahl – die Palette reicht dabei vom kräftezehrenden Boxkampf in Knock Out über das korrekte Zubereiten leckeren Fast-

foods als Meisterkoch bis hin zu kniffligen Kombinationsaufgaben im virtuellen Affenschwung. Eine komplette Liste aller Disziplinen findet ihr in der Randspalte links.

Spielplatz

Viele Spieler haben die fehlende Langzeitmotivation und die mangelnde Abwechslung der ersten Play-Episode moniert. Um bewegungsfreudige Hobby-Hampler diesmal länger zu beschäftigen, hat das englische Sony-Entwicklungsteam die Aufgaben ungleich vielschichtiger gestaltet: Viele Spiele vereinen mehrere Anforderungen und prüfen euch auf Geschicklichkeit, Ausdauer und Reaktionsvermögen zugleich – so müsst ihr etwa als Heimwerkerkönig zunächst in bester Wishi-Washi-Manier eine zubetonierte Wand einreißen, um daraufhin mit einer Stichsäge vorgegebene geometrische Formen auszuschneiden. Klar, dass dabei nur Augenmaß und eine ruhige Hand einen Platz auf dem Siebertreppchen garantieren.

Wer eine kleine Verschnaufpause von dem eigentlichen Spielgeschehen braucht, tobt sich in den umfangreichen Bonusfunktionen des PS2-Silberlings aus. Sonntagsmaler etwa zeichnen völlig frei von Zeitdruck oder Spielvorgaben ihre digitalen Meisterwerke direkt auf die Mattscheibe, Schreihälsen verändern allein durch akustische Signale Farben und Form des dargestellten Bildes.

Besonders reizvoll ist die SpyToy-Funktion: Sie zeichnet völlig unbemerkt die Geschehnisse in der Kamerarumgebung auf. Ihr wolltet schon immer wissen, was eure kleine Schwester eigentlich macht, wenn sie sich wieder mal heimlich in euer Zimmer geschlichen hat? Kein Problem – ihr positioniert die Linse möglichst unauffällig im Raum und legt fest, ob sie auf Bewegungen oder auf Geräusche reagieren soll. Bekommt die Optik ein Signal, startet die Aufnahme und hält das schändliche Treiben für die Ewigkeit fest. Schaut euch demnächst also besser zwei Mal um: Das EyeToy könnte euch schon im Blick haben. ■ **WS**



○ **1:0 für die PS2:** In Tormanica beweist ihr euch als hoffentlich reaktionsschneller Torwart.



○ **Schlag mich:** Autoaggressive Neigungen können endlich gefahrlos ausgelebt werden.

PLAY-DATEN

PS2

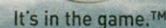
Genre	Partyspiel	Entwickler	Sony London
Spieler	1-4	Erhältlich ab	November
Hersteller	Sony	Preis	ca. 30 Euro

Webinformationen: www.playstation.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Spiel' dich fit: Zwölf abwechslungsreiche Minispiele bringen auch Bewegungsmuffel in Schwung – besser als der Vorgänger!



Den Transfermarkt beobachten,
einen eigenen Verein gründen oder
die Sponsorenverhandlungen
führen – ein Manager braucht immer
die richtigen Infos zur richtigen Zeit.
**FUSSBALL MANAGER 2005 – die
authentische Management-Simulation.**

PlayStation 2



湾岸 MIDNIGHT CLUB 3™

DUB® edition



Es kommt nicht auf die Länge eines Auspuffrohrs an, sondern auf den Durchmesser!



🕒 **Klassenkampf:** Egal ob schwammiger Cruiser oder wendige Heiz-Kanone, jeder Fahrzeugtyp hat seinen Reiz.



🕒 **Unter der Lupe:** Mit der frei beweglichen Kamera könnt ihr euren Wagen im Tuning-Mode aus allen erdenklichen Blickwinkel begutachten.

EINE BUNT GEMISCHTE SZENE



Jeden Monat stellen im DUB-Magazin bekannte Hip-hop-Stars ihre Edelschlitten vor. Ab und an zeigen auch Größen aus Film, Fernsehen und Sport, was sie in der Garage stehen haben, darunter beispielsweise Tony Hawk, Danny Trejo oder David Beckham.

Was zur Hölle ist eigentlich DUB? In erster Linie: das angesagteste amerikanische Tuning-Magazin überhaupt. Genau genommen ist DUB jedoch viel mehr. DUB ist einfach alles, was mit dieser Szene zu tun hat – von der riesigen Chromfelge über den Nitro-Tank unterm Sitz bis hin zu den 6.000-Watt-Boxen im Kofferraum. DUB ist ein Lebensgefühl!

DUB for Life

Und genau diesen „Way of Life“ transportiert Rockstar San Diego mit Midnight Club 3: DUB Edition auf die Konsole. Die

Entwickler der Serie waren die Ersten, die illegale Rennen – noch dazu in einer frei befahrbaren Stadt – auf die Straßen der PlayStation2 gebracht haben. Doch 2003 zog EA mit Need for Speed: Underground und pfeilschnell an der Midnight-Club-Serie vorbei.

Dank der tatkräftigen Unterstützung des besagten Tuning-Magazins wechselt nun wieder Rockstar auf die Überholspur. Und die Entwickler kennen nur ein Ziel: den direkten Konkurrenten im Rennen um die Gunst der Käufer weit hinter sich lassen. Die Chancen dafür stehen gar nicht mal

schlecht. Das Spielprinzip von Midnight Club: DUB Edition ist mit dem seiner Vorgänger identisch. Mit Autos und Motorrädern rast ihr durch Detroit, Atlanta und San Diego. Die einzige Vorgabe bei den irrwitzigen Rennen: Ihr müsst die verschiedenen Checkpoints nacheinander überqueren. Wie ihr das macht, ist egal.

Der kürzeste Weg...

...zwischen zwei Punkten ist eine Gerade. Das gilt auch für Midnight Club 3. Deshalb darf man sich bei den Wettkämpfen nicht ausschließlich auf die viel befahrenen Hauptstraßen konzentrieren. Jede Abkürzung bringt wertvolle Sekunden und sollte genutzt werden, eure Gegner machen es schließlich nicht anders. Als Short-Cuts dienen nicht nur kleine Seitengassen, in den Städten warten auch versteckte Schanzen. Zudem darf man als ebenso abgebrühter wie illegaler



🕒 **Schon im Spiel:** Getunte Oldtimer sind der letzte Schrei in der DUB-Szene.



🕒 **Jeder gegen jeden:** Autos und Motorräder treten auch gleichzeitig gegeneinander an.



🕒 **Bekannte Hersteller:** Alle Tuningparts im Spiel sind Original-Teile.

Rennfahrer nicht davor zurückschrecken, einfach mal den ganz direkten Weg zu nehmen – auch wenn dieser zufällig durch ein Einkaufszentrum führt.

Das Problem an der Sache ist nur, dass man potenzielle Abkürzungen oft gar nicht wahrnimmt, denn Midnight Club 3: DUB Edition ist unheimlich schnell. Damit die Bildwiederholungsrate bei einem dermaßen hohen Tempo konstant bleibt, hat Rockstar San Diego die Grafikroutine verbessert. Für den dritten Teil bedeutet das nicht nur eine gesteigerte Spielgeschwindigkeit, sondern auch mehr Effekte und eine detailliertere Grafik.

Zwei oder vier Räder?

Die aufgebohrte Optik macht sich auch beim Fuhrpark bemerkbar. Ihr könnt je-

des noch so kleine Detail an den auf Hochglanz polierten Autos und Motorrädern erkennen. Erstmals nehmen nun auch lizenzierte Fahrzeuge an den illegalen Straßenrennen teil. Insgesamt 20 Hersteller sind im Spiel vertreten, darunter beispielsweise Dodge, Mitsubishi, Cadillac, Hummer und Lamborghini. Bei den Zweirädern habt ihr die Auswahl zwischen Bikes von Aprilia, Ducati, Kawasaki und Westcoast Choppers.

Das Fahrverhalten der über 50 Vehikel hängt ganz vom jeweiligen Fahrzeugtyp ab. Fette Luxuslimousinen wie Oldtimer oder Cruiser sind schwer und neigen dazu, um die Kurven zu driften. Japaner und auf Performance getrimmte Straßenflitzer kleben dagegen geradezu am Boden.



🕒 **Authentische Optik:** Jedes Stadtviertel wurde seinem Original nachempfunden.



🕒 **Blebschaden:** Auf der Straße wird um jeden Platz hart gekämpft.

In Midnight Club 3: DUB Edition dürft ihr mit den Original-Fahrzeugen nicht nur an den Start gehen, sondern die guten Stücke auch zu Schrott fahren: Die Polygonboliden wurden allesamt mit einem Schadensmodell ausgestattet, was reichlich ungewöhnlich ist. Denn bis dato haben Autohersteller nur dann ihr Lizenz-O.K. gegeben, wenn ihre Fahrzeuge unversehrt und nur im besten Lichte dargestellt in ein Spiel implementiert wurden.

Ein Spiel für Individualisten

In der Garage habt ihr die Möglichkeit, eure gewonnen Fahrzeuge nach allen Regeln der Kunst tunen. Dazu zählen nicht nur die für ein Rennspiel obligatorischen Motor-Upgrades, bei DUB kommt es auch auf die Optik an. Der Spieler kann sein hart erarbeitetes Geld in mehrschichtigen Effektlack, Heckschürzen, Frontblenden, Unterbodenbeleuchtung oder sündhaft teure Felgen investieren. Hier ist alles möglich, was in der Szene angesagt ist – und noch mehr.

Der Einsatz der getunten Karren ist nicht auf den Karriere-Modus beschränkt. In einer speziellen Cruise-Option könnt ihr gemütlich ein paar Runden in der Stadt drehen oder in Single- und Online-Races an den Start gehen. Bis zu acht Spieler haben in Midnight Club 3: DUB Edition die Möglichkeit, nicht nur ihre fahrerischen, sondern auch ihre kreativen Fähigkeiten zu messen. ■ **ML**

THINK BIG!



Die größten derzeit erhältlichen Felgen haben einen Durchmesser von 70 cm. Die Rims sind so gewaltig, dass sie nur an extrem großen SUVs und Hummer-Modellen verbaut werden können. Der Preis für einen Satz der leckeren Teilchen liegt bei etwa 20.000 U.S.-Dollar.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Rennspiel	Entwickler	Rockstar San Diego
Spieler	1-8	Erhältlich ab	Januar 2005
Hersteller	Rockstar Games	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.rockstargames.com

85% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Auf der Überholspur: Von hinten brettet eine ernsthafte Konkurrenz für die NfSU-Serie heran.

WWE SMACKDOWN! vs. RAW

„Ladies and Gentlemen, it's Showtime“: Ring frei zu einer neuen Runde knallharter Wrestling-Action mit den Ringer-Schwergepowichten der WWE.

NAMENS-CHAOS



Die Anfänge des World Wrestling Entertainment (WWE) reichen bis in die 60er-Jahre zurück, als unter dem Markennamen WWWF (World Wide Wrestling Federation) Shows veranstaltet wurden. 1979 strich man das „Wide“ aus dem Namen und nannte sich fortan WWF. Der World Wide Fund for Nature (ebenfalls WWF) klagte dagegen und gewann. 2002 musste sich die Wrestling-Liga also wieder einen neuen Namen suchen – diesmal WWE.



⊖ **Gut oder Böse:** Mit euren Aktionen prägt ihr den Kampfstil des Superstars.

Der Mix aus Showeinlagen und abgekartetem Profiringen lockt in den USA und in Kanada bei Großveranstaltungen wie „Wrestle Mania“ seit Jahrzehnten Millionen von Zuschauern in die Arenen. Daher ist es nicht verwunderlich, dass die Superstars immer öfter auch über den großen Teich kommen. Im Oktober werden die Wrestler wieder einmal hier zu Lande ihre brachiale Schau abziehen.

Get ready to Rumble

Wem es weder genügt, die kräftigen Jungs und Mädels live vor Ort anzufeuern, noch sie in der Glotze zu bewundern, der darf bei THQs Wrestling-Simulation selbst zu Werke gehen. In SmackDown! vs. RAW treten die Superstars der beiden namensgebenden amerikanischen Fernsehsendungen gegeneinander an. Stolz 52 Athleten sind diesmal mit dabei. Neben aktuellen Superstars wie beispielswei-



⊖ **Große Auswahl:** Auch unfaire Duelle gegen mehrere Gegner sind möglich.

se dem Undertaker, Triple H, Chris Jericho oder Kurt Angle (Goldmedaillengewinner der Olympischen Spiele 1996 im Ringen) stehen zahlreiche sexy Amazonen zur Auswahl. Darüber hinaus finden sich einige Altmeister unter den Athleten. So könnt ihr beispielsweise den beliebten Exchampion Bret „The Hitman“ Hart oder den bereits verstorbenen Andre „The Giant“ im Ring steuern.

Ihr dürft aus einer riesigen Palette an Spielmodi wählen: Neben Single-Matches stehen auch verschiedene Tag-Team-Duelle zur Wahl, an denen ihr mit bis zu sechs Mann teilnehmt – Multitap sei Dank.

Hinterhofkeilerei

Eine ganz neue Variante ist das „Parking Lot Brawl“: Auf den Arenaparkplätzen liefert ihr euch heftige Fights, bei denen auch mal ein Auto in arge Mitleidenschaft gezogen wird. Natürlich könnt ihr zwischen all den tollen



⊖ **Sexy:** Im Ring dürft ihr euch auch wieder mit den hübschen Amazonen prügeln.

Großereignissen wählen: Ob bei „Hell in the Cell“ oder im Steel Cage – überall müsst ihr euren Mann oder eure Frau stehen. In WWE SmackDown! vs. RAW ist ein neuer Season-Modus integriert, bei dem ihr in die Haut eines Jung-Profis schlüpft und diesen zum Superstar der WWE macht. Die klischeehafte Story ist gespickt mit den typischen Intrigen und Wendungen.

Ab und an dürft ihr selbst entscheiden, ob ihr lieber zu den guten oder zu den bösen Jungs der Szene gehören wollt. Je nach Gesinnung kämpft ihr entweder fair oder ihr haut eurem Widersacher hinterücks einen Klappstuhl um die Ohren.

Bei Grafik und Animationen haben sich die Entwickler gegenüber dem Vorgänger „Here Comes The Pain“ erneut ziemlich verbessert. Die Bewegungen sind allesamt sehr geschmeidig. Freunde des harten Entertainment-Sports dürfen sich sogar auf heiße Online-Matches mit Pad-Wrestlern in ganz Europa freuen. **SR**



⊖ **Volle Breitseite:** Da Faustschläge verboten sind, müsst ihr euch anderweitig zur Wehr setzen.

PLAY-DATEN

Genre	Wrestling	Entwickler	Yuke's
Spieler	1-8	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	THQ	Preis	ca. 45 Euro

Webinformationen: www.thq.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

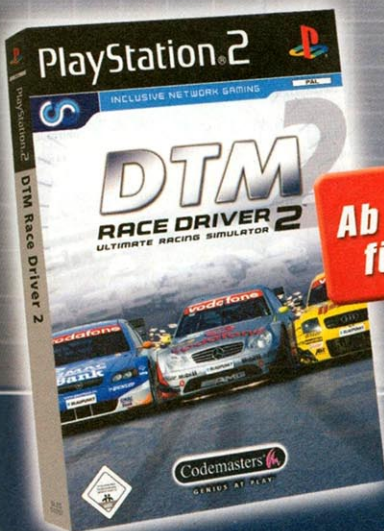
Mehr Action und noch bessere Showeinlagen – das könnte nicht nur Wrestlingfans gefallen.



Jede Menge Muskeln. Null Prozent Fett.



DTM² RACE DRIVER 2™ ULTIMATE RACING SIMULATOR 2



**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 knüppeln? 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™

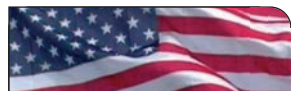
TESTSCREEN

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 Burnout 3: Takedown (EA, Rennspiel)
2 Star Wars Battlefront (Lucas Arts, Taktik-Shooter)
3 Athens 2004 (Sony, Sport)
4 Star Ocean: Till the End of Time (Ubisoft, Rollenspiel)
5 Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Ubisoft, Taktik-Shooter)
*Quelle: www.amazon.de

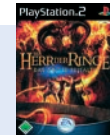
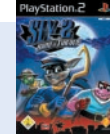
USA-CHARTS*


1 Star Wars Battlefront (Lucas Arts, Taktik-Shooter)
2 Madden NFL 2005 (EA, Sportspiel)
3 Tiger Woods 2005 (EA, Sportspiel)
4 Sly 2: Band of Thieves (Sony, Jump'n Run)
5 NBA Live 2005 (EA, Sportspiel)
*Quelle: www.amazon.com

JAPAN-CHARTS*


1 Sengoku Musou: Moushouden (Koei, Action)
2 Final Fantasy XI: Chains of Promathia (Square Enix, Rollenspiel)
3 Biohazard Outbreak: File 2 (Capcom, Action-Adventure)
4 Tennis no Oji-Sama: Saikyou Team o Kessei Seyo! (Konami, Sport)
5 World Soccer Winning Eleven (Konami, Sport)
*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
	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2						
	Irgendwann bekommt man den Tunefisch über. ★★★★☆	Schon der erste Teil war nicht mein Ding. ★★★★☆	Proll-Gebrake für Flensburg-Fans. ★★★★☆	Nervige Metropole, dafür Tuning ohne Ende! ★★★★☆	Da lauf' ich lieber. ★★★☆☆	Im Burnout-Rausch fühl' ich mich wohler. ★★★★☆	Ich fahre lieber weiter Fiesta – ohne Tuning! ★★★★☆
	TONY HAWK'S UNDERGROUND 2						
	Genial! Mein Skate-Idol Mike Vallely ist am Start! ★★★★★	Tony war gut, ist gut, bleibt gut. ★★★★☆	Alle Jahre wieder nicht meine Welt. ★★★★☆	Bin gespannt, wann mir die Serie langweilig wird. ★★★★★	Ich glaub, ich muss mir den Tony mal wieder geben. ★★★★☆	Triff bei mir absolut keinen Nerv. ★★★★☆	Kann man Spiele eigentlich heiraten? ★★★★★
	DER HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER						
	Ganz anständig, aber für mich kein Überflieger. ★★★★☆	Mich fesselt vor allem die Atmosphäre. ★★★★☆	Weltpremiere: Ein gutes RPG im Tolkien-Universum! ★★★★☆	Final Fantasy auf Mittelerde: Klasse! ★★★★☆	Da les' ich lieber nochmal das Buch... ★★★★☆	Eine echte Alternative für Final-Fantasy-Gegner! ★★★★☆	Bin kein Rollenspieler, trotzdem interessant. ★★★★☆
	PRO EVOLUTION SOCCER 4						
	Ich vergöttere es! ★★★★★	Hier hält König Fußball Hof! ★★★★★	Ein Fußballmuffel wurde bekehrt: PES 4 – genial! ★★★★★	Wenn Fußball, dann PES! ★★★★☆	Ich spiel' lieber selbst oder schau's mir im TV an. ★★★★☆	Fußball? Höchstens im Fernsehen – und dann nur WM. ★★★★☆	Besser als FIFA, Fußball juckt mich trotzdem nicht. ★★★★☆
	SLY 2: BAND OF THIEVES						
	Dieses Jump'n Run ist ein richtiger Abräumer. ★★★★☆	Schon gut, aber der Grafikstil schreckt mich ab. ★★★★☆	Den Erstling fand ich o.k., Teil zwei ist super! ★★★★★	Einer der geistigen Plattformen! ★★★★★	Vom Allerfeinsten. Das Jump'n Run des Jahres. ★★★★★	Na bitte, so muss ein richtiger Hüpf aussehen! ★★★★★	Endlich wieder ein Jump'n Run, das mich anmacht! ★★★★★
	WRC 4						
	Ist für mich besser als Colin McRae 2005. ★★★★☆	...und noch ein Rallyspiel: Gäh! ★★★☆☆	Kuppe voraus, scharf links, ab ins Bett – gäh! ★★★★☆	Mehr als Burnout und NFSU tu' ich mir nicht an. ★★★★☆	Ich erkläre Rennspielen offiziell den Krieg. ★★★★☆	Ich bete für einen Monat ohne Rallyspiel. ★★★★☆	Ob auf der Straße oder im Dreck: Rennspiel weg! ★★★★☆
	CRASH TWINSANITY						
	Schade. Was ist da mit Crash Bandicoot passiert? ★★★☆☆	Crash pur: lustiges Jump'n Run für zwischendurch. ★★★★☆	Unverhofft kommt selten: Crash mal anders! ★★★★☆	Schon wieder ein Crash? Laaaaaaangweilig! ★★★★☆	Hat gegen Sly 2 und R&C 3 keine Chance. ★★★★☆	Kleines und feines Buddy-Adventure mit Pliff. ★★★★☆	Crash war auch schon mal besser in Form. ★★★★☆
	WORMS FORTS: UNTER BELAGERUNG						
	Da ist der Wurm drin! Zum Gähnen langweilig. ★★★☆☆	Würmer-Strategie für anspruchsvolle Taktiker. ★★★★☆	Nicht ein Würmchen winkt vom Türmchen – zäh! ★★★★☆	Würmer gehören an die Angel. ★★★★☆	Unsere Katzen hatten letztes Würmer. ★★★★☆	Nette Idee, schlecht verpackt: Würmer, packt ein! ★★★★☆	Das Ur-Worms ist und bleibt der beste Teil. ★★★★☆
	X-MEN LEGENDS						
	Bin als Marvel-Fan richtig enttäuscht... ★★★☆☆	Wegen den X-Men hat das Spiel bei mir einen Bonus. ★★★★★	Spielegerisch nett, aber der Look, der Look...schäbig! ★★★★☆	Ganz nett, aber nur Marvel-Fans zu empfehlen. ★★★★☆	Hässlich wie die Nacht finster. ★★★☆☆	Ohne die X-Men wär's einfach uninteressant. ★★★★☆	Als X-Men-Fan bin ich leicht enttäuscht. ★★★★☆

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 Surround Pro Logic II

Zubehör

Zubehör			Force Feed- back		Light Gun		Analog- JoyStick
	Lenkrod		Multitap		Keyboard		LAN
	Headset- unterstüt- zung		Tanz- matte		Breitband- adapter		EYE TOY

TEST DES MONATS

PRO EVOLUTION SOCCER 4



Ö König Fußball regiert die PS2: Pro Evolution Soccer 4 stellt alle bisherigen Bildschirm-Kickereien in den Schatten und saht eine Traumwertung ab.

ENTTÄUSCHUNG DES MONATS

X-MEN LEGENDS



Ö Die Mutanten-Legenden: Wurden als das erste wirklich überragende X-Men-Spiel angekündigt. Heraus kam jedoch ein lediglich gutes, aber keineswegs hervorragendes Dauer-Geprügel.

- 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 12/2004

PLAYSTATION2

Crash Twinsanity	82
playKING Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	64
playKING Fussball Manager 2005	96
Future Tactics	94
playKING Mortal Kombat: Deception (U.S.-Import)	68
NBA Live 2005	96
Need for Speed: Underground 2	58
Phantom Brave (U.S.-Import)	76
playKING Pro Evolution Soccer 4	80
playKING Ratchet & Clank 3	84
Sega Superstars	92
playKING Sly 2: Band of Thieves	86
Spy Fiction	92
TIF 2005	90
McFarlane's Evil Prophecy	97
playKING Tony Hawk's Underground 2	72
U-Move Supersports	88
Worms Forts: Unter Belagerung	94
WRC 4	91
X-Men Legends	78



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





Heiko Strobel

Es ist dunkel. Auf dem nassen Asphalt reflektieren die Lichter der flackernden Werbereklamen und der Neonleuchten, die sich meine Gegner unter das Auto montiert haben. Es dauert nicht mehr lange, bis die Kleine vor mir das Tuch fallen lässt und damit den Start des Viertelmeilen-Rennens signalisiert.

Ich drücke ganz sachte auf das Gaspedal, um den Motor auf das richtige Drehmoment zu bringen. Ich spüre, wie das Adrenalin durch meinen Körper schießt – und schon geht's los: Das Rennen hat begonnen!

NEED FOR SPEED UNDERRGROUND



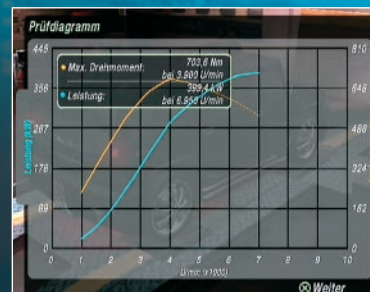
Im Windschatten fahren: Auch bei den Drag-Rennen könnt ihr euren Boost wieder aufladen.



Zerreißprobe: Drifts im Straßenverkehr sind kein Honigschlecken.

Prüfstandergebnisse	Aktueller Lauf	Vorheriger Lauf	Erster Lauf
0-60	7.24 Sek.	7.20 Sek.	7.20 Sek.
0-100	15.81 Sek.	15.92 Sek.	15.92 Sek.
Höchstgeschwindigkeit	333,1 km/h	339,0 km/h	339,0 km/h
Max. Drehmoment	691,8 Nm bei 3.800 U/min	703,6 Nm bei 3.800 U/min	703,6 Nm bei 3.800 U/min
Max. Leistung	380,4 kW bei 6.850 U/min	399,4 kW bei 6.850 U/min	399,4 kW bei 6.850 U/min
ABSCHLEICHSTRAPE	HÖCHSTGEWICHT 1600 KG		
	HANDLING		

Leistungs-Tuning	0	60	120	180	240	300	360	420
Getriebeübersetzung								
1. Gang (km/h)	80,38							
2. Gang	136,21							
3. Gang	207,27							
4. Gang	284,83							
5. Gang	348,45							
Achsübersetzung	4,40							
	Leistungsgeschwindigkeit							
	Abschleunigung							



Klasse: Auf dem Prüfstand könnt ihr euren Motor auf jeden einzelnen Wettbewerb exakt abstimmen. Die Ergebnisse verraten euch, ob die vorgenommenen Einstellungen etwas gebracht haben oder nicht.

Unsterblich!? Es scheint, als ob die Need-for-Speed-Reihe nie aussterben würde. Bereits seit zehn Jahren begeistert die beliebte Rennspielserie Hochgeschwindigkeits-Freaks aus dem PC- und Videospiellager zugleich. In den ersten sechs Teilen lieferte man sich hauptsächlich auf Landstraßen heiße Verfolgungsjagden mit der Polizei. Mit Need for Speed: Underground verließ man das gewohnte Setting und zog um in die Stadt – in eine einzige Stadt. Der Grund: Die vielen Tuning-Möglichkeiten des Spiels harmonisieren besser mit kurzen Rennstrecken innerhalb einer Metropole als mit langen Rennen auf Landstraßen. Das zeigt auch der Hollywood-Blockbuster „The Fast and the Furious“, der den Entwicklern damals als Inspiration diente.

Rekordtempo

Need for Speed: Underground schlug ein wie eine Bombe. Der Titel wurde zum Rennspiel des Jahres 2003. Weltweit wanderten mehrere Millionen Einheiten über die Ladenheken der Kaufhäuser. Das Entwicklerteam wartete die Verkaufszahlen gar nicht erst ab, sondern setzte sich gleich an die nächste Folge. Die Arbeiten an Need for Speed: Underground 2 (NFSU 2) begannen bereits im Herbst 2003. Zu diesem Zeitpunkt war noch nicht einmal der Vorgänger fertig gestellt. Die Entwickler wussten aber schon zu diesem Zeitpunkt, wie sie ihre Underground-Serie attraktiv halten können. Oberstes Gebot war es, der Fangemeinde auf keinen Fall ein lieblos dahingeschustertes Update zu präsentieren.

Die Rechnung ging auf: Mehr Autos, mehr Tuning-Möglichkeiten, eine größere Stadt, wechselnde Witterungsverhältnisse und Nachtzeiten sowie neue Spielmodi werden euch bei Laune halten.

Heiße Öfen, heiße Mädels

Das Herzstück des Titels ist nach wie vor der Karriere-Modus. Die Story selbst ist in etwa so gestrickt wie die des Vorgängers: Im Underground-Rennzirkus seid ihr ein Nichts, ein Niemand, eine echte Null und müsst euch Respekt und Anerkennung der anderen erst einmal verdienen. Der komplette Handlungsablauf wird von netten Zwischensequenzen begleitet. Leider wurden die im Comic-Stil gehaltenen Szenen schlecht komprimiert, was ein sehr unscharfes Bild zur Folge hat. >>>



🔴 **Farbiger Rauch:** Wenn ihr den Boost zündet, steigt farbiger Rauch aus dem Auspuff auf – kostet natürlich alles Geld.



🤖 **Ich versteh' dich nicht!** Bei den großen Kisten passt 'ne ganze Menge Zubehör in den Kofferraum.

Als treue und hilfreiche Gefährtin steht euch das Underground-Babe Rachel zur Seite. Per SMS füttert sie euch regelmäßig mit nützlichen Infos rund um das Spiel. So erfahrt ihr beispielsweise, in welchem Shop neue Tuning-Teile eingetroffen sind und wo das nächste Rennen steigt. Außerdem sind in der ganzen Stadt Informations-Symbole verteilt, die euch mit allgemeinen Tipps, aber auch mit nützlichen Insider-Infos versorgen. Auf diese Weise bringt ihr unter anderem in Erfahrung, in welcher Ecke der riesigen Metropole die angesagtesten Tuning-Shops versteckt sind. Des Weiteren stoßt

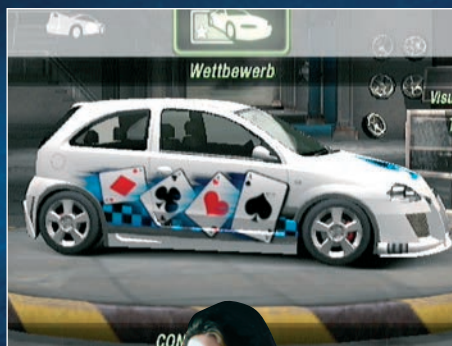
ihr auf Geld-Symbole, die euch ein paar Extra-Dollars bescheren.

Großstadtzirkus

Damit ihr gleich zu Beginn spüren könnt, was „Ruhm“ bedeuten kann, überlässt euch Rachel ihre aufgemotzte Karre für die ersten beiden Wettbewerbe – ihr könnt mit ihrer Kiste auch nach Belieben die Gegend erkunden. Um endlich an eine eigene Karre zu kommen, müsst ihr früher oder später zu einem Autohändler und euch das erste Wägelchen zulegen. Ab diesem Zeitpunkt zählt nur noch eins: Tuning, Tuning und nochmals Tuning.

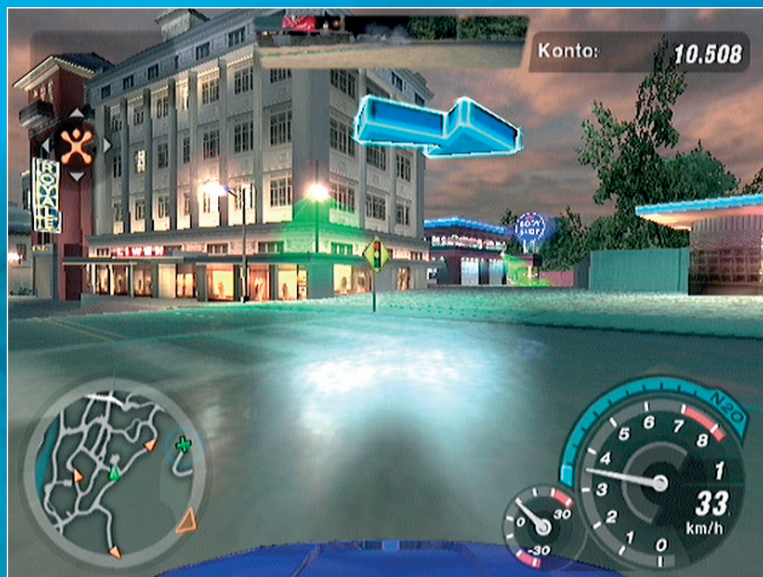
Das nötige Kleingeld dafür verdient ihr euch bei den Wettbewerben, die quer über die riesige Stadt verteilt stattfinden. Die Metropole gliedert sich in fünf Stadtviertel (Flughafen, Stadtzentrum, Freeway, Industriegebiet und Vorstadt), die durch siegreiche Wettbewerbe nacheinander freigeschaltet werden. Zunächst sind die einzelnen Bezirke noch durch Straßenbarrikaden voneinander getrennt. Jedes Gebiet ist grafisch und thematisch anders in Szene gesetzt: Die Straßen des Stadtzentrums sind überwiegend eben gehalten und die Reklameschilder der Geschäfte funkeln und glitzern kunterbunt

Vinyls von NfSU-Fans

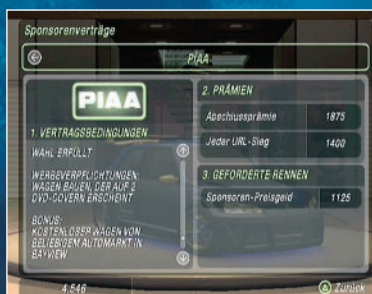


Im Juni 2004 hat Electronic Arts auf der offiziellen Website von Need for Speed: Underground 2 zu einem Wettbewerb aufgerufen. Jeder NfSU-Begeisterte konnte eigene Vinyls entwerfen und sie EA zukommen lassen. Eine Jury ermittelte aus den unzähligen Einsendungen die Gewinner des Vinyl-Contests. Die Motive der Sieger wurden ins fertige Spiel eingebaut: Mit ihnen könnt ihr nun nach Lust und Laune euren virtuellen Schlitten verzieren.

And the Winner is: Neben dem „Ruhm“, ihr eigenes Motiv im Spiel vorzufinden, wurden die Sieger mit einem Exemplar von NfSU 2 belohnt.



🕒 **Underground-Shops:** Die versteckten Geschäfte erkennt ihr am farbigen Laternenlicht.



🕒 **Qual der Wahl:** Jeder Sponsor stellt andere Bedingungen an euch.

– wie wir das noch aus dem Vorgänger kennen. Die Vorstadt hingegen verlangt reine Berg-und-Tal-Fahrten: viele Serpentinen, kaum Geschäfte und deshalb auch grafisch nicht so imposant wie das Stadtzentrum. Hier zählt Realismus.

Fehler im Detail

Eines haben aber alle Bereiche gemeinsam: Die Straßen sind wie ausgestorben. Kein einziger Fußgänger ist zu sehen. Auch wenn es an zivilen Verkehrsteilnehmern nicht mangelt, wirkt die Stadt tot. Da alle Rennen noch immer in der Nacht ausgetragen werden, könnte man dies auf eine Art Sperrstunde zurückführen. Allerdings reichen die Rennzeiten von der Abenddämmerung bis kurz vor Sonnenaufgang. Folglich ist auch eine angenommene Sperrstunde keine Erklärung. Schade, dass man sich hier nicht etwas



🕒 **Praktikant am Werk?** Wer aufpasst findet wunderschöne Texturen im Cel-Shading-Look.

mehr Mühe gegeben hat.

Dem tristen Straßenbild angemessen sind die bemitleidenswert modellierten zivilen Fahrzeuge: Hallo!! Wir leben im 128-Bit-Zeitalter und wollen keine Boliden, die vor Jahren hätten begeistern können. In Anbetracht so manch kläglich-er Texturen der Umgebungsgrafiken sind die Autos vergleichsweise aber noch State-of-the-Art. Ebenso sind die plötzlich aufkommenden Regenschauer nicht das Gelbe vom Ei: Sie erfüllen ihren Zweck, indem sie das Gameplay stellenweise etwas knackiger gestalten, fallen aber gnadenlos durch, weil sie sich niemals ankündigen: Oft biegt man lediglich in eine andere Straße ein und steht blitzartig mitten im größten Wolkenbruch aller Zeiten. Und das Schlimmste: Die vereinzelten Regentropfen, die die Frontscheibe treffen, muss man mit der Lupe >>>



Der Untergrund für unterwegs

Auch auf Sonys PSP wird die NFSU-Reihe spielbar sein. Need for Speed: Underground Rivals wird als eigenständiges Spiel programmiert und soll keine billige Konvertierung eines bereits erhältlichen Titels werden.

In Rivals wird der Spieler ebenfalls einen jungen Rennfahrer mimen, der sich den nötigen Respekt auf den Straßen erst einmal hart verdienen muss. Insgesamt werden zehn völlig neue, speziell auf den 16:9-Bildschirm zugeschnittene Rennstrecken enthalten sein.

Wie bei NFSU üblich, wird man auch in Rivals seine Kisten (amerikanische und japanische Fabrikate) mit jeder Menge Tuning-Krimskrams aufmotzen können. Dank Wi-Fi-Support steht heißen Kopf-an-Kopf-Rennen nichts mehr im Wege. Zudem sind neue Multiplayer-Spielvarianten in Planung.



🕒 **Verfolgungsjagd:** Auch unterwegs müsst ihr um den Sieg kämpfen.



🕒 **Neues Zuhause:** Für Rivals wurde eine neue Stadt programmiert.

湾岸 MIDNIGHT CLUB 3 DUB edition

Die Konkurrenz hängt schon fast an der Stoßstange

Der wohl stärkste Konkurrent von NFSU 2 wird im Januar 2005 die Verfolgung aufnehmen. Midnight Club 3: DUB Edition spielt in drei riesigen Städten (Atlanta, San Diego und Detroit), die ihr nacheinander freischaltet. Als fahrbare Untersätze dienen euch nicht wie gewohnt verschiedene Fantasie-Karren, sondern lizenzierte Boliden (u.a. Mercedes und Mitsubishi). Dasselbe gilt auch für die Zweiräder. Kawasaki und Ducati sollen angeblich unter den Herstellern vertreten sein.

Ein großer Pluspunkt gegenüber NFSU 2 liegt in der Endgeschwindigkeit: Die Midnight-Club-Kisten scheinen einige Pferde mehr unter der Motorhaube zu haben, denn der Geschwindigkeitsrausch zieht Spieler nachhaltig in seinen Bann, was man von NFSU 2 nicht behaupten kann. Die Endgeschwindigkeit eines Burnout 3 erreicht man allerdings auch hier nicht. Des Weiteren sorgt die enge Zusammenarbeit mit dem „DUB“-Magazin, Amerikas größtem Fachblatt rund um Auto-Tuning und Tuning-Teile, für Tuning-Spaß ohne Ende. Midnight Club 3: DUB Edition wird ebenfalls eine Online-Unterstützung erhalten und Rennen mit bis zu acht Personen ermöglichen. Wer sich nicht beide Titel leisten kann, sollte mit dem Kauf von NFSU 2 noch so lange warten, bis Midnight Club 3: DUB Edition bei uns auf dem Prüfstand gewesen ist.



● **Bis ins kleinste Detail individuell:** Das Aussehen eurer Kisten bestimmt ganz alleine ihr.



● **Zweirad-Power:** Auch im neuesten Teil der Serie dürft ihr mit Motorrädern über die Straßen heizen.



● **Versmierte Grafik:** Wenn ihr das Lachgas einspritzt, verwischt die Spielgrafik.

suchen, so schwach schlagen sie auf. Traurig, aber wahr. Eine wackelige Bildwiederholungsrate und häufiges Grafikflimmern runden diese negativen Punkte gekonnt ab.

Untergrund im Vordergrund

Sieht man über diese groben Mängel hinweg, steht NFSU 2 für Tuning-Spaß ohne Ende. Dazu wird man vom komplexen Straßennetz der riesigen Metropole regelrecht erschlagen. Und genau das ist beabsichtigt: Wenn man im echten Leben in einer neuen Stadt ankommt, kennt man sich auch nicht aus, geschweige denn weiß man, wo die Underground-Szene tobt. Man muss sich also langsam herantasten,

die Stadt kennen lernen und die Underground-Szene ausfindig machen.

Am linken unteren Bildschirmrand ist stets eine kleine Karte eingeblendet, der ihr alle Straßenzüge entnehmen könnt. Darauf seht ihr auch sämtliche Wettbewerbe, an denen ihr teilnehmen könnt, sowie die verschiedenen Geschäfte (Lackiererei, Tuning-Shop, Autohändler etc.). Die Shops werden allerdings erst dann auf der Karte eingezeichnet, wenn ihr sie selbst ausfindig gemacht habt. Für diese Suche sind die eingangs erwähnten SMS-Nachrichten unabdingbar. Auf diese Weise möchte man dem Underground mehr Bedeutung zukommen lassen, als das im Vorgänger der Fall war.

Von 0 auf 100

Damit ihr in der Großstadt nicht vollkommen verloren seid, könnt ihr auf ein Navigationssystem zugreifen. Dazu müsst ihr lediglich auf die Minikarte wechseln und einen x-beliebigen Wett-



○ **Tuning ohne Ende:** Unter anderem findet ihr Carbon-Teile im NFSU-Tuning-Katalog.



○ **Zeichendeutung:** Die orangefarbenen Pfeile auf der Karte zeigen euch die Outrun-Rennen an.



○ **Neue Kisten:** Dieses Mal sind auch Automarken deutscher Hersteller (z.B. Audi) mit dabei.

bewerb anwählen. Daraufhin erscheint über euer Fahrzeug ein großer Pfeil, der euch durch das Straßen-Wirrwarr bis zum Wettkampf leitet. Die Rennen selbst spielen sich zum Großteil ebenfalls innerhalb des Straßennetzes der fiktiven Stadt ab. Ortskenntnis ist also von Vorteil!

Ausnahmen bilden hierbei die Drift-, Street-X- und URL- (Underground Racing League) Wettbewerbe. Diese Rennen werden auf separaten, abgesteckten Rundkursen ausgetragen, wobei einige der Drift-Events – anders als beim Vorgänger – ebenfalls auf den normalen Straßen abgehalten werden. Das erschwert die Wettbewerbe deutlich. Man hat nicht nur die Streckenbegrenzung zum „Feind“, sondern auch noch drei Mitstreiter und den Gegenverkehr. Alle drei Faktoren können eure erzielte Drift-Punktzahl bei einem einzigen Zusammenstoß eliminieren.

Die URL ist ebenfalls neu: An diesen Rennen könnt ihr nur teilnehmen, wenn ihr einen Sponsor habt und euch außerdem schon einen gewissen Ruf im Underground erarbeitet habt. Hier treten ihr gegen fünf Fahrer an, die zu den Besten der Besten gehören.

Der Weg zum Ruhm

Gewonnen ist nicht gleich gewonnen! Siegt ihr bei einem Wettbewerb, erhaltet ihr zwar das Preisgeld für den ersten Platz, die wichtigen Ruf-Punkte aber richten sich danach, wie weit ihr das Verfolgerfeld hinter euch gelassen habt. Ein knapper Sieg wird euch also keine Ruf-Punkte einbringen.

Auch wenn es mit den Ruf-Punkten in einem Rennen mal nichts geworden ist, könnt ihr mit dem Preisgeld zumindest eure Kiste ein wenig aufmotzen: Die gewaltige Menge an Tuning-Teilen, Farben, Vinyls und anderem Schnickschnack macht die Entscheidung nicht gerade leicht. Ihr müsst gut überlegen, wie ihr eure hart verdienten Kröten investiert. An alles wurde gedacht: Spoiler, Schürzen, Motorhauben, Dachspoiler, Frontscheinwerfer, Rückleuchten und vieles mehr. Diesmal könnt ihr sogar eine Anlage in euren Kofferraum einbauen oder ein Hydraulik-Fahrwerk anschrauben.

Die wohl bedeutendste Neuerung ist der Prüfstand: Hier könnt ihr die Performance eures Boliden testen. Beschleunigt beispielsweise euer Nitro nicht schnell ge-

nug, könnt ihr dessen Leistung erhöhen, büßt aber im gleichen Atemzug etwas von der Dauer der Beschleunigungsphase ein. Insgesamt könnt ihr die Leistung eurer Straßenschleuder in sieben Punkten wie Fahrwerk, Getriebe oder Aerodynamik auf eure Wünsche abstimmen. ■

FAZIT | Heiko Strobel

Der Hit für alle Tuning-Freaks! Die Spielgeschwindigkeit ist im Vergleich zu Burnout 3: Takedown zwar ein schlechter Witz, aber man kann die beiden Racer auch nicht unbedingt vergleichen: Zum einen verlangt NFSU 2 mehr fahrerisches Können und zum anderen liegt der Fokus des Spiels auf dem Tuning-Feature und nicht auf Höchstgeschwindigkeiten. Beide Features wären zwar loblich gewesen, aber man kann eben nicht alles haben.

Vor dem Kauf von NFSU 2 muss man sich entscheiden: Sucht man wochenlang Beschäftigung und Tuning-Möglichkeiten ohne Ende, wird man mit diesem Spiel glücklich. Wer allerdings einen reinen Arcade-Racer sucht, ist hier völlig falsch. Der Wow-Effekt des Prequels stellt sich leider nicht mehr ein: Es gibt nichts wirklich Neues. Von den nächtlichen Rennen und Grafikspielereien hat man längst genug. Trotzdem erwartet Fans ein fettes Update des Vorgängers, vor allem in Bezug auf Tuning, Spieldauer und Spielmodi.

... AUSSERDEM MEINT | Dirk Gemeinhardt

Es ist nicht alles Effektlack, was glänzt: Nachdem ich im letzten Jahr den regennassen Straßen, dem Meer der Neonlichter und der vermeintlich schnellen Spielgeschwindigkeit erlegen bin, hat mich Need for Speed: Underground 2 ernüchert.

Das mag vor allem daran liegen, dass man sich schon im letzten Jahr an der Grafik satt gesehen hat und jetzt mehr auf die spielerischen Qualitäten achtet. Hier hat sich zwar mit den fünf Stadtteilen, den ausschweifenden Tuning-Möglichkeiten und den vielen Automarken jede Menge getan, doch vermisst man die wirklich frischen Ideen. Quantität statt Qualität heißt offensichtlich die Devise beim zweiten Teil: Dabei haben die Entwickler sich in programmiertechnischer Hinsicht übernommen – die Einbrüche in der Bildwiederholungsrate sind nicht wegzudiskutieren. So hinterlässt NFSU2 beim kritischen Betrachter einen faden Beigeschmack. Fans werden es aber allein für seinen gigantischen Umfang lieben.

POSITIV

- riesige Metropole
- jede Menge Tuning-Möglichkeiten
- neue Spielmodi

NEGATIV

- wackelige Bildwiederholungsrate
- leblose Stadt
- Flimmeroptik

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Gran Turismo 3: A-spec	91%	08/01
2 Need for Speed: Hot Pursuit 2	90%	10/02
3 Burnout 3: Takedown	89%	10/04

PLAY DATEN

Genre	Rennspiel	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts	125KB	1-2	
Entwickler	EA Canada	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	18. November	6 Spieler	6 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.electronicarts.de			

Besondere Auszeichnungen:

EXTRA PRESENT

play KING

Grafik 81%
Sound 86%

RATING (PROZENT)
85

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



○ **Spaß am Rande:** Die Hydraulik bringt zwar in den Rennen keinen Vorteil, es macht aber ungemein viel Spaß, sein Auto springen zu sehen.

DER HERR DER RINGE

Das dritte Zeitalter

Mit einer Kombination aus der filigranen Spielbarkeit von Final Fantasy und der brachialen Herr-der-Ringe-Präsentation greift EA nach dem RPG-Thron.



Das riecht nach Ärger: Gleich zwei Trolle stellen sich der Truppe in den Weg.

Soldat Berethor aus Gondor ist eigentlich nur auf dem Weg nach Bruchtal, um im Auftrag von Unsympath Denethor herauszufinden, wo sich dessen geliebter Sohn Boromir gerade herumtreibt. Doch ein Rudel fieser Nazgul hat da andere Pläne... Glück für Berethor, dass ihm die Elbin Idrial in letzter Sekunde zu Hilfe kommt. Gemeinsam machen sich die beiden auf die Suche nach der Gemeinschaft des Rings. Unterwegs gabeln sie noch den Dunedain-Ranger Elegost, den Zwerg Hadhod und zwei weitere Kampfgefährten auf, um von nun an auf ihre eigene Weise Saurons Schergen das Leben schwer zu machen.

Herr der Rollenspiele

Auch im ersten Jahr ohne neuen „Der Herr der Ringe“-Film lässt es sich Electronic Arts nicht nehmen, eine neue Versoftung der epischen Trilogie in die Läden zu stellen. Doch Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter sorgt für einige Überraschungen! In den ersten beiden Umsetzungen habt ihr euch noch unermüdlich durch Ork- und Uruk-Hai-Horden gemetzelt, bis der Daumen glühte oder das Pad vor Wut zertreten war. Nun hat das Team um den Branchenveteranen Steve Gray die wertvolle Der-Herr-der-Ringe-Lizenz zu einem reinen, spielerisch in Japan verwurzelten RPG verbacken.



Das ist neu: Den Ober-Ork und den Altar des Balrog gibt es in den Filmen nicht!



Close-up: Trotz enorm wuchtiger Inszenierung erscheinen die Kämpfe jederzeit flott und dynamisch.



Sieg! Dunedain-Ranger Elegost reckt nach einem wichtigen Sieg stolz seine Faust gen Himmel.

Ihr steuert eure Party in der klassischen Von-hinten-Ansicht durch bekannte Orte wie Moria, Helms Klamm, Rohan oder Eregion und erfüllt dort diverse Aufgaben: Gegenstände wollen gefunden werden, bestimmte Monstergruppen gilt es zu besiegen und elbische Späher warten auf eure Hilfe. Dabei unterstützt euch eine Karte, wie ihr sie vielleicht schon aus Final Fantasy 10 kennt. Dank dieser Map behaltet ihr die nähere Umgebung stets im Auge. Praktischerweise sind auch die aktuellen Hotspots, an denen ihr die Handlung jeweils weitertreiben müsst, stets deutlich markiert.

Mitten durch Mittelerde

Auf eurem Weg warten zahlreiche Truhen voller Items, die entweder eure Lebensenergie oder eure magischen Fähigkeiten wiederherstellen. Gelegentlich freut ihr euch auch über neue Ausrüstungsgegenstände. Kämpfe finden sowohl an festgelegten Orten als auch zufällig statt. Wie sein Vorbild aus dem Land der aufgehenden Sonne schaltet auch Das dritte Zeitalter bei Feindbegegnungen auf einen eigenen Kampfbildschirm um.

Diese Optik sollte für Rollenspiel-Veteranen nichts Neues sein: Das

Kampfsystem entspricht fast gänzlich dem des Square-Enix-Hits Final Fantasy 10! Eure im Kampf maximal dreiköpfige Truppe schlägt rundenbasiert zu. Die Reihenfolge gibt euch dabei eine Leiste am rechten Bildschirmrand vor: So könnt ihr eure Taktik besser planen.

Prominente Helfer

Der aktive Recke hat die Wahl zwischen normalen Angriffen und Spezialattacken, zwischen Magieeinsatz und dem Gebrauch von Gegenständen. Braucht ihr dringend einen Zauberer und habt nur Männer für's Grobe im Feld, ist das auch kein Problem: Mit einem Druck auf die L1-Taste praktiziert ihr den fliegenden Wechsel und könnt

euch stets die richtige Party für die jeweilige Situation zusammenstellen.

Besiegte Gegner bringen euch wie üblich neue Items und Erfahrungspunkte ein. Ihr seid aber nicht immer nur zu dritt unterwegs. Gelegentlich steigt ein vierter Charakter in den Kampf ein, den ihr dann ebenfalls steuert. Wenn ihr in besonders kniffligen Kämpfen solchen Support erhaltet, handelt es sich keineswegs um unbekannte Wegelagerer: Keine Geringeren als Gandalf, Legolas & Co gehen euch tatkräftig zur Hand.

Hausgemachter Held

Außer prominenter Gesellschaft bringen euch die schwierigen Scharmützel Aufstiegschancen, denn ihr mau- >>>



Tief unten: In den Gängen von Moria werdet ihr etliche Stunden zubringen.



Tentakelmonster: Der Wächter von Moria ist der erste große Endgegner.

DER HERR DER SPIELE: STEVE GRAY



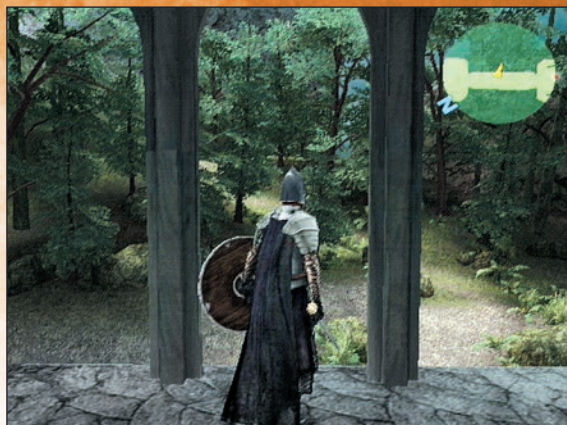
Erfahren: Die Entwickler haben bereits an Parasite Eve für die PSone gearbeitet.

Schon lange bevor Steve Gray bei Electronic Arts die wertvolle Der-Herr-der-Ringe-Lizenz übernommen hat, genoss er in der Branche einen guten Ruf. Da Gray schon Mitte der 90er-Jahre für den RPG-Riesen Squaresoft gearbeitet hat, sind Gemeinsamkeiten zwischen den japanischen Rollenspielen und dem neuen Der-Herr-der-Ringe-Zock kaum verwunderlich. Zu Grays wichtigsten Arbeiten zählt das PSone-Cinematic-RPG Parasite Eve. Hier zu Lande ist davon allerdings leider nur der schlechtere zweite Teil erschienen.

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS – EXTENDED EDITION



Bei der Extended Edition des dritten „Der Herr der Ringe“-Films geht Peter Jackson ein letztes Mal in die Vollen: 45 Minuten neues Material und zahlreiche Dokus in gewohnt fulminanter Bildqualität machen dieses DVD-Set für jeden Heimkinofan zum Pflichtkauf. Wer das Portmonee besonders locker sitzen hat, holt sich die Riesenbox mit dem Modell von Minas Tirith.



Welch ein Idyll: In Region, einer Region kurz hinter Bruchthal, schlendert ihr noch recht entspannt durch die Wälder.



Bäh, was bist du hässlich! Die Nahaufnahmen der entsetzlichen Orks drehen dem Betrachter den Magen um.

sert euch nach und nach vom unscheinbaren Würstchen zum strahlenden Recken. Habt ihr schließlich genügend Punkte kassiert, steigt ihr einen Level auf. Das bedeutet eine frisch aufgeladene Gesundheitsanzeige, bessere Kampfeigenschaften und mehr Lebensenergie.

Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad dürft ihr eure Charakterentwicklung selbst bestimmen. Ihr verteilt Punkte auf Fähigkeiten wie Kraft, Tempo oder Geschicklichkeit. So könnt ihr entweder bereits vorhandene Talente steigern oder Defizite ausgleichen. Wollt ihr euren Zwerg noch stärker machen oder lieber dafür sorgen, dass er etwas schneller zuhauft? Wollt ihr die magi-

schen Fähigkeiten eurer Elbin Idrial verbessern oder ihr mehr Lebensenergie gönnen? Es liegt ganz bei euch!

Das Erlernen von Spezialattacken funktioniert allerdings etwas anders. Hier kommt es darauf an, dass ihr bereits in eurem Repertoire befindliche Angriffe möglichst oft einsetzt. So eignet ihr euch mit der Zeit ein beachtliches Arsenal nützlicher Attacken an.

Doch das ist nicht die einzige Möglichkeit, euren Helden wunschgemäß zu gestalten. Unterwegs findet ihr immer wieder neues Equipment und frische Waffen. Anders als bei Final Fantasy verbessern diese Errungenschaften nicht nur eure Werte, sondern sehen auch schick aus. Jeder Ausrüstungsgegenstand ist sofort an eurer Figur zu sehen. Und es macht einen gewaltigen Unterschied, ob Berethor eine schäbige Blechrüstung trägt oder in strahlendem Silber daherkommt.

Besonders wichtig sind die Elbensteine. Jeder eurer Leute kann vier der Gemmen tragen. Die Klunker sind allerdings keine bloße Zierde: Sie verbessern euren Schutz gegenüber Elementmagie, erhöhen eure Lebensenergie

oder verleihen euch die Fähigkeit, im Kampf Medizin herzustellen. Haltet also immer schön die Augen offen!

Abenteuer-Komfort

Eure Reise durch Mittelerde gestaltet Electronic Arts so angenehm wie möglich. An den zahlreichen Speicherpunkten könnt ihr nämlich nicht nur euren Spielstand sichern, sondern auch eure Energie neu aufladen.

Irrwege sind dank der Karte und dem linearen Spiel Aufbau quasi unmöglich. Auch über verpasste Gelegenheiten müsst ihr euch nicht mehr ärgern. Eine Rückkehr in bereits besuchte Gegenden ist an den erwähnten Speicherpunkten jederzeit möglich. So entgeht euch garantiert kein Geheimnis.

Dafür sorgt zusätzlich eine Prozentanzeige, die sowohl euren Gesamtfortschritt als auch eure Erfolge in einzelnen Regionen veranschaulicht. Habt ihr 100 Prozent erreicht, dürft ihr euch kräftig auf die Schulter klopfen – und im Hauptmenü den Schatten-Modus anwählen. Hier kämpft ihr zur Abwechslung mal auf Seiten der Orks und versucht, eure eigene Party am Vorrücken zu hindern. ■

FAZIT | Thomas Nickel

Steve Gray und sein Team haben sich auf ein interessantes Experiment eingelassen – und ihr Ziel fast erreicht: Das dritte Zeitalter ist grafisch eine Bombe, leicht zu bedienen und begeistert durch flotte Spielbarkeit. Anfangs dürften Rollenspiel-Veteranen und auch -Neulinge hin und weg sein. Doch nach einigen Stunden offenbaren sich die Schwächen: Die Figuren sind nur dürrig charakterisiert und auf Grund der extrem häufigen und langwierigen Kämpfe stellen sich bald Ermüdungserscheinungen ein. Spätestens nach fünf Stunden Gewaltmarsch durch Moria sehnt man sich nach Abwechslung. Während die Soundeffekte begeistern und die deutschen Sprecher überzeugen, ist die Musik eine Enttäuschung. Meist schrammeln die tollen Kompositionen von Howard Shore lustlos-leise im Hintergrund vor sich hin. Auch wenn Das dritte Zeitalter noch nicht an seine großen japanischen Vorbilder heranreicht, Spaß macht dieses Rollenspiel allemal.

POSITIV	NEGATIV
• tolle Grafik	• teilweise eintöniger Spielverlauf
• sehr eingängiges Spielprinzip	• zu viele langatmige Kämpfe
• Mittelerde-Atmosphäre gut eingefangen	• mäßige Charakterzeichnung

ALTERNATIVEN		
Titel	Rating	Test in play
1 Dark Chronicles	88%	10/03
2 Final Fantasy X	87%	06/02
3 Arc: Twilight of the Spirits	81%	02/04

PLAY DATEN		
Genre	Rollenspiel	
Hersteller	Electronic Arts	
Entwickler	Electronic Arts	
Erhältlich ab	5. November	
Preis	ca. 60 Euro	
WEB-INFO: www.electronic-arts.de		



Aufgeräumt: In diesem Bildschirm rüstet ihr eure Recken mit neuen Klamotten aus.



Gemeinsam sind wir stark: Berethor, Elegost und Idrial beraten das weitere Vorgehen.



BDFL
Manager 2005

Codemasters

BDFL
Manager 2005

Codemasters

fußball ist religion.
und du bist gott.



Empfohlen vom Bund
Deutscher Fußball-Lehrer
(BDFL)



BDFL Manager 2005 ist der knallharte Coach für Vollblut-Strategen.

Ob Training, Scouting, Mannschaftstaktik oder Vereinsmanagement – jede Entscheidung zählt. Gespielt wird auf höchstem Niveau. In sämtlichen europäischen Top-Ligen. Jetzt mit brandneuen Features wie EyeToy- (PS2) und Communicator-Unterstützung (Xbox), Online-Optionen mit neuen Teams, Challenge-Szenarios uvm. Der Knaller: Aktuelle Spielerdaten können nach den Winter-transfers heruntergeladen werden. Nix wie ran!

www.codemasters.de

Codemasters

GENIUS AT PLAY™



MORTAL KOMBAT® DECEPTION™

Get over here! Die härteste Beat'em-Up-Serie überhaupt meldet sich zurück: Mortal Kombat Deception besticht durch knackende Knochen, literweise Pixelblut und ultrageniale Spielmodi!



○ **Delle im Helm:** Mit seinem Hammer zeigt Scorpion seinem Erzfeind Sub Zero die wahre Bedeutung des Wortes Kopfschmerzen.



○ **Bo'Rai Cho ist speiübel:** Mit der Pfütze aus Erbrochenem macht ihr euren Gegner kurzzeitig bewegungsunfähig.

Mortal Kombat hat in den goldenen 16-Bit-Tagen eher durch Monty-Pytheske Gewaltorgien als durch ausgeklügelte Martial Arts für Furore gesorgt. Vor zwei Jahren jedoch erwarb sich das Team um Ed und Tobias Boon mit dem exzellenten Mortal Kombat: Deadly Alliance den Respekt der Anhänger virtueller Kampfkünste. Natürlich haben sich die fleißigen Amerikaner nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht, sondern schicken sich nun an, den Vorgänger in den Schatten zu stellen und die etablierte Konkurrenz aus dem Land der aufgehenden Sonne das Fürchten zu lehren: Mehr Spielmodi, mehr

Kämpfer, mehr Spezialtechniken und natürlich auch mehr exzessiv und albern überzeichnete Gewalt bescheren Fans glänzende Augen.

Alte und neue Feinde

Die dunkle Allianz der fiesen Magier Quan Chi und Shang Tsung, die dem Vorgänger seinen Namen gab, hatte doch tatsächlich Erfolg: Gemeinsam

haben es die beiden Tunichtgute geschafft, die unbesiegbare Armee des Drachenkönigs Onaga wieder zu erwecken. Und das trotz massiver Intervention der guten Kämpfer unter der Führung von Donnergott Raiden. Natürlich geht das nicht lange gut: Kaum haben die Fiesbacken ihr Ziel erreicht, tun sie das, was alle Schurken von Welt tun würden: Sie gehen sich gegenseitig an die Gurgel. Doch damit nicht genug: In ihrem schurkischen Eifer haben Quan Chi und Shang Tsung nicht nur die Armee von Onaga erweckt, auch seine mies gelaunte Majestät selbst wandelt nun wieder unter den Lebenden. Und der hat ein Auge auf die Herrschaft über die diversen Welten des MK-Universums geworfen. Jetzt liegt es wieder an zunächst zwölf fiesen Knochenbrechern, Onagas Pläne zu vereiteln.

Krachende Fäuste

Hauptteil des neuen Mortal Kombat ist natürlich der Arcade-Modus. Ihr kämpft nach und nach gegen eure Konkurrenten, um am Ende Onaga selbst gegenüberzustehen und ihm das schuppige Fell über die Ohren zu ziehen. Jeder eurer Recken beherrscht drei Kampfstile: Zwei unbewaffnete und einen mit stumpfen Hilfsmitteln

oder Klingen. Mit der L1-Taste schaltet ihr diese durch, so könnt ihr euch ideal auf die jeweilige Situation einstellen oder extralange Kombos ausführen. Daneben verfügt ihr über ein Repertoire an Spezialattacken: Scorpions kultiger Speerwurf, Sub Zeros Frostattacken, Mileenas Sai-Geschoss >>>

Kampf der Könige



○ **Übersichtlich:** Das Schachbrett könnt ihr frei drehen.



○ **Der Kampf beginnt:** Da Ashrah der Shifter ist, wird sie sich gleich in den angegriffenen Ermac verwandeln.

Einer der witzigsten Spielmodi ist Chess Combat. Nachdem ihr euren Kämpfern Rollen zugewiesen habt, wie zum Beispiel König, Bauer oder Magier, zieht ihr abwechselnd mit eurem Gegner über das Feld. Dabei gibt es jede Menge Gemeinsamkeiten: Haltet ihr ein Power-Feld, gehen eure Kämpfer mit mehr Energie in die Schlacht, magisch begabte Einheiten können gefallene Figuren wiederbeleben oder den Gegner für kurze Zeit auf einem Feld festnageln. Ist der gegnerische König besiegt, ist die Partie vorbei und es wird abgerechnet: Chess Combat ist einer der einfachsten Wege, um schnell an begehrtes Bargeld zu gelangen.

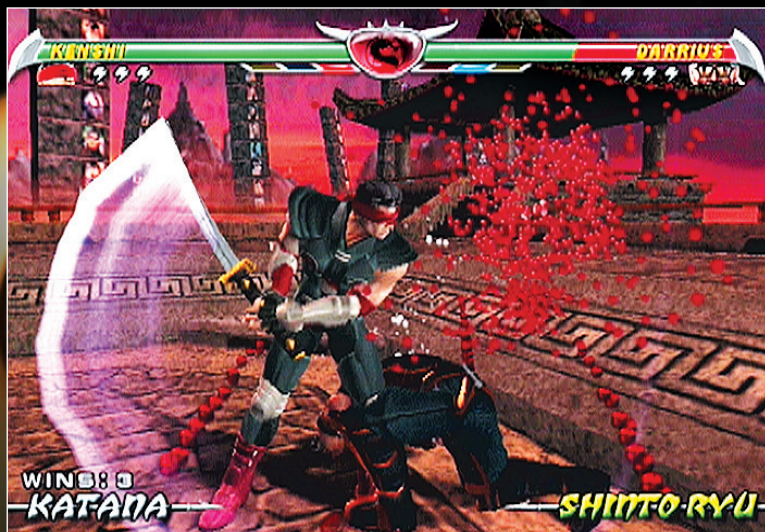
BEDRÜCKENDES ERLEBNIS



Ein mächtiger Tritt hat Bo'Rai Cho auf ein Fließband mit glühendem Eisen befördert. Schnell versucht er, der tödlichen Falle zu entkommen.



Doch zu spät: Eine mächtige Presse hat ihn in das heiße Metall gedrückt – nur ein dampfendes Skelett kündigt von der Niederlage des Kämpfers.



○ **Stell dich nicht an, ist doch nur ein Kratzer:** Kenshis Katana-Attacken sind blutig, aber ihr steckt dennoch mehrere davon locker weg.

Der Konquest-Modus

Wollt ihr echte Abenteuer erleben und nicht nur stumpf draufhauen? Dann ist der Konquest-Modus genau euer Ding. Ihr startet mit dem jungen Shujinko, einem Schüler von Bo'Rai Cho, und begleitet den Jüngling sein ganzes Leben lang auf seiner Suche nach den Artefakten der Götter. Dabei lernt ihr nicht nur jede Menge Kampftechniken und löst verschiedene Aufgaben, sondern findet auch zahlreiche Kisten, in denen Schlüssel zu den wirklich leckeren Extras versteckt sind. Geheime Kämpfer und Ähnliches könnt ihr nur in diesem Modus freispielen.



○ **Besuch in der Jurtenstadt:** Als junger Shujinko solltet ihr mit allen Leuten reden.



○ **„Coole“ Sache:** Im Lager von Sub Zero und seinen Lin-Kuei-Ninja schneit es immer.

und viele der anderen Spezialmanöver kennt ihr bereits aus den Vorgängern. Natürlich haben aber auch die Neuzugänge krachende Attacken in petto. Habt ihr keine Lust, eure Gegner von Hand windelweich zu prügeln, bezieht ihr die Stages ins Geschehen ein. Wie weiland in Dead or Alive 2 sind die Stages oft mehrfach unterteilt – ihr brecht durch Wände und Böden, um in die neuen Areale zu kommen. Eine Spezialität sind die Stage Fatalities: Haut ihr euren Widersacher in eine Nagelgrube, in eine fiese Quetsche oder in den allseits beliebten Fleischwolf, ist der Kampf sofort zu euren Gunsten entschieden und von eurem Gegner bleibt kaum mehr als

ein qualmendes Skelett oder ein paar Brocken übrig.

Spritzen muss es

Und damit sind wir auch schon beim Aushängeschild der Mortal-Kombat-Serie: Gewalt! Auch beim nunmehr sechsten Teil haben die Designer noch nicht gelernt, dass der menschliche Körper lediglich etwa acht Liter Blut fasst: Bereits bei normalen Schlägen spritzt die rote Brühe, dass es eine wahre Freude ist, bei den abgedrehten Fatalities und den bereits beschriebenen Stage-Fatalities setzen die Jungs von Midway sogar noch einen drauf. Eine Neuerung in Mortal Kombat Deception sind die Hara-Kiri-Moves: Die erlauben

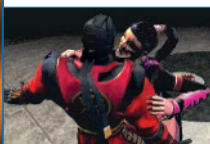
dem unterlegenen Spieler, durch Entleerung erniedrigenden Fatalities zu entgehen. Da platzt der etwas beleibte Bo'Rai Cho schon mal aus allen Nähten und der maskierte Schwertkämpfer Kabal rammt sich die gebogene Klinge in die Stirn!

Dabei ist die Darstellung der Gewalt jedoch derart überzogen, dass man sie überhaupt nicht ernst nehmen kann.

Abwechslung ist Trumpf

Mortal Kombat Deception will aber nicht nur in Sachen Brutalität neue Maßstäbe setzen; auch was die Ausstattung angeht, übertrifft das fiese Gehacke die Konkurrenz um Längen. Ne-

KNUTSCHFLECKEN VON MILEENA?



Mileena nimmt Ermac in den Arm und lässt den Schleier sinken. Was folgt, ist kein Austausch von Zärtlichkeiten, sondern sie bohrt ihre mächtigen Zähne in den Hals des Geisterninja.



Mit einem kräftigen Ruck rupft sie Ermac den Kopf vom Hals – Blut spritzt und das Haupt des Unterlegenen wird achtlos beiseite geworfen.



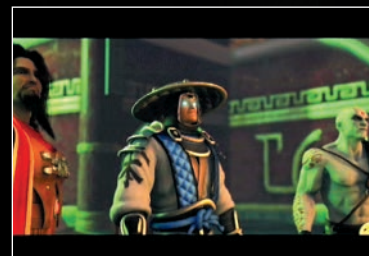
Mileena zeigt ihr wahres Gesicht: Als magische Mischung aus Mensch und Monster ähnelt sie dem Fiesling Baraka.



○ **Er kann's noch immer:** Scorpions Speer ist nach wie vor eine der nützlichsten Attacken des untoten gelben Ninja.



○ **Shopping macht Spaß:** Auf den Grabsteinen steht immer der Preis für den Inhalt. Einkaufen von Rabattverhandlungen.



○ **Seltene Allianz:** Im Renderintro kämpfen Shang Tsung, Quan Chi und Donnergott Raiden gemeinsam gegen Obermiesling Onaga.



○ **Elegant:** Mit seinen gekrümmten Schwertern vollführt der ansonsten eher behäbige Kabal echte Kunststückchen.



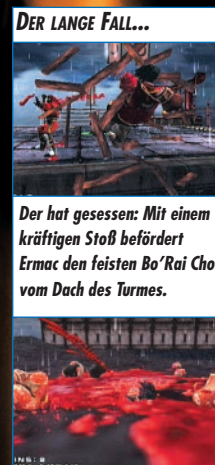
○ **Keilerei im Schlachthaus:** Während im Hintergrund das Blut in Strömen fließt, gewährt Sindel tiefe Einblicke.



❶ Eis gegen Geist: Sub Zero und Ermac tragen ihre Meinungsverschiedenheiten in luftiger Höhe aus.



❷ Gut behütet: Ashrah ist eine der neuen Kämpferinnen auf der Seite der Guten. Ihr Hut erinnert an Altstar Raiden.



DER LANGE FALL...

Der hat gegessen: Mit einem kräftigen Stoß befördert Ermac den feisten Bo' Rai Cho vom Dach des Turmes.

Einem langen Fall folgt ein schmerzhafter Aufprall: Durch die Wucht wird Bo' Rai Cho regelrecht zertetzt – nur Brocken bleiben übrig.

ben dem Arcade-Modus und diversen Zweispieler-Varianten (auch online!) erwartet euch zum Beispiel der Puzzle-Kombat-Modus. Der erinnert nicht nur entfernt an Capcoms PSOne-Knobler Super Puzzle Fighter 2 Turbo – er entspricht dem Vorbild spielerisch fast eins zu eins: Von oben fallen verschiedenfarbige Steine in einen Behälter, die es anzuordnen gilt – immer die entsprechenden Farben zusammen. Mit Auslösesteinen könnt ihr die verschwinden lassen – je mehr Steine sich auflösen und je größer die Ketten sind, desto mehr fallende Steine „erfreuen“ den Gegner und bringen seine Pläne gediegen durcheinander.

Wollt ihr denken und gleichzeitig die Fäuste sprechen lassen, wagt ihr euch an eine Partie Chess Kombat. Mit vereinfachten Regeln bewegt ihr eure Figuren über ein Schachbrett, treffen sich zwei auf demselben Feld, wird die Begegnung klassisch ausgefochten.

Infos ohne Ende

Bevor ihr all dies ausprobieret, solltet ihr euch ein Profil anlegen. Gebt dazu euren Namen ein und wählt eine Tastenkombination als Passwort, damit niemand Schindluder treiben kann. Für gelungene Aktionen erhaltet ihr verschiedenfarbige Münzen, mit denen ihr dem örtlichen Friedhof einen Besuch

abstatet. Dort erwarten euch 400 Gräber, die ihr gegen Entgelt öffnen dürft. In den Gruben findet ihr neben den zahlreichen versteckten Kämpfern und Stages derartig viel Bonusmaterial, dass selbst aufwändige DVD Special Editions neidisch werden könnten. Skizzen von Stages und Kämpfern, Crewvorstellung, Interviews mit den alten Motion-Capture-Vorbildern, kurze Martial-Arts-Videostudien, die Liste ist nahezu endlos – bleibt abzuwarten, wie viel davon in der deutschen Version übrig bleibt. Die Produzenten und Schauspieler beziehen sich nämlich in diesem Material öfter einmal auf die hier zu Lande nicht geduldeten Vorgänger. ■

Sommer, Sand und Sonne



❸ Welch ein Idyll! Hier soll man sich haufen? Die Umgebung lädt doch eher zu einer gepflegten Runde Beach Volleyball ein.



❹ Wirklich? Da die Insel zwischen der Menschenwelt und der fiesen Outworld liegt, zeigt sie immer wieder ihr anderes Gesicht.



❺ Das zieht: Nach diesem fiesen aber festen Tritt an den Unterkiefer wird Baraka sein nächstes Steak aus der Schnabeltasche trinken.

FAZIT | Thomas Nickel

Mortal Kombat Deception ist nicht so elegant wie Soul Calibur, nicht so tiefgründig wie Virtua Fighter und auch nicht so sexy wie Dead or Alive. Und das ist gut so, denn das knüppelharte Geschwarte, das euch hier erwartet, sucht bisher seinesgleichen. Schläge und Tritte haben eine unheimliche Intensität – nicht zuletzt durch die exzellenten Soundeffekte fühlt sich das Ganze extrem kraftvoll und wuchtig an. Die total überdrehten Bluteffekte, die derben Fatalities, die gnadenlosen Schlitzereien und der gelungene Einsatz der seit 16-Bit Tagen beliebten Special-Moves garantieren nahezu endlosen Prügel Spaß. Auch die Abwechslung kommt nicht zu kurz: Habt ihr von den normalen Prügeleien genug, wechselt ihr zu den anderen, enorm spaßigen Spielmodi oder wählt euch durch das ebenso üppige wie informative Bonusmaterial.

POSITIV

- geniale Spielbarkeit
- unzählige Spielmodi
- tonnenweise Secrets

NEGATIV

- umständliche Freispielerlei
- recht knackiger Schwierigkeitsgrad
- lästige Ladezeiten beim Einsatz der Continues

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Virtua Fighter 4 Evolution	89%	08/03
2 Soul Calibur 2	88%	10/03
3 Tekken 4	88%	10/02

PLAY DATEN

Genre	Beat'em Up	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Konami	658KB	1-2	MORTAL KOMBAT DECEPTION
Entwickler	Midway	Online Funktion	1-2 Sp.	
Erhältlich ab	sofort			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.mkdeception.midway.com				

Besondere Auszeichnungen:

NEO FIE
HARDCORE
play KING
Einstieger Fortgeschrittene Profis

Grafik 88%
Sound 80%

RATING (PROZENT)
90



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

**Der König ist tot, es lebe der König:
Tony Hawk's zweiter Ausflug in den Untergrund
übertrifft seinen Vorgänger in allen Belangen!**

SKATEN WIE DAMALS

Um auch Spieler bei der Stange zu halten, die dem neuen Story-Mode mit seinem Action-Adventure-Einschlag nichts abgewinnen können, hat sich Neversoft etwas Besonderes einfallen lassen: Im komplett eigenständigen Klassik-Modus warten Aufgaben im Stile der ersten Tony-Hawk's-Pro-Skater-Teile: In zwei Minuten müsst ihr die SKATE- und COMBO-Buchstaben einsammeln, versteckte Tapes finden, drei Highscores knacken und und und.

Doch das ist noch nicht alles, was an die guten alten Zeiten erinnert. Neben den neuen Levels aus dem Story-Mode finden sich auch einige altbekannte Skatespots wieder. Das Herz eines jeden Tony-Veteranen schlägt höher, wenn beispielsweise die Schule aus dem Ur-Tony-Hawk oder der Flughafen aus Teil drei im Auswahlmenü auftauchen. Lasst euch überraschen, was sonst noch so auf euch wartet!



Bei aller Nostalgie: Die alten Levels wurden grafisch nur geringfügig aufpoliert.



C-O-M-B-O-Wahnsinn: Die Aufgaben fallen in späteren Levels extrem knackig aus.



Erinnerungen werden wach: Teilweise befinden sich sogar die Buchstaben an altbekannten Stellen.



Bild der Zerstörung: Wo die World Destruction Tour Station macht bricht Chaos aus.

Tony Hawk's Underground (kurz: THUG) machte 2003 einiges anders, aber nicht alles besser als seine Vorgänger. So fand die erstmals enthaltene Story durchaus Anklang. Die Idee, die Skater auch mal absteigen und zu Fuß oder mit dem Auto die Gegend unsicher machen zu lassen, erwies sich hingegen als Rohrkrepierei. Schuld daran war in erster Linie die miserable Steuerung. THUG 2 schickt sich nun an, die positiven Aspekte des Prequels auszubauen und dessen Fehler auszumerzen.

Styling ist alles

Es ist beinahe schon eine alte Tradition, dass man sich zu Beginn im Editoren-Dschungel (siehe Kasten) einen eigenen Skater zusammenbasteln kann. Das heißt, vom Skate-Sneaker über die

Tattoos bis zum Grip-Tape kriert ihr wieder einen Asphaltsurfer ganz nach euren Wünschen. Dabei stehen nun noch mehr Bretter, noch mehr T-Shirts oder Accessoires als beim ersten THUG zur Auswahl. Neu ist die Möglichkeit, ein eigenes Graffiti zu entwerfen, das im eigentlichen Spiel an jede Hauswand gesprüht werden darf.

Habt ihr euch passend gestylt, geht im Story-Modus der Punk ab: Halfpipe-Legende Tony Hawk und sein aus den MTV-Shows „Jackass“ und „Viva la Bam“ bekannter Skater-Kollege Bam Margera blasen zur „World Destruction Tour“. Zwei konkurrierende Teams rocken dabei ihre Bretter rund um den Globus.

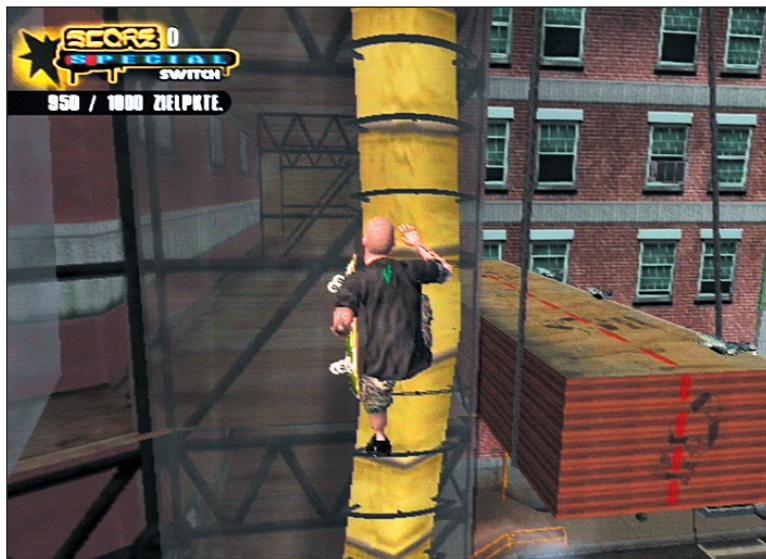
Egal ob in Boston, Berlin oder New Orleans: Wer mehr Chaos anrichtet und die fetteren Tricks zieht, hat gewonnen.



Stylish und praktisch: Mit dem Fokus werden ellenlange Kombos zum Kinderspiel!



Zeichen setzen: Mit den selbst erstellten Tags hinterlasst ihr Spuren in jeder Stadt.



○ **Klettermaxe:** Durch solche Kraxelaktionen gelangt ihr in vorher unerreichbare Ecken.

Zusammen mit den Profis Mike Vallely, Chad Muska, Bob Burnquist und Rodney Mullen tretet ihr an insgesamt sieben riesigen Skatespots für Tony Hawk's Team an.

Fahr-Gemeinschaft

Auf eurer Zerstörungstour gibt es einiges zu tun: Die unterschiedlichsten Levelziele warten darauf, bewältigt zu werden. Ihr zerschmettert Leuchtreklamen mit gezielten Airs, löst mit bestimmten Tricks verheerende Kettenreaktionen aus, übersprüht uncoole Graffiti und vieles mehr.

Außerdem warten in jeder Stage drei mehr oder weniger gut versteckte Charaktere auf ihren Einsatz. Des Weiteren will ein thematisch zum Level passender „Gast-Skater“ gefunden werden, in Boston zum Beispiel der Erfinder des Blitzableiters, Benjamin Franklin, oder ein Skateboard fahrender Torero in Barcelona.

Dann wäre da noch ein „Geheimcharakter“ aufzustöbern. Dieser verzichtet zu Gunsten kurioser Fortbewegungsmittel aufs Board. Aber keine Sorge: Die Gokart-, Rollstuhl- oder Dreiradfahrer sind zwar sicherlich Geschmacksache, aber keinesfalls so nervig wie die Automissionen im Vorgänger.

Da jeder gefundene Draufgänger neue Aufgaben mit sich bringt, kommen eure Rollen nie zum Stillstand. Zwischen eher einfachen Standardaufgaben, wie zum Beispiel Highscores oder spektakuläre

Tricks an festgelegten Orten, stoßt ihr auch immer wieder auf härtere Nüsse. Ohne gekonnte Fingerakrobatik und viel Ausdauer läuft bei meterweiten Transfers von Halfpipe zu Halfpipe oder fingerverknötenden Trick-Kombos gar nichts.

Aber genau diese Geduldsproben reizen am meisten. Seht ihr im ersten Moment noch überhaupt kein Land, rückt das Ziel schon nach einigen Versuchen wieder in greifbare Nähe. Stunden später fragt ihr euch dann, wo die Zeit eigentlich geblieben ist.

Achtung, Fußgänger!

Vor allem in den höheren Levels sind einige Aufgabenstellungen ziemlich unklar. Folglich kommt ihr nicht umhin, die Areale richtiggehend unter die Lupe zu nehmen. Oft muss man sogar vom Brett absteigen, um laufend und kletternd Winkel zu erkunden, die anders nicht erreichbar wären. Nur so findet ihr den richtigen Balkon für den Acid-Drop in einen Pool oder einen geeigneten Weg auf die Dächer von New Orleans, um dort eine Reklametafel mit der Spraydose zu verschönern.

Erfreulicherweise hat Entwickler Neversoft an der Zu-Fuß-Steuerung gefeilt, die jetzt weniger hakelig ausfällt. Perfekt ist sie leider immer noch nicht: Ab und an zehren Sprungeinlagen, bei denen ihr punktgenau manövrieren müsst, trotzdem

DER ULTIMATIVE TONY-BAUKASTEN



○ **Straßen-Picasso:** Bei der Kreation eines Graffitis sind euch fast keine Grenzen gesetzt.



○ **Bau dir ein Level:** Im Park-Editor lassen sich riesige Spots basteln – mit allem, was dazugehört!

Kaum einem anderen Spiel lässt sich eine so persönliche Note aufdrücken wie THUG 2. Unter dem Menüpunkt „Mach-Den-Modi“ darf so ziemlich alles nach eigenen Vorstellungen zusammengestellt werden. Die schon im Vorgänger implementierten Möglichkeiten wie das Basteln eigener Skater, Parks oder Tricks wurden noch mal kräftig aufgebohrt.

Mit dem Park-Editor lassen sich riesige Areale mit unzähligen Obstacles gestalten. Um daraus vollwertige Levels zu machen, dürft ihr euch jetzt in „Mach-Dir-Das-Ziel“ auch noch eigene Aufgaben ausdenken und diese auf die selbst erdachten, aber auch auf die regulären Stages verteilen.

Zu guter Letzt lassen Underground-Künstler noch bei „Mach-Dir-Die-Grafi“ ihrer Kreativität freien Lauf und basteln ihrem Skater einfach ein Graffiti für den Einsatz im Story-Mode.



○ **Styling-Overkill:** Allein mehr als 70 Oberteile stehen zur Auswahl!

noch an den Nerven. Solche Momente kommen aber zum Glück eher selten vor. Obwohl ihr immer noch die meiste Zeit auf eurem Deck verbringt, entwickelt sich die Tony-Hawk-Reihe immer mehr in Richtung Action-Adventure. Mit reinen Skate-Skills kommt ihr nicht mehr weit. Levels auskundschaften und Grübeleien, wie ihr die nächste Aufgabe >>>



○ **Drehwurm:** Der neue Natas-Spin lädt zu Wirbel-Orgien auf spitzen Objekten ein.



○ **Höhenflug:** In jedem Level gibt es Orte, an denen ihr ungeahnte Höhen erreichen könnt.



❶ **Déjà-vu:** Alten Tony-Fans sollte das Trainingslevel bekannt vorkommen.



❷ **Das Bild der Deutschen in THUG 2:** Besoffene Bayern vor „Gretchen's Bar“ in Berlin!

lösen könnt, stehen mehr denn je auf dem Plan. Puristen und Nostalgiker, denen diese Entwicklung zu weit geht, weichen auf den Klassik-Modus aus (siehe Kasten). Dieser bietet unverfälschte Board-Action ohne „unnötigen Ballast“ wie Story oder die besagten Laufeinlagen.

Neues Spiel – neue Moves

Ob Story- oder Klassik-Modus: In beiden Varianten helfen euch die neuen Moves beim Vorankommen. Was fette Kombos angeht, sind Sticker-Slap und Fokus-Mode die wichtigsten Neuerungen. Ersterer ist eine Abwandlung des schon im



❸ **New Orleans bei Nacht:** Jetzt wechseln die Tageszeiten, während ihr skatet.



❹ **Brett vorm Kopf:** Per Freak-Out reagiert ihr euch nach Stürzen ab.

Vorgänger möglichen Wallplants. Springt ihr geradeaus auf eine Wand zu, genügt jetzt ein kurzer Druck auf die X-Taste und schon stoßt ihr euch mit der Hand ab und skatet in die entgegengesetzte Richtung weiter. Dabei hinterlässt euer Skater nicht nur einen vorher wählbaren Aufkleber, mit etwas Geschick kommt ihr sogar auf höher gelegene Abschnitte.

Blinkt eure volle Special-Anzeige, dürft ihr den Fokus aktivieren. Die Kamera zoomt dann in eine Nahaufnahme und das Geschehen läuft in Zeitlupe ab, solange ihr mit Tricks die Special-Leiste gefüllt haltet. Dadurch werden lange Trickserien und vor allem das Ausbalancieren bei Grinds und Manuals wesentlich einfacher. Dumm nur, dass diese Funktion auf den L3-Button gelegt wurde. So verrißt ihr euren Skater oftmals unverhofft, wenn ihr die Zeitlupe beispielsweise während eines Slides aktivieren wollt und dabei aus Versehen den Joystick mitbewegt. Gerade bei Aufgaben, die ohne den Fokus unmöglich zu meistern sind, steigt hier schon mal der Blutdruck.

Die weiteren neuen Fähigkeiten bringen ebenfalls Abwechslung ins Spiel, er-

weitern die Möglichkeiten des Fun-Sportlers aber nur bedingt: Mit dem Natas-Spin dreht ihr euch auf Hydranten und anderen spitzen Objekten. Per Freak-Out zertrümmert ihr nach Stürzen euer Brett, wobei die dafür kassierten Punkte gleich für die nächste Kombo zählen. Außerdem dürft ihr ab sofort Passanten mit Gegenständen bewerfen und die Gegend mit Graffiti verschönern.

Nimm zwei

Was die Zweispieler-Modi angeht, hat sich nur wenig getan. Neu ist lediglich die Schnitzeljagd, bei der erst Münzen im Level verteilt und danach sowohl die eigenen als auch die des Gegners wieder aufgesammelt werden müssen. Da alle neun gelungenen Mehrspieler-Varianten aus dem Vorgänger wieder mit von der Partie sind, ist trotzdem für ausreichend Spaß im Duett gesorgt.

Leider konnten wir das Netzwerk-Feature auf Grund mangelnder Server-Unterstützung zum Zeitpunkt des Tests noch nicht ausprobieren. Ihr sollt aber auch online auf sämtliche Mehrspieler-Disziplinen zurückgreifen können. ■

FAZIT | Markus Rehmann

Kann ein Spiel mit „The Doors“ im Intro schlecht sein? Natürlich nicht! Aber es gibt noch haufenweise andere Gründe, warum THUG 2 wieder die Hütte rockt. Dank Bam und seiner Rabauken-Crew kommt ihr euch vor wie in einer superwitzigen „Jackass“-Folge mit Überlänge. Die neuen Moves sind größtenteils sinnvoll und erlauben noch vielfältigere Aufgabenstellungen. Riesige, liebevoll gestaltete Levels mit mehr Interaktivität denn je laden zum Skaten und Erforschen ein. Der erstklassige Soundtrack wartet diesmal nicht nur mit Punk- und Hip-Hop-Hits sondern auch mit Klassikern – etwa von Frank Sinatra, Johnny Cash oder den Violent Femmes – auf. Wenn man dem Spiel etwas vorwerfen kann, dann höchstens die lästigen Laufeinlagen und den zum Schluss hin sehr happigen Schwierigkeitsgrad. Aber Tony Hawk war ja noch nie ein Fall für Joypad-Schwachmatten. Eingefleischte Sofa-Skater und solche, die es werden wollen, greifen auf jeden Fall zu!

POSITIV

- witzige, actionreiche Story
- gewohnt hoher Suchtfaktor
- Klassik-Modus

NEGATIV

- Fokus ungünstig auf L3 gelegt
- gegen Ende hoher Frustrationsfaktor
- Laufeinlagen immer noch nicht optimal

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Tony Hawk's Underground	90%	12/03
2 SSX 3	90%	11/03
3 Downhill Domination	85%	03/04

PLAY DATEN

Genre	FunSport
Hersteller	Activision
Entwickler	Neversoft Entertainment
Erhältlich ab	7. Oktober
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.activision.de	

Besondere Auszeichnungen:

NEO PLAY
HARDWARE
EINSTEIGER

Grafik 88%
Sound 90%

PLAY KING

RATING (PROZENT)

91

DU BIST DER STAR!

Schon im ersten THUG konntet ihr eurem Skater eure eigene Visage verpassen. Dazu musste jedoch erst ein Bild an Neversoft geschickt und anschließend umständlich per PS2-Online-Verbindung aus dem Netz gesaugt werden. Deshalb nutzte diese Option hier zu Lande kaum einer.

Jetzt geht das Ganze wesentlich einfacher: Mit eurer EyeToy-Kamera schießt ihr ein Portraitfoto von euch, setzt einige Markierungspunkte und schon habt ihr den hübschesten Profiskater, den die Welt je gesehen hat.



❶ **Schnell gemacht:** Ihr schießt mit EyeToy ein Foto von euch und setzt Fixpunkte.

für alle Handy's
mit Farb-Display

FARBIGE
HINTERGRUNDBILDER

» 8 33 45 *

Einfach eine SMS mit
"GMP" und Best.-Nr.
an die 83345 *
(Bestellbeispiel: GMP 52026)

(01 90)
8 66 26 86
(1,86 € / min.)

Oder bestelle direkt per Telefon:
+ (09 01) 59 99 98 (4,25 € / min.)
+ (09 00) 51 51 68 (2,16 € / min.)

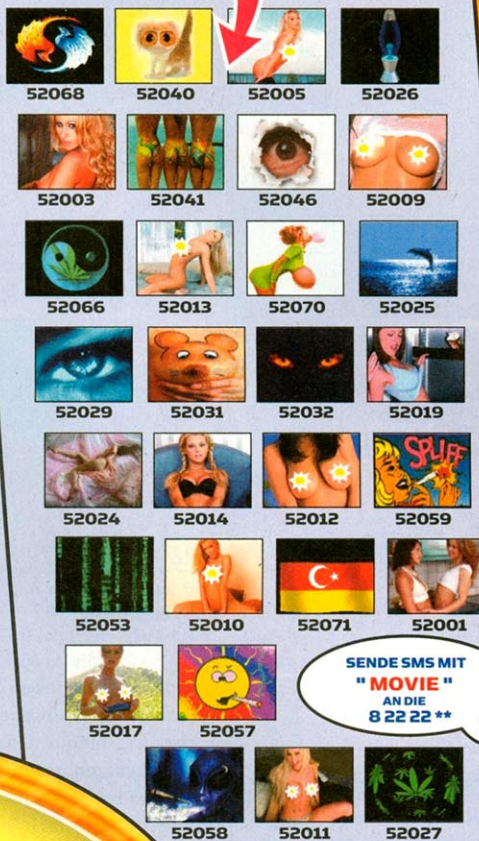


SENDE SMS MIT
"BILD"
AN DIE
8 22 22 **

* 2,99 € / SMS (VFD2 Leistung
0,12 €) Logo, Pix, Sounds &
Movie max. 2 SMS 5,98 €

neu!

MEGA-GEILE
DISPLAY-MOVIES



SENDE SMS MIT
"MOVIE"
AN DIE
8 22 22 **

für alle Handy's
mit Farb-Display

überfett!

Die totale Power für Dein Handy!
LOGOWORLD.DE

mega auswahl!

SOUNDS &
GERÄUSCHE

- 87002 Sexgeräusche
- 87006 Pump Gun
- 87000 Nebelhorn
- 87004 Klospülung
- 87029 Zahnarztbohrer
- 87009 Trommelwirbel
- 87040 Babyachen
- 87007 Rülpsgeräusche
- 87042 Flugzeugabsturz
- 87028 Der große Gong
- 871039 Darth Vader
- 87033 Heftiger Applaus
- 87025 Schweinegegrunze
- 87030 Löwengebrüll
- 87034 Feuerwehrsirene
- 87027 Formel 1 Wagen

ring
sms
tones

- 87012 Mann schreit wie Irre
- 87010 Mundharmonika des Todes
- 87041 Furzgeräusch
- 87037 Unheimliche Geisterlache
- 87017 Ein Esel gibt alles
- 87001 Sirene mit Explosion
- 87023 Ein Affe geht voll ab!

Alle Sounds & Geräusche für folgende Modelle:
Nokia: 7650, 3650 · Siemens: C55, S55, MC60,
SharpGX10 · Sony Ericsson P800 · Sagem: MY-G5,
MY-V5, MY-X5m, MY-X6, MY-X2 und
für alle neueren Handy's mit
Wave-Wiedergabe.



Sende SMS mit
"GMP55000"
an die 8 33 45 *

Mit dem LÖSCH-LOGO hast Du endlich freie Sicht auf Dein Nokia Display!

Chatten,
flirten,
verlieben...

Sende SMS mit
"PARTY" an
die 8 46 40



LOGOS &
BILDMITTEILUNGEN



... SMS LIVE-CHAT ...

1,99 € SMS (davon 12ct. VF-D2 Leistung)

Für Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens und Sendo-Handy's

Sende eine SMS mit "MOVIE" an die 8 22 22 und wir schicken Dir
regelmäßig geile Movies aufs Handy ODER sende eine SMS mit "BILD"
an die 8 22 22 und wir überraschen Dich regelmäßig mit coolen Bildern!
** SUPER-SPAR-ABO: Bild/Movie 1,99 € (davon 12ct. VF-D2 Leistung)
max. 4 SMS/Woche schicke "STOP BILD" oder "STOP MOVIE", um Dein Abo zu stoppen

Für Sounds, Movies & Farbbilder muss der Standard Wap-Verbindungstyp eingestellt sein. Bei Unsicherheit bitte vor Bestellung in die Bedienungsanleitung Deines Handys schauen. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

PHANTOM BRAVE

In Nippon Ichis neuestem Strategiekraher beschwört ihr eure Truppen, anstatt sie schnöde anzuheuern.



○ **Spezialattacke:** Einige eurer Angriffe sehen ein wenig albern aus.



○ **Jede Menge Fähigkeiten:** Ihr könnt Recken nach euren Wünschen schaffen.



○ **Geh weg, du Monster!** Marona hat ordentlich Bammel vor den fiesen Schleimern.

Marona und Ash leben gemütlich auf einer tropischen Insel in den Tag hinein. Das Einzige, was sie ab und an stört, ist eine strandende Flaschenpost. Darin befinden sich meist Aufträge für die kleine Marona. Denn trotz ihrer gerade mal 13 Jahre ist sie ein mächtiges Medium und kann ganz ausgezeichnet Phantome beschwören. Doch die meisten Menschen misstrauen ihr und halten sie für ein Monster. Andererseits nehmen sie Maronas Hilfe nur allzu bereitwillig in Anspruch, wenn beispielsweise gerade ein Trupp fieser Ungeheuer das Dorf unsicher macht.

Ash hat's ebenfalls nicht leicht: Seit er bei einem mysteriösen Abenteuer auf einer finsternen Insel haarscharf dem Tod entronnen ist, muss er sein Dasein als Phantom fristen und kann nur von Marona gesehen werden. Trotzdem lassen sich die beiden Underdogs nicht fertig machen und bauen darauf, dass die Menschen sie irgendwann akzeptieren werden. Doch bis dahin ist es noch ein weiter Weg...

Zwei Underdogs

Wer von Phantom Brave einen Aufguss seiner Strategie-Vorgänger (siehe Kasten) erwartet, wird eines Besseren

belehrt: Nippon Ichi hat den extra-großen Schraubenzieher ausgepackt und fast alle wesentlichen Elemente der Vorgänger überarbeitet.

Innovation voraus!

Die auffälligste Änderung: Die Kampfareale sind nicht mehr in einzelne, rechteckige Felder aufgeteilt. Eure Leute können sich nun nach Art von Sonys Arc: Twilight of the Spirits frei über die Karte bewegen und sich um ihre Gegner herum positionieren. Natürlich richtigen Attacken von hinten mehr Schaden an als frontale Angriffe – dieses Prinzip ist bereits bekannt.

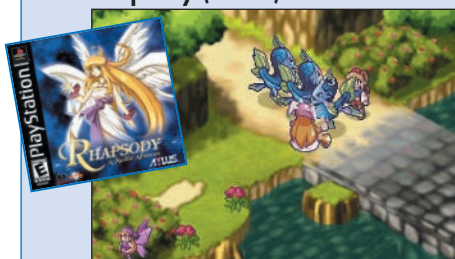
MADE IN JAPAN: DIE SOFTWARE-SCHMIEDE NIPPON ICHI

Innerhalb kürzester Zeit hat sich der kleine Japan-Entwickler Nippon Ichi einen Ruf als Lieferant wunderbar umfassender Strategietitel erworben. Zwar wurde das Niedlich-RPG **Rhapsody** (PSone) seinerzeit in den USA zu einem derben Flop. Das ebenso komplexe wie witzige **Disgaea** entpuppte sich jedoch als einer der großen Überraschungshits des letzten Jahres: Die schwarzhumorige Story um den Dämonenprinzen Laharl und seine Crew ist nicht nur äußerst witzig,

sondern wartet auch mit den anspruchsvollsten Strategiegefechten der jüngeren Vergangenheit auf.

Der anschließend bei dem jungen Publisher Mastiff Games erschiene Vorgänger **La Pucelle: Tactics** erfreut sich ebenfalls großer Beliebtheit. Im Gegensatz zu Disgaea ist die Story hier ernster und komplexer. Taktisch steht La Pucelle den Abenteuern von Laharl, Etna und den Prinny's kaum nach.

Rhapsody (PSone)



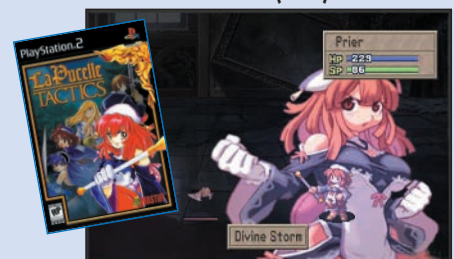
○ **Durchaus hübsch:** Rhapsody war spielerisch sehr simpel und nicht sonderlich komplex.

Disgaea: Hour of Darkness (PS2)



○ **Schön albern:** Die naive Flonne geht Etna ordentlich auf die Nerven.

La Pucelle Tactics (PS2)



○ **Dresche für Monster:** Mit Prier sollte man sich besser nicht anlegen.



❶ **Groß und böse:** Diesem Untier hat Ash seinen momentanen Zustand zu verdanken.



❷ **Erhebend:** Ihr könnt sämtliche Objekte, Gegner oder auch Freunde hochheben und sie zuweilen sogar vom Kartenrand werfen.

Innovativer ist da schon die Art und Weise, wie ihr eure Truppen einsetzt. Anfangs befinden sich neben euren Gegnern nur Marona und jede Menge Items auf dem Spielfeld. Marona kann nun die Truppen beschwören. Das geht aber nicht überall. Die neue Einheit muss stets an ein Objekt auf der Karte gebunden werden – einen Stein, ein Schwert, einen Busch oder Ähnliches. Der „Charakter“ des gewählten Punktes hat Auswirkungen: Während Steine eure Verteidigung verbessern, geben diverse Pflanzen Boni für Intelligenz. Waffen jedoch verpassen euch Offensivwerte, die sich gewaschen haben.

Ihr solltet nicht von Anfang an eure komplette Truppe ins Spiel bringen. Als Phantome können die Einheiten

nämlich nur eine begrenzte Zeit lang im Feld bleiben. Ist die Uhr abgelaufen, verschwindet der jeweilige Recke und kann in diesem Kampf nicht noch einmal beschworen werden. Ihr müsst also ganz clever abschätzen, an welcher Stelle es taktisch klug erscheint, eure Leute ins Spiel zu bringen.

Siebter Taktik-Himmel

Addiert zu diesen Features noch die zahlreichen Wurf-Optionen, die schon aus Disgaea bekannt sind, sowie die komplexen Schutzketten, die diverse Objekte bilden, und ihr seid wieder mal im siebten Taktik-Himmel.

Der Rest des Spiels läuft in vertrauter Manier ab. In zahlreichen Kapiteln

könnt ihr die Geschichte um Marona und Ash anhand von Zwischensequenzen verfolgen. Auf der Heimatinsel der beiden Helden dürft ihr neue Truppen erschaffen, eure Phantome heilen und den Spielstand speichern. Endlos-Dungeons à la Disgaea werdet ihr hier nicht finden. Zudem setzt eine Levelgrenze eurem Trainingsdrang irgendwann einmal ein Ende. Konsequenterweise wurde nun auch auf die New-Game-Plus-Option verzichtet, durch die ihr früher mit euren aufgelevelten Helden ein neues Spiel beginnen konntet. ■

Was fürs Ohr



Atlus meint es gut mit den amerikanischen Spielern: Die Übersetzung wurde nicht nur in Rekordzeit fertig gestellt, auch eine Soundtrack-CD gönnt man den U.S.-Fans. Auf diesem Sonder-Silberling sind die Melodien des Spiels in passabler Qualität zu hören.



❸ **Viel los:** Um eine große Karte zu schaffen, müsst ihr den Einsatz der Truppen gut planen.



❹ **Jede Menge Worte:** Anfangs wird euch die Optionsflut überwältigen.



❺ **Große Sprites und bunte Hintergründe:** In den Zwischensequenzen hält sich Phantom Brave an klassische Werte.

FAZIT | Thomas Nickel

Nippon Ichi zementiert mit diesem Game seinen Ruf als Experte für knifflig-komplexe Strategiekraacher. Durch den Verzicht auf einzelne Felder wirkt die Taktikerei noch freier und offener als das Prequel Disgaea, die Handlung von Phantom Brave ist weitreichender. Dennoch: Phantom Brave ist spielerisch nicht so komplex wie Disgaea. Während der Soundtrack gut ins Ohr geht, hinterlässt die Grafik einen zwiespältigen Eindruck: Die 2D-Abschnitte erfreuen mit hübschen Szenarios, tollen Farben und Sprites. Die 3D-Sequenzen sind dagegen eher zweckmäßig gestaltet. Volles Lob verdient abermals die Sprachausgabe: Die englischen Sprecher passen zu den Spielcharakteren und betonen sinnfällig. Wie schon für die Vorgänger solltet ihr euch auch für Phantom Brave viel Zeit nehmen. An den kniffligen Gefechten werdet ihr euch wochenlang festbeißen. Einziger Kritikpunkt ist die manchmal etwas hakelige Kontrolle.

POSITIV

- neuartiger Ansatz
- extrem komplex
- sympathisches Design

NEGATIV

- unspektakuläre 3D-Kampfplätze
- überfordert Einsteiger
- Steuerung manchmal etwas hakelig

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Disgaea: Hour of Darkness	88%	07/04
2 La Pucelle: Tactics	87%	07/04
3 Front Mission 4	86%	09/04

PLAY DATEN

Genre	Strategie	MEMORY CARD	303KB	1	PlayStation 2
Hersteller	Atlus	Online Funktion	Nein		
Entwickler	Atlus				
Erhältlich ab	sofort (USA)				
Preis	ca. 50 Euro				
WEB-INFO:	www.atlus.com				

Besondere Auszeichnungen:

NEO FIDEI
HARDCORE
play KING
Einstieger Fortgeschrittene Profis

Grafik 71%
Sound 79%

RATING (PROZENT)
87

X-MEN LEGENDS

Action-Rollenspiel statt Beat'em Up: Die X-Men wandeln auf den Spuren von Baldur's Gate und Champions of Norrath.

X-Men 3: ERSTE INFOS ZUM FILM



Die Dreharbeiten zum dritten X-Men-Film sollen im Juni 2005 in Vancouver beginnen. Neben Regisseur Bryan Singer ist auch Hugh Jackmann als Wolverine abermals mit von der Partie. Ob es ein Wiedersehen mit Halle „Storm“ Barry geben wird, ist allerdings noch nicht sicher. Zudem kursieren Gerüchte, die totgeglaubte Jean Grey dürfe als Dark Phoenix ihre Auferstehung feiern.



❶ **Aller Anfang ist schwer:** Professor X führt euch persönlich durch die X-Mansion.

Erzbösewicht Magneto, von seinen getreuen Untertanen aus seinem Gefängnis befreit, will den ewigen Winter über die Erde bringen. Damit will er sich endgültig zum Herrscher über die geschwächte Menschheit aufschwingen. Doch dazu braucht er die Hilfe eines kleinen Mädchens, das von seinen tief verborgenen Superkräften noch nichts ahnt. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt...

X-travagant

Brachiale Prügelaction und komplexe Rollenspiel-Datenverwaltung – im Activision-Silberling nicht zwangsläufig ein Widerspruch. Denn ähnlich wie die oben genannten Genrevertreter vereint die Comicparade die Vorzüge der beiden so unterschiedlichen Spielekategorien.



❷ **Vier Freunde:** Hier verteilt ihr Fertigkeitspunkte und rüstet eure Partymitglieder aus.

Als grimmiger Wolverine im Cel-Shade-Look schnitzelt ihr euch zu Spielbeginn durch wehrhafte Gegnerscharen und befreit die junge Allison Crestmere – Fans besser bekannt als Magma – aus den Händen dieser Mutanten. Erst nach der Rettung der holden Blondine geht der Superheldenspaß so richtig los: In Professor X' ultrageheimer Einsatzzentrale haltet ihr Schwätzchen mit euren Comic-Kollegen, kauft wertvolle Ausrüstungsteile, informiert euch über anstehende Missionen und rekrutiert euer bevorzugtes Einsatzteam.

In X-Men Legends sind künftige Weltenretter nämlich nicht alleine unterwegs: Eure Party besteht aus maximal vier Streitern für das Gute, die jeweils unterschiedliche Charakterwerte und Sonderfähigkeiten besitzen. So ist die dunkelhäutige Storm im Nahkampf eher schwach, kann dafür aber kurzzeitig über den Köpfen der Gegner schweben. Der „coole“ Iceman dagegen fackelt nicht lange und schockgefriert seine Gegenspieler.



❸ **Fahr' die Krallen aus:** Freddy-Fan Wolverine ist der wohl beliebteste X-Man.

Im Gefecht schaltet ihr blitzschnell zwischen euren Recken hin und her, um den Mieslingen mit kombinierten Superkräften besonders nachhaltig zuzusetzen. Bei Bedarf klinken sich bis zu drei Mitspieler ein – im Quartett kloppt es sich weitaus spaßiger!

Fan-Fundgrube

Im Laufe des rund 16 Stunden andauernden Abenteuers züchtet ihr eure virtuellen Prügelpromis nicht nur zu immer mächtigeren Kriegerern heran, sondern trifft auch auf eine Hand voll illustrierter Verbündeter. Vor dem finalen Kampf wählt ihr aus einem Superhelden-Pool von 15 extravaganten Kämpfern, darunter Charakterköpfe wie etwa Nightcrawler, Jubilee, Cyclops oder Jean Grey. Überhaupt wird dem Fachmann einiges an Fan-Futter geboten: Sammler schmökern sich durch die Comicgalerie, betrachten Konzeptskizzen, testen ihr Fachwissen im X-Men-Quiz oder studieren die detaillierten Lebensläufe der Marvel-Mutanten. ■

FAZIT | Wolf Speer

X-Men Legends ist nicht der große Action-RPG-Wurf geworden, den wir uns erhofft hatten. Dank unkomplizierter Zwei-Knopf-Bedienung lassen auch Comic-Neulinge krachende Kombos vom Stapel. Das umfangreiche Fähigkeitensystem lässt Rollenspiel-Fanaten viel Freiraum zum Experimentieren und die vielen freischaltbaren Goodies beschäftigen Kenner der Bildergeschichten für Wochen. Zieht man allerdings den Fan-Bonus ab, treten einige Schönheitsfehler zu Tage: Weder der hölzerne Mix aus Polygon- und Cel-Shading-Look noch das Missionsdesign reißen zu Begeisterungstürmen hin. Somit avanciert das Spiel zum Glücksgriff für alle Marvel-Jünger, normalsterbliche Genreliebhaber greifen besser zu Baldur's Gate und Co.

POSITIV

- umfangreiches Charaktersystem
- originalgetreues Comicflair
- lange Spieldauer

NEGATIV

- dröher Spielablauf
- krude Optik
- zu viele Ladepausen

PLAY DATEN

Genre	Action-RPG	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Activision	1030KB	1-4	X-MEN LEGENDS
Entwickler	Raven Software	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	sofort	Nein	12 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.activision.de				



Besondere Auszeichnungen:



Einsteiger

Fortgeschrittene

Profis

Grafik 69%
Sound 71%

RATING (PROZENT)
73



❹ **Lichtblick:** Cyclops feuert einen mächtigen Energiestrahle auf seinen Gegner – leider schützt den Fiesling eine Laserbarriere.

100 % TIPPS!
100 % TRICKS!

SONDERHEFT

SUPER SAMMLER-EXTRA!
CHEAT CARDS
ZUM AUSSCHNEIDEN UND EINLEGEN INS SPIEL
www.playstation.com

play THE PLAYSTATION

play

THE PLAYSTATION

TIPPS + TRICKS

SEPTEMBER 2004 – NOVEMBER 2004



€ 4,99

Österreich € 5,40
Schweiz € 5,90
Luxemburg € 5,90
Belgien € 5,95

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

**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.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Herzlichen Glückwunsch! Der Gewinner im Kampf um das beste Fußballspiel in der Saison 2004/05 steht fest.



○ **Körpertäuschung:** Mit der neuen Finte bringt man die gegnerischen Verteidiger in Verlegenheit.



Millionen-Seller Pro Evolution Soccer 4: Zumindest in Japan geht die Fußballsimulation unter dem Namen World Soccer Winning Eleven 8 weg wie frisches Sushi. Über eine Million Exemplare (Stand: 09/04) wanderten dort innerhalb von zwei Monaten über die Ladentische. Damit ist das gelungene Konami-Gekicke der Verkaufsschlager schlechthin im Mutterland der PlayStation.

Ende Oktober kommt übrigens mit J-League Winning Eleven 8: Asia Championship der nächste Volltreffer in den Handel. Dieser Ableger wird sich ausschließlich auf die japanische J-League und die koreanische K-League konzen-

trieren. Hinzu kommen noch weitere Ligen aus Asien und Europa.

Das perfekte Fußballspiel?

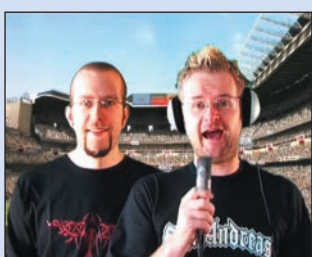
Obwohl man PES 4 auch als Fußball vom anderen Stern beschreiben könnte, zieht es normalerweise beim alljährlichen Derby gegen den Erzrivalen FIFA Football in einem Punkt klar den Kürzeren: Lizenzen. In diesem Jahr folgt allerdings der Konter. Erstmals sind alle Teams der italienischen Serie A, der

spanischen Primera Division und der holländischen Eredivisie mit ihren echten Vereinsnamen, den Original-Logos und den derzeitigen Trikot-Sponsoren im Angebot. In naher Zukunft sollen sogar noch weitere Ligen folgen.

Bei den Nationalmannschaften – deren Spielstärke in der Regel den realen Leistungsstand im internationalen Fußball widerspiegelt – tanzt die französische Equip Tricolore aus der Reihe. Trotz ihrer enttäuschenden Auftritte bei

DER DIREKTVERGLEICH AUF DER PLAYTV-DVD

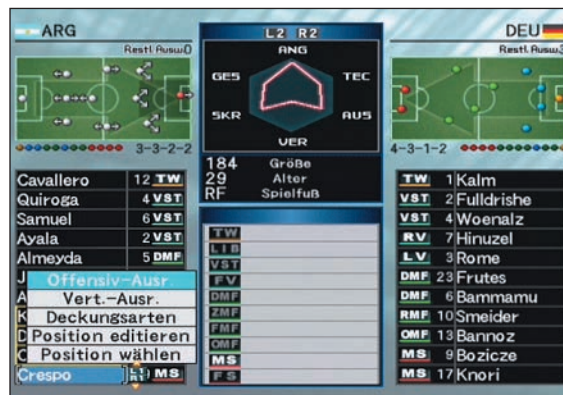
Was ist besser – die Meistertliga oder der Karriere-Modus? Wer hat die gefälligere Grafik? Oder das präzisere Gameplay? Zum Derby des Jahres findet ihr auf der DVD den Vergleichstest zwischen Pro Evolution Soccer 4 und FIFA Football 2005. Die Laufzeit beträgt etwa 15 Minuten. Unbedingt anschauen!



○ **Knallhart:** Der Vergleichstest deckt alle Stärken und Schwächen auf.



○ **Wind und Wetter:** Die Witterung beeinflusst das Sprung- und Rollverhalten sowie die Leistungsfähigkeit der Kicker.



Konami hat viele Merchandising-Produkte für PES-Fans im Angebot. Auf der Homepage www.konami-europe.com können Mousepads, Schlüsselbänder, Fußballtrikots und Ähnliches zu diversen PES-Sequels bestellt werden. Im Download-Bereich findet man zudem einen kostenlosen Screensaver zu Pro Evolution Soccer 2.

der WM 2002 und der EM 2004 gehört die Frankreich-Elf mit zu den stärksten PES-4-Mannschaften. Die Erklärung: Die japanischen Entwickler von Konami Tokyo haben eine Schwäche für „Les Bleus“.

Dafür fällt der erweiterte Trainings-Modus bärenstark aus. Die Option „Einzelne Situation trainieren“ macht es möglich, bestimmte Spielmomente und -techniken einzustudieren. So können beispielsweise Fernschüsse, die Ballannahme, Tacklings usw. gezielt geübt werden. Ein Geniestreich ist zudem das interaktive Tutorial zur Steuerung. Selbst PES-Profis können hier noch jede Menge lernen.

Der 23. Mann auf dem Platz

Mit einem Eigentor endete in der letzten PES-Saison der Versuch, die Vorteilsregel auf Biegen und Brechen im Konsolenfußball zu etablieren. Durch einen Logikfehler des Unparteiischen kam es sehr oft zu Fehlentscheidungen. Doch diesmal läuft er zur Höchstform auf. Nicht nur, dass die Vorteilsregel jetzt einwandfrei funktioniert: Der Schiri verwirft bei einem Foul den Sünder in den meisten Fällen zuerst mündlich, bevor er den gelben oder roten Karton aus der Brusttasche zieht. Auch werden die Partien nur noch selten auf Grund eines geprüffenen Stürmer-Handspiels im gegnerischen Strafraum unterbrochen.

Binnen weniger Augenblicke kann das System einer Mannschaft vorübergehend über den Haufen geworfen werden, wenn ein Spieler gefoult, von den Sanitätern auf einer Bahre vom Platz getragen und dann an der Seitenlinie vom Mannschaftsarzt versorgt wird. Wie im echten Fußballleben muss der Athlet sich anschließend so lange gedul-

den, bis ihn der Schiedsrichter wieder aufs Spielfeld zurückkehren lässt.

Kantersieg der PAL-Version

Die acht Wochen, die zwischen den Releases der japanischen und der deutschen Version von Pro Evolution Soccer 4 lagen, haben die Tokioter Entwickler sinnvoll genutzt: Die Ruckeleinlagen bei ausverkauftem Stadion oder einem Tor sind in der PAL-Version kein Thema mehr. Stattdessen rollt der Ball dank 50/60-Hz-Option in Original-Spielgeschwindigkeit extrem flüssig.

Auf der Stelle tritt dagegen die Präsentation. Von der vor über zwei Jahren versprochenen Grafikengine, die der FIFA-Serie den Rang ablaufen sollte, ist wieder nichts zu sehen. Zwar hauchen die animierten Bitmap-Fans jedem Stadion Leben ein, dafür wirken die Polygon-Modelle der Kicker trotz eines unübersehbaren Faceliftings leicht antiquiert. Im krassen Gegensatz dazu rufen die Bewegungsabläufe La-Ola-Wellen hervor. Jeder Fußballer nimmt das Leder mit unzähligen situationsabhängigen Animationen an und leitet es entsprechend variantenreich weiter aufs Tor zu – einfach Weltklasse!

Die Krux ist wie schon in den Jahren zuvor die Audioabteilung. Auch diesmal gelingt es den beiden Kommentatoren Wolf-Christoph Fuss und Hansi

Küpper nicht, eine glaubwürdige Reportage abzuliefern. Die Arbeit der beiden TV-erprobten Sprecher fällt aber im Vergleich zum Vorjahr deutlich besser aus. ■



FAZIT | Dirk Gemeinhardt

2004 haben sich die japanischen Entwickler rund um den PES-Producer Shingo „Seabass“ Takatsuka selbst übertroffen. Das feingetunte Gameplay überlässt dem Konsolisten die Aufgabe des alleinigen Spielgestalters. Diese Freiheit haben wir beim Test von FIFA Football 2005 absolut vermisst. Doch erst in Verbindung mit der punktgenauen und direkten Steuerung wird PES 4 zum Fußball-Highlight des Jahres. Bei keinem anderen Konsolen-Kick hat man eine so präzise Kontrolle über Offensiv- und Defensivspiel.

Meisterschaftsliga, Turniere, Freundschaftsspiele... – auch die Spielmodi brillieren mit einem breit gefächerten Angebot, wobei insbesondere der umfangreiche Trainingsbereich Begeisterungstürme hervorruft. Der Punkt Mitspieler-KI lässt ein wenig zu wünschen übrig: Die Mannschaftskameraden laufen dem Ball in manchen Fällen unmotiviert hinterher. Ansonsten ist Pro Evolution Soccer 4 ein göttliches Fußballspiel. Pflichtkauf!

POSITIV

- präzise Steuerung
- freie Spielgestaltung
- anspruchsvolle Fußballsimulation

 NEGATIV

- etwas träge Mitspieler-KI
- leicht antiquierte Grafikengine
- zweitklassige Kommentatoren

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Pro Evolution Soccer 3	91%	11/03
2 FIFA Football 2005	84%	11/04
3 TIF: This is Football 2005	79%	12/04

 PLAY DATEN

Genre	Sportspiel			
Hersteller	Konami			
Entwickler	Konami Tokyo			
Erhältlich ab	sofort			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.konami-europe.com				



CRASH TWINSANITY

Nach seinem mäßig unterhaltsamen Ausflug auf die Kartbahn macht Crash wieder das, was er am besten kann – die Welt retten.

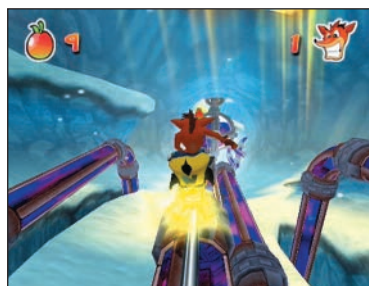
WERBE-IKONE



Mit Crash Bandicoot wollte Sony für die PlayStation ein Maskottchen kreieren, ähnlich Nintendos Klempner Mario oder Segas blauem Igel Sonic. Bereits im Jahre 1996 erschien das erste von mittlerweile sechs Abenteuern der wirbelnden Beutelratte auf der PSone, damals noch von Naughty Dog entwickelt. Seit 2001 sind die Jungs von Traveller's Tales (Fin-dei-Nemo, PS2, 2003) für die Serie verantwortlich.



○ **Ungeziefer:** Missbraucht Crashes Erzfeind als Hammer, um Riesenwürmer zu plätten.



○ **Abwechslung:** Zwischendurch warten immer wieder kleine Actioneinlagen auf euch.



○ **Balanceakt:** Um heil über die Wippen zu kommen, solltet ihr den Nashörnern ausweichen.

Vor drei Jahren hatte Down-Under-Wirbelwind Crash Bandicoot den finsternen Bösewicht Dr. Neo Cortex in die Antarktis geschickt. Nun ist der Fiesling zurück und er will nur eines: sich an Crash rächen. Doch sein Plan schlägt einmal mehr fehl. Zwei böse Alien-Zwillinge machen sich auf, die Welt zu zerstören. Einst von Cortex erschaffen, wenden sie sich nun gegen ihren Schöpfer und dessen Heimatplaneten. Also verbünden sich der Bösewicht und sein Intimfeind Crash, um dem außerirdischen Duo Einhalt zu gebieten.

Schnell wie der Wind

In typischem Crash-Bandicoot-Style fegt ihr Holzkisten und Gegner einfach mit

schnellen Drehungen aus dem Weg. In den Kisten findet ihr nette Dreingaben wie Extra-Leben oder Schutzmasken, die verhindern, dass ihr bei Feindkontakt gleich über den Jordan geht. Meist verbergen sich in den Kisten aber saftige Wumpa-Äpfel. Habt ihr 100 Stück davon eingesackt, bekommt ihr in alter Crash-Manier ein Extra-Leben gutgeschrieben.

Die normalen Gegner, Eingeborene oder Wildschweine, sind problemlos aus dem Weg zu räumen – eine schnelle Drehung oder eine rüde Blutgrätsche genügen. Die ausgebufften, riesigen Endgegner allerdings müsst ihr mit einer speziellen Taktik überlisten.

ne und müsst einer Horde aufgebrachter Ureinwohner entkommen – gar nicht so einfach, den spät auftauchenden Abgründen noch rechtzeitig auszuweichen.

Bis auf wenige Ausnahmen darf man die Kamera nach eigenen Wünschen justieren. Meist seid ihr alleine on Tour, manchmal gesellt sich aber auch Dr. Cortex hinzu. Diesen missbraucht ihr dann als Wurfgeschoss, um vorher nicht erreichbare Hebel umzulegen oder ihr benutzt ihn als Snowboard und rast auf seinem Rücken verschneite Berghänge hinab.

Akustisch ist das neue Crash-Abenteuer leider kein Fest für die Ohren, schnell beginnt die Dudel-Musik zu nerven. Optisch orientiert sich Crash Twinsanity am bunten Comic-Look seiner Vorgänger, kann aber trotz flüssigem Bildaufbau mit den Genre-Highlights Ratchet and Clank 2 oder Jak II nicht mehr mithalten. Fans der Serie werden sich dennoch im neuen Beutelratten-Abenteuer wohl fühlen. ■

FAZIT | Stefan Reinhardt

Jammerschade: Leider kann man die bereits durchgespielten Levels nicht frei anwählen. Habt ihr in einem Abschnitt nicht alle Bonus-Edelsteine entdeckt, bleibt euch nichts anderes übrig, als das Spiel von vorne zu beginnen, wollt ihr wirklich alle freischaltbaren Bonus-Filmchen oder Bilder sehen. Die Ladezeiten sind für ein aktuelles Spiel zu lange und sorgen für Unmut schon vor dem Start. Auch die teils eigenwillige Kameraperspektive mindert den Spielspaß, da man Sprünge nicht genau timen und Gegner nicht im richtigen Moment treffen kann. Doch Crash Twinsanity hat auch seine guten Seiten, da der Schwierigkeitsgrad sehr moderat ausfällt. So merkt man letzten Endes doch, dass mit Traveller's Tales Entwickler vom Fach am Werk waren.

POSITIV

- flüssiger Bildaufbau
- witzige Minispiele
- abwechslungsreiche Levels

NEGATIV

- lange Ladezeiten
- nicht frei wählbare Levels
- öder Soundtrack

PLAY DATEN

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Vivendi Universal Games	327KB	1	
Entwickler	Traveller's Tales	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	sofort	Nein	6 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.vugames.com				



Besondere Auszeichnungen:	Grafik 75%	Sound 73%	RATING (PROZENT)
NEUE FÜR EXTRA PREISE	HARDWARE KING		78
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	



○ **Explosiv:** Eine falsche Bewegung und die Höhle fliegt euch um die Ohren.

RATCHET & CLANK 3

Aller guten Dinge sind drei: Mit dezenten Veränderungen und neuem Online-Modus kommt das Duo zurück und lässt es mächtig krachen!



◉ **Moderne Helden:** Die Walker-Verstärkung wird gleich die Plasma-Peitsche unseres kleinen Super-Lombax zu spüren kriegen.



◉ **Kampf der Giganten:** In den Holostar-Studios tritt Riesen-Clank gegen einen Mächtegegn-Godzilla an.

RABATT FÜR ANGESTELLTE



Wer noch einen Speicherstand des ersten Teils auf seiner Memory Card hat, kriegt beim Kauf-Droiden ordentlich Rabatte. Habt ihr einen Spielstand des zweiten Teils auf der Speicherkarte, gibt es beim Untergrund-Waffenlieferanten Slim Cognito zur Belohnung zwei Waffen kostenlos.

Ehre, wem Ehre gebührt: Der Ruhm, den Ratchet und Clank mit der Rettung des Universums vor einer Prototyp-Invasion erlangt haben, hat die beiden einst arbeitslosen Superhelden zu Filmstars gemacht. Zumindest einen von ihnen. Während sich der Lombax mit schlecht bezahlten Nebenrollen zufrieden geben muss, verdient sich der kleine Roboter eine goldene Nase: Als Geheimagent Clank kämpft er in der beliebtesten

Fernsehserie des gesamten Weltalls für Frieden und Gerechtigkeit.

Als sich die beiden Hauden eine Wiederholung der Serie im Fernsehen anschauen, bleiben sie beim Herumzapfen in der Werbepause auf einer Live-Schaltung von ihrem Heimatplaneten Veldin hängen. Was sie sehen, ist erschütternd: Der Planet wurde von der Armee des Robot-Superschurken Dr. Nefarious überrannt und steht kurz vor der totalen

Zerstörung. Selbstverständlich macht sich das Duo sofort auf, die Heimat vor der drohenden Verwüstung zu bewahren.

Waghalsige Weltenbummler

Der Planet Veldin soll aber nicht die einzige Welt bleiben, die Ratchet und Clank ansteuern. Denn die Tyhrranoiden-Armee des Dr. Nefarious breitet sich nach und nach in der gesamten Solana-Galaxie aus. Das Heer versucht, die umliegenden Planeten zu unterjochen und alle Lebewesen in Roboter zu verwandeln.

Kenner merken bereits hier, dass Entwickler Insomniac Games bei Ratchet & Clank 3 auf das Erfolgsrezept der Vorgänger setzt. Ausgerüstet mit einer stattlichen Anzahl unterschiedlicher Ballermänner und einem Schraubenschlüssel fliegt ihr von Planet zu Planet, meistert Hüpfen-



◉ **Ziemlich explosiv:** Durch häufigen Einsatz der Waffen werden diese automatisch verbessert und damit immer durchschlagskräftiger.



◉ **Tarnung ist alles:** Mit dem Tyhrrüstüm fällt Ratchet nicht auf. Jetzt muss er seine Feinde nur noch um den Finger wickeln.

A screenshot from the video game 'Sonic Riders'. A green and red kart is shown from a third-person perspective, racing on a sandy, orange-brown track. The kart has large black wheels and a green body with red accents. In the background, there are large, stylized structures, including a prominent one with a '50/100' score display. The scene is set in a desert-like environment with a warm, orange glow. A mini-map is visible in the bottom right corner, showing the track layout and the player's position.



Horden Weltraumungeheuer fleißig Bolts ein.

Die Veränderungen für Abenteuer von Ratchet & Clank innovativ aus, wie einst Clank 2. Die Programmierer machen Veränderungen in Design. Dafür gibt es diesmal Mehrspieler-Modi (Kosten).

Die Veränderungen fallen im Solo-Abenteuer von Ratchet & Clank 3 nicht so innovativ aus, wie einst bei Ratchet & Clank 2. Die Programmierer haben lediglich Veränderungen in Details vorgenommen. Dafür gibt es diesmal einen online-fähigen Mehrspieler-Modus (siehe Kasten).

In seinem neuesten Abenteuer muss sich das ungleiche Duo gegen mehr als 30 neue Gegnertypen durchsetzen. Mit dabei sind schleimige Glibber-Aliens, riesige Ninja-Kampfroborer oder wild gewordene Buschmänner – die dank überarbeiteter KI noch gerissener agieren als bisher.

Aber auch ihr lernt immer mehr dazu. Und das ganz automatisch. Fegt ihr eure Widersacher von der Platte, bringt das Erfahrungspunkte in Form von Nano-Energie. Nach und nach steigt so eure maximale Lebensenergie. Mit euren Waffen ist es ähnlich. Wer einen Schießprügel häufiger benutzt, freut sich früher oder später über ein Upgrade.



Abgesehen von den Wegen von Stern zu Stern kommt euer Raumschiff nicht zum Einsatz. Auf Luftschlachten müsst ihr aber auch im dritten Teil nicht verzichten. In diversen Nebenaufgaben klemmt ihr euch hinter das Ruder eines Hovercrafts und steht den galaktischen Schutztruppen im Kampf gegen die Tyhrranoiden-Armee aus der Luft zur Seite. Am Boden dürft ihr neuerdings auch auf Fahrzeuge zurückgreifen. Auf einigen Planeten erleichtert ein Buggy mit Laserkanone das Beseitigen des Lumpenpacks. ■



Neben dem Solo-Abenteuer gibt es in Ratchet und Clank 3 erstmals auch einen Mehrspieler-Modus. Der ist entweder offline (zu viert im Splitscreen) oder online (mit bis zu acht Spielern) spielbar. Zur Auswahl stehen drei Spielmodi: Erobere die Flagge, Deathmatch und Belagerung.

Auch wenn es sich nicht so anhört, gestaltet sich vor allem die Belagerung recht spannend: Zwei Teams versuchen dabei, das Hauptquartier der Gegenseite einzunehmen. Dieses wird jeweils von vier Laserkanonen bewacht. Und die muss man ausschalten, um das Match für sich zu entscheiden. Was in der Theorie recht simpel klingt, entpuppt sich in der Praxis als wahre Herausforderung. Denn die insgesamt zehn unterschiedlichen Maps sind voll von Abkürzungen, Geheimgängen und Gebäuden. Zudem finden sich neben der gesamten Palette an Ballermännern aus den beiden Vorgängern und der aktuellen Episode auch zahlreiche Fahrzeuge im neuen Spiel.

Im heimischen Wohnzimmer: Bis zu vier Zocker versammeln sich beim Offline-Modus vor dem Fernseher.

Auf dem Datenhighway: Online dürfen acht Zocker in drei Spielmodi gegeneinander antreten.

„Was damals gut war, kann heute nicht schlecht sein“ scheint sich Entwickler Insomniac Games bei Ratchet & Clank 3 gedacht zu haben. Bis auf ein paar kleine Änderungen bietet Teil drei alles, was den Vorgänger ausgezeichnet hat: Superflüssig Optik (die sich selbst bei bildschirmfüllenden Explosionen keine Blöße gibt), fantasievolle Ballermänner und eine witzige Story. Das Spiel hat aber noch mehr auf der Pfanne: einen onlinefähigen Mehrspieler-Modus, der sich sehen lassen kann. Neben typischen Spielmodi wie Eroberer die Flagge und Deathmatch fesselt vor allem der innovative Belagerungs-Modus an den Bildschirm. Die Kollegen online aus der Umwelt blasen – und das mit allen Wummen aus den Vorgängern und aus der aktuellen Episode – das macht einfach mordsmäßigen Spaß. Und der lässt sich auch durch stellenweise unvorteilhafte Kameraperspektiven, die sowohl im Solo-Abenteuer als auch im Multiplayer-Modus auftreten, nicht stören.

- erstklassige Steuerung
- superflüssige Optik
- wahnsinniger Umfang

- kleine Kameraprobleme
- schlechte deutsche Synchronsprecher

Title	Rating	Test in play
1 Sly 2: Band of Thieves	90%	Seite 86
2 Ratchet & Clank 2	90%	12/2003
3 Jak II: Renegade	85%	11/2003

Genre	Jump'n Run			
Hersteller	Sony			
Entwickler	Insomniac Games	599KB	1-8	
Erhältlich ab	17. November			
Preis	ca. 60 Euro	8 Spieler	12 Jahre	
WEB-INFO: www.ratchetandclank3.com				

16:9 PROGRESSIVE SCAN SPRACH-AUSGABE D TEXTE D DOLEY SURROUND BREITBAND ADAPTE

Besondere Auszeichnungen:

Grafik	87%
Sound	79%

RATING (PROZENT)

90

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis



❶ **Bärenstark:** In Kanada machen euch neben den Schergen der Klaww-Gang auch die Bewohner der Wildnis das Leben schwer.



❷ **Bombenleger:** Panzerträger Bentley schickt seine Gegner erst mit Schlafpfeilen ins Traumland – und dann mit TNT über den Jordan.

Sly, bitte kommen!



Wie schon im Vorgänger kommunizieren die drei Langfinger auch jetzt zum Großteil über Funk miteinander. Wer ein USB-Headset sein Eigen nennt, kann sich die Funkgespräche direkt aufs Ohr leiten lassen. Wer keines besitzt, genießt die witzigen Dialoge eben über die Boxen seines Fernsehers.

Goldtalern und mit dem Suchen von Schlüsseln beschäftigt, erwartet euch in Sly 2: Band of Thieves ein facettenreiches Auftragsangebot. Jedes einzelne Level gestaltet sich individuell – von Observierungen über klammheimliche Entführungen bis hin zu Sabotageanschlägen ist alles mit an Bord.

Einer für alle

So unterschiedlich wie die diversen Aufträge sind auch die speziellen Fähigkeiten der drei Helden. Das ist ein wichtiger Punkt, denn Slys Kumpane agieren jetzt nicht mehr nur als Sidekicks. Für das zweite Abenteuer haben die Entwickler Nilferd Murray und Schildkröte Bentley befördert: Beide sind nun ebenfalls spielbar.

Bentley, das Gehirn der Truppe, ist Sprengstoffexperte und ein wahres Technikgenie. Das Mastermind kann mit Leichtigkeit jeden Computer hacken. Auch große Gebäude oder Gegner sind für den kleinen Panzerträger kein Problem: Mit einer Ladung TNT sprengt er jedes Hindernis aus dem Weg.

Nicht ganz so helle, aber bärenstark ist Murray. Wenn es eine ganze Horde Angreifer auszuschalten gilt, schwere Gegenstände ins Versteck gebracht oder Fahrzeuge und Flugzeuge geklaut werden müssen, ist er euer Mann.

Auch Langfinger Sly hat seit seinem letzten Abenteuer einiges dazugelernt. Neben einer Vielzahl von akrobatischen Manövern hat der Waschbär einige neue Diebestechniken im Repertoire. So kann er seinen Widersachern jetzt von hinten die Taschen leeren, ohne sie vorher k.o. schlagen zu müssen. Die ergaunerte Beute darf sodann im ThiefNet (siehe Marginalspalte) zu Geld gemacht werden.

Alle für einen

Allzu leicht wird es euch jedoch nicht gemacht. Das Lumpenpack ist nämlich deutlich cleverer geworden. Wächter sind nun sehr viel aufmerksamer und werden schon beim kleinsten Laut hellhörig. Haben sie euch entdeckt, pfeifen sie ihre Kollegen zusammen und versuchen, eurem ganzen Team das Fell über die Ohren zu ziehen.

Stichwort Team: Auch die Waschbärenbande profitiert von diesem neuen Teamwork-Feature. Kooperation ist sogar unabdingbar, denn einige Aufgaben ließen sich gar nicht alleine bewältigen. So müssen Sly und Murray schon mal die Fäuste schwingen, um ihrem Kollegen Bentley beim Computerhacken den Rücken freizuhalten. Ein anderes Mal sprengt die Schildkröte Wachen aus dem Weg, damit Cooper



❸ **Dickes Fell:** Wird Sly entdeckt, muss er sich seinen Feinden stellen.

in aller Ruhe aus dem Knast ausbrechen kann. Seid ihr als Gruppe unterwegs, steuert ihr allerdings nur einen der Helden. Die Kontrolle eures Sidekicks übernimmt dann die CPU. ■

FAZIT | André Steinert

Was Sucker Punch mit Sly 2: Band of Thieves abgeliefert hat, ist kaum noch zu toppen. Im Vergleich zum Vorgänger wurde das zweite Abenteuer der Waschbärenbande in allen Belangen verbessert. Das beginnt schon bei der Präsentation: Die edle Cel-Shading-Optik zeigt sich nun noch detailreicher und lebendiger – störende Slowdowns gehören der Vergangenheit an. Die Steuerung ist einen Tick präziser und somit nahezu perfekt. Spielerisch fesseln euch die unterschiedlichen Aufträge durch Witz und lustige Ideen ans Pad. Auch die Kritik am einstmals mageren Umfang haben sich die Entwickler zu Herzen genommen. Gut 20 lustige und zugleich spannende Stunden werdet ihr diesmal mit Sly und Co verbringen dürfen. Bis auf ein paar kamerabedingte Übersichtsproblemchen und einige laienhaften Synchronsprecher gibt es nichts zu meckern. Wer sich dieses Jump'n-Run-Meisterwerk durch die Lappen gehen lässt, ist selber schuld. Pflichtkauf!

POSITIV

- erstklassige Steuerung
- superflüssige Cel-Shading-Optik
- Abwechslung satt

NEGATIV

- Kameraproblemchen
- einige Synchronsprecher wirken unmotiviert

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Ratchet und Clank 3	90%	Seite 84
2 Sly Raccoon	88%	01/03
3 Jak II: Renegade	85%	11/03

PLAY DATEN

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Sony	37KB	1	
Entwickler	Sucker Punch			
Erhältlich ab	27. Oktober			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.sly2game.com - www.playstation.de	Online Funktion	USK	
		Nein	6 Jahre	

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 86%
Sound 82%

RATING (PROZENT)
91

Einsteiger | **Fortgeschrittene** | **Profis**

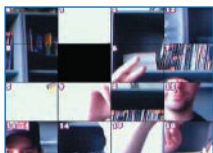


❹ **Hand in Hand:** Ohne seinen schwergewichtigen Freund Murray würde Schildkröterich Bentley niemals zum Eingang des Wasserturms gelangen.

U-MOVE SUPERSPORTS

Party-Granate oder doch eher virtuelle Bundesjugendspiele? Wir haben Konamis Wohnzimmer-Sportspektakel auf den Zahn gefühlt.

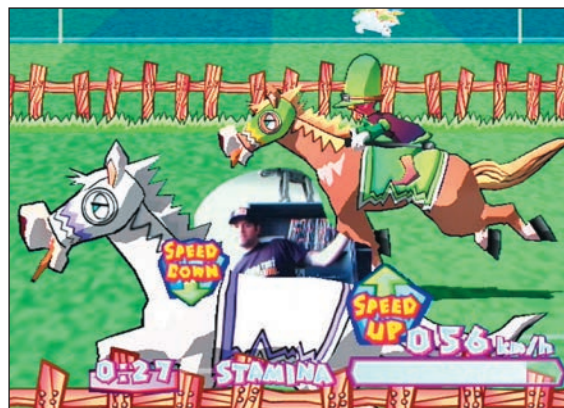
DAS KUNSTSTUDIO



Unter dem Menüpunkt „Kunststudio“ finden sich elf weitere Kamera-Spielereien, etwa ein Kaleidoskop oder diverse Bild-Effekte. Die meisten davon sind jedoch unspektakulär bis langweilig. Das Schiebepuzzle, bei dem ihr euer Konterfei ordnen sollt, sorgt aber für rauchende Köpfe.



Das Runde muss immer ins Eckige: Versenkt möglichst viele Bälle gekonnt im Tor.



Nix für Turnbeutelvergesser: Eine Runde auf der Rennbahn geht ganz schön in die Arme!

Die EyeToy-Lawine rollt und rollt und rollt. Spiele wie Harry Potter und der Gefangene von Askaban nutzen die kleine Kamera inzwischen für witzige Minispiel-Einlagen. Kommende Titel bedienen sich der EyeToy-Cameo-Technologie, um den Kopf des Spielers auf den Bildschirm zu beamen (z.B. TIF: This Is Football 2005). Und mit U-Move SuperSports erscheint jetzt das erste reine EyeToy-Spiel eines Third-Party-Entwicklers.

Bei Konamis Kamera-Spaß dreht sich alles um den lieben Sport. Allerdings

dürft ihr keine ernsthafte Basketballsimulation oder gar eine realistische Runde Golf erwarten. Vielmehr werden euch 15 Partygames à la EyeToy: Play (play 08/03, 89 %) vor sportlichem Hintergrund serviert.

Halten, Schlagen, Wischen

So übt ihr euch in Perfect Goalie als Aushilfs-Oli-Kahn und wehrt die aufs Tor fliegenden Bälle ab, schwingt bei Batting Frenzy den Baseball-Schläger oder wischt bei Sweep Sweep Curling mit wildem Handwedeln eine Eisbahn glatt.

Andere Minigames haben weniger mit realen Disziplinen zu tun: Bei Space Break Out etwa versucht ihr – ganz wie im Klassiker Breakout – eine Steinmauer abzubauen, nur eben mit einem Fußball. Auch bei Heading Adventures findet sich das runde Leder in eher ungewohnter Umgebung wieder. Hier gilt es, die Pille mit dem Kopf so schnell

wie möglich durch einen Dschungel voller Hindernisse zu bugsieren.

Unfairer Schiri

So witzig die ein oder andere Idee auch ist, wie bei den anderen EyeToy-Titeln gilt auch hier: Durch den arg simplen Spielablauf wird's alleine schnell langweilig. Im Multiplayer-Mode kommt dagegen sofort Wettkampfstimmung auf. Dabei trübt allerdings die undurchsichtige Punktevergabe die Freude. Oft ist nicht nachvollziehbar, wie ein Ergebnis zustande gekommen ist. Schuld daran ist vor allem die Technische-Wertung, die zu den regulären Punkten hinzugezählt wird. Wofür es hier allerdings Punkte gibt, bleibt im Dunkeln. Schade, wäre es doch ein Leichtes, gerade bei Disziplinen wie Eckball-Versenken einfach die erzielten Tore zu zählen. Nichtsdestotrotz garantiert auch U-Move SuperSports in geselliger Runde äußerst vergnügliche Stunden. ■

FAZIT | Markus Rehmann

Konamis erster EyeToy-Streich kann leider nicht ganz mit EyeToy: Play mithalten. Dank kürzerer Ladezeiten und größerer Spieleauswahl punktet U-Move SuperSports zwar zunächst. Doch der Teufel liegt wie so oft im Detail: Die seltsame Punktevergabe verhindert bei vielen Spielen einen fairen Vergleich. Das dämpft das Mehrspielvergnügen ebenso wie die praktisch nicht vorhandenen Optionen im Multiplayer-Mode: Abgerechnet wird immer nur pro Spiel, ein ganzes Turnier ist nicht möglich.

Da die meisten Spielchen aber durchaus Laune machen und auch witzige neue Ideen ihren Weg auf die Disc gefunden haben, dürfen EyeToy-süchtige Couch-Sportler trotzdem zugreifen.

POSITIV

- witzige neue Spielideen
- mehr Minigames als bei EyeToy: Play
- günstiger Preis

NEGATIV

- seltsame Punkteverteilung
- liebloser Multiplayer-Mode
- gewöhnungsbedürftige Grafik

PLAY DATEN

Genre	Party-Spiel	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Konami	800+KB	1-4	
Entwickler	Konami	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	sofort	Nein	o.A.	
Preis	ca. 30 Euro			
WEB-INFO: www.konami.de				



Besondere Auszeichnungen:



Einsteiger Fortgeschrittene Profis

Grafik 69%
Sound 72%

RATING (PROZENT)

72



Typisch japanisch: Was sich die Grafiker wohl bei diesem Design gedacht haben?

RESIDENT EVIL™

OUTBREAK

1. Preis: Das Mega-Zombie-Paket, bestehend aus:

- 1 Portabler MAX D-02 DVD-Player von Maxfield
- 1 Resident-Evil-Outbreak-Spiel
- 1 Resident-Evil-Outbreak-Keyholder
- 1 Resident-Evil-Outbreak-T-Shirt
- 1 Resident-Evil-Outbreak-Lösungsbuch
- 1 Resident-Evil-Apocalypse-Roman
- 1 Resident-Evil-Outbreak-Wheelmouse

2. bis 8. Preis: Das Riesen-Zombie-Paket mit:

- 1 Resident-Evil-Outbreak-Spiel
- 1 Resident-Evil-Outbreak-Keyholder
- 1 Resident-Evil-Outbreak-T-Shirt
- 1 Resident-Evil-Outbreak-Lösungsbuch
- 1 Resident-Evil-Apocalypse-Roman
- 1 Resident-Evil-Outbreak-Wheelmouse

In Zusammenarbeit mit **Capcom** haben wir **acht geniale Pakete** zum neuesten Zombie-Kracher **Resident Evil: Outbreak** geschnürt.

Fans aufgepasst: **Viele dieser Preise** kann man nirgendwo kaufen, die **gibt es nur hier!** Hier ist eure Chance, absolute Sammlerstücke abzugreifen!

Die Preisfrage:

Wer kämpft in Resident Evil: Outbreak ums Überleben?

A: Ein vierköpfiges S.T.A.R.S.-Sondereinsatzkommando

B: Acht Zivilisten

C: Jill Valentine und Carlos Oliveira

Achtung! Ihr müsst mindestens 18 Jahre alt sein, um an der Verlosung teilzunehmen! Schickt die richtige Antwort und eine Kopie (oder per E-Mail einen Scan) der Vorder- und Rückseite eures Ausweises an:

CyPress GmbH

Redaktion play

Stichwort: Resident Evil: Outbreak

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

oder per E-Mail

residenteviloutbreak@playplaystation.com





TIF THIS IS FOOTBALL 2005

Neue Saison, neues Glück? Werden FIFA oder PES auch diese Saison die Ligen anführen, oder kann Sonys TIF 2005 den Favoriten ein Bein stellen?

CAMEO-AUFTRITT



Der Begriff Cameo stammt aus der Filmsprache und bezeichnet Schauspieler, die in Filmen kurz auftauchen, oder Regisseure, die in ihren Produktionen einen kleinen Gastauftritt haben. So wirkte beispielsweise der neuseeländische „Der Herr der Ringe“-Regisseur Peter Jackson himself im ersten Teil seiner Trilogie mit.



🕒 **Feierlaune:** Einmal mit den Bayern jubeln – mit EyeToy: Cameo kein Problem.

Anpfiff zu einer neuen This-Is-Football-Saison. Auch 2005 rollt der Ball bei Sonys hauseigenem Konsolenkick wieder durch die Fußballarenen dieser Welt. Gegen Pro Evolution Soccer 4, FIFA Football 2005 und Club Football kämpft TIF 2005 auch in diesem Jahr wieder um die Gunst der Spieler. Sonys Ballzauber verwendet auch diesmal die FIFPro-Lizenz, die nur einen Teil der Originaldaten umfasst. Die echten Namen der Oranje-Kicker sucht man, genau wie bei PES4, vergeblich.

Ei toll – Cameo

Der Kampf um die Joypads der PS2-Fußballer wird immer enger. Also müssen die Entwickler neue Wege einschlagen, um die Spieler zu begeistern.



🕒 **Unhaltbar:** Die Schusstechnik fällt wesentlich simpler als bei FIFA oder PES aus.

Sony schreitet mutig voran: Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, persönlich neben einem Thierry Henry in der „Equipe Tricolore“, oder neben dem englischen Jungstar Wayne Rooney auf Torjagd zu gehen? In TIF 2005 ist das, dank EyeToy-Cameo-Feature, kein Problem mehr.

Mit der EyeToy-Minicam nehmt ihr euch selbst auf und bearbeitet das Bild, indem ihr die wichtigen Gesichtsmale wie Augen, Mund und Kopfform markiert. Die Konsole berechnet ein 3D-Modell eures Kopfes, das ihr im Anschluss noch nett ausschmückt, sei es mit coolen Frisuren oder Brillen. Danach sucht ihr euch einen Ballzauberer aus und ersetzt diesen durch euren eigenen, neuen Virtuosen. Und schon klickt ihr selbst mit.



🕒 **Gesichtskontrolle:** Die Seleccion erkennt man, anders als die deutsche Elf, sofort.

riere-Modus, in dem ihr einen kleinen Provinzclub an die Weltspitze führt, haben die findigen Entwickler wirklich an alles gedacht.

Im Timewarp-Cup ist es sogar möglich, mit einer 70er-Jahre-Auswahl des FC Bayern – mit Uli Hoeness und Franz Beckenbauer in der Startelf – gegen andere Top-Teams längst vergangener Zeiten anzutreten.

In den Partien sammelt ihr mit besonders spektakulären Toren und sehenswerten Kombinationen Punkte, die ihr im Shop gegen Bonusteams, neue Stadien oder Soundfiles eintauscht.

Der taktische Tiefgang kommt in TIF 2005 allerdings etwas zu kurz. Eine punktgenaue Zuweisung der Kicker auf dem Spielfeld à la PES 4 gibt es nicht. Dafür geht die einfache Steuerung schon nach wenigen Minuten ins Blut und Übersteiger werden bald Routine. Optische Schmonkerl sind neben dem Referee auf dem Spielfeld noch seine beiden Assis, die die Seitenlinien beackern. ■

FAZIT | Stefan Reinhardt

Der Kick an sich macht in TIF 2005 wieder eine Menge Spaß, auch wenn er nicht mit den beiden „Großen“ FIFA 2005 und PES 4 mithalten kann. Alleine das EyeToy-Cameo-Feature wäre ein Anschaffungsgrund. Optimal für Leute, bei denen es nicht zum Profikicker gereicht hat, die aber schon immer mal neben den Stars über den Rasen dribbeln wollten. Zwar sind die langen Ladezeiten vor den Matches ziemlich nervig und auch die Schwarzen Männer überzeugen nicht gerade durch die perfekte Auslegung der Abseitsregel, doch können die einfache Steuerung und die teilweise vorhandenen Originaldaten überzeugen. Wer keinen Wert legt auf taktische Feinens, wird an TIF 2005 seine Freude haben.

POSITIV

- cooles EyeToy-Cameo-Feature
- historische Teams spielbar
- einfache Steuerung

NEGATIV

- nur zwei Kameraperspektiven
- Gegner-KI schwächelt
- mäßige Schiri-Leistungen

PLAY DATEN

Genre	Fußball	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Sony	1069KB	1-8	
Entwickler	Studio Soho	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	sofort	Ja	o.A.	
Preis	ca. 60 Euro			

WEB-INFO: www.playstation.com



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 74%
Sound 80%

RATING (PROZENT)
79

Mittendrin statt nur dabei

Zur Auswahl stehen die üblichen Spielmodi – vom Freundschaftskick über selbst erstellte oder reale Ligen und Turniere bis hin zum umfangreichen Kar-



🕒 **Abspiel oder Torschuss?** Die grauen Pfeile markieren die eigenen Mitspieler.

Original-Fahrer, -Boliden und -Rallyes: WRC 4! Das offizielle Spiel der FIA World Rally Championship lässt Rennfahrerherzen höher schlagen.

**MEISTERFAHRER**

Vom Geräteturner zum Rallye-Champ: Vier Läufe vor Ende der World Rally Championship 2004 führt der junge französische Citroën-Werksfahrer Sébastien Loeb die Wertungen mit 26 Punkten Vorsprung vor dem noch amtierenden Champion Petter Solberg aus Norwegen an – souverän!

Ihr spielt die derzeit noch laufende Rallye-Weltmeisterschaft mit allen 16 Veranstaltungen komplett nach. Folglich sind die zwei neuen Schotter-Rallyes in Japan und Mexiko absolutes Neuland.

Vor dem Shakedown wird der Wagen optimal auf die jeweilige Piste eingestellt – auf Wunsch könnt ihr die sechs Parameter wie Bremsverteilung, Übersetzung u.s.w. ganz eurem Fahrstil anpassen. Danach beginnen die eigentlichen Etap-

pen samt den jeweiligen Wertungsprüfungen. Bei einigen Events warten zum Abschluss noch die Super Special Stages auf euch: Hier tretet ihr im direkten Duell gegen einen Kontrahenten an.

Alle Fahrer der aktuellen Saison gehen auch in WRC 4 an den Start. Premieren feiern die beiden neuen offiziellen WRC-Boliden Peugeot 307 WRC und Mitsubishi Lancer WRC 04. Erstmals können Neueinsteiger in der Super-1600-Serie (Peugeot 206, Ford Fiesta, usw.) erste Erfahrungen sammeln. Kenner steigen dagegen gleich in die deutlich anspruchsvollere WRC mit ihren 300 PS starken Gruppe-A8-Boliden ein.

Hierbei unterscheidet sich das Fahrverhalten der Junior-WM-Flitzer erheblich von dem der allradgetriebenen Word Rally Cars. Allerdings verzeihen

alle Boliden selbst Highspeed-Crashes
ohne allzu viel Schaden zu nehmen.

Der Mehrspieler-Modus bietet euch die Möglichkeit, die Wertungsläufe zu viert nacheinander zu absolvieren. Am Ende werden die Zeiten miteinander verglichen. Gleich 16 Spieler dürfen sich online messen. Die Rennen gehen zeitgleich über die Bühne: Ihr seht zudem eure Gegner als Geister. Die Platzierungen werden später in Punkte umgerechnet und in eine Wertungsliste übertragen. Hier geht's um die ultimative PS2-Rallye-Weltmeisterschaft. ■

Der große Vorteil von WRC 4 gegenüber seinen Konkurrenten ist die offizielle FIA-Lizenz – von den Original-Boliden über die Fahrer bis hin zu den Strecken ist alles 100 Prozent World Rally Championship. Die Strecken warten zwar nicht wie in Colin McRae Rally mit Spurrillen und dergleichen auf und verzeihen auch den ein oder anderen Fehler, doch stimmt hier einfach das Gesamtpaket aus Fahrverhalten, Präsentation und Atmosphäre. Die Fülle an Spielmodi wird Amateure und Profis lange vor den Bildschirm fesseln – die Menüführung könnte allerdings etwas einfacher sein. Packend ist auch der Online-Modus, der internationale Renn-Events ermöglicht. Die neue Referenz in Sachen Rallye kommt ab sofort aus dem Hause Sony. Pflichtkauf!

- aktuelle Fahrer der Saison 2004
- ultrageniale Präsentation
- alle 16 WRC-Rallyes vorhanden

- unrealistisches Schadensmodell
- umständliche Menüführung
- teilweise sagt der Copilot zu spät an

Genre	Rennspiel			
Hersteller	Sony			
Entwickler	Evolution Studios			
Erhältlich ab	27. Oktober			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.playstation.com				

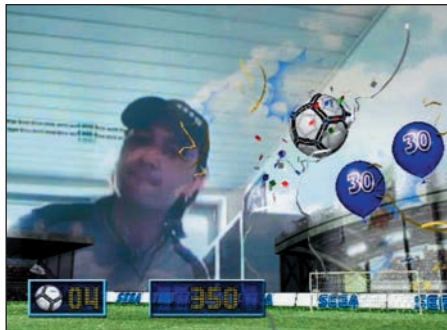


Original: Echte Lackierungen und Aufkleber – da, wo sie auch hingehören.

SEGA SUPERSTARS | WOLF SPEER



☉ **Das schlägt auf den Magen:** Im Kampf gegen Virtua Fighter Jeffrey sind eure flinken Fäuste gefragt.



☉ **Kopfball:** Jeder Luftballon füllt euer Punktekonto auf – leicht sind die Treffer jedoch nicht zu erzielen.



☉ **Och, wie süß:** Dieses kleine Chao möchte bitte von seinen Eltern im Bällchenbad abgeholt werden!

Der EyeToy-Zug rollt: Entwickler Sony versorgt die kleine USB-Kamera zum einen selbst mit einem Schwung gelungener Spiele und Anwendungen (EyeToy: Play 2, EyeToy Chat), zum anderen schießen sich auch Dritthersteller langsam auf das originelle Party-Utensil ein. Diesmal liefert der japanische Traditionsentwickler Sega mit seiner Superstars-Parade eine familienfreundliche Sammlung unterhaltsamer Minigames ab.

Die bekanntesten Sega-Videospielstars laden euch zu zwölf kleinen Zappeleien ein, die je-

weils unterschiedliche Anforderungen an euer Koordinations- und Reaktionsvermögen stellen. So prügelt ihr euch durch die geifernden Zombiehorden aus House of the Dead, tanzt mit Space-Channel-5-Maus Ulala, geht mit Firmenmaskottchen Sonic auf die Jagd nach wertvollen Ringen oder geleitet die strunzdummen Chus sicher zu ihrer rettenden Rakete.

Dabei solltet ihr euch nicht nur wegen dem Platz in der Highscore-Liste abmühen: Wer bei den Minigames gut abschneidet, kann die gewonnenen Punkte in Eyesilien für sein persönli-

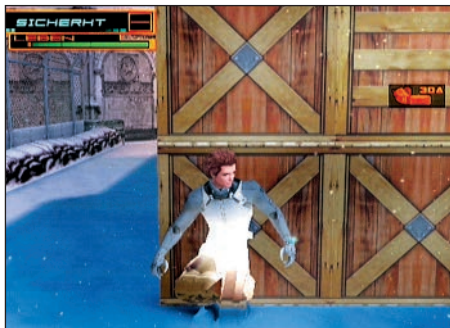
ches Chao investieren. Dieses knuffige Fantasiewesen züchtet ihr ohne Zeitdruck oder Zielvorgaben heran und verwöhnt es gelegentlich mit Streicheleinheiten – Chaos sind sehr liebesbedürftig!

Sega Superstars stellt für all jene eine lohnende Anschaffung dar, die nach neuem Spielfutter für ihre EyeToy-Linse lechzen. Wirkliche Innovationen werdet ihr auf dem Silberling allerdings nicht finden. Zudem fallen einige der Hampel-Disziplinen qualitativ deutlich ab. Trotzdem: Auf kaum einer zünftigen Zockerparty werdet ihr künftig um das Sega-Dutzend herumkommen. ■

Genre	Partyspiel	PlayStation 2
Hersteller	Atari	SPIELER
Entwickler	Sega	1-4
Erhältlich ab	21. Oktober	USK
Preis	ca. 40 Euro	o.A.
WEB-INFO:	www.atari.de	

SONY 10 ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 (UNTERSTÜTZT)	BE TEXTE ENGLISCH	KE SPRACH AUSGABE ENGLISCH	Grafik 70%	Sound 72%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
				Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	
				75			

SPY FICTION | WOLF SPEER



☉ **Der Predator lässt grüssen:** Agent Billy führt seinen tollen Unsichtbarkeitstrick vor.



☉ **Bitte recht freundlich:** Mit der handlichen 3DA-Kamera fotografiert ihr diesen Soldaten.



☉ **Alles Gute kommt von oben:** Das Agentenabenteuer startet standesgemäß mit einem HALO-Jump.

Konami-Rambo Snake sucht noch immer nach den passenden Klamotten für seinen kommenden Dschungeleinsatz in Metal Gear Solid 3, Sam Fisher absolviert noch einige Trainingsrunden vor seiner dritten Splinter-Cell-Mission. Freie Bahn also für Spy Fiction von Atari – oder etwa doch nicht?

Zu Spielbeginn wählt ihr zwischen den Agenten Billy Bishop und Sheila Crawford. Die beiden durchtrainierten Heimlichtuer haben dasselbe Ziel: Die Zerschlagung der gefährlichen Untergrundorganisation Enigma, die mit schrecklichen Terroran-

griffen droht. Genauso konventionell wie die Rahmenhandlung gestaltet sich auch der eigentliche Spielablauf: Ihr schleicht euch durch zehn von Gegnern verseuchte Missionen und setzt alles daran, nicht von den polygonalen Feindesscheren entdeckt zu werden. Um euch vor den Augen der Häsher zu verbergen, greift ihr tief in die Trickkiste: Spezielle Kletterausrüstung lässt euch über den Köpfen der Verfolger Zuflucht suchen, per Knopfdruck verschmelzt ihr gar mit der Wand. Clever: Mit einer Minikamera könnt ihr jeden Charakter ablichten und das Foto in eine täuschend echte

Ganzkörperverkleidung umwandeln. Nach kurzem Kleiderwechsel rennt ihr als unauffälliger Wachmann herum oder ihr streift euch das Gesicht eines feindlichen Offiziers über.

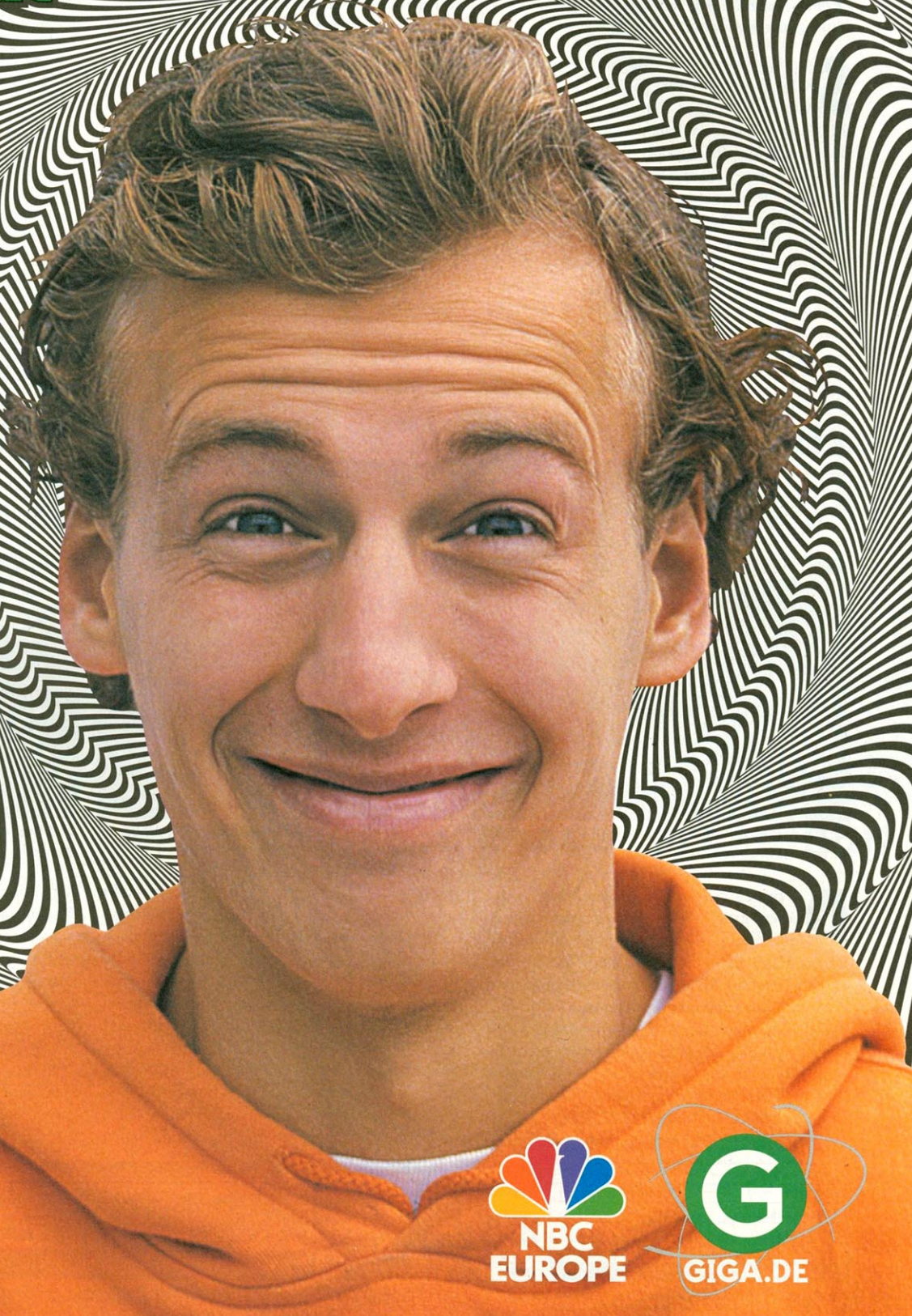
Spy Fiction ist unspektakuläres Mittelmaß: Weder die durchwachsene Technik noch die allzu deutlichen Anleihen an Schleich-Übervater Solid Snake locken Genrefans hinterm Ofen hervor. Mit dem Sammy-Agentenmärchen erhebt ihr ein in jeder Hinsicht durchschnittliches Machwerk, dem nur absolute Sneak-Fanatzen ihre Zeit widmen werden. ■

Genre	Action-Adventure	PlayStation 2
Hersteller	Atari	SPIELER
Entwickler	Sammy Studios	1
Erhältlich ab	sofort	USK
Preis	ca. 60 Euro	12 Jahre
WEB-INFO:	www.atari.com	

SONY 10 ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 (UNTERSTÜTZT)	BD TEXTS ENGLISCH	KE SPRACH AUSGABE ENGLISCH	Grafik 71%	Sound 64%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
				Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	
				62			

**You
are
too
intelligent
for
stupid
TV.**

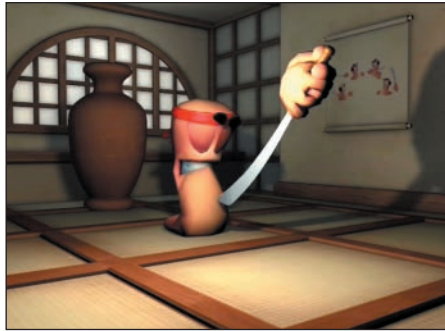
**Follow
the **



WORMS FORTS: UNTER BELAGERUNG | WOLF SPEER



❶ **Göttlicher Beistand:** Im Schutze des dicken Bud-dhas legt der Samuraiwurm die Bazooka an.



❷ **Traditionell:** Wieder sorgen witzige Zwischensequenzen für Entspannung zwischen den Schlachten.



❸ **Schweres Gerät:** Auf dem Burgfried kann dieses mächtige Katapult aufgebaut werden.

Sie sind wieder da: Die glitschigen Atari-Kriechtiere mit der Vorliebe für schwere Waffen bekriegen sich nun schon seit zehn Jahren in diversen Heimkonsolen-Ablegern. Mit dem neuesten Teil führen die Entwickler von Team 17 eine brandneue Komponente ein ins wuselige Worms-Universum: Das strategisch geschickte Errichten einer stabilen und schwer bewaffneten Basis.

Euren geringelten Gegnern selbst gilt dabei nur noch bedingt Aufmerksamkeit: Eine Chance auf den Rundensieg hat nur, wer das titelge-

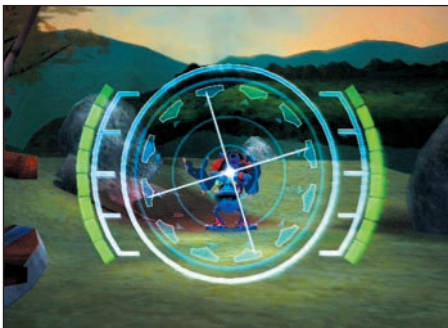
bende Fort seines Opponenten möglichst effizient zerlegt. Dazu betätigt ihr euch als vor-ausschauender Architekt: Auf vorgegebenen Punkten errichtet ihr Runde für Runde mächtige Bollwerke, zieht wehrhafte Schießscharten hoch oder zimmert ein Würmerhospital zur Pflege eurer verletzten Mitstreiter. Nicht nur die Wahl des zu erbauenden Gebäudes, sondern auch dessen Lage beeinflussen eure Waffenkammer: Nur wer möglichst viele der so genannten „Orte des Sieges“ sein Eigen nennt, darf über ein Sammelsurium absurd

verheerender Kriegsgeräte verfügen – Kühlschrankwerfer, explodierende Nilpferde oder unter extremem Übergewicht leidende Kanarienvögel gehören zum Standard-Repertoire eines jeden Wurmfanaten.

Leider kann die Burgenbelagerung nicht an die Glanzzeiten früherer Episoden anschließen: Die Bedienung des prinzipiell interessanten Aufbau-Features gestaltet sich zäh und ist somit ein echter Spielspaß-Hemmschuh – Worms Forts: Unter Belagerung ist nicht übermäßig komplex, dafür aber unnötig kompliziert. ■

Genre	Strategie	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2	Grafik 61%		RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Hersteller	Atari	240KB	1-4	WORMS FORTS	Sound 63%		68	TUNE IN!
Entwickler	Team 17	Online Funktion	USK		Einstieger Fortgeschrittene Profis			
Erhältlich ab	sofort	Nein	6 Jahre					
Preis	ca. 60 Euro							
WEB-INFO: www.atari.de								

FUTURE TACTICS: THE UPRISING | STEFAN REINHARDT



❶ **Bitte recht freundlich:** Mit ruhiger Hand nimmt ihr unvorsichtige Aliens ins Visier.



❷ **Zeltlager:** Die Umgebungsgrafik ist nicht sonderlich detailliert und wirkt steril.



❸ **Erdarbeiten:** Einschüsse verformen die Szenarios nachhaltig und werfen Hindernisse auf.

Die ganze Erde ist von Aliens besetzt. Die ganze Erde? Nein, denn ein paar Rebellen leisten den Eindringlingen erbitterten Widerstand. Ihr schlüpft in Future Tactics: The Uprising in die Rolle der Aufständischen und kämpft für die Freiheit eures Planeten.

Das rundenbasierte Strategiespektakel ist mit Action- und Rollenspielelementen gespickt. Man fühlt sich an Infogrames' Frontschweine (PSone, 2000) oder das aktuelle Worms Forts: Unter Belagerung erinnert. Der Spielablauf ist in verschiedene Phasen unterteilt: Im Bewe-

gungs-Modus könnt ihr je nach Karte mehr oder weniger frei die Umgebung erkunden und eure Hand voll Rebellen an strategisch wichtigen Stellen platzieren. Dann geht's auf in ein wenig actionreiches Kampfgeschehen: Mit dem Fadenkreuz visiert ihr die Gegner an und drückt im richtigen Moment den Abzug. Jeder Charakter verfügt über bestimmte Waffengattungen von einfachen Laser-Wummen über Handgranaten bis hin zu bombastischen Panzerfäusten. Mit jedem siegreichen Duell gewinnen die Helden an Erfahrung und können

mit Bonusfähigkeiten wie größerer Schuss-Power ausgerüstet werden.

Leider verhalten sich die KI-gesteuerten Aliens oftmals alles andere als intelligent. Sie stürzen Abhänge hinunter, sprengen sich selbst in die Luft oder plumpsen ins Wasser, wo sie ertrinken. Mehr Spaß als der Story-Mode macht da schon das Duell zu zweit.

Wer auf simple Rundenstrategie mit mäßiger Grafik und kaum Tiefgang steht, darf einen Blick auf Future Tactics: The Uprising riskieren. ■

Genre	Strategie	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2	Grafik 60%		RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Hersteller	Koch Media/Jowood	94KB	1-2	FUTURE TACTICS	Sound 63%		67	
Entwickler	Zed Two	Online Funktion	USK		Einstieger Fortgeschrittene Profis			
Erhältlich ab	sofort	Nein	12 Jahre					
Preis	ca. 30 Euro							
WEB-INFO: www.jowood.com								

Eye Toy Groove (ohne Kamera)
Bestell-Nr. 300 144
SMS-Code: SHOP GROOVE
49,95 € (USK 0)



**Herr der Ringe: Die Rückkehr
des Königs**
Bestell-Nr. 300 135
SMS-Code: SHOP HDR3
56.95 € (US\$ 16)



Der Herr der Ringe - Die zwei Türme
Platinum
Bestell-Nr. 300 117
SMS-Code: SHOP LORDP
29,50 € (US\$ 16)



**Kingdom Hearts
Platinum**
Bestell-Nr. 300 119
SMS-Code: SHOP KINGDOMP
29,50 € (USK 12)



**Tony Hawk's Pro Skater 4
Platinum**
Bestell-Nr. 300 156
SMS-Code: SHOP TONY4P
29,50 € (USt 6%)



RTL Skispringen 2004
Bestell-Nr. 300 145
SMS-Code: SHOP RTLSKI
39,95 € (11SK 0)



Zone of the Enders
The 2nd Runner
 Bestell-Nr. 300 125
 SMS-Code: SHOP ZO
 54,95 € (US\$ 12)



**12er Pack
DVD-Leerhüllen**
Bestell-Nr. 300 035
SMS-Code: SHOP DVDCASE
5,95 €

Lightgun Gunstation
white dot
Bestell-Nr. 300 057
SMS-Code: SHOP LGUN
34,95 €



Eye Toy PS2-Bundle & Kamera
Bestell-Nr. 300 155
SMS-Code: SHOP PS2EYETOY
199,- € (UVP 219,- €)



**Airstyle
Funk Controller**
Bestell-Nr. 300 129
SMS-Code: SHOP AIRSTYLE
49,95 €

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters)

www.ultimategaming.de

Info-Hotline: Telefon (0049) 01805/99 44 94
(Mo.-Do. 8-18 Uhr, Fr. 8-15 Uhr) (0,12 €/Min.)

www.ultimategaming.de

shopping@ultimatgaming.de
www.ultimatgaming.de

NBA LIVE 2005

STEFAN REINHARDT



♣ **Manndeckung:** Die CPU-Korbjäger gehen in der Defense konsequent zur Sache.

Am 2. November startet die NBA mit dem Spiel des Champions Detroit Pistons gegen die Houston Rockets in die neue Saison. Rechtzeitig zum Auftakt bringt Software-Riese Electronic Arts das 2005er-Update seiner Basketball-Simulation auf den Markt.

PS2-Korbjäger haben die Qual der Wahl zwischen dem Freundschaftsspiel, einem Streetball-Duell, der kompletten Saison und den Play-offs. Im Dynasty-Modus lenkt ihr über ein Vierteljahrhundert hinweg die Geschicke eines Teams. Vom Training bis hin zu College Drafts



♣ **Alley-Oop:** Mit der R2-Taste zaubert ihr geniale Pässe und Slum Dunks aus dem Ärmel.

habt ihr das alleinige Sagen. Neu ist das NBA All-Star-Weekend, mit der Rookie Challenge, dem All-Star-Game, dem 3-Point-Shootout und dem Slam-Dunk-Contest.

Dank der neuen Freestyle-Air-Kontrolle könnt ihr die Dunkings jetzt mit dem rechten Analog-Stick individuell gestalten – 360-Grad-Drehungen im Flug oder spektakuläre Monsterdunks sind das Ergebnis. Aber auch in der Defensive hilft euch die neue Steuerung beim Blocken und Rebounen. Für besonders hohe Wurfquoten oder Steals erhaltet ihr Punkte, die im Shop



♣ **Multiplayer:** Mit zwei Multitaps könnt ihr euch mit sieben Freunden auf dem Court austoben.

gegen historische Trikots eingetauscht werden. Auch grafisch hat sich EA ins Zeug gelegt und kleine aber feine Detailverbesserungen vorgenommen: Die Basketball-Stars sehen ihren realen Vorbildern ähnlich und wirken nun noch realistischer in ihren Bewegungen.

Besonderes Flair bekommt NBA Live 2005 durch den coolen Hip-Hop-Soundtrack und das Englisch sprechende TNT-Kommentatoren-Duo Marv Albert und Mike Fratello. Auf einen Online-Modus haben die Entwickler aber erneut verzichtet – sehr schade! ■

Genre	Basketball	 MEMORY CARD 625KB	 SPIELER 1-8		     					Grafik 85%	RATING (PROZENT) 86	Besonderheiten 
Hersteller	Electronic Arts	 Online Funktion Nein	 USK o.A.							Sound 84%		
Entwickler	EA Sports				Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis					
Erhältlich ab	27. Oktober											
Preis	ca. 60 Euro											
WEB-INFO: www.electronic-arts.de												

FUSSBALL MANAGER 2005

STEFAN REINHARDT



♣ **Schaltzentrale:** Von hier aus steuert ihr euren Verein in die Champions League oder in den Ruin.

Fußball Manager made in Germany: Im einzigen deutschen EA-Entwicklerstudio in Köln wird alljährlich die PC-Version des Fußball-Managers programmiert, bevor sie von Budcat Creations in den USA auf die PS2 konvertiert wird. Zum zweiten Mal dürft ihr nun managen, was das Zeug hält und dank Fußball Fusion die Matches auch noch selbst bestreiten – vorausgesetzt, ihr besitzt auch FIFA Football 2005.

Ansonsten stellt eine ältere FIFA-Grafikengine die Begegnungen aus drei verschiedenen Blickwinkeln „live“ in 3D dar. Daneben könnt ihr euch



♣ **Manager:** Leider stehen nur zwei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl.

natürlich auch mit dem Endergebnis bescheiden. Dann allerdings nehmt ihr euch die Einflussmöglichkeit auf Taktik oder Auswechslungen. Den spannenden Text-Modus der PC-Versionen werdet ihr auf der PS2 leider vergebens suchen. Neben der Bundesliga sind auch die Teams der spanischen Primera Division, der englischen Premier League sowie aller wichtigen europäischen Fußballligen mit Original-Kader und -Wappen versehen. Die Daten sind allesamt topaktuell: Beispielsweise kickt der tschechische Internationale Marek Heinz bereits im Trikot der Gladba-



♣ **Reißbrett:** Die taktische Marschroute lässt sich für jedes Match individuell gestalten.

cher Fohlen. Auch die neu geschaffene Zwischenrunde des UEFA-Cups findet ihr im Spiel eins zu eins wieder. Wollt ihr euch nicht um alles kümmern, stellt ihr kurzerhand ein paar Assistenten ein. Daraufhin werdet ihr mehr Fanartikel verkaufen oder wesentlich effizienter trainieren. Et was umständlich ist die überarbeitete Menüführung geraten: So sind einige wichtige Punkte wie beispielsweise Spielerverkäufe in Untermenüs versteckt und nur schwer zu finden.

Fazit: Für alle Möchtegern-Uli-Hoeneß führt kein Weg vorbei an Fußball Manager 2005. ■

Genre	Wirtschaftssimulation				   			Grafik 75%	RATING (PROZENT) 85	
Hersteller	Electronic Arts	1.983KB			1	Sound 73%				
Entwickler	EA Sports/Budcat Creations		1		USK	Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis		
Erhältlich ab	sofort	Nein								
Preis	ca. 60 Euro									
WEB-INFO: www.electronic-arts.de										

McFARLANE'S EVIL PROPHECY | STEFAN REINHARDT



❶ **Taktik ade:** Stupides und schnelles Tastendrücken reicht in den Kämpfen völlig aus.



❷ **Harte Brocken:** Zum Abschluss eines Levels wartet beispielsweise der Werwolf auf euch.



❸ **Chaos:** Die Übersicht bleibt in den Massenkämpfen leider allzu oft auf der Strecke.

Im 19. Jahrhundert geschehen auf der ganzen Welt unerklärliche Dinge. Frankensteine, Dracula, die Mumie, das Seeungeheuer und die Voodoo-Königin erheben sich, um die Menschheit zu vernichten. Einzig vier vom Comic-Zeichner Todd McFarlane erschaffene Monsterjäger stellen sich ihnen entgegen. Das sind der Pirat Blackheart, der Voodoo-Schamane Susano, die Amazone de Soras und der Wissenschaftler Dr. Jäger.

Alle Prügelknaben verfügen neben Grundschlägen auch über besondere Fähigkeiten –

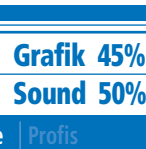
Dr. Jäger verteilt gewaltige Elektroschocks, während die Blondine de Soras besonders gut mit dicken Bleispritzen umgehen kann.

Im Grunde variiert der Spielablauf aber kaum: Ihr vermöbelt Unholde, während der Rest der Viererbande alleine zu Werke geht. Mit dem Digi-Kreuz zapft ihr zwischen den Helden hin und her. Die ungenaue Steuerung sorgt für unpräzise Angriffe und unübersichtliche Kämpfe. Grund: Die Kamera ist zwar mit dem rechten Analog-Stick frei justierbar, dummerweise bearbeitet ihr mit dem Daumen aber immer die

Action-Buttons. Außer dem Einzelspieler-Modus wartet noch der Multiplayer-Part auf euch, in dem ihr mit bis zu drei Freunden gemeinsam auf die Jagd gehen könnt.

Unterm Strich enttäuscht das Spiel aber gründlich. Besonders ärgerlich ist, dass Werwolf und Co immer wieder auftauchen, egal wie oft ihr einen Abschnitt vorher schon gesäubert habt. Selbst die Popularität der dazugehörigen McFarlane-Figuren kann dieser spielerisch simplen und technisch mageren Button-Hämmerei nicht mehr Gehalt verleihen. ■

Genre	Action
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami Hawaii
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.konamihwi.com/evilprophecy/



Wer jetzt kein play-Abo bestellt, ist selber schuld!

Jahres-Abo
mit toller Prämie!



Mini-Abo
3 Ausgaben für nur 10 € testen
plus Geschenk!



Deine Vorteile im Abo:

- ❶ Jahres-Abo inkl. Prämie: Nur € 4,50 statt € 4,99 pro Ausgabe - du sparst fast 10%
- ❷ Mini-Abo plus Geschenk: Test ohne Risiko und gleichzeitig über 30% sparen!
- ❸ Kostenlose Zustellung direkt nach Hause
- ❹ Pünktlich, bequem und aktuell in deinem Briefkasten
- ❺ Weitere Prämien und Aboangebote findest du auf der im Heft beiliegenden Abokarte

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 Cyfress 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 Vorteilspreis von nur € 58,50 (Ausland € 62,50, Schweiz sFr 116,00). Ich war in den letzten 6 Monaten nicht Abonnent von playTHE PLAYSTATION. Das Abo läuft mindestens für 1 Jahr. PSM124

☐ play THE PLAYSTATION Mini-Abo plus Geschenk

Ich bestelle play THE PLAYSTATION mit DVD (3 Ausgaben im Mini-Abo) zum Vorteilspreis 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. PSM124

☐ 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
station.com. Weiter Infos unter: www.playstation.com

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

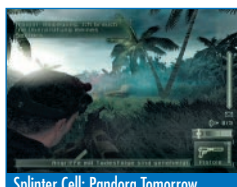


DENKSPIEL/GESCHICKLICHKEIT

- 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

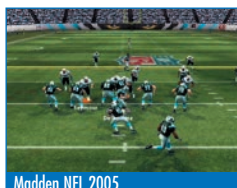


EISHOCKEY

- 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: Deception (U.S.-Import)**
Hersteller: Konami Wertung: Test in: play 12/04
- 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 2**
Hersteller: Activision Wertung: Test in: play 12/04
- 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

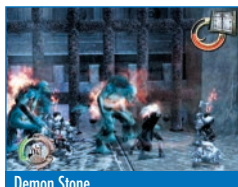


FUSSBALL

- 1. Pro Evolution Soccer 4**
Hersteller: Konami Wertung: Test in: play 12/04
- 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

- 1. wipEout Fusion**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 02/02
- 2. XG3: Extreme-G Racing**
Hersteller: Acclaim Wertung: Test in: play 09/01
- 3. XGRA: Xtreme-G Racing Association**
Hersteller: Acclaim Wertung: Test in: play 11/03



Demon Stone

ACTION-RPG

- 1. Baldur's Gate: Dark Alliance 2**
Hersteller: Interplay Wertung: Test in: play 01/04
- 2. Der Herr der Ringe: Die zwei Türme**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 11/02
- 3. Demon Stone**
Hersteller: Atari Wertung: Test in: play 11/04

GOLF

- 1. Tiger Woods PGA Tour 2005**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 11/04
- 2. Tiger Woods PGA Tour 2004**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 10/03
- 3. Tiger Woods PGA Tour 2003**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 01/03



Gradius V

SHOOTER

- 1. Gradius V**
Hersteller: Konami Wertung: Test in: play 11/04
- 2. R-Type Final**
Hersteller: Metro 3D/Big Ben Wertung: Test in: play 03/04
- 3. Secret Weapons over Normandy**
Hersteller: Activision Wertung: Test in: play 12/03

JUMP'N RUN

- 1. Sly 2: Band of Thieves**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 12/04
- 2. Ratchet & Clank 3**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 12/04
- 3. Jak & Daxter: The Precursor Legacy**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 12/01



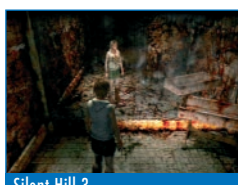
Sly 2: Band of Thieves

SONSTIGE SPORTARTEN

- 1. Athens 2004**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 08/04
- 2. downhill Domination**
Hersteller: Codemasters Wertung: Test in: play 03/04
- 3. RTL Skispringen**
Hersteller: THQ Wertung: Test in: play 12/03

LIGHTGUN-SHOOTER

- 1. Time Crisis 3**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 11/03
- 2. Time Crisis 2**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 11/01
- 3. Resident Evil: Dead Aim**
Hersteller: Capcom Wertung: Test in: play 06/03



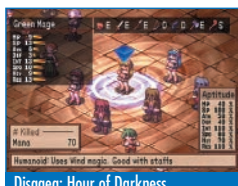
Silent Hill 3

SURVIVAL-HORROR

- 1. Silent Hill 3**
Hersteller: Konami Wertung: Test in: play 05/03
- 2. Silent Hill 2**
Hersteller: Konami Wertung: Test in: play 11/01
- 3. Project Zero 2: Crimson Butterfly**
Hersteller: Ubisoft Wertung: Test in: play 05/04

MOTORRAD RACING

- 1. Moto GP 2**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 02/02
- 2. ATV Quad Power Racing 2**
Hersteller: Acclaim Wertung: Test in: play 08/01
- 3. MTX Mototrax**
Hersteller: Activision Wertung: Test in: play 05/04



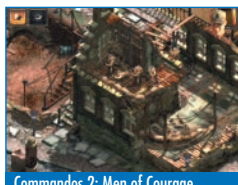
Disgaea: Hour of Darkness

STRATEGIE

- 1. Disgaea: Hour of Darkness**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 07/04
- 2. Gladius**
Hersteller: Activision Wertung: Test in: play 11/03
- 3. Front Mission 4 (U.S.-Import)**
Hersteller: Square Enix Wertung: Test in: play 09/04

MUSIKSPIEL

- 1. Taiko no Tatsujin Atsumare! (Japan-Import)**
Hersteller: Namco Wertung: Test in: play 10/04
- 2. MTV Music Generator 3**
Hersteller: Codemasters Wertung: Test in: play 08/04
- 3. FreQuency**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 06/02



Commandos 2: Men of Courage

STRATEGIE (ECHTZEIT)

- 1. Commandos 2: Men of Courage**
Hersteller: Eidos Wertung: Test in: play 09/02
- 2. Conflict Zone**
Hersteller: Ubisoft Wertung: Test in: play 04/02
- 3. Age of Empires II: The Age of Kings**
Hersteller: Konami Wertung: Test in: play 10/01

RALLYESPIEL

- 1. WRC 4: Das offizielle Spiel der FIA World Rally...**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 12/04
- 2. Colin McRae Rally 04**
Hersteller: Codemasters Wertung: Test in: play 10/03
- 3. Richard Burns Rally**
Hersteller: Ubi Soft Wertung: Test in: play 10/04



WRC 4: Das offizielle Spiel der ...

RENNSPIEL

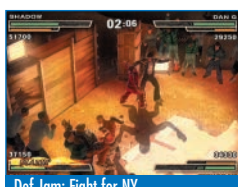
- 1. Gran Turismo 3: A-spec**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 08/01
- 2. Burnout 3: Takedown**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 10/04
- 3. Need for Speed: Hot Pursuit 2**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 10/02



Burnout 3: Takedown

ROLLENSPIEL

- 1. Final Fantasy X**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 06/02
- 2. Dark Chronicles**
Hersteller: Sony Wertung: Test in: play 10/03
- 3. Final Fantasy X-2**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 03/04



Def Jam: Fight for NY

WIRTSCHAFTSSIMULATION

- 1. Fußball Manager 2005**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 12/04
- 2. BDFL Manager 2004**
Hersteller: Codemasters Wertung: Test in: play 04/04
- 3. Jurassic Park: Operation Genesis**
Hersteller: Vivendi Wertung: Test in: play 04/03

WRESTLING

- 1. Def Jam: Fight for NY**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 11/04
- 2. Def Jam Vendetta**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: Test in: play 06/03
- 3. 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.

IM DAUERTEST:

DAS NANOPAD VON MADRICS

Das NanoPad von Madrics ist ein Controller im Miniformat. Er ist in den Farben Rot und Schwarz erhältlich und bietet eine Makro-Funktion. Trotz seiner geringen Größe passt der mit gummierten Griffhörnchen ausgestattete Winzling auch in größere Zockerhände. Die kleinen Analog-Sticks und das digitale Steuerkreuz sind sehr solide und alle Tasten bieten einen angenehmen Druckpunkt. Nur die Select- und die Start-Tasten sind etwas zu klein ausgefallen. Fazit: Ein überraschend praxistauglicher Controller.

Name: NanoPad, Hersteller: MaDrics, Bezugsquelle: Fachhandel, Preis: ca. 13 Euro, Wertung: 



Klein aber oho: Der Winzling von MaDrics liegt trotz seiner „Größe“ gut in der Hand.

LUST AUF WAS KLEINES:

DER MINI-MULTIPORT

Mad Catz bringt schon in Kürze ein vollwertiges Multitap im Kleinformat auf den Markt. Der Mini-Multiport bietet Anschlüsse für vier Controller und wird dazu in den ersten oder in den zweiten Controller-Port eingesteckt. Im Gegensatz zu anderen Mehrspieleradaptern findet in dem „Kleinen“ Gerät nur eine Memory Card Platz.



GETESTET: DVD REMOTE CONTROL VON SPEED-LINK

Ihr nutzt eure PS2 auch als DVD-Player? Dann habt ihr sicherlich schon mit der Anschaffung einer DVD-Fernbedienung geliebäugelt. SpeedLinks neues Modell mit dem schlichten Namen DVD Remote Control orientiert sich stark am Sony-Original – die Anordnungen der Tasten sind identisch. Bei aktuellen PS2-Modellen mit eingebautem Infrarot-Empfänger unterstützt sie natürlich auch die neuen Funktionen wie das Ein- und Ausschalten der Konsole. Besitzer älterer Baureihen bleiben aber nicht außen vor! Über die mitgelieferte Empfänger-Einheit können sie die DVD Remote Control auch an ihrer Konsole nutzen. In unserem Test arbeitete sie tadellos und auch die Verarbeitung stimmt. Allerdings wirkt sie optisch nicht ganz so „rund“ wie ihr Sony-Kollege. Bei einem Preis von nur knapp zehn Euro nimmt man das jedoch gerne in Kauf.

Name: DVD Remote Control, Hersteller: Speed-Link, Bezugsquelle: Fachhandel, Preis: ca.: 10 Euro, Wertung: 



Übersichtlich: Auf der DVD Remote Control von Speed-Link sind die Tasten angeordnet wie auf dem Sony-Original.



SITZEN WIE DIE PROFIS:

DER PLAYSEAT IM TEST



Rennsitz nicht herunkommen. Wir haben jetzt den Rennsitz schlechthin, den Playseat von Playseat NL, in unserem Hardwaretestlabor ausprobiert.

Das Sitzmöbel besteht aus einem robusten Metallrahmen und einem sportlichen Schalensitz. Da

Und wenn die Couch noch so gemütlich ist: Wer stilecht über die Rennpisten heizen will, wird um einen echten

der Metallrahmen in Höhe, Länge und Tiefe stufenlos verstellbar ist, findet jeder die optimale Sitzposition. Egal ob Saugnoppen oder Schraubbefestigung – auf dem großen Lenkraduntersatz lassen sich die Steuerräder verschiedener Hersteller problemlos montieren. Die Pedaleinheiten werden mit Klettverschlüssen auf dem Pedaluntersatz befestigt.

Die Montage geht dank der ausführlichen Bauanleitung ohne große Ärgernisse in wenigen Minuten über die Bühne. Die von uns getesteten Lenkräder von Logitech (Driving Force Pro) und Bigben (Speedster 3 Force Shock) haben sich problemlos installieren lassen. Der Schalensitz war auch nach mehrstündigen Rennsessions noch immer bequem.

Fazit: Gut verarbeiteter Rennsessel mit komfortablem Schalensitz.

Name: Playseat, Hersteller: Playseat NL, Bezugsquelle: www.cobero.de, Preis: 299 Euro, Wertung: 

JETZT OHNE SCHNUR

X2 WIRELESS CONTROLLER VON MADRICS

MaDrics hat einen neuen Funk-Controller im Angebot, der sich auf den ersten Blick kaum von Sonys DualShock2 unterscheidet. Saft zieht der Controller aus drei Micro-Batterien. Dank 2,4-GHz-Technik sollen Eingaben ohne spürbare Verzögerung umgesetzt werden. Optional zuschaltbare Vibrationseffekte und eine Turbofunktion gibt es auch. Bei ersten Praxisversuchen war unser Eindruck sehr positiv. Einen Test des viel versprechenden X2 Wireless findet ihr in der nächsten play.

Produkt	X2 Wireless Controller
Hersteller	MaDrics
Bezugsquelle	Fachhandel
erhältlich ab	Oktober
Preis ca.	45 Euro



Leichtgewicht: Trotz der drei Batterien wiegt der schnurlose Controller nicht viel mehr als Sonys DualShock2.

JETZT OHNE VORBOOTEN

DIE NEUEN MAX MEMORIES VON DATEL

Die MAX Memory 16 MB Memory Card und die 32 MB Memory Card von Datel erscheinen in Kürze in einer neuen Version, bei der das lästige Booten der Installations-CD vor jedem Spielstart und nach jedem Reset entfällt. Die 16-MB-Version bietet doppelt, die 32-MB-Version vier Mal so viel Platz für eure Speicherstände wie die Original-Memory-Card von Sony. Auch die Verwaltung der neuen Speicherkarten funktioniert ohne CD. Ihr kopiert oder löscht eure Saves einfach über den Memory-Card-Manager des PlayStation2-Bios. Für die Sicherheit eurer Daten sollen Markenspeicher von Toshiba und Samsung sorgen. Die neuen MAX Memory Cards sind ab Oktober in jedem gut sortierten Fachhandel für 30 Euro (16 MB) bzw. 40 Euro (32 MB) zu haben.

Produkt	MAX Memory 16 MB/32 MB
Hersteller	Datel
Bezugsquelle	Fachhandel
erhältlich ab	Oktober
Preis ca.	30/40 Euro



Platz satt: Die neuen MAX Memory Cards bieten doppelt (16 MB) oder vier Mal (32 MB) so viel Platz wie das Original von Sony – ohne Kompression.

LENKRAD FÜR KLEINES GELD

CRUISER CLASSIC RACING WHEEL

Ein neues Lenkrad für kleine Hände und den schmalen Geldbeutel kommt aus dem Hause MaDrics. Das Cruiser Classic Racing Wheel misst nur 22 cm im Durchmesser und ist kompatibel zu allen PSOne- und PlayStation2-Rennspielen mit Lenkradunterstützung. Vibrationsfunktion, gummierte Griffe, zwei Schalthebel, analoge Aktionstasten (mit 256 Empfindlichkeitsstufen), vier Gummipoppen zur Befestigung und eine kompakte Pedaleinheit sind ebenfalls mit von der Partie. Das Cruiser Classic Racing Wheel verfügt über drei unterschiedliche Spielmodi (digital, analog und analog 2). Das Lenkrad ist ab sofort zum Schnäppchenpreis von nur 25 Euronen erhältlich.

Produkt	Cruiser Classic Racing Wheel
Hersteller	MaDrics
Bezugsquelle	Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	25 Euro



Preisbombe: Das Cruiser Classic Racing Wheel geht für nur 25 Euro über die Ladentische.

KURZ & KNAPP

AUS EINS MACH ZWEI: SEPARATE CONTROLLER

KURIOSES AUS JAPAN: Hardwareexperte Hori hat einen besonderen Controller ins Sortiment aufgenommen. Das von Sony Japan lizenzierte Joypad lässt sich in der Mitte auseinander ziehen – und das auch während des Spielens. Laut Hersteller wurde das Pad speziell für Zocker mit großen Händen entworfen. Der Controller ist transparent und in Schwarz oder Blau zu haben.

Name:	Separate Controller
Hersteller:	Hori
Bezugsquelle:	www.play-asia.com
Preis ca.:	30 Euro



Sachen gibt's! Auseinander und wieder zusammen – das Joypad lässt sich beim Zocken zerlegen.

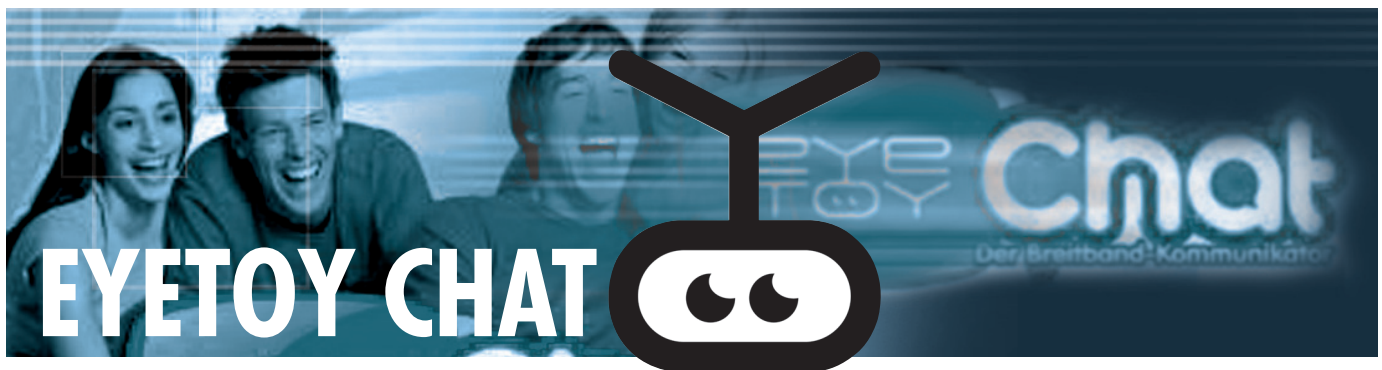
DRECK WEG: STAUBSCHUTZ FÜR DIE PS2

MIT DEM DUST PREVENTER COVER von May Flash verstaubt keine PS2 mehr. Der Staubschutz bewahrt eure Konsole vor Verschmutzung. Neben Blenden für die Lüftungsschächte umfasst das Set auch Cover für die Anschlüsse (Controller, Video, USB etc.). Das komplette Set kostet etwa zehn Euro und ist ab sofort im Fachhandel oder bei www.gamefreax.de erhältlich.

Name:	Dust Preventer Cover
Hersteller:	May Flash
Bezugsquelle:	www.gamefreax.de
Preis ca.:	10 Euro



Kampf dem Dreck: Die Dust Preventer Cover stopfen alle Löcher und lassen Staub keine Chance.



CHATTEN MIT DER PS2! EyeToy Chat eröffnet PlayStation2-Usern die wunderbare Welt der Videotelefonie.



Was ist EyeToy Chat? Der neueste EyeToy-Streich von Sony ist eine Software zum Chatten und Leute-Kennenlernen. Der Clou: Mit angeschlossener EyeToy-Kamera könnt ihr Videotelefonie betreiben. Ihr seht euren Gesprächspartner dabei auf eurem Fernseher – euer Konterfei taucht im Gegenzug auf dem Bildschirm des Chat-Partners auf. Ihr sprecht entweder in ein angeschlossenes USB-Headset oder in das EyeToy-interne Mikrofon.

Sobald ihr eine erste Verbindung zu eurem Gesprächspartner aufgebaut habt, dürft ihr den neuen Bekannten in euer Adressbuch aufnehmen und habt damit den Grundstein für eine vielleicht wunderbare Online-Freundschaft gelegt. In diesem Adressbuch könnt ihr stets sehen, welche Buddys gerade online

sind. Ein Klick genügt und schon ruft ihr einen davon an. Ist einer eurer neuen Freunde gerade offline, könnt ihr ihm eine 30-sekündige Videonachricht hinterlassen. Um den Videochat noch amüsanter zu machen, hat Sonys Londoner Studio eine Reihe von Features eingebaut. So dürft ihr euch beispielsweise bei drei Spielen mit eurem Chat-Partner messen: Schach, Dame und Schiffe versenken. Sitzt euer Kumpel ein paar Meter weit von seiner Kamera entfernt, zoomt ihr ihn einfach näher heran.

Eine endgültige Programmversion von EyeToy Chat haben wir bereits im Vorfeld auf einem Beta-Server testen können. Seit dem 29. September steht das Programm für 20 Euro in den Läden – seitdem sind theoretisch alle in der Central Station registrierten User erreichbar.

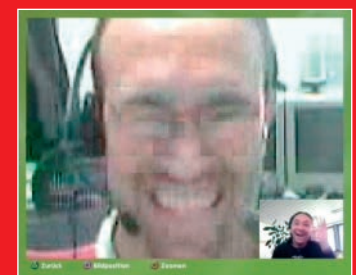
Nach dem Start gebt ihr euren Online-Login ein und schon kann es losgehen. Die Bedienung ist einfach, die Tastenfunktionen werden am unteren Bildrand eingeblendet. Für das Chatten ohne USB-Keybord kommt ein neu entwickeltes Eingabesystem zum Einsatz.

Das Videofenster nimmt etwa ein Viertel des Bildschirms ein. Schön: Auch sich selbst sieht man in einem kleinen Fensterchen. Die Bildqualität hängt vom aktuellen Datenstrom ab. In unseren Tests hat eine Firewall den Fluss ein wenig gebremst, das Bild hat sichtbar geruckelt und es waren deutlich Klötzchen zu erkennen. Die Sprache wurde in guter Qualität, aber leicht zeitverzögert übermittelt.

Fazit: EyeToy Chat wird nicht nur wegen des attraktiven Preises schnell viele Fans unter den PS2-Onlinefinden. An Bedienung und Komfortfunktionen gibt es nichts auszusetzen, in Sachen Bildqualität muss man jedoch bei schlechtem Datenfluss Einbußen in Kauf nehmen. ■



Produkt	EyeToy: Chat
Hersteller	Sony
Bezugsquelle	Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	20 Euro
Gesamt-Wertung	★★★★★



TESTERGEBNIS

Anleitung	★★★★★
Funktionalität	★★★★★
Bedienung	★★★★★
Nutzen	★★★★★
Preis	★★★★★

Fazit: Benutzerfreundliches Videochat-Tool – ein Muss für jeden Onliner!

LÖSUNGSBÜCHER

MAL WIEDER STECKEN GEBLIEBEN? DANN BESORGT EUCH DOCH DIESE LÖSUNGSBÜCHER

STAR WARS BATTLEFRONT – DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

Euch sind die Kämpfe auf den Schlachtfeldern von LucasArts Star Wars Battlefront zu haarig? Ihr verlauft euch andauernd im dichten Wald von Endor und kommt im Hafen von Rhen Var nicht zurecht? Dann solltet ihr einen Blick in das Offizielle Lösungsbuch von Prima Games werfen. Auf knapp 160 Seiten findet ihr detaillierte Karten mit Angaben zu allen wichtigen Locations, Profitipps zum Überleben auf dem Schlachtfeld und Team-Strategien für alle 16 Maps. Außerdem exklusive Infos zu sämtlichen Waffen und Fahrzeugen. Daneben werden alle Fraktionen und Einheiten ausführlich vorgestellt. Veredelt wird das Ganze mit mehr als 1000 Screenshots. Pflichtkauf!



Verlag	Prima Games
ISBN	3-85323-059-8
Preis ca.	15 Euro
Wertung	

JAK II: RENEGADE – DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

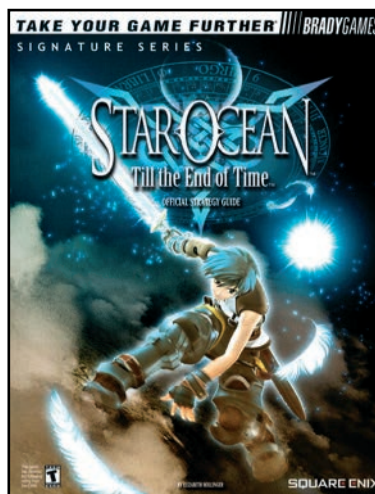
Sony's Fortsetzung der Abenteuer von Jak und Daxter war durch den kriminellen Schwierigkeitsgrad in die Kritik geraten. Bevor ihr einen Nervenzusammenbruch erleidet, schaut mal nach, was piggyback zu Jak II: Renegade alles zusammengestellt hat. Auf 166 Seiten findet ihr alle Levels sauber aufgelistet und in Wort und Bild erklärt. Zusätzlich sind detaillierte Gagnetaktiken und Übersichtskarten drin. Und das Beste: Das Offizielle Lösungsbuch hat auch noch ein schönes Layout. Bevor ihr also euren teuren Controller an die Wand schmeißt, kauft euch lieber dieses Lösungsbuch. Fazit: Voll stylische Hilfe, an der nicht mal Mecker-Wiesel Daxter etwas auszusetzen hätte.



Verlag	piggyback
ISBN	1-903511-46-1
Preis ca.	15 Euro
Wertung	

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME – DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

Wie schon im Vorgänger gibt es auch in Square Enix Star Ocean: Till the End of Time eine Menge zu entdecken und freizuspielen. Ohne Hilfe ist es aber fast unmöglich, hinter alle Geheimnisse des Rollenspiels zu kommen. Und genau das bietet das Offizielle Lösungsbuch von Brady Games. In dem 272 Seiten dicken Wälzer findet ihr neben dem kompletten Lösungsweg auch exklusives Kartenmaterial, Endbosstaktiken und detaillierte Informationen sowie Tabellen zu allen Waffen, Rüstungen und Gegenständen. Außerdem werden alle Minispiele, Bonus-Dungeons und Nebenaufgaben ausführlich erklärt. Eindeutig ein Muss für alle echten Fans des Rollenspiels.



Verlag	Brady Games
ISBN	0-74400-39-03
Preis ca.	15 Euro
Wertung	

HARDWARE-REFERENZEN

CONTROLLER		
Sony DualShock2-Controller	play TIPP	29,95 Euro
Sonnys Original-Controller ist und bleibt die Nr. 1		
Mad Catz RetroCon		29,95 Euro
Modernste Technik in coolem Retro-Design		
Mikisoft Miki AirStyle		49,95 Euro
Der beste Funk-Controller – für bis zu acht Spieler		

MEMORY CARDS		
Sony Memory Card 8 MB Original		29,95 Euro
Wer sichergehen will, greift zum Original		
Mad Catz Memory Card 8 MB black	play TIPP	29,95 Euro
Eine günstige Alternative zum Original		
Joytech 16 MB Memory Station		29,95 Euro
Die Speichererweiterung benötigt eine kompatible Memory Card		

LENKRÄDER		
Logitech Driving Force Pro		150 Euro
Die Force-Feedback-Referenz mit 900-Grad-Funktion		
Logitech Driving Force		ab 60 Euro
Sehr gutes Force-Feedback-Lenkrad		
Bigben Interactive Speedster 3 Force Shock	play TIPP	79 Euro
Gute Ausstattung, top Preis-Leistungsverhältnis		

LIGHTGUNS		
Blaze Scorpion 100Hz-Lightgun	play TIPP	29,95 Euro
G-Con-kompatible Lightgun, 100Hz-TV-tauglich		
Bigben Interactive Walther P99 Virtual Pointer		45 Euro
Gute, G-Con-kompatible Lightgun im P99-Design		
Thrustmaster Micro-Uzi Lightgun		59 Euro
Teure, aber gut verarbeitete Lightgun im Uzi-Look		

CHEAT TOOLS		
Datel/Bigben Interactive Action-Replay-MAX	play TIPP	50 Euro
Das ultimative Schummel-Komplettpaket		
Blaze Xploder V4		50 Euro
Gute Cheat-Software mit schlechter Menüführung		
Datel/Bigben Interactive Action-Replay-2		45 Euro
Lange Zeit der Standard – heute der Vorgänger der MAX-Version		

KEYBOARDS		
Speedlink USB-Tastatur für PS2	play TIPP	20 Euro
Einfach, günstig, aber sehr solide verarbeitet		
Logitech Keyboard-Controller für PS2		40 Euro
Tastatur-/Controller-Hybride, abnehmbares Keyboard		
Bigben Interactive Gameboard		80 Euro
Wichtige Keyboard-, Controller-, Maus-Kombination		

SOUNDSYSTEME		
Logitech Z-680 THX 5.1-Surroundanlage		350 Euro
Sehr leistungsstarkes Surround-Set mit THX-Zertifikat		
Logitech Z-2200 Stereo-Soundsystem		180 Euro
Boxensystem mit gutem Klang für Anspruchsvolle		
Creative Inspire GD 580	play TIPP	170 Euro
Komplett-Paket zum fairen Preis		

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.

HEIKO STROBEL

STAR WARS TRILOGIE

PLAY-HEIMKINO WIRD PRÄSENTIERT VON



Unser Schwestermagazin DVD Vision ist die monatliche Pflichtlektüre für Film- und Heimkino-Enthusiasten.

Weitere Infos zur aktuellen Ausgabe gibt's im Internet unter www.dvdvision.de



Side-Info: Der Titelzusatz „Episode IV: A New Hope“ war erstmals im Eröffnungstext zur Wiederaufführung des ersten Films am 10. April 1981 zu lesen.

FILMTIPP

Punk'd (Season 1)

TV-Serie – ca. 158 min – ab 16 J.



Ashton Kutcher sorgt vor allem durch seine Beziehung zu Demi Moore regelmäßig für Schlagzeilen. Sein wahres Talent jedoch zeigt er in der MTV-Show „Punk'd“. In allerbesten „Verstehen Sie Spaß“-Manier stellt er Stars dort üble Fallen. Wer sehen will, wie Justin Timberlake sein Haus an die Steuerfahndung verliert, wie Seth Green bei einem Zockerabend übel hochgenommen wird oder wie Imageberater Kelly Osbourne in die Mangel nehmen, sollte sich diese DVDs nicht entgehen lassen.

Star Wars: Episode IV – Eine neue Hoffnung. Es herrscht Bürgerkrieg. Der im Film noch nicht sichtbare Imperator Palpatine, ein Lord der Sith, hat die Galaxis mit Hilfe des einstigen Jedi-Ritters Anakin Skywalker seiner Gewalt Herrschaft unterworfen. Sein Verbündeter fristet inzwischen als Darth Vader ein Dasein unter einer schwarzen Maske. Angeführt von Prinzessin Leia Organa wehrt sich eine kleine Schar tapferer Rebellen gegen den Usurpator: der Farmerjunge Luke Skywalker, der Schmuggler Han Solo, der Wookiee Chewbacca und der Jedi-Meister Obi Wan Kenobi.

Star Wars: Episode V – Das Imperium schlägt zurück. Nach der Schlacht um den Todesstern verstecken sich die Rebellen auf dem abgelegenen Eisplaneten Hoth vor dem langen Arm des Imperiums. Darth Vader durchkämmt die gesamte Galaxis nach Luke Skywalker, den Vader gerne auf die dunkle Seite der Macht ziehen möchte. Nachdem der geheime Stützpunkt aufgespürt ist, schlagen die überlegenen imperialen Truppen die Freiheitskämpfer in die Flucht. Luke flieht zum Sumpfland Dagobah, wo er vom alten Jedi-Meister Yoda unterwiesen werden soll. Han Solo und Prinzessin Leia geraten in der Wolkenstadt Bespin in die Hände von Darth Vader. Der naive Luke eilt zu Hilfe, tappt in die Falle und fällt vom Glauben ab, als er die Wahrheit über seine Familienverhältnisse erfährt.

Star Wars: Episode VI – Die Rückkehr der Jedi Ritter. Der fast zum Jedi-Ritter geschlagene Luke Skywalker kehrt zurück nach Tatooine, um seinen Freund Han Solo aus der Gefangenschaft des Gangsters Jabba the Hutt zu befreien. Danach holen die Rebellen zum entscheidenden Schlag gegen das Imperium aus. Mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Raumschiffen stürzen sich die Helden in eine ausladende Schlacht um den Rohbau eines neuen Todessterns. Auf diesen

muss auch Luke, der sich seinem Schicksal in Form von Darth Vader und Imperator Palpatine stellen muss.

Lucasfilm hat es geschafft, die hohen Ansprüche an die DVD-Veröffentlichung dieser Trilogie zu erfüllen. Fans laben sich besonders an sechs Stunden Audiokommentaren und vier Stunden Bonusmaterial auf Disc Nummer 4.



Was soll der Geiz?! Noch nie haben wir 50 Euro bereitwilliger über die Ladentheke geschoben, als für diesen Viererpack der Superlative!

Action, USA 1977/80/83	
Laufzeit	ca. 120/124/131 min
Regie	George Lucas, Irvin Kershner, Richard Marquand
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD EX, Englisch 5.1 DD EX
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 50

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

UNDERWORLD – EXTENDED CUT



Fortsetzung folgt: Gerade mal eine Woche nach dem U.S.-Kinostart stand bereits fest, dass es eine Fortsetzung geben wird.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Im Schutze der Nacht macht sich Selene auf die Jagd nach dem größten Feind ihres Vampir-Clans: den Lycans, einem Werwolfgeschlecht. Seit Jahrhunderten tobt ein erbitterter Kampf zwischen den beiden Sippen. Als der Sterbliche Michael zwischen die Fronten gerät, eskaliert die Situation. Die Lycans vermuten, Michael habe ein uraltes Gen im Blut, mit dem man die verhassten Blutsauger besiegen könne. Selene kann Michael zwar in Sicherheit bringen, gerät dadurch aber selbst in Gefahr. In ihrer Not erweckt sie ihr großes Vorbild zum Leben: Viktor, den ältesten aller Vampire. Aber Michael wurde bereits gebissen und die nächste Vollmondnacht naht...

Egal ob Bild oder Ton – die Technik ist vom Feinsten. Auch an Extras hat man nicht gespart. Fans von mystischen Fantasy-Streifen greifen zur zwölf Minuten längeren Extended Version.

Action, USA/D/GB/H 2003



Laufzeit	ca. 128 min
Regie	Len Wiseman
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD/dts, Englisch 5.1 DD
FSK	keine Jugendfreigabe
Preis	ca. € 20

NEWSFLASH

Star Wars und kein Ende?



Eigentlich sollte die „Star Wars“-Reihe mit „Episode III: Revenge of the Sith“ ein Ende finden. Nun gibt's aber doch Spekulationen über Sequels, denn die Mitarbeiter von Industrial Light & Magic mussten bezüglich eventueller Fortsetzungen bereits eine Vertraulichkeitserklärung unterschreiben.

TROJA



Ungekürzt: Auf der DVD gibt's die Original-Fassung in voller Länge zu sehen – klasse!

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Im Namen der Liebe entführt Paris, Prinz von Troja, Helena, die Frau des Königs Menelaos von Sparta. Damit zieht er nicht nur den Zorn des Königs auf sich, auch dessen Bruder Agamemnon sinnt fortan auf Rache. Ohne Umschweife trommelt er die größte Flotte zusammen, die die Welt je gesehen hat und segelt gen Troja. Seine finstere Absicht ist jedoch die Unterwerfung Trojas. Ob die Stadt siegen wird oder untergeht, hängt maßgeblich von Achilles ab, der nur zur Mehrung seines persönlichen Ruhms für die Griechen zum Schwert greift. Derweil bereiten sich in Troja König Priamos und Prinz Hektor auf einen erbitterten Krieg vor, in dem Tausende von Männern ihr Leben lassen werden.

Das anamorphe Bild lässt die antiken Welten wahrlich in neuem Glanz erstrahlen. Der Sound steht dem in nichts nach. Einzig bei den Extras regiert König Geiz.

Drama, USA 2003



Laufzeit	ca. 156 min
Regie	Wolfgang Petersen
Bildformat	2.40:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 20

DiCaprio ganz scharf



Am 8. Oktober wurde „Gangs of New York“ als hochauflösende HD-DVD-Version veröffentlicht. Gerade für Heimkinofans ist diese Fassung interessant, da sie mit einer fast drei Mal höheren Auflösung aufwartet als das Original. Man kann den Film mit allen PCs abspielen, die Windows Media 9 Audio und Video unterstützen.

MONSTER



Aufpreis: Für 25 Euro gibt's „Monster“ auch als Deluxe Edition mit massig Extras.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Aileen Wuornos ging als eine der ersten weiblichen Serienkillerinnen in die amerikanische Geschichte ein. Zwischen 1989 und 1990 trieb sie neun Monate lang ihr Unwesen und schockte die Nation, was ihr in den Medien schließlich den Beinamen „Monster“ eingebracht hat. Die junge Regisseurin Patty Jenkins inszenierte den Film mit viel Fingerspitzengefühl und setzte den Fokus auf die Beziehung zweier verzweifelter Frauen, die in einer Gesellschaft leben müssen, in der einfach kein Platz für sie ist.

Auf dem Fernsehbildschirm macht sich Rauschen bemerkbar. Auf der Leinwand fällt dies weniger ins Gewicht. Dafür weist die Schärfe Defizite auf.

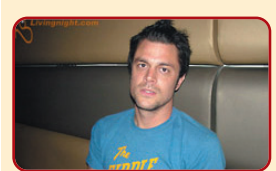
In der 5.1-Abmischung wirkt alles dynamisch und räumlich, viel Bass gibt es allerdings nicht. Die Extras der Einzel-DVD sind leider sehr mager ausgefallen.

Drama, USA/D 2003



Laufzeit	ca. 105 min
Regie	Patty Jenkins
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	De. 5.1 DD/dts/2.0 DS, Engl. 5.1 DD/2.0 DS
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 15

Arbeitstier Knoxville



Johnny Knoxville (Jackass) ist derzeit mit den Dreharbeiten zu „Lords of Dogtown“ beschäftigt, danach hat er eine Hauptrolle in „The Dukes of Hazzard“ und daneben befindet er sich mit „The Ringer“ in Postproduktion. Ferner stehen Verhandlungen über eine Hauptrolle in „Dolby Calhoun“ an. Das also ist ein voller Terminkalender.

KAUFTIPP

Back to Gaya

Animation – ca. 97 min. – ab 6 J.



Gaya ist ein paradiesisches Reich mit menschenähnlichen Bewohnern. Als diesen der Dalamit gestohlen wird, scheinen die kleinen Gayaner dem Untergang geweiht. Der findige Buu, Volksheld Zino und die schöne Alanta übernehmen die Aufgabe, den Dalamiten zurückzuholen. Dabei stranden sie in der übergroßen Welt der Menschen.

BÄRENBRÜDER



Keine Ausnahme: Auch der Disney-Film „Bärenbrüder“ vermag Jung und Alt gleichermaßen zu begeistern.

DVD-TEST

★★★★☆

DVD-EXTRAS

★★★★☆

Sitka, der älteste und vernünftigste dreier Brüder, ist stets auf das Wohl seiner jüngeren Geschwister bedacht. Kenai allerdings, einer davon, ist extrem leichtsinnig. Dies führt zu einem unnötigen Kampf mit einem Bären, bei dem Sitka stirbt. Kenai schwört Rache und tötet das Tier. Für diese Tat bestrafen ihn die Geister der Ahnen: Sie verwandeln Kenai selbst in einen Bären. Kenai beschließt, die Reise zu dem Berg anzutreten, auf dem die Lichter die Erde berühren. Er hofft, dort von den Geistern erlöst zu werden. Bei seiner Reise zu dem Ort schließt sich ihm der Bärenjunge Koda an.

Verpackt in farbenprächtigen gezeichneten Landschaftsbildern und versehen mit hervorragender Musik ist die Geschichte eine der besten Disney-Produktionen der letzten Jahre. Die Extras sind informativ, unterhaltsam und für jede Altersgruppe geeignet.

Zeichentrick, USA 2003

Laufzeit	ca. 82 min
Regie	Aaron Blaise, Robert Walker
Bildformat	1.66:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Deutsch dts, Engl. 5.1 DD
FSK	ohne Altersbeschränkung
Preis	ca. € 25

Die Simpsons (Season 4)

Zeichentrick – ca. 506 min. – ab 12 J.



Die Chaosfamilie in Höchstform. Die Simpsons sorgen in 22 Folgen für Kurzweil und viele Lacher. Auch an Gaststars mangelt es nicht: Die Red Hot Chili Peppers, Bob Hope, Hugh Hefner und viele andere treten auf. Die Qualität der Zeichnungen ist durch den Wechsel zu einem anderen Produktionsstudio merklich angestiegen.

STAR TREK: VOYAGER (SEASON 3)



Gastauftritt: Auch „Q“ hat einen Auftritt. Er braucht Janeway, um einen Krieg im Kontinuum zu beenden.

DVD-TEST

★★★★☆

DVD-EXTRAS

★★★★☆

Die Reise geht weiter: Nachdem Cpt. Janeway in der letzten Staffel auf einem unterentwickelten Planeten ausgesetzt worden ist, löst sich das Dilemma in „Der Kampf ums Dasein, Teil 2“ auf.

Ein weiterer Zweiteiler dreht sich erneut um die im „Star Trek“-Universum sehr beliebten Zeitreisen. Die Episode „Vor dem Ende der Zukunft“ versetzt die Crew der Voyager ins Jahr 1996. Dort muss Janeway verhindern, dass ein Computer-Mogul ein Zeitschiff aus der Zukunft einsetzt und damit eine Katastrophe auslöst. Ähnlichkeiten mit „Mr. Microsoft“ Bill Gates sind dabei natürlich rein zufällig.

Im Vergleich zur letzten Box hat sich an der Bildqualität nichts geändert: teils richtig scharf, teils verschwommen. Der Ton bleibt meist frontlastig. Dynamik und Räumlichkeit bieten nur wenige Episoden.

Science-Fiction, USA 1996

Laufzeit	ca. 1144 min
Regie	Winrich Kolbe u.a.
Bildformat	1.33:1 (16:9)
Audio	Deutsch, Englisch 5.1 DD, lt., Span. 2.0 DS
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 99

Der Mann mit der Todeskralle

Action – ca. 98 min. – keine FJ



Auch wenn die Story platt wirkt und einige Szenen unglaubwürdig sind, der Titel ist ein Kultfilm, der die Messlatte für spätere Martial-Arts-Streifen höher legte. Überzeugende Charaktere, super Kampfszenen, ein genialer Music-Score und nicht zuletzt Bruce Lee selbst machen den Streifen zu einem echten Meisterwerk.

RAUMSCHIFF ENTERPRISE (SEASON 1)



Ein Muss für Fans: Die Box im Retro-Look darf in keiner ambitionierten Trekkie-Sammlung fehlen.

DVD-TEST

★★★★★

DVD-EXTRAS

★★★★★

„Raumschiff Enterprise“, die legendäre Sci-Fi-Serie aus der Feder von Gene Roddenberry, ist der Inbegriff ihres Genres. Seien es übermenschliche Außerirdische (in den Episoden „Der Fall Charlie“, „Der Letzte seiner Art“), Zeitreisen („Morgen ist Gestern“, „Griff in die Geschichte“) oder technische Probleme („Der alte Traum“) – endlich sind die Abenteuer von Kirk, Spock, „Pille“ & Co auf DVD erhältlich. Ende der Sechziger Jahre war es recht gewagt, den Zuschauern eine Multikulti-Crew aus Asiaten, Europäern, Farbigen und Männern gleichgestellten Frauen anzubieten. Diese Serie war in jener Zeit offener und toleranter als jede andere.

Die Bildqualität schwankt von Folge zu Folge, geht in Anbetracht des Alters des Filmmaterials aber in Ordnung. Die deutsche Tonspur bietet lediglich den alten 1.0-Mono-Sound der Vorlage.

Science-Fiction, USA 1966

Laufzeit	ca. 1407 min
Regie	Vincent McEveety u.a.
Bildformat	1.33:1 (16:9)
Audio	Deutsch, F, Sp, lt 1.0 Mono, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 95

CHARTS

DVD-KAUFCHARTS* (DEUTSCHLAND)

1	Star Wars Trilogie	amazon.de
2	Troja	
3	Kill Bill Vol. 2	
4	Bärenbrüder	
5	Van Helsing	
6	Pitch Black: Planet der Finsternis	
7	Das Leben des Brian	
8	Deep Blue: Entdecke das Geheimnis der Ozeane	
9	Was das Herz begehrt	
10	Monty Python's: Der Sinn des Lebens	*Quelle: www.amazon.de

DVD-KAUFCHARTS* (USA)

1	Star Wars Trilogie	amazon.com
2	Angels in America	
3	THX 1138	
4	Buffy the Vampire Slayer (Season 7)	
5	The Passion of the Christ	
6	Felicity: Junior Year Collection (Season 3)	
7	Kill Bill Vol. 2	
8	Da Ali G Show (Season 1)	
9	Angel (Season 4)	
10	Man on Fire	*Quelle: www.amazon.com

DVD-VERLEIHCHARTS* (DEUTSCHLAND)

1	Mystic River	AMANGODE
2	Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	
3	Das Wunder von Bern	
4	Im Dutzend billiger	
5	S.W.A.T.: Die Spezialeinheit	
6	Nicht auflegen!	
7	Identität	
8	Tatsächlich... Liebe	
9	Hart am Limit	
10	Findet Nemo	*Quelle: www.amango.de

DVD-Schnäppchen unter 10 Euro*

1	Auf immer und ewig	amazon.de
2	Der Grinch	
3	Der Prinz von Ägypten	
4	Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen	
5	Hulk - Special Edition	
6	Ice Age	
7	Luther	
8	Nicht auflegen!	
9	Solaris	
10	Titanic	*Quelle: www.amazon.de

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 (Season 2)	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
Abgefahren: Mit Vollgas in die Liebe	Komödie	Concorde Home Ent.
Alleen gegen die Mafia (2. Staffel)	Thriller	Koch Media
Alles Atze (4. Staffel)	TV-Serie	Columbia
Apocalypse Watch	Thriller	Paramount
Bei Anruf Mord	Krimi	Warner Home Video
Big Fish	Drama	Columbia
Charles Bronson Collection	Action	MGM
Creature: Der Tod aus der Tiefe	Horror	Paramount
Das Geheimnis der verborgenen Schatzkammer	Drama	Paramount
Der Hund von Baskerville	Thriller	Paramount
Edgar-Allan-Poe-Collection	Thriller	MGM
Eurotrip	Komödie	Universal
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Fantasy	Warner Home Video
House of the Dead	Horror	Kinowelt Home Ent.
Kalkofes Matscheibe	TV-Serie	Alive AG
Kaltblütig	Thriller	Paramount
Mulan – Special Edition	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
Mulan 2	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
Police Academy 6: Widerstand ist zwecklos	Komödie	Warner Home Video
Police Academy 7: Mission in Moskau	Komödie	Warner Home Video
Star Trek: Voyager (Season 4)	Science-Fiction	Paramount

Dezember 2004		
Titel	Genre	Anbieter
Black-Jack	Action	KSM
Chasing Amy	Komödie	Universum
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs – SEE	Fantasy	Warner Home Video
E.R.: Emergency Room (Season 3)	TV-Serie	Warner Home Video
Riddick: Chroniken eines Kriegers	Action	Universal
I, Robot	Science-Fiction	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

GEWINNSPIEL

Underworld

Action für Zuhause:
play verlost mit
freundlicher
Unterstützung von
Concorde Home Ent.

3 x eine
„Underworld“-DVD



„Underworld“-DVD

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, schick einfach eine Postkarte mit dem Stichwort an folgende Adresse.

Stichwort:
Vampire

CyPress GmbH
Redaktion play
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist
der 15.11.2004.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

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

Wo ist der Support?



Ich habe mir vor längerer Zeit mal ein Max Drive gekauft und habe nun immer ein Problem mit den Codelisten, die ich über das Internet (mit dem PC) runtergeladen habe: Immer wenn ich die Codeliste auf meine Standard-MC kopiert habe, ist diese als „Defekte Daten“ angeschrieben... Außerdem sehe ich in meiner bereits vorhandenen Codeliste keinen Unterschied zu vorher!

Da ich in vielen Foren nachgefragt habe und eigentlich niemand weiß, woran das liegen könnte und fast alle dasselbe Problem haben (um nicht zu sagen alle), und vom Codejunks-Support auch keine Reaktion zu erwarten ist (nach mehrmaligem Nachfragen, natürlich) wollte ich nun euch um Hilfe bitten! Ich hab einfach keine Lust darauf, mein Geld für nichts ausgegeben zu haben, außerdem will ich nicht sämtliche Codes von Hand eingeben!

D. Jordi



Beim Umkopieren können immer Fehler auftreten. Wo genau der Fehler in deinem Fall liegt, können wir aus der Ferne leider nicht beurteilen. Hat denn deine Memory Card bisher einwandfrei funktioniert? Klappt es, wenn du Speicherstände umkopierst? Tritt der Fehler nur bei einem Update von Codejunks auf? Vielleicht ist beim Download etwas schief gegangen? Wir bräuchten da ein paar mehr Details.

Auf jeden Fall haben wir dein Problem an den Support von BigBen Interactive weitergeleitet – die Jungs dort sind sehr kompetent und kulant.

Totalschaden

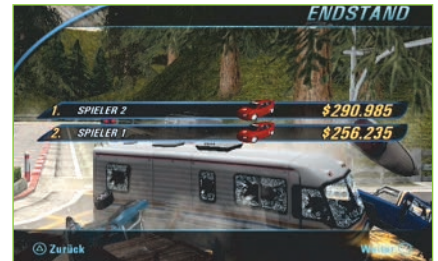


Ich habe einen Tag nach der Veröffentlichung Burnout 3 bekommen. [...] Als ich am gleichen Tag noch mit Kumpels die Crash-Party gezoxt habe, ist mir nach ein paar Runden aufgefallen, dass die Entwickler den kompletten Highscore rausgelassen haben!

Wie soll ich mich denn da noch mit meinen Kumpels messen? Ich hoffe, ich bin nicht der Einzige, der den Highscore beim Crash-Modus vermisst! Habe ich online wenigstens die Möglichkeit, einen Highscore einzusehen? Crow



Du kannst dich durchaus mit deinen Kumpels messen. Ganz so wie du sagst, ist es nicht. Es gibt nämlich einen Highscore – allerdings wird jeder Lauf einzeln gewertet und nicht alle miteinander.



Ich bin der Beste: Nach jedem Lauf des Crash-Party-Modus wird der Gewinner ermittelt.

Fehlerquelle gefunden

Nachdem die fertige Verkaufsversion von Champions of Norrath etliche Bugs aufwies, hatten wir uns in der Ausgabe 10/04 entschieden, das Spiel abzuwerten. Nicht ohne Folgen:



Hab grad euren Test zu Demon Stone gelesen und musste feststellen, dass ihr Champions of Norrath bei den Alternativen mit 79% angegeben habt. Zuerst hab' ich das für einen Druckfehler gehalten, aber dann habe ich in der play 10/04 den Artikel mit der Abwertung entdeckt. Hört mal, Leute, meint ihr nicht auch, dass ihr da vielleicht ein ganz klein wenig übertrieben habt?! Ich mein', die Bugs sind ja echt ärgerlich, aber zumindest im Singleplayer ist's ja nicht so schlimm (Slowdowns fehlen hier und die Abstürze kann man locker umgehen) und das Gameplay ist ja nach wie vor geil, das Game macht Fun ohne Ende. Ich würd' sagen, eine Abwertung auf 84 Prozent wär' okay, grad so, dass das Spiel keine Auszeichnung bekommt. Eure 10% minus sind mir jedenfalls definitiv zu heftig und ich bin da nicht der Einzige mit der Meinung.

Blackmage



Leider habe ich mir Champions of Norrath schon vor euerem „zweiten Test“ gekauft. Aber ehrlich Leute,

das Spiel hat keine 78 Prozent verdient. Hab' jetzt erst zwei Stunden gespielt, dabei ist mir einmal das Spiel abgestürzt und ich bin zehn Minuten lang durch eine schwarze Landschaft gelaufen (Wohlgemerkt ich war nicht online!). Das stößt leider etwas auf, da es ansonsten ein tolles Spiel wäre. Schade, dass es bei uns nicht so wie in Japan gehandhabt wird, da kann man ein unfertiges Spiel einfach zurückgeben. Vielleicht wäre das ein Grund, Spiele nur vollständig auszuliefern. Man kann nur hoffen, dass dies ein Einzelfall bleibt.

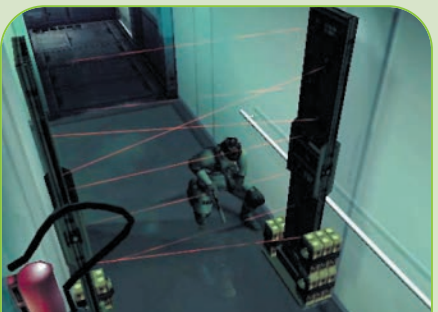
Christian Schmidt



Manche Spieler haben Probleme beim Zocken von Champions of Norrath, andere nicht. Inzwischen ist bekannt, woran das liegt. Der Datenträger von Champions of Norrath ist eine DVD 9. Die DVD hat mehrere Schichten, dadurch passen auf diesen DVD-Typ ca. 8,5 Gigabyte (8500 Megabyte), eine ganze Menge also.

Ältere PlayStation2-Modelle oder vielmehr deren Laufwerke haben Probleme beim Layer-Wechsel bzw. beim Streamen. Dadurch kann es zu den Slowdowns und Abstürzen kommen. Es liegt also auch an der Hard- und nicht ausschließlich an der Software.

Champions of Norrath war vielleicht erst der Anfang. Schließlich werden Spiele von der Datenmenge her ständig größer und größer – Hersteller müssen früher oder später auf eine DVD 9 als Datenträger zurückgreifen bzw. haben bereits umgestellt. Bestes Beispiel hierfür ist Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Hier gab es zwar keine Probleme, aber Metal Gear Solid 2 ist auch ohne Streaming ausgekommen. Ganz anders als bei dem lang erwarteten GTA: San Andreas, das ebenfalls auf einer DVD 9 erscheinen wird. Ob Besitzer älterer PlayStation2-Modelle auch hier ihre Probleme haben werden, bleibt abzuwarten.



Kein Streaming – keine Probleme: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ist auf allen PS2-Baureihen tadellos gelaufen.

der. Ihr müsst euch, wenn ihr es denn so genau wissen wollt, einfach nur merken, wer von beispielsweise acht Runden die meisten gewonnen hat. Und im Online-Modus der Crash-Party ist das auch nicht anders.

Für hartgesottene Crash-Racer, die ausschließlich Rennen gegen andere Spieler fahren und wissen wollen, wer der Beste ist, gibt es dagegen eine Online-Rangliste.

Du bist der Fahrer!



Im letzten Heft habt ihr DTM Race Driver 2 getestet. Da ich mir das Spiel zulegen will, habe ich zwei Fragen: Beim Modus „freies Rennen“ gibt es doch nach dem Rennen eine Platzierungsliste. Gibt es die auch im Karriere-Modus? Den Karriere-Modus startet man ja ohne Namen, deshalb ist es ziemlich verwirrend. Es müsste doch auch eine Gesamtplatzierungsliste geben, oder? Frage zwei: Hat das Spiel die aktuelle Punkteverteilung der DTM (Punkte bis Platz 8)?

Marco Harrieder



Ganz anders als beim Vorgänger schlüpft man in DTM Race Driver 2 nicht in die Rolle von Ryan McKane. Daher startest du im Karriere-Modus mit dem Namen, den du beim Erstellen deines Profils eingegeben hast. Dieser Name wird nach jedem Rennen in der Platzierungsliste stehen.

Das Spiel hat die aktuelle Punkteverteilung der DTM übernommen, allerdings fährt man nicht die aktuelle, sondern die zurückliegende Saison. Vielleicht nicht ganz aktuell, dafür aber realistisch. So sind nicht nur alle 21 Fahrzeuge auf der Strecke, im DTM-Modus kannst du auch die Anzahl der Runden oder Zwangsboxenstopps einstellen.

LAN-Spaß für jedermann



Ihr erwähnt, man könne Star Wars: Battlefront im LAN zocken. Ich würde mit Kumpels gern ein LAN-Netzwerk aufbauen. Was brauche ich alles (PS2, Ethernet-Adapter und einen HUB oder Switch – richtig?). Muss ich mich bei Sony Online registrieren, damit der Ethernet-Adapter funktioniert (das könnte ich nämlich nicht, da ich kein DSL habe, gehe nur mit analogem Modem ins Internet), oder gibt es noch andere Möglichkeiten?

Rico



Nein, du musst dich nicht bei Sony online registrieren. Einzig deinen Breitbandadapter musst du konfigurieren. Das funktioniert entweder mit der dem Adapter

beigelegten Network-Access-Disc oder mit dem LAN-fähigen Spiel. Jeder Titel, der dieses Feature bietet, hat auch die Network-Access-Programm-Routine auf dem Datenträger.

Ganz schön laut



Ich legte gestern GTA: VC (dt. Version) in meine PS2 ein. Mir ist aufgefallen, dass die PS2 bei GTA: VC (dt. Version) viel lauter ist als bei anderen Spielen wie z.B. MGS2, FFX. [...] Kann es sein, dass die PS2 deshalb so laut ist, weil GTA: VC (dt. Version) ziemlich viele Kratzer hat? Ich habe GTA: VC (dt. Version) auch schon bei anderen Freunden ausprobiert, hier ist genau dasselbe Geräusch wie bei mir. Woran könnte das denn liegen?

Christian Margreiter



Keine Angst, es ist ganz normal, dass deine PlayStation2 bei GTA: Vice City (dt. Version) lauter ist. Um die komplexe Welt von GTA darstellen zu können, greifen die Entwickler von Rockstar North auf die Streaming-Technologie zurück. Das bedeutet, dass deine Konsole im wahrsten Sinne des Wortes ständig am Rotieren ist, während du GTA zockst. Die Straßen, Häuser, Fahrzeuge, die Musik, alles wird non-stop geladen. Dementsprechend lauter wird das Betriebsgeräusch der PlayStation2.



Ganz schön laut hier: Die Laufwerke neuerer PS2-Modelle sind leiser als die ihrer älteren Kollegen.

Zu schön für den Fernseher



Vielen Dank für das geniale, detaillierte Nordschleifen-Special! Auch die Multi-Angle-DVD mit Spielszenen von der Grünen Hölle mit dem hochinteressanten Kommentar von Christian Menzel ist der Hammer! Kaum zu glauben, dass das PS2-Grafik ist! Auch über die Nordschleifen-Karte und die Legende habe ich mich gefreut – da lernt man auch als alter GPL-Hase (1) noch etwas. Stichwort Galgenkopf!

Aber warum eigentlich immer diese High-Res-Screenshots? Die Auflösung z.B. vom Foto Seite 20 unten links schafft die PS2 doch bei Ingame-Grafik kaum, oder?

Lutz



Es handelt sich in der Tat nicht um Ingame-Screenshots, sondern um Bilder aus dem Replay. Dennoch

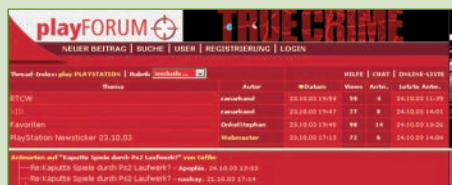
muss man ehrlich sagen, dass die Grafik im fertigen Spiel nicht ganz so brillant aussehen wird. Ein handelsüblicher Fernseher ist gar nicht in der Lage, eine solch hohe Auflösung darzustellen. HDTV-Geräte können das, allerdings sind die sehr teuer und nur wenige Spiele nutzen diese Möglichkeit.

Noch eine kleine Info am Rande: So hoch aufgelöste Bilder erhält man, wenn man die Daten direkt aus dem Speicher eines Developer-Kits zieht. Rein theoretisch würden PlayStation2-Spiele also schon so gut aussehen.

playFORUM

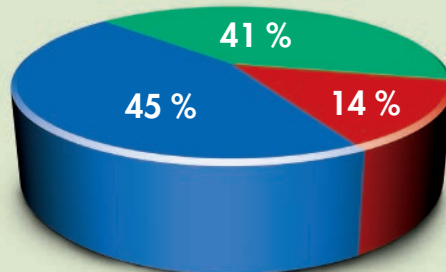
www.playstation.com

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

Im Januar erscheint Midnight Club 3: DUB Edition und wie immer hält sich Rockstar Games sehr bedeckt. Glaubt ihr, der dritte Midnight-Club-Titel kann die Underground-Serie von EA einholen?



14 Prozent sind der Meinung:
Ganz bestimmt, es ist ein Rockstar-Game und kann von daher nur gut sein!

45 Prozent sind der Meinung:
Um das sagen zu können, bräuchte ich vor allem mehr Spielinfos, Bilder und Videos!

41 Prozent sind der Meinung:
Das kann ich mir nicht vorstellen, Need for Speed: Underground ist schwer zu toppen!

HEFTNACHBESTELLUNG

HABT IHR EINE PLAY-AUSGABE VERPASST UND WOLLT EIN HEFT NACHBESTELLEN? ABER GERNE... FÜLLT EINFACH DEN COUPON AUS!

play 02/04

Player's Guide

- Medal of Honor: Rising Sun
- FIFA Football 2004
- WWE SmackDown! Here comes the Pain

Sonderheft 2003

Tips & 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

play 08/04

Player's Guide

- Onimusha 3: Demon Siege
- Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Teil 1)

12 DVD-Hüllen

nur 5,90 Euro
(ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich)

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

play 11/04

Player's Guide

- Resident Evil Outbreak
- Silent Hill: The Room (Teil 1)

- | | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| 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 ☐ |
| play 05/02 ☐ | play 08/03 ☐ | play 11/04 ☐ |

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

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 Gemeinhart (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, Carsten Grauel, Thomas Szedlak
USA-KORRESPONDENT: Seth Kleinberg
JAPAN-KORRESPONDENT: Frank Michaelis
LAYOUT: Frank Bogon, Fränzi Hamm
LEKTORAT: Petra Breitenbach, Silke Pohl
DVD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Matthias Schweiger, Thomas Wolf
TITEL: EA (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: Anzeigenpreisleiste 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. 501-326674/00
 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 play recherchiert kritisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. 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 nicht 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 Mängelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigelegten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.



- Mitglied

Verkaufte Auflage (IVW 2/2004) 44.361 Exemplare

Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:
 play Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwaldstraße 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@playstationstation.com

Thali AG Schweiz: Industriest. 14, 6285 Hitzkirch,

Tel. 0 41 9 19 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:



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@playplaystation.com

Die besten Mails werden veröffentlicht. Die Absender dieser Tipps und Tricks werden mit einer Überraschung als Dankeschön belohnt.



○=rechts
○=links
○=oben
○=unten
□=Quadrat
X=Kreuz
○=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.

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Belohnungen und Extras

Fleißigen Spielern spendiert die Spielroutine so manches Extra. Vorher muss jedoch ein kompletter Satz an Karten eingesammelt werden. Die folgende Liste verrät alle möglichen Belohnungen.

Kartensatz	Belohnung
Vampir/Vampire.....20	Haus-Punkte
Kobold/Goblin.....20	Haus-Punkte
Giganten/Giant.....20	Haus-Punkte
Biest/Beast.....20	Haus-Punkte
Quidditch...Verbesserte Ausdauer für Harry Zauberer/Wizard	
.....Verbesserte Ausdauer für Harry Hag.....	Verbesserte Ausdauer für Hermine Hexen/Witch
.....Verbesserte Ausdauer für Hermine Drachen/Dragon	
.....Verbesserte Ausdauer für Ron Klassische Biester/Classic Beast	
.....Verbesserte Ausdauer für Ron	

Terminator 3: Rebellion der Maschinen

Atari-Klassiker Centipede freischalten

Wechselt in das Cheatmenü des Spiels und benutzt dort den folgenden Code
Ö, Ö, Ö, Ü, Ü, Ü, Ü, Ü

Der Klassiker ist nun unter den „Special Features“ zu finden.

Madden NFL 2005

Die besten Passwörter für die Gold-Cheat-Cards

B61A8M Passbomber – euer Quarterback hat einen superstarken Wurfarm.
I76X3T Treffsicher – euer Kicker trifft aus jeder Distanz.

L96J7P Durchtanken – die Wahrscheinlichkeit, ein Tackle zu durchbrechen, steigt um 75%.
X78P9Z Fehlerfrei – ihr könnt nicht mehr „fumbeln“ und keine Interceptions mehr werfen.

Y59R8R Mr. Geschmeidig – euer Quarterback wird nicht mehr attackiert.

Terminator 3: The Redemption

Cheats

Startet das Spiel. Wartet, bis ihr die Kontrolle über Arnie habt und beendet das laufende Spiel. Ihr gelangt ins Optionsmenü. Markiert unten rechts in der Leiste die Funktion „Mitwirkende“ und wartet, bis die Namen der Mitwirkenden angezeigt werden. Gebt nun schnell die aufgeführten Tastenkombinationen ein. Habt ihr alles richtig gemacht, sind die entsprechenden Cheats im Cheatmenü des Spiels aktiviert worden.

Unverwundbarkeit

Ö + ¢ + j

Alle Upgrades

Ö + Ü + Ä

Alle Levels freischalten

Ö + ¢ + Ü

X-Men Legends

Leicht verdiente Erfahrungspunkte
Nachdem ihr die erste Mission mit Wolverine erfolgreich überstanden habt, dürft ihr euch ausgiebig im X-Mansion umsehen. Untersucht unbedingt die Computer im Parterre. Mitunter habt ihr dort Gelegenheit, das Fakten-Quiz zu spielen. Jede richtige Antwort bringt Erfahrungspunkte. Tipp: Notiert euch die Fragen, deren Antworten ihr nur raten könnt. Denn auch falsch beantwortete Fragen werden kurz darauf aufgelöst. Spielt ihr das Quiz später noch einmal, habt ihr schon die passende Antwort parat.



Leichtes Spiel: Wer das Quiz beherrscht, kann schnell um ein Level aufsteigen.

INHALT 12/2004

PlayStation2

Def Jam Fight for NY	112
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	111
Madden NFL 2005	111
Need for Speed: Underground 2 ...	112
Slam Tennis	112
Star Wars Battlefront	112
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	111
Terminator 3: The Redemption	111
The Simpsons – Hit and Run PLATINUM ..	112
X-Men Legends	111

Cheat Cards PS2

Burnout 3: Takedown	113-114
Sly 2: Band of Thieves	113-114

Action-Replay-MAX-Codes

Catwoman	115
Headhunter: Redemption	115
Second Sight	115
The Suffering	115
Tom Clancy's Splinter Cell:	
Pandora Tomorrow	115

Player's Guide

Pro Evolution Soccer 4	116-117
Silent Hill 4: The Room (Teil 2)	118-123
Star Wars Battlefront	124-127

Def Jam Fight for NY



Gaunerei: Das Cheatmenü versteckt sich unter der Option „Extras“.

Cheats

Startet das Spiel und wechselt in die Option „Extras“. Dort wechselt ihr zur Cheateingabe. Benutzt die aufgeführten Codes, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

Passwort	Effekt
DUCKETS	100 reward points
CROOKLYN	100 reward points
THESOURCE	100 reward points
GETSTUFF	100 reward points
NEWJACK	100 reward points

Songs freischalten

Auch die Passwörter für einzelne Songs haben wir parat. Gebt diese im Cheatmenü ein.

Passwort	Effekt
LOYALTY	Afterhours - Nyne
MILITAIN	Anything Goes - CNN
BIGBOI	Bust - Outkast
CHOPPER	Chopshop - Baxter
CHOCOCITY	Comp - Comp
AKIRA	Dragon House - Chiang
PLATINUMB	Get it Now - Bless
GHOSTSHELL	Koto - Chiang
GONBETRUBL	Lil' Bro - Ric-o-che
KIRKJONES	Man Up - Sticky Fingaz
RESPECT	Move - Public Enemy
POWER	Original Gangster - Ice T
ULTRAMAG	
	Poppa Large - Ultramagnetic MCs
SIEZE	Sieze the day - Bless
CARTAGENA	
	Take a look at my life - Fat Joe
PUMP	Walk with Me - Joe Budden

Need for Speed: Underground 2

Die Metropole von Need for Speed: Underground 2 teilt sich in fünf Stadtviertel auf. Jeden Bezirk müsst ihr zunächst freischalten. Bevor ihr munter von einem zum nächsten Rennen hüpf, solltet ihr euch Zeit nehmen um das jeweilige Terrain zu erkunden. Nur so verschafft ihr euch einen Überblick. Vor allem in Bezug auf die Highways ist es unabdingbar, die Umgebung genau zu kennen. Wann wo welche Auf- bzw. Abfahrt kommt, sollte man verinnerlicht haben, sonst wird jeder Ausflug zum Frusterlebnis. Vor allem bei Rennen gegen die Zeit, die durch die ganze Stadt führen, kann man es sich nicht leisten, falsch abzubiegen.

Augen offen halten

Beim Cruisen durch die Stadt ist es ratsam, immer nach Abkürzungen, Informations-

Need for Speed: Underground 2

Symbolen und Geldscheinen Ausschau zu halten. Driftet außerdem immer schön um die Kurven herum. Zum einen bekommt ihr so nach und nach ein besseres Gefühl für euer Fahrzeug und ihr könnt dann besser einschätzen, wann es ausbricht. Zum anderen lädt sich dadurch euer Nitro-Balken auf.

Abkürzungen verschaffen euch nicht nur in späteren Rennen einen kleinen Vorteil, sondern laden auch euren Nitro-Balken ein gutes Stück weiter auf.

Grundsätzlich solltet ihr zu jedem Informations-Symbol hinfahren. Erfahrenen Spielern werden die Tipps zu Beginn des Spiels zwar nichts Neues bringen, aber Achtung (!): An diesen Stellen erfahrt ihr auch den Standort des einen oder anderen Tuning-Shops.

Während ihr die jeweiligen Stadtteile erkundet, stoßt ihr auch auf Geldsymbole. Lasst bloß nichts auf der Straße liegen. Gerade zu Spielbeginn zählt jeder einzelne Dollar!

Fahren an der Bande

In langen Kurven kann man auf einen alten Trick zurückgreifen. Führt man eine Bande im flachen Winkel an, kann man die Kurve fast ohne Geschwindigkeitsverlust an der Bande schleifend durchfahren.

Outrun-Rennen

Grundsätzlich solltet ihr nur mit aufgeladenem Nitro eine Verfolgungsjagd antreten. Noch besser: Ladet den Nitro doppelt auf.

Die Outrun-Rennen solltet ihr nicht sofort annehmen, sobald das Symbol eingeblendet wird. Geht erst auf die Herausforderung ein, wenn ihr kurz hinter, beziehungsweise neben euren Kontrahenten seid. Dann übernehmt ihr schneller die Führung. Um euren Gegner schnellstmöglich 300 Meter hinter euch zu lassen, empfehlen sich vor allem verwinkelte Straßenetze. Oder ihr düst euren Gegnern auf einer Geraden davon – durch Einsatz des vorhin erwähnten Nitros.

Drag-Rennen

Bei den Drag-Rennen ist besonders der Start wichtig. Es empfiehlt sich, den Motor vor dem Start nicht allzu hoch drehen zu lassen, sonst kann bereits der erste Gangwechsel zum Überdrehen des Motors und zu herbem Zeitverlust führen. Auf den Strecken liegen oft Hindernisse. Hierbei gilt nur eine Regel: Merken, und das nächste Mal auf der anderen Spur fahren.

Drift-Rennen

Bei den Drift-Events solltet ihr euch für ein schweres Fahrzeug wie beispielsweise den Nissan 240SX entscheiden. Die leichten und agileren Boliden lassen sich weniger leicht zum Driften bewegen. Fahrt „sauber“, Kollisionen mit der Streckenbegrenzung oder anderen Wettbewerbsteilnehmern führen zu Punktabzug. Es kann sich lohnen, auch auf den kurzen Geraden der Drift-Strecken das Fahrzeug durch Schlangenlinien zum Driften zu bringen – so kommen schnell hohe Wertungen zustande. Um mehr von der Strecke zu sehen, ist es übrigens ratsam, im Optionsmenü die HUD-Anzeigen auszuschalten.

Need for Speed: Underground 2

Instant-Replays

Wenn die eingeblendeten Zeitlupen nach Sprüngen stören, der kann sie in den Optionen unter „Sprung-Kamera“ abschalten. Dazu müsst ihr den Schieberegler ganz nach links schieben. Jetzt seht ihr eure Sprünge nicht mehr in der Wiederholung.

Slam Tennis

Versucht einen Highscore in den Herausforderungen zu erspielen. Tragt euch dann mit einem der folgenden Passwörter in die Liste ein. Die daraufhin aktivierten Extras findet ihr unter den Optionen des Spiels.

Passwort	Effekt
1BH	Große Köpfe
5CM	Crazy Mode
4IS	Unbegrenzt Specials
6UP	Alle Spieler freischalten
8US	Alle Stadien freischalten
9AC	Alle Cheats freischalten

Star Wars Battlefront

Planeten freischalten

Startet das Spiel und wechselt in die Einzelspieler-Kampagne. Startet dort die Historische Kampagne. Wählt zwischen den Klonkriegen oder dem Bürgerkrieg und startet ein neues Spiel. Nach den Erklärungen erfahrt ihr euer Angriffsziel (Planeten-Anzeige). Gebt hier schnell die folgende Tastenkombination ein

□, ○, □, ○

Ein kurzes Piepen bestätigt die richtige Eingabe. Mit den Tasten **○** und **○** könnt ihr nun alle Kampfgebiete direkt anwählen, die ihr normalerweise erst erobern müsstet.



Die Planeten sind frei: Anstatt auf Tatooine könnt ihr direkt auf Endor loslegen.

The Simpsons - Hit & Run

PLATINUM

Unverwundbar

Halte während der Eingabe die Tasten **L1** + **R1** gedrückt
△, X, △, X

Fahrzeuge explodieren schneller

Halte während der Eingabe die Tasten **L1** + **R1** gedrückt
△, △, □, □

CHEAT CARDS



Cheat Card aussagen und in die DVD-Box legen...



Burnout 3: Takedown

play

Cheat Card
Seite 1

BELOHNUNGEN UND BONI

Punkte und Takedowns sammeln

Wer schnell „Burnout“-Punkte und Takedowns einsammeln will, sucht sich eine Strecke aus, die ihm liegt. Beachtet, dass ihr am Ende eines Rennens immer die Option „Weiter“ benutzt und nicht die Option „Nochmal“. Jetzt müsst ihr nur noch fleißig das Gaspedal malträtieren und die Ladezeiten über euch ergehen lassen.

Euch fehlt noch ein Flitzer in der Garage? Damit ihr den Überblick behaltet, haben wir hier alle Boliden aufgelistet. So könnt ihr die Fahrzeuge ankreuzen, die bereits euch gehören:

Fahrzeuge der Compact-Serie

☐ Compact Type 1	Von Beginn an verfügbar
☐ Compact Type 2	Von Beginn an verfügbar
☐ Compact Type 3	Von Beginn an verfügbar
☐ Tuned Compact	Gold/Downtown
☐ Modified Compact	Gold/Waterfront Face-Off
☐ Custom Compact	10.000 Burnout-Punkte
☐ Assassin Compact	15 Takedowns
☐ Compact Prototype	Gold/Lakeside Getaway Face-Off 1
☐ Compact DX	4 Goldmedaillen
☐ Dominator Compact	Gold/Kings of the Road Face-Off

Fahrzeuge der Muscle-Serie

☐ Muscle Type 1	Muscle-Serie freischalten
☐ Muscle Type 2	Muscle-Serie freischalten

☐ Muscle Type 3	Muscle-Serie freischalten
☐ Tuned Muscle	Gold/Kings of the Road
☐ Modified Muscle	Gold/Mountain Parkway Face-Off 1
☐ Custom Muscle	25.000 Burnout-Punkte
☐ Assassin Muscle	30 Takedowns
☐ Muscle Prototype	Gold/Mountain Parkway Face-Off 2
☐ Muscle DX	10 Goldmedaillen
☐ Dominator Muscle	Gold/Lakeside Getaway Face-Off 2

Fahrzeuge der Coupe-Serie

☐ Coupe Type 1	Coupe-Serie freischalten
☐ Coupe Type 2	Coupe-Serie freischalten
☐ Coupe Type 3	Coupe-Serie freischalten
☐ Tuned Coupe	Gold/Vineyard Face-Off
☐ Modified Coupe	Gold/Alpine-Rennen
☐ Custom Coupe	50.000 Burnout-Punkte
☐ Assassin Coupe	60 Takedowns
☐ Coupe Prototype	Gold/Continental Run Face-Off 1
☐ Coupe DX	18 Goldmedaillen
☐ Dominator Coupe	Gold/Frozen Peak Face-Off 1

Fahrzeuge der Sports-Serie

☐ Sports Type 1	Sports-Serie freischalten
☐ Sports Type 2	Sports-Serie freischalten
☐ Sports Type 3	Sports-Serie freischalten



Sly 2: Band of Thieves

play

Cheat Card
Seite 1



🕒 **Selbst Schuld:** Wer sich aufs Ohr legt, muss sich nicht wundern, wenn beim Aufstehen die Taschen um ein paar Goldtaler leichter sind.

TOM freischalten

Um die kleine Ablenkungspuppe freizuschalten, pausiert ihr das Spiel mit der -Taste und drückt folgende Tastenkombination mit dem Digi-Pad

🕒, 🕒, 🕒, 🕒, 🕒, 🕒

Wechselt nun mit der -Taste ins Power-up-Menü. Hier könnt ihr euch nun mit TOM ausrüsten.

Zeitraffer freischalten

Mit folgender Tastenkombination schaltet ihr das Zeitraffer-Power-up frei. Pausiert das Spiel mit der -Taste und drückt



🕒 **Nur Bares ist Wahres:** Nicht nur eure Gegner haben die Taschen voller Gold. Auch unter so manchem Stück Levelinventar verbergen sich Taler.

🕒, 🕒, 🕒, 🕒, 🕒, 🕒

Wechselt nun in das Power-up-Menü, um euch mit dem Zeitraffer auszurüsten.

Heist-Film

Nachdem ihr die erste Episode geschafft habt, geht ihr ins Episodenauswahl-Menü und wählt Episode 1. Wartet nun, bis links unten am Bildschirmrand eine Polizeimarke blinkt und drückt schnell die -Taste.

LaLa-Film

Nach erfolgreichem Abschluss der dritten Episode wählt ihr im Episodenauswahl-Menü



🕒 **Flinker Finger:** Wartet bis das Polizeiwappen unten links in der Ecke erscheint und drückt dann schnell die -Taste, um das geheime Movie abzuspielen.

die Episode 3 und wartet, bis die Polizeimarke auftaucht und drückt schnell die -Taste.

Werbefilm

Im Episodenauswahl-Menü Episode 5 auswählen, warten bis die Polizeimarke auftaucht und schnell die -Taste drücken.

Making of: Sly 2: Band of Thieves

Im Episodenauswahl-Menü Episode 7 auswählen, warten bis die Polizeimarke auftaucht und schnell die -Taste drücken.



CHEAT CARDS



Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Burnout 3: Takedown

play

Cheat Card
Seite 2

- | | |
|---|---------------------------------|
| ☐ Tuned Sports | Gold/Continental Run Rennen 2 |
| ☐ Modified Sports | Gold/Continental Run Face-Off 2 |
| ☐ Custom Sports | 100.000 Burnout-Punkte |
| ☐ Assassin Sports | 100 Takedowns |
| ☐ Sports Prototype | Gold/Frozen Peak Face-Off 2 |
| ☐ Sports DX | 25 Goldmedaillen |
| ☐ Dominator Sports | Gold/Alpine Face-Off |

Fahrzeuge der Super-Serie

- | | |
|--|-------------------------------|
| ☐ Super Type 1 | Super-Serie freischalten |
| ☐ Super Type 2 | Super-Serie freischalten |
| ☐ Super Type 3 | Super-Serie freischalten |
| ☐ Tuned Super | Gold/Island Paradise Face-Off |
| ☐ Modified Super | Gold/Golden City Face-Off |
| ☐ Custom Super | 200.000 Burnout-Punkte |
| ☐ Assassin Super | 150 Takedowns |
| ☐ Super Prototype | Gold/Goldmedaillen-GP |
| ☐ Super DX | 32 Goldmedaillen |
| ☐ Dominator Super | Gold/Dockside Face-Off |

Fahrzeuge der Special-Serie

- | | |
|--|---|
| ☐ Oval Racer Special | Alle Spezial-Takedowns sammeln |
| ☐ Custom Coupe Ultimate | Alle Crash-Goldmedaillen sammeln |
| ☐ Euro-Circuit Racer | Alle Takedown-Trophäen sammeln |
| ☐ Classic Hotrod | Alle Spezialereignis-Postkarten sammeln |

- | | |
|--|----------------------------|
| ☐ US Circuit Racer | Gold/Super-GP |
| ☐ World Circuit Racer | Alle Goldmedaillen sammeln |

Fahrzeuge der Heavyweights-Serie

- | | |
|---|---------------------------------|
| ☐ Heavy Pick-Up | \$ 1.000.000 im Crash-Modus |
| ☐ 4WD Racer | \$ 2.000.000 im Crash-Modus |
| ☐ Suv Deluxe | \$ 5.000.000 im Crash-Modus |
| ☐ 4WD Heavy Duty | \$ 10.000.000 im Crash-Modus |
| ☐ B-Team Van | \$ 15.000.000 im Crash-Modus |
| ☐ Delivery Truck | \$ 20.000.000 im Crash-Modus |
| ☐ Tractor Cab | \$ 30.000.000 im Crash-Modus |
| ☐ Longnose Cab | \$ 50.000.000 im Crash-Modus |
| ☐ City Bus | \$ 70.000.000 im Crash-Modus |
| ☐ Trash Truck | \$ 90.000.000 im Crash-Modus |
| ☐ Fire Truck | Alle Crash-Schlagzeilen sammeln |

Musikstück wechseln

Drückt während eines Rennens einmal **L2** + **R2** und schon wird das nächste Musikstück gespielt.



Sly 2: Band of Thieves

play

Cheat Card
Seite 2



🐾 Klauen statt hauen: Mit dem neuen Taschendiebstahl-Feature kann Sly seinen Gegnern die Taschen leeren, ohne ihnen den Arsch zu versohlen.



🐱 Meisterdieb: Schleicht euch von hinten an eure Gegner an, um ihnen ihre Schätze abzunehmen.



🐼 Klauböcke haben es nicht leicht: Die Suche nach den gestohlenen Clockwerk-Teilen ist gespickt mit vielen haarigen Hüpfenlagen.



🐼 Eine Buddel voll Rum: In jeder der insgesamt acht Episoden sind 30 Flaschen versteckt.

Credits

Im Episodenauswahl-Menü Episode 8 auswählen, warten bis die Polizeimarke auftaucht und schnell die **□**-Taste drücken.

Tipps & Tricks

Woher nehmen, wenn nicht stehlen? Ihr könnt eure Taschen nicht nur durch Taschendiebstahl oder durch Vermöbeln von Gegnern füllen. Zerlegt mit eurem goldenen Haken einfach das Levelinventar, um an Kohle zu kommen.

30 Flaschen

Auch im zweiten Teil haben die Entwickler wieder 30 Flaschen in den Episoden versteckt. Nur wenn ihr alle eingesammelt habt und die Codekombination kennt, könnt ihr den versteckten Tresor öffnen.

Code für den Tresor in Episode 1: 231
Code für den Tresor in Episode 2: 857
Code für den Tresor in Episode 3: 386
Code für den Tresor in Episode 4: 248
Code für den Tresor in Episode 5: 969
Code für den Tresor in Episode 6: 129
Code für den Tresor in Episode 7: 583
Code für den Tresor in Episode 8: 725

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.



Headhunter: Redemption

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....KG6Y-YBD6-Y25X1
.....MFXD-PXRP-CQWGU
.....QUQU-Y4M1-ZZUVE
.....FBY0-P63C-1RQBQ
.....RV1V-UUYN-FDG2U

Debug-Menü

Dieser Code fügt dem Hauptmenü eine praktische Levelwahl hinzu. Im Spiel selbst zaubert die **Start**-Taste ein weiteres Menü auf den Screen. Darin finden sich zahlreiche Cheats.

.....J4PN-NV4Z-YEAE0
.....FWFW-XYFY-PTCTW

Unbegrenzt Lebensenergie

.....ZER4-QHPZ-56PGT
.....1R4R-WJHT-WFRP0
.....3YA1-APJA-YTG90

Unbegrenzt Munition

.....6QWE-P36X-0YC5B
.....KQNT-DBEB-KQ94K

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....JG1E-6EJ6-FHK0P
.....516A-66EK-1CKKA
.....X6YT-32HE-B34MN
.....0BPC-4UKG-RWG42
.....RV9B-WBUK-T1EN4
.....6X0J-1Q1X-JMFH9
.....WNTV-TYQ4-KW3EQ
.....UN9D-VA4J-V76BY
.....ZDPQ-E3F0-BMD1W

60-Hertz-Mode

(Spiel läuft schneller ab.)

.....ZAK9-898X-1NQWZ
.....7MVX-6T5N-8F2FE

Y-Fix

(Diesen Code bitte nur zusammen mit dem 60-Hertz-Mode verwenden. Der Code fixiert das Bild etwas besser.)

.....X0TK-3PTF-057UY
.....7DNK-A117-EY7V2
.....FPAF-KN7D-Y24QG
.....WTRE-YJK0-EH59B
.....8U71-NKZK-7PQE8
.....KV3P-UXAZ-ZDMMJ
.....6GXE-4QWK-HPGG0
.....6EJE-1Z5F-28C47

Unbegrenzt Lebensenergie

.....NA5J-507D-BVJVJ
.....67NC-3BMZ-UBFBP
.....X0WC-0WZR-DHCDG

Weitere Sprünge

.....97JW-B562-UK8DH

.....FV6Y-NRGW-WYJ6
.....AHD4-UP3E-M3QE6

Spielfigur kleiner

.....DZR5-5FHU-MEQY0
.....KONP-J2M5-AFV7U
.....7784-UJ1G-11GBZ

Immer im Dunkeln

.....FZDZ-40TU-4PRHH
.....P8XN-4E48-3D2M1
.....GE75-PCAG-63V43

Spiel beschleunigen

(Zum Aktivieren **L3** + X drücken.)

.....CJ1E-BEVJ-Y09VH
.....97ZJ-Z0QX-FCGPG
.....RGFE-9J22-RBNEW

Spiel noch stärker beschleunigen

(Zum Aktivieren **L3** + □ drücken.)

.....3WTW-RQ32-WY575
.....WV7X-KPT1-FJ0QC
.....X3KP-XR1G-9F1V2

Spiel verlangsamen

(Zum Aktivieren **L3** + △ drücken.)

.....VZ8Z-5R1X-H47R0
.....RA3R-4ZWG-H1NTG
.....VCB0-6RQG-EKKAK

Spiel noch stärker verlangsamen

(Zum Aktivieren **L3** + ○ drücken.)

.....WR3C-9T37-K5420
.....RA3R-4ZWG-H1NTG
.....7JQN-ZUT8-JWEKB

Spielgeschwindigkeit wieder normalisieren

(Zum Aktivieren **Select** drücken.)

.....WEDQ-9KWP-CU3E3
.....43M9-CMZV-HJVB5
.....120K-HCBZ-JJNYM

Gegner schießen weniger/gar nicht

.....BMPU-WCX4-W6M0J
.....WMCH-7HU6-XJFFD

Künstliche Gegnerintelligenz herabsetzen

(Zum Aktivieren **L3** + △ drücken. Zum

Deaktivieren **Select** drücken.)

.....Y8Q5-Y7EC-6ZQDW
.....RA3R-4ZWG-H1NTG
.....DR7Q-THJ7-C9C2W
.....43M9-CMZV-HJVB5
.....XA4T-31H9-6JZW7

Second Sight

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....DGFU-Y1PH-W1N5Y
.....QAWR-4YBF-FAE6J

Unbegrenzt Lebensenergie

.....J01N-JQUT-8DAF6
.....D2R8-VM1W-2AHQA
.....PRM5-3664-ZXM4C

Unbegrenzt Mana

.....WAKX-9TY2-4GV3Y
.....XPUW-FEGC-DHYFO

.....8VJY-E1QC-UP4YC
.....6KE9-JZZG-3KMBZ

Unbegrenzt Munition für die primäre Feuerwaffe

.....G2N9-5AXZ-G0329
.....M3FT-RGG6-4UKNE

Catwoman

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....95M0-8Q1J-ZPB5N
.....Y0DW-Z3YV-XYTXM

Unbegrenzt Lebensenergie

.....K8K3-0AVN-329EJ
.....UPZR-CNVE-F06AU

Viele Punkte

.....NQ4A-VW0V-16F5F
.....KP2Z-BHEJ-DZZC2

9999 Diamanten

.....E7X3-D000-CTWQT
.....TKZX-WHF9-V5J5Y

Viele Extras freigespielt

.....FX89-EPCX-BRFYF
.....GGWN-WEVG-VWA2E
.....337G-HE10-K0FCK
.....KA7V-0DCP-N1UQU
.....8R4D-TGWW-1WUGB
.....V115-4HRY-255TB
.....AV0P-M7X2-9QG2K
.....TZNJ-C78K-VU8AY
.....F88B-Q941-8XQVF

The Suffering

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....21TW-H3GA-4Z48Z
.....UCHA-TZYU-6TH75

Unbegrenzt Munition

.....M9Q6-6CMX-QECTY
.....0FB6-GM7D-6EAWY

Unbegrenzt Taschenlampen

.....16Y4-MB5Q-MJG48
.....CABD-7CU4-0P9UW

Unbegrenzter Itemvorrat

.....85QN-BPCC-7MJ5B
.....CABD-7CU4-0P9UW

Unbegrenzt Rage

.....CF6D-WUFT-M91NF
.....VMV3-P36P-TV2EZ

Unbegrenzt Lebensenergie

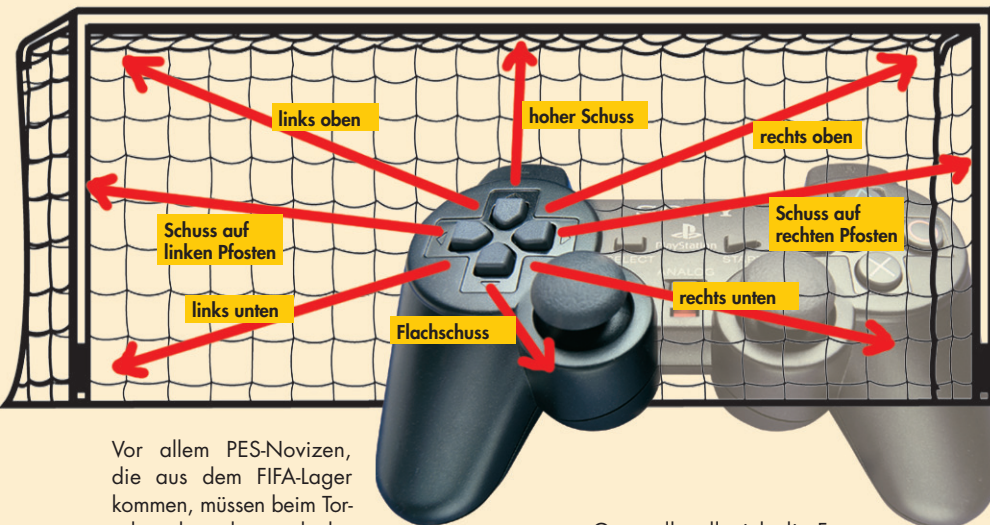
.....N8QP-J9VV-YETG0
.....E5WC-KXQF-P90F3
.....B95V-CVMD-N3V04
.....PMP5-JFZ9-GZ3YU
.....UNQ5-A12B-G2JEC
.....TYQG-12TM-0MF3N

Dirk Gemeinhardt

PRO EVOLUTION SOCCER 4

In sieben Schritten zum Tor-Erfolg: Die ultimativen Profi-Tipps zum Rasenschach von Konami.

Tipp 1: Der Torschuss mit der optimalen Steuerung



Vor allem PES-Novizen, die aus dem FIFA-Lager kommen, müssen beim Torschuss komplett umdenken.

Was viele nicht wissen: Wenn ihr aufs Tor schießt, müsst ihr euch vorstellen, ihr würdet als Stürmer direkt vor dem Kasten stehen. Wollt ihr auf die Ecke links unten abziehen, drückt ihr das Digi-Kreuz oder den Analog-Stick diagonal nach links unten. Wollt ihr nach rechts schießen, drückt ihr Digi-Kreuz oder Analog-Stick nach rechts.

Ein Flachschuss gelingt nur, wenn man Kreuz oder Stick nach unten drückt. Wollt ihr einen Schuss hoch ansetzen, drückt ihr eines von beidem nach oben. Das beste Schuss-training ist das Elfmeterschießen, da der Spieler hierbei optimal zum Tor positioniert ist.

Generell stellt sich die Frage, ob man mit den Richtungstasten oder mit dem Analog-Stick einfacher zum Torerfolg kommt. Hierbei teilt sich das Lager der Digi-Kreuz- und Steuerring-Verfechter in schätzungsweise zwei gleich große Lager. Wer Tricks wie das Seitwärts- und Rückwärts-Dribbling präzise ausführen will, aber auch Richtung von Flachpass oder Torschuss pixelgenau bestimmen möchte, schwört auf die traditionellen Richtungstasten. Wer lieber mit Dribblings die Gegner austricksen und darüber hinaus das praktische Körpertäuschungsfeature zuverlässig einsetzen möchte, wählt den Analog-Stick.



● **Präzise und zuverlässig:** Die Steuerung bleibt bei Torschüssen trotz eines Seitenwechsels immer gleich.



DAS BEGLEITVIDEO AUF DVD

Die folgenden Tipps und Tricks findet ihr auch in unserem Lehrfilm auf der playTV-DVD. Zappt einfach mal zum Vergleichstest zwischen Pro Evolution Soccer 4 und FIFA Football 2005 im TestScreen-Bereich unserer DVD.

Tipp 2: Treffsichere Fernschüsse

Fernschüsse aus 25 bis 30 Metern sind die Geheimwaffe beim vierten Pro-Evolution-Soccer-Teil. Wenn man sie beherrscht, ist man deutlich im Vorteil.

Das einzige Problem dabei ist, dass Fernschüsse nicht gerade einfach sind. Es macht wenig Sinn, sie während eines Matches auszuprobieren. Am besten übt ihr sie im Trainings-Modus in der Einstellung „Einzelne Situationen trainieren“.

Wir verraten euch hier aber nicht, wie der Ablauf eines Fernschusses genau aussieht.

Ihr solltet jedoch folgende Tipps beherzigen: Wenn ihr einen Fernschuss machen wollt, drückt ihr zum Laufen keine Sprint- oder Dribbeltaste. Der Schussbalken sollte zu 80 bis 85 Prozent aufgeladen sein. Mit der linken und der rechten Richtungstaste könnt ihr die Flugrichtung des Balls beeinflussen. Ihr solltet aber davon absehen, wie bei einem normalen Torschuss die Richtungstasten nach oben oder unten zu drücken. Dadurch würde nämlich die Flugbahn des Balls zu flach.



● **Kracher aus 30 Metern:** Bei den Fernschüssen darf der Schütze nicht von gegnerischen Verteidigern gestört werden.



Tipp 3: Die erfolgreichste Täuschungsvariante

In Pro Evolution Soccer 4 gibt's einen neuen Trick am Ball: Die Körpertäuschung beim Dribbling führt öfter mal zum Torerfolg! Zudem dürfte sie auch ohne stundenlanges Üben funktionieren:

Wenn ihr einen Gegenspieler mit einer Körpertäuschung austricksen wollt, müsst ihr einfach das Digi-Kreuz oder den Analog-Stick zweimal vorwärts diagonal nach links oder rechts drücken. Und das war's schon. Das ist einfach, oder? Ach ja – im Großen und Ganzen zeigt diese Finte in PES 4 mehr Wirkung als die Seitwärts-Dribblings in PES 3.

Tipp 4: Scharfe Bananenflanken

Viele von euch werden anfangs Probleme haben, scharfe und präzise Flanken zu schlagen. Auch hierfür gibt es einen Trick: Ihr müsst bei einer Flanke den Kreis-Button zweimal schnell hintereinander drücken. Klar – viele von euch denken jetzt, dass wir spinnen – zweimal Kreis drücken bedeutet ja normalerweise die Flanke auf den kurzen Pfosten. Das ist in gewisser Hinsicht sogar richtig. Aber mit dieser Aktion haben wir es geschafft, unsere Stürmer wieder zu Kopfballtorschützen zu machen.

Drückt ihr die Kreistaste nur einmal, flattern die Flanken viel zu hoch, viel zu weit und viel zu langsam in den Strafraum.

Tipp 5: Fehlerfreie Torhüter

Bei den ersten Matches hat uns die CPU des Öfteren einen Fernschuss reingeknallt, während unser Keeper zu weit vor dem Tor gestanden hatte. Egal welche Mannschaft ihr euch aussucht, in diesem Punkt müsst ihr aufpassen!

Unser Tipp: Geht vor dem Anstoß in das Menü „Aufstellung ändern“. Dann wählt ihr „Individuelle Einstellungen“. Klickt auf den Tormann und drückt dann die X-Taste. Wählt anschließend den Punkt „Offensiv-Ausrichtung“ und aktiviert einen Pfeil derart, dass er in Richtung Torlinie zeigt. Im Anschluss drückt ihr auf „Verteidigungs-Ausrichtung“ und wählt die Einstellung „Hoch“.



⚠ **Vorsichtsmaßnahme:** Mit einer defensiven Ausrichtung des Keepers vermeidet ihr, dass die Fernschüsse des Gegners im Tor landen.

Tipp 6: Die richtige Position des Abwehrriegels

Viele Mannschaften fangen sich haufenweise Kontertore ein: Ein Mittelfeldspieler schlägt einen langen Direktpass auf den Stürmer und der hämmert das Leder ungehindert ins Tor, weil die gesamte Abwehr im Moment des Abspiels zu weit nach vorne gerückt war. Uns ist das mehr als einmal passiert...

Auch hier gibt's einen Trick: Geht vor dem Anstoß in das Menü „Aufstellung ändern“. Dort wählt ihr „Team-Einstellungen“. Geht dann auf „Team-Strategie“. Wenn jetzt der Punkt „Verteidigungslinie“ auf „A“ steht, stellt ihr ihn einfach auf „C“. Dadurch rücken die Verteidiger nicht mehr so extrem weit nach vorne. Schaut euch außerdem an, mit welchem Buchstaben die „Abseitsfalle“ gekennzeichnet ist. Es sollte ein „B“ dahinter stehen, andernfalls rücken die Verteidiger immer wieder zu weit nach vorne, in der Hoffnung, die Abseitsfalle werde funktionieren – und das kann richtig in die Hose gehen.



⚠ **Sicherer Abwehrriegel:** Im Menü „Team-Strategie“ optimiert ihr das Stellungsspiel der Verteidiger.

Tipp 7: Mit Ecke und Freistoß zum Tor-Erfolg

Wie bringt man gefährliche Eckbälle und Freistöße zu Stande? An Standardsituationen verzweifelt so mancher PES-Routinier noch. Das eine Mal driftet der Ball zu weit vom Tor ab, das andere Mal fliegt er in hohem Bogen über den Strafraum hinweg.

Um Eckstöße in einer nahezu konstanten Qualität zu halten, gibt es eine zweckdienliche Hilfe: Ihr geht auf den Trainingsplatz und übt! Dabei sucht ihr euch mit der Eckfahnenstange einen Flucht- und Anhaltspunkt an der Bandenwerbung auf der gegenüberliegenden Seite. Beispielsweise mit dem argentinischen Superstar Juan Sebastian Veron fluchtet man auf die Trennung zwischen der dritten und vierten Bandenwerbung. Die Zählung der Bandenabschnitte beginnt übrigens bei der Tor-aus-Linie.

Bei den Eckstößen hängt die genaue



⚠ **Einstudierte Eckbälle:** Mit der Eckfahnenstange fluchtet man die Bande auf der gegenüberliegenden Seite an.



Schussstärke vom Talent des jeweiligen Spielers ab. Betrachtet man wieder den Argentinier Veron, sieht man, dass seine Ecken am wirkungsvollsten sind, wenn der Schussballen knapp bis zur Hälfte aufgeladen ist. Obendrein empfindet es sich, dem Ball mit der linken und der rechten Richtungstaste noch etwas Effekt mitzugeben.

Auch bei den Freistößen gibt es einen Anhaltspunkt. Hier sind es die Haltestangen des Tornetzes, die links und rechts hinter dem Kasten senkrecht aufgestellt sind. Bei Freistößen, deren Entfernung nicht mehr als 30 Meter beträgt, sollte man diese Stangen anvisieren. Wie viel Effekt der Freistoßschütze dem Ball verleiht, hängt ausschließlich von seinen persönlichen Werten ab (siehe Mannschaftsaufstellungs-Menü). Bei diesem Spiel macht sich jede einzelne Minute Training bezahlt! ■



⚠ **Angepeilt:** Bei den Freistößen aus weniger als 30 Metern dienen die Netzhalterstangen hinter dem Tor als Fluchtpunkt.

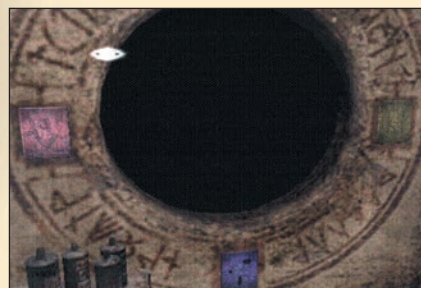
SILENT HILL 4

THE ROOM

Teil 2

Thomas Nickel

Wir verraten euch im zweiten Teil der Komplettlösung wie ihr dem Horrorszenario entkommt.



🕒 **Neues Loch:** Setzt ihr die Plaketten richtig ein, erreicht ihr das gruselige Krankenhaus.

Krankenhaus-Welt

Wieder alles beim Alten? Mitnichten! Geht erst mal zur Tür und holt die übrigen roten Zettel, falls ihr das nicht schon vorher gemacht habt. Außerdem findet ihr den sehr wichtigen Succubus-Talisman. Wenn ihr jetzt ins Badezimmer geht, stellt ihr fest, dass das Loch geschlossen ist. Nun ist guter Rat teuer. Kehrt zurück ins Wohnzimmer und seht euch das Zeichen neben der Lampe auf der Kommode an. Etwas Ähnliches haben wir doch schon einmal am Anfang des Spieles gesehen...

Geht von dort aus in die Wäschekammer. Huch! Direkt vor uns ist ein weiterer, unangenehm dämonisch aussehender Fleck. Benutzt nun den gerade gefundenen Succubus-Talisman, um eine blutige Schrift und vier Vertiefungen sichtbar zu machen. Lest den Text und holt nun eure vier Plaketten aus der Truhe. Seht euch die Vertiefungen an und ihr erfahrt, welche Plakette ihr einsetzen sollt. Oben findet „Watchfulness“ ihren Platz, unten setzt ihr „Chaos“ ein. Rechts ist „Source“ erwünscht, links dagegen

„Temptation“. Der Lohn für eure Mühen: ein neues Loch. Speichert noch mal den Spielstand ab und kriecht fix hindurch.

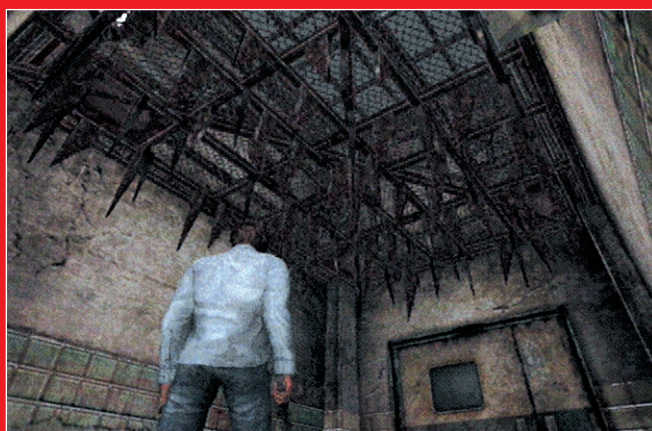
Euer Erwachen ist wenig erfreulich: Ihr trefft den langhaarigen Mann aus der Apartment-Welt wieder, der euch die Puppe (die ihr hoffentlich wirklich nicht genommen habt!) andrehen wollte. Ist er etwa Walter Sullivan? Henry verlässt den Raum automatisch. Ihr könnt zurückkehren: Außer einer monströsen Krankenschwester – deren Angriffsanimationen stark an den Silent-Hill-2-Protagonisten James Sunderland erinnern – findet ihr nichts wirklich Wichtiges.

Draußen macht ihr erst mal die lästigen Flattermänner unschädlich. Durchsucht dann die beiden anderen Räume auf der linken Seite des Flurs. Im ersten gibt's einen Energie-Drink, im zweiten zwei eklige Schwestern, aber auch ein sehr nützliches Heilmittel. Unterwegs findet ihr zudem Eileens Handtasche, die ihr prompt einsteckt. Nun arbeitet ihr euch auf der rechten Seite von oben nach unten durch. Ihr findet im Büro ein Papiermesser, das ihr als Waffe benutzen könnt.

Im Empfangsraum wartet eine Notiz. Wenn ihr die Tafel betrachtet, seht ihr zudem eine



🕒 **Weicht aus:** Die rasenden Rollstühle fahren Henry gerne mal über den Haufen. Also springt lieber zur Seite.



🕒 **Kleiner Schocker am Rande:** Die herabfallende Decke kennen Hartgesottene aus der Geisterbahn.

Zum Ausschneiden und Sammeln



Tentakel auf dem Bett: Mit der Axt macht ihr der zuckenden Plage den Garaus.

Zwischensequenz. Im Waschraum ist ein Loch. Auf diesem Wege könnt ihr die neu gefundenen Heilmittel gleich in der heimischen Kiste einlagern. In der Doctor's Lounge gibt's noch einen Erste-Hilfe-Kasten. Da der Aufzug nicht funktioniert, gehen wir zu Fuß nach oben.

Hier befindet sich ein langer Gang mit 22 Türen. Passt gut auf die rasenden Rollstühle auf: Sie können euch umfahren und sind zu allem Überfluss auch noch unzerstörbar. Wir können euch hier keine genaue Anweisung für die Reihenfolge der Räume geben, da deren Anordnung zufällig erfolgt. Es gibt allerdings zwei wichtige Zimmer: In einem ist ein Schlüssel mit einer Falle, die allerdings nicht gefährlich ist. Benutzt einfach den Schlüssel, um den Käfig zu öffnen, und geht nach draußen.

Der andere Raum, den ihr unbedingt in Augenschein nehmen solltet, ist verschlossen. Öffnet ihn mit dem gefundenen Schlüssel und ihr trefft Eileen. Sie begleitet euch von nun an. Gebt ihr erst einmal ihre Handtasche, damit sie sich damit einigermaßen gegen die Monster zur Wehr setzen kann. Habt ihr Eileen im Schlepptau, verschwinden auch die Rollstühle. Stattdessen tauchen zwei Monsterschwester auf. Macht sie wie gewohnt kalt.

Wir raten euch allerdings, erst mal die anderen Räume zu untersuchen, bevor ihr Eileen holt. Ihr findet ein paar sehr nützliche Items: eine heilige Kerze, ein Heiligenmedail-

lon, zwei Packungen Munition, einen weiteren Golfschläger und ein Heilmittel. Außerdem erwarten euch ein paar lustige Schockmomente und einige unheimliche Details.

Nehmt den Aufzug am Südenende des Gangs und lasst euch in den zweiten Stock fahren. Auch hier findet ihr wieder 20 zufällig angeordnete Räume. Passt auf die Schwester im Aufzug auf. Lasst euch wieder nach unten kutschieren und geht in den Waschraum, wo Henry durch das Loch kriecht. Eileen wartet so lange.

Wohnung 302

Ihr hört ein seltsames Geräusch. Legt das Heiligenmedaillon an. Unter der Tür befinden sich eine Notiz und ein kleiner Schlüssel. Unter dem Bücherregal warten gleich drei Zettel und ein Kassettenspieler.

Nun ist auch die Zeit vorbei, in der eure Wohnung ein sicherer Ort zum Energieaufladen war: Das Böse hält auch hier Einzug und ihr müsst es mit Heiligenmedaillons und heiligen Kerzen zurücktreiben. Der Ausgang des Spiels hängt von euren Erfolgen hierbei ab. Da ihr eure Lebensenergie vor Ort nicht mehr auffrischen könnt, seid ihr von nun an auf reguläre Heilmittel angewiesen. Hoffentlich habt ihr sie wie empfohlen aufgespart.

Böse Geister kündigen sich durch seltsame Geräusche an. Zudem verfärbt sich der Bild-

schirm rot. Wenn ihr auf ein gutes Ende aus seid und die Wohnung sauber halten wollt, müsst ihr die Unholde vertreiben, sobald sie auftauchen. Das könnt ihr entweder mit den Medaillons oder mit Kerzen bewerkstelligen. Medaillons schwächen Geister so lange, bis sie zerstört sind.

Heilige Kerzen sind etwas diffiziler zu handhaben: Sucht die Stellen, an denen die Dämonen in eure Wohnung eindringen wollen, und entzündet dort auf dem Boden eine Kerze. Während sie brennt, werden die Dämonen geschwächt und schließlich ganz ausgetrieben. Wartet auf jeden Fall, bis die Kerze komplett abgebrannt ist. Wenn ihr nur die Symptome bemerkt, aber keine unreine Stelle erblicken könnt, legt ein Heiligenmedaillon an. Kehrt nun ins Krankenhaus zurück.

Krankenhaus-Welt

Redet mit Eileen und benutzt den kleinen Schlüssel. Im Treppenhaus erwarten euch gleich drei Schwestern. Stürzt vor und macht sie mit Schuss- oder starken Schlagwaffen alle. Versucht dabei, schnell genug zu sein, sodass Eileen nicht in den Kampf eingreifen muss und dementsprechend nicht verletzt werden kann.

Hinter der nächsten Tür befindet sich eine spiralförmige Treppe. Der müsst ihr folgen, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Über die Abzweigung erreicht ihr Henrys Apartment, der reguläre Weg führt euch zurück an einen bekannten Ort.

U-Bahn-Welt zwei

Ihr kommt aus einer der vormals verschlossenen Türen heraus. Durchquert den Gang und packt die heilige Kerze ein. Macht euch auf den Weg ins Damenklo und seid unterwegs auf der Hut: Anstatt der eher lästigen Hunde kriegt ihr es jetzt mit gefährlicheren Affen zu tun. Im Klo geht ihr durch das Loch. Holt unter der Tür den Brief und den Spielzeugschlüssel hervor. Aus der Truhe kramt ihr die Münzen für die U-Bahn – und wenn ihr wollt, eines der Schwerter.

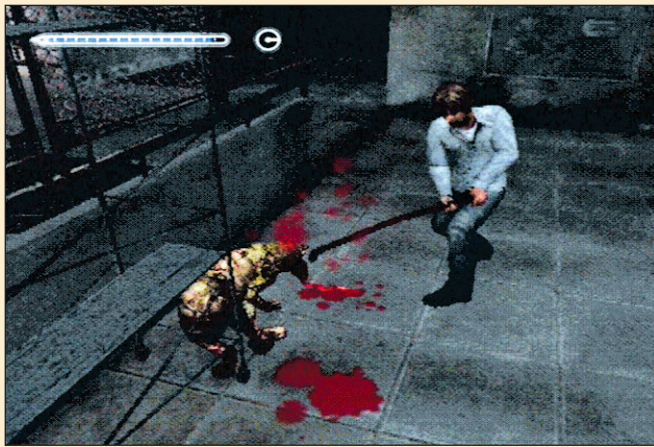
Kehrt zurück in die U-Bahn-Station. Geht zu den Drehkreuzen und benutzt die Münzen, um zum Lynch-Street-Bahnsteig zu kommen. Unten lauft ihr in den rechten Raum. Ein Energie-Drink erwartet euch hier – neben zwei Hunden. Wenn ihr die Leichen durchsucht, findet ihr eine neue Waffe für Eileen. ➤➤➤



Schau mir in die Augen: Wem bei diesem Anblick nicht mulmig wird, der kann kein Mensch sein.



Große Schwester: Silent Hill 4 hat mit Sicherheit die ekeligste Variante des Krankenschwester-Monsters zu bieten.



❶ **Macht die Gegner kalt, bevor sie euch verletzen:** Je gesünder eure Nachbarin das Finale erreicht, desto besser die Aussichten auf ein Happy End.



❷ **Mehr Geister:** Beim zweiten Durchgang ist der gruselige Wald um das Waisenhaus herum wesentlich dichter bevölkert.



❸ **Belastungstest:** Der lange Gang mit den Wandmonstern ist wirklich unangenehm.



❹ **Des Rätsels Lösung:** Eileen (nicht im Bild) kann die mysteriösen Schriften lesen.

Nun geht ihr weiter nach unten zum U-Bahn-Labyrinth. Durchsucht alles, passt auf Geister auf und nehmt unterwegs die heilige Kerze mit. Habt ihr die rote Truhe gefunden, an der ihr schon im ersten Durchgang vorbeigekommen seid, benutzt den Spielzeugschlüssel und ihr erhaltet eine schmutzige Münze. Habt ihr die verschlossene Tür im ersten Durchgang passiert, ist diese auch jetzt offen und ihr könnt auf diesem Wege schnell ein Loch erreichen.

Reinigt die Wohnung wenn nötig von bösen Geistern und wascht die Münze in der Spüle, bis sie sauber ist. Kehrt zurück in den Untergrund und geht zum Münzautomaten. Werft die Münze ein und ihr erhaltet einen Schlüssel. Wenn ihr die Treppe ein Stück hochgeht, findet ihr einen Erste-Hilfe-Kasten. Lauft zum Raum mit dem Loch und klettert die Leiter hinunter. Rennt den Weg entlang und weicht den Geistern aus. Nun benutzt ihr wieder die lange Rolltreppe nach oben.

Durchsucht die Gegend, ihr findet einen Energie-Drink und einen Hund. Im nächsten Raum stoßt ihr auf Cynthias ehemalige Besitzer. Durchsucht sie und ihr fördert ein Ticket zu Tage. Damit habt ihr unbegrenzten Zugang zu den U-Bahnen und könnt Eileen mitnehmen. Passiert die linke Tür und sucht nach dem Train Handle. Mit Cynthias Ticket verlasst ihr die King-Street-Line und wechselt in die Lynch-Street-Line. Nehmt Eileen im roten Raum mit und geht zur Drehtür. Nun fahrt ihr die lange Rolltreppe hinauf.

Hier gilt es wieder, auf Eileen aufzupassen – Schusswaffen sind dabei besonders nützlich. Geht immer ein Stück voraus und kümmert euch um die Monster, bevor Cynthia euch erreicht. Am Ziel angekommen, geht ihr zum Führerhaus der U-Bahn und setzt den Train Handle ein. Laft zurück und benutzt den neuen Durchgang. Nach der Sequenz werdet ihr von Walter Sulli-

van verfolgt: Er wird euch auch den Rest des Spiels erhalten bleiben... Ihr könnt entweder vor ihm fliehen oder gegen ihn kämpfen. Trefft ihr ihn oft genug, ist er erst mal außer Gefecht gesetzt und ihr könnt etwas Atem holen. Nun findet ihr euch bei der Wendeltreppe wieder. Folgt ihr, speichert am besten in eurem Zimmer ab und ihr seid wieder im Wald.

Wald-Welt zwei

Henry und Eileen befinden sich auf dem Friedhof, auf dem ihr das erste Mal den kleinen Jungen getroffen habt. Erinnert ihr euch an die zahlreichen roten Schriftzüge, die Henry nicht lesen konnte? Eileen kann damit schon wesentlich mehr anfangen. Wenn sie kurz neben der entsprechenden Schrift steht, wird sie den Text vorlesen.

In einer Ecke des Gottesackers findet ihr eine Fackel – die könnt ihr direkt ausrüsten und entzünden. Droht sie einmal auszugehen, könnt ihr sie an den umstehenden anderen Fackeln wieder entzünden. Um sie länger brennen zu lassen, kehrt ihr in eure Wohnung zurück. In der Wäschekammer findet ihr Öl, um sie zu tränken. Verlasst den Friedhof und freut euch auf jede Menge Widerstand. Euer Freund mit dem Mantel ist auch meist mit von der Partie.

Mit der Fackel leuchtet ihr nun in den Brunnen. Ihr findet einen Puppenkopf. Macht euch jetzt auf den Weg zum Wish House. Das ist zwar abgebrannt, trotzdem gibt es hier noch einiges zu tun für euch. Durchsucht die Gegend nach einer heiligen Kerze und einer Ladung Notizen. Ihr erstöbert auch eine Puppe im Rollstuhl und erfährt, dass ihr ihre fünf fehlenden Körperteile finden müsst. Hmm, fünf Körperteile? Und in der Gegend befinden sich fünf Brunnen? Na, wenn da mal kein Zusammenhang besteht... Eure Aufgabe ist es also,

die Brunnen zu durchsuchen. Nehmt aus dem Spielzeugkorb noch eine neue Waffe für Eileen, gebt der Puppe ihren Kopf zurück und schlagt dann den Weg nach Nordwesten ein.

Lasst Eileen diesmal lieber nicht zurück – ihr wisst nie, wo Walter Sullivan als Nächstes auftaucht. Mit der entzündeten Fackel holt ihr das rechte Bein der Puppe aus dem Brunnen. Geht weiter zum Toluca Lake: Hier findet ihr einen lecker Heiltrank, eine Waffe und ein paar eklige Monster. Am See holt ihr euch noch Munition, danach geht ihr nach Süden und redet mit dem Kind. Untersucht die Statue und ihr erhaltet das Crested-Medaillon. Kehrt zum Wish House zurück und gebt der Puppe ihr Bein.

Jetzt wendet ihr euch nach Südosten. Die Monster besiegt ihr oder ihr lauft schnell vor ihnen weg. Nehmt aber auf jeden Fall die Silberkugel mit – ein sehr wertvoller Gegenstand. Aus dem Brunnen holt ihr diesmal das linke Bein der Puppe. Bringt es umgehend zum Wish House. Geht nun nach Nordosten. Gleich im zweiten Bildschirm findet ihr den Brunnen, der den linken Arm enthält. Dem brennenden Geist könnt ihr entweder ausweichen, oder ihr benutzt ein Schwert, um ihn festzunageln. Geht weiter, sucht nach dem Energie-Drink und durchstöbert weiterhin die Gegend: Euch erwarten noch eine heilige Kerze, ein weiterer Energie-Drink und im Brunnen schließlich der rechte Arm der Puppe. Lasst euch beim Suchen nicht von den lästigen Affen treffen!

Hat die Puppe all ihre Körperteile, bekommt ihr Zugang zu einem neuen Ort. Seht euch die rechte Tür an und setzt das Crested-Medaillon ein. Ihr seid wieder an der Wendeltreppe. Bevor ihr weitergeht, schaut ihr kurz in Raum 302 vorbei – ihr kennt die Routine mittlerweile: Geister abwehren, Gegenstände einlagern und nach Notizen Ausschau halten. Geht ihr weiter und benutzt den Aufzug, findet ihr euch am idyllischsten Ort des ganzen Spiels wieder, dem Wasser-Gefängnis.

Wasser-Gefängnis zwei

Henry und Eileen erreichen die Terrasse. Verlasst den Aufzug und Walter beglückt euch mit seiner Anwesenheit. Na toll! Ihr könnt gegen ihn kämpfen oder schnell durch die Tür verschwinden. Da Eileen Leitern nicht mag, sind die ganzen schönen Abkürzungen des ersten Durchgangs für euch Geschichte. Ihr müsst bei den verschiedenen Wendeltreppen jeweils



Zum Ausschneiden und Sammeln



❶ **Vorbeimogeln unmöglich:** Die Monster, die aus der Wand kommen, haben eine große Reichweite.



❷ **Zugang:** Beim zweiten Besuch des Turmgefängnisses kommt ihr aus dieser, zuvor verschlossenen Tür.

den ganzen Weg laufen. Eileen an einem sicheren Ort zurückzulassen ist auch keine Option, da Walter in dieser Gegend äußerst aktiv ist. Geht also durch die große Tür in den Zellenblock im dritten Stock.

Die Monster besiegt ihr nach dem bekannten Prinzip. Danach untersucht ihr die Zellen. Manche von ihnen sind uninteressant, andere beherbergen Monster und Items. Ihr findet eine heilige Kerze, einen Energie-Drink und etwas Munition. Nun nehmt ihr den bekannten, schnellen Weg in die Küche: Springt in der Zelle mit dem blutigen Bett nach unten, bis ihr am Ziel seid. Eileen bleibt zurück, ist in der Zelle aber sicher.

Geht zu dem Raum, in dem ihr den toten Andrew gefunden habt. Nehmt das blutige Hemd mit. In der Cafeteria findet ihr einen weiteren Energie-Drink und ein wertvolles Heiligenmedaillon. Im Duschraum gibt's was zum Schießen. Über die Leiter klettert ihr hoch in den obersten Beobachtungsraum, wo ihr eine weitere Waffe für Eileen findet. Klettert nun wieder hinunter und geht hinaus zur Treppe. Kraxelt über die Leiter nach oben und macht über das Loch einen kleinen Abstecher zu eurem inzwischen immer heimeligeren Apartment...

Im Badezimmer seht ihr euch die blutige Badewanne an und benutzt dann das Hemd, um die Schrift zu erkennen. Lagert wieder mal ein paar Items ein und schafft euch gegebenenfalls lästige Geister vom Hals. Kehrt zu-

rück zum Gefängnis. Ihr könnt euch schnell mal die Zellen ansehen – entledigt euch der Monster und klappert eine nach der anderen ab. In einer findet ihr Munition, in einer anderen warten ein Monster und eine heilige Kerze. Nehmt auf jeden Fall das Schwert mit, das ihr in einem der Verließe findet: Ihr werdet es bald brauchen.

Klappert auch noch mal die Zellen ein Stockwerk weiter oben ab – es gibt Munition, einen Energie-Drink und eine weitere der allseits beliebten Kerzen. Danach ist es Zeit für einen kleinen Kampf. Verlasst den Zellenblock und geht durch die rechte Tür. Nach der Zwischensequenz kommt es zum Kampf.

Macht zunächst die kleinen Käfer unschädlich. Der Geist kündigt sich auf die gewohnte Weise an. Wenn er um euch herumfliegt, schießt ihr mit der Pistole oder dem Revolver auf ihn. Seine gefährliche Attacke beginnt er, wenn er sich duckt und anfängt, sich zu drehen. Schießt dann schnell auf ihn, damit er den Angriff abbricht. Tut das so lange, bis er zu Boden geht. Mit dem Schwert sorgt ihr anschließend dafür, dass er auch dort bleibt. Ihr solltet allerdings schnell sein, sonst dürft ihr den Kampf von Neuem beginnen. Ist er besiegt, lässt er den Schlüssel zum Generatorenraum fallen.

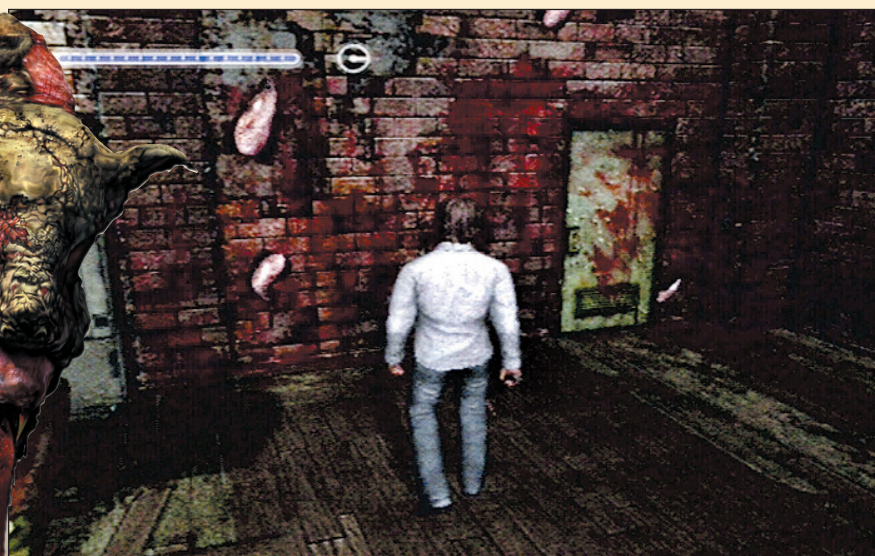
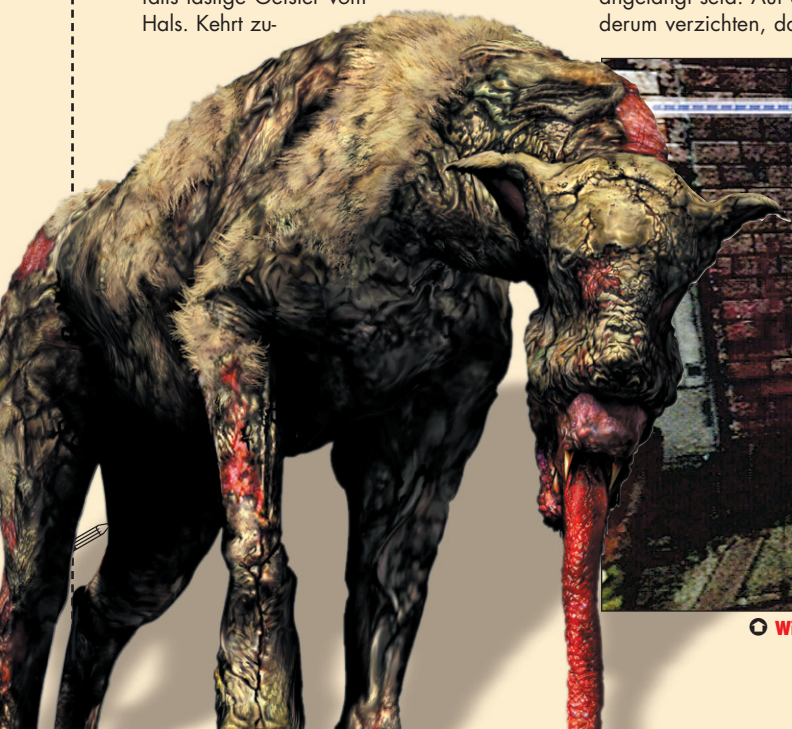
Geht nach oben und nehmt Eileen wieder mit. Mit ihr zusammen geht ihr nach unten, bis ihr im Raum mit dem großen Wasserrad angelangt seid. Auf die Leitern müsst ihr wiederum verzichten, da Eileen euch sonst nicht

folgt. Mit dem Schlüssel öffnet ihr nun den nächsten Raum. Vergesst nicht, den Erste-Hilfe-Kasten in der Nähe des Lochs mitzunehmen. Nun gibt es noch ein Hindernis: Gleich sechs der zweiköpfigen Monster stellen sich Henry und Eileen in den Weg. Da bleibt keine Zeit für lange Nahkämpfe: Packt den großen Püsterich aus und überzeugt die Monster mit bleihaltigen Argumenten.

Hinter der Tür wartet die nächste Wendeltreppe. Legt noch einmal eine Pause in eurer Wohnung ein. Nehmt ein weiteres Schwert mit, deckt euch mit guten Waffen ein und was zum Heilen ist eventuell auch nicht verkehrt. Wenn euch neue Besucher belästigen, macht ihr ihnen auf bekannte Weise den Garaus. Kehrt jetzt zurück zu der Treppe und betretet die nächste Welt.

Gebäude-Welt zwei

Welch ein netter Empfang: Richard Braintree, der sympathische Zeitgenosse, der am Ende unseres ersten Besuches hier geröstet wurde, erwartet uns schon. Leider ist er nicht sonderlich froh, Henry zu sehen. Geht direkt in die Offensive und beharkt Richard mit Schusswaffen. Vom ehrenhaften Nahkampf raten wir hier eher ab, da Richard sich gerne teleportiert und ihr ihm kaum nachkommt. Geht er zu Boden, setzt ihr gleich eines der wertvollen Schwerter ein, um ihn unschädlich zu machen. Nebenbei >>>



❸ **Widerliche Kriechtiere:** Die Schleimer sind mit der Schuhsohle kleinzukriegen.



wird die Gegend auf diese Weise auch für Eileen sicher, sodass ihr in Ruhe alles erforschen könnt, ohne euch um eure Gefährtin sorgen zu müssen.

Nach dem Kampf sucht ihr eine Notiz. Über das Loch könnt ihr schnell mal zu Hause vorbeischauchen. Lauft nun zum Aufzug. Lasst euch nach oben fahren, geht die Gasse entlang und zieht den lästigen Affen einen Scheitel. Schnappt euch die Munition und nehmt dann die andere Tür. Die beiden Hunde sehen gegen euch kein Land. Ihr freut euch nach ihrem Ableben dagegen über den Energie-Drink bei der kaputten Türe. Erklimmt die Stufen zum Sportgeschäft und schnappt euch die neue Waffe, schaut mal bei den Volleybällen rein und holt euch die Kerzen am Schalter. Nehmt dann die Tür bei dem Loch.

Hier greift ihr euch erst mal die heiligen Kerzen und geht dann durch die andere Tür. Laft bis ganz nach oben. Hier habt ihr zuvor das erste Schwert gefunden. Passt auf den Geist auf und setzt die Kerzen aus dem Sportgeschäft auf den Kuchen. Nehmt die Katze und verlasst den Raum wieder durch die andere Tür. Die Hunde machen wir kalt und gehen danach weiter nach oben. Dabei nehmen wir auch den Energie-Drink mit. Im Auto finden wir zudem Munition, auf dem Boden liegt eine heilige Kerze. Oben warten noch zwei Hunde, ein Golfschläger und ein Loch. Packt alle Items ein und geht wieder



○ **Nimm das, du Affe:** Ohne Waffen in den Pfoten sind die Monsterprimaten nur halb so gefährlich.

hinunter ins Sportgeschäft. Nehmt die Tür, die euch zum Zooladen führt. Sucht dort den leeren Käfig und setzt die Katze hinein. Lasst euch dabei nicht von den Geistern irritieren.

Geht über die Treppen weiter nach unten, bis ihr den umgedrehten Raum erreicht. Macht die Fledermäuse fertig und sucht die Munition. Seht euch die Uhr an, die die nächste Tür versperrt. Wenn ihr die Notiz gelesen habt, wisst ihr, was zu tun ist. Geht wieder zum Sportgeschäft, betretet den Aufzug und fahrt nach unten. Draußen ist eine heilige Kerze. Geht wieder hinein und kraxelt die Leiter hinab. Im Duschzimmer sucht ihr den Weg und holt euch die Billardkugel, die auf dem Boden liegt. Klettert nun die dritte Leiter hoch. Folgt dem Weg bis zu einer kurzen Sequenz. Nehmt danach den Erste-Hilfe-Kasten, der neben dem Zaun wartet. Geht ins nächste Gebiet und greift euch den Volleyball und ein Heiligenmedaillon.

Macht euch jetzt auf den Weg zur Bar und nehmt das Heiligenmedaillon mit. In der Bar angekommen, seht ihr euch die Notiz an – der Code für die Tür hat sich geändert. Legt die Billardkugel auf den Tisch und geht durch das Loch in euer Apartment. Kümmert euch um Geister und schaut nach Notizen. Ruft die Telefonnummer der Bar an. Ihr hört die Nachricht, dass die alte Nummer nicht mehr gültig sei und ihr bekommt die neue. Merkt euch die letzten vier Ziffern davon und kehrt zurück in das Etablissement. Gebt den Code ein und geht zurück, um Eileen zu holen.

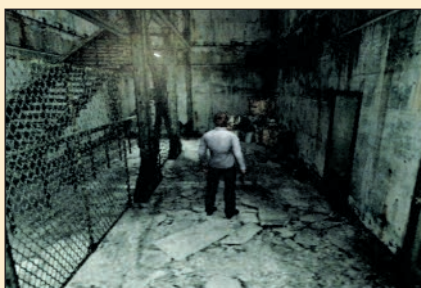
Mit dem Aufzug fahrt ihr zum Sportgeschäft. Legt den Volleyball in den Korb und geht zu dem ehemals umgedrehten Raum. Auf dem neuen Weg findet ihr vier Affen und einen

Hund. Zückt hier lieber den Schießprügel. Die Waffen der Affen könnt ihr an euch nehmen. Nur die letzte Tür ist zugänglich – also geht ihr durch diese. Passiert die Tür neben der Leiter. Der Weg sollte bekannt sein. Passt auf die neuen Monster auf. In der Bar wartet ein weiterer Affe. Gebt den Code ein und ihr erreicht wieder das lange Treppenhaus. Diesmal müsst ihr aber nicht nach oben, sondern nach unten. Lasst euch nicht von den Geistern irritieren.

Unten gelangt ihr an eine Tür. Dahinter wartet ein etwas härterer Kampf auf euch, den ihr mit einem kleinen Trick aber schnell für euch entscheiden könnt. Die ekligen Wandmonster greifen euch unablässig an. Wenn ihr eines nach dem anderen erledigt, kostet euch das entweder viel Munition oder viel Energie – und Eileen wird unweigerlich getroffen werden. Der Trick bei der Sache ist, dass einer der Unholde das Chefmonster ist. Wenn ihr dieses trifft, nehmen auch alle anderen Schaden. Ihr müsst nur herausfinden, welches der Obermottz ist. Schlagt auf jedes der Monster ein Mal bis zwei Mal ein und achtet auf die Reaktion der anderen. Wenn auch sie verletzt werden, habt ihr das Chefmonster gefunden und könnt ihm so lange zusetzen, bis die ganze Truppe die Waffen streckt. Geht durch die Tür und ihr befindet euch wieder an der Wendeltreppe. Geht nun ganz nach unten. Betretet dort den Raum 302.

Raum 302 – Vergangenheit

Schaut euch um – ihr findet im Wohn- und Schlafzimmer jede Menge rote Notizen von Joseph. Durch das Loch im Bad gelangt ihr später zurück in das normale Apartment 302. Ihr



○ **Allein in der dunklen Gasse:** Leider ist die Gebäude-Welt das unspektakulärste SH-Szenario.



○ **Das sah mal anders aus:** Kaum putzen die Nachbarn länger nicht, schon wird der Flur lebendig...



○ **Die Lösung naht:** Endlich erfahrt ihr Konkretes über eure verzwickte Situation.

stellt fest, dass das Waschzimmer unbrauchbar geworden ist. Im Wohnzimmer trifft ihr Joseph Schreiber. Er hat euch einiges zu sagen. Zwischen Schlafzimmer und Bad findet ihr die Pickaxe of Hope. Reist nun durch das Loch im Badezimmer zurück in die Gegenwart.

Verjagt die Dämonen wieder mit den Kerzen und lauft zu der Stelle, an der ihr die Pickaxe of Hope gefunden habt. Hackt euch mit dem guten Stück durch und untersucht den Körper. Sagt „ja“, bis ihr einen Schlüssel findet. Mit ihm könnt ihr endlich die Ketten von der Tür entfernen und nach draußen gelangen. Das Spiel ist aber noch nicht vorbei – ihr habt noch einiges vor euch.

Das Apartment

Mit dem gleichnamigen Film von Billy Wilder hat der letzte Abschnitt des Spiels leider nicht viel zu tun. Ihr habt den Wohnblock zwar schon zuvor erforscht, diesmal ist euer Weg aber an vielen Stellen versperrt.

Zusammen mit Eileen betretet ihr jetzt Wohnung 301. Eklige Monster und ein Heiligenmedaillon erwarten euch hier. Geht jetzt nach unten in Raum 201. Schnappt euch den Energie-Drink und geht nach draußen in den Flur. Lauft schnell in Wohnung 202 nebenan, bevor euer alter Freund Walter auftaucht. In einem der Räume findet ihr ein Schwert. Danach schlüpft ihr durch das Loch neben den Gemälden.

Nebenan begrüßt euch nun wieder einer der lästigen Geister, die euch schon früher im Spiel genervt haben. Ihr könnt den Spuk jetzt mit dem Schwert ein für alle Mal festnageln. In einem der Zimmer befindet sich ein Loch, durch das ihr schnell hindurchkraxelt. In 204 findet ihr einen Energie-Drink. Verlasst die Wohnung durch die Tür und geht auf den Gang hinaus. Dort bekommt ihr es mit Schwestern von ganz besonderem Format zu tun. Macht schnell eine nach der anderen unschädlich, bevor es zu viele werden. Eileen kann hier durchaus eine Hilfe sein. Nun könnt ihr euch einigermaßen gut im Stockwerk umsehen. Lauft aber erst einmal nach oben in Eileens Zimmer – dort könnt ihr euch noch Munition abholen.

Weiter geht's in Raum 205: Ein Energie-Drink erwartet euch im Schlafzimmer. In

Raum 206 harrt euer alter Verfolger und bleibt hier auch bis zum Ende des Spiels. Im Schlafzimmer befindet sich eine heilige Kerze. Marschiert durch das Loch in die 207 – hier wartet Munition. Geht durch die Tür. Macht die Monster fertig und lauft nach unten in Raum 107, wo ihr wieder mal einen Energie-Drink findet. Neben an in 106 gibt's eine heilige Kerze und einen Erste-Hilfe-Kasten.

Raum 105 ist noch verschlossen. Passiert die doppelten Türen. Lest das Buch in der Mitte und geht in den anderen Flur. Bei der geisterhaften, hängenden Erscheinung führt ihr ein Gespräch, das euch dabei hilft, Raum 105 zu öffnen. Nach dem Gespräch verschwindet die erste Kette. Geht zum Ende des Flurs, hier könnt ihr die zweite Kette loswerden.

Schaut euch nun noch die Räume an. In 104 erstöbert ihr einen Erste-Hilfe-Kasten. Die Monster in der Wand ignoriert ihr einfach. In einem der Käfige hängt wieder jemand herum. Redet mit ihm und Kette Nummer drei ist Geschichte. In 103 warten ein paar Monster und ein Energie-Drink. Redet dann wieder mit der Gestalt. Ähnliches gilt für 102 – Energie-Drink, hängender Geist, aber keine Monster: Kette fünf ist aus dem Wege. In 101: ein letzter Hänger in einem der Käfige. Holt euch hier auch die Munition ab.

Vor dem Endkampf könnt ihr euch das Ganze noch etwas erleichtern. Damit sich Eileens Zustand verbessert, könnt ihr sie mit einer heiligen Kerze heilen. Entzündet dafür im Treppenhaus eine der Kerzen und schiebt Eileen so nahe wie möglich an diese heran. Sobald die roten Flecken verschwunden sind, wetzt ihr zu Raum 105. Wartet nicht, bis die Kerze heruntergebrannt ist. Löst die Zwischensequenz aus, wenn Eileen fleckenfrei und fit ist fürs Finale. Henry nimmt den Gegenstand und ihr macht euch wieder auf den Weg zu Raum 302. Schlagt euch so gut es geht durch – euch erwarten jede Menge neue Monster. Lest das Buch, um noch ein paar wichtige Details zu erfahren.

Der Endkampf

Nehmt die notwendigsten Gegenstände mit: eine gute Waffe, das Item aus Raum 105 und zwei bis drei probate Heilmittel. Packt euch

nicht zu voll, da ihr im Endkampf schnell sein müsst. Heilt euch noch mal ordentlich und geht in Walters Versteck. Schlüpft durch das Loch, checkt im roten Raum eure Ausrüstung und passiert das nächste Loch. Benutzt den Gegenstand aus Raum 105 bei dem Monster.

Nun heißt es schnell sein: Ihr müsst den Kampf schaffen, bevor Eileen die Kugel erreicht. Zum Zeitfaktor: Je weniger Eileen während des Spiels verletzt wurde, desto mehr Zeit habt ihr zur Verfügung. Schnappt euch die Speere bei den acht Körpern – ihr findet vier rechts und vier links von ihnen. Nehmt so viele wie möglich in euer Inventar auf und durchbohrt das Monster mit allen Speeren. Nun könnt ihr Walter verletzen: Verpasst ihm die Silberkugel, wenn ihr sie noch habt, und gebt ihm dann mit eurer bevorzugten Waffe den Rest.

Passt stets auf die Drehattacke auf, die Walter am liebsten benutzt. An dieser Stelle sind Fernwaffen nicht verkehrt. Außerdem spart ihr wertvolle Zeit, wenn ihr ihn von weitem angreifen könnt. Attackiert so lange, bis Walter schließlich besiegt ist. ■

Glückwunsch, ihr habt Silent Hill 4 durchgespielt!

DIE VERSCHIEDENEN ENDSEQUENZEN

Das Ende, das ihr zu sehen bekommt, hängt von verschiedenen Faktoren ab.

Schlechtestes Ende:

Raum 302 ist nicht von Dämonen befreit. Ihr könnt Eileen im Endkampf nicht retten.

Schlechtes Ende zwei:

Raum 302 ist frei von Dämonen. Ihr könnt Eileen im Endkampf nicht retten.

Gutes Ende:

Raum 302 ist nicht von Dämonen befreit. Ihr rettet Eileen im Endkampf.

Bestes Ende:

Raum 302 ist frei von Dämonen. Ihr rettet Eileen im Endkampf.



Ⓢ Das wollten wir schon immer sehen: So schauen die Doppelkopfmöster also ohne ihr Cape aus.



Ⓢ Haltet die Biester auf Distanz: Mit der Pistole vermeidet ihr den Kräfte zehrenden Nahkampf.



Ⓢ Viel Glück! Das selbst geschaffene Loch in eurem Zimmer führt euch direkt zum großen Finale.

STAR WARS

BATTLEFRONT

Carsten Grauel

Hier erfahrt ihr, welche Stärken und Schwächen die 20 Soldatenklassen aufweisen und welche Taktiken auf den einzelnen Gefechtskarten zum Erfolg führen.

ALLGEMEINE TIPPS

Befehlt den Computer-Kameraden in eurer Nähe, euch zu folgen. Bei Kontakt mit feindlichen Truppen habt ihr dann wesentlich bessere Chancen.

Besetzt zusammen mit einigen Kameraden einen feindlichen Kommandoposten, dann geht die Besetzung schneller als alleine.

Ladet in jeder Verschnaufpause manuell nach und wartet nicht ab, bis die Waffe leer geschossen ist und euer Soldat von selbst nachlädt. Sollte es zum Gefecht mit mehreren oder hartnäckigen Einheiten kommen, habt ihr dann ein volles Magazin und das steigert eure Überlebenschancen erheblich.

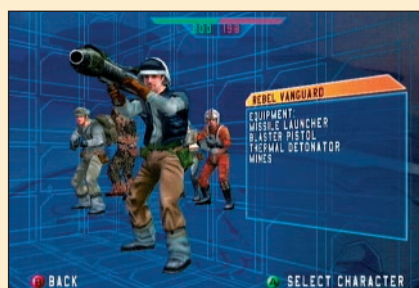
Braucht ihr Energie oder Munition und ist gerade keine Auffriscungsstation in der Nähe, geht ihr zu einem Piloten eures Teams. In der Regel werfen die euch Rationen hin.

Die Blasterpistolen der Infanterie-Einheiten und die Kanonen von Fahr- und Flugzeugen müssen sich nach einigen Schüssen immer erst abkühlen, bevor sie erneut einsatzbereit sind. Versucht deswegen, etwas langsamer oder in Intervallen zu schießen, sonst steht ihr mitten im feindlichen Kugelhagel und könnt euch nicht verteidigen.

Je länger ihr den Abzug eines Schnellfeuergewehrs gedrückt haltet, desto mehr streut die Waffe und desto schlechter trifft ihr. Auch hier gilt: Feuert in Intervallen.

Einige Vehikel bieten Platz für mehrere Personen. Nehmt also Kameraden mit an Bord, indem ihr den Befehl „Rein ins Fahrzeug“ gebt.

Tipp für die Rebellen im Kampf auf Hoth: Die riesigen AT-AT-Walker bringt ihr zu Fall, indem ihr mit dem Snowspeeder eine Wurfleine abfeuert und damit die Beine der Metallmonster umwickelt. Nehmt hierzu aber auf jeden Fall einen Copiloten mit an Bord. Ohne Copiloten ist es fast nicht zu schaffen, die Beine eines AT-ATs mit der Harpune zu treffen und gleichzeitig den Snowspeeder auf Kurs zu halten.



Allianzvorhut: Ihre schweren Waffen sind perfekt für den Kampf gegen feindliche Fahrzeuge.

Die Soldaten im Überblick

REBELLION Rebellensoldat

Ausrüstung: Blastergewehr, Blasterpistole, Thermal detonator, Erschütterungsgranate

Pro: Blastergewehr mit hoher Feuerkraft und großem Magazin, stark gegen Infanterie-Einheiten, Erschütterungsgranaten bleiben an Fahrzeugen haften

Contra: kann gegen Fahrzeuge nur wenig ausrichten

Allianzvorhut

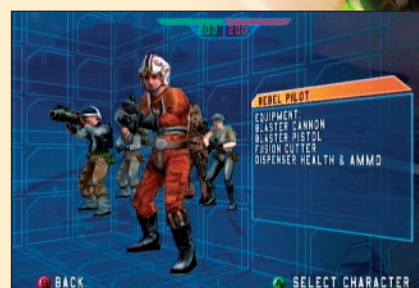
Ausrüstung: Raketenwerfer, Blasterpistole, Thermal detonator, Minen

Pro: stark gegen Fahrzeuge, Raketenwerfer feuert zwei Schüsse kurz hintereinander ab, kann mit Minen Gebiete sichern oder Fallen stellen

Contra: lange Nachladezeiten, schwach im Kampf gegen Infanterie-Einheiten

Rebellenpilot

Ausrüstung: Blasterkanone, Blasterpistole, Fu-



Rebellenpilot: Er versorgt die Truppen mit Energie- und Munitionsvorräten.

sionsschneider, Gesundheits- & Munitionsleger
Pro: Blasterkanone mit Streuschuss, effektiv auf kurze Distanzen, verteilt Rationen, repariert Fahrzeuge, Geschütztürme und Versorgungs-Droiden
Contra: Blasterkanone mit geringer Schussfrequenz, ineffektiv auf lange Distanzen, schwach gegen Fahrzeuge

Scharfschütze

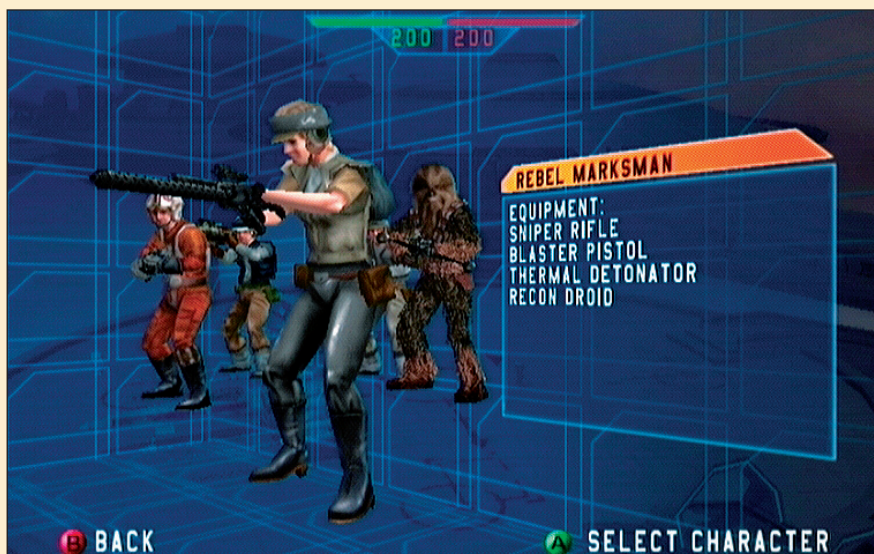
Ausrüstung: Scharfschützengewehr, Blasterpistole, Thermal detonator, Aufklärungs-Droide

Pro: effektiv auf lange Distanzen, Scharfschützengewehr mit guter Schussfrequenz
Contra: ineffektiv auf kurze Distanzen, schwach gegen Fahrzeuge, Aufklärungs-Droide wenig nützlich

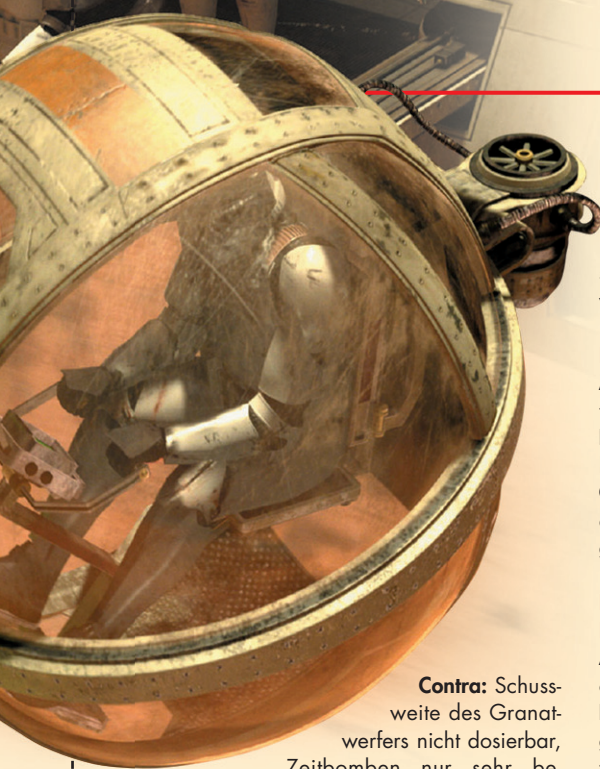
Wookiee-Schmuggler

Ausrüstung: Armbrust, Granatwerfer, Zeitbombe

Pro: Armbrust mit Fächerschuss, trifft mehrere Feinde gleichzeitig, Zeitbomben bleiben an Fahrzeugen haften, hohe Ausdauer



Scharfschütze: Aus der Deckung heraus kämpft dieser Truppentyp am effektivsten.



Contra: Schussweite des Granatwerfers nicht dosierbar, Zeitbomben nur sehr beschränkt einsetzbar, Armbrust mit geringer Schussfrequenz

IMPERIUM Sturmtruppe

Ausrüstung: Blastergewehr, Blasterpistole, Thermaldetonator, Erschütterungsgranate
Pro: Blastergewehr mit hoher Feuerkraft und großem Magazin, stark gegen Infanterie-Einheiten, Erschütterungsgranaten bleiben an Fahrzeugen haften
Contra: richtet nur wenig gegen Fahrzeuge aus

Schocktruppe

Ausrüstung: Raketenwerfer, Blasterpistole, Thermaldetonator, Minen
Pro: stark gegen Fahrzeuge, kann mit Minen Gebiete sichern oder Fallen stellen
Contra: lange Nachladezeiten, schwach im Kampf gegen Infanterie-Einheiten

Imperialier Pilot

Ausrüstung: Mörserwerfer, Blasterpistole, Fusionsschneider, Gesundheits- & Munitionsleger
Pro: Mörserwerfer mit dosierbarer Schussweite, verteilt Rationen, repariert Fahrzeuge, Geschütztürme und Versorgungs-Droiden
Contra: Mörserwerfer ungenau, ineffektiv auf lange Distanzen, schwach gegen Fahrzeuge

Spürtruppe

Ausrüstung: Scharfschützengewehr, Blaster-

pistole, Thermaldetonator, Aufklärungs-Droide
Pro: effektiv auf lange Distanzen, Scharfschützengewehr mit guter Schussfrequenz
Contra: ineffektiv auf kurze Distanzen, schwach gegen Fahrzeuge, Aufklärungs-Droide wenig nützlich

Dunkle Truppe

Ausrüstung: Blasterkanone (Streuschuss), Blasterpistole, Thermaldetonator
Pro: Blasterkanone mit Streuschuss, effektiv auf kurze Distanzen, Jet-Pack für weite Sprünge
Contra: Blasterkanone mit geringer Schussfrequenz, ineffektiv auf lange Distanzen, schwach gegen Fahrzeuge

REPUBLIK

Klon-Truppe

Ausrüstung: Blastergewehr, Blasterpistole, Chaosgranate, Erschütterungsgranate
Pro: Blastergewehr mit hoher Feuerkraft und großem Magazin, stark gegen Infanterie-Einheiten, Erschütterungsgranaten bleiben an Fahrzeugen haften
Contra: kann gegen Fahrzeuge nur wenig ausrichten

Arc-Truppe

Ausrüstung: Raketenwerfer, Blasterpistole, Thermaldetonator, Minen
Pro: stark gegen Fahrzeuge, kann mit Minen Gebiete sichern oder Fallen stellen
Contra: lange Nachladezeiten, schwach im Kampf gegen Infanterie-Einheiten

Klon-Pilot

Ausrüstung: DN-Bolzenwerfer, Blasterpistole, Fusionsschneider, Gesundheits- & Munitionsleger
Pro: Bolzenwerfer mit aufladbarem Schuss, effektiv auf kurze Distanzen, verteilt Rationen, repariert Fahrzeuge, Geschütztürme und Versorgungs-Droiden
Contra: Bolzenwerfer mit geringer Schussfrequenz, ineffektiv auf lange Distanzen, schwach gegen Fahrzeuge

Klon-Scharfschütze

Ausrüstung: Scharfschützengewehr, Blasterpistole, Thermaldetonator, Aufklärungs-Droide
Pro: effektiv auf lange Distanzen, Scharfschützengewehr mit guter Schussfrequenz
Contra: ineffektiv auf kurze Distanzen, schwach gegen Fahrzeuge, Aufklärungs-Droide wenig nützlich

Jet-Truppe

Ausrüstung: EMP-Werfer, Kommandopistole, Thermaldetonator
Pro: EMP-Werfer verschießt EMP-Raketen, effektiv gegen Infanterie-Einheiten, Jet-Pack für kurze Flüge
Contra: EMP-Werfer mit geringer Schussfrequenz, ineffektiv auf lange Distanzen

KUS-DROIDEN

Super-Kampf-Droide

Ausrüstung: Handgelenkblaster, Dreifachschuss, Handgelenkrakete
Pro: Handgelenkblaster mit hoher Feuerkraft, stark gegen Infanterie-Einheiten, Raketen gegen Fahrzeuge
Contra: nur vier Raketen, Dreifachschuss wenig effektiv

Angriffs-Droide

Ausrüstung: Raketenwerfer, Blasterpistole, Thermaldetonator, Minen
Pro: stark gegen Fahrzeuge, kann mit Minen Gebiete sichern oder Fallen stellen
Contra: lange Nachladezeiten, schwach im Kampf gegen Infanterie-Einheiten

Pilot-Droide

Ausrüstung: Strahlungswerfer, Blasterpistole, Fusionsschneider, Gesundheits- & Munitionsleger
Pro: Strahlungswerfer verschießt Granaten, Schussweite dosierbar, verteilt Rationen, repariert Fahrzeuge, Geschütztürme und Versorgungs-Droiden
Contra: Mörserwerfer ungenau, ineffektiv auf lange Distanzen, schwach gegen Fahrzeuge

Killer-Droide

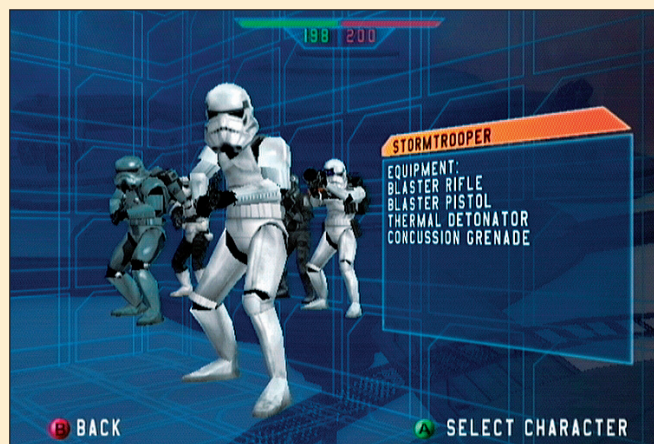
Ausrüstung: Scharfschützengewehr, Blasterpistole, Thermaldetonator, Aufklärungs-Droide
Pro: effektiv auf lange Distanzen, Scharfschützengewehr mit guter Schussfrequenz
Contra: ineffektiv auf kurze Distanzen, schwach gegen Fahrzeuge, Aufklärungs-Droide wenig nützlich

Droiddeka

Ausrüstung: Repetierblaster, Schild-Emitter
Pro: stark gegen Infanterie, sehr hohe Schussfrequenz, im Roll-Modus sehr schnell, Schild schützt vor Laserschüssen und Explosionen
Contra: keine Sekundärwaffen, im Lauf-Modus sehr langsam, kann nicht seitwärts laufen, schwach gegen Fahrzeuge



Wookiee-Schmuggler: Er kann auf sehr viel Spezialausrüstung zurückgreifen.



Sturmtruppe: Die perfekten Allround-Truppen nehmen es mit jedem auf.



● **Bespin – Plattformen:** Von außen könnt ihr durch die Fenster der Brücke schießen.



● **Endor – Bunker:** Für große Distanzen ist das Speederbike das ideale Fortbewegungsmittel.



● **Geonosis – Turmspitze:** Feindliche Fahrzeuge knackt man am besten mit geballter Feuerkraft.



● **Hoth – Schildgenerator:** Achtet beim Sturm auf die Basis auf feindliche Geschützstellungen.

Die Besonderheiten der Karten

Bespin: Plattformen

Die Bereiche beider Streitkräfte sind nur durch eine einzige Brücke miteinander verbunden. Genau in der Mitte dieser Brücke befindet sich ein Kommandopunkt, an dem die Armeen aufeinander treffen und sich heiße Gefechte liefern werden. Da ein Großteil der Infanterie-Einheiten zur Mitte stürmt, könnte man mit einem Jäger oder Transportschiff Soldaten hinter die feindliche Front bringen und durch die Hintertür angreifen. Doch Vorsicht vor den feindlichen Jägern und den Luftabwehrgeschützen.

Bespin: Wolkenstadt

Vier der sechs Kommandopunkte sind oben auf den Stegen. Der Kommandopunkt in der Carbon-Gefrierkammer ist sehr schwer einzunehmen, wenn er erst einmal in Feindeshand ist. Um Höhenunterschiede schneller zu überwin-



● **Kashyyyk – Inseln:** Wenn ihr euch versteckt, seid ihr sehr schwer zu treffen.

den, bieten sich Soldaten mit Jet-Packs an (dunkle Truppe, Jet-Truppe). Scharfschützen haben von den oberen Plattformen aus einen guten Blick über das ganze Gebiet.

Endor: Bunker

Die Rebellen sind im Dickicht auf Grund ihrer Uniformen sehr schwer zu erkennen, ganz im Gegensatz zu den Imperialen. Außerdem haben die Rebellen die Plattformen der Ewoks auf ihrer Seite, wo sich Scharfschützen postieren können. Dafür rücken die Imperialen mit AT-ATs an. Die Speederbikes sind für beide Seiten von großem Nutzen, da man mit ihnen schnell hinter die feindlichen Reihen schlüpfen und überraschend einen abgelegenen Kommandopunkt besetzen kann.

Geonosis: Turmspitze

Die Klon-Truppen besitzen zwei mächtige LA-TE-Walker, die als mobile Einstiegspunkte dienen. Mit den angriffsstarken Transportschiffen kann man zudem schnell Soldaten zu den Techno-Union-Schiffen hinter dem Turm bringen. Dafür ist die Turmspitze zunächst in Droidenhand. Der Turm hat wenige Eingänge und kann leicht gehalten werden. Scharfschützen und normale Soldaten sind hier die beste Wahl.

Hoth: Schildgenerator

Rebellen flitzen mit Tauntauns übers Feld und versuchen, den stationären Kommandoposten der Imperialen zu besetzen. Zusammen mit einem Copiloten fliegt ihr mit Snowspeedern um die AT-ATs herum, um sie mit einer Wurfleine zum Stolpern zu bringen. Da nur Snowspeeder eine ernste Gefahr für AT-AT-Walker darstellen, ist der Kommandopunkt im Hangar für die Rebellen sehr wichtig. Verliert ihr diesen, habt ihr auch keine Snowspeeder mehr.

Kamino: Klon-Fabrik

Zu Beginn einer Schlacht können sich beide Seiten große Vorteile verschaffen, wenn sie sich schnell zu den neutralen Kommandopunkten begeben und sie besetzen. Anstatt immer wild umherzurennen, solltet ihr euch darauf konzentrieren, immer die Punkte zu verteidigen, die gerade angegriffen werden. Die Jet-Truppen der Klon-Armee haben den Vorteil, dass sie flie-

gen können und nicht die Brücken benutzen müssen, um andere Plattformen zu erreichen. Dafür können Droidekas Brücken sehr gut verteidigen – auch alleine.

Kashyyyk: Inseln

Im Wookiee-Dorf kommt es hart auf hart, gleich von Anfang an wird hier an allen Kommandopunkten geballert. Wählt deshalb einen Soldaten oder Roboter mit Schnellfeuerwaffe, um Infanterie-Einheiten schnell unschädlich zu machen. Doch auch Scharfschützen können die Kameraden aus sicherer Entfernung im Kampf unterstützen. Panzerfaustschützen sind hier relativ nutzlos. Sucht in Hütten und hinter Barrikaden Deckung. Um verschanzte Gegner auszuschalten, werft ihr Granaten in Fenster und hinter Schutzwälle. Legt oder kniet euch hin, damit ihr keine große Trefferfläche abgibt. Spielt ihr mit den Droiden, nutzt die Droidekas, um Basen zu besetzen.

Kashyyyk: Docks

Diese Karte ist für Scharfschützen sehr vorteilhaft – vor allem für jene der Republik oder für die der Allianz, da diese Fraktionen zu Beginn einer Schlacht auf den Aussichtsplattformen Stellung beziehen können und von dort aus einen guten Überblick haben. Auch flinke Einheiten (Jet-Truppe, Dunkle Truppe, Droidekas) sind eine gute Wahl, da sie die großen Distanzen schnell überwinden können.

Naboo: Ebenen

Schnappt euch zu Beginn ein schnelles Fahrzeug (STAB, Kaadu, Speederbike etc.), um den Kommandopunkt in der Mitte der Karte vor dem Feind zu erreichen. Oder schützt eure Kameraden mit einem Panzer, während ihr ihn besetzt. Scharfschützen können hinter den spärlichen Bäumen oder hinter Felstrümmern Deckung suchen, doch erschweren die Hügel die Übersicht. Ansonsten gibt es hier nicht viel zu beachten.

Naboo: Theed

Eine sehr verwinkelte Map mit vielen Deckungsmöglichkeiten. Wenn ihr immer schön hinter Mauern, Blumenkästen und Säulen Schutz sucht, könnt ihr lange überleben. In der südli-



Naboo – Ebenen: Die zerstörten Säulen bieten euch jede Menge Deckung.



Rhen Var – Hafen: Die Treppen zu den Balkonen befinden sich in der Festung.

chen Hälfte der Map findet ihr auch einige höher gelegene Plattformen und Balkone, die sich hervorragend für Scharfschützen eignen. Panzerfaustschützen sollten gegen die Panzer und Kampfgleiter eingesetzt werden.

Rhen Var: Hafen

Eine Map mit sehr ungewöhnlichem Aufbau: Imperium oder Klon-Krieger greifen den Hafen mit Panzern und riesigen Kampfpläufern an, oder sie nehmen die Hintertür durch die Eishöhlen. Der Kommandopunkt in den Eishöhlen ist auch sehr schwer einzunehmen bzw. leicht zu verteidigen, da der Zugang sehr eng ist. Mit Granaten und Raketen sprengen sich die Angreifer den Weg frei. In den Gebäuden ganz im Norden der Map finden Droiden oder Rebellen Treppen, die zu Balkonen führen. Hier sollten Scharfschützen postiert sein, um die republikanischen bzw. imperialen Fußsoldaten schon von Weitem abzuknallen.

Rhen Var: Zitadelle

Bis ihr diese Karte auswendig kennt, werdet ihr einige Zeit brauchen. Auf Grund der vielen Brücken und Klüfte haben Jet-Truppen und Dunkle Truppen einen großen Vorteil: Sie springen oder fliegen einfach über Abgründe hinweg. Droidekas hingegen blockieren Brücken und enge Gänge. Ebenfalls sinnvoll sind Scharfschützen. Sie finden in den Türmen und Ruinen Unmengen erhöhter Posten mit guter Übersicht. Wenn ihr Treppen hinaufklettert und auf der Karte seht, dass sich Gegner auf der Plattform über euch befinden, werft am besten vorsorglich schon einmal Granaten hinauf.

Tatooine: Sandmeer

Nutzt unbedingt die Felsen in der Wüste, um euch zu schützen. Normale Soldaten sind hier die beste Wahl für den direkten Kampf, Panzerfaustschützen unterstützen die eigenen Panzer

oder Walker gegen feindliche Fahrzeuge. Die effektivsten Vehikel sind dank ihrer Wendigkeit und Feuerkraft die Kampfgleiter der Rebellen. Mit einem X-Wing oder einem Tie-Fighter könnt ihr aus der Luft problemlos Bodeneinheiten attackieren, da diese auf dem hellen Untergrund gut auffallen.

Setzt Flugzeuge oder Speederbikes ein, um schnell und unbehindert in den nördlichen und westlichen Teil der Map zu gelangen, wo die Tusken Raider ihre Basen haben. Besetzt ihr eine dieser Basen, könnt ihr eure Hauptgegner leicht in die Zange nehmen.

Tatooine: Mos Eisley

Diese Map ist wie geschaffen für die Dunklen Truppen des Imperiums. Da sie hoch springen können, müssen sie sich nicht durch umkämpfte Straßen bewegen und gelangen schnell und einfach zu Brennpunkten, wo ihre Hilfe benötigt wird. Wegen der verwinkelten Struktur sind Scharfschützen nur eingeschränkt einsetzbar, die bessere Wahl sind mal wieder die Soldaten mit Schnellfeuerwaffe. Weil es in Mos Eisley recht viele Kommandopunkte gibt, sind einige von ihnen unbewacht. Werft einen Blick auf die Karte und besetzt Basen, bei denen ihr kaum Widerstand erwarten müsst. Aber Achtung: Ebenso schnell, wie ihr Basen besetzt, könnt ihr sie auch wieder verlieren.

Yavin 4: Tempel

Die Droiden und das Imperium haben im Süden der Map einen Stützpunkt, an dem schwere Panzer oder Läufer erscheinen. Diese Basis ist zwar leicht zu verteidigen, doch man sollte sie nicht außer Acht lassen. Der Gegner kann schnell mit einem Speederbike vor der Tür stehen und den Punkt besetzen. Der Stützpunkt der Rebellen/Klon-Krieger im Tempel ist ebenfalls recht gut geschützt. Man muss nur das große Tor zu verteidigen

gen wissen. Da diese Fraktionen keine Panzer haben, sollten sie genügend Panzerfaustschützen einsetzen. Am meisten Gefechte gibt es mitten im Wald und am nördlichen Ende der Brücke. Vom südlichen Ende der Brücke aus können Rebellen und Klon-Krieger mit Scharfschützen den erwähnten Stützpunkt des Gegners im Süden im Auge behalten und einem angreifenden Kollegen, der dorthin auf dem Weg ist, aus der Ferne Deckung geben. Generell eignet sich die Brücke gut für Scharfschützen.

Yavin 4: Arena

Innerhalb der Arena ist das Schlachtfeld sehr eng, doch wenn ihr (je nach Partei) an eurem nördlichsten bzw. südlichsten Punkt einsteigt, könnt ihr mit IFT-T-Panzern bzw. mit Spinnenkampfläufern die gegenüberliegende Feindbasis stürmen und besetzen. Schafft ihr das, nehmt ihr eurem Gegner die Fahrzeuge. In der Arena selbst konzentriert sich der Kampf auf die Mitte. Achtet darauf, dass ihr zumindest einen Kommandopunkt in der Arena haltet und nicht alle dem Gegner überlasst. So könnt ihr ihn besser schwächen. Arbeitet viel mit Granaten innerhalb der Arena und bearbeitet von den Balkonen aus mit Scharfschützen den gegenüberliegenden Feindposten. ■



Tatooine – Mos Eisley: Die Sprungtruppen haben in den engen Straßen einen klaren Vorteil.



Yavin 4 – Tempel: Über die Brücke könnt ihr die feindlichen Stellungen umgehen.



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!

Der Medal-of-Honor-Killer!

CALL OF DUTY: FINEST HOUR



Test! Der Fronteinsatz des WWII-Ego-Shooters.

Live aus Japan

TEKKEN 5



Zu Besuch bei Namco: Alle Infos zum Beat'em-Up-Highlight!

PS2 Im Test

GRAN TURISMO 4



Am 14. Dezember erscheint GT 4 in Deutschland. Pünktlich liefern wir euch umfangreiche Testberichte dazu – im Heft & auf DVD.

PS2 Der Krieg der Welten

KILLZONE



Sonys knallharter Ego-Shooter im Test: packende Story, atemberaubendes Gameplay, bombastische Atmosphäre! Alle Infos auf DVD & im Heft.

+++ TIPPS UND TRICKS +++ NEWS +++ GEWINNSPIELE +++ TRENDS +++

PS2 Endlich – das Action-Highlight 2004

im **TEST!**

GTA: SAN ANDREAS



Ein Staat, drei Städte und mehr als 150 Stunden Spielzeit: Der Rundum-**TEST** zum Gangster-Epos mit vielen bislang unveröffentlichten Infos.

PS2 Noch besser als der Vorgänger!

PRINCE OF PERSIA 2

Die Rückkehr des Helden aus 1001 Nacht

PS2 Wo ist Dexter geblieben?

JAK 3

Test und Komplettlösung zum genialen Jump'n Run

kompetent und informativ wie immer

play 13/04

NICHT VERGESSEN!
play im ABO!

+ Superprämien
+ immer pünktlich frei Haus geliefert
+ nur € 4,50 statt € 4,99 im Einzelverkauf

ist ab 12. November 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

Die play-Ausgabe 12/97 stand ganz im Zeichen von Lara Croft: Nicht nur, dass wir dem heiß ersehnten zweiten Tomb-Raider-Teil auf den Zahn fühlten und Publisher Eidos im Rahmen des Special Screens einen Besuch abstatteten. Zum ersten Mal überraschte play die Leser mit einem Aufkleber für den CD-Deckel der Ur-PlayStation. Natürlich prangte darauf ebenfalls die aufreizende Lara. Doch damit noch nicht genug der Extras: Final-Fantasy-VII-Fans freuten sich über einen Kalender mit coolen Motiven aus dem Kult-RPG.

Apropos Kult! Ob nun die vielen unterschiedlichen Fahrzeuge, die riesigen Städte, der offene Spielverlauf oder die zahlreichen Radiostationen: Grand Theft Auto begeisterte uns bereits im damaligen Test mit Features, auf die wir uns auch in San Andreas wieder freuen...



Damals noch aus der Vogelperspektive: Schon der erste GTA-Teil setzte neue Gameplay-Maßstäbe.



Leider schon längst abgelaufen: Der kultige Final-Fantasy-VII-Kalender.

Hinter den play-Kulissen

Ein play-Redaktionsmitglied steht Rede und Antwort.



Name: Fränk Bogon

Alter: Saualt

Wie bist du zur play gekommen?

Mein Bewährungshelfer stellte mich vor die Wahl – entweder zur play oder einfahren ...

Erinnerst du dich noch an deinen ersten Kontakt mit der PlayStation-Konsole?

Anfang 1997, so zu MacOS 7.01-

Zeiten – Media Markt, Software-Abteilung in Berlin, leider zu langsam, leider erwischte worden (Jump and Run war noch nie meine Stärke) – Konsequenzen siehe oben.

Seit wann zockst du? Was war dein erstes System?

Bereits im zarten Alter von drei Jahren musste ich mit Hütchenspiel und Poker mein Lotterleben finanzieren, seitdem ließ mich der Zock nimmer los – natürlich das legendäre PingPong auf einem Schwarz-Weiß-Fernseher

Welchen Videospielden findest du toll...

Ratchet und Clank finde ich cool, wer sonst hat ne Schleimkanone, mit der man ganz fies allen Bösen das Lebenslicht ausblasen kann? Herrlich!

... und welchen nicht? Eigentlich richtig hassen tue ich keinen – obwohl, die Lara Croft geht mir schon ziemlich auf die Nüsse – die wenn mir mal vor meine Schleimkanone kommt, dann...

Was sind deine absoluten Lieblingsspiele?

Metal Slug, Medal of Honor, Gran Turismo, Ridge-Racer-Serie, Metal Gear Solid, Moon Patrol

Was treibst du in deiner Freizeit – außer zocken?

Streichen, schleichen und streicheln – und vor allem versorge ich mein Betriebssystem mit regelmäßigen Neustarts.

KANTE SPRICHT KLARTEXT

Der etwas andere Kommentar

Willkommen im Fernsehn

Alter Falter. Sowat nenn ich doch ma feinste Sonntach-Mittach-Unterhaltung wat Sony mit EyeToy: Play 2 abgeliefert hat. Selten hatte ich mehr Spaß mitnne Kamera. Da lass ich sogga gerne „Die Sendung mitte Maus“ für sausen um noch ne Runde vorde Flimmakiste abzuspacken. Schade is bloß, dat nich alle meine Konzepte mit am Start sin. Vervirrt hat mich auch ein bisken, dat se die Namen von meine Games geändert ham. Is „Haut se, Haut se, Immer auffe Schnauze“ ma klar besser als Knock Out. Odda Tor-Mania. Wat is dat denn? „Leg ihn rein Numma Elf, Leg ihn rein“ sollte dat heißen Jungens.

Un danke nomma Sony. Seit ich bei Meisterkoch den Highscore gebrochen hab, und meine Inge dat mitbekommen hat, macht se auf stur. Nu kann ich mir mein Essen imma selba kochen. Dumm gelaufen.

1. Vorsitzender der Mofa-Hawks Grullbad, Kante



Für astrein erklärt: Da macht sogga Kollege Alligator Schnappi gerne den Kochlöffel-Jongleur.



KONAMI

alles oder nichts... mach' dein spiel!

*"Das beste Fußballspiel der Welt
bekommt eine würdige Fortsetzung!"*

GamePro 10/04

"Die perfekte Simulation"

Best of GC 2004

"Unerreicht gutes Gameplay"

PlayZone 10/04

"Ein Wahnsinnsspiel!"

Play the PlayStation 10/04

PRO EVOLUTION SOCCER 4



PlayStation 2



PC
DVD-ROM



"A" and "playstation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

www.konami-europe.com
www.konamistyle.de

©1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION ©2002 JFA/MAX I ©2001 Korea Football Association I adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trademarks of the adidas-Salomon group, used with permission. I the use of real player names and likenesses is authorised by FIFA and its member associations. Officially licensed by Fredivisie NV I Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI I Campeonato Nacional de Liga 04/05 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP I All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

Klingeltöne, Logos, Java Games



GARANTIER
KEIN
ABO

www.klingelton.com

TELEFONBESTELLUNG

So einfach funktioniert's:
(1) Logo, Bildmitteilung, Klingelton, JAVA-Game
oder Mailboxspruch auswählen
(2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen
(3) In 1 Minute auf dem gewünschten Handy

0190 826 506 DE: €1,86/min
0900 510 035 AT: €2,16/min
0901 579 975 CHF 4,23/min
900 77 900 LU: €1,14/min

SMS - BESTELLUNG

Sende:
GEPP BESTELNUMMER HANDYMODELL an
z.B. GEPP 30030 Nokia 3310

81081*
0900 528 050 **
+ 9898 ***

für polyphone Klingeltöne sende
GEPP POLY BESTELNUMMER HANDYMODELL
z.B. GEPP POLY 30030 Nokia 7250i

*für ALLE dt. Netze, 2 SMS x 1,99 € (3,98 €)
VD2-Lst. 0,24 €, **2€ /SMS, ***3 CHF/SMS

WAP-DOWNLOAD

Über unseren WAP-Service kannst Du Dir so viele
Klingeltöne (auch Polyphone), Logos, animierte Bildmitteilun-
gen, JAVA-Games downloaden wie Du willst.

Sende eine leere SMS an
0043 699 1151 4271

Du bekommst dann eine Antwort SMS: - Meldung „Ein-
stellung eingegangen“ - Einstellungen speichern - Unter
Dienste „Klingelton“ auswählen ... und ab gehts ins WAP...

Kosten EUR 1,86/Min. während Verbindung zu WAP

NEU! SMS - CHAT

Sende eine SMS mit dem Text

„CHAT“ an 11821*

— Sende „CHAT“ an 0900 401010**

* Sende „TV“ an 911***

Chatten, Flirten, Verlieben...

* 1,99 €/SMS (VD2-Lst. 12 cent, zzgl. T-Mobile TPL)
** 1,- €/SMS, *** CHF 1,-

GARFIELD SPECIAL

Hintergrundbilder für alle Handys mit Farbdisplay!



TAGESHOROSKOP

Wie stehen deine Sterne? Wie wird dein Tag?

Wassermann, Fisch, Widder, Stier, Zwilling, Krebs,
Löwe, Jungfrau, Waage, Skorpion, Schütze, Steinbock



SENDE „START HOROSKOP Sternzeichen“ an
81811*
0900 401010**

+ 9898***

z.B. Start Horoskop Widder

Du erhältst täglich eine SMS mit deinem persönlichen Tageshoroskop zum
Preis von je EUR 0,99, EUR 1,00* bzw. CHF 1,50***. Sende einfach „STOP
HOROSKOP“ um den Service zu stoppen. Dieser Service funktioniert derzeit
für alle Kunden von T-Mobile, Vodafone, Eplus und O2 sowie in allen österr.
und schweizer Netzen.

LOGOS



BILDMITTEILUNGEN



HINTERGRUNDBILDER



TOP AKTUELLE KLINGELTÖNE

30227 Obsession 22220 Break my stride 28188 Sick and tired 31751 Dragostea din tei 32196 Perfekte Welle 30618 Willkommen 30368 Leb denn dir alte Holzmichel noch 32259 My place 28230 Pump it up! 32104 These words 30532 Space Taxi 30558 Wir sind wir 28114 Bubblin 28087 The reason 30530 Leave (get out) 28177 Guilty 28166 Tipex 32143 Voo Voo 30599 Open Roads 32276 Halt dich fest 32169 Troy 30589 Pop Muzak 30604 5 Jahre 32280 Tell me 32230 She 32150 We are (Spiderman 2) 32094 Durch die Nacht 30583 Superior	28159 Move your body 30596 Ein ganzer Sommer 32289 1ste Liebe 30362 Trick me 28236 I like that 28189 My happy ending 32209 Da Unbeatable 28231 Getting away with murder 28037 This love 32287 Celebrate youth 28234 Pieces of me 23389 Walking on sunshine 28147 How come 30617 Why it hurts 28032 Burn 30613 Streets of love 32284 Den Leben 30875 Zurück 32132 La promesse 30498 Chocolate (Choco Choco) 28243 Wie ne Familie 28255 Welcome Back 27952 Hotel 32243 Fuffies im Club 28056 Everytime 28199 Happy people 28187 Dry your eyes 28173 Lolas Theme 28113 Lets get it started	27758 Shut up 27951 Yeah! 23846 Ab in den Süden 31721 Augen auf 31738 Toxic 31467 Free like the wind 27708 Turn me on 30249 Hey Ya! 27781 Mandry 27866 Superstar 31427 Get low 27661 Baby Boy 31540 Poison 28605 8 mile 27836 Hey Mama 31720 Du hast mein Herz gebrochen 28680 In da Club 27870 My band 30030 Für Dich 27881 Dschungel (holt mich hier raus) 31058 PIMP 30118 Aicha 31514 Schick mir nen Engel 31786 Just one last dance 31546 Music is the key 27968 Suga Suga 28837 Get busy 31339 Numb 27848 White Flag	30339 Denkmal 31795 Cant wait until tonight 31469 Rockin on heavens floor 25915 Take me tonight 22488 Lose yourself 31587 Jigga Jigga 31664 Beds are burning 27704 Ich bin jung und brauche Geld 30257 Its my life 27647 Where the love 27117 Losing my religion 31198 In the shadows 31418 Tanzt das Brot 30372 Der letzte Stern 31508 Everyday Girl 27768 My immortal 30300 Believe in miracles 31081 Mr. Vain (reality) 30018 Ich kenne nichts 28939 Anyplace, anywhere, anytime 25753 Bump.Bump.Bump 26964 Burgerdance 31464 Zur Erinnerung 32065 Lane (Just one last dance) 28270 Call on me 28272 American Idiot 28258 Real to me 28230 Goodies 25462 Du hast mich 1000 mal belogen
200331 Das Lied vom Tod 20261 Mission Impossible 20598 Rocky, Eye of the tiger 20078 Axel F., Beverly Hills Cop 20340 Das Boot 20318 Simpsons 20604 Miss Marie 31352 King of Queens 20303 Halloween 22144 DB: Problems mal mit Gemütlichkeit 20102 Biene Maja 20299 Pippi Langstrumpf 20157 Der rosarote Panther 24039 Wer hat an der Uhr gedreht 20218 James Bond 21834 Bonardi Feeling 21949 Dragonball: Cha-La-Head-Cha-La 31716 Dragonball: Du wirst unbesiegt sein 21209 Starwars 20008 Captain Future 23528 Pinky and the brain 24180 Herr der Ringe	22956 Werner Beinhart 31240 Detektiv Conan 31555 Yu-Gi-Oh Theme 20924 Der Pate 20162 Titanic - My heart will go on 20929 Sesamstrasse 20260 A-Team 20227 Indiana Jones 25456 Schuh d. Manitu: Superperforator 31034 Schuh d. Manitu: Abachachi Melodie 23186 The Matrix 31143 Hey Hey Wicked 31153 Bezaubernde Jeannie 31189 Der Entenstanz (Vogelstanz) 23810 Winnie the Pooh 25564 Die Olsenbande 25137 Dirty Dancing (Time of my life) 20597 Pretty woman 21724 Nationalhymne DDR 20643 Nationalhymne Deutschland 20949 Nationalhymne Italien 20970 Nationalhymne Türkei	21598 Rut sin die Ruse 22818 Viva Colonia 21888 Zieh Dich aus kleine Maus 20237 Die Hände zum Himmel 26208 20 Zentimeter 20322 Hey Baby 20002 Anton aus Tirol 25127 Verdammt ich lieb Dich 22963 Schön ist es auf der Welt zu sein 21762 Super Jelle Zick 23067 Country Roads 21570 Wir sind alle über 40 25127 Verdammt ich lieb Dich 22288 We will rock you 31269 Maria (I like it loud) 26108 Nessaja 21831 Wir kiffen 24038 Highway to Hell 23041 Hells Bells 20409 Nothing else matters 20072 Smoke on the water 20054 Thunderstruck	20638 The Final Countdown 24505 Moonlight Shadow 20020 99 Luftballons 23416 Ayia Benzer 23293 Yankee Doodle 31156 Herr Rossi sucht das Glück 31145 Laurel & Hardy (Dick & Doof) 25711 Geräusch: Furr 25784 Geräusch: Rülpsen 23789 Motorengeräusch: Formel 1 23786 Sonar: Echolot von Schiffen 25312 Martinshorn (Tati-Tati) 23825 Mortal Kombat 31159 Resident Evil (Main Title Theme) 20042 Need for Speed Underground 20204 Schalle 04 (blau und weiss) 24481 Ein Rudi Voller 25422 FC Bayern: Stern des Südens 24147 Borussia: Die Elf vom Niederrhein 24150 Dortmund: Heja BVB 25501 Bayerischer Defiliermarsch 31349 Marschmusik: Preussens Gloria

COOLE JAVA GAMES



SOUNDCLIPS

für alle Handys der Hersteller Nokia, Sagem, Motorola, Sony-Ericsson, Alcatel, Samsung, Siemens, Sharp, Panasonic, Sendo, LG, NEC, Maxon, die WAV, MMF, AMR, MP3 oder IMA unterstützen.

120014 Frau Orgasmus 120009 Dein Handy klingelt, Du Stinker! 120017 Trabi 120018 Altes Telefon 120036 Hurr: unheimliches Lachen 120011 Furz 120038 Polizeisirene 120044 Pferd 120005 Kuh (Muuu) 120022 Lamborghini beschleunigt 120032 Edgar Wallace 120038 Raumschiff Enterprise: Brücke an Kirk 120045 Wolf heult 120050 Kind lacht 120147 Gewitter	120260 Deedee (aus d. Fernsehwerbung) 120039 Formel 1 Rennwagen 120023 Frosch 120006 Singende Hühner 120041 Toilettenpöpsel 120001 Big Ben 120063 TS: Mei was bist Du den für ein Schweinchen 120016 Woo Hoo (Kill Bill) 120033 Raumschiff Enterprise: Alarm 120037 Kuckucksuhr 120051 Kobold lacht 120048 Tarzan 120007 Vogel 120026 Tarzan ist verkühlt 120034 Raumschiff Enterprise: Beamen	120055 Golf GTI Turbo 120012 Indianartanz 120003 brüllender Löwe 120047 Hahn 120048 Schaf 120084 Katze 120052 Frau schreit 120004 Schakale 120083 Pitbull knurrt 120139 Woody Woodpecker 120028 Ohh Yes 120062 Martinshorn 120019 CTU Ringtone (Serie 24) 120013 Frau lacht 120000 Tr. Surpr.: Das geht dich gar nichts an...	120033 Sportwagen startet 120004 Jodeln 120126 Hexenlachen 120010 Männergeschrei 120042 Husten 120021 Stingray (1976) 120043 Türkische 120057 Bombenalarm 120124 Friedhofsglocke 120098 Delfin 120144 Crazy lachen 120043 170 mph Corvette 120049 Rennauto (fährt vorbei) 120105 Großer Hund 120002 Dschungel
---	--	---	---

*Logos: NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, sowie alle EMS-fähigen Handys mit ALKATEL, SAGEM, MOTOROLA, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON. "Bildmitteilungen" alle NOKIA (ausser 5110), SAMSUNG, SIEMENS "Klingeltöne" alle NOKIA (ausser 5110), SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, ALKATEL, SENDING, PHILIPS (625, 625 und neuer), TELIT, TRIM, SENDO, MAXON "Polyphone Klingeltöne" NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, SAMSUNG, TRIM, SENDO (T-Mobile, LG, NEC nicht i-Mode, SHARP, PANASONIC (G87, J70), MAXON "Farbige Hintergrundbilder" 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 Betriebslogos, Animationen und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingerichtet sein. Minderjährige Besteller benötigen die Einwilligung des Erziehungsberechtigten. Eventuelle Irrtümer und Druckfehler behalten wir uns vor. Alle Angaben sind ohne Gewähr. Hilfe: support@klingelton.com