

100 % PLAYSTATION 2

05/2003 € 4,99

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



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

MIT
DVD

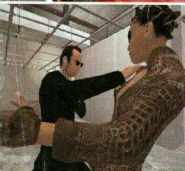
111 MINUTEN SPIELZEIT
50 VIDEOS
Silent Hill 3, Final Fantasy X-2,
Soul Calibur II, Primal
u. v. a.

TOP-THEMEN AUF **DVD**



TRUE CRIME STREETS OF L.A.

GRAND THEFT AUTO DELUXE?
Cooler Trailer und originelle Lektionen zu
Activisions ehrgeizigem Action-Projekt



ENTER THE MATRIX

MAKING OF A BLOCKBUSTER
Geniale Spielszenen und brandheißes
Entwickler-Interview



RESIDENT EVIL DEAD AIM

GROSSER NAME, GROSSES SPIEL?
Der neueste Vertreter aus Capcom's
Horror-Küche erstmals enthüllt

TESTS, TIPPS & NEWS AUF **DVD**

Tests: Splinter Cell, Tenchu: Wrath of Heaven, Primal, Jurassic Park:
Operation Genesis, NBA 2K3, NHL 2K3, Vexx, NFL 2K3

Vorschau: Silent Hill 3, RTX Red Rock, X-Men:
Wolverine's Revenge, Wakeboarding Unleashed, NBA Street
Vol. 2, Dark Cloud 2, Chaos Legion, Soul Calibur 2 u. a.

Kurz & Knapp: XIII, Splashdown 2, Sponge Bob, Dakar 2 u. v. a.

Tipps: Splinter Cell **News:** K-1 World Grand Prix, BattleBots u. a.

Specials: The X-Files, Final Fantasy X-2 u. a. **Filmtrailer**

MEDAL OF HONOR RISING SUN

EXKLUSIV-INTERVIEW MIT DEN ENTWICKLERN
Pearl Harbor statt Normandie, Stealth statt Action –
warum Rising Sun kein simpler Neuaufguss ist!

ONIMUSHA 3 JAK AND DAXTER 2

ENTHÜLLT: Die Nachfolger der Mega-Hits

SPLINTER CELL

TEST, TIPPS UND LÖSUNG AUF DVD & IM HEFT:
Die brandheißte Umsetzung des Xbox-Klassikers



"Wenn du ein Spiel suchst, dass du mit dem Xbox Live™ Starter-Kit kaufen kannst, guck dir MechAssault doch mal genauer an."



XBOX LIVE ONLINE SPIELBAR



MECHASSAULT UND XBOX LIVE: DIE DIPLOMATIE IST SOEBEN DEN BACH RUNTER GEGANGEN.

Jetzt übernimmst du die Kontrolle über die riesigen Mechs! Mit Xbox Live forderst du Gegner auf der ganzen Welt heraus und zeigst ihnen, was Überlegenheit bedeutet. Lade dir ein paar schlagkräftige Mechs, coole Power-Waffen und neue Multiplayer-Maps herunter, um deine Fähigkeiten total auszureizen. Denn jetzt wird's richtig stressig!



www.xbox.com/de/mechassault

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Die in dieser Produktbeschreibung enthaltenen Angaben dienen ausschließlich zu Informationszwecken und beziehen sich auf die Pre-Release-Version des Produkts, das vor seiner Freigabe zum Verkauf noch wesentlichen Änderungen unterliegen kann. Microsoft schließt in Bezug auf diese Produktbeschreibung und die darin enthaltenen Angaben jede Haftung und Gewähr aus. © 2002 Day 1 Studios (Teile hiervon). Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, MechAssault, Xbox, Xbox Live sowie die Xbox-Logos sind eingetragene Marken bzw. Kennzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. In dieser Produktbeschreibung enthaltene Firmennamen und Produktbezeichnungen sind u.U. Marken der betreffenden Inhaber.

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

PLAYZONE EDITORIAL

PLAYSTATION 2 NETZWERK-GAMING

SONYS ONLINE-STRATEGIE ENTHÜLLT!

VERKEHRTE WELT?

Die PS2 kam zwar lange vor der Xbox und dem GameCube auf den Markt, doch in Sachen Online-Gaming ist sie deutlich ins Hintertreffen geraten. Der Grund dafür, dass Sony seine Online-Pläne lange Zeit vor sich herschob, dürfte sein, dass Breitband-Anbindung noch lange nicht die Verbreitung hat, wie man vor drei Jahren prognostiziert hatte. Dies bedeutet natürlich, dass weniger User als angenommen daran teilnehmen können, womit die finanzielle Rentabilität dieses Segmentes mehr als fraglich erscheint. Bill Gates scheint hiermit weniger Probleme zu haben. Microsoft nutzte nämlich die Gunst der Stunde und seine Internet-Erfahrung mit MSN und stellte mit Xbox Live eine geradezu mustergültige Online-Gaming-Plattform auf die Beine, die bereits seit Herbst letzten Jahres in Deutschland getestet wird und am 14. März in acht europäischen Staaten für den Massenmarkt geöffnet wird. Sogar noch eine Woche früher, nämlich am 7. März, dürfen Nintendo-Fans mit *Phantasy Star Online* in die Online-Zukunft starten. Sony wird hingegen erst Ende April die Testläufe des so genannten „PlayStation-2-Netzwerk-Gaming“ einläuten. Hierzu werden derzeit auf der Website www.playstation.de 2.500 Betatester gesucht. Um als Tester in Frage zu kommen, muss man volljährig sein, seinen Wohnsitz in Deutschland haben, über einen Breitband-Zugang, eine PS2, eine Memory Card und eine Kreditkarte verfügen. Die Auserwählten erhalten dann ein Testpaket inklusive Ethernet-Netzwerk-Adapter, Software-Disc, USB-Headset sowie das Game *SOCOM: US Navy SEALs*.

HERZLICH WILLKOMMEN, TRANTOR!

Wer gerne von den guten alten C64-Zeiten schwärmt, wird sich künftig bei uns noch wohler fühlen. Denn Heinrich Lenhardt (als Gründer von *Power Play*- und *PC Player* der Urvater der deutschen Videospiele-Presse) ist sofort als US-Korrespondent für uns tätig. Einen Einstand nach Maß feiert Heinrich mit der aktuellen *Medal of Honor*-Titelstory. Ich wünsche gute Unterhaltung!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

EIN KOMMEN UND GEHEN Während Praktikant Christian Schönlein seit dem 1. März als Volontär bei uns tätig ist, wechselte Uwe Hönig als Redakteur zum Schwesternmagazin X-ZONE, das ab dem 9. April unter dem Namen XBOX-ZONE monatlich erscheinen wird.



Von links nach rechts, hintere Reihe:
Christian Schönlein (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Stefanie Schetter (Redaktion)
Stefanie Sämann (Layout)
Alexandra Böhm (Layout)
Yves Nawroth (Redaktionsassistenten)

Von links nach rechts, vorne:
Hans Ippisch (Redaktion)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)
Robert Heller (Redaktion)
Maik Bütfer (Redaktion)

Nicht auf dem Bild:
Albrecht Ott (Redaktion)
Heinrich Lenhardt (US-Korrespondent)

NEWS

- 06 Allgemeine News
- 10 Japan-News
- 12 USA-News

REPORTAGEN

- 16 EYETOY - Spielzeug für die Augen

GEWINNSPIELE

- 24 The-X-Files-Gewinnspiel
- 83 Primal-Gewinnspiel
- 109 xXx - Triple-X-Gewinnspiel

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 104 Budget
- 108 DVD

RUBRIKEN

- 110 Abo-Angebote
- 117 Abo Inside
- 72 Charts
- 145 Das Letzte auf der vorletzten Seite
- 106 Hardware & Zubehör
- 144 Impressum
- 144 Inserentenverzeichnis
- 112 Leserbrief
- 64 PlayStation-2-Lexikon
- 70 Schon getestet!
- 14 Update
- 146 Vorschau
- 143 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Alias	8
Alien vs. Predator: Extinction	42
Alter Echo	8
Beach Volleyball	13
BlowOut	36
Chaos Legion	52
Dancing Stage Mega Mix	46
Destruction Derby - Arena	14
Enter the Matrix	96
Everblue 2	34
F1 2003 Career Challenge	12
Fallout: Brotherhood of Steel	104
Final Fantasy X	30
Firewarrior	7
Futurama	103
G1 Jockey 3	105
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva	103
Gunfighter II	54
Hulk	13
Hunter: The Reckoning Wayward	93
International Superstar Soccer 3	32
Jak and Daxter 2	105
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	102
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	92
Jurassic Park: Operation Genesis	18
Medal of Honor: Rising Sun	94
MotoGP 3	40
NBA Street Vol 2	9
Next Generation Tennis 2003 US Open	98
NFL 2K3	26
Onimusha 3	10
Onimusha Buraiden	50
Pitfall Harry	80
Primal	7
Prince of Persia - The Sand of Time	9
Pro Beach Soccer	11
R-Type Final	100
Raging Blades	48
Resident Evil: Dead Aim	11
Sangokushi Senki 2	102
SpongeBob - Revenge of the Flying Dutchman	105
SSX Tricky	97
Syberia	84
Tenchu: Wrath of Heaven	15
Tennis Master Series 2003	13
The Hobbit	9
The Italian Job	6
The Movies	22
The X-Files: Resist or Serve	105
TimeSplitters 2	74
Tom Clancy's Splinter Cell	100
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	90
Vexx	15
Wakeboarding Unleashed	88
War of the Monsters	

INHALT

05/2003

VORSCHAU

18 MEDAL OF HONOR:
RISING SUN

Medal of Honor im Doppel-pack? Coole Sache! Alles Wissenswerte über die beiden neuen Spiele finden Sie ab Seite 18.

VORSCHAU

22 THE X-FILES:
RESIST OR SERVE

Ein Survival-Horror-Adventure zur erfolgreichen Fernsehserie? „Mulder und Scully, übernehmen Sie!“



VORSCHAU

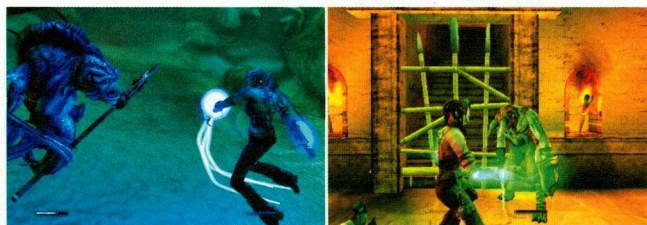
74 TOM CLANCY'S 118 SPLINTER CELL

Undercover-Redakteur Maik hat zusammen mit Special Agent Sam Fisher die Welt gerettet. Seinen Einsatzbericht gibt es ab Seite 74 zu bewundern.



TEST 80 PRIMAL

Ordnung muss sein! Halbdämonin Jen und Gargoyle Scree sorgen dafür, dass das Chaos in Oblivion nicht überhand nimmt.



TEST 84 TENCHU: WRATH OF HEAVEN

Schnell wie eine Giftschlange und ebenso tödlich: Activisions Ninjas mischen die Action-Konkurrenz auf!



VORSCHAU

- 42 Alter Echo**
Ein-Mann-Armee auf Zerstörungskurs
- 36 Chaos Legion**
Action pur in genialer Optik
- 52 Dancing Stage Mega Mix**
Tanzmatte raus und los geht's!
- 46 Destruction Derby – Arena**
Lustiges Online-Autosverschrotten
- 34 F1 2003 Career Challenge**
Reines Update oder neues Spielkonzept?
- 30 Fire Warrior**
Wolfgang besteht seine Feuertaufe
- 54 Hulk**
Bärenstarke Filmumsetzung?
- 32 Jak and Daxter 2**
Fortsetzung des genialen Jump & Runs
- 18 Medal of Honor: Rising Sun**
Ego-Shooter mit Einsatzziel Pazifik
- 40 NBA Street Vol 2**
Streetball mit Tricks und Moves en masse
- 26 Onimusha 3**
Samurai-Action mit Jean Reno
- 50 Pitfall Harry**
Revival eines Videospielklassikers
- 48 Resident Evil: Dead Aim**
Christian säubert einen Luxusdampfer von Untoten
- 22 The X-Files: Resist or Serve**
Mystery-Thriller mit Gänsehautgarantie

TEST

- 96 Everblue 2
- 103 G1 Jockey 3
- 103 Gunfighter II
- 93 International Superstar Soccer 3
- 102 Jimmy Neutron der mutige Erfinder
- 92 Jurassic Park: Operation Genesis
- 94 MotoGP 3
- 98 NFL 2K3
- 80 Primal
- 100 Raging Blades
- 102 SpongeBob – Revenge of the Flying Dutchman
- 97 Syberia
- 84 Tenchu: Wrath of Heaven
- 74 Tom Clancy's Splinter Cell
- 100 Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare
- 90 Vexx
- 88 War of the Monsters

KOMPLETTLÖSUNG

- 118 Tom Clancy's Splinter Cell

CHEATS & CODES

- 138 Tenchu: Wrath of Heaven
- 139 Black & Bruised
- 139 Men in Black II
- 140 Tom Clancy's Ghost Recon
- 140 Whirl Tour
- 141 Dakar 2
- 141 Devil May Cry 2
- 141 Die Sims
- 142 Downforce
- 142 SSX Tricky
- 142 Super Trucks

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. DER PROFI

Kultschauspieler Jean Reno kriegt seine erste Videospiel-Rolle in *Onimusha 3*.

2. ZEIT FÜR ZERSTÖRUNG!

Destruction Derby: Arenas bietet die spaßigsten Blechschäden seit langem!

3. SPLINTER CELL

Besser spät als nie: Ubi Soft liefert eine erstklassige Xbox-Umsetzung ab!

4. SYBERIA

Na gut, es ist lange nicht perfekt. Aber endlich wieder ein gutes Adventure!

5. KEIN SCHROTT!

Endlich wieder ein Monat ohne Voll-daneben-Spiel!

FLOPS



1. WEG VOM FENSTER

BPJM indiziert drei PS2-Topseller auf einen Streich.

2. SIEG WAHRHEIT

Der Preis für den blödesten Namen in einem Videospiel geht an Capcom.

3. MINORITY REPORT

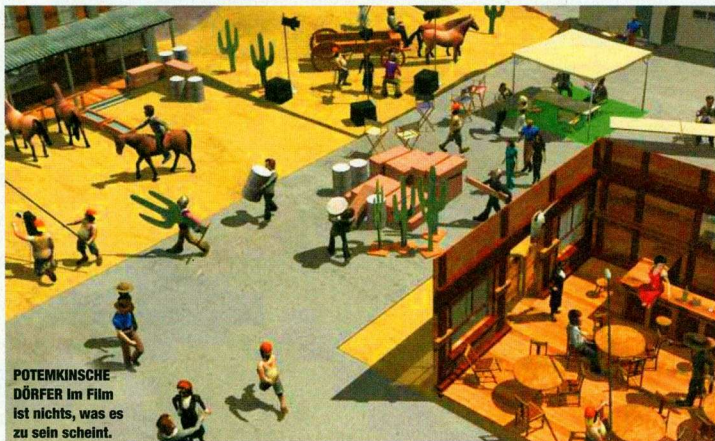
Activision schickt uns kein Vorab-Testmuster des längst fertigen Spiels.

4. JAKS NEUES DESIGN

Sorry, Sony, aber jetzt sieht der Typ erst recht nicht sympathisch aus.

5. SCHUSS NACH HINTEN

Christians Besuch beim Friseur erweist sich im Nachhinein als Flop!



POTEMKINSCHES DÖRFER im Film ist nichts, was es zu sein scheint.

The Movies

STRATEGIE Bringen Sie es als Hollywood-Mogul zu Ruhm!

In der Video- und Computerspielwelt gibt es wenige Entwickler, die mehr als einer eingeschworenen Fangemeinde namentlich bekannt sind. Einer davon heißt Peter Molyneux. Zuletzt begeisterte er mit *Black & White* die PC-Spieler, sein neuestes Projekt entwickelt er auch für die Play-

Station 2. *The Movies* heißt das Spiel, und wie der Name schon sagt, geht es um Filme. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Filmproduzenten in den 20er-Jahren des vergangenen Jahrhunderts. Mit den richtigen Entscheidungen finanzieller und künstlerischer Art soll er dieses dann ins 21. Jahrhun-

dert führen. Wer die Spiele Peter Molyneux' kennt, weiß, dass dabei wohl keine trockene Manager-Simulation herauskommen wird. Tatsächlich werden die Spieler in der Lage sein, Filme, die sie in Auftrag geben, auch anzuschauen, zumindest einen Trailer davon. Cineasten müssen sich allerdings noch in Geduld üben: *The Movies* soll erst irgendwann 2004 in den Regalen stehen. Einen kleinen Vorgeschmack liefern aber schon mal unsere Bilder der PC-Version. (ao)

Hersteller: Activision

Internet: www.lionhead.co.uk

Termin: 2004



MAFIÖS ... geht es im Filmgeschäft natürlich nur vor der Kamera zu.

Prince of Persia – The Sands of Time

ACTION-ADVENTURE Der Prinz springt wieder! Ubi Soft bringt uns einen Klassiker auf die PS2.

Oldie-Spieler erinnern sich sicherlich noch an den 2D-Klassiker *Prince of Persia*. Bei Ubi Soft wird jetzt an einem Remake gear-

beitet, das die gute alte Zeit wieder aufleben lassen soll, allerdings in einem der Zeit angepassten Gewand. Das Team

hinter dem Titel konzentriert sich laut Produzent Yannis Mallat auf die Aspekte des Spiels, die schon im Original begeistern konnten, und verpackt dies in eine dichte, orientalisch angehauchte Story. Animationen, die auf Martial-Arts-Filmen und Capoeira (ein Kampfstil, der aussieht wie ein Tanz) basieren, sollen das Spiel auch grafisch zum Hingucker machen. (cs)

Hersteller: Ubi Soft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: 4. Quartal 2003

ORIENTALISCH Die ersten Bilder der Umgebungen sehen sehr verlockend aus.



PLAYSTATION 2
NEWS

Aliens vs. Predator: Extinction

STRATEGIE Fox inszeniert die Schlacht der Filmmonster.

Aus Platzgründen stellen wir an dieser Stelle ausnahmsweise einen vielversprechenden USA-Titel vor – *Aliens vs. Predator: Extinction*. Das Aufeinandertreffen der Filmmonster-Legenden wurde schon öfter als Ego-Shooter adaptiert, doch beim neuen PS2-Titel zum Thema geht Entwickler Zono Inc. im Auftrag von Fox Interactive mal einen anderen Weg. Die aggressiven Viecher treten in einem Echtzeit-Strategiespiel gegeneinander an! Wie gewohnt gibt es noch eine dritte Partei, die es erneut nicht in den Titel geschafft hat – die menschlichen

Marines. Jede der drei Seiten verfügt über zehn aufrüstbare Einheitentypen mit jeweils ganz unterschiedlichen Fähigkeiten: Die Aliens greifen in Gruppen an und verwandeln Gegner mithilfe der berüchtigten Facehugger in Brutstätten, die Predators setzen ihre Stealth-Fähigkeiten ein und die Menschen verfügen über ein topmodernes Waffenarsenal. Ein Termin für Europa wurde noch nicht bekannt gegeben, die Bilder stammen noch von der Xbox-Fassung. (mp)

Hersteller: Fox Interactive

Internet: www.foxinteractive.com

Termin: Sommer (USA)

Futurama

ACTION-ADVENTURE Das Spiel zu Matt Groenings Kultserie.

Hinter einem weichen Äußeren steckt nicht immer ein weicher Kern. Fans der Fernsehserie *Futurama* wissen das. Dort ist die großmütterliche Mom in Wahrheit eine knallharte Geschäftsfrau, die über Leichen geht. So weit wie im Action-Adventure zur Serie hat sie es aber noch nie getrieben. Hier erlangt sie die Herrschaft über die Erde und will jetzt das ganze Universum erobern. Natürlich haben der schusselige Fry, Roboter Bender und die einäu-

gige Leela etwas dagegen. Der PS2-Spieler steuert alle drei in ihrem Freiheitskampf, wobei jeder unterschiedliche Kampfeigenschaften mitbringt. Mit Cel Shading wird der Look der Serie schön auf die Konsole übertragen. Auch die Dialoge von den *Futurama*-Drehbuchautoren und die Original-Stimmen der Sprecher sorgen für eine authentische Umsetzung. (ao)

Hersteller: SCI

Internet: www.sci.co.uk

Termin: Juli



EMANZIPIERT
Leela braucht keinen männlichen Support.



BEHÄMMERT
Fry ist manchmal etwas schwer von Begriff.

UNTER BESCHUSS Eine Gruppe Marines bekämpft einen Predator.



PS2NEWS

INFO KURZ & KNAPP

NEUES CASTLEVANIA!

Konami hat eine neue Episode der berühmten *Castlevania*-Serie für die PlayStation 2 angekündigt. Das vom Tokioter Konami-Team entwickelte Spiel soll im Herbst auf den Markt kommen, weitere Details sollen aber erst im Mai auf der E3 bekannt gegeben werden.

CAPCOM CANCEL

FIGHTING ALL-STARS

Das auf PS2-ähnlicher Arcade-Hardware entwickelte Beat 'em Up *Capcom All-Stars* ist überraschend von sämtlichen Veröffentlichungslisten geflogen. Ein Grund für die Streichung des Titels wurde nicht genannt.

DRIVER – DER FILM

Nach *Resident Evil* hat sich Constantin Film jetzt die Lizenz für eine weitere Videospiel-Verfilmung gesichert: *Driver!* Die Produktion soll noch in diesem Jahr beginnen, Regie wird erneut Paul Anderson führen, der vor *Resident Evil* schon mit dem exzellenten *Event Horizon* auf sich aufmerksam gemacht hatte.

DIE BPJM SCHLÄGT ZU

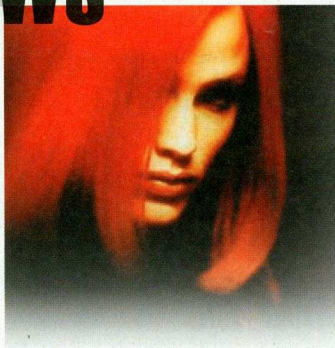
Ab dem 28. März stehen *GTA Vice City*, *Red Faction* und *Resident Evil CODE: Veronica X* auf dem Index der BPJM. Aus diesem Grund tauchen die Titel bereits in diesem Heft nicht mehr in den Referenzlisten und Vergleichen auf. Wir bitten um Verständnis.

ONLINE-GEISTER

Auf der Game Developers Conference präsentierte Capcom das noch nicht offiziell angekündigte „Ghouls and Ghosts online“, ein neuartiges Online-Action-Adventure.

KINGDOM HEARTS 2?

Gerüchten zufolge ist bei Squaresoft der Nachfolger des Disney-RPGs schon in der Mache.



Alias

ACTION-ADVENTURE Die TV-Serie zum Mitspielen

TV-Action-Serien erfahren oft eine Wiedergeburt als Videospiel. Bei *Alias* steht allerdings eher die Spionage im Vordergrund. Dürfen wir also ein *Metal Gear Solid* mit TV-Lizenz erwarten? Laut Acclaim wird das Spiel die Stärken der Serie in sich vereinen und somit neben einer ausgeklügelten Storyline auch so genannte Spionage-Action, diverse Gadgets und Martial Arts bieten. Dabei werden Sie Aufträge in verschiedenen Teilen der Welt annehmen, die Sie teils unter Zeitdruck bestehen müssen. Sollte das Spiel so spannend wie die Serie werden, freuen wir uns auf eine spielbare Version. (cs)

Hersteller: Acclaim

Internet: www.acclaim.de

Termin: Herbst

LIZENZTITEL Die Serie bekommt ein eigenes Spiel. Die hübsche Agentin und spannende Story versprechen einen tollen Titel.



LUXUSKÖRPER Abbey macht ihren Körper lang, um an den Ball zu kommen.



DEN HAB ICH! Die schönen Spielerinnen geben alles.



KNAPPES SPIEL Dem Schiri gefallen die Outfits mehr als das Spiel selbst.

Beach Volleyball

SPORT Jetzt kriegt auch die PS2 leicht bekleidete Strandhäschen.

Seitdem sich auf der Xbox die *Dead or Alive*-Mädels am Strand austoben, schielen immer mehr Augen aus der PLAYZONE-Redaktion neidisch auf die Bildschirme der

X-Zone und OXM-Kollegen. Jetzt kriegen aber auch die PS2-Besitzer endlich ein Volleyball-Spiel mit leicht bekleideten Mädels. Das Schöne daran ist, dass das Spiel nicht

einfach nur ein Mittel zum Zwecke der Fleischschau darstellt, sondern ein ausgefeiltes Volleyball-Spiel werden soll. Viele Spielmodi, ausgefallene Special Moves und die Möglichkeit, sich selber ein Strandhäschen zu erstellen, klingen schon jetzt mehr als verlockend. (cs)

Hersteller: Acclaim

Internet: www.acclaim.de

Termin: Sommer

Next Generation Tennis 2003 US Open

TENNIS Wanadoos Sportler hauen sich die Bälle um die Ohren.

Wer gerne kleine gelbe Filzbälle über Netze drischt, hat auf der PS2 mittlerweile eine gewisse Auswahl. Ein eher mittelmäßiger Vertreter des Tennissenres war voriges Jahr NGT: Next Generation Tennis - US Open. Scheinbar nicht viel besser wird die Fortsetzung Next Generation Tennis 2003: Mit fünf verschiedenen Spielmodi wird dem Tennis-Fan immerhin Abwechslung geboten. Dazu sind noch einige Bonus-Spiele freischaltbar, wenn man im Karrieremodus vorankommt. Der besteht aus Trai-

ning, Verbessern der Ausrüstung und Turnieren. Die Steuerung ist sowohl in der Arcade- als auch in der Simulationsvariante einfach gehalten: Mit vier verschiedenen Schlägen und Effet bekommt man die Bälle locker übers Netz, wenn man an der richtigen Stelle steht. Grafisch macht das Spiel allerdings keinen brillanten Eindruck: Die Animationen wiederholen sich schnell und das Publikum wirkt platt. (ao)

Hersteller: wanadoo
Internet: www.wanadoo-edition.com
Termin: 14. Mai



EXPLOSIV
In diesem Trainings-spielchen sprengen Sie Fässer.

ERWISCHT
Gerade noch kommt die Spielerin an den Ball.

Pro Beach Soccer

SPORT Fußball spielt man jetzt mit Sand zwischen den Zehen.

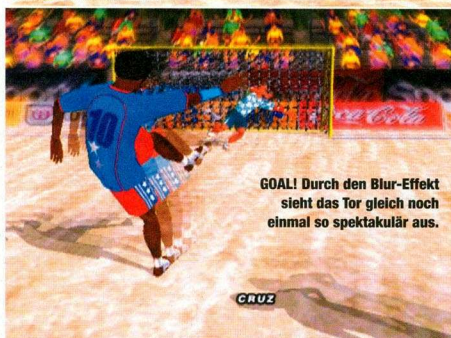
Passend zu *Beach Volleyball* beglückt uns Wanadoo mit einem Strand-Fußball-Spiel. Das Spiel soll durch die realistischen Spielermodelle, die lässige Atmosphäre und arcade-lastige Fußball-Action überzeugen. Die Spieler werden mit 7.000 Polygonen dargestellt und werden sich dank Motion Capturing extrem realistisch

bewegen. Atmosphärisch liefern echte DJs (anstatt Sport-Kommentatoren) mit frechen Sprüchen cooles Beach-Ambiente und die flotte Spiel-geschehen verspricht dazu schnelle und spaßige Beach-Soccer-Spiele. (cs)

Hersteller: Wanadoo
Internet: www.wanadoo-edition.com
Termin: 28. Mai



FALLRÜCKZIEHER Auf Sand landet man glücklicherweise weicher als auf Rasen.



GOAL! Durch den Blur-Effekt sieht das Tor gleich noch einmal so spektakulär aus.

The Italian Job

RENNSPIEL Eidos bietet das Spiel zum Remake des Kultfilms.

Das Spiel wird dabei auf den wahnwitzigen Verfolgungsjagen des Films basieren. Mit einem der Mini Cooper, die dem Film besonders in England zu seiner Beliebtheit verhelfen, rasen Sie durch die Straßen von Los Angeles und machen dort Bürgersteige und sogar U-Bahn-Stationen

unsicher! Die erste Testversion wird zeigen, ob es sich um ein weiteres unausgeglichenes Lizenzprodukt handelt oder ob uns Eidos pünktlich zum Kinofilm einen kultigen Fun-racer abliefert. (cs)

Hersteller: Eidos
Internet: www.eidos.de
Termin: Mai



KULTOBJEKT
Mit dem Mini auf Verfolgungsjagd.

JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod
berichtet.

FFX-2 in Japan veröffentlicht

Final Fantasy X-2 wurde am 13. März in Japan veröffentlicht. Schon ab 6:30 Uhr morgens öffneten viele Geschäfte besonders früh, um die großen Mengen an Kaufwilligen in den Schlangen vor den Türen zu bedienen. Zum Tsutaya in Tokio, wo die Präsidenten von Square und Enix für eine spezielle Launch-Tag-Veranstaltung vor Ort waren, kamen über 200 Leute. Die erste Person in der Schlange hatte seit Mitternacht gewartet. Die anfängliche Auslieferung von FFX-2 umfasst 1.800.000 Stück, die sehr schnell ausverkauft sein dürften. Die Zwei-Millionen-Marke sollte mit Leichtigkeit im Laufe des Jahres durchbrochen werden. Es wird erwartet, dass die Verkäufe von FFX-2 auch die Verkäufe der PlayStation-2-Hardware antreiben werden, daher ist es nicht verwunderlich, dass eine große Zahl an Geschäften bereits weder PS2-Konsolen noch das Spiel mehr vorrätig hat.

JAPAN PS2-CHARTS

1. Shin Megami Tensei III: Nocturne
2. Dragon Ball Z: Budokai
3. Let's Make A Pro Baseball Team 2
4. Pride
5. Sanji Digi World 4
6. Anubis: Zone of the Enders
7. Venus & Braves
8. Lord of the Rings: The two Towers
9. Devil May Cry 2
10. Makai Senki Disgaea



EFFEKTGEWITTER Grafisch steht Onimusha Buraiden den Action-Adventures in nichts nach.



LUFTKAMPF Solche Sprünge sind neu im Repertoire des bisher nur am Boden agierenden Samanosuke.

Onimusha Buraiden

BEAT 'EM UP Vier-Spieler-Kämpfe vor dem Hintergrund der Erfolgsserie

Neben dem dritten Teil der erfolgreichen Onimusha-Serie kündigte Capcom vor ein paar Wochen einen vielversprechenden Ableger der Abenteuer rund um Dämonenkrieger im mittelalterlichen Japan an. Onimusha Buraiden heißt das Prügelspiel, das kein gewöhnlicher Tekken- oder Street Fighter-Konkurrent werden soll. Vielmehr stehen Kämpfe mit vier Teilnehmern gleichzeitig auf der Tagesordnung. Die Kämpferriege ist natürlich aus den Vorgängerspielen bekannt: Samanosuke, Jubei oder Kaede waren schon in den Action-Adventures spielbar, diesmal können Sie alternativ auch die

Steuerung etlicher Dämonen übernehmen. Grafisch wirkt der Titel so opulent, wie man das von einem Onimusha mittlerweile erwartet, und auch das Kampfsystem soll sich prinzipiell recht nah an dem den bisherigen Episoden orientieren. In Japan ist Onimusha Buraiden für November angekündigt, bei uns soll das Spiel unter dem Titel Onimusha Blade Warriors im Winter erscheinen. (mp)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.com

Termin: November (Japan)



DUEL Natürlich sind auch Kämpfe mit nur zwei Teilnehmern möglich.

R-Type Final

SHOOT 'EM UP Ein neuer Teil von Irem's Ballerspiel-Legende

Man könnte fast von einem Shoot-'em-Up-Revival sprechen: Erst vor kurzem kündigte Kōnami ein neues *Gradius* an, das bewährtes 2D-Ballerspiel mit zeitgemäßer 3D-Optik verbinden wird, da präsentiert Irem einen neuen Teil der Kultserie *R-Type*. Schon mit der PSOne-Episode *R-Type Delta* hatte man gezeigt, wie ein modernes Spiel dieser Art auszusehen hat, und so darf man von *Final* wohl einiges erwarten. Leider sind die bisher veröffentlichten Screenshots

sehr klein, doch lassen sie schon gewaltige Grafikeffekte erahnen. Offenbar sollen über 50 „Schiffe“ aus diversen anderen Irem-Shootern spielbar sein. Erfahrungsgemäß können sich Genrefans natürlich auf einen gepfefferten Schwierigkeitsgrad freuen. Bereits im Juni soll das Spiel erscheinen, so dass wir schon bald mit aussagekräftigeren Screenshots rechnen. (mp)

Hersteller: Irem
Internet: www.irem.co.jp
Termin: Juni (Japan)



ERSTE BILDER Leider hat Irem bisher nur sehr kleine Screenshots veröffentlicht.



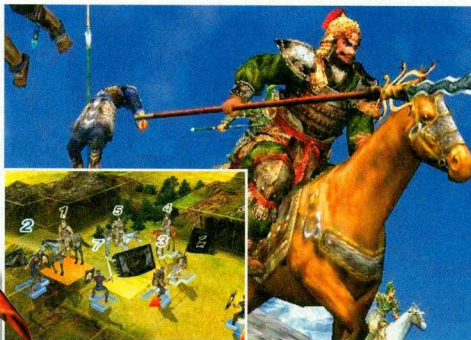
Sangokushi Senki 2

STRATEGIE Erste Bilder des Dynasty-Tactics-Nachfolgers

Die zahlreichen Serien rund um Konflikte im alten China und Japan erweisen sich immer wieder als echte Goldgrube für Koei. Nachdem von *Shin Sangoku Musou 3* (*Dynasty Warriors 4*) in Japan bereits über eine Million Stück ausgeliefert wurden, bringt man in Kürze den Nachfolger des Strategie-Ablegers *Dynasty Tactics* auf den Markt. Gegenüber dem auch bei uns erschienenen ersten Teil wird die Anzahl an Spezialtaktiken diesmal verdreifacht werden, und das Strategy-Link-System wird verstärkt zum Einsatz kommen. Manche Einheiten werden mehr als eine Taktik pro Runde

ausführen können und über zehn davon lassen sich teilweise kombinieren. Wer das Spielsystem gemeistert hat, der wird sich über die neue Möglichkeit freuen, Replays von besonders eindrucksvollen Kombinationen abspeichern und jederzeit anschauen zu können. Die Story soll diesmal konsequenter in den Spielablauf integriert sein, so dass sich diverse zusätzliche Missionsziele direkt aus der Handlung heraus ergeben. Mit einer Veröffentlichung bei uns ist Koei-typisch fest zu rechnen. (mp)

Hersteller: Koei
Internet: www.koei.co.jp
Termin: Frühjahr (Japan)



ATTACHE! Die Darstellung der Kämpfe ist auf gewohnt hohem Niveau, die strategische Übersichtskarte dagegen bleibt weiterhin schlicht.

JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Chaos Legion	Action	6. März
Final Fantasy X-2	Rollenspiel	13. März
Soul Calibur II	Beat 'em Up	27. März
Virtua Fighter 4 Evolution	Beat 'em Up	13. März

Erscheint demnächst

.hack Vol. 4	Rollenspiel	10. April
DoDonpachi Dai Oujuu	Shoot 'em Up	10. April
Hanjuku Eijuu Vs 3D	Strategie-RPG	Juni
Onimusha 3	Action-Adventure	2004
Onimusha Buraiden	Beat 'em Up	November
R-Type Final	Shoot 'em Up	Juni
Sangokushi Senki 2	Strategie	Frühjahr
Virtual-On: Marz	Action	29. Mai
Yumeria	„Love-Adventure“	24. April



USA NEWS

AKTUELLES AUS USA



Heinrich
Lenhardt

spielt EverQuest.

Sony weiß, was Online-Spieler wünschen.

In Nordamerika ist die Internet-Anbindung ja schon seit letztem September Routine. Anfangs hatte Sony monatlang Schwierigkeiten, mit der Produktion nachzukommen. Inzwischen wurde der Ausstoß erhöht, laut Sony kommen täglich durchschnittlich 2.500 weitere User zur Online-Gemeinde, die zum Großteil aus Erwachsenen besteht: 73 Prozent der registrierten Internet-Spieler gehören der Altersgruppe von 18 - 34 Jahren an. Als wesentlicher Grund für die rege Nachfrage hat sich *SOCOM: U.S. Navy Seals* erwiesen. Eine satte Million Spiele wurden bislang abgesetzt und laut Sony nutzt rund ein Drittel der Käufer den Online-Modus. Ein weiterer potenzieller Zeitfresser ist derzeit Teil einer irren Einzelhandels-Promotion. Bestimmte Fachgeschäfte schenken neuen Netzwerk-Adapter-Käufern eine Kopie des (verflücht guten) Rollenspiels *EverQuest Online Adventure*. Das ist kundenfreundlich und für Sony nicht unbedingt ruinös, denn EQ refinanziert sich vor allem durch monatliche Gebühren. Von solchen großzügigen Deals darf man in Deutschland vorerst nur träumen.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. Indiziert (Take 2)
2. *SOCOM: U.S. Navy Seals*
3. *The Getaway*
4. *Xenosaga*
5. *YU-GI-OH! Duelists of the Roses*
6. *Dark Cloud 2*
7. *MVP Baseball 2003*
8. *Tenchu: Wrath of Heaven*
9. *Metal Gear Solid 2: Substance*
10. *Devil May Cry 2*



STRASSEN IN FLAMMEN
In den Ruinen der
Großstädte wird gekämpft.



RIESENVIEH
Die Radioaktivität
hat Flora und
Fauna verändert.

Fallout: Brotherhood of Steel

ACTION Säubern Sie als stahlharter Krieger das postapokalyptische Amerika vom Abschaum!

Die Wüste lebt! Diese Aussage trifft wie die Faust aufs Auge auf Interplays *Fallout*-Spiele zu, die bisher PC-Gamern vorbehalten waren. Sollten Sie von der RPG/Strategie-Serie noch nichts gehört haben, hier kurz die Ausgangsposition für *Brotherhood of Steel*. In den – nach dem verheerenden dritten Weltkrieg – radioaktiv verseuchten Wastelands Nordamerikas treibt sich nämlich eine ganze Menge mutiertes Gesocks herum. Die letzte Hoffnung für das im Sterben liegende Land ist die Brotherhood of Steel, eine paramilitärische Vereini-

gung mit dem Ziel, die Ordnung in Amerika wiederherzustellen. Hier kommen Sie ins Spiel: Nachdem Sie sich für einen der drei spielbaren, individuellen Charaktere entschieden haben, dürfen Sie als Rekrut der Bruderschaft über 50 verschiedene Waffen gegen die Amok laufenden Mutanten einsetzen, darunter Schrotflinten, Scharfschützengewehre und sogar Raketenwerfer. Eine nette Mischung aus Nah-, Fern- und Explosivwaffen eben. Eine handliche Auto-Target-Funktion sorgt dafür, dass Sie auch wirklich jedem Gegner die

gebührende Aufmerksamkeit zukommen lassen können. Wie das Gameplay genau aussehen wird, können wir Ihnen leider noch nicht genau sagen. Sicher ist jedoch, dass die PS2-Version deutlich actionreicher als die sehr strategisch angehauchte PC-Variante wird. Dafür spricht auch der Zweispieler-Coop-Modus, bei dem man zusammen mit einem Freund mutiertes Getier und radioaktive Ghouls ausschalten darf. (wf)

Hersteller: Interplay

Internet: www.interplay.com

Termin: 4. Quartal (USA)



LAGERFEUER-ROMANTIK
Mal sehen, was dieser
Kerl von uns will.



FRAUEN VOR Die Herren
mit den Flammenwerfern
geben Rückendeckung.

Hunter: The Reckoning Wayward

Action Die unberechenbare Abrechnung? Wie tief sinnig.

Ballern und Schnetzeln ohne Reue lautete das Motto von *Hunter: The Reckoning* für die Xbox und den GameCube. Der PS2 spendiert man nun keine Umsetzung, sondern gleich eine Fortsetzung. Interessanterweise handelt es sich bei *Hunter: The Reckoning Wayward* um eine exklusive Fortsetzung, die angekündigten Nachfolger für die anderen Konsolen sind wiederum neue Spiele. Weniger verwirrend gestaltet sich der Spielablauf: loslaufen, schießen, prügeln und möglichst menschliche Missetreuer finden, die mit helfender

Hand zur Seite stehen. Konnte man auf der Xbox noch zu viert an den Start gehen, wird die Spieleranzahl auf der PS2 auf zwei begrenzt sein. Dafür wurde den Levels ein gutes Stück ihrer Linearität genommen und Abzweigungen erhöhen den Wiederspielwert. Zahlreiche Boni und freispielfähige Extras sollen ebenfalls dafür sorgen, dass man sich auch ein zweites oder drittes Mal an die Ausrottung der Untoten macht. (mb)

Hersteller: Vivendi

Internet: www.vivendiuniversal.com

Termin: 3. Quartal



VOLLES HAUS Nach wie vor geht's ziemlich hart zur Sache.



FEUER FREI Natürlich gehört ein Flammenwerfer zur Ausrüstung.

BlowOut

Action Ungewöhnliches Ballerspektakel à la Contra

Eine Raumstation voller widerlicher Aliens, massig zerstörerische Waffen und ein Hauptcharakter, der Schauspieler und Musiker Ice-T furchtbar ähnlich sieht: Laut Entwickler Kaos Kontrol sind dies die optimalen Zutaten für einen Action-Shooter. Vom Gameplay her ist *BlowOut* noch am ehesten mit dem kürzlich erschienenen *Contra: Shattered Soldier* vergleichbar. Sie übernehmen die Rolle des Majors John „Dutch“ Cane, dessen Aufgabe es ist, die 18 Levels besagter Raumstation mithilfe eines beeindruckenden Waffenarsenals von der Alien-Brut zu befreien. Das Design der Gegner

stammt übrigens von Yasushi Nirasawa, dessen Arbeit es unter anderem in *Soul Calibur* und dem *Final Fantasy*-Film zu bestaunen gibt. Um den Titel deutlich von der Konkurrenz abzuheben, wird *BlowOut* einen On-the-fly-Level Editor bieten, mit dem man während des Spielens die Levels anpassen kann. Wie dies im Einzelnen funktionieren soll, ist leider noch nicht bekannt. Vielleicht verwirft man diese Idee auch wieder bis zum Herbst. Dann soll das Spiel nämlich in Amerika erscheinen. (wf)

Hersteller: Majesco

Internet: www.majesco.com

Termin: Herbst (USA)

The Hobbit

Action-Adventure Der kleine Hobbit darf alleine losziehen.

Nachdem Vivendi Universal mit der Interpretation des Tolkien-Romans kaum einen Stich gegenüber dem um Klassen besseren Beitrag von EA machen konnte, versucht man sich nun mit einem neuen Titel. Glücklicherweise kann beim *Hobbit* kein Konkurrenzprodukt negativen Einfluss auf die Absatzzahlen nehmen, EA besitzt lediglich die Rechte an den Filmen. *The Hobbit* wird spielerisch eine andere Richtung einschlagen. Die

quitschbunte Comic-Optik lässt es bereits erahnen, hier kommt ein Plattformer mit Action-Adventure-Elementen auf uns zu. Prinzipiell keine schlechte Entscheidung, wenn die Umsetzung ordentlich vonstatten geht. Im Herbst dieses Jahres darf mit Bilbo Beutelin in die weniger düstere Vorgeschichte der „Ringe-Saga“ eingegriffen werden. (mb)

Hersteller: Sierra

Internet: www.sierra.com

Termin: 4. Quartal



GROSSE SPRÜNGE Es darf ziemlich viel gehüpft werden.

USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

MLB Slugfest 20-04	Baseball	17. März
Clock Tower	Action-Adventure	18. März
World Series Baseball 2K3	Baseball	18. März
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Jump & Run	18. März
WWE Crush Hour	Action	18. März
King of Route 66	Rennspiel	18. März
Mobile Light Force 2	Action	20. März

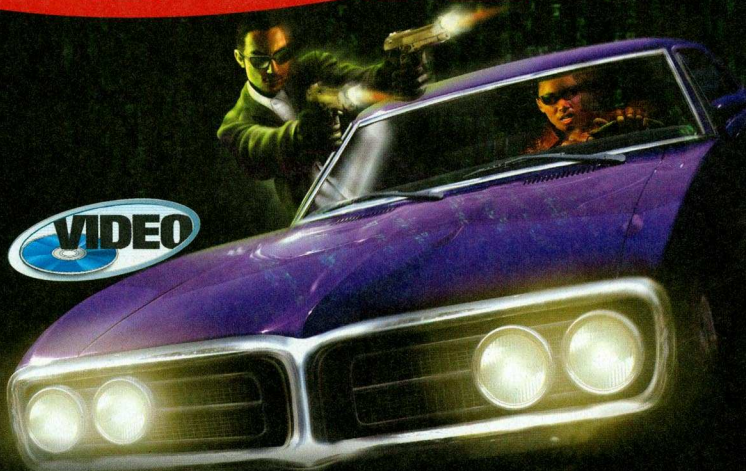
Erscheint demnächst

Tom Clancy's Splinter Cell	Action	8. April
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Action	15. April
Tomb Raider – The Angel of Darkness	Action	21. April
Colin McRae Rallye 3	Rennspiel	22. April
NBA Street Vol. 2	Basketball	28. April
Chopflifter: Search & Rescue	Action	29. April

UPDATE

An dieser Stelle präsentieren wir Ihnen jeden Monat **Kurzberichte zu aktuellen Spielen**, bei denen die Materiallage größere Vorschau-Berichte derzeit nicht zulässt.

Auch Titel, die bald im Laden stehen und nicht rechtzeitig zum Test eintrafen, werden hier noch näher vorgestellt.



Enter the Matrix

ACTION-ADVENTURE Die Nacht der Entscheidung rückt immer näher.

Geduld ist eine Tugend, die derzeit stark auf die Probe gestellt wird. Noch immer lässt sich kein neues spielbares Material in unserer Redaktion blicken. Die Eindrücke aus London wurden kürzlich durch spektakuläre Videos und neue Screenshots wieder aufgefrischt. Trotz der immer noch etwas nüchternen Umgebungsgrafik sieht der Titel in Bewegung klasse aus, was nicht zuletzt den

hervorragenden und abwechslungsreichen Animationen zu verdanken ist. Vom spässigen Nahkampfsystem konnten wir uns ja bereits in London selbst überzeugen, neuesten Informationen zufolge soll dieser Teil des Spiels noch einmal überarbeitet worden sein. Auch die rasanten Fahrpassagen wurden mittlerweile etwas aufpoliert. Heiße Feuergefechte während der Fahrt oder spannende Verfolgungsjagden werden am

Ende ein gutes Drittel des Spiels ausmachen. Ein weiterer Höhepunkt des ambitionierten Titels ist sicherlich der Sound. Seien es die saftigen Schmatzgeräusche, die Faustschläge und Tritte akustisch begleiten, oder das typische Geräusch, das die Verlangsamung der Zeit verdeutlicht – man fühlt sich direkt in den Film hineinversetzt. (mb)

Hersteller: Infogrames

Internet: www.enterthematrixgame.com

Termin: Juni 2003

AUSWEICHMANÖVER
Auch eine Möglichkeit, dem Beschuss zu entgehen.



KNUFF! Beim Verprügeln von bösen Jungs immer darauf achten, dass keine Miene verzogen wird.

Tennis Masters Series 2003

SPORT Mal wieder eine Filzballsimulation mit Optimierungsbedarf

Nichts spricht dagegen, ein gutes oder hervorragendes Spiel als Inspirationsquelle zu wählen und zu versuchen, es zu imitieren. Es sei denn, man verschlimmbessert das Ursprungsprodukt. *Tennis Masters Series* orientiert sich stark am Genre-König *Virtua Tennis 2* und hat in bislang ausnahmslos jeder Beziehung das Nachsehen. Ob Grafik, Animationen, Sound oder Spielbarkeit – Microids vermag in keinem Bereich die Klasse von Segas Vorzeigetitel zu erreichen. Teils lächerlich animierte Polygonfiguren, die selbst auf der PSone kaum beeindruckt hätten, müssen lei-

der auf große Namen verzichten, Frauen lassen sich auch nicht blicken. Die Möglichkeiten der PS2 werden nicht konsequent genutzt – spielerisch soll der Titel realistisch wirken, was aber nicht wirklich gelungen ist. Ein Meisterschaftsmodus würde bei entsprechender Spielbarkeit und Optik zu längeren Spielen motivieren. Aufgrund der kurz bevorstehenden Veröffentlichung des Spiels erscheint eine merkliche Steigerung nicht mehr wahrscheinlich. (mb)

Hersteller: Microids

Internet: www.microids.com

Termin: 11. April



SPINNENNETZ Das Hallendach wirft einen hübschen Schatten auf den Platz.



KLOBIG Die Spielermodelle sind kantig und wenig detailliert.

Wakeboarding Unleashed feat. Shaun Murray

TRENDSPORT Activisions Wellenreiter melden sich mit einem neuen Level zurück.



SPEKTAKULÄRER KOPFSTAND Leider sind keine Besucher des Ocean-World-Vergnügungsparks da, um den Trick zu bejubeln.



KEINE SPANNUNG Sobald Boarder und Boot die Stelle überwunden haben, wird die Leine automatisch wieder straff gezogen.

Tropfenweise versorgt uns Activision mit neuem Material zum kommenden Wasser-Trendsport-Hit. Nachdem wir in der letzten Ausgabe die ersten paar Testfahrten mit einer ziemlich frühen Alpha-version machen durften, hat uns jetzt eine etwas weiter fortgeschrittene Fassung erreicht,

die nicht nur stabiler und flüssiger läuft, sondern auch den neuen Level Ocean World enthält. Spielerisch hat sich natürlich nichts geändert. Von einem Motorboot gezogen, vollführen Sie dank des Boards zu Ihren Füßen allerhand Tricks an der Welle und den zahlreichen Level-Aufbauten. Dazu

gehören Sprünge, Grinds und diverse andere Moves, die man von anderen artverwandten Titeln kennt. Was *Wakeboarding Unleashed* neben dem bewährten guten Gameplay jedoch zu einem absoluten Hitkandidaten macht, ist die Grafik. Noch nie zuvor hat Wasser in Bewegung auf der

PS2 besser oder realistischer ausgesehen. Wir sind jetzt riesig gespannt auf die nächste Version des Spiels, in der dann alle Levels und sämtliche Gameplay-Features enthalten sein müssten. (wf)

Hersteller: Activision

Internet: www.activision2.de

Termin: Juni 2003



Spiel

Innovative Spielideen sind selten geworden. Zwar macht auch die fünfte Neuauflage eines Action-Adventures oft Spaß, dennoch wünschte man sich häufiger neue und originelle Spielinhalte. Da kommt Sonys EYETOY gerade recht. Eine kleine Digitalkamera wird auf dem Fernseher platziert und schon taucht man selbst ins Spiel ein – als menschliche Spielfigur. Was sich im ersten Moment anhört

wie ein Partygag, hat durchaus Potenzial zu viel mehr. Doch bevor wir uns der Zukunftsmusik widmen, schauen wir uns an, was derzeit von Sonys Erfindung zu erwarten ist.

MACHT ALLE MIT

Neben der schicken USB-Webcam werden der Packung insgesamt zwölf Spiele beiliegen, preislich will man sich an einem durchschnittlichen PlayStation-2-Titel orientieren. Relativ simple Minispielen sollen auch Videospiele-Neulingen den Einstieg erleichtern und in ihren Bann ziehen. Mit

vollem Körpereinsatz muss beispielsweise ein Ball in der Luft gehalten werden, musikbasierte Reaktionsspiele sind ebenfalls mit von der Partie. Die Produzenten erhoffen sich die Erschließung ganz neuer Märkte, denn ob jung oder alt, EYETOY ist für jeden schnell zu erlernen. Die Vorstellungen der Entwickler von ganzen Familien, die sich zum Weihnachtsabend um die PlayStation 2 versammeln und vor der Kamera herumhampeln, klingt dennoch etwas zu optimistisch. Begeistert spielende Eltern sind aber durchaus im Bereich des Vorstellbaren. *Bemani*-Fans und Freunde der etwas abgedrehteren Spiel-

ideen aus Japan werden die Kamera sicher gleich ins Herz schließen. Ganz ähnlich bekannten Titeln mit zumeist sehr ausgefallenen Controllern sind auch die EYETOY-Spiele überwiegend einfach gehalten, sorgen aber schon nach sehr kurzer Spielzeit für Suchtsymptome. Während auf dem Bildschirm beispielsweise kleine CDs zu vier in den Ecken verteilten Boxen fliegen, muss der Spieler im Takt irgendein Körperteil in die jeweils getroffene Box bewegen. Dabei funktioniert die Erkennung der Bewegungen erstaunlich gut. Auch die Bildqualität ist überraschend hoch. Während günstige Webcams am PC meist



KINDERSPIELZEUG? Die kleinen Zocker haben auch ohne Spiel schon ihren Spaß. Mama, ich bin im Fernsehen!



SPARTANISCH Die Optik reißt keine Bäume aus, dient aber auch nur dem Zweck und muss genügend Raum für den Spieler lassen.

**BALLSPIELE**

Der komische kleine Mann darf nicht herunterfallen.

(links)

SOOOOOOss

Wer wollte nicht schon immer einmal einen Schmetterling mit einem gelben Ball verwirren? (rechts)

zeug für die Augen

Controller weg, Augen auf!

EYETOY soll laut Sony die Videospielwelt revolutionieren.

sehr helle Räume benötigen, schien die PS2-Cam weniger Probleme mit schlechten Lichtverhältnissen zu haben. Zwar war das bisher zu sehende Spielgeschehen lediglich zweidimensional, doch die Entwickler versprechen Spiele, die auch die dritte Dimension mit einbeziehen.

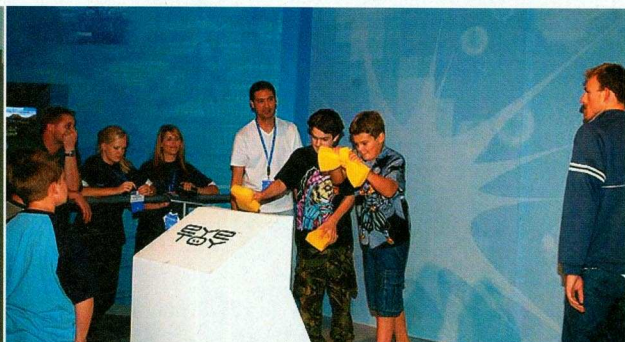
ALLES IST MÖGLICH

Zukünftig soll das System noch viel mehr zu bieten haben als Partyspielen. Visionen von eingescannten Spielergesichtern auf Spielfiguren wurden am PC bereits von der Realität eingeholt. Auch Highscorelisten mit Originalbildern von den besten Spielern der Welt sind machbar

und eine faszinierende Vorstellung. EYETOY soll eng in die Online-Strategie von Sony integriert werden. Mit zunehmender Bandbreite sind dann neben der bereits etablierten Stimmübertragung irgendwann auch Video-Chats denkbar. Die Verbreitung des Geräts hängt nicht zuletzt vom Verbraucher, aber

auch den Drittherstellern ab, die aufgerufen sind, die vorhandenen Möglichkeiten entsprechend zu nutzen. Die Visionen der PS2 als Multimedia-Station im Wohnzimmer nimmt Gestalt an. EYETOY bietet einen ersten Vorgeschmack auf das, was zu erwarten ist.

MAIK BÜTEFÜR



SAUBERMANN Bei „Wishi Washi“ müssen emsig Fenster auf Zeit geputzt werden.

TEAMWORK Mit echten Schwämmen putzt es sich gleich viel glaubwürdiger – jetzt fehlen eigentlich nur noch die Fenster und Mutti freut sich.



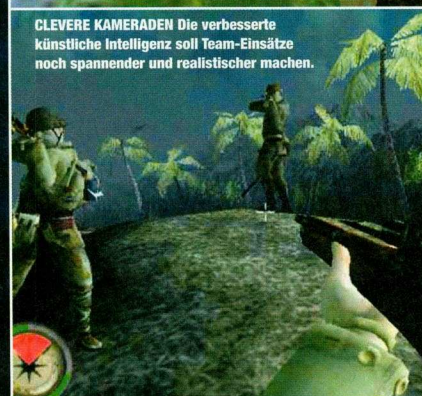
FEUER FREI Japanische Baltermänner und einige neue Modelle der Alliierten frischen die Waffensammlung auf.

7 | 92

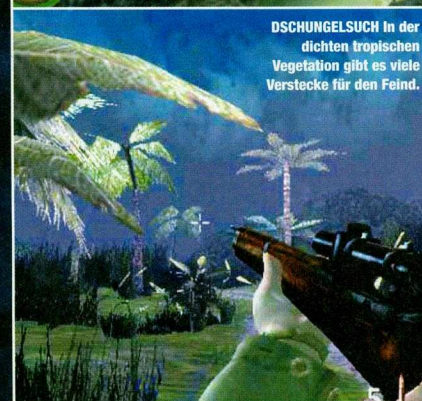


NACHHUT Angestrengt halten wir nach feindlichem Mündungsfeuer Ausschau.

5 | 92



CLEVERE KAMERADEN Die verbesserte künstliche Intelligenz soll Team-Einsätze noch spannender und realistischer machen.



DSCHUNGELSUCH In der dichten tropischen Vegetation gibt es viele Verstecke für den Feind.

Medal Rising

Doppelt gemoppelte Ehrensache: Gleich mit **zwei neuen** Shootern begibt sich die Medal-of-Honor-Reihe an die Pazifik-Front.

PlayStation-Scharfschützen brauchen eine breite Brust für die vielen Orden, die sie sich bei *Medal of Honor* verdient haben. Schon auf der PSone stürzte man mit dieser Action-Serie in den 2. Weltkrieg, um Europa aus den Nazi-Klauen zu befreien. Vorläufiger Höhepunkt war das PS2-Debüt *Frontline* und der nächste Einberufungsbefehl lässt auch nicht mehr lange auf sich warten. *PLAYZONE* war bei der Weltpremiere des nächsten *MoH*-Titels dabei. Kleine Überraschung: Statt in Europa Nazis zu jagen, kämpfen Sie diesmal an der Pazifik-Front gegen das japanische Imperium – und das gleich im Doppel-

pack. In zwei separaten Spielen wird das Schicksal der Gebrüder Griffin verfolgt. Beim zur nächsten Weihnachtssaison erscheinenden *Rising Sun* schießen wir uns mit Marine-Corporal Joe durch die Südpazifik-Region. In der noch namenlosen, im Herbst 2004 erscheinenden Fortsetzung kämpfen Sie dann in den Stiefeln von Bruder Donny durch neue Missionen und Schauplätze im gleichen Szenario.

PEARL HARBOR

Der Anfangslevel im Vorgänger *Medal of Honor: Frontline*, die Landung der Alliierten in der Normandie, gehört zu den aufregendsten Spektakeln der jüngeren

INNENARCHITEKTUR HEUTE
Zwei japanische Soldaten verteidigen hoch motiviert Vaterland und Sake-Fässer.



of Honor: Sun

Action-Geschichte, EA will sich mit dem Auftakt in *Rising Sun* selber über-treffen, denn dieser versetzt Sie mitten in den Luftangriff japanischer Verbände auf den US-Flottenstützpunkt Pearl Harbor. In dieser mehrteiligen Mission flieht Joe Griffin von der sinkenden USS California, wird von einem Kanonenboot aufgesammelt und klemmt sich hinter Luftabwehr-Geschütze, um japanische Flieger vom Himmel zu holen. Von diesem Einstieg gibt es bislang nur ein Storyboard-Video, das auf eine mitreißende Massenschlacht hoffen lässt. Im Spielverlauf klappern Sie dann weitere historische Schauplätze wie Guadalcanal, Guam oder Manila ab. In Burma gilt es, die Brücke am Kwai zu zerstören, was mit einigen Erinnerungen an den gleichnamigen Antikriegsfilm verbunden sein dürfte. Zu den weiteren Missionszielen gehören die Rettung amerikanischer Kriegsgefangener oder das Einschmuggeln an Bord eines japanischen Flugzeugträgers.

Die Story umfasst zehn Missionen, in deren Verlauf Sie immer wieder mal an der Seite von Verbündeten unterwegs sind. Neben namenlosen Soldaten gibt es auch schillernde Charaktere wie den knarzigsten Sergeant Lawton

GUTE NACHT Erstrebenswert ist's, im Schutze der Dunkelheit unentdeckt zu bleiben.



MONDSCHNEISONATE

Japanische Stellungen schmälern die romantische Stimmung.

INFO RISING SUN WIRD ENTHÜLLT

Premiere im Presidio

Electronic Arts enthüllt die neuen *MoH*-Spiele an historischer Stätte.

Großer Bahnhof für *Medal of Honor*. Electronic Arts enthüllte den neuen Serien-Spross im Officer's Club des Presidio. Dieser heutzutage als Naherholungsgebiet genutzte Bezirk von San Francisco, am Nordende mit schönstem Blick auf die Golden Gate Bridge gelegen, hat eine bewegte Geschichte als Militärstützpunkt. Zunächst unter spanischer und mexikanischer Flagge, 1848 übernahmen dann die Amerikaner das Kommando. Im 2. Weltkrieg war das Presidio wichtiger Ausgangspunkt für die US-Operationen in der Pazifik-Region. Passend zum Szenario von *Rising Sun* wurden Waffen und Orden aus den 40er-Jahren ausgestellt. Dazu wandelten schneidige Herren in authentischen Uniformen zwischen Sandsäcken und MG-Nest umher. Die formelle Kluft der anwesenden Spieleentwickler bestand dagegen vorwiegend aus *Medal of Honor*-Lederjacken.



HIER WACHE ICH Das Personal in den frisch aufgebügelten Uniformen hat die ausgestellten Waffen im Auge.

oder einen britischen Offizier. Die Team-Einsätze von *Frontline* kamen bei den Fans besonders gut an, dem will EA Rechnung tragen. Mittendrin gibt's sogar einen Gastauftakt von Bruderherz Donny, der sich kurzzeitig als Mitstreiter an Ihre Seite gesellt. Quasi ein kleiner Vorgesmack auf den unabhängigen Handlungsstrang des Nachfolgers zu *Rising Sun*, das ansonsten andere Schauplätze haben wird. Man muss also nicht unbedingt Spiel A kennen, um an Spiel B Spaß zu haben, aber Senior Producer Tarnie Williams deutet kleine Extras für Stammkunden an: „Wenn du auf der Memory Card einen Spielstand von *Rising Sun* hast, könnte sich das aufs nächste Spiel auswirken“. Um zum wiederholten Durchkämpfen anzuregen, gibt es für besonders gute Leistungen Sterne, Orden, Video-Clips und weitere freischaltbare Extras.

MEHR FREIHEIT IN DEN LEVELS

Spielerisch soll sich die Serie mit *Rising Sun* etwas weiterentwickeln. Zwar wird wieder die *Frontline*-erprobte, unkomplizierte Action dominieren. Tarnen und listiges Schleichen sind im Dschungel aber wichtiger als je zuvor, zudem haben Sie in den Levels mehr Freiheit. „Wir haben die Spielwelt geöffnet“, erklärt Tarnie Wil-

liams. Mussten früher die Missionsziele wie eine Einkaufsliste stur abgehakt werden, gibt es jetzt auch optionale Zusatzaufgaben. Der Weg soll weniger eng von A nach B verlaufen, verschiedene Routen können ans Ziel führen. Dabei müssen Sie auch Entscheidungen mit spielerischen Auswirkungen treffen.

Beispiel gefällig? Spieldesign-Director Chris Cross geht mit uns durch eine Nachtmission. „Auf Guadalcanal mochten viele Eingeborenen die japanischen Besatzer nicht und arbeiteten mit den Amerikanern zusammen. Wenn du dich unbemerkt an eine bestimmte Stelle anschleichen, wirst du Zeuge, wie ein paar japanische Soldaten einen Eingeborenen bedrohen. Wenn du einschreitest und ihn rechtzeitig rettest, zeigt er dir aus Dankbarkeit einen zusätzlichen Pfad durch den Dschungel. Dadurch gelangst du in den Rücken von japanischen Bunkern. Wenn du aber vorher weitergegangen bist, ohne den Eingeborenen zu retten, musst du diese Stellen frontal angreifen. Ähnliche Situationen wird es in so ziemlich allen Missionen an einem gewissen Punkt geben.“ Ein weiteres Beispiel aus dem Anfangslevel Pearl Harbor: Joe Griffin muss im sinkenden Schlachtschiff USS California aufs Deck fliehen. Dabei bemerkt er Männer, die einge-

INTERVIEW MIT CAPTAIN DYE & CHRIS CROSS

„Das Terrain ist ein viel wichtigerer Faktor.“

Lagebesprechung mit den Ordensbrüdern vom *Medal of Honor*-Team

PLAYZONE: Nichts gegen 3D-Tools, aber fürs Ausprobieren von Level-design-Ideen packt ihr auch mal Sandkiste, Spielzeugsoldaten und Legosteine aus?

Capt. Dale Dye: Ja, so ähnlich machen wir das auch im Militär. Da benutzen wir die Sandkiste ständig zur Planung, zum Beispiel vor einer Patrouille. Es ist eine sehr einfache Methode, um für Designzwecke zu überblicken, was es bedeutet, wenn der Spieler diesen oder jenen Weg nimmt.

Chris Cross: Wir können auch Leute, die sonst nicht direkt beim Design involviert sind, vor die Sandkiste zerrn und sagen: „Hey, schau dir das mal an“. Es ist ein

großartiges, billiges Werkzeug, um jeden mit einzubeziehen.

Capt. Dale Dye (grinst): ... und außerdem macht es Spaß, im Sand zu spielen.

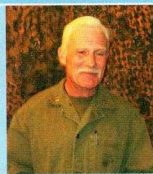
PLAYZONE: Wie wirkt sich das neue Pazifik-Szenario aufs Leveldesign aus?

Capt. Dale Dye: Das Terrain ist in *Rising Sun* ein viel wichtigerer Faktor als in früheren *MoH*-Spielen. Da war die Umgebung offener und Panzerung spielte eine größere Rolle. Jetzt sind wir aber in Sümpfen und im Dschungel, Sicht und Mobilität des Spielers sind eingeschränkter. Durch einen Sumpf kommt du nicht so schnell wie durch ein offenes Feld.

Jeder Schatten und jedes Objekt könnte einen Gegner verstecken, deshalb musst du langsamer und vorsichtiger spielen.

PLAYZONE: Anschleichen spielt eine größere Rolle?

Chris Cross: Absolut! Im Dschungel kannst du drei, vier Meter von einem Gegner entfernt sein, ohne dass er dich hört oder sieht. Aber gleichzeitig weißt du nicht, was auf dich zukommt. Achte auf die Situation, schleiche dich an und verschaffe dir einen Vorteil gegenüber der Position des Feindes. Wenn du ein cleverer Spieler bist, wirst du in vielen Situationen dafür belohnt. Und wenn nicht, kannst du immer noch frontal angreifen.



GESPRÄCH

Unsere Interview-Partner sind der militärische Berater Captain Dale Dye (oben) und Game Design Director Chris Cross (unten).



geschlossen oder verletzt sind. Hilft er den Kameraden und riskiert dabei sein eigenes Leben? Oder marschierst er auf dem schnellsten Weg nach oben, um sein Ziel zu erreichen? Solche Elemente rütteln aber nicht am weitgehend linearen und actionorientierten *MoH*-Gerüst. Der Spielablauf steckt voller geskripteter Ereignisse, die für bewährte intensive „Ich glaub, ich stehe im Kriegsfilm“-Atmosphäre sorgen. *Rising Sun* soll im Vergleich zu *Frontline* noch mehr solcher Events und größere Levels enthalten. Dafür gibt es auch während einer Mission gelegentliche Speicherpunkte, um Fortschritte festzuhalten.

SCHLAUER, SCHÖNER

Eine gründlich überholte Grafik-Engine sorgt für dichte, zugewucherte Dschungel-Landschaften, schönere dynamische Lichteffekte und realistischere Wasserdarstellung. Die künstliche Intelligenz wird neu programmiert, was sowohl für schlauere Gegner als auch

clever agierende Verbündete sorgt. Tarnie Williams: „Du fühlst dich mehr als Mitglied eines Teams, weil die Intelligenz deiner Kameraden signifikant verbessert wird. Sie fallen bessere Entscheidungen, wie sie dich im Kampf unterstützen, fallen je nach Situation zurück oder greifen an.“ Als erster PS2-Titel der Serie wird *MoH: Rising Sun* auch Multiplayer-Support bieten. Bis zu vier Spieler liefern sich bei Splitscreen heiße Deathmatch-Gefechte, entweder jeder gegen jeden oder auf zwei Teams verteilt. Witziger Bonus: Zwei Spieler können sich zusammen durch alle Missionen der Story-Kampagne kämpfen. Was zum völligen Glück fehlt, ist lediglich ein Online-Modus – Unterstützung für den Netzwerk-Adapter ist nicht geplant. Dieses Feature wollen die Programmierer vielleicht beim *Rising Sun*-Nachfolger 2004 berücksichtigen.

ECHTHEITSSIEGEL

„Unser Ziel ist es nicht nur zu unterhalten, sondern auch zu

unterrichten“, lautet eine ehrgeizige Vorgabe von Rick Giolito, dem Oberboss des *MoH*-Teams. Bei aller Action-Seligkeit wird viel Wert auf Authentizität bei Waffen, Uniformen und Lokalisationen gelegt. Seit dem ersten Teil der Serie auf der PSone konsultieren die Entwickler Dale Dye, der Army-Captain im Ruhestand hat sich vor allem als militärischer Berater für Film-Produktionen einen Namen gemacht und stand zum Beispiel Steven Spielberg bei *Der Soldat James Ryan* zur Seite. Für *Rising Sun* haben einige Mitglieder des *MoH*-Teams Recherche-Trips in die Südpazifik-Region unternommen. Klingt verdächtig nach Badeurlaub auf Firmenkosten, aber da wird ernsthaft gearbeitet, wie uns Tarnie Williams versichert: „Wir nehmen zum Beispiel Umgebungsgläusche wie Vogelstimmen auf, unsere Texturen-Künstler sehen sich die Vegetation genauer an. Bei einer Reise ist uns zum Beispiel aufgefallen, dass der Dschungel auf Guadalcanal

völlig anders aussieht als der von Thailand. Wir wollen einfangen, wie sich die Gefechte damals abspielten, also müssen wir auch dafür sorgen, dass Terrain und Vegetation stimmen. Den Grafiken erschließt sich vor Ort die Stimmung und das Licht. Den essenziellen Charakter eines Schauplatzes kannst du nicht alleine aus Büchern erfahren.“

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU MON: RISING SUN

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts L.A.
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	www.mohgame.com

Spiele 1-4	Termin November 2003
---------------	-------------------------

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Etwas ungewohntes Szenario, aber spielerisch steuert die edle Action-Serie einem neuen Höhepunkt entgegen.“

Das kostet mehr Munition und Lebensenergie, aber es ist eine Option.

PLAYZONE: Wie ändert sich das Spielgefühl gegenüber *Frontline*?

Chris Cross: Der Spielablauf wird durch mehr Stealth-Elemente etwas langsamer sein als in *Frontline*. Wir bewegen uns damit zurück zum Gameplay der beiden ersten *MoH*-Titel. Wenn du die gespielt hast, fällt dir der Tempo-Unterschied sofort auf. *Frontline* hatte mehr „run & gun“-Dynamik, also Schuss, Schuss, Schuss...

PLAYZONE: Könnt ihr uns ein paar Beispiele für neue Waffen nennen?

Capt. Dale Dye: Weil im Spielverlauf immer wieder auf britische und australische Verbündete treffen, wirst du zum Beispiel die Sten-Maschinenpistole verwenden und nicht nur die übliche Thompson. Die Japaner haben Granatwerfer und ihre eigenen MPs wie die T100 mit seitlichen Munitionscips.

Chris Cross: Insgesamt planen wir, etwa sieben Waffen mehr zu haben als in *Frontline*. Worauf wir

in *Medal of Honor* immer Wert legen: die richtige Waffe in der richtigen Situation einsetzen. Es bringt wenig, ein Scharfschützengewehr in einem engen Korridor zu verwenden.

PLAYZONE: Habt ihr mal überlegt, ein anderes Szenario als den 2. Weltkrieg zu verwenden?

Chris Cross: Hmm, sobald du in den Korea-, Vietnam-Krieg oder einen der anderen kleineren Konflikte nach dem 2. Weltkrieg kommst, ist die Moral deiner Entscheidungen weniger deutlich. Bei *Medal of Honor* geht es schließlich darum, dass du ein Held bist: ein Mann, der einen großen Unterschied für die Guten macht. Aber bei moderneren Auseinandersetzungen ist nicht immer klar, wer eigentlich die Guten sind. Weil

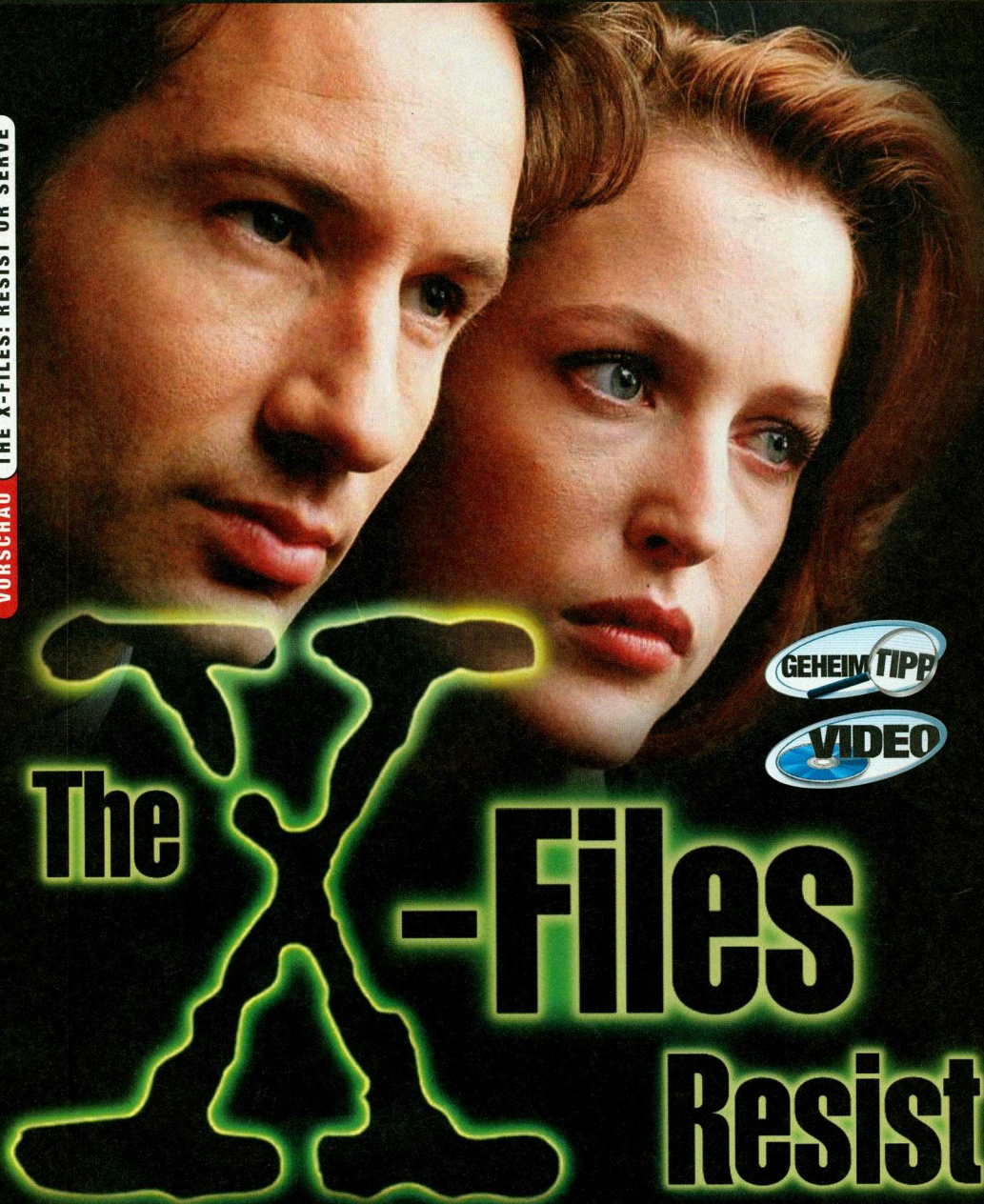
späteren *MoH*-Spielen kehren wir geographisch vielleicht nach Europa zurück, werden in der Zeit aber niemals weiter nach vorne gehen.

PLAYZONE: Wird es jemals *MoH*-Spiele in anderen Genres geben? Die Entwicklung an einer Flugsimulation wurde ja wieder eingestellt.

Chris Cross: Redest du etwa von *Fighter Command*? Ich kann mich an nichts erinnern (lacht). Vielleicht wird es eines Tages mal wiederbelebt, aber es ist ein unerprobtes Konzept und diese Spiele kosten nun mal einiges in der Entwicklung. *Fighter Command* wäre etwas weit von dem Prinzip abgewichen, dass bei *Medal of Honor* ein einzelner Held im Mittelpunkt steht. Bis auf weiteres konzentrieren wir uns deshalb auf Ego-Shooter.

STÜRZT NICHT AB UND BRAUCHT KEINEN STROM: Das Medal-of-Honor-Team präsentiert die Kompaktversion seines liebsten Leveldesign-Tools.





Die Suche nach der Wahrheit
wird für die Agenten Mulder
und Scully zu einem
Survival-Horrortrip!

Eigentlich war es nur eine Frage der Zeit, bis die beiden beliebten TV-FBI-Agenten Mulder und Scully wieder Thema eines Videospiels werden. Das letzte Game mit den beiden – ein reinrassiges Adventure mit vielen Videosequenzen – liegt schon eine ganze Zeit zurück (getestet in der PLAYZONE 10/99 mit

75 %). Obwohl das Spiel nicht gerade hitverdächtig war, wurden davon weltweit über 500.000 Exemplare verkauft. Selbstverständlich möchte Hersteller Fox Interactive mit *Resist or Serve* an diesen Erfolg anknüpfen. Wir konnten uns auf der Vivendi Spring Fair in Berlin aus erster Hand davon überzeugen, dass dies durchaus wahrscheinlich ist.

MULDER, ÜBERNEHMEN SIE!

Die Handlung von *The X-Files: Resist or Serve* ist in der siebten Staffel, der letzten mit Mulder, angesiedelt. Das Spiel ist unterteilt in drei Episoden und beginnt in einem harmlosen Städtchen im US-Bundesstaat Colorado. Natürlich ist die Handlung nicht auf diesen Ort beschränkt, in den anderen beiden Episoden verschlägt es Sie unter anderem auch ins FBI-Hauptquartier oder gar nach Sibirien. Das Skript zum Spiel stammt übrigens von Tom Schnauz, der maßgeblich an der achten und neunten Staffel der Serie beteiligt war. Um sicherzustellen, dass der neue *Akte-X*-Titel auch Zocker anspricht, die keine erklärten Fans der preisgekrönten TV-Serie sind, hat man sich entschieden, das Spielprinzip des Vorgängerspiels nicht zu übernehmen. *Resist or Serve* wird daher ein Survival-Horror-Action-Adventure nach bewährtem *Resident Evil/Silent Hill*-Vorbild werden.

Wie turbulent das Geschehen wird, hängt nicht zuletzt von der Entscheidung ab, mit welchem der beiden Hauptcharaktere Sie das Abenteuer erleben wollen. Wählen Sie Mulder, läuft das Spiel deutlich actionreicher ab. Dies wird schon in den ersten Szenen des Spiels deutlich. Als die beiden Protagonisten nämlich in Red Falls, Colorado, ankommen, läuft ihnen prompt ein Mann vors Auto. Während Scully bei dem Verletzten bleibt, eilt Mulder

und einen anderen Weg zurück zu Scully zu finden. Selbstverständlich dürfen Sie den Gegnern im Verlauf des Spiels noch mit anderen Waffen zu Leibe rücken, darunter auch Schrotflinte und Magnum. *Resident Evil* lässt grüßen!

EIN FALL FÜR SCULLY

Entscheiden Sie sich dafür, als Dana Scully die spannende Geschichte zu durchleben, dann nimmt das Geschehen von Anfang an einen komplett anderen Verlauf. Nachdem der gute Mulder ins Café geeilt ist, um Hilfe zu holen, entpuppt sich das vermeintliche Unfall-opfer als hungriger Zombie, der Ihnen sofort an die Wäsche will. Ist dieser erst einmal ausgeschaltet, versucht Scully natürlich, ins Café zu kommen. Aufgrund der oben beschriebenen Situation ist dies aber nicht möglich. Sie muss also einen anderen Weg finden. Dieser wird jedoch deutlich puzzelastiger ausfallen als der ihres Partners. Vor allem Scullys Fähigkeiten als Ärztin werden dabei benötigt. An einer bestimmten Stelle im Spiel müssen Sie beispielsweise eine Obduktion an einem eliminierten Zombie durchführen. In dem entsprechenden Minispielchen gilt es, erst den Körper an der richtigen Stelle aufzuschneiden und dann vorsichtig Proben eines unbekannten Stoffes zu entnehmen. Aus diesem Stoff lässt sich dann eine Art Gegengift synthetisieren, das Sie zum Weiterkommen benötigen. Letzteres

or Serve

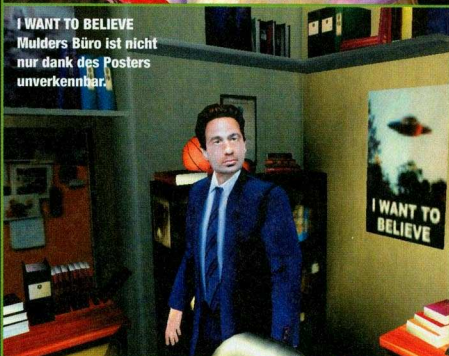
sofort ins nahe gelegene Café. Dort muss er sich nach einer kurzen Zwischensequenz (in Spielgrafik) sofort gegen einige „zombiefizierte“ Gegner zur Wehr setzen. In Verlauf des Kampfes wird die Tür nach außen blockiert: Mulder ist erst einmal auf sich allein gestellt. Nur mit seiner 9-mm-Pistole bewaffnet, muss er versuchen, den Zombies zu entkommen

geschieht auf dem Inventory-Bildschirm durch Kombinieren von verschiedenen Gegenständen. Hier können Sie außerdem den aktuellen Gesundheitszustand Ihres Charakters ablesen. Anders als bei vergleichbaren Spielen haben die Helden bei *Resist or Serve* mehrere Trefferzonen, die separat geheilt werden müssen. Dabei ist zu beachten, dass zu viele

VERHANDELN ZWECKLOS Dieser Herr will uns an die Lendchen!



I WANT TO BELIEVE
Mulders Büro ist nicht nur dank des Posters unverkennbar.



HALT! WER DA? Die „Erst schießen, dann fragen“-Taktik funktioniert auch hier gut.



UNHEIMLICH DIESE Behälter verheßen nichts Gutes.

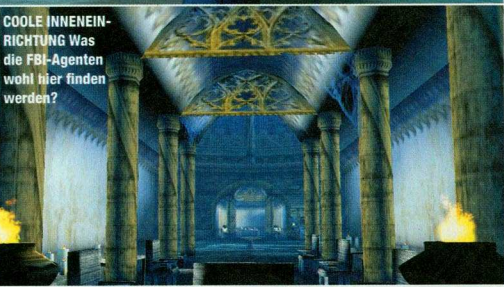


KÄMPFERISCH
Zwei hungrige
Zombies? Für
Mulder kein
Problem!



TYPISCHE POSE
Mulder ermittelt
in Sibirien.

**COOLE INNENEIN-
RICHTUNG** Was
die FBI-Agenten
wohl hier finden
werden?



Kopf- oder Torsotreffer zum Tod führen, während Treffer an Extremitäten „nur“ zur Folge haben, dass man das jeweilige Körperteil bestenfalls eingeschränkt nutzen kann.

ZUGKRÄFTIGE LIZENZ

Damit nicht nur die Spielmechanik, sondern auch das Drumherum den hohen Ansprüchen der *X-Files*-Anhängerschaft genügt, arbeitet Entwickler Black Ops eng mit der *Akte-X*-Produktionsfirma 1013 Productions zusammen. Es wird daher ein Wiedersehen mit vielen alten Bekannten aus der Fernsehserie geben, darunter auch die Jungs vom einsamen Schützen und FBI-Direktor Walter Skinner. Selbstverständlich ist auch der

so genannte Krebskandidat mit von der Partie, der Mulder und Scully wie immer das Leben schwer machen wird. Über die anderen Gastauftritte schweigt man sich bisher noch aus. Sicher ist jedoch, dass – zumindest bei der US-Version des Spiels – alle oben genannten Stars ihre Rollen selbst sprechen werden. Wie dies bei der deutschen Version aussieht, ist noch unklar. Deutsche *Akte-X*-Fans können jedoch sicher sein, dass man alles daran setzen wird, die deutschen Synchronstimmen von Mulder und Scully, Franziska Pigulla und Benjamin Völz, für das Projekt zu engagieren. Es versteht sich von selbst, dass im Spiel die Originalserienmusik enthalten sein

wird. Leider lässt sich über die Qualität der grafischen Umsetzung des Spiels zu diesem Zeitpunkt noch keine definitive Aussage treffen. Die Pre-Alpha-Version, die wir im Rahmen des Vivendi-Events anspielen durften, machte trotz des frühen Stadiums schon einen sehr guten Eindruck. Dies gilt auch für die digitalisierten Mulder und Scully, die den realen Vorbildern verblüffend ähnlich sehen. Sobald wir eine weiter fortgeschrittene Version des Spiels in unsere Griffe bekommen, werden wir Sie natürlich darüber informieren, wie sich der Titel grafisch entwickelt hat. Einen ersten Eindruck können Sie sich aber schon anhand der Screenshots und des exklusiven

Beitrages auf unserer Heft-DVD verschaffen.

Wolfgang Fischer

VORSCHAU THE X-FILES: RESIST OR SERVE

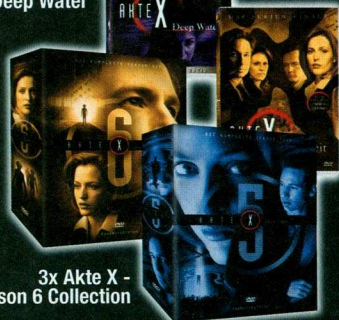
Hersteller:	Fox Interactive
Entwickler:	Black Ops
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	www.foxinteractive.com
Spieler 1	Termin 3. Quartal

SEHR GUT

„Na also, es geht doch! Resist or Serve verspricht das erste gute Spiel mit *Akte-X*-Lizenz zu werden.“

3x *Akte X* -
Deep Water

3x *Akte X* -
Die Wahrheit



3x *Akte X* -
Season 6 Collection

1x *Akte X* -
Season 5 Collection

Gewinnspiel Akte X

Keine vier Wochen ist es her, dass die letzte Folge der erfolgreichen Mystery-Serie im Fernsehen lief. Der Kult ist aber ungebrochen, das zeigt nicht nur das in Kürze erscheinende Spiel zur Serie, sondern auch das beständige Interesse an den nach und nach erscheinenden DVD-Sammelboxen. Bis Sammler jedoch das komplette Werk in ihren Händen halten können, wird noch eine Zeit lang vergehen, denn am 5. April erscheint jetzt erst einmal die 6. Staffel auf DVD. Um dieses, vor allem für Fans freudige Ereignis zu feiern, verlosen wir in Zusammenarbeit mit 20th Century Fox folgende attraktive Preise:

Um an der Verlosung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „pzgewinnen“ und dem Stichwort „Akte X“ an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS)
*Tarif nur gültig bei D1 t-mobil;
D2 Vodafone**; 02; Mobilcom; Debitel
**davon 12 Cent Vodafone-Leistung

Alternativ können Sie weiterhin auch per Postkarte an unseren Gewinnspielen teilnehmen. Schicken Sie diese an:
Computec Media AG
Redaktion PLAYZONE
Stichwort: Akte X
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth.

Teilnahmeschluss ist der 30. April 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Columbia Tristar, AB Pressebüro und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

Aphrodite

5.1 Surround System



Erleben Sie eine Welt unvergleichlicher Klangqualität!

Mit diesem 5.1 Surround System befinden Sie sich immer mitten im Geschehen: Hören Sie, wie sich eine Tür hinter Ihnen schließt oder spüren Sie hautnah das Explodieren einer Galaxie!

FÜR • FOR • POUR

DOLBY
DIGITAL
SOUND SYSTEMS

900 W
P . M . P . O



CUBE PAD
FOR GAME CUBE



ROCKETEER
FOR WINDOWS PC



X-WARRIOR
FOR XBOX



3 IN 1 WHEEL
FOR PS2

Info-Line: 0180-512 5133 (€ 0,12/Min.)
www.speed-link.com

Onimusha 3

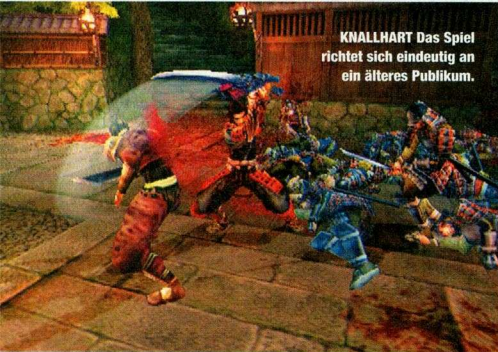
Treffen der Generationen:

Onimusha 3 sieht sehr gut aus und hat einige Überraschungen auf Lager.

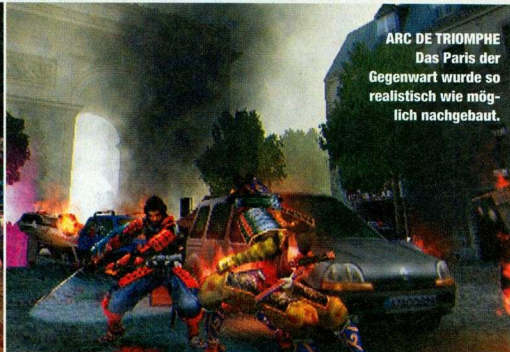
Paris, die Stadt der Liebe. Zu Paris fallen uns Dinge ein wie die Metro, Jugendstil, anarchische Verkehrsverhältnisse, schöne französische Frauen und *Onimusha 3*. *Onimusha 3*? Ganz genau! Grund dafür ist nicht nur die Pressekonferenz, zu der Capcom am 14.03. einlud, um den letzten Teil der *Onimusha*-Trilogie vorzustellen, sondern auch das interessante Szenario des Spiels selbst, das den Spieler zeitweise in das Paris der Gegenwart versetzt wird. Aufgeteilt ist das Spiel nämlich in zwei Hälften. Zuerst schlagen Sie sich mit Samanosuke durch das alter-

HONNOJI-TEMPEL Hier fand Nobunaga in der wahren japanischen Geschichte sein Ende.





KNALLHART Das Spiel richtet sich eindeutig an ein älteres Publikum.



ARC DE TRIOMPHE Das Paris der Gegenwart wurde so realistisch wie möglich nachgebaut.

tümliche Japan des Jahres 1582, danach finden Sie sich in Paris der Gegenwart wieder, wo sie die Rolle von Jacques, dem neuen Charakter, übernehmen. Dieser wird übrigens von Jean Reno „gespielt“, den man 1:1 als Spielfigur umgesetzt hat. Auch für ein eventuell französisches „Voice-Over“ ist der Schauspieler im Gespräch.

Das Besondere dabei ist, dass die beiden Charaktere durch eine Zeitreise in Paris aufeinander treffen. „Dadurch sind beispielsweise auch Puzzles denkbar, für deren Lösung der Spieler beide Charaktere einsetzen muss“, so Keiji Inafune, kreativer Kopf hinter der *Onimusha*-Serie. „Auch einen weiblichen Charakter wird es wieder geben. Schließlich darf eine Romanze nicht fehlen. Eine Französin wäre da denkbar.“

Fans wundern sich vielleicht über Samanosukes Rückkehr, sah es im ersten Teil doch danach aus, als sei er gestorben. Zur Story konnte Keiji Inafune bisher nur sagen, dass sie chronologisch etwa 20 Jahre nach dem ersten Teil und circa zehn bis zwölf Jahre nach dem zwei-

ten Teil spielt. Außerdem wird der Honnoji-Tempel, in dem der Tyrann Nobunaga in der wahren japanischen Geschichtszählung umkam, eine große Rolle spielen.

STARAUFGEBOT

Über den Inhalt des Spiels konnte man im Internet in diversen Foren und Newsgroups schon die unterschiedlichsten Meinungen vernehmen. Die einen sind sich sicher, dass auch *Onimusha 3* wieder ein klasse Spiel wird, trotz des ungewöhnlichen Szenarios. Andere glauben, dass Jean Reno und das Paris der Gegenwart dem Spiel seinen Reiz nehmen werden. Egal auf welcher Seite Sie auch stehen mögen, das Team und die Technik, die hinter *Onimusha 3* stecken, sprechen eine deutliche Sprache und lassen selbst Zweifler aufhorchen. Die FMV-Sequenzen wurden zum Beispiel wieder von Takashi Yamazaki übernommen, der schon für die Videos der ersten beiden Teile verantwortlich war. Diesmal hat man sich aber mit Donnie Yen als „Action-Director“, der

INTERVIEW MIT KEIJI INAFUNE

Mr. Mega Man

Keiji Inafune, zu dessen größtem Erfolg neben der *Onimusha*-Serie auch die *Mega Man*-Serie zählt, stand der Presse bei der Präsentation Rede und Antwort.



KEIJI INAFUNE der kreative Kopf hinter *Onimusha*

PLAYZONE: Warum Paris?

Keiji Inafune: Nun, es hätte auch eine beliebige amerikanische Großstadt sein können. Aber ich finde, dass europäische Gebäude eine viel schönere Architektur aufweisen. Warum nun ausgerechnet Paris? Ich denke, es ist einfach eine Stadt, die auch bei Japanern einen Wiedererkennungswert hat. Wir haben versucht, die Innenstadt um den Arc de Triomphe herum dem echten Vorbild so realistisch wie möglich nachzubauen. Dadurch können wir sowohl japanische Spieler als auch europäische ansprechen. Im Übrigen blieben die PAL-Verkäufe hinter den Erwartungen zurück. Mit einem solchen Szenario möchten wir das europäische Publikum mehr ansprechen.

PZ: Und warum ausgerechnet Jean Reno?

KI: Das hat mehrere Gründe. Auch hier hatten wir zuerst an einen Amerikaner gedacht. Wir hatten sogar schon ein Gespräch mit einem großen Hollywood-Schauspieler. Der war aber nur am Geld interessiert. Was wir suchten, war jemand, der das Konzept des Spiels versteht und mit Jean Reno hatten wir so jemanden gefunden. Außerdem hat Jean Reno ein völlig anderes Image als Takeshiro, der Schauspieler von Samanosuke. Durch eine solche Mischung wird das Spiel interessanter. Und dann wäre da natürlich wieder die Tatsache, dass Jean Reno sowohl in Japan als auch in Europa sehr bekannt ist und somit einen großen Reiz auf Spieler ausüben könnte. Ehrlich gesagt, bin ich selbst ein großer Fan von Jean Reno, was meine Entscheidung sicher etwas beeinflusst hat (lacht).

PZ: Inwiefern ist denn Renos Image anders als das von Takeshiro?

KI: In Japan ist Takeshiro der junge, gut aussehende Typ. Jean Reno ist ... nun ... ein Mann „mittleren Alters“ (lacht). Er ist sehr taff, aber dennoch ein guter Kerl. Auf so eine Mischung stehen japanische Frauen ansehend. Hätten wir jemanden wie, sagen wir Brad Pitt genommen, hätte es eine Überschneidung mit dem Image von Takeshiro gegeben.

PZ: Wird es wieder eine Interaktion mit NPCs geben?

KI: Nein. Wir möchten, dass jedes Spiel der *Onimusha*-Serie anders ist. Dieser Teil wird ganz klar actionorientierter sein.

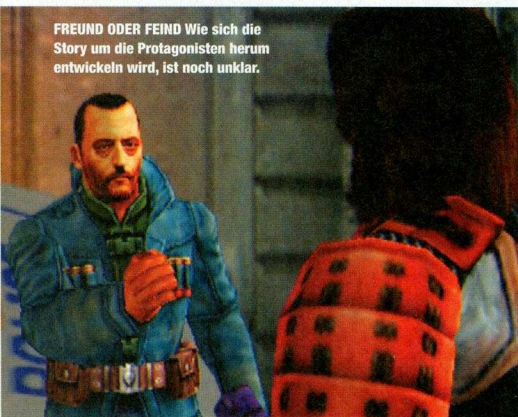
PZ: So ein actionorientiertes Spiel wäre doch perfekt für einen Zweispieler-Modus.

KI: Ja, das mag sein. Aber dafür haben wir *Buraiuden* gemacht. *Onimusha* ist ein Einzelspieler-Spiel. Das soll so für die komplette Trilogie sein.

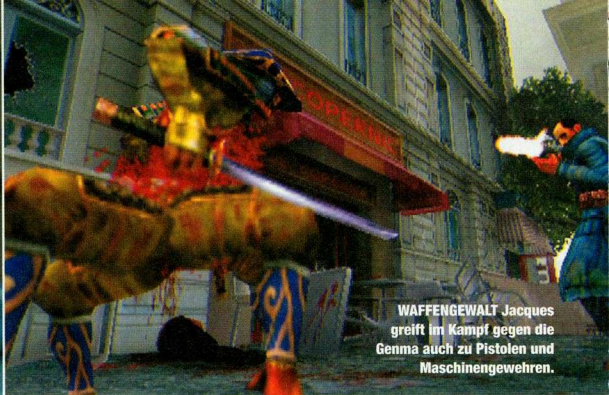
PZ: Aber altbewährte Elemente wie ein Power-up-System für die Waffen wird es doch weiter geben?

KI: Ja. Mehr kann ich dazu aber noch nicht sagen. (lacht)

FREUND ODER FEIND Wie sich die Story um die Protagonisten herum entwickeln wird, ist noch unklar.



JEAN RENO Das digitale Konterfei steht dem echten Schauspieler in nichts nach.



WAFFENGEWALT Jacques greift im Kampf gegen die Gemma auch zu Pistolen und Maschinengewehren.

schon für Filme wie *Blade II* die Action-Szenen dirigierte, prominente Unterstützung geholt. Auch außerhalb der hochauflösenden Videos wurde an der Darstellung des Spiels gefeilt. Statt vorgerenderter Hintergründe wird die Grafik nun komplett in Echtzeit berechnet. Dabei soll die Qualität aber die gleiche bleiben, wie bei den vorgerenderten Umgebungen. Außerdem konnte man die Anzahl der sich auf dem Bildschirm befindenden Gegner aufstocken. Statt wie noch bei den ersten beiden Teilen maximal acht, können jetzt bis zu 20 Charaktere gleichzeitig dargestellt werden! Man arbeitet momentan sogar daran, diese Zahl noch zu toppen.

SCHLAG MICH

Durch die jetzige 3D-Umgebung hat man bei Capcom auch endlich eine Steuerung

per Analog-Pad ermöglicht. Auch dreidimensionales Verhalten der Charaktere ist nun möglich. Inafune meinte dazu, „Samanosuke ist zwar kein Dante, wird also nicht herumhüpfen können wie dieser, aber die Waffen der Charaktere werden auch auf der vertikalen Ebene einsetzbar sein, was zum Beispiel den Schusswaffen tolle Möglichkeiten zum Einsatz verschafft.“

Überhaupt wird das Waffenarsenal in *Onimusha 3* interessante neue „Folterwerkzeuge“ für die Gemma, die Dämonen, gegen die Sie auch schon in Teil 1 und 2 kämpfen mussten, bereithalten. Neben Samanosukes Schwert wird es die schon erwähnten Schusswaffen geben, die vornehmlich von Jacques eingesetzt werden. Aber auch zwei Säbel oder eine Art Kettenpeitsche konnte man in einem exklusiven Trailer bewundern. Dieser zeigte

auch eine der filmreifen FMV-Sequenzen, in der die Gemma die Innenstadt von Paris stürmen und Passanten abschlichten. Zum Schluss gleicht die Stadt einem flammenden Inferno, ein düsteres Szenario, das für jedes Survival-Horror-Spiel perfekt wäre. Ganz klar spricht *Onimusha 3* mit seiner ersten Thematik und deren Umsetzung eine ältere Spielerschicht an.

UND SONST?

Neben all diesen Informationen zu *Onimusha 3* waren Keiji Inafune noch weitere interessante Dinge zu entlocken. So wird bereits seit einem Jahr an einem Prügelspiel zu *Onimusha* gearbeitet (mehr dazu in den Japan-News!) und auch ein Film ist in Planung! „Die Story des Films wird aber nichts mit den Spielen zu tun haben. Wir möchten, dass der Film eine andere Art von Reiz ausstrahlt als die Spiele.“

Am meisten freuen wir uns aber dennoch auf *Onimusha 3*. Hier ist ein grandioser Abschluss einer aufregenden Trilogie in der Mache! Jetzt heißt es „nur noch“ ein geschlagenes Jahr auf das fertige Spiel warten ...

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU ONIMUSHA 3	
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Unbekannt
Video:	Unbekannt
Audio:	Unbekannt
Internet:	www.capcom.co.jp
Spieler 1	Termin März 2004 (Japan)
SEHR GUT	
„Capcom lässt sich zum Abschluss der Trilogie noch mal was Besonderes einfallen. <i>Onimusha 3</i> sieht spitze aus!“	



TREFFEN DER GENERATIONEN Das „Dual-Hero-System“ erlaubt viel Spielraum für Story und Rätsel.



BRUTAL Für die Action-Sequenzen zeichnet Donnie Yen verantwortlich.



SAMANOSUKE Jetzt mit offenem Haar, aber immer noch so taff.



ENDZEIT Nach dem Angriff der Gemma wird Paris nicht mehr wie vorher sein.



Auf in den Kampf!

Bekämpfe Horden von Gegnern mit vielfältigen Techniken inklusive magischer Runenangriffe! Entwickle deinen eigenen Kampfstil aus einer Kombination magischer und physischer Attacken!



Mystic Heroes

PlayStation®2



ERHÄLTlich AB MÄRZ 2003



BEREITS ERHÄLTlich



ABSOLUT TÖDLICH
Mit den Space
Marines ist
nicht gut Kirs-
chen essen.



ÜBERLEBENSGROSS Vielleicht ist es
doch keine gute Idee, so weit in impe-
riales Gebiet vorzudringen.

Fire Warrior

Düsterer 3D-Shooter
im **albtraumhaften**
Warhammer-40k-
Universum

Seit vier Jahren ist Kais schon Mitglied der Feuerkaste, dem kriegerischen Arm des Tau-Reiches. Nun steht seine erste Feuertaufe bevor. Zusammen mit ein paar Kameraden soll er den Himmlischen Ko'yush retten. Dieses Mitglied der herrschenden Tau-Kaste wird auf einem abgelegenen Außenposten des Menschenimperiums, Dolumar IV, ge-

fangen gehalten. Eigentlich eine einfache Aufgabe. Als jedoch das riesige imperiale Flaggschiff „Klinge der Geduld“ eintrifft, wird die simple Standardmission für Kais und Konsorten zu einem Horrortrip ohne Ende.

EIN GUTER TAG ZUM STERBEN
Es ist zwar nur ein Tag im Leben des Feuerkriegers Kais, den Sie in



SPLATTER Große Waffen richten großen Schaden an.



STANDARDRÜSTUNG
So sieht ein Tau-Kampfflug aus.

THQs Ego-Shooter *Fire Warrior* erleben, doch es ist ein ganz besonderer. Noch bevor dieser Tag zu Ende ist, müssen Sie sich gegen eine Vielzahl erbarmungsloser Feinde behaupten. Während die ersten Gegner, einfache imperiale Fußsoldaten, noch leicht zu bezwingen sind, warten im Verlauf des 17 Levels umfassenden Ballerspektakels noch ziemlich harte Brocken auf Sie, unter anderem die gefürchteten Space-beziehungsweise Ultra-Marines. Jeder dieser Elitekämpfer ist eine Armee für sich. Um mit dieser und den 21 anderen Gegnerarten fertig zu werden, stehen Ihnen 16 tödliche Waffen zur Verfügung. Neben Standard-Tau-Waffen wie dem Pulsgewehr und der mehrläufigen Pulskanone (einer Art Gatling Gun) dürfen Sie später auch schwere Geschütze wie Granaten- und Raketenwerfer einsetzen. Leider können Sie nur zwei dieser Schießprügel gleichzeitig mit sich führen. Die Entscheidung, welche dies sind, sollte aber nicht auf die leichte Schulter genommen werden, da sich nicht jede Waffengattung

gegen jeden Gegnertyp eignet. Über Munitionsbeschränkungen müssen Sie sich glücklicherweise keine Gedanken machen. Auch wenn Sie die entsprechende Waffe gerade nicht bei sich haben, dürfen Sie gefundene Magazine jederzeit aufsammeln.

MULTIPLAYER JA, ONLINE NEIN

Space Marines? Tau? Feuerkaste? Keine Angst, um *Fire Warrior* spielen zu können, ist es nicht notwendig, diese Begriffe zu kennen. Im Prinzip handelt es sich bei dem Titel um einen stinknormalen Ego-Shooter, der eben (nicht) ganz zufällig im *Warhammer-40.000*-Universum (siehe INFO) Das *Warhammer-40k-Tabletop-Strategiespiel* spielt. In genretypischer Manier läuft, springt, duckt und schießt sich der Held durch eine abwechslungsreiche Mischung von Außen- und Innenmissionen, immer auf der Suche nach Medi-Kits, Munition oder stärkeren Waffen. Wie es sich für einen aktuellen 3D-Shooter gehört, wird *Fire Warrior* einen Multiplayer-Split-screen-Modus mit Standard-

spielarten wie Capture the Flag oder Deathmatch für bis zu vier Spieler bieten. Obwohl das Spiel erst im Herbst bei uns erscheinen wird – lange nach dem offiziellen PS2-Online-Start –, hat sich Entwickler Kuju gegen eine Online-Variante des Mehrspielerparts entschieden. Der Grund hierfür ist leider nicht bekannt. Eines ist jedoch sicher: Die schaurig-düstere *Warhammer*-Atmosphäre wird auch ohne Online-Unterstützung Fans und *Warhammer*-Neulinge gleichermaßen in ihren Bann ziehen.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU FIRE WARRIOR

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Kuju
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	www.firewarrior.com

Spieler 1-4	Termin Mitte September
----------------	---------------------------

EINSCHÄTZUNG SEHR GUT

„Geniale Lizenz, cooles Design und tonnenweise Action – was kann da noch schief gehen?“

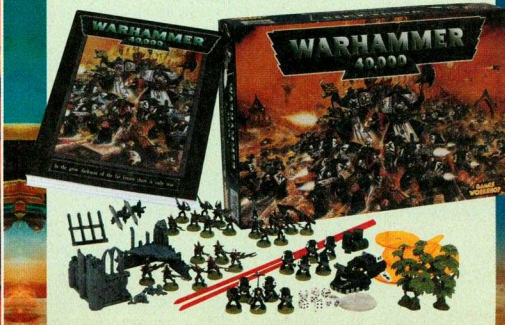
INFO DAS WARHAMMER-40K-TABLETOP-STRATEGIESPIEL

Geniale Vorlage

Was könnte besser als Grundlage für einen Ego-Shooter dienen als eine apokalyptische Zukunftsvision mit vielen Alien-Rassen?

Die *Warhammer 40.000*-Hintergrundgeschichte zeichnet ein sehr düsteres Bild der Zukunft. Im 41. Jahrtausend ist das komplette Universum mit Krieg überzogen. Praktisch jeder Planet ist ein Schlachtfeld in diesem Konflikt. Ohne Unterlass kämpfen Orks, Tyranniden, Eldar Tau, Menschen und andere Rassen um die Vorherrschaft in der Galaxis. Natürlich eine perfekte Vorlage für ein Tabletop-Strategiespiel. Doch Vorsicht, selbst wer sich nur mal aus Spaß die Basisbox für etwa € 80 zulegt, läuft Gefahr, nicht mehr davon loszukommen. *Warhammer 40.000* ist nämlich mehr als ein Spiel, es ist ein Hobby und es macht süchtig. Süchtig nach neuen Figuren, Abenteuern und Herausforderungen. Bevor man sichs versieht, hat man ganze Armeen von selbst bemalten Miniaturarmeen zu Hause.

GETROFFEN! Dieser verbündete Tau-Krieger wird die Schlacht nicht überleben.



Jak and Daxter 2

Ich glaub, mich laust
das Erdhörnchen: Erste
Infos zur Fortsetzung des
genialen Jump & Runs!

In einer Blütezeit von Agenten-Thrillern, virtuellen Gangsterkarrieren und Extremsport-Simulationen tun sich kindgerechte Videospielhelden schwer, einen Fuß in die Chart-Tür zu kriegen. Der Meinung sind offenbar die Entwickler von Naughty Dog, die mit *Jak and Daxter* – trotz Traumwertungen und hoher Verkaufszahlen – nicht ganz an den gewohnten *Crash-Bandicoot*-Erfolg anknüpfen konnten.

Dabei lässt sich das Duo, familientaugliches Setting hin oder her, gar nicht wirklich in die Schublade der liebenswerten Knuddel-Ikonen à la Mario oder Rayman stecken. Gerade Blondschof Jak wirkte eigentlich weder drollig noch pfiffig, eher wie ein etwas farbloses Transportmittel für seinen großmäuligen Freund. Was dem übrigen genialen Spiel-Design aber keinen Abbruch tat! Nun, Jak

und seine Umgebung sollen jetzt jedenfalls einer umfassenden kosmetischen Behandlung unterzogen werden, von der man sich ein zeitgemäßes Gesamtbild erhofft. Nach einer kurzen Bezugnahme auf den Vorgänger katapultiert uns Naughty Dog in ein neuartiges Spieluniversum, das viel düsterer und „erwachsener“ gehalten sein soll.

HARTE KOST STATT KINDERKRAM?

„Erwachsen werden“ bedeutet in Bezug auf Jak ein Trauma aus Gefangenschaft und Folter, das ihn zu einem rauerem, auf Rache sinnenden Heroen formt. Ob ihn die langen Strähnen und das neue Bärtchen wirklich zu einer „reifen“ Figur machen, sei vorerst dahingestellt (siehe Extra-Kasten). An Daxter hat der Zahn der Zeit scheinbar etwas rücksichtsvoller genagt, denn der guckt so frech drein wie eh



SCHIESSÜBUNGEN Den Wänden nach ist die Trefferquote nicht sehr hoch.



SCHNIPPISCH Daxter muss sich wirklich immer in den Vordergrund drängeln.

und je, Pelzmantel inklusive. Auftritte von Samos und Tochter Kiera sind ebenfalls angekündigt sowie 20 neue Charaktere. Dabei besteht jede Hauptfigur nun aus viermal so vielen Grafikbausteinen wie zuvor – 12.000 pro Figur! Die Zeit, in der Jak für seine Zeitgenossen Sammlerstücke zusammengetragen und private Gefallen erledigt hat, ist übrigens vorbei. Von nun an sollen alle Einzelaufgaben fest an die Haupthandlung gebunden sein und diese direkt beeinflussen. So geht es beispielsweise darum, ein Wasserversorgungssystem wiederherzustellen, wichtige Transportfahrten zu übernehmen und gar Schlachten gegen gepanzerte Streitkräfte auszutragen. Obwohl Jak und seine bessere Hälfte auch Minen, Türme, versunkene Wracks und Katakomben durchstreifen dürfen, spielt sich der Großteil der Aufgaben in einer frei erkundbaren Stadt ab. Allein die ist laut den Entwicklern schon 24-mal so groß wie der größte Schauplatz aus dem ersten *Jak and Daxter*, das gesamte Spiel wesentlich umfangreicher. Zudem wird der Einsatz von Maschinen und Gegenständen nicht mehr auf vorgegebene Areale beschränkt sein. Einmal ergatterte Fahrzeuge,

Waffen und dergleichen sollen immer und überall zugänglich sein und so einen komplexeren, weniger linearen Spielablauf garantieren. Dank einer weiterentwickelten Grafik-Engine sollen außerdem die 3D-Schauplätze mit höherer Detailfülle und neuen Effekten glänzen. Und obwohl die Qualität der ersten offiziellen Screenshots weit über dem liegt, was ein normaler Fernseher darstellen kann, machen sie schon sehr neugierig auf eine erstaunlich plastische Spielwelt!

STEFANIE SCHETTER

VORSCHAU JAK AND DAXTER 2

Hersteller: Sony
Entwickler: Naughty Dog
Genre: Jump & Run
Sprache: Nicht bekannt
Video: Nicht bekannt
Audio: Nicht bekannt
Internet: www.naughtydog.com

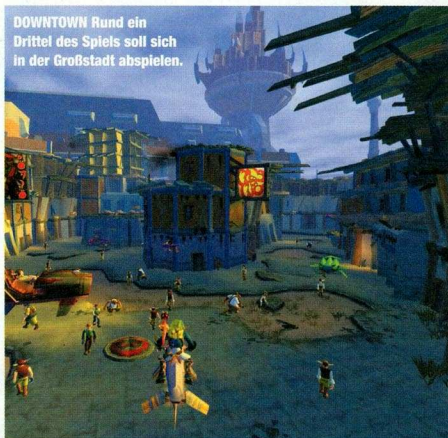
Spieler
Nicht bekannt

Termin
2003

SEHR GUT

„Spielerisch vielversprechend – aber ob der düstere Touch Jaks und Daxters Heimat wirklich so gut steht?“

DOWNTOWN Rund ein Drittel des Spiels soll sich in der Großstadt abspielen.



BRACHIAL So hoch aufgelöst werden die Explosionen im Spiel wohl nicht sein!



ZWIELICHT Auch über fremden Stränden geht die Sonne auf und unter.



KEINE BEWEGUNG, KRÖTE! Haben Sie sich eigentlich Lilo & Stitch schon angesehen? Tun Sie's.



STÄHLERN Statt böser Magier bekämpft man jetzt scheinbar futuristische Soldaten.

INFO BARTMODE

Mega-in mit Haaren am Kinn?

Zuckersüß? So was von out! Was beim Publikum „ankommen“ will, muss richtig beinhart drauf sein. Kinn hoch. Mundwinkel runter. Füße breit. Und am wichtigsten: das ultimative Geschlechtsreife-Merkmal; das Detail, das den echten Mann endgültig aus der Masse der zahn Milchbubis heraushebt: Ein ZIEGENBART muss her! Na schön, bei Wolfgang geht das mittlerweile in Ordnung. Der ist schließlich schon über 30 ... *



HAVEN Der Midway-Held entwickelt sich zum Trendsetter im Genre.



SCHLAPPOHREN?! Dank Goatie bleibt die Coolness trotzdem gewahrt.



WOLFGANG fehlt nur noch die zurückgegelte Rasta-Mähne!

*Falls sich jemand persönlich angesprochen fühlen sollte: Augenzwinkernde Kontor-Mails bezüglich ketchupfarbener Strichschlag-Frisuren nimmt das Postfach der Autorin gern entgegen!



INTERACTIVE PIT STOP

Accelerate



Alle Jahre
wieder
beschert uns
EA den
aktuellsten
Ableger seiner
Formel-1-Serie.

F1 Career

Bei einer Präsentation konnten wir uns davon überzeugen, dass die 2003er Version das Zeug dazu hat, das beste Formel-1-Spiel für die PS2 zu werden. EA hat Änderungen am Spiel vorgenommen, die das Rennspektakel für Formel-1-Fans noch interessanter und zugleich zugänglicher für Neulinge machen. Das neue Herzstück des Spieles ist – der Titel verriet es – der Karriere-Modus,

in dem Sie sich erstmals mit einem selbst kreierte Fahrer unter F1-Volk mischen dürfen.

DEM SCHUMI ZEIG ICH'S
Anfangs werden Sie als Neuling nur Angebote von kleineren Rennställen bekommen. Aber je nachdem, wie gut Sie sich schlagen, können schon bald Angebote von McLaren oder Ferrari ins Haus flattern. Aber wehe, Sie ruhen sich auf

Ihren Lorbeeren aus. Genau so schnell, wie es nach oben geht, können Sie auch wieder nach unten fallen. Ihre Karriere erstreckt sich insgesamt über vier Jahre, von 1999 bis 2002. In diesen Zeitraum wurden dann auch sämtliche Fahrerwechsel und sonstige Formel-1-relevante Events eingebaut. Sie können die letzten Jahre F1-Geschichte also Revue passieren lassen und daran selbst teilhaben!



1. SCHUMI AUF PLATZ 17? Dabei ist Realismus doch die Stärke von EAs Formel-1-Spielen.
2. BOXEN-LÜDER Die langen Beine und dazugehörigen Damen dürfen natürlich auch nicht fehlen.
3. PIT STOP Das Boxen-stop-System wurde sehr interessant umgesetzt.
4. UNFERTIGE GRAFIK Die Gesichtstexturen sehen schon gut aus, am Rest wird noch gearbeitet.
5. SAU-WETTER Wenn sich das Wetter schlagartig ändert, sollte man schnellstens neue Bereifung in der Boxengasse ordern.

INTERVIEW MIT MATT WEBSTER

Matt Webster gibt Stoff



Bei der Präsentation von *F1 Career Challenge* hatten wir die Gelegenheit, mit dem Team hinter dem Spiel zu plaudern. Matt Webster, Executive Producer von *Formel 1 Career Challenge*, beantwortete uns bereitwillig einige Fragen:

PLAYZONE: Wie realistisch wird das Spiel werden? Haben wir es mit einem Arcade-Racer oder einer F1-Simulation zu tun?

Matt Webster: Da versuchen wir ein Gleichgewicht an Realismus und Zugänglichkeit zu erreichen. In den vorigen Spielen waren die Wagen sehr einfach zu steuern, vielleicht sogar zu einfach. Dieses Jahr wollen wir die F1-Wagen sehr realistisch gestalten, den Spieler aber nicht durch deren Leistungskraft abschrecken. Außerdem werden sich Charakteristiken und Fähigkeiten der Wagen von Team zu Team ändern, es wird also entscheidende Unterschiede in jeder Saison geben.

PZ: Ihr habt gesagt, dass ihr mit Formel-1-Fahrern und Mechanikern zusammengearbeitet habt. Wie groß war deren Einfluss?

MW: Über die Jahre hinweg bekamen wir großartiges Feedback von verschiedenen Fahrern und hielten enge Kontakte zu den Teams. Die Pit-Stop-Sequenz beispielsweise wurde per Motion Capturing mit dem alten Benetton-Team erstellt. Viele Elemente des neuen Wagen-Setup-Systems wurden von unserer preisgekrönten PC-Simulation übernommen, dessen Realismus von vielen Fahrern kommentiert wurde. Ich erinnere mich an unseren PC-Producer, der gegen Zonta gefahren ist und einige Runden gewonnen hatte. Zonta hat dann seinen Wagen so eingestellt, wie er ihn auch im echten Leben fährt, und hat letztendlich sogar einige Rundenrekorde gebrochen!

PZ: Inwieweit habt ihr das komplexe Regelwerk der FIA in das Spiel einbauen können?

MW: Das Spiel basiert auf den Regeln der Saison 99-02, die neuen Regeln der Saison 2003 konnten wir also noch nicht berücksichtigen. Wir haben aber die kompletten Regeln, die während dieser vier Jahre existierten, eingebaut.

Challenge

FÜHRERSCHEIN UND FAHRZEUGPAPIERE BITTE! Ganz so schnell geht's dann aber doch nicht. Bevor Sie nämlich überhaupt als Rennfahrer anerkannt werden, müssen Sie eine „Power-Lizenz“ erwerben, einen Formel-1-Führerschein sozusagen. Dieser tutorialähnlich aufgebaute Teil des Spieles wird besonders jenen einen leichten Einstieg gewähren, die noch nie ein Formel-1-Spiel gespielt ha-

ben, oder sich mit der Steuerung der alten Teile schwer taten. An dieser hat man übrigens auch noch mal kräftig gefeilt. War es in den vergangenen Teilen noch möglich, auf eine arcade-lastigere Steuerung auszuweichen oder sich den realistischen F1-Kick zu geben, wurde in *Career Challenge* ein guter Mittelweg gewählt. Die Boliden steuern sich sehr realistisch, sind aber nicht ganz so überemp-

findlich wie die echten Flitzer. EA hat also ein Rennvergnügen par excellence erschaffen, das verdammt viel Spaß macht. Das gilt auch für den Mehrspielermodus. Bis zu vier Spieler dürfen gegeneinander antreten, allerdings finden sich nur bei einem Zweispieler-Duell auch computergesteuerte Fahrer auf der Rennstrecke. Sound und grafische Darstellung einiger Details (wie das Team in der

Boxengasse) waren dabei zwar noch sehr unfertig, aber laut EA wird daran noch eifrigst gewerkelt.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU F1 CAREER CHALLENGE

Hersteller:	EA
Entwickler:	EA Sports
Genre:	Rennsimulation
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	www.electronic-arts.de
Spieler 1-4:	Termin 23. Mai

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Immer wenn man meint, es ginge nicht mehr besser, setzt EA eins drauf. Eine der besten F1-Simulationen!“



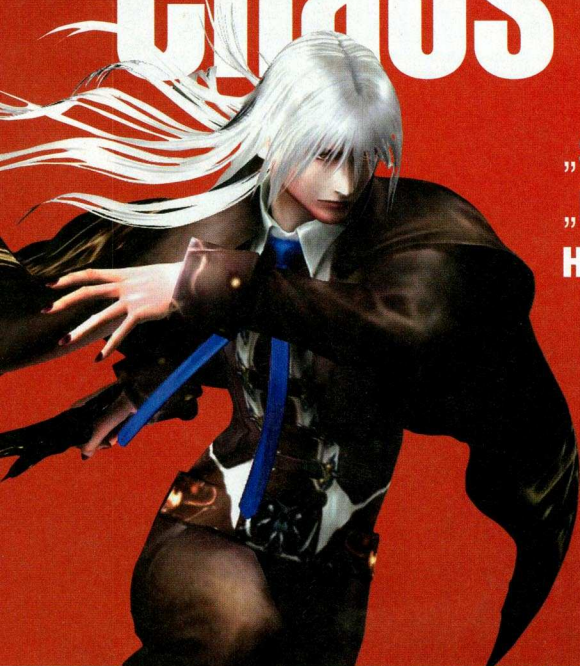
RUMSTEHEN UND ZUSEHEN
Zwischendurch können Sie sich ruhig mal ausruhen.



SICHERER SIEG
Der Held mit zwei seiner Legionen.

Chaos Legion

„Stylish“ war gestern, jetzt wird's „Intense“: **Ein neuer Capcom-Held** tritt gegen das Böse an!



Nach „Stylish Hard Action“ (*Devil May Cry*) bringt Capcom nun „Intense Gothic Opera“ – um werbewirksame Umschreibungen ist man in Japan offenbar nie verlegen. Immerhin macht schon die Pressemitteilung von Capcom klar, dass hier entgegen möglicher Befürchtungen keine dicken Damen in zentnerschweren Kostümen irgendwelche Arien schmettern werden – das „Opera“ sei nicht zu wörtlich zu nehmen. Vielmehr soll damit wohl die Dramatik der Handlung hervorgeho-

ben werden: Der Held des Spiels muss seinen Freund Victor Delacroix aus den Fängen des Bösen zurückholen, nachdem dieser in seiner Abwesenheit vom Pfad der Tugend abgekommen ist. Der Name des Protagonisten:

SIEG WAHRHEIT!

Selten merkte man einem deutsch klingenden Namen so sehr an, dass er einem japanischen Hirn entsprungen ist. Abgesehen davon wirkt der gute Sieg aber ziemlich eindrucksvoll und macht in Sachen Coolness



WENIG ÜBERSICHT
Kommt das „Chaos“ im Titel wohl daher?



PAAR KÖPFE GRÖßER
Daneben wirkt Siegs Erscheinung nicht mehr so imposant.

RÜCKENDECKUNG Mit einem halben Dutzend Helfer siegt sich's leichter.



FEUER FREI! Zwei Bogen-schützen-Legionen nehmen einen großen Gegner unter Beschuss.



VORSCHAU CHAOS LEGION

durchaus Kollege Dante Konkurrenz. Dazu braucht er noch nicht mal zwei Pistolen, sondern verlässt sich noch ganz altemodisch auf sein Schwert und echte Handarbeit. Spielerisch läuft das Ganze grundsätzlich dann auch tatsächlich auf eine Art *Devil May Cry* ohne Schusswaffen hinaus, auch Vergleiche mit Koels *Dynasty Warriors*-Serie bieten sich an. Sieg metzelt sich in gut einem Dutzend Levels durch unzählige Fantasie-Wesen, die teilweise so zahlreich auftreten, dass man die Übersicht verlieren könnte. Letzterer ebenfalls nicht so zuträglich ist die Tatsache, dass Sieg nicht zwangsweise alleine gegen die Horden des Bösen antreten muss.

LEGIONEN DER SÜNDE

„Legion“ ist in diesem Fall die Bezeichnung für eines der Wesen, die Sieg per Knopfdruck beschwören kann, um ihn im Kampf zu unterstützen. Davon gibt es insgesamt sieben Typen, die allesamt so negativ gefärbte Namen wie Arroganz, Hass oder Blasphemie tragen. Anfangs steht Sieg nur die Legion namens Guilt (Schuld) zur Seite, nach einem besiegten Endgegner kommt jeweils ein weiterer

Helfer dazu. Vor dem Kampf können Sie zwei davon für die kommende Schlacht auswählen und von diesen jeweils einen herbeirufen. Ergo können Sie die Legionen also nicht kombinieren, doch der Quantität tut dies keinen Abbruch: Bis zu einem halben Dutzend eines Legion-Typs kann der erfahrene Held an seiner Seite haben. Per Knopfdruck verteilen Sie dabei die wenigen, groben Befehle: Offensives oder defensives Verhalten sowie „aktives Suchen eines Ziels“ reichen aus, um Siegs Koalition der Willigen in den Kampf gegen die Achse des Bösen zu führen.

AUCH ALLEINE (ZU) STARK

Doch Sieg ist nicht auf die Hilfe der Legionen angewiesen – wenn Sie auf diese verzichten, wird er sogar stärker und kann sich schneller bewegen. Und sollten Sie doch mal kurz die Hilfe eines dieser Wesen benötigen, können Sie sie per Knopfdruck auch nur für einen einzelnen Angriff erscheinen lassen. Je nachdem, mit oder ohne wessen Hilfe Sie sich im Spiel vorarbeiten, werden die entsprechenden Legionen und die

Hauptfigur in bester Rollenspiel-Manier stärker. Letztendlich ist die Hilfe aber gar nicht mal so wichtig, denn trotz der fehlenden Übersicht (ob das „Chaos“ im Titel wohl daher kommt?) ist das Spiel insgesamt eindeutig zu einfach – eine Schwäche, die schon Capcoms letztem Actiontitel *Devil May Cry 2* einiges an Reiz nahm. So sind die Parallelen zu Dantes Abenteuern recht deutlich: interessantes Design, nette Präsentation – trotz stets präsenter und ziemlich naher Nebelwand –, aber leider etwas zu wenig Anspruch, um wirklich dauerhaft zu begeistern. Aber wer weiß, vielleicht schraubt man bis zur für Herbst angekündigten PAL-Version noch etwas am Schwierigkeitsgrad?

MICHAEL PRUCHNICKI



ANGRIFF VON UNTEN Diese spinnenartigen Gegner treten in großen Mengen auf.

VORSCHAU CHAOS LEGION

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Genre: Action
Sprache: Nicht bekannt
Video: Nicht bekannt
Audio: Nicht bekannt

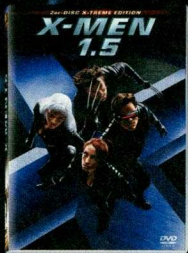
Internet: www.chaoslegion.com

Spieler 1 Termin Herbst 2003

GUT

EINSCHÄTZUNG

„Kurzweilige Schlachten mit unzähligen Gegnern Präsentation, insgesamt leider eindeutig zu einfach geraten“



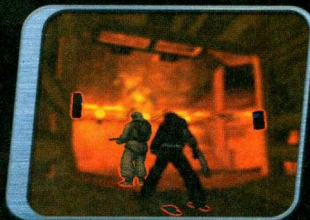
Auch erhältlich:
Die 2er Disc
X-Treme Edition
mit über
4 Stunden
Bonus-Material
ab jetzt auf DVD!

2 AB 1. MAI
IM KINO

STELL DICH DEINER VERGANGENHEIT!



Trete deinen Schöpfern bei Waffe X gegenüber und setze deine Krallen, Kombos und Selbstheilungskräfte in wilden Attacken oder Stealth-Angriffen ein.



Wecke deine Mutantensinne, um deine Gegner anhand ihrer Geruchsfährten oder Wärmespuren aufzuspüren.



Bekämpfe Sabretooth™, Wendigo™, Juggernaut™ und Magneto™, während Professor X™ und Beast™ dir auf der Suche nach einem Gegengift helfen, das dein Leben retten soll.

X-MEN 2™ WOLVERINE'S™ REVENGE™

DAS ABENTEUER
DEINES LEBENS

www.wolverinesrevenge.com



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



Screenshots aus der PlayStation 2-Version.

X-Men™, Wolverine™, 2003-2004, Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. MARVEL, X-MEN, Wolverine und alle Marvel-Charaktere sowie die zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Marvel Characters, Inc. und werden unter Genehmigung verwendet. © 2003. Alle Rechte vorbehalten. www.marvel.com. Screenplay © 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragtes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation 2, "PlayStation" und "PlayStation" logo sind eingetragte Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragte Warenzeichen oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz geschützt. TM und ® sind Trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

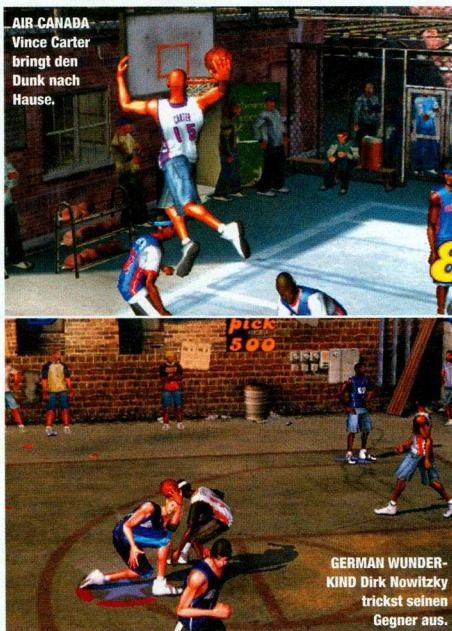
activision.de

NBA Street

Vol. 2



Darwin auf dem Free Court: Beim Streetball zählt nur das **Gesetz des Stärkeren**.



AIR CANADA
Vince Carter
bringt den
Dunk nach
Hause.

**GERMAN WUNDER-
KIND** Dirk Nowitzky
trickst seinen
Gegner aus.

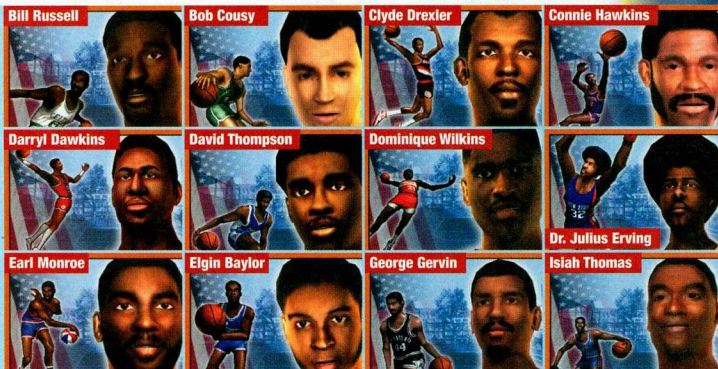
Basketball ist ein ziemlich komplizierter Sport: Da gibt es Regeln wie „Offensive Goaltending“ oder „Back Court Violation“. Wer mit diesem Fachchinesisch nichts anfangen kann, wird seine helle Freude an *NBA Street Vol. 2* haben. Denn hier gibt es im Prinzip nur eine Regel: Demütige deinen Gegner! Wie das geschieht, ist egal, da darf man den Ball mit dem Fuß passen, unter dem Verteidiger durchtauchen oder ihm den Ball an den Kopf werfen. Hauptsache am Ende kommt ein spektakulärer Abschluss raus. Und damit der Korbwurf spektakulär wird, hat EA Big einiges getan: Mehr als 500 neue Animationen haben die Entwickler im Vergleich zum Vorgänger eingebaut. Dadurch wirken die Dribblings, Dunks und Pässe noch abgefahrener. Dennoch lassen sie sich weiterhin gut kombinieren, diesmal sogar noch viel länger als beim ersten Teil. Wer Trickcombo an Trickcombo reiht und damit auch noch erfolgreich ist, lädt da-

durch die Special-Leiste auf dem Bildschirm auf, die einen „Gamebreaker“ ermöglicht, wenn sie voll ist. Das sind besonders spektakuläre Korbwürfe, die von der Verteidigung kaum abzuwehren sind und der gegnerischen Mannschaft so viele Punkte abziehen, wie man selber erzielt hat. Neu ist allerdings die Möglichkeit, den Gamebreaker aufzuheben: Wenn die Leiste voll ist, drückt man einfach die Dreieckstaste, wodurch sie sich wieder entlädt. Dann muss man sie nur noch einmal auffüllen und hat einen Level-2-Gamebreaker in der Hinterhand, der sogar viel cooler aussieht.

INFO DIE NBA-LEGENDEN

Magic in the Air

Wer bei *NBA Street Vol. 2* im Karrieremodus erfolgreich ist, kann 25 NBA-Stars früherer Epochen in ihren Original-Trikots freispielen. Hier eine Liste der Spieler.





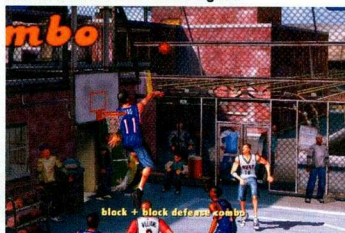
tenen Version überzeugen. Passen, werfen und dribbeln funktioniert wie bei jedem Basketballspiel mit einem einfachen Knopfdruck, aber auch die besonderen Tricks gehen leicht von der Hand. Die vier Schultertasten fungieren als Turbotasten und lösen in Kombination mit anderen Knöpfen unterschiedliche Moves aus. Das Schöne dabei ist, dass man schon als Anfänger mit relativ planlosem Drücken coole Aktionen zeigen kann. Je mehr man allerdings in das Spiel reinkommt, desto planvoller und gezielter werden diese. So macht auch der zweite Besuch auf EA Bigs Free Courts einen Mordsspaß, wofür der erweiterte Mehrspielermodus mit verantwortlich ist. Bis zu vier Streetballer können jetzt auf virtuelle Korbjagd gehen, wobei es egal ist, ob sie gegen- oder miteinander spielen. Selbst die gute Grafik des Vorgängers war noch verbesserungsfähig: Die NBA-Stars und Streetball-Legenden sehen ihren Vorbildern sehr ähnlich und die Freiplätze wurden erstklassig umgesetzt. Außerdem sorgt die dynamische Kamera dafür, dass die abgefeierten Tricks auch spektakulär rüberkommen.

ALBRECHT
OTT

Obwohl das Spiel mit den neuen Tricks und Animationen etwas komplexer geworden ist, bleibt die Steuerung so eingängig wie beim Vorgänger. Davon konnten wir uns jetzt anhand einer weit fortgeschrit-



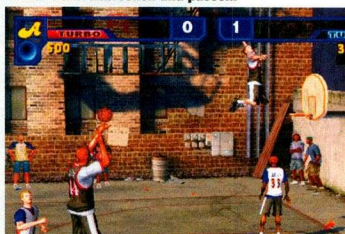
MULTITALENT Als Kroatie ist Toni Kukoc natürlich auch fußballerisch begabt.



ABGEBLOCKT Die Defense ist zum Sieg ebenso wichtig wie die Offense.



ANGETÄUSCHT Shaq könnte hier seinen Dunk abbrechen und passen.



DOPPELT Körbe von der Dreier-Linie zählen gleich zwei Punkte.



VORSCHAU NBA STREET VOL. 2

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Big
Genre:	Basketball
Sprache:	Englisch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	www.nbastreet2.ea.com

Spieler 1-4	Termin 2. Mai
----------------	------------------

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Einstiegerfreundliches Straßenbasketball, das auch Fortgeschritten eine Menge Spaß bereiten wird“



Alter Echo

Dancing
Stage meets
Actionspiel:
Hier sind
**Rhythmus
und schnelle
Reaktionen**
gefordert.

Als wir das letzte Mal *Alter Echo* vorstellten, war die Grundlage eine sehr frühe Version, in der wir vielversprechende Ansätze entdeckten. Vor allem grafisch war sie aber noch nicht vorzeigbar. Jetzt haben wir eine neuere Version erhalten, bei der schon einige Fortschritte zu erkennen sind. Um ein richtig gutes Spiel daraus zu machen, ist aber immer noch sehr viel Arbeit nötig. Leider besteht die neue Demo nur aus einem kurzen Level, doch lässt sich schon erkennen, in welche Richtung das Spiel gehen wird. Die meiste Zeit läuft man mit dem Protagonisten Nevin durch karge Umgebungen und verprügelt die all-



KAMPFBEREIT MIT
seinem Schwert legt
Nevin gleich los.



INSEKTOID Irgendwie
sehen diese Gegner
aus wie Stechmücken.



SPECIAL MOVE Wenn eine Combo gelingt, löst das eine coole Animation aus.



KAWUMMI! Auch in Mechform stehen drei Angriffsarten zur Verfügung.



SCHLAG INS WASSER
Im Wasser lässt Nevins Kampfkraft nicht nach.

Chain Level 2, 6 Hits, 0 Kills



ÜBERMACHT
Die Gegner treten häufig in Grüppchen auf.

gegenwärtigen Gegner, damit sich der nächste Abschnitt öffnet. Dazwischen muss man noch Steinschlägen oder Artilleriebeschuss ausweichen, mehr gibt es bis jetzt nicht.

Lediglich bei der Art, wie man den Feinden einheizt, entsteht eine Menge Abwechslung. Grundsätzlich gibt es drei Schlagvarianten, die auf drei verschiedenen Tasten liegen. Damit dauert es ein bisschen, bis die Gegner aus dem Weg geräumt sind, aber jeder besiegte Feind füllt einen Energiebalken auf, der spezielle Attacks erlaubt. Und dann wird es richtig schwierig. Ähnlich wie bei Tanzspielen läuft eine Anzeige durch einen Balken. Wenn diese einen bestimmten

Punkt erreicht, muss man eine Taste drücken. Dann kommt aber schon die nächste Anzeige und wieder ist Tastendrücken angesagt. Das geht allerdings so schnell, dass man blitzartig reagieren muss, um die Combos auszuführen.

NEVINS METAMORPHOSEN

Neben den verschiedenen Angriffsarten kann sich Nevin auch noch in verschiedene Gestalten verwandeln. Zwei davon konnten wir in der Demo ausprobieren. Einmal war das seine normale menschliche Form. In der ist er mit einem Schwert ausgestattet, kann recht schnell rennen und sogar springen. Etwas langsamer

bewegt er sich dagegen im Gun-Modus. Hier morphet der Held in einen riesigen, waffenstrotzenden Mech, der seine Feinde mit Kanonen und Granaten auf größere Entfernungen erledigt. Diese beiden Erscheinungsformen funktionieren prächtig und auch der Wechsel zwischen den Gestalten geht schnell und unkompliziert vor sich. Man kann sogar mitten im Kampf von Schießen auf Fechten umstellen. Die dritte Form ist der Stealth-Modus, in dem Nevin sich in eine echsenartige Lebensform verwandelt, die Wände hinaufklettern und sich unsichtbar machen kann.

Dieser Gestaltenwechsel könnte aus *Alter Echo* noch ein sehr gutes Spiel machen. Was wir bis

jetzt aber testen konnten, deutet das Potenzial nur an, vor allem grafisch muss noch viel getan werden. Die Umgebungen wirken leer und öde, lediglich einige Effekte bringen Leben ins Spiel. Und an der Kameraführung sollten die Entwickler noch extrem feilen. Die schwenkt häufig sinnlos in der Gegend herum und lässt sich nicht einmal von Hand justieren.

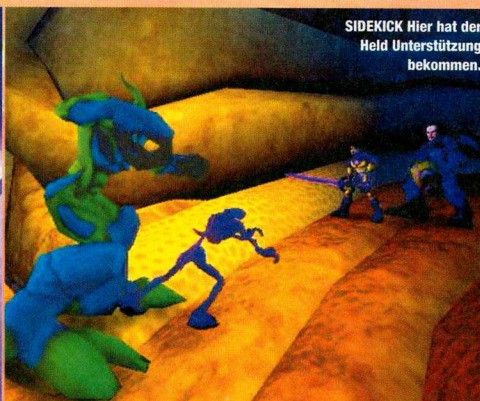
Wenn die Entwickler das alles noch in den Griff bekommen, dürften sie aber ein recht originales Actionspiel abliefern. Die Story entführt die Spieler auf den Planeten Proteus, der von einer lebenden Materie bedeckt ist. Diese ist dem Protagonisten feindlich gesinnt und bekämpft ihn, wo sie kann. Das heißt nicht nur, dass scheinbar leblose Gegenstände plötzlich angreifen, sondern auch, dass aus dem Nichts ständig fiese Gegner entstehen.

Albrecht Ott

VORSCHAU ALTER ECHO	
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Outrage
Genre:	Action
Sprache:	Englisch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	www.alterecho.com
Spieler 1	Termin September 2003
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Aus diesem Spiel ist noch einiges rauszuholen. Kampfsystem, Story und Setting bieten aber gute Ansätze.“	

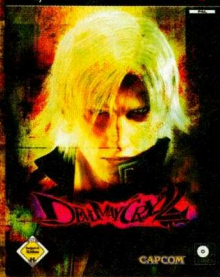


WUMME Als Mech hat Nevin eine ganz schön große Kanone.



SIDEKICK Hier hat der Held Unterstützung bekommen.







ZIEMLICH KAPUTT Für die erste Runde sieht der Wagen schon ziemlich lädiert aus.

049 kph



RAUHE SITTEN Wer bremsst verliert und auf Höflichkeit wird verzichtet.



EINER WENIGER Nach wie vor können Gegner komplett aus dem Rennen befördert werden.

2-24

012 kph



POWERDRIFT 90 km/h waren für diese Kurve vermutlich doch etwas zu optimistisch.

090 kph



Destruction

Endlich dürfen Sie wieder nach Herzenslust **alles verschrotten**, was Räder hat!

Schlappe acht Jahre ist es jetzt schon her, dass begeisterte Erstkäufer der PlayStation Spiele wie *Wipeout*, *Ridge Racer* und *Destruction Derby* mit staunenden Augen nächtelang spielten. Während die beiden erstgenannten Titel bereits zahlreiche Fortsetzungen nach sich zogen und mittlerweile auch auf der PS2 schon gespielt werden können, wurde es um die Zerstörungsgorgie nach dem zweiten Teil etwas ruhiger. Die ursprünglichen Entwickler Reflections kümmern sich fortan um ihre *Driver*-

Serie und fanden schließlich in Infogrames einen neuen Publisher. Studio 33 übernahm das Steuer und zeichnet ebenso für den direkten Vorgänger *Destruction Derby Raw* wie auch für einige Formel-1- und *IndyCar*-Spiele verantwortlich. Der dritte Teil ging etwas weg von der reinen Materialschlacht hin in Richtung vollwertiges Rennspiel. Ein Coup, der Reflections beim zweiten Teil nicht ganz gelungen war. Auch der neueste Ableger entstand unter der Federführung dieser Truppe. In London hatten wir kürzlich die erste Gelegen-

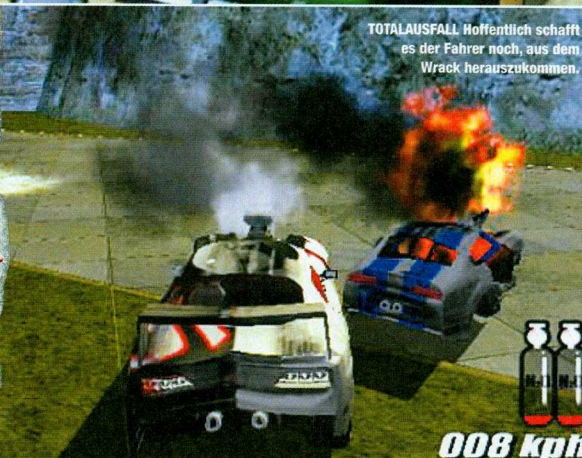
heit, den Titel zu beschnuppern – im Netzwerk.

ONLINE-POWER

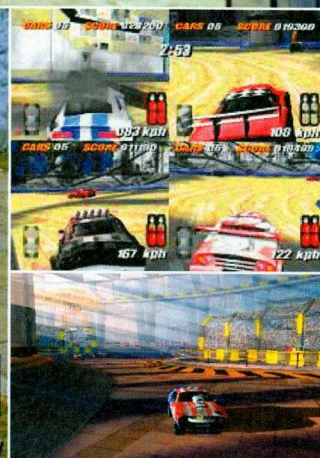
Sony meint es ernst mit den Online-Plänen. Zwar fand die Testsession im lokalen Netzwerk statt und die Performance über echte Telefonleitungen kann zu diesem Zeitpunkt noch nicht beurteilt werden, doch Spaß kam schon jetzt eine ganze Menge auf. Ganz im Sinne der Serie gibt es zwei verschiedene Spielvarianten zur Auswahl. Normale Rennen, in denen eine bestimmte Rundenanzahl zu absolvieren ist und die Platzierung zählt, und



ICH DRÜCK DICH Kann man diese Auseinandersetzung jetzt einen Bandenkrieg nennen?



TOTALAUSFALL Hoffentlich schafft es der Fahrer noch, aus dem Wrack herauszukommen.



SPLITSCREEN Offline dürfen bis zu vier Spieler gegeneinander antreten.

SCHATTEN-SPIELE Die Beleuchtung sieht hübsch aus und sorgt für Atmosphäre.

Derby: Arenas

die beliebten Bowls, in denen es ums nackte Überleben geht. Auftankbares Nitro verhilft zu Geschwindigkeitsschüben und schicken Effektspielereien, während spektakuläre Sprünge und Crashes für ein dickes Punktekonto sorgen. Weitere Extras sollen die Fahrerei abwechslungsreicher gestalten. Die „normalen“ Rennen verliefen relativ unspektakulär, was aber sicher auch an der wenig aufregenden Strecke lag, die gezeigt wurde. In der spielbaren Bowl kam dann sofort wieder das Feeling auf, das auch schon die Vorgänger auszeichnete. Deftige Massencrashes

und der Hauch von Chaos bestimmten die Szenerie. Dabei war die Umgebung lebhaft und mit beweglichen Objekten ausgestattet, die für Adrenalin sorgten. Auch mit mehreren Fahrzeugen auf dem Bildschirm, die sich wild durch die Gegend schubsten, blieb die Optik stets flüssig. Die vorliegende Version war leider noch nicht komplett fertig gestellt, sah mit einem leichten Hauch von Cel Shading schon sehr gut und erstaunlich bunt aus. Wie bereits in den Vorgängern fällt die Grafik mehr durch die Anzahl an herumfliegenden Teilen auf als durch besonders

feine Texturen oder aufwendige Umgebungsgrafik. Besonders Merkmal der ersten beiden Teile für die PSone und mittlerweile Markenzeichen für Reflections war und ist die ausgefeilte Fahrphysik. *Destruction Derby: Arenas* wirkte hier etwas simpler gestrickt, was aber dem schnellen und hektischen Spielablauf durchaus zugute kam. Fans der Serie können sich jetzt schon mal auf fetzige Massenkarambolagen und eine Menge Schrott freuen – sowohl offline als auch online dürfte der Titel für jede Menge Spaß sorgen.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU DESTRUCTION DERBY: ARENAS	
Hersteller:	SCEE
Entwickler:	Studio 33
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet: www.playstation.de	
Spieler 1-4	Termin Nicht bekannt
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Gewohnt chaotische Materialschlacht, die sich zum echten Online-Renner entwickeln könnte.“	

„When there's no more room in hell, then the dead will walk the earth“. Die **Gun-Survivor-Reihe** meldet sich zurück.

Resident Evil Dead Aim

Viele Zombies, ein düsteres Szenario und ein umfangreiches Waffenarsenal geben nicht immer ein gutes Spiel her, wie die ersten Teile der *Gun Survivor*-Serie bewiesen. Mit dem vierten Ableger *Heroes Never Die*, das in Amerika und Europa unter dem Namen *Dead Aim* erscheinen wird, soll sich dies jetzt ändern. Und tatsächlich ist es Capcom endlich geglückt, ein gutes Lightgun-Spiel auf die Beine zu stellen! Auffallend ist erst einmal die überarbeitete Steuerung. Wahlweise bewegen Sie sich mit dem Dual Shock Pad oder mit der G-Con 2 durch die düstere Welt von *Resident Evil*. Leider ist keine der Steuerungen optimal gelungen, nach einer kurzen Einspielphase ist das Spiel aber mit beiden gut zu meistern. Entscheiden Sie sich für die Steuerung per Pad, benutzen Sie den linken Analogstick und die Buttons, um aus einer dritten Perspektive die Gegend zu erkunden.

Mit der R1-Taste wechseln Sie in die Ego-Perspektive, in der Sie dann mit den vielen im Spiel verteilten Waffen feuern können. Ähnlich sieht es mit der G-Con 2 aus. In die Ego-Perspektive wechseln Sie hier aber mit einmaligem Betätigen des Abzuges, der dann natürlich auch zum Niederballern der Monster dient. In der dritten Person benutzen Sie das an der Rückseite der G-Con angebrachte Steuerkreuz, um sich zu bewegen, die Tasten an den Seiten für Aktionen. Als Hilfe stehen Ihnen außerdem farbige Indikatoren an den Seiten des Bildschirms zur Verfügung, die auf nahende Angreifer hindeuten.

EINE SEEFABRT, DIE IST LUSTIG ...

Dead Aim spielt innerhalb eines neuen Szenarios, gehört storytechnisch dennoch zur *Resident Evil*-Serie. Kurze Zeit nach den Geschehnissen in Raccoon City beginnen Sie das Spiel als Polizist Bruce McGivern auf einem Luxusdampfer der Umbrella Corporation.

FRAUENPOWER Der weibliche Tyrant ist noch tafter und kann sogar sprechen.



WEG DA! Auf Umbrellas Luxusdampfer wimmelt es nur so von Zombies.



BURN BABY BURN Wenn Zombies zündeln, endet das meist in einem kleinen Inferno.



OTTFRIED FISCHER ALS ZOMBIE?

Dieser Endboss ist trotz seiner Statur flink wie ein Wiesel.



Neben unendlich scheinenden Massen an Zombies befinden sich noch zwei weitere, sehr undurchschaubare Charaktere auf dem Schiff. Da wären zum einen der düstere Morpheus D. Duvall, zum anderen die chinesische Agentin Fongling, über die Sie im Verlauf des Spieles ebenfalls die Kontrolle übernehmen. Und weil ein Schiff allein kein wirklich großes Areal ist, dürfen Sie anschließend noch ein unterirdisches Tunnelsystem auf einer Insel erkunden, die (Sie ahnen es schon) ebenfalls der Umbrella Corporation gehört. Gruselig gut aussehende Zombies, die erstmals hochauflösenden Render-Sequenzen und die schaurigsten Soundkulisse sorgen dabei für das richtige Horror-Feeling. Perfekt ist das Spiel aber dennoch nicht. Trotz weiterentwickelter Grafik ist diese nicht ganz so ausgefeilt, wie sie auf den ersten Blick scheint: Das Geschehen ruckelt etwas, wenn sich arg viele Gegner auf den Bildschirm drängen und die Cutscenes in der Spielgrafik wirken etwas unfertig. Außerdem ist der Titel trotz zweier zusammengehöriger Szenarien bereits nach wenigen Stunden komplett durchgespielt und die

Rätsel sind so simpel, dass sie selbst in der uns vorliegenden japanischen Version keinerlei Probleme bereiten. Und dann wäre da noch die – wie bereits erwähnt – nicht immer optimale Steuerung. Das alles ändert aber trotzdem nichts an dem durchaus positiven Eindruck, den *Dead Aim* hinterlassen hat. Kurz vor Redaktionsschluss durften wir noch einen Blick auf die PAL-Version des Spiels werfen, die laut Capcom, ebenso wie das japanische Original, ungeschnitten sein wird.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU RE: DEAD AIM

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Genre: Lightgun-Shooter
Sprache: Nicht bekannt
Video: Nicht bekannt
Audio: Nicht bekannt

Internet: <http://www.capcom.com/>

Spieler 1 Termin Juni

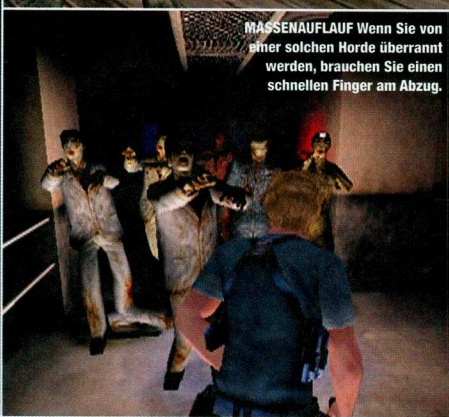
SEHR GUT

„Man mag es kaum glauben, aber Capcom hat endlich ein gutes Gun Survivor programmiert.“

FROSCHMANN Die froschähnlichen Monster sind auch wieder mit von der Partie.



MASSENAUF LAUF Wenn Sie von einer solchen Horde überrannt werden, brauchen Sie einen schnellen Finger am Abzug.



RENDERSEQUENZEN Die Story wird in hochauflösenden Videos weiter erzählt.



VON ALLEN SEITEN Die Indikatoren am Bildschirmrand warnen vor nahenden Gegnern.

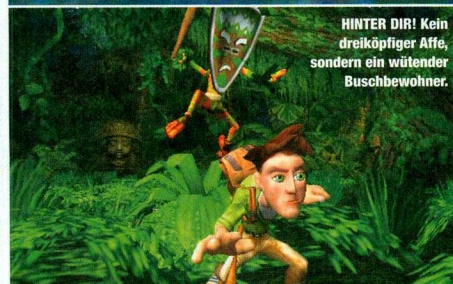




FESTHALTEN! Wie in den klassischen Pitfall-Spielen schwingt man sich über Fallen hinweg.



GEWAGT Mit einem Schwimmreifen durchs Krokodilrevier. Das nennt man Selbstvertrauen.



HINTER DIR! Kein dreiköpfiger Affe, sondern ein wütender Buschbewohner.



WEICHE, GETIER! Ob dieser „Schild“ dem Stachel des Skorpions standhält?



AUFWÄRTS Um einen Gletscher zu bezwingen, braucht man kräftige Armmuskeln.

Pitfall Harry

An die Lianen, fertig, los!
Ein echter Plattform-Veteran kehrt zurück.

Vor rund 20 Jahren, als Indiana Jones gerade seinem ersten „Verlorenen Schatz“ hinterherkraxelte und Lara Croft noch nicht einmal sündiger Gedanke im Kopf eines computerbegeisterten britischen Teenagers war – bereits damals bot der unerschrockene Held der *Pitfall*-Serie den Gefahren der südamerikanischen Dschungelwelt die Stirn. Fast eine Menschen- und zahllose Konsolen-Generationen später besitzt die Textur auf Harrys kleinem Fingernagel wahrscheinlich etwa so viele Pixel wie einstmal sein kompletter Bildschirm-Körper. Und selbstverständlich hat er in dieser Zeit einiges dazugelernt! Im Wettlauf um mystische Schätze muss unser Abenteurer 50 von Krokodilen, Rieseninsekten, Piranhas, Raubkatzen und Primaten durchwuselte Levels erkunden. Zum Glück endet nicht mehr jede Berührung mit einem bissigen Maul oder einer Fallgrube sofort tödlich, trotzdem sollte man ausgiebig Gebrauch von Lianenschaukeln, Fackeln, Kletter-Eispickeln und Fäusten machen. Auch mit Stinkbomben und

Dynamit lassen sich angriffs-lustige Artgenossen in Schach halten, und Werkzeuge wie die Steinschleuder dienen nicht nur der Verteidigung, sondern auch der Lösung bestimmter Rätsel. Mit der Zeit eignet sich Harry sogar neue Fähigkeiten und Kampfmanöver an. In den Bergen, Tempelruinen und Dickichten verbergen sich außerdem Boni, über die er sein Glück in einer Minispiel-Olympiade der ansonsten recht hinterlistigen Urwald-Barbaren versuchen darf.

STEFANIE SCHETTER

VORSCHAU PITFALL HARRY

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Edge of Reality
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Komplett deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Dolby Surround
Internet: www.activision.com	
Spieler	Termin
Nicht bekannt	Herbst

EINSCHÄTZUNG
GUT
„Tempelforscher-Action mal nicht so bierernst. Wohl irgendwo zwischen Tomb Raider und Jak and Daxter anzusiedeln.“

JAGD- REVIER!



Dancing Stage Megamix

**Tanzalarm
auf der PS2!**

Konami bringt
endlich die
Dance Dance
Revolution
nach Europa!

In Japan sind sie schon lange Kult und auch in Amerika haben sie eine inzwischen sehr große Fangemeinde. Bei uns in Europa allerdings sind Tanzspiele ein leider noch sehr unbekanntes Phänomen. Jetzt bringt Konami erstmals auf der PS2 einen europäischen Ableger der DDR-Serie auf den Markt. DDR hat hierbei nichts mit den alten Bundesländern zu tun, sondern steht vielmehr für *Dance Dance Revolution*, die Mutter aller Tanzspiele. Bei uns wird das Spiel aber unter dem Namen *Dancing Stage Megamix* herauskommen. Das Spielprinzip ist denkbar simpel: Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Leiste mit vier

Pfeilen, während von unten weitere Pfeile auf diese Leiste zufliegen. Jetzt sind Sie gefragt, denn sobald zwei gleiche Symbole zueinander finden, müssen Sie selbige Richtungstaste betätigen. Sehr viel mehr Spaß macht das natürlich mit einer Tanzmatte.

NIX MIT KASPERMUCKE

Für die europäische Version hat man sich bei Konami ein besonderes Schmankerl einfallen lassen. Die Musikauswahl von *Dancing Stage Megamix* ist sozusagen ein Best-of der japanischen Spiele und wurde zusätzlich mit Songs versehen, die in Europa die Charts rauf und runter gespielt wurden. So finden sich neben Originalstücken wie den

„Paranoia-Mixes“ auch Hits wie „Love at first Sight“ von Kylie Minogue oder „A Little Less Conversation“ von Elvis feat. JXL. Auf der uns vorliegenden Preview-Version fanden bereits 30 Songs Platz, inwiefern sich die Anzahl der im Spiel enthaltenen Lieder jedoch noch nach oben verändern könnte, konnte man uns noch nicht sagen. Jetzt bleibt nur noch zu hoffen, dass Konami nicht den gleichen Fehler begeht wie schon bei den alten DDR-Titeln auf der PSone. Für die alte Sony-Konsole gab es nämlich auch schon zwei Tanzspiele aus der DDR-Reihe, die aber wegen der schlechten Vermarktung völlig untergingen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU DANCING STAGE MEGAMIX	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Tanzspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	Stereo
Audio:	4:3
Internet: http://www.konami.com/	
Spieler 1-2	Termin Juni
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Da steppt der Bär! Mit <i>Dancing Stage Megamix</i> steht uns ein Tanzspiel-Klassiker allererster Güte ins Haus.“	



JUKEBOX Die Songauswahl orientiert sich an dem Musikgeschmack des europäischen Massenmarktes.



OVERKILL Die Paranoia-Mixes sind ausschließlich von ultimativen Tanzgöttern zu bewältigen.



TANZDUELL Der Zweispielermodus macht doppelt Spaß. Um die Wette tanzen hält ganz nebenbei noch fit.



SUCHTPOTENZIAL Wer einmal anfängt, verfällt hoffnungslos der Tanzsucht.



**SCHWING DIE
HÜFTEN** Eine
Tanzmatte
ist ein Muss!



JAGD-SCHEIN!

Erhältlich ab 11.04.

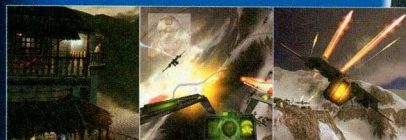
XBOX

Jagdfieberpreis

59,95

Die Erde, Ende des 21. Jahrhunderts
Übermächtige Mega-Konzerne haben sich große
Gebiete der zivilisierten Welt einverleibt.
Freie Händler und andere Individuen tummeln
sich im rechtsfreien Raum zwischen den
Territorien der Mega-Konzerne.
Irgendetwas stimmt da nicht - höchste
Zeit jemanden anzuheuern, der
ordentlich aufräumt.

Ein sensationelles Science-Fiction Action
Abenteuer für deine X-BOX!



Keine Mitnahmegarantie. Sofern nicht vorhanden, gleich bestellen.

81X IN DEUTSCHLAND Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de



SATURN

GEIZ IST GEIL!

HULK

Wehe, wenn ihm
der Kragen platzt!

Ein weiterer Superheld tobt
sich auf der Konsole aus.

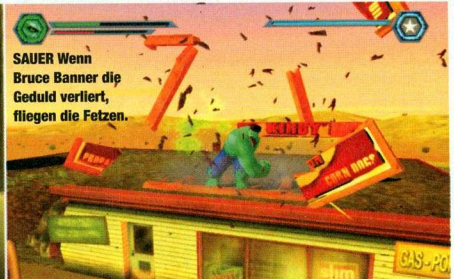


Seit Comic-Held Bruce Banner eine gesalzene Portion Gamma-Strahlung abbekommen hat, lässt sich sein Temperament nicht mehr zügeln: Erregt etwas seinen Ärger, schwillt er zu einem grünen Koloss an, der seine Umgebung mit hemmungsloser Begeisterung zu Kleinholz verarbeitet. Nach *Spider-Man* und *Daredevil* befindet sich nun *Hulk* auf Frontalkurs in Richtung Kinoleinwand; und damit unvermeidbar auch in Richtung Spielkonsolen. In Polygonform geknetet wird das Ungeheuer von Radical Entertainment, die sich auf Film- und TV-Lizenztitel wie *The Simpsons Road Rage* oder *James Cameron's Dark Angel* spezialisiert haben.

Zeitlich nach der Kinofilm-Handlung angesiedelt, stellt Sie das 3D-Action-Adventure vor die Aufgabe, Hulks Erzfeind The Leader unschädlich zu machen, bevor er eine Armee von Gamma-Mutanten auf den Planeten loslässt. Einige der angekündigten 30 Levels, darunter die Gefängnis-Festung Alcatraz sowie eine geheime Militärbasis, muss Bruce Banner auf Zehenspitzen durchtapsen, um komplexere Rätsel zu lösen. Den Hauptanteil bestreitet man jedoch mit roher Hulk-Gewalt.

Der kann nicht nur praktisch jedes Objekt (oder Subjekt) vom Spezialagenten bis zum Militärschrauber greifen und bearbeiten; er darf auch Unmengen verschiedener Schläge, Kicks, und Stampfer auf sie niederhageln lassen. Nach genügend Provokationen wird aus dem „normalen“ Hünen sogar der übermächtige Berserker-Hulk, der tödliche Superangriffe austeilt. Während die amerikanische Fassung mit den Stimmen von Original-Filmdarstellern wie Eric Bana aufwartet, ist die Besetzung der deutschen Sprechrollen noch in der Schwebe.

STEFANIE SCHETTER



VORSCHAU HULK

Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Radical Entertainment
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Komplett deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt

Internet: www.universalsinteractive.de

Spieler	Termin
1	13. Juni

GUT **EINSCHÄTZUNG**

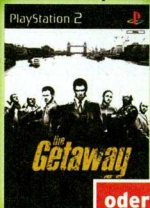
„Superhelden-Prügelspiel mit Adventure-Einlagen und Filmlizenz – leider lag uns noch keine spielbare Version vor.“

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

PlayStation 2 + Spiel nach Wahl

1. The Getaway



oder

2. Kingdom Hearts



oder

3. Sly Raccoon



Memory Card 8 MB Original
Statt ~~44,95~~ nur 29,95



50,-
Euro sparen!

Gratis!

Setpreis inkl. Spiel
Statt ~~309,90~~

259,-

Beim Kauf des PS2-Bundles
gibt's den praktischen
„Vertical Stand“ gratis
dazu! Solange Vorrat reicht!

McMEDIA ist die führende Fachhandelskooperation für Video- und Computerspiele.

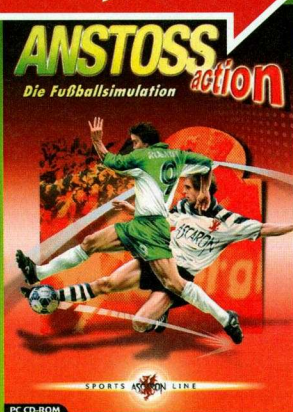
Ein McMEDIA-Gamestore
ist auch in deiner Nähe!

www.mcmmedia.de

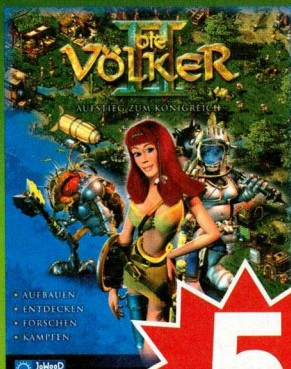
McMEDIA-Osterprospekt Gültig vom 28.03.03 bis 18.05.03

Das McMEDIA
Händlerverzeichnis
Nur noch 4x
umblättern

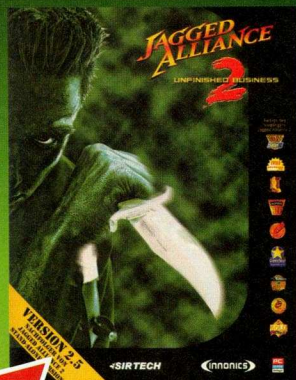
PC-Spiele



PC CD-ROM
Anstoß Action



Die Völker 2



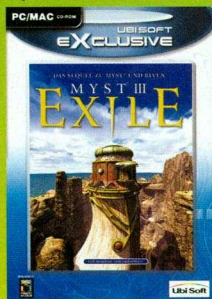
Jagged Alliance 2.5

je **5,-**

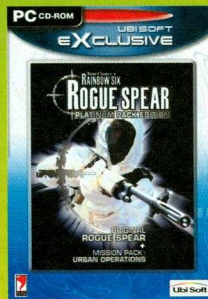
Die Siedler IV



Myst III Exile



Rainbow Six -
Rogue Spear Platinum Pack
Edition



Silent Hunter 2



je **10,-**

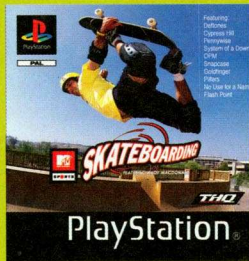
PSone



Evil Dead: Hail to the King



Hot Wheels
Extreme Racing

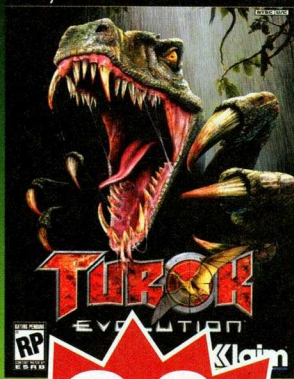


MTV Sports - Skateboarding

Turok Evolution

- SAM

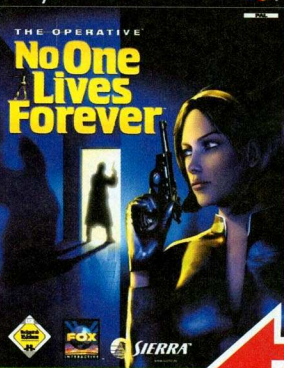
PlayStation 2



No One Lives Forever

- SAM

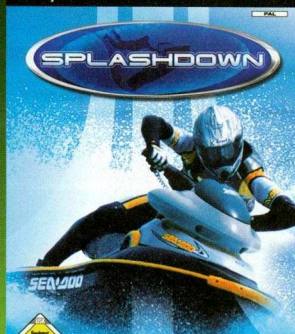
PlayStation 2



Splashdown

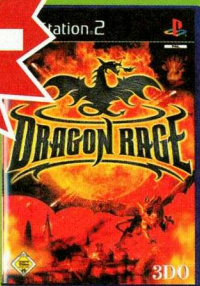
WORLD OF GAMES

PlayStation 2

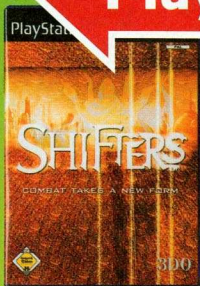


je **20,-**

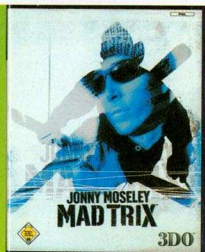
bigben interactive



Dragon Rage



Shifters

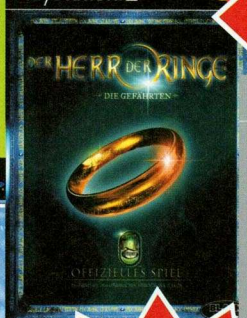


Jonny Moseley - Mad Trux

PlayStation 2

Der Herr der Ringe:
Die Gefährten

PlayStation 2



Auch für Xbox, PC
und GBA 29,-



PlayStation 2



Auch für Xbox
und PC 29,-

Das Ding aus
einer anderen Welt

je **29,-**

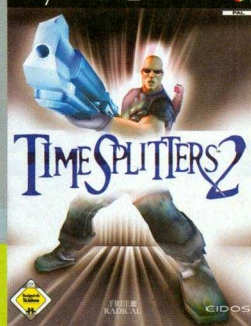
PlayStation 2



Spiderman -
The Movie

Ab 10.04.2003
auch für Xbox 29,-

PlayStation 2



TimeSplitters 2

EIDOS

... und noch viel mehr!

Das McMEDIA
Händlerverzeichnis
Nur noch 3x
umblättern

McMEDIA

Preishammer!

je **44,95**



Crash Bandicoot 2: N-Tranced

Crash Bandicoot 2: N-Tranced bietet über 40 actiongeladene Welten in 8 verschiedenen Umgebungen, inklusive neuer Rätsel und Feinde.



The Lost Vikings

Das Spiel bietet spannende Arcade-Action mit über 35 Level, unzähligen Gegnern und komplexen Aufgaben.

VIVENDI
UNIVERSAL

Sonic Mega
Collection



Sonic Mega Collection

7 Sonic-Spiele-Hits exklusiv für GameCube! Darüber hinaus frei spielbare Bonus-Games, Sonic-Filme, Comics und viele andere Überraschungen.

INFOGRADES



Phantasy Star Online

Das erste Online-Spiel für Gamecube. (Auch offline spielbar.) In Phantasy Star Online sind sowohl alle bereits erschienenen als auch komplett neue Episoden enthalten, die exklusiv für Gamecube entwickelt wurden.



Sonic Advance 2

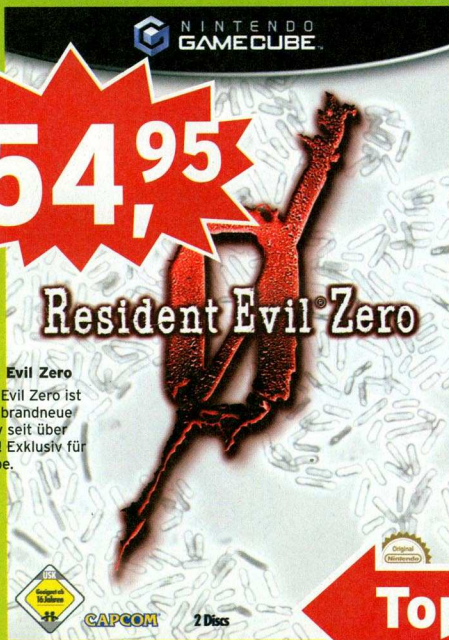
Sonic ist zurück in einem weiteren spannenden Abenteuer inkl. vieler Mini-Games.



Yu-Gi-Oh! - Das Dunkle Duell

Das Spiel zur beliebtesten TV-Serie. Erspiel dir mit viel Geschick neue Karten und sammel Erfahrung, um der beste Duellant der Welt zu werden!

KODAMA



Resident Evil Zero

Resident Evil Zero ist die erste brandneue Evil-Story seit über 3 Jahren! Exklusiv für GameCube.

Capcom
2 Discs

CAPCOM

2 Discs

Toptitel!



GameCube Memory Card 4MB

bigben
interactive

5,95



Schwarz

Blau

Silber

Es werde Licht!

GAME BOY ADVANCE SP

Integrierte Beleuchtung

Aufklappbarer Bildschirm

Aufladbarer Li-Ion-Akku

Top-Neuheit!

Nintendo

Inklusive 50 Euro-Gutschein *

Kompatibel mit allen Game Boy-Spielen

* Der limitierten GBA SP-Edition liegt ein Gutschein im Wert von

€ 50,00
bei.

Gültig für den Kauf eines Nintendo GameCube im Zeitraum vom 28. März bis zum 03. Mai 2003.

Der Gutschein kann ausschließlich von Käufern mit Wohnsitz in Deutschland und nur bis zum 10. Mai 2003 direkt bei Nintendo eingelöst werden.

je **129,-**

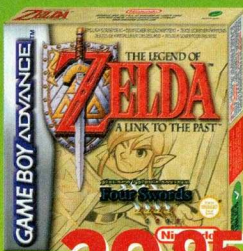
All inclusive!

Metroid Fusion

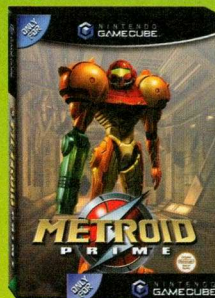


44,95

The Legend of Zelda: A Link to the Past



39,95



Metroid Prime
Ein Muss für alle Adventure-Shooter-Fans!

je **54,95**



Nintendo GameCube

Exklusiver Deckeleinsatz

Metroid Prime Spiel

GameCube Controller

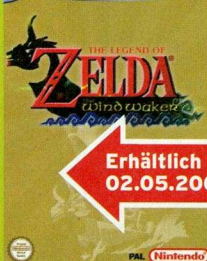
Limitierte Auflage!

Metroid Prime Pak

199,-

Preishammer!
Ab 04.04.2003

Statt ~~54,95~~
je **29,95**



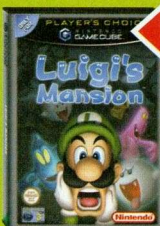
The Legend of Zelda:
The Wind Waker



Pikmin -
Players Choice



Super Smash Bros.
Melee - Players Choice



Luigi's Mansion -
Players Choice

Das McMEDIA
Händlerverzeichnis
Nur noch 2x
abblättern

PC CD-ROM



THREEK
PARK
SIMULATION



**Jurassic Park:
Operation Genesis**

Bau mit Jurassic Park:
Operation Genesis den
beeindruckendsten
Themenpark, den die
Welt je gesehen hat.

Toptitel!

**Auch für PS2 und
Xbox 49,95**

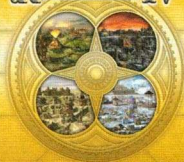
AUFBAUEN. MANAGEN. ERFORSCHEN.

UNIVERSAL
INTERACTIVE

VIVENDI
UNIVERSAL
PUBLICATIONS

PC CD-ROM

HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC



**Heroes of Might
and Magic 4**

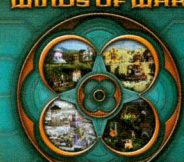
Heroes of Might and
Magic ist die Genre-
referenz unter den
rundenbasierten
Strategiespielen im
Fantasyumfeld.

INFOGRADES

29,95 3DO

PC CD-ROM EXPANSION PACK

HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC
WINDS OF WAR



**Heroes of Might
and Magic 4:
Winds of War
(Add on)**

Die friedlichen Zeiten
nach dem
ersten Add on sind
vorbei. Wirst du es
schaffen, die Haupt-
stadt des Landes
einzunehmen und
den Thron zu
besteigen?

24,95 3DO

INFOGRADES

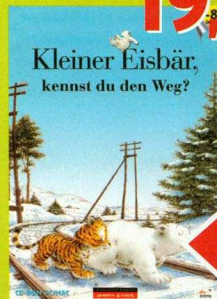
44,95



**Erhältlich ab
11.04.2003**

Restaurant Gigant
Baue dein eigenes
Restaurant-Imperium
auf! Die neueste
Wirtschafts-Simulation
für PC.

19,95



**Kleiner Eisbär,
kennst du den Weg?**
Das PC-Spiel zum
Kinofilm!

**Erhältlich ab
11.04.2003**

PC CD-ROM

PC CD-ROM

Erhältlich ab 25.04.03

Toptitel!

44,95



Vietcong
Taktischer Shooter mit
brillanter Grafik und
dramatischer Story!

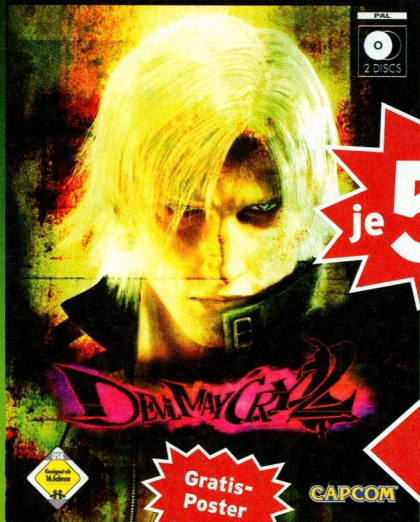
ILLUSION PIEROCHI

PlayStation 2



PlayStation-Hits

je **59,95**



Devil May Cry 2

„Capcom verspricht viel und wird es auch halten:
Der zweite Teil ist größer, härter und cooler.“
(PlayZone 3/03)

Gratis-Poster

CAPCOM

Toptitel!

Auch für Xbox 59,95
und PC 45,95

PlayStation 2



Metal Gear Solid 2 - Substance

Die Weiterentwicklung
von Konamis Metal
Gear Solid 2: Sons of
Liberty ist endlich da!



Für PSone

bigben

Digital Pad
Memory card

Memory Card 1 MB

5,-

Pad + Memory Card

9,-

Yu-Gi-Oh!: Forbidden Memories

Das Spiel zur beliebten TV-Serie:
Gewinn trickreiche Kartenduelle, um
die Karten deiner Konkur-
renten zu erhalten.

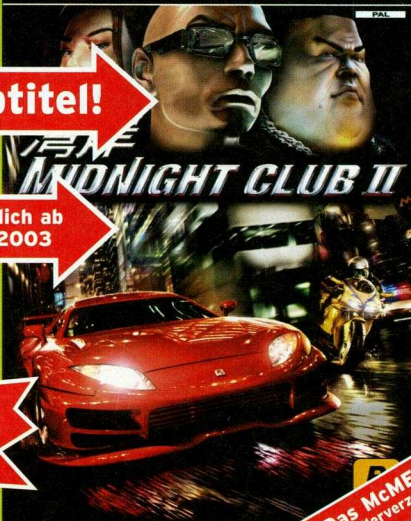


29,95

Midnight Club 2

Illegale Straßen-
rennen und
hochgezüchtete
Maschinen...
Es gibt keine
Regeln!

PlayStation 2



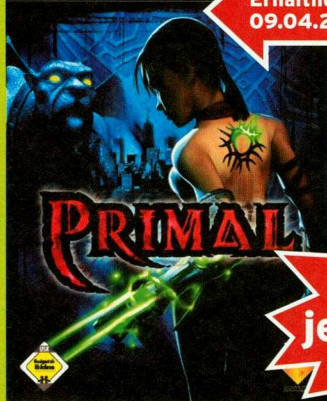
Toptitel!

**Erhältlich ab
09.04.2003**

Primal

Primal ist ein Action-
Adventure der näch-
sten Generation mit
ausgefeilten Charak-
teren und komplexer
Handlung.

PlayStation 2



**Erhältlich ab
11.04.2003**

je **59,95**

Das McMEDIA
Händlerverzeichnis
Nur noch 1x
umblättern



Das Highlight der aktuellen McMEDIA-CD:

Top-Demo zu TROPICO



Hol dir die abgefahrne McMEDIA-Trendsetter-CD inkl. spielbarer Demo des Toptitels „Tropico“.

Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Vollgepackt mit brandaktuellen Trailern, Releaselisten, Spieltests, Tipps u.v.m.

Die McMEDIA-CD gibt's gratis und sie ist nur in den McMEDIA-Gamestores erhältlich!

HOL SIE DIR!

Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft!

Gratis!

Gewinnen!

1. Preis
Tekken-Statue

2. Preis
Farbige PS2



Gewinn-Coupon

Nur bei McMEDIA! Mit freundlicher Unterstützung von SONY.

Gewinne eine Tekken-Statue in Lebensgröße oder eine farbige PlayStation 2! Diese Top-Preise sind streng limitiert und nicht im Handel erhältlich!

So einfach kannst du einen der Top-Preise gewinnen:

Den ausgefüllten Coupon ausschneiden und bis zum **18. Mai 2003** in einem **McMEDIA-Shop** deiner Wahl abgeben. Die Adressen findest du auf der rechten Seite.

Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Gewinn kann nicht ausbezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der **18. Mai 2003**. Mitarbeiter der McMEDIA-Fachgeschäfte sowie der McMEDIA-Zentrale und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

PLAYZONE 05/03



Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

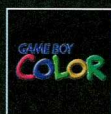
Telefonnummer und/oder eMail

Händlerstempel

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die führende
Fachhandels-
kooperation
für PC-Spiele
und Konsolen.



Die besten Spiele für alle Systeme findest du in den McMEDIA-Gamestores!



0 KIDS Reichenberger Str. 45 07651 Zeitz 03683/510738 McMEDIA & FANTASY Schillerstraße 3 07407 Radolfstadt 03672/31595 EICHELKRAUT Tuchmarkt - Markt 07937 Zeulenroda 03662/83214 FREIER Freiburger Str. 16 09406 Rartenberg 03735/22810 1 GRÖSSE Sandberger Str. 14/16 14806 Belling 03384/23286 HERMANN Lücker-Str. 26 16816 Neuzippin 03391/26924 2 WIGGER'S Große Str. 32 29333 VWK / Fähr 04681/570174 NONNENMACHER Bahnhofstr. 11 26169 Friesoythe 04491/2380 CARL OTTO Langestr. 14 04231 Ritzdorf 03421/91340 GLAUBITZ Lange Str. 49-51 05714 Wittgen 05831/404 DIE SPIELECKE Vendler Str. 8 28640 Schneverdingen 05193/52740 3 TOYS & MORE Ravenstedter Str. 65 01155 Hildesheim 05121/51076 BECKMANN-HENSEL Neues Zentrum 3 31271 Lehrte 05132/82850 McMEDIA-SHOP Obermarktstr. 10 32423 Minden 0571/394398 SCHNÄPPCHEN-SHOP Mittelstr. 34 32657 Langer 05261/188522 SCHNÄPPCHEN-SHOP Lange Str. 87 32756 Detmold 05231/300874 SCHNÄPPCHEN-SHOP Chiemsee Bergstr. 6 32791 Lage 05232/920955 SCHNÄPPCHEN-SHOP Königsplatz 10 32028 Paderborn 05251/296971 JONELLEIT CENTRUM BÜRO Saure Wiesen 1 34613 Schwelmstadt 06691/94800 SULZER Ahlhorststr. 98 35039 Marburg 06421/96321	4 EITZENHÖFER Hauptstr. 115 35745 Herborn 02772/51021 SULZER Klausstr. 14 36251 Bad Hersfeld 06621/78966 RUG Markt 41 36404 Vacha 03696/24396 MOBI-GAMES Bahnhofstr. 10 37269 Eschwege 05651/33177 TOY STORE Hauptstr. 55 37812 Hildesheim 05521/1780 TOY STORE Ufflarstr. 18 37441 Bad Sachsa 05523/30392 FANTASIA Markt 27 39261 Jerbst 03923/787515 4 GAMELAND Kaiserswerther Str. 14 40878 Ratingen 02102/470473 SEIDEL Rathauspass 1 41747 Viersen 02162/54435 FRÜTEL SPORT & SPIEL Asterlager Str. 94 47228 Linnig-Pfeinhausen 02065/64814 SEIDEL Marktstr. 13 47798 Krefeld 02151/81780 KIESEKEMPER Everswinkel Str. 8 48231 Warendorf-Frederhorst 02581/4193 PECHERS SPIELPARADIES August-Wessing-Platz 32 48231 Warendorf 02581/2603 PECHERS SPIELPARADIES Oststr. 4 48231 Warendorf 02581/2396 JASPER Bismarckstr. 1+3 48496 Hopsten 05456/53170 5 MEINHARDT Hauptstr. 22 54687 Schöten 06543/2070 MERKLER Langenbergstr. 8 56299 Dillendorf 02625/958314 FLEMMER Mühlengasse 5-7 57610 Alkenkirchen 02681/2951 HABAKUK Lindenstr. 70 57627 Hachenburg 02667/3219 PECHERS SPIELPARADIES Langestr. 25 59302 Delde 02522/4600	6 MEDIA STORE Wilhelmstr. 9 64283 Darmstadt 06151/28860 GAMESTORE Hauptstraße 2/Ecke Busbahnhof 66482 Zweibrücken 06332/905400 7 STROBEL AM MARKT.DE Am Main 5 72739 Hechingen 07471/2408 ELSER Gedlinger Str. 24 73033 Gaspingen 07151/75115 E+E GmbH Wilhelm-Enke-Str. 40 73629 Remshalden 07151/71691 ENGELHARD & HERR Voll-Hörsing Str./Im E-Center 77656 Offenburg 0781/25105 8 HOMEPLAY Augustenstr. 97 80796 München 089/5789660 SCHLATT Münchner Str. 16 84359 Simbach 08571/6850 MEDIA STORE Fuggenstr. 4-6 86150 Augsburg 0821/313134 9 GAMES GARDEN Karl-Grillenberger-Str. 20 90402 Nürnberg 09112/48935 FUN MEDIA Rothener Str. 5 90443 Nürnberg 0911/287703 KOLIBRI Bamberger Str. 27 A 91413 Neustadt/Aisch 09161/873060 LOLLYPOP Weichser Weg 5 93059 Regensburg 0941/49050 ACHTNE Ulrichstr. 29 93326 Abensberg 09443/7344 GIESTER Viktoriastr. 11/13/15 94474 Vilshofen 09451/3979 WORLD OF ILLUSION Marktplatz 1 98527 Suhl 03681/772189
--	---	---

Belgien:

KINDERPARADIES, Klosterstr. 8, B-4700 Eupen, (Belgien), 003287/560459
KINDERPARADIES, Hauptstr. 93, B-4780 St. Vith (Belgien)

Unter **www.mcmmedia.de** kannst du dir
auch eine Anfahrroute von deiner Wohnung zum
nächsten McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen.

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAYSTATION LEXIKON

Auf einen Blick: die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für die PlayStation 2!

BEREITS ERHÄLTLICH
Hier liefern wir Ihnen einen fein säuberlich nach Genre und Wertung sortierten Überblick über die besten PlayStation-2-Spiele. Wir nennen die Referenztitel, geben Empfehlungen zu PSone-Titeln und aktuellen PlayStation-2-Spielen ab und warnen vor Gurken. Die Tests dieser Ausgabe werden erst in der nächsten PLAYZONE berücksichtigt.

ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme Electronic Arts		86%
The Mark of Kri Sony		86%
Devil May Cry Capcom		85%
Star Wars Starfighter LucasArts		85%
Zone of the Enders Konami		85%
Ace Combat 04 Namco		85%
Aktuelle Empfehlung: The Mark of Kri (Euro-Import) Sony		86%
Aktuelle Warnung: The Scorpion King Universal Interactive	48%	
Budget-Empfehlung: Devil May Cry Capcom		85%

ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Metal Gear Solid 2: Substance Konami		92%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2 Eidos		90%
Onimusha 2 – Samurai's Destiny Capcom		89%
Legacy of Kain: Blood Omen 2 Eidos		89%
MDK 2 – Armageddon Interplay		88%
Aktuelle Empfehlung: Hitman 2 – Silent Assassin Eidos		86%
Aktuelle Warnung: Frank Herbert's DUNE Cryo		34%
Budget-Empfehlung: Silent Hill 2 – Director's Cut Konami		87%

IN DER ENTWICKLUNG

Sie wollen wissen, welche Hits in Zukunft erscheinen? Auf sechs Seiten bieten wir Ihnen eine monatlich aktualisierte Übersicht über die wichtigsten PS2-Spiele, die derzeit entwickelt werden.

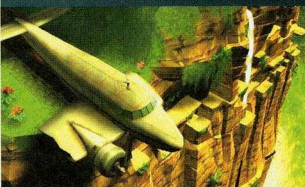
ALTER ECHO



Endlich Neues zu THOs höchst ungewöhnlichem *Alter Echo* – auf den Seiten 42 und 43 finden Sie alles Wissenswerte zu diesem eigenwilligen Titel!

Hersteller: **THQ**
Termin: **Mitte September**
Genre: **Action**

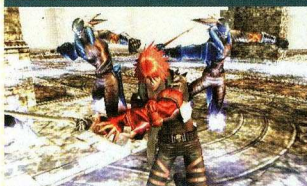
BAPHOMETS FLUCH 3



Nachdem die beiden Vorgänger schon recht erfolgreich auf die PSone umgesetzt wurden, kommt der dritte *Baphomets Fluch*-Teil gleich direkt für die PS2.

Hersteller: **THQ**
Termin: **10. Oktober**
Genre: **Adventure**

CHAOS LEGION



Ein Spiel, dessen Hauptfigur auf den Namen „Sieg Wahrheit“ hört, kann nur aus Japan kommen. Weitere interessante bis obskure Details gibt's ab Seite 36!

Hersteller: **Capcom**
Termin: **Herbst**
Genre: **Action**

CLOCK TOWER 3



Erst vor kurzem haben wir die japanische Version von *Clock Tower 3* in der PLAYZONE vorgestellt. Jetzt kommt die PAL-Fassung schon im Sommer auf den Markt!

Hersteller: **Capcom**
Termin: **Sommer**
Genre: **Action-Adventure**

CLUB FOOTBALL



Mit speziell auf zahlreiche europäische Fußballclubs zugeschnittenen Versionen will Codemasters ein bislang einmaliges Spiele-Erlebnis bieten.

Hersteller: **Codemasters**
Termin: **April**
Genre: **Fußball**

DANCING STAGE MEGAMIX



Die Tanzmatten-Kultserie *Dance Dance Revolution* erobert unter diesem neuen Titel bald auch in Europa die PlayStation 2 – es wird auch höchste Zeit!

Hersteller: **Konami**
Termin: **30. Mai**
Genre: **Tanzspiel**

DEF JAM VENDETTA



Leider hat uns *Def Jam Vendetta* nicht mehr rechtzeitig für einen Test in dieser Ausgabe erreicht. Trotz mangelnder Optionen könnte das Spiel ein Hit werden!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **11. April**
Genre: **Wrestling**

DESTRUCTION DERBY: ARENAS



Das wurde auch mal Zeit: Endlich zeigte Sony das neue *Destruction Derby*. Malik hat's schon im Netzwerk gespielt und schildert seine Eindrücke ab Seite 46!

Hersteller: **Sony**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Rennspiel**

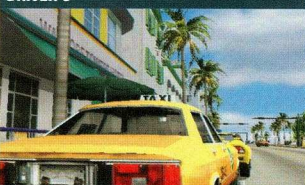
DIE HARD VENDETTA



Die PS2-Umsetzung des ursprünglichen GameCube-Titels rund um die *Stirb Langsam*-Serie wird vor allem in Sachen Multiplayer-Spielmodi deutlich verbessert.

Hersteller: **Universal Interactive**
Termin: **2. Quartal**
Genre: **Action**

DRIVER 3



Wir sind mal gespannt, wie viele der ehrgeizigen Pläne für *Driver 3* letztendlich im Spiel umgesetzt werden können. Hit-Potenzial ist hier definitiv vorhanden!

Hersteller: **Infogrames**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Action-Rennspiel**

ENTER THE MATRIX



In der Update-Rubrik (ab Seite 14) präsentieren wir Ihnen neue Bilder und Infos zum heiß erwarteten Spiel zu den beiden neuen *Matrix*-Kinofilmen.

Hersteller: **Infogrames**
Termin: **Juni**
Genre: **Action**

EVOLUTION SNOWBOARDING



Als ob es nicht aufregend genug wäre, auf einem Snowboard superschnell einen Hang hinabzurutschen, lassen die Teilnehmer dieses Spiels zudem noch die Fäuste fliegen.

Hersteller: **Konami**
Termin: **11. April**
Genre: **Trendsport/Action**

F1 CAREER CHALLENGE



Nach zwei sehr ähnlichen Formel-1-Spielen in Folge setzt Electronic Arts diesmal auf knallharte Simulation und einen motivierenden Karriere-Modus.

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **23. Mai**
Genre: **Rennspiel**

FINAL FANTASY X-2



In Japan ist *Final Fantasy X-2* mittlerweile erschienen, für Deutschland gibt es dagegen leider immer noch keinen Termin. Hoffentlich tut sich da bald mal etwas!

Hersteller: **Square**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Rollenspiel**

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Virtua Fighter 4	Sega	91%
Tekken 4	Namco	87%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Aktuelle Empfehlung:		
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	82%
Aktuelle Warnung:		
–	–	–
Budget-Empfehlung:		
Dead or Alive 2	Tecmo	87%

DENKSPIEL/PUZZLE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Super Bust-A-Move 2	Acclaim	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Bust-A-Move 2	Acclaim	71%
Aktuelle Warnung:		
Tetris Worlds	THQ	50%
Budget-Empfehlung:		
–	–	–

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
TimeSplitters 2	Eidos	90%
Medal of Honor: Frontline	EA	89%
Red Faction II	THQ	88%
Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	88%
Aktuelle Empfehlung:		
TimeSplitters 2	Eidos	90%
Aktuelle Warnung:		
Resident Evil Survivor 2	Capcom	59%
Budget-Empfehlung:		
TimeSplitters 2	Eidos	90%

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Ratchet & Clank	Sony	90%
Jak and Daxter	Sony	90%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	88%
Revolution	Ubi Soft	88%
Ape Escape 2	Sony	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Ape Escape 2	Sony	88%
Aktuelle Warnung:		
Disney's Peter Pan	Sony/Disney	42%
Budget-Empfehlung:		
Jak and Daxter	Sony	90%

MUSIC & ENTERTAINMENT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Space Channel 5: Part 2	Sega	83%
Space Channel 5	Sega	82%
MTV Music Generator 2	Codemasters	81%
Dschungelbuch Groove Party	Ubi Soft	79%
Mad Maestro!	Eidos/Fresh Games	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Space Channel 5	Sega	82%
Aktuelle Warnung:		
–	–	–
Budget-Empfehlung:		
–	–	–

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
Burnout 2	Acclaim	91%
F1 2002	EA	90%
WRC II Extreme	Sony	88%
Colin McRae Rally 3	Codemasters	87%

Shox	EA	87%
DTM Race Driver	Codemasters	86%
Aktuelle Empfehlung:		
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	85%
Aktuelle Warnung:		
Monster Jam: Maximum Destruction	Ubi Soft	28%
Budget-Empfehlung:		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%

ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Final Fantasy X	Square	89%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	88%
Summoner	THQ	86%
Grandia II	Ubi Soft	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Summoner 2	THQ	84%
Aktuelle Warnung:		
King's Field IV	Metro3D	42%
Budget-Empfehlung:		
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	88%

SPORT: FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Pro Evolution Soccer 2	Konami	92%
Pro Evolution Soccer	Konami	91%
FIFA Football 2003	EA	84%
Aktuelle Empfehlung:		
Pro Evolution Soccer 2	Konami	92%
Aktuelle Warnung:		
Football Mania	Lego	53%
Budget-Empfehlung:		
Int. Superstar Soccer	Konami	85%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Madden NFL 2003	EA	92%
NHL 2003	EA	88%
NBA 2K3	Sega	83%
NHL Hitz	Midway	79%
Aktuelle Empfehlung:		
NBA Live 2003	EA	82%
Aktuelle Warnung:		
—	—	—
Budget-Empfehlung:		
—	—	—

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Aggressive Inline	Acclaim	90%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
Freekstyle	EA	87%
SSX Tricky	EA	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%
NBA Street	EA	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
Aktuelle Warnung:		
The Simpsons Skateboarding	EA	36%
Budget-Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%

WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
WWE Smackdown! Shut Your Mouth	THQ	85%
Aktuelle Empfehlung:		
WWE Smackdown! Shut Your Mouth	THQ	85%
Aktuelle Warnung:		
Legends of Wrestling II	Acclaim	59% !!!!
Budget-Empfehlung:		
WWE Smackdown! Just Bring It	THQ	83%

* Das Symbol **!!!!** markiert eine reine Multiplayer-Wertung.

FUTURAMA



Futurama ist Kult. Man darf gespannt sein, ob SCi's Videospiel-Variante von Matt Groenings TV-Serie über das bescheidene Niveau der meisten Simpsons-Spiele kommt.

Hersteller: **Gotham Games/SCi**
Termin: **Juni**
Genre: **Action-Adventure**

GUILTY GEAR X2



Schade: Obwohl das Spiel nur kurz nach unserem Redaktionsschluss in die Läden kam, hat uns die Testversion von Guilty Gear X2 nicht rechtzeitig erreicht!

Hersteller: **Sammy**
Termin: **21. März**
Genre: **Beat 'em Up**

HULK



Das giftgrüne Kraftpaket lässt's passend zum Kinostart auch auf der PlayStation 2 krachen. Hier fällt auch nicht so stark auf, dass Hulk aus dem Computer kommt ...

Hersteller: **Universal Interactive**
Termin: **13. Juni**
Genre: **Action**

INDIANA JONES UND DIE LEGENDE ...



Für die nächste Ausgabe rechnen wir mit einer Testversion von Dr. Jones' PS2-Debut. Kann er Lara Croft im Direktvergleich zeigen, wer das Original ist?

Hersteller: **LucasArts**
Termin: **Mai**
Genre: **Action-Adventure**

JAK AND DAXTER 2



Unverhofft kommt oft: Noch vor der E3 präsentierte Sony erstmals Jak und Daxter 2! Auf den Seiten 32 bis 33 finden Sie alles Wissenswerte zur Jump&Run-Hoffnung!

Hersteller: **Sony**
Termin: **2003**
Genre: **Jump & Run**

MALICE



Immerhin hat Malice jetzt wieder einen ungefähren Termin. Nach den unzähligen Verschiebungen hatten wir schon Zweifel, ob das Spiel jemals noch fertig wird.

Hersteller: **Sierra**
Termin: **3. Quartal**
Genre: **Jump & Run**

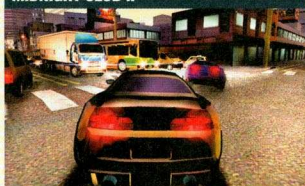
MEDAL OF HONOR: RISING SUN



Der neueste Teil der erfolgreichen Medal of Honor-Serie erscheint noch dieses Jahr! Auf den Seiten 18 bis 21 finden Sie jetzt schon jede Menge Infos und Bilder!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **November**
Genre: **Ego-Shooter**

MIDNIGHT CLUB II



Bei Drucklegung dieser Seite war's noch nicht ganz sicher, aber mit etwas Glück hat es Midnight Club II noch auf den letzten Drücker in die Update-Rubrik geschafft!

Hersteller: **Rockstar Games**
Termin: **11. April**
Genre: **Rennspiel**

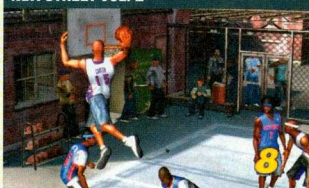
MINORITY REPORT



Seltsames Vorgehen: Obwohl das Spiel in England schon seit längerem erhältlich ist, konnte/wollte uns Activision im Vorfeld keine Testversion schicken.

Hersteller: **Activision**
Termin: **20. März**
Genre: **Action**

NBA STREET VOL. 2



Mit dem neuen Vierspieler-Modus und der verbesserten Grafik macht der zweite Teil von *NBA Street* gleich noch mehr Spaß – meint Albrecht ab Seite 40!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **2. Mai**
Genre: **Sport**

NETWORK RESIDENT EVIL



Da Sonys Online-Pläne in Europa endlich konkrete Gestalt annehmen, rechnen wir auch in absehbarer Zukunft mit einem PAL-Termin für das *Online-Resident Evil*.

Hersteller: **Capcom**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Action-Adventure**

ONIMUSHA 3



Das dritte *Onimusha* liegt noch in weiter Ferne, doch wir präsentieren Ihnen in diesem Heft eine ausführliche Vorschau auf Capcoms kommenden Knaller.

Hersteller: **Capcom**
Termin: **2004**
Genre: **Action-Adventure**

RED DEAD REVOLVER



Wer unbedingt ein PS2-Spiel mit Wild-West-Ambiente sucht, der muss nicht unbedingt auf *Red Dead Revolver* warten – wir testen *Gunfighter II* auf der Seite 103!

Hersteller: **Capcom**
Termin: **2003**
Genre: **Action**

RESIDENT EVIL DEAD AIM



Wer hätte das gedacht: Nach langsamer Steigerung hat es die berühmt-berüchtigte *Gun-Survivor*-Reihe von Capcom mit dem vierten Teil zu einem guten Spiel gebracht!

Hersteller: **Capcom**
Termin: **26. Juni**
Genre: **Action**

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN



In den USA soll *Robin Hood* im zweiten Quartal erscheinen, für Europa gibt's immer noch keinen Vertrieb. Genauere Infos finden Sie auf www.cinemaware.com.

Hersteller: **Cinemaware**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Strategie/Action**

RTX RED ROCK



Was auf der letztjährigen E3 von einigen noch belächelt wurde, hat sich in den vergangenen Monaten zu einem recht vielversprechenden Action-Adventure entwickelt.

Hersteller: **LucasArts**
Termin: **Mai**
Genre: **Action-Adventure**

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Swing Away Golf	EA	81%
Tiger Woods PGA Tour 2002	EA	80%
Disney Golf	Capcom	80%
Knockout Kings 2001	EA	79%
Aktuelle Empfehlung:		
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Aktuelle Warnung:		
Pro Tennis WTA Tour	Konami	41%
Budget-Empfehlung:		
–		

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Ring of Red	Konami	85%
Theme Park World	EA	80%
Age of Empires II	Konami	78%
Aktuelle Empfehlung:		
Kessen II	Koei/THQ	74%
Aktuelle Warnung:		
Metropolismania	Ubi Soft	34%
Budget-Empfehlung:		
Ring of Red	Konami	85%

LIGHTGUN-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Vampire Night	Namco	83%
Time Crisis II	Namco	83%
Police 24/7	Konami	72%
Aktuelle Empfehlung:		
Vampire Night	Namco	83%
Aktuelle Warnung:		
Ninja Assault	Namco	54%
Budget-Empfehlung:		
–		

WAS KOMMT WANN?

Hier finden Sie aktuelle Erscheinungsdaten für den deutschen Markt. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch trotz sorgfältigster Recherche keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

ZU LETZT ERSCHIENEN

TITEL	GENRE	TERMIN
Ape Escape 2	Jump & Run	12. März
Battle Bots	Nicht bekannt	Mitte März
Defender	Shoot 'em Up	14. März
Devil May Cry 2	Action	28. März
Downtown Run	Rennspiel	27. März
Dr. Muto	Jump & Run	21. März
Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends	Action	14. März
Everblue 2	Action-Adventure	7. März
Fisherman's Challenge	Angel-Simulation	28. März
G1 Jockey 3	Pferderennen	21. März
Guilty Gear X2	Beat 'em Up	21. März
Gunfighter II	Lightgun-Shooter	27. März
I Am Shorty	Action-Adventure	Mitte März
International Superstar Soccer 3	Fußball	28. März
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	Jump & Run	07. März
Jurassic Park: Operation Genesis	Strategie	21. März
King's Field IV	Rollenspiel	28. März
Metal Gear Solid 2: Substance	Action-Adventure	28. März
Minority Report	Action	20. März
Mystic Heroes	Action	21. März
NBA 2K3	Sport	27. März
NFL 2K3	Sport	27. März

NHL 2K3	Sport	27. März
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Jump & Run	13. März
Run Like Hell	Action-Adventure	Ende März
Sponge Bob: Revenge of the Flying ...	Action-Adventure	7. März
Tenchu – Wrath of Heaven	Action	6. März
Tom & Jerry – Krieg der Schnurhaare	Action	13. März
Tom Clancy's Splinter Cell	Action-Adventure	27. März
Whirl Tour	Nicht bekannt	21. März
Zapper	Jump & Run	6. März

APRIL

TITEL	GENRE	TERMIN
All-Star Baseball 2004	Baseball	April
Chop Lifter – Crisis Shield	Action	17. April
Club Football (div. Vereins-Versionen)	Fußball	April
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action-Adventure	24. April
Def Jam Vendetta	Wrestling	11. April
Evolution Snowboarding	Snowboarding	11. April
Galerians: Ash	Action-Adventure	April
Iru – White Fear	Jump & Run	25. April
Midnight Club II	Rennspiel	11. April
MotoGP 3	Rennspiel	April
Pride FC	Kampfsport	11. April
Primal	Action-Adventure	09. April
Savage Skies	Action	April
Syberia	Adventure	11. April
Tennis Master Series	Tennis	11. April
Vexx	Jump & Run	April
War of the Monsters	Action	16. April
WWE Crush Hour	Action	Mitte April
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Action	17. April

MAI

TITEL	GENRE	TERMIN
Black & Bruised	Boxen	30. Mai
Dancing Stage MegaMix	Tanzspiel	30. Mai
F1 Career Challenge	Rennspiel	23. Mai
Frogger Beyond	Geschicklichkeit	Mai
Indiana Jones und die Legende ...	Action-Adventure	Mai
NBA Street Vol. 2	Sport	02. Mai
Racing Simulation 3	Rennspiel	22. Mai
RTX Red Rock	Action-Adventure	Mai
Rygar – The Legendary Adventure	Action	Mai
Shinobi	Action	14. Mai
Silent Hill 3	Action-Adventure	23. Mai
Speed Kings	Rennspiel	Mai
SX Superstar	Rennspiel	Mai
World Championship Snooker 2003	Snooker	Mai

JUNI

TITEL	GENRE	TERMIN
Dragon's Lair 3D	Action	Mitte Juni
Enter the Matrix	Action	Juni
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	Action	Mitte Juni
Freestyle MX	Rennspiel	Juni
Futurama	Action-Adventure	Juni
Gesprenkte Ketten	Action-Adventure	Juni
Hulk	Action	13. Juni
Mace Griffin Bounty Hunter	Action	20. Juni
Reel Fishing III	Angel-Simulation	26. Juni
Resident Evil Dead Aim	Action	26. Juni
Starsky & Hutch	Action-Adventure	20. Juni

2. QUARTAL / SOMMER

TITEL	GENRE	TERMIN
Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	Sommer
Clock Tower 3	Action-Adventure	Sommer
Die Hard Vendetta	Action	2. Quartal
Gremlins	Action	2. Quartal
IndyCar Series	Rennspiel	Sommer

RYGAR – THE LEGENDARY ADVENTURE



In der nächsten PLAYZONE werden wir Tecmo's Klassiker-Remake *Rygar* auf Herz und Nieren testen. Derzeit sieht alles nach einem Hit-Kandidaten aus!

Hersteller:	Tecmo/Wanadoo
Termin:	Mai
Genre:	Action

SILENT HILL 3



Überraschung: Konami gab bekannt, dass *Silent Hill 3* zuerst in Europa auf den Markt kommen wird. Bereits am 23. Mai sollen deutsche Fans das Spiel kaufen können!

Hersteller:	Konami
Termin:	23. Mai
Genre:	Action-Adventure

SPLASHDOWN 2



Nachdem das Entwicklerstudio von *Splashdown* zwischenzeitlich aufgekauft wurde, wird der zweite Teil nunmehr beim neuen Besitzer THQ erscheinen.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte September
Genre:	Rennspiel

THE X-FILES: RESIST OR SERVE



Wolfgang hat für Sie ein wenig in den X-Akten geblättert und verbreitet seine Verschwörungstheorien (sowie Eindrücke vom Spiel) nun auf den Seiten 22 bis 24!

Hersteller:	Fox Interactive
Termin:	3. Quartal
Genre:	Action-Adventure

SHINOBI



Restlos begeistern konnte das neue *Shinobi* die alten Fans der Serie zwar nicht, ein solider Action-Titel ist es aber allemal geworden. Der Test folgt demnächst!

Hersteller:	Sega
Termin:	14. Mai
Genre:	Action

SOUL CALIBUR II



Nicht wie gewohnt Sony, sondern Electronic Arts wird diesen Titel nach Deutschland bringen. Klar: Sony kann schlecht die Xbox- und GameCube-Versionen vertreiben!

Hersteller:	Namco
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Beat 'em Up

STARCRIFT: GHOST



Wir rechnen derzeit fest damit, in absehbarer Zeit neue Bilder und Informationen zu Blizzards konsolenexklusivem Action-Projekt präsentieren zu können.

Hersteller:	Blizzard
Termin:	4. Quartal
Genre:	Ego-Shooter

TOMB RAIDER - THE ANGEL OF DARKNESS



Das Ende des Geschäftsjahres rückt unaufhaltsam näher. Wird Core Design das neue *Tomb Raider* rechtzeitig zum Release im zweiten Quartal fertig kriegen?

Hersteller:	Eidos
Termin:	2. Quartal
Genre:	Action-Adventure

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



Mit *True Crime* hat Activision einen vielversprechenden Konkurrenten zu Titeln wie *GTA III* und *The Getaway* in der Mache. Man darf aufs Endergebnis gespannt sein!

Hersteller: **Activision**
Termin: **Sommer**
Genre: **Action**

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION



Mit dem *Evolution*-Update kriegten *Virtua Fighter*-Fans auf der PS2 endlich ein flimmerfreies und spielerisch nochmals überarbeitetes Edel-Beat-'em-Up.

Hersteller: **Sega**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Beat 'em Up**

WAKEBOARDING UNLEASHED



Wakeboarding auf dem Vormarsch? Diese Sportart könnte aufgrund der grandiosen Wasserdarstellung in Activisions Videospiel durchaus an Popularität gewinnen.

Hersteller: **Activision**
Termin: **2. Quartal**
Genre: **Trendsport**

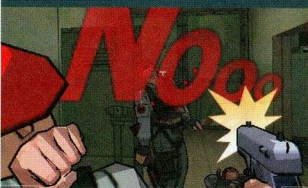
WWE CRUSH HOUR



Nachdem EAs *Def Jam*-Rapper neuerdings den Ring unsicher machen, müssen sich die *WWE*-Stars ein neues Betätigungsfeld suchen: Auto-Schlachten!

Hersteller: **THQ**
Termin: **Mitte April**
Genre: **Action**

XIII



In der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen voraussichtlich einen neuen Vorschau-Bericht anhand einer spielbaren Version von *XIII* präsentieren können.

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **3. Quartal**
Genre: **Ego-Shooter**

XGRA



Nicht mehr ganz so schnell wie die Vorgänger, dafür spielerisch umso besser soll der neueste Teil von Acclaim's *Xtreme G-Serie* werden. Klingt vielversprechend!

Hersteller: **Acclaim**
Termin: **August**
Genre: **Rennspiel**

X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE



Kurz vor dem zweiten *X-Men*-Film wird Wolverines Solo-Abenteuer auf den Markt kommen. Activision hat den Titel jetzt passenderweise auf *X-Men 2* geändert.

Hersteller: **Activision**
Termin: **17. April**
Genre: **Action**

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER



Mit der ursprünglich geplanten Veröffentlichung im April wird es wohl nichts: Konami nennt den Termin für *ZOE 2* derzeit mit TBA („wird noch bekannt gegeben“).

Hersteller: **Konami**
Termin: **Noch nicht bekannt**
Genre: **Action**

Inspector Gadget – Mad Robots Invasion	Jump & Run	2. Quartal
Inquisition	Action-Adventure	2. Quartal
Iron Storm	Action	2. Quartal
Pro Beach Soccer	Fußball	2. Quartal
The Curse	Action-Adventure	2. Quartal
Tomb Raider – The Angel of Darkness	Action-Adventure	2. Quartal
True Crime: Streets of LA	Action	Sommer
Wakeboarding Unleashed	Trendsport	2. Quartal

3. QUARTAL / HERBST

TITEL	GENRE	TERMIN
Alter Echo	Action	Mitte Sept.
Battlestar Galactica	Action	3. Quartal
Beach Volleyball	Sport	August
Castlevania	Jump & Run	Herbst
Chaos Legion	Action-Adventure	Herbst
Drei Engel für Charlie – Volle Power	Action-Adventure	3. Juli
Ferkels großes Abenteuer	Action-Adventure	Juli
Ice Nine	Ego-Shooter	August
Judge Dredd	Action	3. Quartal
Malice	Jump & Run	3. Quartal
Scrabble 2003 Edition	Denkspiel	3. Quartal
Splashdown 2	Rennspiel	Mitte Sept.
The X-Files: Resist or Serve	Adventure	3. Quartal 2003
Tribes: Aerial Assault	Action	3. Quartal
Urban Freestyle Street Soccer	Sport	August
Warhammer 40000 Fire Warrior	Ego-Shooter	Mitte Sept.
XGRA	Rennspiel	August
XIII	Ego-Shooter	3. Quartal

4. QUARTAL / WINTER

TITEL	GENRE	TERMIN
Alias	Action-Adventure	4. Quartal
Baphomets Fluch 3	Adventure	10. Okt.
Destruction Derby: Arenas	Rennspiel	4. Quartal
Driver 3	Rennspiel	4. Quartal
Finding Nemo	Nicht bekannt	Mitte Okt.
I Gladiator	Action-Adventure	4. Quartal
Legends of Wrestling 3	Wrestling	4. Quartal
NBA Jam 2004	Basketball	4. Quartal
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	4. Quartal
Sphinx	Nicht bekannt	Mitte Okt.
StarCraft: Ghost	Action	4. Quartal
The Hobbit	Action-Adventure	4. Quartal

2003 / NICHT BEKANNT

TITEL	GENRE	TERMIN
Full Throttle II	Action-Adventure	2003
Gladius	Action/Rollenspiel	2003
Nightmare Creatures 3:	Action	2003
Red Dead Revolver	Action	2003
The Lost	Action-Adventure	2003
Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield	Ego-Shooter	2003
Celebrity Deathmatch	Beat 'em Up	Nicht bekannt
Freedom – The Battle for Liberty ...	Action	Nicht bekannt
Project BG&E	Action-Adventure	Nicht bekannt
Robin Hood: Defender of the Crown	Strategie	Nicht bekannt
Soul Calibur II	Beat 'em Up	Nicht bekannt
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	Online-Rollenspiel	Nicht bekannt
Zone of the Enders: The 2nd Runner	Action	Nicht bekannt

BUDGET

TITEL	GENRE	TERMIN
Baldur's Gate: Dark Alliance	Rollenspiel	28. März
Final Fantasy X	Rollenspiel	16. April
GT Concept 2002: Tokyo - Geneva	Rennspiel	16. April
James Bond 007: Agent in Kreuzfeuer	Action-Adventure	11. April
Spider-Man: The Movie	Action	28. März
SSX Tricky	Trendsport	11. April

SCHON GETESTET

1 MGS 2: SUBSTANCE



Altes Spiel, viele neue Bonus-Features: Die Kombination wird kaufinteressierten Fans rauchende Köpfe beschern.

2 RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC



Ubi Softs Marken-Maskottchen verspricht Ideen, Witz und Hüpfspaß und sieht nebenbei noch richtig gut aus.

3 NHL 2K3



Sega liefert auf der Eistafel die Spitzenqualität ab. Die Präsentation steht allerdings hinter der EA-Referenz zurück.

4 NBA 2K3



Auch Segas Basketball-Böden könnten noch eine Politur gebrauchen. Dafür wird an Spieltiefe einiges geboten!

5 DEVIL MAY CRY 2



Was ist denn mit unserem Action-Idol passiert? Teil zwei ist zwar solide, aber lange nicht so reizvoll wie der Vorgänger.

Auf der Suche nach einem Test? Hier finden Sie die **50 wichtigsten Tests** der letzten Ausgaben in einer Übersicht.

Wertungen im Überblick

TITEL	BESCHREIBUNG	HERSTELLER	TEST IN PZ	WERTUNG
1 Metal Gear Solid 2: Substance	Neulinge sollen zur aufgemotzten Fassung greifen!	Konami	04/03	92%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Mehr Freiheit, neue Tricks, gewohnt gutes Spiel	Activision	01/03	91%
Ape Escape 2	Jump&Run-Geheimtipp voll schräger Gags	Sony	02/03	88%
2 Rayman 3: Hoodlum Havoc	Lustiges, actionreiches Jump & Run in toller Technik	Ubi Soft	04/03	88%
WRC II Extreme	Sony vermittelt Rallye-Spaß in seiner ganzen Pracht	Sony	01/03	88%
3 NHL 2K3	Eishockey mit coolen Gimmicks und klasse präsentiert	Sega	04/03	86%
The Mark of Kri	Ansehnliches und unterhaltsames Gemetzel. Leider kurz.	Sony	03/03	86%
ATV Quad Power Racing 2	Sehr hübsches und super spielbares Buggy-Rennspiel	Acclaim	03/03	85%
4 NBA 2K3	Die bisher realistischste Basketball-Simulation!	Infogrames	04/03	83%
Sly Raccoon	Originelles, witziges, aber recht lineares Hüpfspiel	Sony	02/03	83%
Space Channel 5 Part 2	Cool animierter Musik-Marathon mit wenigen Neuerungen	Sony	03/03	83%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Gute Grafik, viele Charaktere und spannende Kämpfe	Midway	03/03	82%
Battle Engine Aquila	Brachiale Mech-Action und taktische Herausforderungen	Infogrames	03/03	81%
Contra: Shattered Soldier	Hammerharter 2D-Shooter für Old-School-Fans	Konami	03/03	81%
Disney Golf	Mit Donald und Co. geht es auf dem Golfplatz lustig zu.	Electronic Arts	02/03	80%
Star Wars Bounty Hunter	Lizenz-Action, für Durchschnittsspieler etwas zu schwer	LucasArts	02/03	80%
Robotech Battlecry	Spielbarer Comic für Action-Liebhaber	TDK Mediactive	02/03	78%
5 Devil May Cry 2	Trotz enttäuschender Schwächen ein guter Action-Title!	Capcom	04/03	77%
Sword of the Samurai	Samurai-Freaks werden hier gern zur Klinge greifen.	Ubi Soft	04/03	77%
Dynasty Warriors Xtreme Legends	Ordentliches Add-on zum asiatischen Fantasy-Gefecht	THQ	04/03	76%
Pride FC	Fangerechtes Kampfspiel mit ungewöhnlicher Steuerung	THQ	04/03	76%
Wild Arms 3	Gutes Rollenspiel mit Kultharakteren	Ubi Soft	03/03	76%
Activision Anthology	Cooler Games-Compilation für echte Nostalgiker	Activision	04/03	75%
Whirl Tour	Nette Alternative zu den Trendsport-Königen	Vivendi Universal	04/03	74%
Zapper	Forderndes Hüpfspiel in niedlicher Aufmachung	Infogrames	04/03	73%
Alpine Racer 3	Wenig Spieltiefe, trotzdem ein spaßiges Sportspiel	Sony	02/03	72%
Fisherman's Challenge	Auch beim Bildschirm-Angeln kommt Spannung auf!	Konami	04/03	72%
RTL Skispringen	Spielerisch und grafisch gelungen. Der Sound nervt!	THQ	02/03	72%
X-Men: Next Dimension	Ordentliches Prügelspiel mit Kultharakteren	Activision	02/03	71%
Sega Bass Fishing Duell	Anspruchsvolle, komplexe und spaßige Angelsimulation	Acclaim/Sega	03/03	70%
Dr. Muto	Viele verzeigte Ideen. Hüpfsuchtgeige dürfen Probe spielen.	Konami	04/03	69%
Pac-Man World 2	Einfaches Jump & Run ohne Innovationen	Sony	04/03	69%
The Getaway	Interaktiver Krimi mit gravierenden Design-Mängeln	Sony	02/03	69%
BMX XXX	Sex alleine macht nicht glücklich!	Acclaim	02/03	68%
Butt-Ugly Martians: Zoom or Doom!	Witziges Rennspiel für Kids und Fans der TV-Serie	Vivendi Universal	03/03	68%
Island Xtreme Stunts	Durchwachsenes Rennspiel mit Lego-Fahrzeugen	Electronic Arts/Lego	02/03	67%
Dakar 2	Schade um die schwach ausgenutzte Rallye-Lizenz!	Acclaim	04/03	65%
James Cameron's Dark Angel	Matrix meets Metal Gear – mittelmäßig aufbereitet	Vivendi Universal	03/03	65%
Ben Hur	Arcade-Game mit Kämpfen und schwacher Fahrphysik	Vivendi Universal	03/03	63%
Evolution Skateboarding	Etwas laihmes Skate-Spiel mit originellem Karrieremodus	Konami	04/03	63%
Star Wars – The Clone Wars	Enttäuschender Action-Title, nicht auf der Höhe der Zeit	Electronic Arts	03/03	63%
Legends of Wrestling II	Witzige Idee, schwach umgesetzt	Acclaim	04/03	59%
Mystic Heroes	Sehr eintöniges Fantasy-Gehäcksel mit RPG-Elementen	Koei	04/03	58%
Silent Scope 3	Todlangweilige Fortsetzung der Sniper-Simulation	Konami	02/03	54%
R/C Sports Copter Challenge	Optisch misslungene Modellhubschrauber-Flüge	Xicat Interactive	02/03	50%
The Scorpion King	Eintöniges Action-Spiel in einer hässlichen Antike	Vivendi Universal	02/03	48%
King's Field IV	Träges Rollenspiel mit mieser Übersetzung	Bigben Interactive	04/03	42%
The Simpsons Skateboarding	Überflüssige Konsolenumsetzung zur Fernsehserie	Electronic Arts	03/03	36%
Frank Herbert's DUNE	Ein Spiel wie der Planet Arakis: karg, öds und trostlos	Cryo	03/03	34%
Monster Jam: Maximum Destruction	Katastrophale Umsetzung der Truck-Lizenz	Ubi Soft	04/03	28%

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

NUR € 3,99 MIT
2 DVDs

20th CENTURY FOX
WIDESCREEN
160 MINUTEN
APRIL 2005

ENTER THE MATRIX
Das Spiel zum Film, großer Bericht mit Interviews

28 Kinofilme im Test
z.B. Moonlight Mile mit Dustin Hoffman

60 DVDs im Test
z.B. About a Boy mit Hugh Grant

Terminator 3
Neue Bilder, neue Infos: Armes Action-Comeback im WIDESCREEN-Preview

Black Hawk Down
Das Militärdrama von Regisseur Ridley Scott. Was bietet die DVD?

DVD-Rekorder
Aufzeichnen in DVD-Qualität. Drei Geräte im Test + Know-how.

© 3,99 04/05

THE HOURS
Hintergrund, Filmkritik
Interview Nicole Kidman

THE CORE
Der neue Katastrophenfilm
Hintergrund, Filmkritik

BEN AFFLECK IST „DER MANN OHNE FURCHT“

DARE DEVIL

INTERVIEWS, BACKGROUND, FILMKRITIK
ZUM NEUEN SUPERHELDEN-KRACHER

ÜBER 40 SEITEN KINO- UND DVD-KRITIKEN + TV-HIGHLIGHTS

Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.

JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. |||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. |||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

PLATZ 1: Final Fantasy X



PLATZ 2: Die Sims



PLATZ 3: Mortal Kombat: Deadly Alliance



PLATZ/VORMONAT		SYSTEM	WERTUNG	MONAT	
1	2	Final Fantasy X	PS2	89%	8
2	NEU	Die Sims	PS2	80%	1
3	NEU	Mortal Kombat: Deadly Alliance	PS2	82%	1
4	9	Medal of Honor: Frontline	PS2	89%	10
5	14	GTA III	PS2	91%	17
6	WE	Devil May Cry	PS2	85%	11
7	7	Metal Gear Solid 2	PS2	91%	12
8	WE	Burnout 2	PS2	91%	2
9	NEU	NHL 2003	PS2	88%	1
10	17	Silent Hill 2	PS2	87%	15
11	20	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	PS2	86%	3
12	16	FIFA Football 2003	PS2	84%	4
13	WE	Dead or Alive 2	PS2	87%	21
14	WE	Age of Empires II: The Age of Kings	PS2	78%	2
15	WE	Baldur's Gate: Dark Alliance	PS2	88%	9
16	NEU	Battle Engine Aquila	PS2	81%	1
17	NEU	Das Ding	PS2	85%	1
18	10	Kingdom Hearts	PS2	83%	2
19	WE	Turok Evolution	PS2	80%	2
20	NEU	Summoner 2	PS2	84%	1

Eine Woche nach dem unerwarteten Sprung an die Spitze der Verkaufsliste halten die Sims auch in den Lesercharts Einzug, gefolgt vom ersten *Mortal Kombat* auf der PS2. Eishockey und Mech-Action erleben mit *NHL 2003* und *Battle Engine Aquila* einen Beliebtheits-Höhenflug, außerdem erinnert man sich einiger vergessenen gläubiger Titel wie *Age of Empires II* oder *Turok Evolution*. Ganz oben auf schwimmt wieder *Final Fantasy X* – und durch die bevorstehende Preissenkung dürfte es weiteren Auftrieb erhalten.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

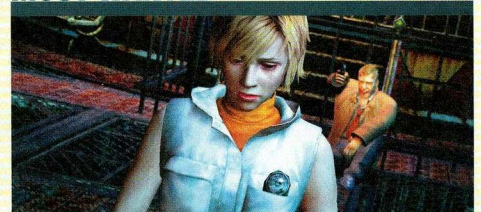


PLATZ	VORMONAT		WERTUNG	MONAT
1	NEU	Mortal Kombat: Deadly Alliance	82%	1
2	1	Die Sims	80%	2
3	NEU	Silent Hill 2 Director's Cut (Platinum)	87%	1
4	NEU	Tenchu: Wrath of Heaven	85%	1
5	NEU	Hitman 2 & TimeSplitters (Bundle)	86% & 76%	1
6	NEU	Red Faction II	88%	1
7	8	The Getaway	69%	3
8	3	FIFA Football 2003	84%	5
9	WE	TimeSplitters 2	90%	2
10	4	Gran Turismo 3: A-spec (Platinum)	93%	12
11	NEU	Sly Raccoon	83%	1
12	6	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	86%	5
13	9	Kingdom Hearts	83%	4
14	NEU	Colin McRae R. 3 & S.T. Voyager Elite Force (Bundle)	87% & 73%	1
15	13	Tekken 4	87%	6

Saturn bringt erfolgreich die Bundles unter die Leute – Aber wer würde bei solchen Doppelpacks nicht zugreifen? Klar auch, dass sich die Platinum-Edition der erweiterten *Silent Hill 2*-Fassung verkauft wie geschnittenes Brot, auch Ninjas und Nagetiere liegen im Trend. Wir freuen uns außerdem, dass unsere Top-Empfehlung *TimeSplitters 2* wieder mit vertreten ist, die bisher auf wenig Publikumsinteresse gestoßen zu sein scheint.

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT		SYSTEM	HERSTELLER	MONAT	
1	7	Silent Hill 3	PS2	Konami	10
2	WE	Final Fantasy X-2	PS2	Square	2
3	NEU	Enter the Matrix	PS2	Infogrames	1
4	4	Driver 3	PS2	Infogrames	3
5	WE	Resident Evil Online	PS2	Capcom	2
6	NEU	GTA IV	PS2	Take 2	1
7	2	Tomb Raider: The Angel of Darkness	PS2	Eidos	12
8	NEU	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	PS2	Lucas Arts	1
9	NEU	The X-Files: Resist or Serve	PS2	Fox Interactive	1
10	NEU	Clock Tower 3	PS2	Capcom	1

Man will sich gruseln: Die *Silent Hill*- und *Resident Evil*-Serien sind ja schon Stammgäste in den Most Wanted, doch zusammen mit *The X-Files* und *Clock Tower 3* besteht fast die Hälfte der Top Ten aus Survival-Horror-Titeln. Infogrames weiß mit gleich zwei interessanten Titeln zu locken: *Enter the Matrix* und *Driver 3* sind vorne mit dabei. Des Weiteren wünscht man sich eine Fortsetzung der *GTA*-Reihe und harrt geduldig der Archäologen-Abenteuer von Eidos und LucasArts.

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Freut sich, dass die letzten Neuerungen so gut angekommen sind und überlegt, wie die ab 1. April gültigen Jugendschutzbestimmungen umgesetzt werden können.

Aktuelles Lieblingsspiel
Splinter Cell

Aktuelle Lieblings-CD

Wolfsheim – Kein Weg zurück

Aktueller Lieblings-Film

Gangs of New York



MICHAEL PRUCHNICKI
24, Leitender Redakteur

Versucht immer noch, seine musikalische Schizophrenie in geordnete Bahnen zu lenken. Immerhin: Die Band ist schon so gut wie komplett!

Aktuelles Lieblingsspiel

Primal, War of the Monsters

Aktuelle Lieblings-CD

King Crimson – The Power to Believe

Aktuelle Lieblings-DVD

Miracles (Jackie Chan)



WOLFGANG FISCHER
31, Leitender Redakteur

Freut sich schon auf den Frühling, weil damit die PLAYZONE-Basketball-Saison beginnt und er Robert auf dem Court wieder seine Grenzen aufzeigen kann.

Aktuelles Lieblingsspiel

Tenchu: Wrath of Heaven

Aktuelle Lieblings-Serie

Scrubs (US)

Aktuelles Lieblingslied

Theatre of Tragedy – Tanz der Schatten



ALBRECHT OTT
31, Redakteur

Freut sich über die ersten Frühlingstage, weil er wieder mit dem Fahrrad zur Arbeit fahren kann. Nach einem halben Jahr Einrostet tut das seiner Raucherlunge gut.

Aktuelles Lieblingsspiel

NBA Street Vol. 2

Aktueller Lieblingsfilm

10 Minutes Older – The Trumpet

Aktuelle Lieblings-CD

Fischer-Z: Word Salad



STEFANIE SCHETTER
24, Redakteurin

Freut sich über das neue Zuhause, die gute Eisdielen um die Ecke und den Blick auf die Schneeglockchen im Nachbargarten. Ja, klingt kitschig, ich weiß.

Aktuelles Lieblingsspiel

Jakks and Dexter 2

Aktuelle Lieblings-CD

Björk – Selmasongs

Aktuelle Lieblings-DVD

Lilo & Stich



HEINRICH SCHERTNER
37, Nordamerika-Korrespondent

Lastet endlich die USB-Ports an seiner PS2 sinnvoll aus: Ohne zusätzliche Tastatur schwätzt es sich im Online-Rollenspiel *Everquest* halt schlecht.

Aktuelles Lieblingsspiel

Everquest Online Adventures

Aktuelle Lieblings-CD

Matthew Good – Avalanche

Aktuelle Lieblings-DVD

Six Feet Under (First season)



MAIK BÜTEFÜR
25, Volontär

Baut seine Wohnung mit Lenkrädern und anderer sperriger Hardware zu. Genießt in den Schaffenspausen den Besuch der Freundin aus der alten Heimat.

Aktuelles Lieblingsspiel

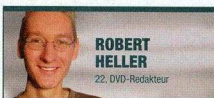
Splinter Cell

Aktuelle Lieblings-CD

Enchant – Time Lost

Aktuelle Lieblingsfernsehserie

King of Queens (auf RTL II "schauder")



ROBERT HELLER
22, DVD-Redakteur

Robert spielt nichts anderes als *NBA Street Vol. 2*, wälzt sich auch beim Dribbling auf dem Freiplatz über den Boden und gibt seine Pässe nur noch mit dem Knie.

Aktuelles Lieblingsspiel

NBA Street Vol. 2

Aktuelle Lieblings-CD

Jurassic 5 – Power in Numbers

Aktuelle Lieblings-DVD

Weiße Jungs bringen's nicht



CHRISTIAN SCHÖNLEIN
21, Volontär

Wurde zum Friseur geschickt und darf auch nur deshalb als Volontär bei der PLAYZONE bleiben. Dabei war Wolfgang nur neidisch auf das volle Haupthaar.

Aktuelles Lieblingsspiel

Dancing Stage Megamix, Gun Survivor 4

Aktuelle Lieblings-CD

Reel Big Fish – Cheer Up

Aktuelle Lieblings-DVD

The Crow Special Edition



ALEXANDRA BÖHM
27, Senior Designer

Ali hat bald Geburtstag und würde sich am liebsten in die 70er zurückwünschen, um mit dem jungen knackigen John Travolta die Hüften zu schwingen.

Aktuelles Lieblingsspiel

Haven

Aktuelle Lieblings-CD

Guano Apes

Aktuelle Lieblings-DVD

Cleopatra



STEFANIE SÄMANN
23, Junior Designer

Der nächste Winter kommt bestimmt. Deswegen holt Steffi ihre nagelneue Stihl-26-Motorsäge raus und macht schon mal Brennholz im nahe gelegenen Wald.

Aktuelles Lieblingsspiel

Devil May Cry 2

Aktuelle Lieblings-CD

Chevelle – Wonder what's next

Aktuelle Lieblings-DVD

Twin Peaks Season One



FABIAN HÜBNER
18, Auszubildender Mediendesigner

Kann die Premiere von Tarantinos neuem Film *Kill Bill* im Oktober kaum erwarten, und bereitet schon mal sein Zeit vor, um vor der Kinokasse zu übernachten.

Aktuelles Lieblingsspiel

Gitaroo Man

Aktuelle Lieblings-CD

Rolling Stones – Fourty Licks

Aktuelle Lieblings-DVD

A Clockwork Orange

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

RENNSPIELE

MotoGP 3 94

ROLLENSPIELE

Keine Testversionen in diesem Monat

ACTION-ADVENTURES

Everblue 96

Gunfighter II 103

Primal 80

Syberia 97

Tenchu: Wrath of Heaven 84

Tom Clancy's Splinter Cell 74

ACTION-SPLINTER

War of the Monsters 88

SPORTSPIELE

G1 Jockey 3 103

ISS 3 93

NFL 2K3 98

BEAT 'EM UP

Raging Blades 100

Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare 100

GESCHICKLICHKEIT

Jimmy Neutron – Der mutige Erfinder 102

SpongeBob: Revenge of the Flying Dutchman 102

Vexx 90

STRATEGIE

Keine Testversionen in diesem Monat

DIE ICONS



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



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



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



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



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

OHNE FOTO: Nicht zu vergessen unsere fleißigen Tipps&Tricks-Beauftragten Stefan Weiß, Ralph Wollner und Thomas Eder.

IM VISIER Das könnte jetzt ein bisschen wehtun ...

Tom Clancy's Splinter Cell



Ein Mann, ein Auftrag und jede Menge **Licht und Schatten.**

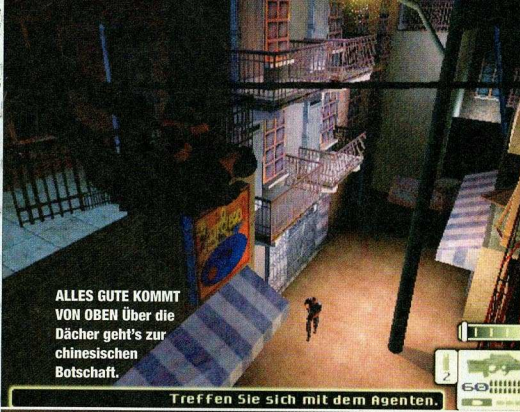
Only on Xbox hieß es, als *Splinter Cell* zu einem der ersten Kaufgründe für Microsofts Konsolenpremiere aufstieg. Der große Erfolg ließ Ubi Soft nicht lange fackeln und schon nach kurzer Zeit kündigte man den Titel auch für die weit verbreitete PS2 an. Eine gute Entscheidung, denn nicht jeder hat alle aktuellen Spielkonsolen zu Hause. Doch würde Ubi Soft wirklich in der Lage sein, das

GAAAAANZ VORSICHTIG Die Haftminen reagieren auf Bewegung und müssen sehr behutsam entschärft werden.

FEUCHTES VERHÖR Der Techniker hat wichtige Informationen für uns, nur drängt die Zeit.

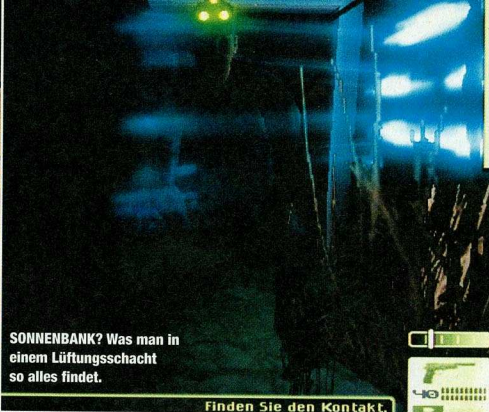
Aktion

WEITER



ALLES GUTE KOMMT VON OBEN Über die Dächer geht's zur chinesischen Botschaft.

Treffen Sie sich mit dem Agenten.



SONNENBANK? Was man in einem Lüftungsschacht so alles findet.

Finden Sie den Kontakt.

Spiel 1:1 umzusetzen? Wolfgang hat sich für uns dieser Thematik angenommen, während ich absolut unbelastet an die PS2-Version heranging.

HIT-MAN

Sam Fisher ist ein cooler Typ. Ein knallharter Geheimagent der NSA mit einem Humor, der trockener ist als eine Kühle nach der Wüsten durchquerung. Filmfreunde werden Fishers deutsche Stimme sofort als die von Nicolas Cage identifizieren, sein Boss wird dafür leider von einem Sprecher des Fernsehsenders RTL gemimt, was die Briefings des Öfteren wie einen Programmhinweis klingen lässt. Das interessiert den Hauptdarsteller aber herzlich wenig, er hat wichtigere Dinge zu tun. Die Welt retten wäre gerade passend. Wie für Tom Clancy üblich (und derzeit durchaus nah an der Realität) halten Terroristen die Welt in Atem. Unsere amerikanischen Freunde sind natürlich die Einzigen, die das Problem lösen können, und das auf ihre gewohnt diplomatische Art und Weise

DER GEIST UND DIE DUNKELHEIT

Ganz ähnlich wie 47 (Hitman 2) steuern Sie den Protagonisten analog und schauen ihm dabei über die Schultern. Als Secret-Service-Ninja gilt es in erster Linie, keine Aufmerksamkeit zu erregen. Fisher muss allerdings weniger verkleidet, sondern vielmehr ungesehen zu Werke ziehen. Etwaige Lichtquellen werden mit schallgedämpfter Pistole ausgeschossen, oft finden sich aber auch Lichtschalter. Da Ihre Widersacher weder blind noch taub sind, sollten Sie sich nicht nur möglichst unsichtbar machen, sondern auch überflüssige Geräusche tunlichst vermeiden. Besiegte Gegner können auch aus dem Grabe oder Tiefschlaf heraus noch zur Gefahr werden, wenn sie nicht ordnungsgemäß ins Dunkle geschleppt und versteckt wurden. Sind Sie erst einmal entdeckt, führt dies nicht selten zum Neustart des Abschnitts. Schusswechsel finden zwar statt, sollten aber generell nur als letzter Ausweg angesehen werden. In den meisten Missionen geht es darum, Infor-

INFO DER EXTRA-LEVEL

PS2-Exklusiv

Neben dem niedrigeren Schwierigkeitsgrad und einigen Detailveränderungen bietet die PS2-Version einen exklusiven Level in einem Atomkraftwerk.

Die Qualität und Länge der Levels von *Splinter Cell* variiert und der neue Abschnitt reiht sich im gesunden Mittelfeld ein. Ausreichend lang und mit einigen frischen Ideen ausgestattet, gilt es hier, – ausnahmsweise einmal absichtlich – einen Alarm auszulösen: Kernschmelze-Alarm!



SCHNEEGESTÜBER Fisher hat sich der Umgebung angepasst und das kleine Weiße übergestreift. Die lange Unterwäsche sitzt auch.



TRIMM-DICH-PFAD Unzählige Rohre und Leitungen laden zu Leibesübungen ein, doch nicht alle Wege führen zum Ziel.



EIN KLEINER SCHRITT FÜR SAM ... Wieder im kleinen Schwarzen führt Sie der Weg hinab in die Tiefen des Atomkraftwerks.



NICHT SCHIESSEN Im CIA-Gebäude darf niemand sterben. Tasergeschosse setzen die Gegner unblutig außer Gefecht.

mationen zu beschaffen, Anlagen zu sabotieren oder sogar bestimmte Personen zu entführen. Fisher beherrscht dazu eine beeindruckende Anzahl an Bewegungsmöglichkeiten. Intuitiv dirigiert man die Spielfigur schon nach kurzer Zeit sicher durch die Umgebung. Die informativen Bildschirmanzeigen halten Sie über alle wichtigen Daten auf dem Laufenden, eine frei schwenkbare Kamera sorgt für die nötige Übersicht. Leider lässt sich hier nur der Blick nach oben und unten ausrichten – links und rechts können nicht vertauscht werden. Das ändert aber nichts an der ansonsten hervorragend gelösten Steuerung und durchdachten Belegung der Tasten. Im Gegensatz zu Eidos' Killer-Karriere wurden die Levels sehr linear gestaltet. Dadurch steht der Missionsablauf von vornherein fest und Kreativität im Bezug auf die Durchführung wird nicht benötigt. Dafür entfällt aber auch die aufwendige Vorbereitung. Musste man bei *Hitman 2* noch kilometergroße Gebiete auf einer Karte genauestens studieren, ist in *Splinter Cell* keine solche Übersicht not-

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer
mag die Xbox-Version.

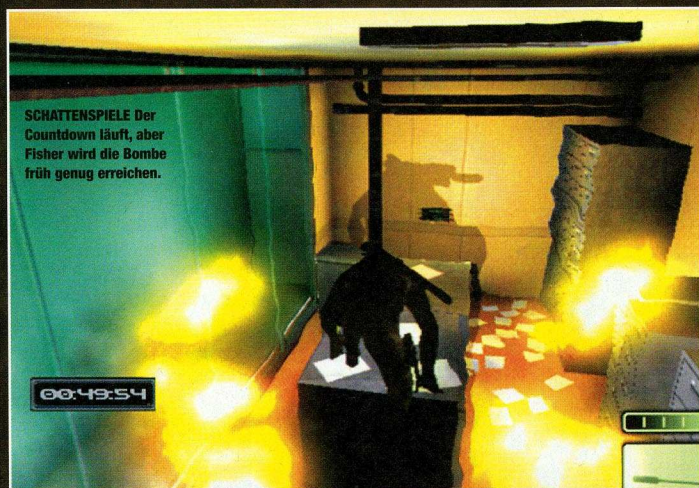
Ich muss Maik Recht geben, *Splinter Cell* macht auch auf der PS2 einen hervorragenden Eindruck, vor allem was Technik und Sound betrifft. Der Bonus-Level und das imposante Intro sind zusätzliche Gründe, warum man die PS2-Version einfach haben muss. Wer jedoch, wie ich, die Xbox-Version zuvor gespielt hat, kann über den Schwierigkeitsgrad der PlayStation-2-Fassung wirklich nur müde lächeln. Manche Abschnitte, zum Beispiel der Anfang des Schlachthof-Levels, wurden derart gravierend umgebaut und entschärft, dass sie fast schon langweilig sind. Der besondere Nervenkitzel dieses Levels, einen sicheren Weg durch das Minenfeld und dann über das Dach zu finden, ohne dabei entdeckt zu werden, fehlt völlig. Diese kleinen Mängel werden aber nur Kennern der Xbox-Version auffallen.



wendig und in den meisten Fällen auch gar nicht vorhanden. Sollte dann doch einmal ein Computer gefunden werden, der Fisher mit einer Karte ausstattet, erweist sich diese ohnehin sehr schnell als absolut unbrauchbar. Dafür bietet *Splinter Cell* eine ausreichend große Menge an Gimmicks und Spielereien, die das Agentenleben einfacher machen. Schlösser werden per Dietrich geknackt (was steuerungstechnisch originell umgesetzt wurde), kleine Haftkameras können Gegner anlocken und im richtigen Moment Gas ausströmen lassen. Eine winzige Glasfaserkamera lässt Bereiche hinter verschlossenen Türen sichtbar werden, Lichtverstärker und Wärmesichtgerät ermöglichen die Orientierung selbst in dunkelster Umgebung. Ab dem zweiten Drittel gibt man Ihnen noch eine größere Waffe mit auf den Weg, die Ihnen zumindest die Chance bietet, auch größere

Gegneransammlungen aus dem Weg zu räumen.

SCHMACKHAFT
Splinter Cell sieht klasse aus. Die Lichteffekte und -spiele reißen verwöhnen das Auge. Leider kann man von den 50 Frames eines *Metal Gear Solid* nur träumen. Relativ stabile 25 Bilder pro Sekunde trüben zwar zu keiner Zeit die Spielbarkeit, gerade in etwas weitläufigeren Arealen fällt die Bildrate aber des Öfteren ab.





FARBFLASH Per Wärmesichtgerät verschaffen Sie sich den nötigen Vorteil.



HÜBSCH ANZUSEHEN Mit der Zielperson auf den Schultern ergötzen wir uns an der Umgebungsgrafik.

Entführen Sie Mitchell Dougherty.



AGIL Auf der Ölplattform darf ausgiebig geturnt werden.



RETTUNGSVERSUCH Ein überlebender Informant hilft uns, nur um kurz darauf das Zeitliche zu segnen.

Töten Sie keine Zivilisten.

Für eine Konvertierung von der Xbox, die noch dazu auf der Unreal-Engine basiert, kann sich das Ergebnis aber absolut sehen lassen. Fishers Einsatzorte sind ebenso variantenreich wie eindrucksvoll. Eine in Flammen stehende Ölplattform spielt mit der optischen Wahrnehmung, in dunklen Gassen Chinas locken verschachtelte Holzkonstruktionen zu waghalsigen Klettereinlagen und an jeder zwei-

ten Ecke könnte man stundenlang dem faszinierenden Spiel der Lichter zusehen. Zwar kann die PS2 kein Dolby Digital in Echtzeit bieten, aber auch so begeistert die Soundkulisse. Unaufdringliche Musik, die in spannenden Momenten den Puls noch weiter nach oben peitscht, stimmige Soundeffekte und die bereits erwähnte ordentliche Vertonung machen *Splinter Cell* zu einem Vorzeigeprodukt. Echte Kritikpunkte fin-

den nur pedantische Naturen. Einige geskriptete Events sorgen für gewisse Unfairness und generell gibt es ein paar Stellen, die nur durch Ausprobieren zu meistern sind. Hier wünschte man sich ein flexibleres Speichermanagement, doch die enorme Spannung, die immer wieder aufkommt, entschädigt mehr als genug für diesen Lapsus. Weniger verzeihlich sind die recht langen Ladezeiten.

MAIK BÜTEFÜR

MEIN FAZIT SUPER



Maik Büt für
kann keinen Spagat.

Zwar mögen Kenner der Xbox-Version müde lächelnd abwinken, doch wer bisher noch nicht die Gelegenheit hatte, mit Sam Fisher auf Weltrettungs-tour zu gehen, der kann dies auch auf der PS2 tun. Die hübsche Grafik und der vorbildliche Sound schaffen die Rahmenbedingungen, spielerisch wird hier fast alles richtig gemacht. Selten war Spannung so greifbar. Sich in absoluter Dunkelheit zu verschansen, um im richtigen Moment blitzschnell zuzuschlagen und genauso schnell wieder im Schwarz der Nacht zu verschwinden, sorgt immer wieder für einen erhöhten Pulsschlag. Bis auf das dezente Ruckeln gibt es kaum Anlass zur Kritik. Wann kommt Teil 2?

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Metal Gear Solid 2: Substance 92%

Konami

Die epische Story und das bewährte Spielkonzept der Referenz fesseln auch heute noch vor den Bildschirm.

SPLINTER CELL 91%

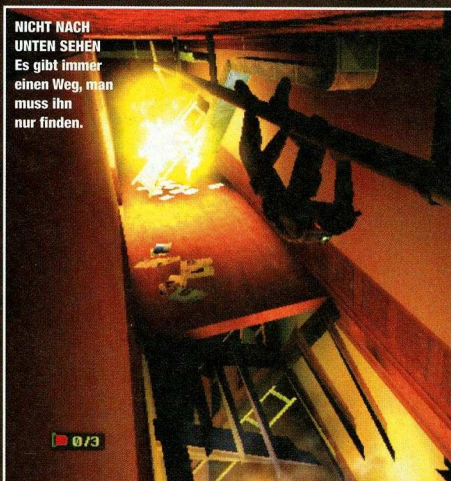
Ubi Soft

Spielerisch näher an *Hitman 2*, aber um einiges durchdachter geht Sam Fisher auf spannende Terroristenjagd.

Hitman 2 86%

Eidos

Ebenfalls hochspannend und flexibel kämpft sich 47 den Weg frei. Spielerisch nicht so ausgereift wie die Konkurrenz.



NICHT NACH UNTEN SEHEN Es gibt immer einen Weg, man muss ihn nur finden.

TEST SPLINTER CELL

Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 50 Hz
Audio:	Dolby Surround

Internet: www.splintercell.de

Spieler 1	Termin
	Erhältlich
USK-Freigabe	Preis
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-
- Enorm spannend - Hervorragende Soundkulisse - Nur Speicherpunkte - Leicht ruckelnde Grafik	

INZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI
87%	93%	100%

„Echte Konkurrenz für Solid Snake.“
Splinter Cell ist spannend, sieht klasse aus und spielt sich hervorragend.“

GamesProfis

auch in Ihrer Nähe!

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole oder im Versand *

www.GamesProfis.de

Kids Spielwaren
1 Reichenberger Strasse 45
02763 Zittau
0353-3410738

Play Away
2 Hainich-Mann-Strasse 9
02777 Hoyerswerda
03571-405559

Mc Media und Fantasy
3 Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672-313955

Netgames
4 Nicolaiberg 2
07545 Gera
0365-2303940

Fantasy und Future
5 10247 Berlin
030-42089622

Power Play
6 Seiftenberger Ring 44b
13435 Berlin
030-40712664

Media World Service Agentur
7 Postplatz 4-4C
16761 Hennigsdorf
03302-272706

Games Store
8 Döbener Strasse 110
18057 Rostock
0381-2003330

Spiel- u. Schreibwaren Eichelkraut
9 Am Tuchmarkt
07337 Zeulenroda
036628-83214

Mega Video & Game Store
10 Gropelinger Heerstrasse 171
28237 Bremen
0421-6166593

Game World
11 Ubborger Strasse 171
22559 Nordstedt
04191-956240

Strobel am Markt
12 Am Rein 5
72379 Hechingen
07471-2408

Eise's Gameshop
13 Bümlage 45
29221 Celle
05141-907079

Mega Company
14 Am Hornberg 2
29614 Soltau
05191-967581

Spieleparadies Dreier
15 Poststraße 15a
29614 Soltau
05191-71101

Xpert Games
16 Poststraße 13a
31224 Peine
0511-581818

MC Game
17 Detmolder Strasse 68
33091 Lippetal
0521-64234

Funtronix
18 Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-7393001

Toystore
19 Heisterstraße 55
37412 Herzberg
05521-1780

Otto Carl GmbH
20 Lange Strasse 14
27760 Osterndorf
04221-91240

Phoenix
21 Altendorfer Strasse 6
37574 Einbeck
05661-3332

JaRo Spielzeug- u. Babyland
22 Brenzstraße 9
39518 Heidenheim
07321-929596

Gameland
23 Kaiserwerther Strasse 14
40202 Ratingen
02102-70473

Gameshop D. Weichert
24 Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02161-231323

Top-Games
25 Stockumerstrasse 226
44229 Dortmund-Barop
0231-779700

Gamestore
26 Rüttenscheider Str. 181
45131 Essen
0201-777225

Gamestore Zweibrücken
40 Hauptstr. 2/Ecke Buchstr.
66332 Zweibrücken
06332-905400

CD + Game Shop
41 Westspange 5
66538 Neunkirchen
06921-25517

High Score
27 Goethe Strasse 44
55213 Bad Ems
02643-923831

SK Gamenatix
28 Paulistraße 36
54292 Trier
0651-27211

Joystick
29 Oxfordstraße 10
53111 Bonn
0228-650095

Gamefreax
30 Kölner Strasse 155
53840 Troisdorf
02241-891240

Multimediasoft Gansekw
31 Neuer Wall 24
47441 Moers
02841-21704

Guild of Freaks
32 Binger Strasse 5
55213 Bad Ems
06132-799920

Joypoint
33 Am Wehrhahn 24
40221 Düsseldorf
0211-366445

RedZack Hauser
34 Heisterstraße 20
72172 Sulz am Neckar
07454-4071369

A.S. Superplay
35 Boelersstrasse 122
58097 Hagen
02331-985254

Werne's Gamestore
36 Konrad-Adenauer-Str. 17
59368 Werra
02389-991686

Soundcheck
37 Kaiserstraße 31
63065 Offenbach/Main
06084-89299

Game und Fun
38 Am Flughafen 1342
58097 Hagen
04851-22595

Players Inc.
39 Luisenstraße 47
65185 Wiesbaden
0611-304386

Gamestore
42 Marktstraße 14
55411 Bingen
06721-1857085

Funmedia
52 Gottenhofen Schulgasse 28
90443 Nürnberg
0911-2877085

Technik Toys
53 Rossplatz 2 / Ecke Teichstr.
04650 Altenburg
03447-501611

Media Games
42 Alt-Tegel 11
13507 Berlin
030-43776555

monte video
43 Frankfurter Ring 83
80807 München
089-35652170

monte video
44 Hindenburg Strasse 30
85079 Augsburg
0821-345893

Media Store
45 Fuggerstrasse 4
85160 Augsburg
0821-313134

BEWO-Computer
46 Paul-Gerhardt-Strasse 1
95176 Konradswaldau
09292-94154

CSE Schauties GmbH
47 88212 Ravensburg
0751-26138

Your Level
48 Kronenstrasse 21-23
78541 VS-Schwenningen
07720-36492

Magic Media
49 Blumenstraße 10
87527 Sonthofen
08321-65665

Players Inc.
50 Salzstraße 14
55411 Bingen
06721-1857085

Pangerl EDV-Zubehör
51 Marktstraße 18
94107 Untertiesbach
08933-912325

Funmedia
52 Gottenhofen Schulgasse 28
90443 Nürnberg
0911-2877085

Technik Toys
53 Rossplatz 2 / Ecke Teichstr.
04650 Altenburg
03447-501611

Informa- und Rechenzentrum Guben
54 Forster Strasse 68
03172 Guben
03561-4269

www.game-house.net
55 21335 Lüneburg
04131-34180

ZAPP Games
56 Karl-Liebknecht-Strasse 13
55116 Mainz
06131-230492

House of Game
57 Naumarkt 3
04758 Oschatz
03435-621198

www.game-house.net
58 29525 Uelzen
0581-31001

Sascha's Fun Store
59 Mainardstr. 19 / City Center
26855 Westerstede
04488-860822

GameX
60 Hohenzollernring 58
95444 Bayreuth
0921-62585

Data Becker Megastore
61 Kienbergstrasse 30
40223 Düsseldorf
0211-9331-437

Compucenter PentraPro Sahling
62 Erbsche Strasse 4
09299 Freiberg
03731-21351

Computer Oase
63 Tustinger Strasse 137
73312 Gesslingen
07331-66044

Softparadies
64 Hans-Prick-Strasse 1a
53474 Bad Neuenahr
02641-206508

PC Wave
65 Reichshäuser Strasse 22/1
73339 Kall
07361-559778

Checkpoint Bockenheim
66 Kempstrasse 10
60487 Frankfurt
069-97074427

Games Garden
67 Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911-2148935

Game-Shop 2000
68 Mesianbacher-Strasse 18
65877 Ramstein
06377-508535

Importfun
69 www.importfun.de

An- und Verkauf Jacob
70 Puschkinstrasse 81
10053 Schwern
03855-507501

Computertreff
71 Holbeinstrasse 2-4
24539 Neumünster
04321-22737

Video Games
72 Feldschmiede 52
25524 Lützeloh
04821-64036

K + K Computer
73 Sandreutherstrasse 48
90441 Nürnberg
0911-43902-222

Games Garden
74 Numburgerstrasse 26
90762 Fürth
0911-776523

Schnäppchen Shop
75 Mittelstrasse 34
32657 Lemgo
05261-188522

Complay
76 Hohenzollernring 29
50072 Köln
0221-9522166

Heyden's Game Store
77 Kaiserstrasse 128
61169 Friedberg
06031-61436

Susi's Little Shop
78 Am Königsforst
03047 Regensburg
0941-565125

Gameland
79 Stummstrasse 6
63763 Dillingen
06831-705612

Mac Fun
80 Maschlocher Strasse 12
89181 Leimen
06224-951885

Schreibwaren Horst
81 Medienwerterstrasse 48
37421 Schweinitz
09721-81930

Magic Games Videospiele
82 Halkettstrasse 11
35115 Hannover
0511-3503537

Ammersee Computer
83 Luitpoldstrasse 2
82211 Herrsching
0171-704994

Altkauf Foto Mellendorf
84 Wedemarkstrasse 51
30900 Wedemark
05130-1660

PC Spezialist
85 Charlottestrasse 55
89045 Friedrichshafen
07541-72290

Hinkelmann
86 Holtensauerstrasse 119
24116 Kiel
0431-8995938

Toystore
87 Uferplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523-303992

A.B. Games
88 Schwärtauer Allee 84-86
23554 Lübeck
0451-871750

monte video
89 Kufsteiner Strasse 78
85029 Rosenheim
08931-3007401

Primal Games
90 Kurt-Schumacher Platz 7
0234-9160630

World of Games
91 Czernyng 18
62115 Heilbronn
06221-184134

Hirsch und Wolf
92 Mittelstrasse 8
55564 Neuwied
02631-3399-0

Bender Elektro
93 Münchener Strasse 45
47259 Duisburg
0203-998703

Future Ware Systems
94 Darmstädterstrasse 4
64626 Bensheim
06251-880898

Magic Toys
95 Marktplatz 38
73614 Schorndorf
07161-63549

Data System
96 Im Brühl 5
40225 Düsseldorf
0211-1592630

Spielewaren + Elektronik Freier
97 Freiburger Strasse 16
09466 Mauerberg
03735-22810

Computer Park Magdeburg
98 Hallescher Strasse 21
39112 Magdeburg
0391-6247422

Players Inc.
99 Schlegelstrasse 14
55116 Mainz
06131-6293845

GamesProfi
100 Demnächst vielleicht in Ihrer Nähe

GamesProfi Versand: SpieleGrotte

02131 / 40 29 858 www.Spielgrotte.de

GamesProfi des Monats Jetzt auch in **99 Players Inc. Mainz!**

Nach Wiesbaden und Bingen ist Players Inc. nun auch in Mainz vertreten. Auf einer Fläche von fast 200 m² gibt es alle gängigen Konsolen-Titel, PC Spiele, Importspiele sowie Zubehör. Als besondere Dienstleistung besteht die Möglichkeit die Titel gegen eine Testgebühr auch mal anzuzucken. Hierfür stehen 4 Xboxen sowie 4 PlayStations bereit.

Über die verlinkten Konsolen können die Multiplayer-Modi der Spiele getestet werden und das pro Spieler mit eigenem Monitor. Als besonderes Highlight wird im März die Möglichkeit folgen auf einem Projector/Beamer mit Großleinwand zu zocken. Der altbewährte SMS/EMAIL Infoservice gehört natürlich auch in Mainz zum Kundenservice.

Auf
2 DVDs

PlayStation 2



€59,95

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Furiöses Comeback des Action-Giganten:
Dante und Lucia räumen die Hölle auf.

„Capcom verspricht viel und scheint es zu halten:
Der zweite Teil ist größer, härter und cooler.“ PlayZone 3/03



Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller
Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem **GamesProfi**

METAL GEAR SOLID 2

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

SUBSTANCE

Mit
Bonus-
DVD



Atemberaubende Mischung aus
Spionage und taktischer Action
- jetzt mit neuen Missionen,
Figuren und Schauplätzen.

„Zusätzlich zu
dem überragenden
Action-Adventure gibt es hier
noch Massen an actionreichen
Minispielen, die
lange motivieren.“
PlayZone 4/03 92%



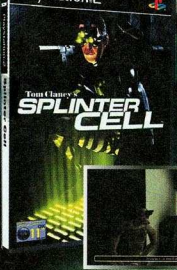
€59,95

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Stealth Action

SPLINTER CELL

PlayStation 2



Das beste Xbox-Spiel des
letzten Jahres jetzt auf der PS2
- mit brandneuen Missionen,
neuen Zwischensequenzen und
exklusivem Soundtrack.

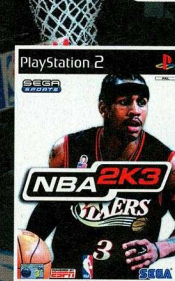
€59,95

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

„Splinter Cell bietet alles, was ein Agententhriller haben muss:
Spannung, Action und eine coole Optik.“ PlayZone 4/03

Die neue Genre-Referenz

NBA 2K3



Erlebt Basketball so
realistisch wie nie zuvor!
Bei NBA 2K3 lernt Ihr die
faszinierende Sportart von
ihrer besten Seite kennen.



€59,99

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

„NBA 2K3 zeichnet sich durch seine unglaubliche Spieltiefe und
den bislang einzigartigen Realismus aus.“ PlayZone 4/03 83%

YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES



Die perfekte Ergänzung zur TV-Serie:
Schlagt Eure Gegner mit
verschiedenen Monstern und
magischen Attacken!

€29,95

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen **GamesProfi** werden?

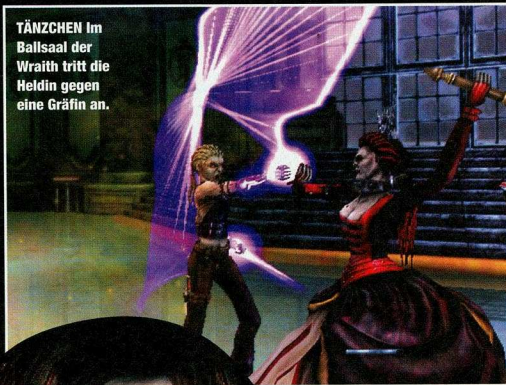
Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

Tel: 0931 / 3598 - 700

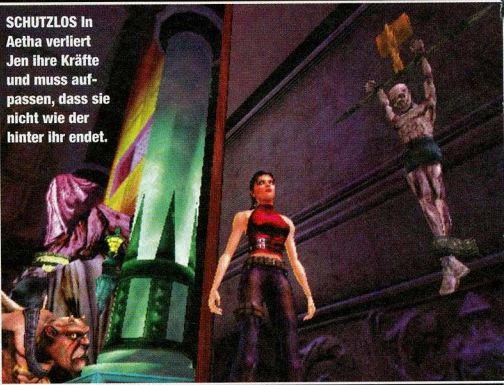
Fax: 0931 / 3598 - 777

Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg - www.GamesProfis.de - info@im-games.de

TÄNZCHEN Im Ballsaal der Wraith tritt die Heldin gegen eine Gräfin an.



SCHUTZLOS In Aetha verliert Jen ihre Kräfte und muss aufpassen, dass sie nicht wie der hinter ihr endet.



Primal

Duo mit zwei Fäusten: Gemeinsam stellen Jen und Scree die Ordnung in Oblivion wieder her.



ÜBERRASCHUNG Jen stellt plötzlich fest, dass Dämonenblut durch ihre Adern fließt.

Manchmal steckt eben doch mehr in einer Person, als selbst diese Person zu träumen wagte. Jennifer Tate zum Beispiel stellt plötzlich fest, dass ein Dämon in ihr steckt. Keiner im sokratischen Sinne, der ja in jedem Menschen verborgen ist, sondern einer aus einer dunklen Unterwelt namens Oblivion. Ebendort findet sich die junge Frau wieder, nachdem ein blutrünstiges Monster sie ins Koma geprügelt hat. Als Reiseführer tritt eine groteske kleine Steinfigur auf, die sich als Scree vorstellt. Und was der zu berichten hat, ist gar nicht erfreulich. Irgendeine dunkle Macht bedroht die Ordnung in dem Schattenreich. Gemeinsam beschließen die beiden, sich der Bedrohung zu stellen und das Chaos zu bekämpfen.

LIVING IN OBLIVION

Beide Charaktere bringen für diese Aufgabe vorteilhafte Eigenschaften mit. Jen kann sich in vier verschiedene Dämonen verwandeln, in deren Gestalt sie dann stärker ist, höher springt oder unter Wasser atmen kann. Außerdem kommt die schlanke Dame durch sehr enge Spalten oder über sehr schmale Vorsprünge, woran Scree scheitert. Der hat dafür andere Fähigkeiten: Er kann zum Beispiel steinerne Wände hoch- und entlangklettern oder seinen Geist in andere Steinfiguren transferieren, was für einige Rätsel und Kämpfe wichtig ist.

Normalerweise ist aber für die Kämpfe ausschließlich Jen zuständig. Für den Spieler bedeutet das, dass er meistens einfach auf die Knöpfe des Controllers hämmern muss. Für die Schläge sind die vier Schulter Tasten zuständig. Zwar hat jede davon eine eigene Funktion und auch die Attacks sind unterschiedlich – je nachdem, wie fest man auf die Knöpfe drückt. Auswirkung auf die Kampftaktik hat das jedoch nicht.

Die besteht fast immer darin, wild in der

Gegend herumzuschlagen, bis alle Feinde besiegt sind. Einige lassen sich nur mit einem „Finishing Move“ überwältigen, bei dem man zwei Tasten gleichzeitig drücken muss. Und das kann ganz schön nervig sein. Da liegen die Gegner schon bezwungen am Boden und man schafft es einfach nicht, den Finishing Move rechtzeitig zu platzieren.

VEREINT MARSCHIEREN

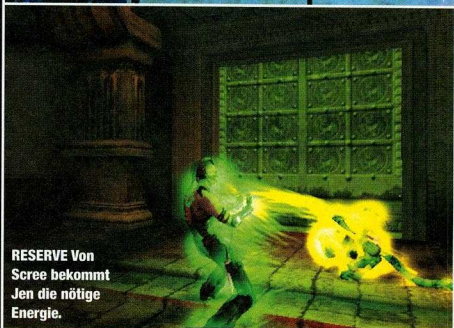
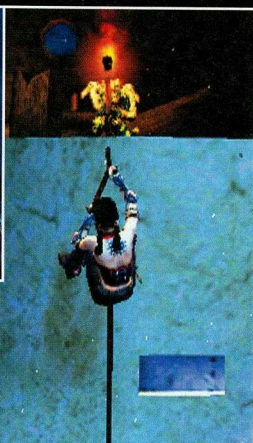
Die Gegner werden im Verlauf des Spiels zwar mächtiger und zahlreicher, aber selbst das beeinflusst die Kämpfe kaum. Wenn die Feinde in Gruppen auftreten, stellen sie sich der Reihe nach an, um Prügel zu kassieren. Dadurch zieht sich das Rumschlagen häufig in die Länge. Auch wenn das nicht besonders schwierig ist, geht es einem schon nach kurzer Zeit auf die Nerven.

Beim Rätselraten und Erforschen der Umgebungen werden die Nerven ebenso wenig geschont. Die beiden Protagonisten sind in ihrer Bewegungsfähigkeit stark eingeschränkt. Sie können nur die vorgegebenen Wege gehen, die sich selten verzweigen. Wenn die beiden mal ein Hindernis überspringen müssen, erfolgt das automatisch. Dadurch kann man grundsätzlich die vorgegebene Route nicht verlassen, um mal einen Blick in die Umgebung zu werfen. So ist es ziemlich einfach, den richtigen Weg zu finden. Frustrierend wird es nur bei einem häufig auftretenden Programmfehler: Normalerweise folgt der Charakter, den man gerade nicht steuert, dem anderen bedingungslos. Doch manchmal stehen Hindernisse im Weg und er bleibt zurück, ohne dass man es merkt. Dann bleibt nur eine Möglichkeit: Man schaltet auf den anderen Charakter um und geht den gleichen Weg noch einmal.

Wenn es aber doch mal nicht weitergeht, steht vermutlich ein Rätsel im Weg. Die beziehen häufig die unterschiedlichen Fähigkeiten der beiden Protagonisten mit ein. Da muss etwa Scree ein Seil suchen, damit ihm Jen eine steile Wand hinauf folgen



TEAMWORK Diese Wand kommt Jen auf keinen Fall hoch. Also klettert Scree hinauf und findet ein Seil, an dem Jen hinterherklettern kann.



RESERVE Von Scree bekommt Jen die nötige Energie.



UMZINGELT Zum Glück warten die Gegner, bis sie an der Reihe sind.



INFO DIE SPRECHER

Vom Fernsehen zum Videospiel

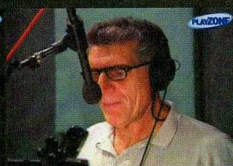
Wer des Englischen mächtig ist, sollte *Primal* unbedingt in der anwählbaren Originalversion spielen. Die Sprecher zeigen hier, wie man ein Videospiel gut synchronisiert.

Und das ist auch kein Wunder, haben die beiden doch schon reichlich Erfahrung im Fantasy-Bereich. Andreas Katsulas, der Sprecher von Scree, dürfte *Babylon 5*-Fans bekannt sein: In dieser Serie spielt er die Rolle des G'Kar. Hudson Leick konnte in ihre Rolle als Jen dagegen Erfahrung als Callista aus *Xena* einbringen. Trotzdem war die Arbeit für ein Videospiel eine ganz neue Situation für die beiden: „Für ein Videospiel zu arbeiten, ist anders als beim Film“, sagt Hudson Leick, „es ist nicht mein Körper, nur meine Stimme und meine Interpretation des Charakters.“ Andreas Katsulas fügt hinzu: „Ohne direkten Kontakt

würde ich das nicht machen wollen. Ich glaube, ich könnte das gar nicht ohne eine Beziehung zu Hudson, die mir gegenüber sitzt. Wir führen ein kleines Drama auf, das nie jemand sehen wird.“ Trotz der direkten Interaktion brauchen die beiden immer noch eine Menge Fantasie, um den Charakteren Leben einzuhauchen. Der Ton entsteht nämlich, bevor die Zwischensequenzen gerendert werden, die Schauspieler haben dann nur einen Entwurf der verschiedenen Charaktere, Welten und Wesen. „Damit entsteht der Rest dann in unserer Fantasie. Alles, was sie dann außenrum animieren, sehen wir erst später“, erklärt Andreas Katsulas.



JEN Hudson Leick spricht Halbdämonin Jennifer Tate.



SCREE Andreas Katsulas ist die Stimme von Gargoyle Scree.



DRAMA Zusammen führen die beiden ein kleines Theaterstück auf.

kann. Oder Jen muss durch einen engen Mauerspalt, um Scree die Tür zu öffnen. Manchmal sind das echte Kopfnüsse, die jedoch eher durch Ausprobieren als durch Nachdenken zu lösen sind. Welcher der Helden zur Lösung beitragen kann, ist immer von vornherein klar. Auch hier gibt es also keine richtige spielerische Freiheit. Zwar kann man jederzeit zwischen den beiden Protagonisten umschalten, doch macht es für den normalen Spielverlauf keinen Unterschied, wen man steuert.

GETRENNT ZUSCHLAGEN

Trotz all dieser Schwächen ist *Primal* aber auf keinen Fall ein Flop. Obwohl die Nerven manchmal arg strapaziert werden, will man immer weiterspielen. Das liegt vor allem an der gelungenen Atmosphäre und der spannenden Geschichte. Die wird mit Zwischensequenzen erzählt, die für den einen oder anderen Lacher gut sind. Durch die ordentliche deutsche Synchronisation kommt die Komik auch gut rüber.

Noch mehr als das Zwerchfell wird in den optisch exzellent gestalteten Filmen aber das Auge verwöhnt. Die fantasievollen Umgebungen und Nebencharaktere sowie das seltsame Paar Scree und Jen könnten direkt aus einem Fantasy-Film entsprungen sein, so natürlich sind sie dargestellt. Im Spiel selbst ist die Grafik genauso gut, allerdings mit einigen Abstrichen. So wackelt die Kamera öfters und die Animationen der Protagonisten wirken manchmal etwas eintönig. Außerdem treten

RAUBTIER Diese Gegner sind auch für die menschliche Jen kein Problem.



häufig Clipping-Fehler auf, wodurch plötzlich Teile von undurchdringlichen Wänden für kurze Zeit verschwinden. Das alles hat aber keinen Einfluss auf das Spielgeschehen, ganz im Gegensatz zu den folgenden Kritikpunkten: Besonders anstrengend ist die Kameraführung, wenn Scree Wände hochklettert.

Dann dreht sich die Perspektive um 90 Grad und im selben Moment passt sich die Steuerung der Perspektive an. Dadurch klettert man immer erst mal in die falsche Richtung. Etwas weniger schlimm sind die eigentlich coolen Animationen, die aber zu viel Zeit kosten. Wenn Jen sich in einen Dämonen verwandelt, Energie von Scree abzieht oder wenn einer von beiden eine Tür öffnen will, dauert das immer scheinbar endlose Sekunden, in denen man gar nichts tun kann.

Insgesamt hat *Primal* viele gute Ansätze, aus denen die Entwickler mehr hätten machen können. Dass man zwischen zwei Charakteren



ATEMNOT Auch unter Wasser schlägt Jen zu.

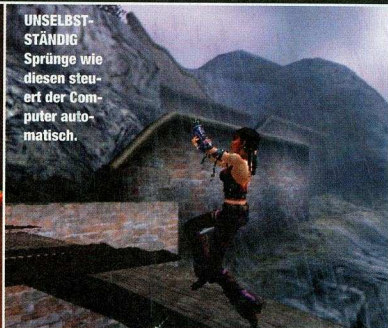


PEITSCHTE Bizarre Wesen widerstehen Jens dämonischer Kraft nicht lange.

BLOCK Mit den Feuerschwertern der Djinn wehrt die Halbdämonin einen Angriff ab.



UNSELBSTSTÄNDIG Sprünge wie diesen steuert der Computer automatisch.



wechseln kann, die sich unterschiedlich ins Spiel einbringen, ist eine sehr gute Idee. Allerdings ist man viel zu eingeschränkt bei diesem Wechsel – und manchmal kann er sogar zum Frust werden. Jen zieht etwa ihre

Lebensenergie aus Scree, dieser aus den erledigten Gegnern. Nach einem aufreibenden Kampf lädt man also erst Jens Energie auf, schaltet auf Scree, holt sich die Kraft der rumliegenden Leichen und geht zurück zu Jen,

um weiterzukämpfen. Diese kleinen unbedachten Makel im Spieldesign summieren sich, so dass aus einem vielversprechenden Hit doch „nur“ ein gutes Action-Adventure geworden ist.

Albrecht Ott

GEWINNSPIEL Die Collector's Edition

Für ganz schnell entschlossene *Primal*-Fans bringt Sony eine limitierte Collector's Edition des Spiels heraus. Neben einer Soundtrack-CD und einer speziellen Verpackung ist darin auch eine VIP-Card enthalten. Diese ermöglicht auf der Website www.primalgame.com Zugang zur VIP-Area mit tollen Secrets und exklusiven Gewinnspielen. Und das Ganze kostet nicht einmal mehr als die normale Edition. Zusammen mit Sony verlosen wir drei Mal das Spiel *Primal* in der Collector's Edition.



Um an der Verlosung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „pzwinnen“ und dem Stichwort „primal“ an die 82 4 44. (€ 0,49 / SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40 / SMS)

Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone; O2; Mobilcom; Debitel
**davon 12 Cent Vodafone-Leistung



Alternativ können Sie weiterhin auch per Postkarte an unseren Gewinnspielen teilnehmen. Schicken Sie diese an: Computec Media AG • Redaktion PLAYZONE • Stichwort: Primal • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth.

Teilnahmeschluss ist der 30. April 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Sony und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

MEIN FAZIT GUT



Albrecht Ott

ist kein Prügelknaube.

Eine tolle Atmosphäre, eine spannende und fantasievolle Geschichte, zwei sympathische Hauptfiguren, die sich humorvoll kabbeln. *Primal* hat so ziemlich alles, was ein unterhaltsames Action-Adventure braucht. Leider hapert es ein bisschen am Spieldesign. Die Kämpfe ermüden nach einiger Zeit, weil die Gegner immer stärker werden, sich aber nicht anders verhalten als vorher. Die Rätsel sind teilweise recht schwierig, doch fällt einem die Lösung meist eher zufällig nach langem Ausprobieren zu. Abstriche gibt es auch bei der Grafik: Die ist flimmerfrei und detailreich, aber fehlerhaft. Nur die Tonspur ist der Hit, den alle vom ganzen Spiel erwartet haben. Wer Englisch kann, sollte es im Original laufen lassen, wer nicht, wird mit der deutschen Synchronisation aber auch noch gut bedient.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Soul Reaver 2 90%
Eidos

Von Setting, Geschichte und Kampfsystem her eindeutig das Vorbild für *Primal*, das dem nichts draufsetzen kann.

Legacy of Kain: Blood Omen 2 89%
Eidos

Als Vampir steuert man auch hier eine dämonische Hauptfigur durch ähnlich düstere Welten. Allerdings auf der Seite des Bösen.

PRIMAL 80%
Sony

Gute Ideen, nicht immer makellos Umsetzung: Vielleicht hätten sich die Entwickler doch noch mehr Zeit lassen sollen.

TEST PRIMAL

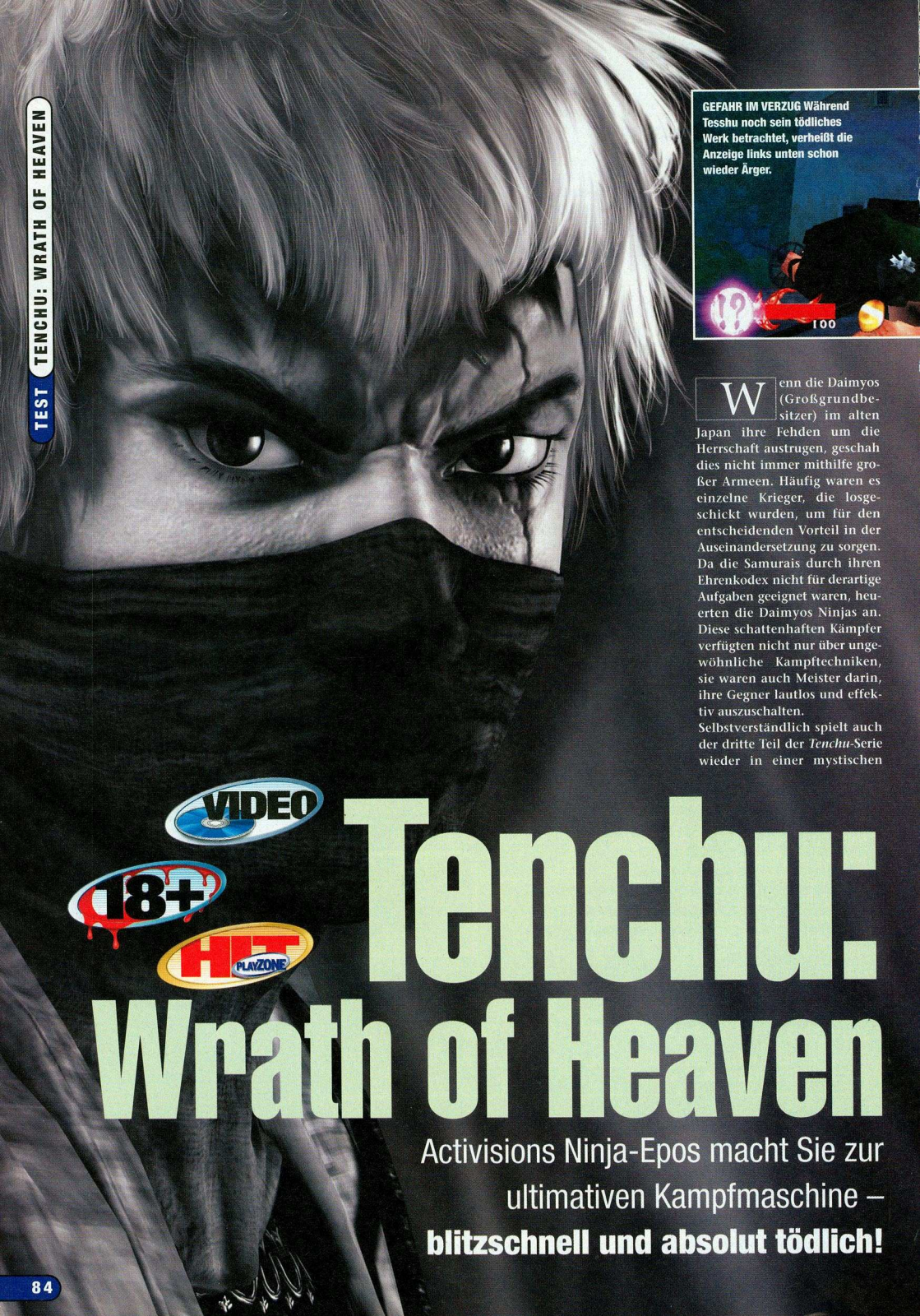
Hersteller: Sony
Entwickler: Sony Studio Cambridge
Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch
Video: 60 Hertz, Progressive Scan
Audio: Pro Logic II

Internet: www.primalgame.com

Spieler	Termin
1	9. April
USK-Freigabe	Preis
Ab 16 Jahren	Ca. € 60,-
- Großartige Zwischensequenzen - Atmosphärisch gelungen - Eingeschränkte Bewegungsfreiheit - Eintönige Kämpfe	

GRAFIK 85% SOUND 89% MULTI 80%

„Spannendes Abenteuer mit innovativen Elementen. Leider macht es zu wenig aus diesem originellen Ansatz.“



GEFAHR IM VERZUG Während Tesshu noch sein tödliches Werk betrachtet, verheißt die Anzeige links unten schon wieder Ärger.



Wenn die Daimyos (Großgrundbesitzer) im alten Japan ihre Fehden um die Herrschaft austrugen, geschah dies nicht immer mithilfe großer Armeen. Häufig waren es einzelne Krieger, die losgeschickt wurden, um für den entscheidenden Vorteil in der Auseinandersetzung zu sorgen. Da die Samurais durch ihren Ehrenkodex nicht für derartige Aufgaben geeignet waren, heuerten die Daimyos Ninjas an. Diese schattenhaften Kämpfer verfügten nicht nur über ungewöhnliche Kampftechniken, sie waren auch Meister darin, ihre Gegner lautlos und effektiv auszuschalten. Selbstverständlich spielt auch der dritte Teil der *Tenchu*-Serie wieder in einer mystischen

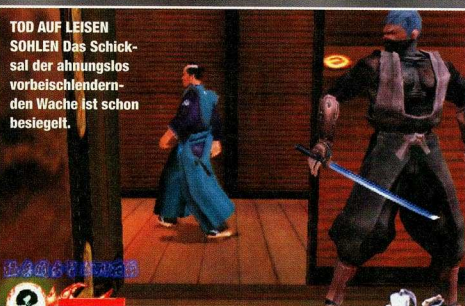


Tenchu: Wrath of Heaven

Activisions Ninja-Epos macht Sie zur
ultimativen Kampfmaschine –
blitzschnell und absolut tödlich!



TOD AUF LEISEN SOHLEN Das Schicksal der ahnungslos vorbeischlendern- den Wache ist schon besiegelt.



Version des mittelalterlichen Japan, wo Sie diesmal als einer von drei Schattenkriegern für das Gute eintreten.

TÖDLICHES DREIGESPANN

Zu den aus den PSone-Vorgängern bekannten Charakteren Rikimaru und Ayame stößt diesmal der kampfstärke Doktor/Assassine Tesshu, der jedoch erst freigeschaltet werden muss. Insgesamt 26 Aufträge (je zehn mit Rikimaru und Ayame und weitere sechs mit Tesshu) warten darauf, gemeistert zu werden. Für jede Mission gibt es obendrein drei verschiedene Layouts, bei denen die Gegner in den Levels unterschiedlich verteilt sind. Wer das Spiel also komplett durchzocken will, ist damit ziemlich lang beschäf-

tigt. Zudem macht es durchaus Sinn, das Spiel mit allen Charakteren zu lösen, da Sie nur so alle Aspekte der Handlung durchschauen werden. Spielerisch unterscheidet sich das dritte *Tenchu* nicht gravierend von den beiden Vorgängern, orientiert sich aber eher am indizierten ersten Teil der Serie. Vor dem eigentlichen Auftrag dürfen Sie erst einmal 15 Gegenstände aus Ihrem Ninja-Spielzeugarsenal auswählen. Darunter befinden sich so nützliche Dinge wie Wiederbelebungszauber, Heiltränke, Wurfsterne, Rauchbomben und vieles mehr, was man als schattenhafte Killermaschine so brauchen kann. Natürlich steht Ihnen von Beginn an nur eine kleine Auswahl dieser Gegenstände zur Verfügung. Neue

Ninja-Gimmicks müssen gefunden oder nach und nach freigespielt werden. Nach einer kurzen, informativen Einleitung, in der unter anderem die Missionsziele erklärt werden, geht es dann aber endlich los.

DIE IM DUNKEL SIEHT MAN NICHT

In einer typischen *Tenchu*-Mission dreht sich alles darum, unbemerkt in der Third-Person-Ansicht durch einen meist weitläufigen Level zu schleichen und Gegner möglichst ohne großes Aufsehen aus dem Hinterhalt abzumurken. Sind Ihnen neun dieser Stealth Kills in einem bestimmten Level geglückt, erlernen Sie eine neue, nützliche Ninja-Fähigkeit (siehe INFO „Die Kräfte der Ninja“), die Sie fortan in jedem



DER HAUCH DES TODES So sieht ein typischer Stealth Kill mit Tesshu aus. Der Blur Effect ist übrigens Absicht und findet bei derartigen Aktionen ständig Anwendung. Auf dem Röntgenbild sehen Sie, wo der gute Doktor die tödliche Nadel gesetzt hat.

INFO DIE KRÄFTE DER NINJA

Der Zorn des Himmels

Wer bei Tenchu fleißig meuchelt, erhält Zugriff auf nützliche Zusatzkräfte, mit denen das Spielen noch mehr Spaß macht.

Neben eher einfachen Dingen wie Ninja-Fernsicht (was eine Zoomfunktion gleichkammt) oder wirkungsvollen Combos dürfen Sie in späteren Levels sogar Ihren eigenen Tod vorläuschen. Wird eine Wache dann vor Ihrem „Leichnam“ angelockt, können Sie den unvorsichtigen Gegner ganz leicht per Knopfdruck ausschalten. Ebenso nützlich ist das „Decken-Hangeln“. Haben Sie diese Fähigkeit erlernt, können Sie so Kämpfen aus dem Weg gehen, da die Wachen nie zur Decke sehen. Aber auch wenn Sie entdeckt wurden, gibt es keinen Grund aufzustecken, zumindest nicht, wenn Sie als Tesshu spielen. Dieser hat nämlich die Fähigkeit, Tierlaute zu imitieren, um Wachposten abzulenken. Sollte dies nicht klappen, dann können Sie den vielseitigen Kämpfer immer noch in Raseri versetzen und so seine Angriffsstärke erhöhen. Während Rikimaru und Ayame durch Anwendung von Stealth Kills jeweils zehn Bonusfähigkeiten erlernen können, beherrscht Tesshu nur sechs, diese aber von Beginn an.



GEHEIMWAFFE Setzen Sie diese mächtige Attacke mit Bedacht ein.



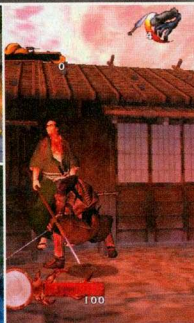
DA WAREN ES NUR NOCH ACHT Ayame hat das erste Kanji-Symbol ergratet.



NETTES GIMMICK-ARSENAL Im Laufe des Spiels sammelt sich eine ganze Menge nützliches Ninja-Spielzeug an.



TRICKREICH Durch diese Aktion befreit sich Ayame aus dieser misslichen Lage.



TEAMWORK Während Ayame Wache hält, mischt Rikimaru den Gegner auf.



MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer
ist nur ein Schatten.

Warum tue ich mir das überhaupt an? Diese Frage habe ich mir – vor allem während der ersten Spielstunden – öfters gestellt. *Tenchu* ist grafisch nicht gerade überwältigend, steuert sich recht gewöhnungsbedürftig und strotzt nur so vor kleinen Mängeln, die so manche Geschicklichkeitsaufgabe zu einer nicht enden wollenden Geduldssprobe machen. Und doch macht es, hat man sich erst einmal an die Spielmechanik und die Steuerung gewöhnt, einen Heilenspaß, mit einem der drei Helden durch die mystisch-coole Welt des Ninja-Epos zu schleichen. Wer eine echte Herausforderung sucht und sich obendrein nicht daran stört, dass auch in der ungeschnittenen deutschen Fassung der rote Lebenssaft in Strömen fließt, wird an diesem Spiel lange Zeit Spaß haben. Alle anderen sollten vorsichtshalber zuerst einmal Probe spielen, denn ein Spiel für jedermann ist *Tenchu* auf keinen Fall.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Metal Gear Solid 2: Substance 92%

Konami
Dieser Titel ist einfach ein Muss! Neben dem erstklassigen Action-Adventure sorgen viele Mini-Games für Langzeitmotivation.

Legacy of Kain: Soul Reaver 2 90%

Edios
Geniales Abenteuer mit wendungsreicher Story, das Fans fesseln und erst wieder loslassen wird, wenn man es beendet hat.

TENCHU: WRATH OF HEAVEN 85%

Activision
Stylisches Ninja-Epos in 26 Akten mit perfekter Atmosphäre, coolen Moves und einem späßigen Multiplayer-Modus.

folgenden Auftrag mit diesem Charakter einsetzen dürfen. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass Sie die Mission auch erfolgreich beenden. Damit ein Angriff aus dem Hinterhalt gelingt, müssen Sie darauf achten, dass das Opfer nicht auf Sie aufmerksam wird. Glücklicherweise verfügen die Ninja in *Wrath of Heaven* über eine Art sechsten Sinn, an dem Sie sehen können, wie es um die Aufmerksamkeit eines Wachpostens steht. Wie kurz vor der Entdeckung Sie stehen, verrät zudem der über Dual Shock simulierte Herzschlag des Charakters. Aber keine Bange: Selbst wenn eine Wache (beispielsweise durch die Leiche eines Kameraden) alarmiert wurde, hält dieser Zustand nicht ewig an. Schon nach kurzer Zeit verliert sie das Interesse und begibt sich wieder auf ihren ursprünglichen Kontrollgang. Aufgrund der eher schwachen KI stellen Sie die Gegner – etwas Geduld und gute Beobachtungsgabe vorausgesetzt – vor keine größeren Probleme. Wer dennoch beim Anschleichen entdeckt wird, muss entweder fliehen oder sich einem direkten Kampf stellen. Bei diesen Fights kommt es vor allem darauf an, die individuellen Fähigkeiten der drei Hauptcharaktere sinnvoll zu nutzen und nicht blind um sich zu hacken. Damit im Kampfgetümmel die Übersicht nicht komplett verloren geht, dürfen Sie übrigens jederzeit per Druck auf die R2-Taste den am nächsten stehenden Gegner anvisieren. Halten Sie diese Taste gedrückt, sind auch schnelle Sidesteps zum Ausweichen leicht zu bewerkstelligen.

Während die Gegner anfangs über vergleichsweise wenig Lebenspunkte verfügen und noch recht leicht zu besiegen sind, treffen Sie später auf Martial-Arts-Spezialisten und Dämonen, die Ihnen ganz schön zusetzen, von den diversen Endgegnern ganz zu schweigen. Wie erfolgreich Sie waren, bekommen Sie am Ende jedes Levels vorgerechnet. Bonuspunkte gibt es, wenn Sie viele Stealth Kills auf Ihrem Konto haben oder kein einziges Mal gesehen wurden. Wer übrigens nicht gern alleine durch *Tenchu* streifen will, der wird sich über den umfangreichen Mehrspieler-Part freuen. Neben dem witzigen Coop-Modus, bei dem sogar Stealth-Kill-Combos mit beiden Charakteren möglich sind, gibt es auch einen Competitive-Mode, bei dem man gegeneinander antritt.

GENIALES SPIEL MIT KLEINEN MÄNGELN

Klingt bisher ziemlich vielversprechend, oder? Dummerweise hat *Tenchu* mit ein paar ziemlich nervigen Mängeln zu kämpfen. Einer davon ist die prinzipiell gut durchdachte Steuerung, die jedoch ziemlich hakelig und gewöhnungsbedürftig ist. Vor allem zielgenaue Aktionen mit dem Enterhaken oder Sprünge werden nicht selten zum reinen Glücksspiel, was unweigerlich für Frust sorgt. Grafisch gesehen ist *Wrath of Heaven* ein durchweg solides Spiel, das jedoch mit Clipping-Fehlern, ungünstigen Kameraperspektiven und teilweise recht verworrenen Texturen zu kämpfen hat. Die erstklassigen Charaktermodelle der Protagonisten,

viele liebevolle Details und eine ganze Reihe netter Effekte gleichen dies aber wieder aus. Richtig cool sind die zahlreichen Zwischensequenzen (bei Stealth Kills, vor Boss-Kämpfen usw.), die eine tolle Atmosphäre erzeugen. Dies gilt auch für den wirklich erstklassigen Sound und die noch bessere Musikanterfaltung, die eine gelungene Mischung aus modernen Einflüssen und traditioneller japanischer Musik darstellt. Für zusätzliche Authentizität sorgt die Option, das Game mit japanischer Sprachausgabe anstelle der englischen zu erleben. Wer mit beiden Sprachen auf Kriegsfuß steht, wird sich freuen, dass zumindest Menüs und Bildschirmtexte ins Deutsche übersetzt wurden.

WOLFGANG FISCHER

TEST **TENCHU: WRATH OF HEAVEN**

Hersteller:	Activision
Entwickler:	K2
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch + engl. Sprachausg.
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.activision.de
Spieler 1-2:	Erhältlich
USK-Freigabe Ab 16 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- Perfekte Atmosphäre
- Coole Story
- Technisch nicht ganz auf der Höhe
- Gewöhnungsbedürftige Steuerung

GRAFIK	SOUND	MULTI	BEWERTUNG
75%	89%	82%	85%

„Atmosphärisches Ninja-Spektakel mit cooler Story, netten Gimmicks und spaßigen Mehrspielermodus“



RED★FACTION II



85%



88%



88%



86%



85%

„Stets flüssige Optik, erstklassige Explosions- bzw. Lichteffekte, riesige Endzeit-Szenarien und eine spannende Story: Red Faction II hat alle Zutaten, die einen schmackhaften Baller-Cocktail ausmachen.“

PlayZone 12/2002

DIE MAUER MUSS WEG!

„Lautes Actionfest für die Sinne.“

PlayZone 12/2002



PlayStation 2

© 2002 THQ Inc. Red Faction, Geo-mod™ Technology, Volution, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. "PlayStation 2" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



War of the Monsters

Superroboter
von Riesenaffe
besiegt –
**Schäden in
Millionenhöhe**

Was haben die Filme *Tarantula*, *Godzilla* und *Showgirls* gemeinsam? Richtig, sie haben alle diesen Trash-Charakter, der einen zum Schmunzeln bringt. Genau diesen Faktor hielten die Macher von *Twisted Metal: Black* für ausreichend, um ein ganzes Spiel darauf aufzubauen. In der Praxis sieht das dann so aus, dass Sie mit einem von insgesamt zehn Monstern prügelnd, brüllend und wild um sich schlagend Level für Level den Storymodus bewältigen oder sich zu zweit vor dem Bildschirm einfinden und sich gegenseitig auf die Mütze geben.

TWISTED METAL MIT MONSTERN

Die Ähnlichkeiten zu *Twisted Metal* sind unübersehbar. Die Grafik-Engine ist identisch, was absolut positiv zu verstehen ist. Butterweiche 50 Frames werden nur sehr selten unterschritten, trotz der vielen Action, die auf dem Bildschirm zu sehen ist. Doch nicht nur technisch ähneln sich die Spiele. Der gesamte Spielaufbau wirkt fast so, als würde man sich nun anstelle von Autos mit Monstern ins

NUMMER 5 LEBT

Wer auch immer noch im Tankwagen sitzt, hat jetzt ein Problem.



BEFREIUNGSSCHLAG Wenn gar nichts mehr geht, wird es Zeit für eine Spezialattacke.



BLENDEnde GRAFIK Einige Lichteffekte verlangen nach einer Sonnenbrille.



VIVA LAS VEGAS Eine an die Wüstenmetropole angelehnte Stadt ist ebenfalls nicht vor den Ungeheuern sicher.



RAKETENBESCHUSS Die Specials für den Fernkampf variieren von Monster zu Monster.

Getümmel stürzen. Die Kolosse, die allesamt an „echte“ Filmmonster angelehnt sind, beherrschen eine respektable Menge an Manövern. Zwei Schlagbuttons sind für den Nahkampf zuständig, Gebäude können per Tastendruck erklommen werden und so ziemlich alles, was an Schutz und Inventar in der Gegend rumsteht, kann als Schlag- und Wurf-Waffe genutzt werden. Zwei Special Moves per Charakter stehen zur Verfügung, unterteilt in Nah- und Fernkampfattacke. In Verbindung mit dem Analog-Stick oder Steuerkreuz ergeben sich unzählige Schlag- und Trittkombinationen. Eine Lock-on-Funktion erleichtert es, den Gegner im Blickfeld zu behalten, trotzdem sorgt die Kamera hin und wieder für Verwirrung. Im Storymodus warten insgesamt drei Bosse, die für

etwas Abwechslung sorgen. Wesentlich mehr Spaß kommt aber im Multiplayermodus auf. Hier bietet das Spiel eine echte Neuerung, die auch tatsächlich gut funktioniert: Kommen beide Kontrahenten sich besonders nah, wird der Splitscreen zusammengelegt und schafft mehr Übersicht.

WIE GEMEIN

Die Ähnlichkeiten zur *Car-Combat*-Referenz nehmen kein Ende: Solospieler hatten auch schon in *Twisted Metal: Black* angesichts des überzogenen Schwierigkeitsgrades nicht viel zu lachen. Gleiches gilt für *War of the Monsters*. Bei Auseinandersetzungen mit mehreren Gegnern, die selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad erstklassig kämpfen, ist Frust vorprogrammiert. Würde man das Spiel am Automaten zocken, wäre man

bei der Vielzahl an benötigten Continues ruck, zuck bankrott. Irrwitzigerweise gehören die Boss-Kämpfe zu den leichteren, weil kalkulierbarer als Auseinandersetzungen. Zu zweit fällt dieser Umstand zwar nicht mehr ins Gewicht, doch hier mangelt es an Abwechslung. Die großen Levels sind hübsch anzusehen, wo man letztendlich kämpft, ist aber verhältnismäßig egal. Strategisches Vorgehen ist fast nicht vonnöten, dadurch nutzt sich das Spielprinzip relativ schnell ab. Ein Vierspielermodus wäre sicher eine Bereicherung gewesen, allerdings nutzt der Titel die Konsole auch so schon konsequent aus. Immerhin dürfen noch bis zu drei Computergegner hinzugezogen werden, ein richtiger Cooperative-Modus hätte aber sicherlich mehr Spaß gemacht.

MAIK BÜTEFÜR



RAKETE GESTARTET Das passiert, wenn ein Tankwagen als Wurfgeschoss missbraucht wird.



BOSSKAMPF Der kräftige Roboter schmeißt mit Bomben nach uns, die wir einfach fangen und zurückschleudern.

MEIN FAZIT

GUT
Maik Bütelfür
 bleibt beim Car Combat.

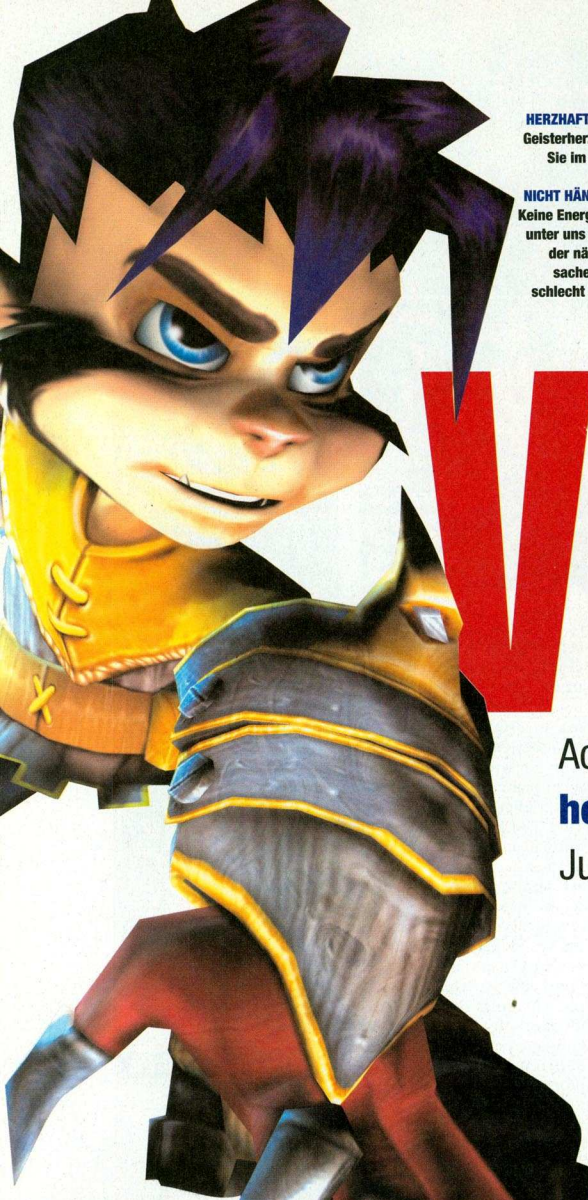
Auch mit riesigen Monstern macht es eine Menge Spaß, sich durch abwechslungsreiche Umgebungen zu kämpfen, doch die Spieltiefe eines *Twisted Metal: Black* wird leider nicht erreicht. Die theoretische Vielfalt der Bewegungsmöglichkeiten ist in der Praxis kaum umsetzbar und so müssen wenige Manöver und das Wissen um die Standorte der wichtigsten Extras für den Erfolg genügen. Das macht auch Multiplayergefechte schnell langweilig und basiert zu großen Teilen auf Glück. Eine echte Verbesserung der eigenen Fähigkeiten findet kaum statt. Stilistisch gefällt das Spiel dafür mit schrägem Billig-Charme und der laut wummernde Bass bei einem Gebäudeinsturz entschädigt für vieles. Probe spielen empfiehlt sich hier wieder einmal ganz besonders.

IM VERGLEICH
 Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Twisted Metal: Black	84%
Sony	
Spielerisch variantenreichere Action mit mehr strategischer Tiefe und schnellerem Spielablauf. Sehr schwer, aber zu zweit unterhaltsam.	
WAR OF THE MONSTERS	82%
Sony	
Zu abwechslungsarme Materialschlacht mit superber Präsentation und viel zu hohem Schwierigkeitsgrad.	
Tom & Jerry	75%
Ubi Soft	
Auch bei <i>Tom & Jerry</i> geht bei knallharten Duellen so einiges zu Bruch. Wo Sony Städte zerstört, ist bei Ubi Soft „nur“ die Küche dran.	

TEST WAR OF THE MONSTERS

Hersteller:	SCEE		
Entwickler:	Incog. Inc. Studios		
Genre:	Action		
Sprache:	Deutsch		
Video:	4:3, 50 Hz		
Audio:	Dolby Surround		
Internet: www.playstation.de			
Spieler	Termin		
1-2	16. April		
USK-Freigabe	Preis		
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-		
- Gut getroffenes Trash-Ambiente - Klasse Optik - Bombastischer Sound - Zu hoher Schwierigkeitsgrad			
MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	82%	EINZEL
87%	86%		80%
„Gratisch und akustisch mitreißende Materialschlacht mit zu hohem Schwierigkeitsgrad“			



HERZHAFT Nur mit den
Geisterherzen kommen
Sie im Spiel weiter.
(links)

NICHT HÄNGEN LASSEN
Keine Energie mehr und
unter uns lauert schon
der nächste Wider-
sacher. Sieht ganz
schlecht aus. (rechts)



Vexx

Acclaim schickt mit Vexx einen
heißen Anwärtler auf den
Jump&Run-Thron ins Rennen.

In Vexx lodert das Feuer der Rache. Gleiches soll mit Gleichem vergolten werden – Imperator Dark Yabu soll für den Tod von Vexx' Großvater Vargas und die Unterjochung seines Volkes sterben! Mit Krallenhandschuhen, die Vexx übermenschliche Kräfte verleihen, soll ihm das auch gelingen. Mehr braucht ein Spiel wie Vexx an Story-Elementen gar nicht. Auch der

Spielablauf ist da nicht origineller – Vexx ist ein schamloser Jak und Daxter-Klon. Aber bekanntlich ist gut geklaut immer noch besser als schlecht selbst gemacht.

**„RACHE BEENDET DIE
OHNMACHT DER WUT“**

GERHARD UHLENBRUCK

Und tatsächlich macht es großen Spaß, die zehn wunderschönen





Welten zu erkunden. Das passiert nach demselben Prinzip wie beim großen Vorbild: In fast allen Welten gilt es, je zehn Aufgaben zu bewältigen, für die Sie dann mit je einem Geisterherzen belohnt werden. Haben Sie eine bestimmte Anzahl der Trophäen erlangt, können Sie in die nächste Welt vordringen, bis Sie im letzten Level dem Bösewicht Dark Yabu gegenüberstehen und Vexx' Rachedurst endlich stillen können. Dabei bleiben zwei der Aufgabenstellungen stets gleich: Finden Sie 100 Herzsplitters und sechs Seelen-Gefäße. Die anderen Aufgaben sind von Level zu Level unterschiedlich.

„EINE RACHE, DIE NICHT GEKÜHLT IST, ERHÄLT SICH AUS EIGENER KARFT“

HEINRICH MANN

Doch nicht nur die Aufgabenstellung variiert, auch der Schwierigkeitsgrad reicht von kinderleicht bis zu extrem knackig. Erleichtert wird die Suche durch die deutsche Übersetzung der Aufgaben. Was im englischen Original Verse in Reimform sind, wird in der deutschen Version zu eindeutigen Hinweisen. Puristen können zu Beginn aber auf die englischen Texte ausweichen.

Dennoch ist Vexx nicht einfach nur ein zusammengeklautes Spiel. Acclaim hat kleine, aber feine Eigenheiten eingebaut, die dem Titel einen großen Reiz verleihen. Das fängt beim Protagonisten selbst an. Der pelzige Haudegen Vexx ist einfach ein coolerer Held als Jak oder auch Jump&Run-Kollege Ratchet. Dann hätten wir da noch die schon erwähnten Welten, die teilweise einfach atemberaubend aussehen. Diese wurden liebevoll zusammengesetzt und so wandeln Sie auf der Suche nach den Geisterherzen durch die unterschiedlichsten Bereiche. Ihre Reise durch diese Szenarien wird untermalt von einem Soundtrack, der über den Begriff „filmreif“ hinauswächst. Die Melodien und Hymnen bieten Bombast-Sound pur!

Leider ist die Kamera oft unglücklich postiert. Mit dem rechten Analogstick dürfen Sie diese zwar jederzeit selbst korrigieren, die benötigte Übersicht bringt aber selbst das nicht immer. Und auch die Grafik ist, trotz der noch so schönen Welten, einfach altbacken. Leichte Ruckler muss man eigentlich konstant hinnehmen und die verwaschenen Texturen, die Sie an jeder Ecke des Spiels finden werden, stoßen sauer auf. Bis auf die

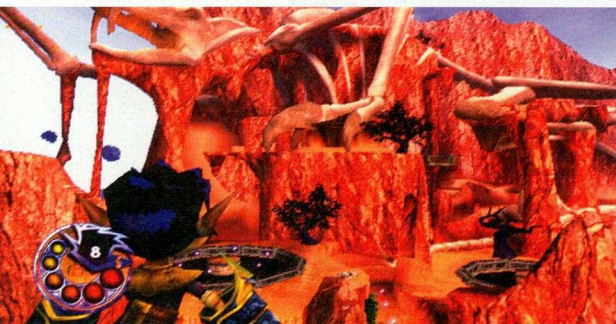
etwas schwache Grafik und Kameraführung scheint Vexx der Konkurrenz dennoch überlegen zu sein. Warum macht es dann aber trotzdem weniger Spaß?

„ICH GLAUBE AN DIE RACHE, DENN MIT IHR BEGINNT VIELLEICHT DER SIEG“

PABLO NERUDA

Auch wenn man nicht direkt mit dem Finger darauf deuten kann, irgendetwas ist da, das den Spielfluss hemmt. Wahrscheinlich ist es die Tatsache, dass Vexx sich selbst zu ernst nimmt. Humoristische Einflüsse wie bei *Jak und Daxter* oder *Ratchet & Clank* finden sich kaum. Dadurch büßt das Spiel leider sehr viel an Charme ein. Außerdem ist das Spielprinzip einfach nicht sehr einfallsreich. Wäre Vexx vor den genannten Jump & Runs erschienen, es wäre eine Offenbarung für Genre-Fans gewesen. Doch heute schrammt das Spiel leider an einer Hit-Wertung vorbei – wenn auch nur knapp. Trotzdem ist der Titel besonders Freunden gepflegter Hüpforgien uneingeschränkt zu empfehlen. Die teilweise knackigen Aufgaben werden Sie viele Stunden vor den Bildschirm fesseln.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



SNELL WEG Wenn Vexx nicht bald auf eine höher gelegene Ebene kommt, wird er wohl im Magen dieses Monsters landen. (links) **HINTERHALT** Vexx wird diesen Gegner gleich von hinten übermannen. (Mitte) **3. DRACHENNEST** Der zweite Level mit seinem Drachenskelett ist eines der Highlights. (rechts)

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein
ist auf Racheheldzug.

Ganz ehrlich – subjektiv finde ich Vexx besser als *Jak & Daxter* oder *Ratchet & Clank*. Objektiv muss man aber einfach zugeben, dass Vexx ein Jahr zu spät dran ist, um sich an der Spitze des Jump&Run-Genres zu etablieren. Schade, steckt doch so viel Potenzial in diesem Titel. Oft genug habe ich mich selbst dabei ertappt, wie ich einfach nur ziellos durch die schönen Fantasy-Welten wandele, um diese zu erkunden. Und der Soundtrack hat mich einfach aus den Schuhen gehoben! Trotzdem ist bei Vexx irgendwo der Wurm drin. Die ernste Thematik und deren Umsetzung passen einfach nicht zu der Optik, die eher auf junge Spieler zugeschnitten ist. Acclaim wollte anscheinend einen Kompromiss eingehen, der nicht jedem Jump&Run-Fan schmecken dürfte.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Ratchet & Clank **90%**

Sorty
Erstklassiges Jump & Run mit abwechslungsreichen Levels und dank Roboter Clank einer Prise Humor.

Jak & Daxter **90%**

Sorty
Seinerzeit wegweisend! Die Grafik ist auch heute noch ein echter Hingucker und Sidekick Daxter sorgte für mehr als einen Lacher.

VEXX **79%**

Acclaim
Vexx ist zwar ein gutes Spiel, bleibt aber trotz seiner schönen Levels und dem tollen Soundtrack hinter der Genre Spitze zurück.

TEST VEXX

Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim
Genre:	Jump & Run
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo, Pro Logic II

Internet: www.acclaim.com

Spieler 1	Termin 4. April
USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-

- Sehr schöne Welten
- Toller Soundtrack
- Dreister *Jak & Daxter*-Klon
- Ernste Thematik trotz niedlicher Optik

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
73%	87%	—%	79%

„Obwohl der Titel in einigen Belangen besser ist, bleibt das Endprodukt hinter der Konkurrenz zurück.“

Jurassic Park: Operation Genesis



Je blutrünstiger, desto beliebter: Was bei Videospielen zutrifft, gilt auch für **Dinosaurier**.

Noch war keine Managersimulation auf der PlayStation 2 richtig erfolgreich, obwohl gerade dieses Genre auf dem PC sehr beliebt ist. Das dürfte hauptsächlich daran liegen, dass die komplexe Steuerung schwer auf den Controller zu bringen ist, ohne dass es zu kompliziert wird. Bei *Jurassic Park: Operation Genesis* ist das grundsätzlich zwar ganz gut gelungen, aber im Detail hakt es. Der Spieler übernimmt das Management eines Vergnügungsparks, in dem Dinosaurier die Hauptattraktion sind.

Damit die Besucher die Tore einrennen, ist einiges zu tun. Erst mal muss man die Dinosaurier überhaupt beschaffen, indem man Forschungsteams ausschickt, um Dino-DNS zu besorgen. Wenn die beschafft ist, entstehen in den Brutstationen Riesenechsen aller Epochen und Größen. Doch das reicht noch lange nicht, um den Park am Laufen zu halten. Ohne Gehege, Sicherheitsvorkehrungen und Rangerstationen funktioniert das gar nichts. Außerdem sollen die Besucher ja auch essen, trinken und von Aussichtstürmen den Blick genießen. Das

alles soll man erst mal bauen. Mit dem sehr übersichtlichen Menü ist das im Prinzip ein Kinderspiel, aber leider versagt der Analogstick meistens dabei, genau den richtigen Menüpunkt anzuwählen. Und dann wird es doch manchmal frustrierend.

Wer kein reiner Nadelstreifentyp ist, dürfte sich an den eher actionreichen Missionen des Strategiespiels erfreuen. Da muss man zum Beispiel öfters gleichzeitig einen Hubschrauber steuern und im Flug auf wild gewordene, reißende Dinosaurier schießen.

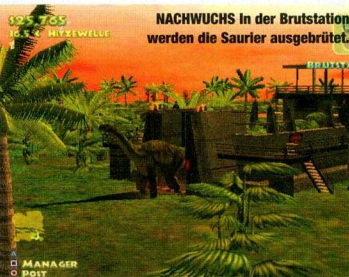
ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GUT

Albrecht Ott

ist kein Finanzjongleur.

Spaß macht es schon, einen Jurassic Park zu managen: Es gibt viel zu bedenken, mit dem übersichtlichen Menü hat man den Gedanken aber schnell in die Tat umgesetzt. Und seinem eigenen Vergnügungspark beim Wachsen zuzuschauen, macht Spaß. Schade ist nur, dass die Finanzmittel anfangs eng begrenzt sind und es keine Möglichkeit gibt, Kredite aufzunehmen. Dadurch kommt das Spiel recht langsam in Gang.



TEST JURASSIC PARK: O. G.

Hersteller: Vivendi Universal
Entwickler: Blue Tongue
Genre: Strategie
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Internet: www.vugames.com

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

Coole Dinosaurier
Übersichtliches Menü
Hakelige Steuerung
Kommt langsam in Gang

INZELSPIELER
GRAFIK SOUND MULTI
65% 68% - 70%

„Managerstrategie mit vielen Möglichkeiten, die auch auf der PlayStation 2 ordentlich funktioniert.“

International Superstar Soccer 3

Ein guter Ansatz allein reicht noch nicht, um ein sehr gutes Fußballspiel zu machen.

Leider ist der oben genannte Spruch keine leere Phrase, sondern eher traurige Wahrheit, wie das Beispiel ISS 3 zeigt. Obwohl das Game im Vergleich zu den Vorgängern deutlich verbessert wurde, hat es immer noch mit einigen störenden Mängeln zu kämpfen, die den Spielspaß hemmen. Dazu gehört die eher mangelhafte KI von Gegnern und Mitspielern. Diese sorgt dafür, dass man zwar ziemlich leicht zu Toren kommt, im Gegenzug aber im taktischen Spielablauf deutlich eingeschränkt ist. In grafischer Hinsicht macht ISS 3 einen durchweg ordentlichen Eindruck. Die Kicker sehen ihren realen Vorbildern in der Regel zwar nicht übermäßig ähnlich, sind aber liebevoll gestaltet und obendrein gut animiert. Auch die Präsentation macht einiges her. Der Teufel liegt auch hier wiederum im Detail. In den jederzeit aufrufbaren Replays wird deutlich, dass das Spiel mit teils gravierenden Clipping-Fehlern und einer mangelhaften Kollisionsabfrage zu kämpfen hat. Spielerisch bietet ISS 3 hingegen solide Fußballkost, wenngleich man sich hier und da wünschen würde, etwas mehr Kontrolle über die stellenweise träge agierenden Spieler zu haben. Reine Gelegenheitskicker werden sich an derartigen Details wohl nicht stören, sondern eher die vielen netten Einfälle genießen, die das Spiel trotz der Mängel noch zu einem guten Fußballerlebnis machen. Dazu gehören die Flut an Spielmodi (Training, Freundschaftsspiel, Liga und Turnier) und massig freischalt-



bare Bonus-Features für den integrierten Editor. Letztere können mithilfe von Punkten erkaufte werden, die Sie in den einzelnen Modi ergattern. Abwechslung vom Fußballerlebnis bietet der Missionsmodus, bei dem es zwölf Herausforderungen in drei Schwierigkeitsgraden zu bewältigen gilt. Eine dieser Aufgaben ist beispielsweise, ein Match mit 8 Feldspielern in nur 45 Minuten für sich zu entscheiden. Eine weitere, nette Idee, um das Spielgeschehen aufzulockern, ist die Eins-gegen-Eins-Option, bei der Sie durch Druck auf die L1-Taste näher an das Geschehen heranzoomen und so direkten Einfluss auf das Ausspielen des direkten Gegenspielers nehmen können.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
bleibt bei PES 2.

Ich muss zugeben, dass ich mir nach der durchaus vielversprechenden Preview-Version etwas mehr von *International Superstar Soccer 3* erwartet hatte. Leider hat Konami es versäumt, die unübersehbaren Schwächen auszubügeln und noch ein wenig an der Spielbarkeit zu feilen. Was bleibt, ist ein kurzweiliges Arcade-Soccer, das Gelegenheitskicker dank der vielfältigen Extras und netten Ideen durchaus eine Zeit lang beschäftigen wird. Wer's lieber simulationslastig hat, sollte wohl eher zum vielgerühmten *Pro Evolution Soccer 2* aus demselben Hause greifen.

Katalog

L1 Seite 17/1

Spieler

Hosen	Spielerliste
Socken	Typ-Nr. 08
Cursor	INeul INeul
Stadion	INeul INeul
Teams	INeul INeul
Befehl	INeul INeul

OK

Vorhandene Pkt: 00004200 Pkt Verbrauchte Pkt: 00001000 Pkt Adgezogen: 000003

EINKAUFSSWAHN 343 Bonus-Features warten darauf, freigeschaltet zu werden.



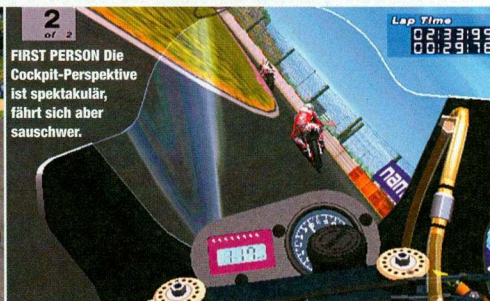
TEST ISS 3

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami Osaka
Genre:	Fußball
Sprache:	Deutsch
Video:	60 Hz
Audio:	Stereo
Internet: www.konami-europe.com	
Spieler 1-4	Termin Erhältlich
USK-Freigabe	Preis Ca. € 60,-
Ohne Beschränkung	
- Viele nette Ideen - Verbessert gegenüber dem Vorgänger - Viele kleine, störende Mängel - Spieleisch nicht sehr anspruchsvoll	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
73%	69%
74%	
EINZEL	
72%	
„Simpler Arcade-Kick mit ordentlicher Grafik, vielen Spielmodi und noch mehr freischaltbaren Extras.“	

MotoGP 3



Autorennen sind für Weicheier. Auf zwei Rädern mit 300 Sachen durch die Gegend rasen kickt.



Motorradfahren ist – verzeihen Sie den umgangssprachlichen Ton – verdammt geil. Leider aber auch verdammt gefährlich, denn wenn man nicht aufpasst, liegt man schneller auf dem Asphalt, als man „Kickstart“ sagen kann. Virtuell tut das aber Gott sei Dank nicht weh. Deshalb stellt *MotoGP 3* auch eine tolle, schmerzfreie Alternative zum echten Geschwindigkeitsrausch dar – die realistische Steuerung macht's möglich. Wie bei den echten Vorbildern rutscht man gnadenlos weg, wenn man in einer Kurve zu viel Gas gibt, Gleiches gilt für unsaubere Betätigung der Bremsen. Wenn dieser Realismus zu hart erscheint, kann mit diversen Hilfestellungen auch auf eine arcadelastigere Steuerung ausgewichen.

Für welche Steuerung Sie sich nun auch entscheiden mögen, es gibt viel zu tun in *MotoGP 3*. Wollen Sie sich auf ein schnelles Rennen einlassen, geht das im Arcade Mode. Wahlweise können Sie aber auch eine ganze Saison fahren. Wer auch hier schon alle Preise abgestaubt hat, darf im Legenden-Modus gegen – der Titel verrät es – Motorrad-Legenden antreten, die nur schwer zu besiegen sind. Im Herausforderungs-Modus erwarten Sie 100



Aufgaben, die es zu bewältigen gilt. Diese beinhalten unter anderem das Umfahren von Pylonen oder einfach nur ein Rennduell über eine Runde. Das alles geschieht meistens auf real existierenden Strecken wie dem Sachsenring oder in Suzuka. Im Herausforderungs-Modus finden Sie sich oft aber auch auf Fantasiestrecken wieder, bei denen Sie unzählige Haarnadelkurven überwinden müssen. Teilweise gestaltet sich das so schwer, dass Sie schon eins werden müssen mit Ihrer Maschine, um auch nur den Hauch einer Chance zu haben. Last but not least wäre da der Mehrspielermodus, in dem Sie gegen menschliche Kontrahenten antreten. Auf Computergegner müssen Sie dabei aber leider gänzlich verzichten.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

TEST MOTOGP 3

Hersteller: Sony
Entwickler: Namco
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Stereo
Internet: www.namco.com

Spieler 1-4 Termin April
USK-Freigabe Ohne Beschränkung Preis Ca. € 60,-

- Gelungene Steuerung
- Lange Motivation
- Praktisch identisch zum Vorgänger
- Unmenschlich schwere Challenges

INZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI 81% 76% 67% 81%

„Kaum nennenswerte Verbesserungen zum Vorgänger. Für Neueinsteiger ein toller Titel, für Fans zu wenig Neues.“

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein
lässt den Motor röhren.

Im direkten Vergleich zum Vorgänger hat sich spielerisch leider nur wenig geändert. Einzig und allein die Grafik wurde etwas verbessert. Aber ob das und 100 neue Challenges genug sind, um einen Kauf zu rechtfertigen? Ich persönlich hatte mit den wenigen Änderungen keine Probleme, da ich dem virtuellen Motorradfahren bisher noch nicht verfallen war. Mit *MotoGP 3* hat sich das jetzt aber schlagartig geändert. Es macht einfach richtig Spaß, mit 300 Sachen über die Strecken zu jagen! Alle Motorradfahrer (und die, die es werden wollen), welche den Vorgänger nicht kennen, können also schon mal die Helme polieren.

ICH WEISS NICHT GENAU, WAS ES IST –
ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.

Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps
und Tricks, Spielelexicon ➤ GameCube/Game Boy Advance. Caution!

ENTER: N-ZONE.



Everblue 2

Eine echte Perle ist Capcoms zweites **Tauch-Abenteuer** immer noch nicht. Aber schon etwas blanker poliert!



TEST EVERBLUE 2

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Arika
Genre:	Adventure
Sprache:	Englische Texte
Video:	4:3, 50/60 Hz
Audio:	Stereo
Internet:	www.capcom.co.jp/everblue2

Spieler 1	Termin Erhältlich
USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-

- Gelungene Unterwasser-Atmosphäre
- Schatzsuche macht süchtig!
- Teils sehr altbacken präsentiert
- Viel stupide Sucherei

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	65%
62%	50%	—%	

„Solide Mischung aus Adventure, Rollenspiel und **Tauch-Simulation** mit platt präsentierter Story.“

Stumme Textfenster in englischer Sprache, gesichtslose Figürchen und Hula-Hula-Geleier. – Wenn man sich in der Rolle von Leo erstmals am Strand seines Inselquartiers wiederfindet, erscheint einem Arikas Spielwelt genauso angestaubt wie im Vorgänger. Doch schon beim ersten Abstecher zum nahen Riff sieht man statt pixeliger Klumpen und Textur-Tapeten nun recht glaubwürdige Sandbänke und Korallengärten unter sich dahingleiten. Nichts Atemberaubendes, aber die Atmosphäre stimmt. Ohne viel Geplänkel erlernen Sie die Grundlagen des Tauchens: Mit dem linken Stick

bewegen Sie sich am Meeresgrund entlang, mit dem rechten drehen Sie sich und schwenken die Lampe. Mit Kompass und Echolot tasten Sie sich an wertvolle wie wertlose Fundstücke heran, was in echte Geduldsarbeit ausarten kann. Sauerstoffvorrat, Tiefenanzeige und Gepäckumfang sollten Sie im Auge behalten, wenn Sie nicht zu häufig neu laden möchten. Dann geht es daran, sich einen Namen als Profi-Schatzsucher zu machen, indem man sein Ohr dem Dorfklatsch öffnet. Das führt zu lukrativen Geldgeschäften sowie zu story-relevanten Wendungen. Sie beglücken Sammler mit diverser

Ramsch, bergen Wertsachen, verschachern Bierkrüge, nehmen an Wettbewerben teil und knipsen Meerestiere. Je besser die Ausrüstung, in desto dunklere und gefährlichere Gewässer können Sie sich hinabgeben; ein gut gefüllter Geldbeutel bringt schließlich Boot und Wohnung auf Vordermann. Am spannendsten ist es, verschollene Wracks aufzuspüren und zu plündern – zum stetigen Darth-Vader-Keuchen des Atemgeräts. Erreichen Sie nicht rechtzeitig den Ausgang oder machen Bekanntheit mit einem giftigen Bewohner, werden diese Schatzhöhlen zu tödlichen Fallen.

STEFANIE SCHETTER

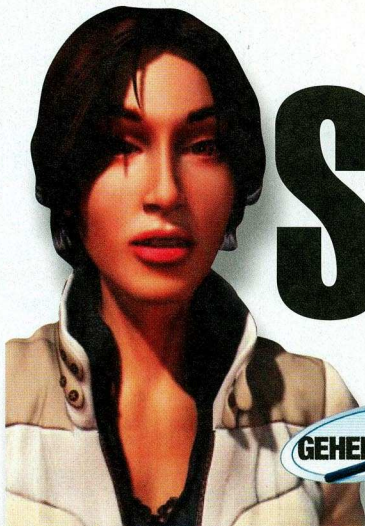


MEIN FAZIT GEHT SO



Stefanie Schetter
ist Sternchen Fische.

Ich hatte mich auf eine nervtötende Testsitzung gefasst gemacht, aber Arikas zweiter Tauchgang macht deutlich mehr Spaß als der erste. Das Spielgeschehen aus Haupt- und (teils recht albernem) Neben-Quests kommt etwas zügiger in Gang und neue Sammel-Minispiele motivieren zu ausgedehnten Spaziergängen auf dem Meeresgrund. Der sieht mittlerweile auch ganz annehmbar aus; und in haireichen Gewässern oder verschütteten Wrack-Kellern läuft einem unter der imaginären Neopren-Jacke gelegentlich eine Gänsehaut den Rücken herunter. Eine nette, wenn auch nicht perfekte Abwechslung im Einheitsbrei!



Syberia

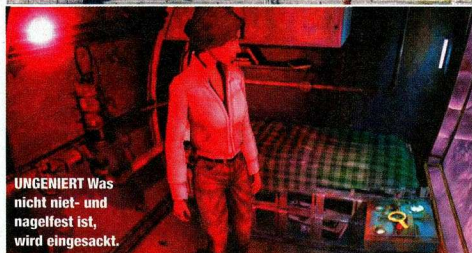
TEST SYBERIA

GEHEIMTIPP

**Garantiert actionfreies
Adventure um Maschinen
und Metallpuppen**



MONUMENTAL
Diese Uni ist auf
Prähistorie
spezialisiert.



UNGENIERT Was
nicht niet- und
nagelfest ist,
wird eingesackt.

MEIN FAZIT GUT



**Stefanie
Schetter**
ist hingerissen.

Seit *Flucht von Monkey Island* habe ich auf ein richtig handfestes Grafik-Adventure im Stil von *Syberia* gewartet! Für die verspielte Maschinenwelt aus der Feder von Benoît Sokal mit ihren atemberaubenden Größenillusionen und ihrem Detailreichtum gibt es nur ein Wort: fantastisch. Der Mangel an Animationen ist da ein verschmerzbarer Wermutstropfen. Schade nur, dass man sich so zäh von Bild zu Bild quält. Zum Glück ist die Geschichte gerade noch interessant genug, um diesen nervtötenden Faktor auszugleichen – wenn ihr auch ein paar mehr überraschende Wendungen gut getan hätten.

TEST SYBERIA

Hersteller: **Microids/Vivendi**
Entwickler: **Microids**
Genre: **Adventure**
Sprache: **Komplett Deutsch**
Video: **4:3**
Audio: **Stereo**

Internet: www.syberia.info

Spieler **1** Termin **Erhältlich**
USK-Freigabe **Ohne Beschränkung** Preis **Ca. € 60,-**

- Traumhafte Renderbilder
- Logische, komplexe Rätsel
- Sehr hakeliges Interface
- Nur für geduldige Spieler

INZELSPIELER

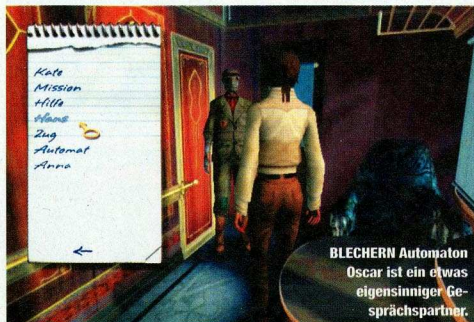
GRAFIK | SOUND | MULTI **75%**
80% | 83% | -%

„Für alte Adventure-Fans ein Juwel
– Einstiegem dürfte der Titel zu träge und zu schwierig vorangehen.“

In Frankreich angekommen, findet sich die amerikanische Anwältin Kate Walker bald in eine rätselhafte Familiengeschichte verstrickt wieder. Auf der Suche nach dem Erben einer Spielzeugfabrik tritt sie eine bizarre Reise ins Unbekannte an. Ähnlich wie bei Capcom lenkt der Spieler Kate durch (sehr französisch wirkende) Renderbilder – und was für welche! Die Videos sind eine Pracht, doch auch die begehbbaren, hoch aufgelösten Kirchen, Universitätshallen, Zugwaggons etc. darf man als echte Kunstwerke bezeichnen; Oberflächen wie rostiges Eisen, sonnenbeschienenes Gras oder gar verwitterten Granit meint man be- und ertasten zu können. Der Preis dafür ist, wie zu erwarten, eine recht statische Welt. An den ohnehin spärlich besiedelten Orten regt sich nur das Nötigste – Flüsse und dergleichen nicht eingeschlossen. Und scrollt ausnahmsweise ein Hintergrund an der Kamera vorbei, ruckelt er derb. Soundef-

fekte, melancholische Streicher und eine akzeptable Sprachausgabe (mit den gewohnten Mehrfach-Besetzungen) hauchen dem surrealistischen Spieluniversum dennoch Leben ein. In der Story tastet man sich mit klassischer Adventure-Recherche und Kombinationsgabe voran: Da werden Schränke geplündert, Leute ausgefragt, Briefe und Bücher gewälzt und vor allem „Automatons“ zusammen gesetzt; die absonderlichen mechanischen Apparate und Figuren besagter Spielzeugfirma. Welche Handlungsfolge zum Ziel führen mag, lässt sich logisch erschließen oder aber ausprobieren, da alle relevanten Objekte aufblinken. Schwierig wird die Sache dadurch, dass sich Kate oft in der 2D-Umgebung verhakht und wichtige Durchgänge verpasst. Außerdem ziehen sich die Hin- und Hermärsche recht in die Länge. Daher sollten sich nur geduldige Puzzle-Freunde auf den beschaulichen Nischentitel einlassen.

STEFANIE SCHETTER



BLECHERN Automatons
Oscar ist ein etwas
eigenständiger Ge-
sprächspartner.

NFL 2K3



Sega in der Offensive, EA in der Defense. Ein Newcomer fordert den Champion heraus. **Wer geht als Sieger vom Platz?**

Den Vergleich zum Genreprimus muss sich *NFL 2K3* natürlich gefallen lassen. Und es wird ein harter Zweikampf zwischen den beiden Kontrahenten, genießt *Mad-*

den NFL 2003 doch einen Heimvorteil auf der PS2. Grafisch haben beide Titel Stärken und Schwächen, halten sich in dieser Beziehung also die Waage. Während bei *Mad-*

den besonders Spielermodelle, realistische Umgebung und ansprechende Menüs gefallen, bietet *NFL 2K3* flimmerfreie Optik und tolle Animationen. Mit krassen Clipping-Fehlern, besonders bei den Replays, haben allerdings beide Titel zu kämpfen. Dafür macht die Präsentation bei dem Sega-Sports-Produkt dank der Zusammenarbeit mit ESPN mächtig was her und schafft dadurch eine Atmosphäre, die ihresgleichen sucht. Man fühlt sich eher wie bei einer Live-Schaltung als vor einer Spielekonsole. Beim Sound ist es ähnlich. Obwohl beide Titel in dieser Kategorie vorbildlich sind, geht der Punkt für die bessere Musikanterhaltung dennoch an *Madden 2003*.

AUSGEWOGENES MATCH

Bisher steht es also Unentschieden. Die Spielmechanik muss jetzt die Entscheidung bringen. Wer bis dato nur *Madden* gespielt hat, wird sich anfangs bei *NFL 2K3* nur schwer zurechtfinden, denn Tastenbelegung und Menüführung sind dort völlig anders. Vor allem die gewöhnungsbedürftige Steuerung sorgt zu Beginn für einigen Frust. Nach einer gewissen Zeit dürften aber auch *Madden*-Veteranen damit zurechtkommen. Danach gehen Pässe, Laufspiele und Tackles gut von der Hand. Voraussetzung ist natürlich, dass man sich ein wenig mit Football und dem komplexen Regelwerk auskennt. Wer diese Bedingung erfüllt, kann bei *NFL 2K3* seine eigenen Playbooks gestalten oder sogar gleich ein ganzes Team coachen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

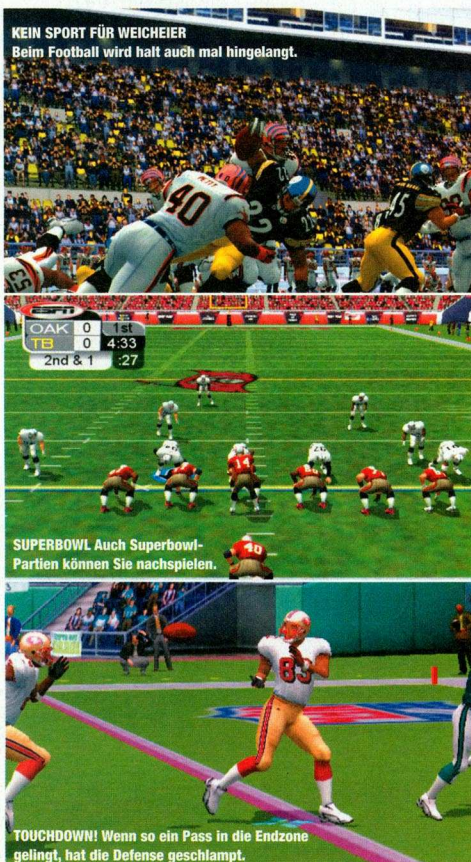
MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein

grüßt für beide Teams.

Welcher Titel ist jetzt besser – Segas *NFL 2K3* oder EAs *Madden*? Gute Frage – im Endeffekt eigentlich keiner. Beide Titel haben Vor- und Nachteile, die sich im direkten Vergleich ziemlich ausgleichen. Der Sega-Titel gewährleistet durch die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade aber einen schnelleren Einstieg. Dabei bleibt das Spielgeschehen immer mehr simulations- als arcade-lastig, auch wenn im einfachsten Schwierigkeitsgrad so gut wie jeder Pass gelingt und jede Defense Line durchbrochen werden kann. Besonders für Football-Neulinge empfiehlt sich also *NFL 2K3*. *Madden*-Anhänger (wie ich selbst), die etwas Abwechslung suchen, dürfen aber ruhig auch mal einen Blick riskieren.



KEIN SPORT FÜR WEICHEIER
Beim Football wird halt auch mal hingelangt.

OAK 0 1st
TB 0 4:33
2nd & 1 :27

SUPERBOWL Auch Superbowl-Partien können Sie nachspielen.

TOUCHDOWN! Wenn so ein Pass in die Endzone gelingt, hat die Defense geschlumpt.

TEST NFL 2K3

Hersteller: Sega Sports

Entwickler: Infogrames

Genre: Football

Sprache: Deutsch

Video: 4:3

Audio: Stereo

Internet: www.infogrames.de

Spieler 1-8 Termin Erhältlich

USK-Freigabe Ohne Beschränkung Preis Ca. € 60,-

- ESPN-Live-Ambiente
- Flimmerfreie, detaillierte Grafik
- Hässliche Spielermimik
- Für Madden-Fans gewöhnungsbedürftig

INZELSPIELER:
GRAFIK 85% SOUND 85% MULTI 88% **89%**

„Madden kriegt Konkurrenz. Der Segatitel ist zwar nicht unbedingt besser, stellt aber eine echte Alternative dar.“

LEXIKON

Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.

Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.

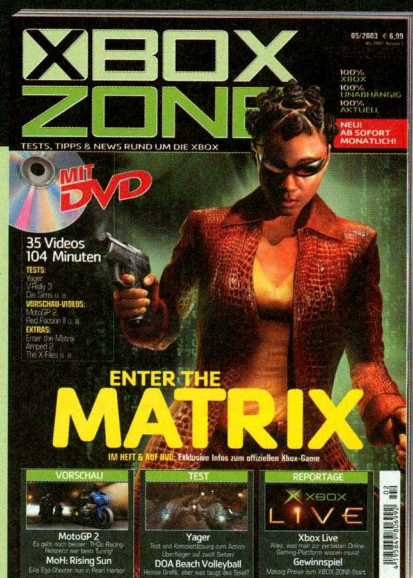
Alles über Spiele und Zubehör. Alles in einem Heft.

Mit mit als 25 Spielen im Test. Dazu gibt es jede

Menge Cheats & Codes sowie eine Komplettlösung

zu „Yager“. Plus DVD mit Videos zu allen Top-Titeln.

Alles klar!





IN DER SCHWEBE Der Zauberer lässt seine Gegner in der Luft hängen, der Kämpfer teilt derweil kräftig aus.



JEDER GEGEN JEDEN Der Duell-Modus macht selbst zu dritt oder zu viert kaum Spaß, es gibt zu wenige Moves.

Raging Blades

Beat 'em Up der **alten Schule**

Aus unendlichen Gründen wird in Deutschland die Bezeichnung Beat 'em Up heute für jede Art von Kampfsportspiel verwendet. Den Ursprung hat dieser Begriff aber bei Arcade-Spielen im Stil von *Double Dragon* und *Final Fight*, die spielerisch mit dem Duell-Gedanken eines *Tekken* nicht viel zu tun hatten. Vielmehr prägten sich dabei ein bis zwei Spieler von links nach rechts durch

scrollende Levels und machten einer gegnerischen Übermacht den Garaus. *Raging Blades* ist endlich mal ein moderner 3D-Vertreter dieses in Vergessenheit geratenen Genres, der im Gegensatz zu Enttäuschungen wie *The Bouncer* oder *Hidden Invasion* den für diese Art von Spiel wichtigen Zwei-Spieler-Modus bietet. Zwar mögen der Spielablauf mit relativ wenigen Moves nicht sehr ausgefeilt sein, die Grafik eher

zweckmäßig und die Soundeffekte bemerkenswert schlecht sein, doch irgendwie kommt hier gerade zu zweit ganz ordentlicher Spaß auf. Das Hauptproblem von *Raging Blades* ist die Tatsache, dass man dauernd gegen mehrere Gegner kämpfen muss, obwohl die Attacken fast alle gegen einzelne Widersacher gedacht sind. Und genau das Problem entfällt beim Spielen zu zweit. Der zusätzliche Duell-Modus für bis zu vier Spieler (ohne Computergegner) ist aufgrund der simplen Spielmechanik aber nicht der Rede wert. Bemerkenswert ist der getrickste PAL-Modus mit flimmernden Zwischenzeilen – erst das 60-Hz-Bild ist ruhig.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT GEHT SO



Michael Pruchnicki
kämpft ungern allein.

Endlich mal wieder ein Prügelspiel dieser Art mit einem Zwei-Spieler-Modus! So wird das Kämpfen zwar einen Tick zu leicht, aber dafür nicht so schnell langweilig. Ansonsten bietet der Titel aber nichts Besonderes.

TEST RAGING BLADES

Hersteller:	Wanadoo Edition
Entwickler:	PCCW Japan
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60-Hz-Option
Audio:	Stereo

Internet: www.wanadoo-edition.com

Spieler	Termin
1-2, bzw. 1-4	23. April
USK-Freigabe	Preis
Nicht bekannt	€ 59,99

- Coop-Modus für zwei Spieler
- Wechselnde Level-Reihenfolge
- Nur wenige Moves und Combos
- Miese Soundeffekte

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	68%	EINZEL
57%	51%		50%

Tom & Jerry

Krieg der Schnurrhaare

Knallhartes **Katz-und-Maus-Spiel**

Eigentlich stehen Tom und Jerry ihren Simpsons-Ablegern Itchy und Scratchy in fast nichts nach: Was unter dem Deckmantel des Humors abläuft, ist pure Gewalt. Da passt es wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge, die beiden ihren Zwiist in einem Prügelspiel austragen zu lassen. Damit man nicht nur die Wahl zwischen Katz und Maus hat, mischen

andere Figuren wie Wachhund Spike mit Sohnemann Tyke oder ein Kampfküken kräftig mit. Mit nur neun Figuren (plus Endgegner) ist die Auswahl aber trotzdem recht klein und sonderlich stark unterscheiden sich die Hauddegen auch nicht voneinander. Dafür ist die Spielmechanik auch zu simpel: Innerhalb einer kleinen, dreidimensionalen Arena tauschen die Kontrahenten

Kicks und Schlagcombos aus, werfen sich allerlei Gegenstände um die Ohren oder hauen dem Gegner gleich mit schwerem Gerät auf den Kopf. Natürlich leidet bei solchen Scharmützeln auch die Umgebung, die nach und nach zu Bruch geht. Special Events wie die Flut am Strand oder ein zufrierender Boden in der Küche sorgen für zusätzliche Spannung. Das alles erinnert extrem stark an Capcoms Dreamcast-Prügelei *Powertime*, ist aber im Gegensatz zu deren zweitem Teil nur zu zweit gleichzeitig spielbar. Selbst der Tag-Team-Modus ist nur für zwei Spieler gedacht. Bleibt zum Schluss noch die Frage, ob man den eigentlich ganz witzigen Untertitel *War of the Whiskers* nicht besser im Original belassen hätte.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki
holt den Hammer raus.

Schade, dass es nur so wenige Moves und Spielfiguren gibt, denn an sich macht *Tom & Jerry* wirklich viel Spaß. Die Steuerung stimmt und die Comicgrafik fängt das Flair der Trickfilme ziemlich gut ein.

TEST TOM & JERRY

Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Vis Entertainment
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: www.ubisoft.de

Spieler	Termin
1-2, bzw. 1-4	Erhältlich
USK-Freigabe	Preis
Nicht bekannt	€ 44,95

- Interaktive 3D-Arenen
- Gelungene Comic-Gratik
- Günstiger Preis
- Wenige Moves und Kämpfer

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	75%	EINZEL
72%	70%		72%



„BLEIB STEHEN!“
Gleich setzt es was
mit dem Ski-Stock!



TOM GEGEN JERRY
Bei dieser Paarung
bleibt kein Auge
trocken.

The Koei logo, featuring the word "koei" in a stylized, rounded font with a red dot above the 'i'.The THQ logo, featuring the letters "THQ" in a bold, italicized font with a red underline.

Xtreme Legends™

DYNASTY WARRIORS 3

Die Schlacht geht weiter...

7 neue, nicht überlieferte Geschichten

Übernehmen Sie im Musou-Modus die Rolle von 7 verschiedenen Generälen: Lu Bu, Diaochan, Meng Huo, Zhu Rong, Zhang Jiao, Dong Zhuo und Yuan Shao. Komplett neue Levels mit neuen Szenarios und Ereignissen.

- Entdecken Sie neue Waffen und Gegenstände!
- Vier neue Herausforderungsmodi!
- Ranglistensystem im Herausforderungsmodus!
- Neuer Schwierigkeitsgrad „sehr schwierig“!

Erstellen Sie eigene Leibwachen

Heuern Sie spielbare Charaktere, einschließlich Lu Bu, als Leibwache an. Nutzen Sie Doppel-Musou-Angriffe im Einzelspieler-Modus. Wählen Sie Geschlecht, Uniform und Waffe für jede einzelne Wache in Ihrer Einheit.

**DW3
REMIX!!!**

Spielen Sie XTREME LEGENDS alleine oder mit Dynasty Warriors 3, um das Original mit neuen XI-Features zu erweitern. Gespeicherte Daten von beiden Spielen sind voll kompatibel zueinander.



Erhältlich ab März 2003



HUPFOHLE Jimmys Roboterhund kann sich auch in einen Roller oder Pogostab verwandeln.



EINE GRAFISCHE UNVERFRORENHEIT
Selbst dieses Minigame ruckelt heftig.

Jimmy Neutron Der mutige Erfinder

Er hätte zwar die Pisa-Studie nach oben drücken können, ist als Spielfigur aber **eine echte Spaßbremse.**

So viel Reife ist für einen Jungen in Jimmys Alter eher ungewöhnlich. Er hat einen astronomisch hohen IQ, baut Roboterhunde und bleibt selbst dann noch ganz cool, wenn seine Eltern von Außerirdischen entführt werden. Er wäre also der perfekte Held für ein Videospiel – sollte man meinen, aber das Jump & Run zur Serie belehrt uns eines Besseren. Sie übernehmen die Rolle Jimmys und hüpfen und rennen durch verschiedene Wel-

ten, die eigentlich ganz originell miteinander verbunden wurden. Sie kommen durch das Labor des jungen Physikers in die einzelnen Levels, die selbst auch oft noch mal unterteilt sind. Im Freizeitpark z. B. müssen Sie eine Attraktion nach der anderen abklappern, um Trophäen zu erhalten. Aber das war's dann auch schon, was *Jimmy Neutron* an guten Einfällen zu bieten hat. Die Grafik ist nicht mal unterdurchschnittlich, ruckelt aber trotzdem ständig,

Sogar das Weltraumballerspiel, das eher an einen Super-Nintendo-Titel erinnert, hat mit Slow-downs zu kämpfen! Dazu kommt eine richtig schlechte Sprachausgabe, für die man nicht einmal die Originalsprecher verpflichten konnte. Fans der Serie dürften sich einzig und allein über Trailer und kurze Sketche freuen, die sich auf dem Silberling befinden. Das Spiel selbst wird aber auch diese nicht begeistern können.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



MEIN FAZIT GEHT SO



Christian Schönlein
hat in Physik geschwänzt.

Jimmy Neutron wirkt wie aus einem Guss. Leider im negativen Sinne, denn Grafik, Sound und Gameplay sind allesamt gleichermaßen schlecht. Genialität hat eben seinen Preis: fehlenden Spielspaß.

TEST JIMMY NEUTRON

Hersteller:	THQ
Entwickler:	THQ
Genre:	Jump & Run
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.thq.de

Spieler 1	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis € 29,95

- Nette Levelstruktur
- Bonusmaterial
- Großartige Grafik und Sound
- Langweiliger Spielverlauf

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
41%	56%	—%	49%

Sponge Bob — Revenge of the Flying Dutchman

oder: von **Schwammköpfen**, Holländern und Ananas.



ALTE BEKANNTEN Fans erwartet ein Wiedersehen mit bekannten Gesichtern der Serie.

SCHIFF AHOI Auch das Schiff des fliegenden Holländers muss erkundet werden.

Sponge Bob Squarepants, hierzulande besser bekannt als *Sponge Bob Schwammkopf*, hat in Amerika schon lange Kultstatus erreicht. In Deutschland konnte es der gelbe Schwamm noch nicht so weit nach oben schaffen. Trotzdem bringt THQ das Jump & Run zur Serie nun auch bei uns heraus – allerdings ohne aufwendige Lokalisierung. Das ist zwar nicht unbedingt marktauglich, Fans von *Sponge Bob* wird's trotzdem freuen, bringen die englischen Originalsprecher doch richtig Leben nach Bikini Bottom. Leider ist das Spiel weit weniger witzig als der skurrile Humor der Cartoon-Serie. Zu altbacken ist das Spielprinzip, zu simpel und ruckelig die Grafik.

Als *Sponge Bob* hüpfen Sie durch die Unterwasser-Ananas, Krusty Krab und all die anderen der Trickserie nachempfundenen Orte, auf der Suche nach Buchstaben, die *Sponge Bobs* Namen ergeben. Haben Sie alle gefunden, erhalten Sie einen Schatz des fliegenden Holländers. Und dieser gibt erst dann wieder Ruhe, wenn Sie alle seine Schätze beisammen haben. Um die Schatzsuche zu erleichtern, stehen Ihnen auch Hilfsmittel wie ein Fischnetz oder ein Unterwasser-Luftdruckgerät zur Verfügung. Aufgelockert wird das simple Spielprinzip durch kleine Schiebepuzzle-Einlagen, die aber niemandem mehr als ein müdes Lächeln entlocken werden.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT GEHT SO



Christian Schönlein
will eine Unterwasser-Ananas.

Einen gewissen Charme kann man dem Spiel nicht absprechen. An die kultige Serie reicht der Titel aber bei weitem nicht heran. Schade, bin ich doch ein Freund des skurrilen Humors des *Schwammkopfes*.

TEST SPONGE BOB

Hersteller:	THQ
Entwickler:	THQ
Genre:	Jump & Run
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.thq.de

Spieler 1	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis € 19,95

- Originalsprecher
- Wie ein spielbarer Trickfilm
- Altbackene Grafik und Sound
- Kurz und ohne Höhepunkte

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
56%	68%	—%	65%

G1 Jockey 3



Hopp, hopp, hopp,
Pferdchen lauf Galopp! Ein Rennspiel
der etwas anderen Art.

Pferdenarren sind ja normalerweise eher weiblich, PlayStation-2-Spieler eher männlich. Obwohl sich diese beiden Zielgruppen also wenig überschneiden, geht Koei mit seinem Konsolen-Galopprennen jetzt in die dritte Runde. Am besten vergisst man dabei einfach, dass Pferde mit im Spiel sind und betrachtet G1

Jockey 3 als ganz normales Rennspiel. Allerdings als ein sehr anspruchsvolles. Denn beim Pferdesport gibt es einiges mehr zu beachten als Gas geben, lenken, bremsen. Da der reitbare Untersatz auch ein Lebewesen ist, müssen die Jockeys auf dessen Charakter und Fähigkeiten eingehen. Die ganze Zeit nur Sporen geben

geht nicht, weil dann im Endspurt die Kondition fehlt. Wenn man es aber zu langsam angeht, verliert das Pferd die Motivation und gibt nicht mehr alles.

Übung ist also erforderlich, um Rennen zu gewinnen. Zum Glück geht es aber im Karriere-Modus relativ langsam los. Außerdem geben dort viele unbeteiligte Charaktere Tipps, die präsentiert werden wie in einem billigen Rollenspiel. Auch hier überfordern einen die vielen Auswahlmöglichkeiten schnell: Man kann sich mehr als 6.000 Pferde anschauen und anfragen, ob man sie reiten darf. G1 Jockey 3 ist also kein einfaches Spiel für zwischendurch.

ALBRECHT OTT

SPOREN GEBEN!

Der untere Jockey muss noch ganz schön aufholen. (links)

AUFHOLJAGD
Immerhin hat das Pferd noch genug Kraft und Kondition für den Endspurt. (rechts)



Gunfighter II

Rauchende Colts und steife Spielerarme: Willkommen im
Wilden Lightgun-Westen!

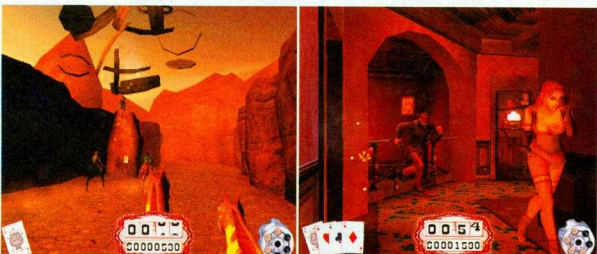
Die Fortsetzung des PSone-Scharmützels darf man wohl als einen einfalllosen Abklatsch des spaßigen Time Crisis II bezeichnen. Will heißen, man wird nacheinander hinter Deckungs-Objekten postiert und darf sich dahinter hervorbeugen, um die

Salven der ins Bild springenden Angreifer zu erwidern. Erschwert wird die Sache durch den aus Endgame bekannten Sekundenzähler, der nach jedem Checkpoint neu rückwärts zu laufen beginnt. Gelegentlich kauert man auf einem Fahrzeug, muss Geschosse abweh-

ren oder kann Boni und Extraspassagen freischießen. Continues und Speichermöglichkeiten sind rar, Munition nicht. Die Handlung lässt sich auch zu zweit durchballern, der Arcade-Modus konfrontiert Sie unter anderem mit Zeitlimits oder Mindest-Trefferquoten für die Story-Abschnitte und ein paar Ausdauer-Geschicklichkeitsspiele dürfen auch nicht fehlen. Optisch ist der Titel kaum mehr als zweckdienlich – aber immerhin: zweckdienlich. Allerdings nervt es, dass kleine oder entfernte Ziele oft länger nicht auf noch so wilden Beschuss reagieren.

STEFANIE SCHETTER

ZERLEGT
Fliegende Fässer zerschleßen. Gähnen. Wie originell. (links)
HUSCH, HUSCH!
Lassen Sie diese reizende „Damsel“ erst entfliehen, bevor Sie das Feuer eröffnen! (rechts)



MEIN FAZIT GEHT SO



Albrecht Ott
reitet über Stock und Stein.

Ein Kassenküller wird G1 Jockey 3 nicht, dazu ist nicht nur das Thema Pferderennen zu wenig beliebt. Auch das Spiel an sich ist zu komplex. Für Pferdenarren ist es aber die einzige Möglichkeit, auf der PS2 zu reiten.

TEST G1 JOCKEY 3

Hersteller: Koei
Entwickler: Koei
Genre: Pferderennen
Sprache: Englisch
Video: 4:3
Audio: Stereo

Internet: www.koeigames.com

Spieler 1-2 Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ohne Beschränkung Preis Ca. € 60,-

- Spannende Pferderennen
- Großer Umfang
- Ziemlich anspruchsvoll
- Nervige Musik

INZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI 69% | 59% | 61% **65%**

MEIN FAZIT GEHT SO



Stefanie Schetter
lässt keine Saloontheke heil.

Das Cowboy- und Banditen-Scharmützel artet immer wieder in Arbeit aus – nicht, weil es zu nervenaufreibend wäre, sondern weil die Kugeln an kleineren Zielen einfach abzuprallen scheinen wie Papierbällchen.

TEST GUNFIGHTER II

Hersteller: Ubi Soft
Entwickler: Rebellion
Genre: Lightgun-Shooter
Sprache: Dt. Texte, engl. Sprache
Video: 16:9
Audio: Stereo

Internet: www.ubisoft.de

Spieler 1-2 Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 16 Jahren Preis € 29,95

- Solider Titel eines seltenen Genres
- Ungenaue Zielfunktion
- Einfallslose Arcade-Modi
- Unspektakulär inszeniert

INZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI 56% | 40% | 55% **56%**

BUDGET

DURCHHALTEN!
Solche Boss-Kämpfe
können sich über
Stunden hinziehen.



Final Fantasy X



ROLLENSPIEL Squares bildgewaltiges Epos streicht Platinum ein!

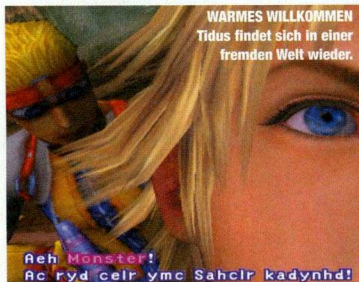
Fast ein Jahr nach seiner Veröffentlichung behauptete sich *FF X* noch immer an der Spitze der PS2-Rollenspiele – und der Abstand zur Konkurrenz wäre noch größer, hätte man der europäischen Fassung neben einigen erfreulichen Bonus-Features auch eine ordentliche Bildanpassung gegönnt. Trotzdem: Rollenspiel-Fans werden sowieso schon lange beim Abspann angekommen sein – und zum verbilligten Preis sollte

der Titel auch einige Neulinge anlocken. Die Voraussetzungen für einen Einstieg ins Rollenspiel-Genre sind denkbar gut: Eine rätselhafte Geschichte, verpackt in atemberaubenden Bildern, versetzt den Spieler ins Land Spira, voll von Tempeln, Magie und Fantasiewesen. Um ein Ungeheuer zu besiegen, das seit Äonen Dörfer und Städte verwüstet, durchquert man an der Seite des Helden Tidus, der Beschwörerin Yuna und ihren Freunden die facettenreiche

Welt. Die Hauptgeschichte wechselt dabei zwischen Videos und aufreibenden Boss-Kämpfen, kleinen Rätselpassagen und langen Wanderungen durch monsterreiche Gefilde. Doch obwohl oft die gleichen Gegner auftreten, sind das Management der dynamischen Rundenkämpfe und das Lernsystem für neue Fähigkeiten sehr interessant gelungen. Leichter kommt man allerdings voran, wenn man etwas Zeit in die zahlreichen Nebenaufgaben und Minispiele

investiert, die sich unterwegs auftun. Die liefern neben spaßiger Abwechslung auch kostbare Boni und Schätze.

STEFANIE SCHETTER



TEST FINAL FANTASY X	
Hersteller:	Square Europe
Entwickler:	Squaresoft
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Video:	16:9
Audio:	Stereo
Internet: www.squaresoft.com	

Spieler 1	Termin 16. April
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 30,-

- Wegweisende Präsentation
- Ausgereiftes Kampfsystem
- Schlechte PAL-Anpassung
- Sehr langwierige Zufallskämpfe

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
90%	85%	— %	89%

„Ein **episches Rollenspiel**, in dem Bilder, Effekte und Steuerung fast perfekt zusammenfließen.“

TimeSplitters 2

EGO-SHOOTER Eidos senkt den Preis.



Trotz exzellenter Wertungen konnte *TimeSplitters 2* sich in den Läden nicht durchsetzen – ob's an dem zur Action etwas unpassenden Comic-Design lag? Eidos hat nun von sich aus den Preis gesenkt, auch wenn das Spiel keinen Platinum-Status erreicht hat. Wir können den technisch blitzsauberen Ego-Shooter (genreuntypisch superflüssige Grafik) aber weiterhin nur empfehlen, mit clever designeten Levels, unzähligen Mehrspieler-Modi (Splitscreen

und Link) und jeder Menge freispielfähigen Extras motiviert das Spiel auch auf lange Sicht. (mp)

TEST TIMESPLITTERS 2			
Hersteller:	Eidos		
Genre:	Ego-Shooter		
Preis:	Ca. € 30,-		
Termin:	Erhältlich		
Test:	11/02		
MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	90%	EINZEL
84%	89%		86%

SSX Tricky



TRENDSPORT Coole Snowboard-Action mit abgedrehten Charakteren

Obwohl es sich bei *Tricky* praktisch nur um ein minimal aufgeböhrt Update mit ein paar neuen Charakteren und noch verrückteren Pisten handelt, gibt es (mal ganz abgesehen vom günstigen Platinum-Preis) noch weitere Gründe, warum selbst SSX-Veteranen nicht an dem Spiel vorbeikommen. Vor allem optisch macht der Titel viel mehr her. Richtig cool sind die umfangreichen Bonus-Features, in denen Fans über Making-ofs, Interviews und

vieles mehr alles über die Entstehung des Snowboard-Games erfahren können. (wf)

TEST SSX TRICKY			
Hersteller:	Electronic Arts		
Genre:	Snowboarding		
Preis:	Ca. € 30,-		
Termin:	11. April		
Test:	12/01		
EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	85%
82%	84%	79%	

COMIC-COWGIRL
Ob das Design am fehlenden Erfolg des Spiels schuld war?



Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva

RENNSPIEL Mini-Gran-Turismo für Autonarren

„Nur“ 97 Autos und gerade mal fünf Strecken bietet der Quasi-Nachfolger zu Sonys Mega-Hit *GT 3*: A-spec und trotzdem kommen Fans nicht umhin, auch dieses Spiel aus der genialen Rennspielreihe zu besitzen. Nicht zuletzt, weil der Titel eine ganze Reihe genialer Konzeptstudien enthält, die im Vorgänger nicht enthalten waren. Wer *GT Concept* durchspielt, erhält zudem 10 Millionen Credits, die man nach Gutdünken bei *GT 3* verpassen darf. Als Plati-

num-Titel kostet das Spiel jetzt ca. 10 € weniger als damals bei der Veröffentlichung. (wf)

TEST GT TURISMO CONCEPT 2002 T-G.			
Hersteller:	Sony		
Genre:	Rennspiel		
Preis:	Ca. € 30,-		
Termin:	16. April		
Test:	08/02		
EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	83%
92%	90%	82%	



James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer

ACTION Das erfolgreiche Agenten-Abenteuer zum Sonderpreis

Der smarte Geheimagent im Auftrag Ihrer Majestät steckt noch mitten im aktuellen *Nightfire*-Abenteuer, da kommt von EA schon der nächste Auftrag: Die Mission *Agent im Kreuzfeuer* soll wiederholt werden – zum halben Preis! Dies sollten Sie ausnutzen: Das entsprechende PS2-Spiel bietet nämlich genau wie der sehr gute Nachfolger eine rasante Mischung aus Ego-Shooter-Levels und fahrzeug-basierten Einsätzen. Die relativ kurze Spieldauer fällt zum

günstigen Platinum-Preis auch nicht mehr so stark ins Gewicht. Empfehlenswert! (mp)

TEST 007 AGENT IM KREUZFEUER			
Hersteller:	Electronic Arts		
Genre:	Action		
Preis:	Ca. € 30,-		
Termin:	11. April		
Test:	01/02		
EINZELSPIELE			
GRAFIK	SOUND	MULTI	82%
80%	85%	80%	



HARDWARE



MULTIFUNKTIONAL Mithilfe der Hupe werden in den Tuningoptionen die Pedale auf Wunsch ein- und ausgeschaltet.



ERSTKLASSIG So müssen Pedale aussehen. Stabil und rutschfest.



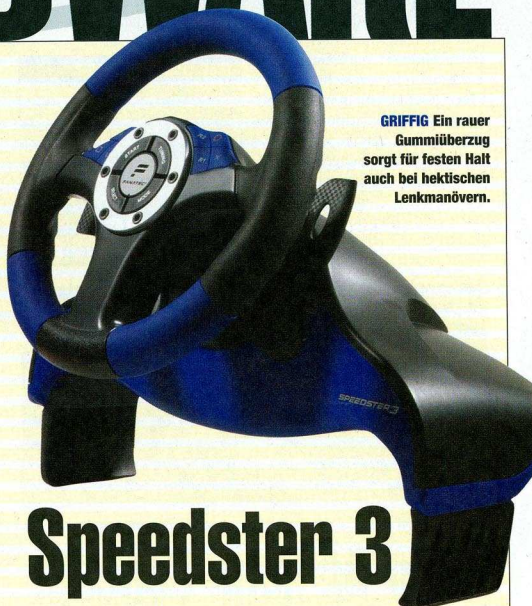
ALTERNATIVE Die Plastikschraube bietet erstaunlich festen Halt.

Fanatec spendiert PS2-Rennfahren das heiß erwartete Update. Unsere langjährige Referenz – das Speedster 2 – ist auch heute noch ein sehr gutes und präzises Lenkrad. Wer auf Force Feedback verzichten kann, den führt der Weg direkt zu unserem Spitzenreiter. Wozu also einen Nachfolger? Weil der noch mehr kann: Neben dem sportlich angehauchten Design überzeugt vor allem die Verarbeitung. Trotz viel Plastik wirkt die Konstruktion stabil und robust. Seine wahren Stärken entfaltet das Gerät aber in der Praxis. Erstklassige Lenkpräzision und hervorragende Pedale war man bereits vom Vorgänger gewohnt. Diese Aussagen treffen natürlich auch auf das Speedster 3 zu. Die neue Pedalerie ist größer und nicht mehr so flach wie noch beim Auslaufmodell.

Nach wie vor besteht die Möglichkeit, das Gerät an einem Tisch festzuschrauben. Die große Plastikkralle samt Schraube sieht zwar etwas klobig aus, sorgt aber für erstaunlich guten Halt. Neuerdings kann man das Lenkrad aber auch auf den Beinen platzieren. Dank ergonomisch angebrachter Halterungen sitzt man auch auf dem Sofa bequem und kann dennoch präzise fahren.

TUNING

Ein häufiges Problem mit Lenkrädern ist die fehlende Kalibrierungsmöglichkeit. Unterstützt ein Spiel explizit nur das Logitech Force Feedback Wheel, werden andere Lenkräder wie ein normales DualShock-2-Pad behandelt. Dann entfallen die Einstellungsmöglichkeiten für die Nullzone oder den maximalen Lenkeinschlag. Fanatec hat an diesem Punkt angesetzt und Erstaunliches geleistet. Das



GRIFFIG Ein rauer Gummiüberzug sorgt für festen Halt auch bei hektischen Lenkmanövern.

Speedster 3

LENKRÄDER Wachablösung in der Referenzklasse.

Speedster 3 bietet umfangreiche Tuningfunktionen. Mit simplen Tastenkombinationen verändert man die Nullzone, legt den Lenkeinschlag fest, schaltet ein Traktionskontrollsystem ein oder aus und kann sogar die Stärke der zwei eingebauten Vibrationsmotoren festlegen – und das mitten im Spiel. Eine LED-Anzeige gibt klar und deutlich Auskunft darüber, welche Einstellung gerade gewählt ist. Unabhängig von dem gestartetem Spiel passt man sich das Lenkrad ganz seinen Bedürfnissen an. Wer lieber andere für sich arbeiten lässt, der schaut sich auf der offiziellen Homepage (www.fanatec.de) einfach die empfohlenen Voreinstellungen für die jeweiligen Spiele an. Als ob das noch nicht genug wäre, ist nun auch endlich Schluss mit nicht veränderbaren Tastenbelegungen. Viele Spiele schreiben dem

Spieler vor, welcher Knopf für welche Aktion zu benutzen ist. Das Speedster 3 erlaubt es, ausnahmslos jeden Knopf umzuprogrammieren. So können Puristen mit den analogen Pedalen Gas und Bremse bedienen, während die Wippen am Lenkrad zum Schalten benutzt werden; wer schaltfaul ist, benutzt die Wippen zum Beschleunigen und Abbremsen. Der einzige Kritikpunkt am Gerät ist der fehlende Schaltknopf, der beim Vorgänger für eine Extraportion Realismus gesorgt hat. (mb)

TEST SPEEDSTER 3

Typ:	Lenkräder
Hersteller:	* Fanatec/Bigben
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 59,-

GESAMTWERTUNG

DESIGN	VEARBEITUNG	KOMFORT	93%
92%	90%	94%	

Soundstation 5.1

Soundssysteme Großer Sound für kleines Geld – 5.1 von Logic 3

SCHARFE KANTEN
Gewöhnungsbedürftig,
aber echt stylish
sieht sie aus, die
Soundstation 5.1.



Wer seine Spiele gern laut und wohlklingend genießt, kann mittlerweile aus einer stattlichen Anzahl an Geräten auswählen. Der frisch gekürte Meister seines Fachs, der Z-680, ist diesen Monat nicht in Gefahr, vom Sockel gestoßen zu werden. Vizekönig Creative Inspire 5.1 bekommt dagegen Konkurrenz. Sowohl preislich als auch in puncto Leistung hält der Herausforderer locker dagegen. Der Dekoder bietet Dolby Digital, Dolby ProLogic und Stereo in vergleichbarer Qualität. Die Fernbedienung ist zwar etwas unübersichtlich, erlaubt dafür aber mehr Einstellungsmöglichkeiten – bequem vom Sofa aus. Einzelne Lautsprecher dürfen getrimmt, drei voreingestellte Klangvariationen gewählt und die Verzögerung eingestellt werden. Abzüge gibt es für das eigenwillige Design: Während sich der Dekoder im 80er-Jahre Neon-De-

sign zumindest in einigen Haushalten und bei Vice City-Fans unauffällig ins Wohnbild einfügt, kommt spätestens bei den Boxen die Frage auf, ob lila Stoffüberzüge auf Lautsprechern wirklich eine Bereicherung fürs Wohnzimmer sind. Hier wirkt Creatives Beitrag edler. Die Ausstattung ist nahezu identisch mit Creatives Referenzsystem, der Preis sogar exakt gleich. Zwei digitale (optisch und koaxial) und ein analoger Eingang stehen zur Verfügung, ein optisches Kabel wird mitgeliefert. (mb)

TEST SOUNDSYSTEM 5.1

Typ: Soundssysteme
Hersteller: Logic3
Termin: Erhältlich
Preis: Ca. € 199,-

DESIGN **VERARBEITUNG** **KOMFORT**
79% **84%** **88%** **89%**

Fun 2 Play-Pad

Gamepad Neue Gamepads von Speedlink

In Ausgabe 1/03 berichteten wir über Speedlinks Lizenzdeal und nun sind die fertigen Pads verfügbar. Neben den offiziellen Lizenzen werden

auch Pads angeboten, die ohne großen Namen optisch ansprechend daherkommen. Leider lässt die zugrunde liegende Technik immer noch wenig Begeisterung aufkommen. Rutschige Analog-Sticks, ein klobiges Steuerkreuz und die mäßige Verarbeitung schrecken ab, dafür kommt man günstiger weg als beim Original und erhält nette Zusatzfunktionen wie etwa Dauerfeuer. (mb)



GROSSE AUSWAHL
Passend für
jeden Geschmack.

TEST FUN 2 PLAY

Typ: Gamepads
Hersteller: Speedlink
Termin: Erhältlich
Preis: Ca. € 15,-

DESIGN **VERARBEITUNG** **KOMFORT**
79% **67%** **83%** **77%**

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	PLAYZONE-Wertung
Controller:			
DualShock-2	Sony	Ca. € 30,-	87%
Logitech Cordless Controller	Logitech	Ca. € 69,-	86%
2002 FIFA World Cup U-Pad	Thrustmaster	Ca. € 25,-	86%
PX 3500	Saitek	Ca. € 13,-	84%

Lenkräder:

Fanatec Speedster 3	Bigben/Endor	Ca. € 59,-	93%
Fanatec Speedster 2	Sony/Endor	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%

Force-Feedback-Lenkräder:

GT Force	Sony/Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%
Topdrive Force	Logic 3	Ca. € 90,-	74%

Fernbedienungen:

DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	–
DVD-Commander II	Saitek	Ca. € 25,-	–
DVD-Fernbedienung	Mad Catz	Ca. € 25,-	–
DVD-Remote-Control	Thrustmaster	Ca. € 15,-	–

Sonstige Controller:

Shadowblade Arcade Stick	InterAct	Ca. € 90,-	90%
GameBoard	Bigben/Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Freewave Wireless Adapter	Saitek	Ca. € 50,-	88%
Dance Mat	Logic 3	Ca. € 35,-	84%

Memory Cards:

Memory Card	Sony	Ca. € 45,-	–
Memory Card	Mad Catz	Ca. € 40,-	–

Soundssysteme:

Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic3	Ca. € 200,-	89%

Schummelmodule:

Action Replay V2	Bigben/Datel	Ca. € 50,-	–
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	–
X-Port V2	Bigben/Datel	Ca. € 50,-	–

NEWS HARDWARE

Preissenkung bei Sony

Bereits seit Mitte März kommt der Kauf einer offiziellen Memory Card von Sony nicht mehr ganz so teuer. Anstelle der bisherigen € 45,- sollen die notwendigen Speicherkarten zukünftig nur noch knapp € 30,- kosten. Der Preis des Doppelpacks verändert sich dadurch von € 60,- auf ca. € 45,-. Wer also noch immer mit nur einer Karte haushalten musste, sollte jetzt zuschlagen.

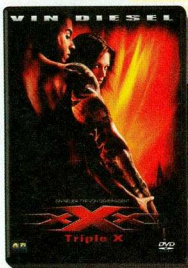
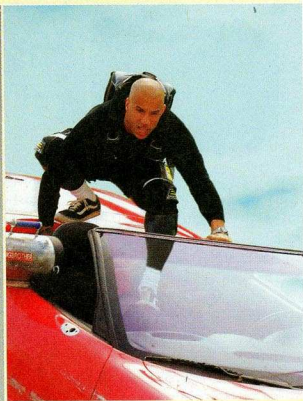
INFO SERVICE

SAVEGAMES auf der PLAYZONE-DVD

Wir sammeln für Sie die attraktivsten Spielstände und die spektakulärsten Replays. Helfen Sie mit! Alles, was Sie dazu brauchen, ist das X-Port V2 von Bigben, welches Sie ab der nächsten PLAYZONE-Ausgabe auch als Abo-Prämie abstauben können. Schicken Sie Ihre Errungenschaften einfach an ps_savegame@compu-tec.de.

DVD

Genug gespielt? Kein Problem!
Machen Sie eine Pause und
genießen Sie einen der hier
vorgestellten **DVD-Filme!**



xXx – Triple X

Die neue Generation der Superagenten ist da:
anarchistisch, tätowiert und obercool!

ORIGINALTITEL xXx – Triple X
LAUFZEIT 119 Minuten
TERMIN 3. April
FSK Ab 12 Jahren
DARSTELLER Vin Diesel, Asia Argento, Samuel L. Jackson, Danny Trejo
FAZIT: „Cooler Actionstreifen mit erstklassigen Special Effects auf einer sehr gut ausgestatteten DVD.“
AUSSTATTUNG Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Dokumentationen, Filmografien, Trailer, Deleted Scenes u. v. m.

Die Terror-Organisation Anarchy 99, unter der Führung des charismatischen Yorgi, hat nur ein Ziel: Die Vernichtung der kapitalistischen Welt. Keiner kann diese Terroristen stoppen, nicht einmal die NSA. Als die Geheimagentur auch noch einen ihrer besten Agenten verliert, der auf Anarchy 99 angesetzt war, beschließt man Feuer mit Feuer zu bekämpfen. Der Anarchist und Extremsportler Xander Cage (Vin Diesel), genannt Triple X, wird zwangsrekrutiert, um die gefährliche Terror-Organisation zu zerschlagen. Zuvor unterzieht Special Agent Augustus Gibbons (Samuel L. Jackson) den

unbequemen Heißsporn erst einmal einer ganz besonderen Aufnahmeprüfung. Natürlich besteht Triple X diese mit Bravour und so schickt ihn die NSA nach Prag, um sich bei Anarchy 99 einzuschleusen. Sein Ruf als Extremsportler und ein couragierter Auftritt verschaffen ihm Zutritt zu Yorgis Killer-Team. Bevor er jedoch herausfindet, was Anarchy 99 wirklich plant, muss er alle Register seines Könnens ziehen. Unerwartete Hilfe erhält er dabei von Yorgis Vertrauter Yelena, die im Verborgenen gegen den Terroristen arbeitet. Gemeinsam versuchen Sie die Welt zu retten. Auch wenn die Story etwas seicht ist, Fans von Vin Diesel

(Pitch Black, The Fast and the Furious) kommen bei xXx – Triple X voll auf ihre Kosten. Der Film strotzt nur so vor coolen Dialogen und atemberaubenden Actionszenen, in denen sich der muskulöse Hauptdarsteller so richtig austoben konnte. Ebenso gelungen wie die Special Effects ist die Ausstattung der DVD. Neben Dokumentationen und Filmografien werden sich Fans des Films besonders über das umfangreiche Making-of und einige entfallene Szenen freuen. Dazu kommt der Kommentar von Regisseur Rob Cohen, einige Weblinks, ein Musikvideo und eine ganze Reihe von Trailern. (wf)

Gewinnspiel

xXx - Triple X

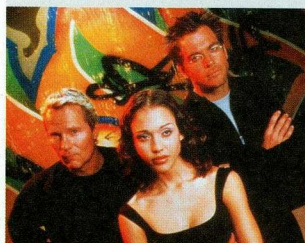
Z-680
Surround-System

Der neue Vin-Diesel-Knaller ist einer der Filme, die man einfach im Kino sehen muss, nicht zuletzt des absolut genialen Sounds wegen. Aber keine Sorge, auch wenn Sie xXx im Kino verpasst haben, gibt es noch eine Chance, den Film richtig zu genießen. Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Columbia Tristar das hochwertigste Z-680-Surround-System von Logitech im Wert von rund € 500,-.

Um teilzunehmen, senden Sie eine SMS mit dem Inhalt „pzgewinnen“ und dem Stichwort „Logitech“ an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS)
*Tarif nur gültig bei D1 t-mobil; D2 Vodafone**; O2; Mobilcom; Debitel **davon 12 Cent Vodafone-Leistung

Alternativ können Sie weiterhin auch per Postkarte an unseren Gewinnspielen teilnehmen. Schicken Sie diese an: Computer Media AG, Redaktion PLAYZONE, Stichwort: PLAYZONE, Gewinnspiele 05, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Teilnahmechluss ist der 30. April 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Columbia Tristar, AB Pressebüro und der Computer Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

Dark Angel — Season 1



ORIGINALTITEL
Dark Angel – Season 1
LAUFZEIT
Ca. 990 Minuten
TERMIN
12. April
FSK
Ab 16 Jahren
DARSTELLER
Jessica Alba, Michael Weatherly, Alimi Ballard



Seattle, 2019. Während die Welt langsam im Chaos versinkt, versucht die junge Max verzwweifelt etwas über ihre Vergangenheit als militärisches Versuchsobjekt herauszufinden. Das nötige Kleingeld dafür besorgt Sie sich mithilfe ihrer übernatürlichen Kräfte durch Einbrüche in die Häuser reicher Leute.
FAZIT: „James Camerons düstere Zukunftsvision ist nicht zuletzt wegen Jessica Alba echt sehenswert.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 2.0)/Englisch (DD 2.0), 16:9-Format, 6 DVDs, Interviews, Trailer, 24-seitiges Booklet

Ein Leiche zum Dessert



ORIGINALTITEL
Murder by Death
LAUFZEIT
91 Minuten
TERMIN
8. April
FSK
Ab 12 Jahren
DARSTELLER
Peter Falk, David Niven, Peter Sellers, Alec Guinness



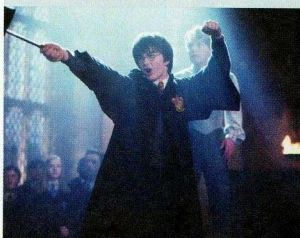
Der exzentrische Millionär Lionel Twain lädt fünf weltberühmte Detektive auf seinen düsteren Landsitz zu einem mörderischen Dinner ein. Kaum sind alle angekommen, gibt es auch schon den ersten Toten: den Gastgeber! Noch bevor die Nacht zu Ende ist, müssen die Detektive den Mörder finden.

FAZIT: „Geniale, alte Komödie mit absoluter Starbesetzung. Leider lässt die Ausstattung zu wünschen übrig.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (Mono)/Englisch (Mono), 16:9-Format, Dokumentation, Filmografien, Trailer

Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens



ORIGINALTITEL
H. P. and the Chamber of Secrets
LAUFZEIT
Ca. 153 Minuten
TERMIN
11. April
FSK
Ab 6 Jahren
DARSTELLER
Daniel Radcliffe, John Cleese, Kenneth Branagh



Auch im zweiten Schuljahr erlebt Zauberlehrling Harry Potter wieder jede Menge Abenteuer mit seinen Freunden auf der Zauberschule Hogwarts. Doch diesmal geht es richtig rund: Die Kammer des Schreckens wurde geöffnet und selbstverständlich muss Harry sich der Sache annehmen.

FAZIT: „Cooles Fantasy-Movie auf einer genialen Doppel-DVD, die nicht nur Harry-Potter-Fans faszinieren wird.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1EX)/Englisch (DD 5.1EX), 16:9-Format, Fotogalerie, zusätzliche Szenen, Interviews, Kommentare u. v. m.

DVD-CHARTS

Powered by
WIDESCREEN

Platz 1:

Windtalkers



STUDIO:
20th Century Fox

Platz 2:

Lilo & Stich



STUDIO:
Buena Vista

Platz 3:

Men in Black II



STUDIO:
Columbia

Platz 4:

Road to Perdition



STUDIO:
Warner

Platz 5:

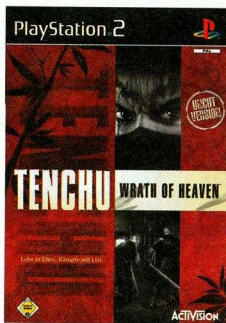
Resident Evil – Special Edition



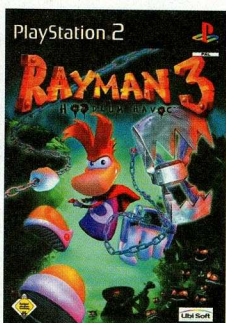
STUDIO:
Buena Vista

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

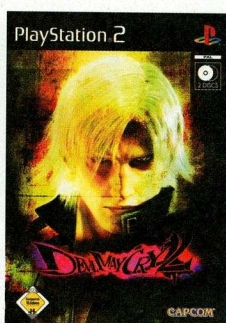
[illegible]



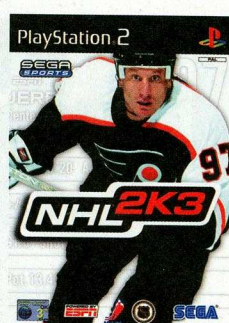
Tenchu: Wrath of Heaven
Knallhartes Ninja-Action-Spektakel für Fans fernöstlicher Kampfspiele.
Prämien-Nr. 002235



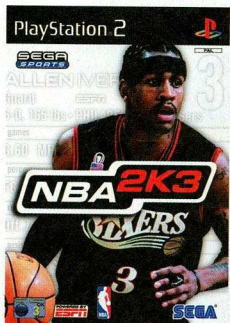
Rayman 3
Ubi Softs niedlicher Jump&Run-Held ist zurück, um die Welt vor dem Bösen zu bewahren.
Prämien-Nr. 002237



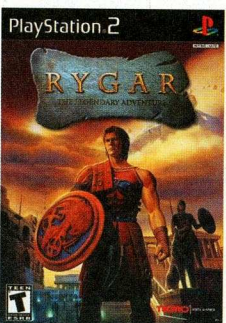
Devil May Cry 2
Teufelchen Dante und Engelchen Lucia erforschen düstere Gemäuer. Lieferbar ab 28.3.03.
Prämien-Nr. 002236



NHL 2K3
Pass, Schlagschuss, Tor! Cooles Kufenspektakel für Eishockey-Fans. Lieferbar ab 27.3.03.
Prämien-Nr. 002240



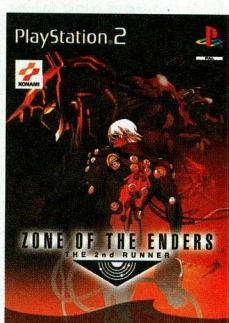
NBA 2K3
Realistische Umsetzung des amerikanischen Nationalsports. Lieferbar ab 27.3.03.
Prämien-Nr. 002239



Rygar
Held Rygar metzelt sich durch Gegnerhorden. Lieferbar ab Ende April.
Prämien-Nr. 002241



Tomb Raider: The Angel of Darkness
Erstes PS2-Abenteuer mit Lara Croft! Lieferbar ab Anfang Juni.
Prämien-Nr. 002105



Zone of the Enders: The 2nd Runner
Battle-Mech-Fights mit genialen Effekten. Lieferbar ab Ende April.
Prämien-Nr. 002238

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.pszone.de

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



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

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

(€ 110,40 / 24 Monate (= € 4,60 / Ausgabe); Ausland € 136,80 / 24 Monate)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht
spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach
Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die PLAYZONE selbst nicht
abonnieren haben, als Abonnent werben lassen!
Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der
PLAYZONE!

Datum Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

ANGEBOT PRÄMIENWERBUNG

LESERBRIEFE

**Sie haben Fragen,
Anregungen, Kritik
oder Lob? Dann
schreiben Sie uns!
Wir freuen uns über
jeden Brief, der
uns erreicht, und
bemühen uns, alle
Fragen zu beant-
worten! Bitte legen
Sie keinen Rück-
umschlag oder
Briefmarken bei,
aus zeitlichen
Gründen ist es uns
nämlich leider nicht
möglich, die Briefe
persönlich zu
beantworten!
Schreiben Sie
einfach an fol-
gende Adresse:**

**COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth**

E-Mail: pszone@computec.de

PRÜGELSPIELE

Ohne irgendwelche Umschweife komme ich gleich zur Sache. Und zwar geht es mir um den „Test“ von *Mortal Kombat Deadly Alliance* in Heft 03/2003. Mir ist ja schon einige Zeit bekannt, dass ihr in Sachen Prügelspiele die *Virtua Fighter*-Brille aufgesetzt habt! Aber wird es nicht langsam Zeit, jene abzunehmen? Im *Mortal Kombat Deadly Alliance*-Test hat der ehrenwerte Herr Fischer eine ganze Menge Details ausgelassen! Einige Beispiele, die sträflicherweise keine Beachtung fanden:

1. Interaktive Arenen (zerstörbare Objekte okay, aber was ist z. B. mit säurespuckenden Statuen, die dem Kämpfer schaden können?)
 2. 95 % der Kampfstile sind existent und authentisch umgesetzt worden.
 3. Passwortgeschützte Spielstände
 4. Deutsche Version NICHT 1:1 gleich mit der US-Fassung (Video „History of Mortal Kombat“ fehlt)
 5. Kratzer und Schrammen in den Gesichtern nach dem Kampf
 6. Reversal-Moves
 7. Jeder Kämpfer hat 3 EIGENE Kampfstile (im Test könnte man glauben, es gibt nur 3 Kampfstile im gesamten Spiel)
- Diese Fakten gehören meiner Meinung nach in einen Test!

PLAYZONE: Wenn man ein Spiel auf zwei Seiten vorstellt, kann man nie auf alle Details eingehen, sondern muss eine gewisse Auswahl an Dingen treffen, die einem wichtig sind. Einige der Features, die du genannt hast, sind sicher einzigartig für das Spiel und hätten vielleicht wirklich Beachtung verdient. Andere sind bloße Details (z. B. die Kratzer im Gesicht oder die passwortgeschützten Spielstände), die nicht als echte Charakteristika betrachtet werden müssen. Allerdings wird auch jeder Spieler ein Spiel

mit anderen Augen sehen und dem ehrenwerten Herrn Fischer waren eben andere Dinge wichtiger als dir, weshalb er deine Punkte nicht erwähnenswert fand. Eine *Virtua Fighter*-Brille hat er aber gewiss nicht auf, er geht an jedes Spiel gleich unvoreingenommen ran.

Im Heft und auf der DVD wird der comicartige Stil bemängelt. Dieser ist Bestandteil von so ziemlich jedem Prügelspiel! Die Grafiker-

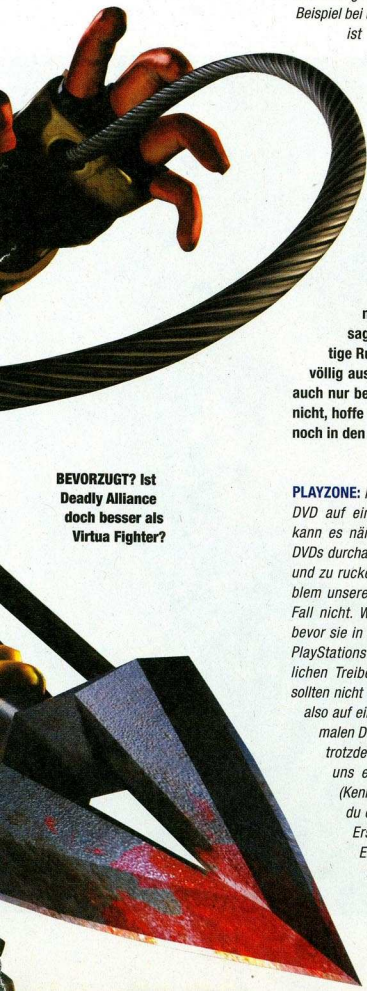
tung verstehe ich ebenfalls nicht! Wie kann eine Flimmerorgie wie *Virtua Fighter 4* ganze 85 % bekommen, *Mortal Kombat Deadly Alliance* dagegen nur 79 %? Das kann doch nur ein Witz sein! Dieses Spiel ist absolut flimmerfrei, die Kämpfer sehen sogar besser aus! Man beachte die unzähligen Details bei den Kostümen! Auch in Sachen Bewegung der Klamotten kann *VF4* bei weitem nicht mithalten! Eure



„Spaß“-Wertung ist der absolute Hohn! 82 % zu 94 % (VF4) – umgekehrt wär's richtig! Die Kämpferanzahl ist bei VF4 mit 13 geradezu lächerlich! Auch hier hat *Mortal Kombat Deadly Alliance* mit 23 haushoch die Nase vorn! Abschließend lässt sich sagen, das *Deadly Alliance* in fast allen Belangen die neue Referenz in Sachen Prügelspiele ist! (ohne *Virtua Fighter 4*-Brille).

MARCO MENZE

PLAYZONE: Flimmern ist doch nicht alles, was die Grafik ausmacht. Uns gefallen die Charaktere, Animationen und Arenen von *Virtua Fighter 4* ebenso gut, dass uns das Flimmern nicht so stört. Und sagt die Anzahl der Kämpfer wirklich etwas über die Qualität eines Spieles aus? Das Beispiel zeigt aber einmal mehr, dass sich über Geschmack trefflich streiten lässt.



BEVORZUGT? Ist *Deadly Alliance* doch besser als *Virtua Fighter*?

VERLORENE SCHWESTER

Ich hätte da mal eine Frage, wenn auch ziemlich spät: Mich würde interessieren, was mit der *PlayStation Games* passiert ist. Ich hielt noch vor nicht mal einem Jahr die Ausgabe 6/02 in der Hand und freute mich schon auf die nächste *PSG*, doch es kam nichts! Die Frage richtet sich besonders an Uwe Hönig und ich wäre ihm sehr verbunden, wenn er antworten könnte.

HENDRIK

PLAYZONE: Ganz einfach: Die *PSG* wurde aus wirtschaftlichen Gründen eingestellt. Der Markt war zu der Zeit nicht groß genug für die Menge an *PlayStation-2*-Magazinen, was ja auch einige unserer Konkurrenten schmerzhaft feststellen mussten. Die drei Redakteure, die die *PSG* zuletzt geschmissen hatten, sind alle im Verlag weiter beschäftigt worden, Uwe Hönig zum Beispiel bei uns in der *PLAYZONE*. Uwe ist inzwischen übrigens schon zum nächsten *Schwester*magazin weitergezogen, der *Xbox-Zone*, und lässt sich noch grüßen.

RUCKELNDE DVD

Zwar habt ihr es endlich geschafft, dass die DVD das macht, was man ihr sagt, aber jetzt treten heftige Ruckler auf oder sie setzt völlig aus; vielleicht ist das aber auch nur bei meiner DVD so. Wenn nicht, hoffe ich, ihr kriegt das auch noch in den Griff.

PETER

PLAYZONE: Kann es sein, dass du die DVD auf einem PC anschaust? Da kann es nämlich auch bei anderen DVDs durchaus passieren, dass es ab und zu ruckelt. Ein allgemeines Problem unserer DVD ist das auf jeden Fall nicht. Wir überprüfen die DVD, bevor sie in die Produktion geht, auf PlayStations mit allen unterschiedlichen Treibern. Das heißt, Ruckler sollten nicht mehr auftreten. Wenn du also auf einer PS2 oder einem normalen DVD-Spieler guckst und es trotzdem Probleme gibt, schick uns einfach die DVD zurück (Kennwort: DVD 05/2003) und du erhältst funktionierenden Ersatz. Wenn der wider Erwarten doch nicht funktionieren sollte, liegt das Problem beim DVD-Spieler.

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM



Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur ausgiebig diskutieren:

Wird *Splinter Cell* der neue Genre-König?

Ich habe gerade die Demo von *Splinter Cell* (PS2) angespielt und muss schon sagen, dass *Metal Gear Solid 2* einen ernst zu nehmenden Konkurrenten bekommen wird. Ich selber war und bin ein Fan von Konamis Vorzeigehelden Solid Snake und seinen Abenteuern. Doch das, was mir heute vor die Augen gekommen ist, setzt neue Maßstäbe. Egal, ob die Grafik oder der Sound – *Splinter Cell* überzeugt durch Feinheiten sowie Neuheiten. Das Gameplay sagt mir auch mehr zu, weil die Ausrüstung und die Fülle an Möglichkeiten keine Langeweile aufkommen lassen.

americasnumberone

Ich habe *Splinter Cell* auf der Xbox durch und muss sagen, dass es wirklich ein klasse Spiel ist. Allerdings ist die Xbox-Version teilweise wirklich sehr schwer. Oft kommt es vor, dass man an einer Stelle mehrere Versuche benötigt, um weiterzukommen. Das ist manchmal wirklich sehr frustrierend, zumal ich oft das Gefühl nicht loswurde, dass die Entwickler nicht rechtzeitig fertig wurden. Vor allem die ansonsten wirklich gute Grafik bugt an manchen Stellen ganz schön. Für die PS2-Version bleibt zu hoffen, dass die größten Mängel behoben werden können.

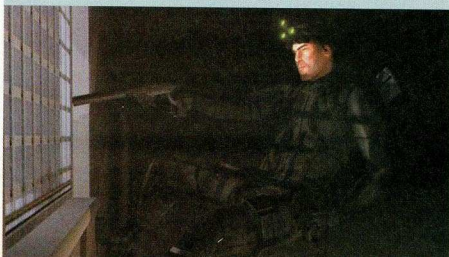
Kurt_Cobain

Grafik ist nicht besser, würde ich sagen. Okay, die Licht- und Schatteneffekte sind wirklich hammergeil, auch diese Tür zur Küche aus diesem biegsamen Plastik ist gut gemacht. Das war's. Der Detailgrad ist guter Durchschnitt, würde ich sagen. Schlecht hingegen finde ich, wie pixelig es manchmal ist (der Schatten von Sam). In Sachen Gimmicks sind beide Spiele gleichauf, wobei [die Gimmicks] bei beiden Spielen manchmal gar nicht so unbedingt notwendig waren und den Spielspaß kein Stück verbesserten. Die Steuerung und selbstdrehbare Kamera gefielen mir bisher nicht, kann man aber noch was machen.

mrsmacsuck

Tut mir Leid, aber bis jetzt finde ich es nicht besonders toll – nix mit genialer Inszenierung und coolem Charakter wie bei MGS. Teilweise fand ich die Schleich- und Kletterpassagen von *Splinter Cell* auch einfach nur langweilig. Da macht mir *MGS 2* viel mehr Spaß.

Hayate



LESERBRIEFE

SCHAUSPIELERINDE REDAKTEURE

Also euer DVD-Spezial: „Das komm(t) davon!“ war ja wohl der Hammer, ich hab mich fast totgelacht! Sei es nun über die sehr gelungene *The Getaway*-Parodie oder die

aus *Gute Zeiten – Schlechte Zeiten* bekannten schauspielerischen Fähigkeiten. Ein großes Lob an den Hauptdarsteller, wirklich gute Leistung, ich dachte wirklich, das wäre die Augsburger Puppenkiste! Und Stefanie Schetter hat sich ja ganz leicht den Wagen klauen lassen, war doch bestimmt nur ein Firmenwagen.

INFO UMFRAGE/POLLS

Umfrage online: Polls

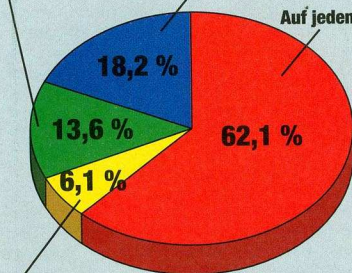
Die folgenden Polls haben wir vor kurzem auf www.play-zone.de gestartet. Hier können Sie regelmäßig nachlesen, welche Ergebnisse bei unseren Polls herausgekommen sind:

Interessiert euch die PS2-Umsetzung von Splinter Cell?

Hab's schon auf der Xbox, die PS2-Umsetzung interessiert mich nicht

Interessiert mich Null

Auf jeden Fall



Hab's schon auf der Xbox, werde mir die PS2-Version aber auch ansehen

Wolfgang war die perfekte Geisel, denn aus seinem Gesicht konnte man die Todesangst schon fast ablesen. Hans Ippisch hat mich von seiner schauspielerischen Leistung stark an Clemens Richter aus *GZSZ* erinnert.

PLAYZONE: Welche schauspielerische Leistung? Hans ist nur zufällig in die Dreharbeiten geraten und hat sich verhalten wie immer. Und diese Todesangst steht Wolfgang ständig ins Gesicht geschrieben, er fürchtet halt immer, dass seinen Redakteuren was passieren könnte, und wer soll dann die ganze Arbeit machen? Da müsste er sich ja selber mal auftrappeln.

Doch was mich am meisten interessiert, ist Folgendes: Wer ist diese Janina Wintermayr? Was macht die bei euch genau? Und vor allem wie jung ist sie? Das frag ich natürlich nur aus Interesse, nicht etwa, weil sie eine sehr attraktive junge Dame

ist. Ansonsten sehe ich keine Probleme für euch, in ein paar Folgen von *GZSZ* mitzuspielen. Auf jeden Fall würde ich es befürworten, wenn ihr öfters einmal so etwas in dieser Richtung macht, war echt sehr lustig. Ich habe es mir mittlerweile bestimmt schon 20 Mal reingegezogen!

THECROW1607@GTX.DE

PLAYZONE: Janina Wintermayr schreibt für eines unserer Schwesternmagazine. Wenn du wissen willst, für welches, musst du sie dir halt alle kaufen, da ist sie dann auch häufiger zu sehen (Ha, das nennt man überzeugende Werbung!). Unsere Karriere bei *Gute Zeiten – Schlechte Zeiten* stellen wir allerdings lieber mal etwas zurück, wer soll denn sonst für euch über PlayStation-2-Spiele berichten. Wenn wir allerdings Zeit und Ideen haben (Ersteres haben wir selten, Letzteres fast schon zuviel), machen wir gerne weitere Parodien dieser Art, sie scheitern ja doch gut angekommen zu sein.

INFO DVD-COVER

DVD-Cover ganz einfach zum Download!

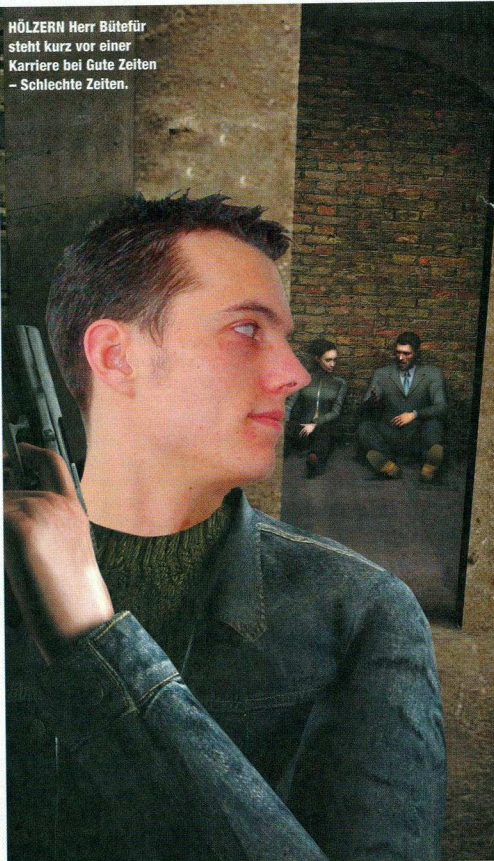
Bauen Sie sich Ihre PLAYZONE-DVD-Box doch ganz einfach selbst zusammen!

Wer die PLAYZONE nicht abonniert hat, kennt das Problem: Da will man die DVD archivieren, ohne Hülle macht sie sich aber nicht so gut im Regal. Auf unserer Homepage stellen wir deswegen immer das aktuelle Cover zum Download bereit.

Einfach auf den Link http://www.play-zone.de/?article_id=146260 gehen und dort den Anweisungen folgen. Danach benötigen Sie nur noch eine leere DVD-Hülle und können so Ihre Sammlung von PLAYZONE-DVDs hübsch archivieren.



HÖLZERN Herr Bütefür steht kurz vor einer Karriere bei *Gute Zeiten – Schlechte Zeiten*.



UNGELIEBT? Primal-Fans und Briten mögen Primal mehr als wir.



EMPÖRTE FANS

Nach eurer peinlichen *The Getaway*-Verarschung solltet ihr mal auf eurer Homepage und im Magazin Stellung nehmen und euch entschuldigen! In mehreren Foren – z. B. OPM2, finalfantasy.de, playstation, giga.de, playstation.com usw. – lese ich Beiträge, in denen die Zocker/User stinksauer sind! Das Gleiche gilt auch für mich!

PLAYZONE: Gleichzeitig lesen wir aber auch viele Mails, Briefe und Beiträge – auch von *The Getaway*-Fans –, in denen die Schreiber ziemlich begeistert sind. Eine Parodie kann eben immer anecken, doch ein Grund zur Entschuldigung sollte sie eigentlich nicht sein, wenn sie nicht unter die Gürtellinie geht und zum Beispiel die Fans persönlich angreift. Und das tut unserer „Das komm(t) davon!“-Beitrag bestimmt nicht. Wie heißt es doch so schön: „Die schönste Form der Hommage ist immer noch die Parodie.“

Euer Kommentar gegenüber Primal war ebenfalls ein Witz! Das Game IST ein Tophit und macht ungeheuren Spaß! Konnte das Ganze schon bei der PlayStation Experience in London spielen und war restlos

begeistert, genau wie der Rest der britischen Gamer! Was soll das?

PLAYZONE: Schön, dass du für den Rest der britischen Gamer sprechen kannst, für uns aber leider nicht. Und wir waren eben nicht so begeistert von Primal. Das heißt aber nicht, dass wir jedem anderen das Recht absprechen, begeistert zu sein. Wäre nett, wenn unsere Leser das umgekehrt auch so sehen würden.

Ich werde mir die **PLAYZONE** nicht mehr kaufen; obwohl ich mir immer alle Game-Mags kaufe! Solange keine Entschuldigung erscheint, wird das auch so bleiben! Eigentlich sollte man sich bei dem Ganzen nicht so aufregen. Doch da es in eurem Magazin immer wieder solche Ausrutscher gibt, gibt es wohl keine andere Möglichkeit mehr! Vergesst nur nicht, dass ihr mit solchen Sachen viele Gamer verletzt, die großen Fans von z. B. *The Getaway*, *Primal* usw. sind! Nun ja, tut was ihr wollt!

MYSTIFYZOR@AOL.COM

PLAYZONE: Gerade so Dinge wie Parodien sollte man mit Humor nehmen und nach den Leser-Reaktionen, die wir bekommen haben, konnte der größte

Teil der *Getaway*-Fans diesen Humor auch aufbringen. Dass man als Meinungsmagazin nicht immer die gleiche Meinung vertritt ist alle seine Leser, muss man in Kauf nehmen und wir denken, dass es niemanden „verletzen“ sollte, wenn wir anders denken als er selber. Deshalb sagen wir lieber ehrlich, wie wir ein Spiel finden, als irgendeiner vermuteten öffentlichen Meinung nach dem Mund zu reden. Allerdings: Würden wir mit unseren Einschätzungen ständig weit daneben liegen, würde kein Mensch mehr unser Magazin lesen. Schon diese innere Logik sollte dich eigentlich von unserem aufrichtigen Bemühen um „Objektivität“ überzeugen.

GESCHENKE HER!

Ich habe mir vor kurzem ein Probe-Abonnement schicken lassen und beim Lesen habe ich etwas Interessantes bemerkt: Einige Leser, die einen Leserbrief schreiben, bekommen willkürlich Spiele etc. geschenkt! Kann ich das mit meinem Brief auch?

PETE SCHERNBECK

Lesefutter für Konsolenfans!



N-ZONE – Das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Auf ganzen sechs Seiten testet die **N-ZONE** diesen Monat *Metroid Prime*. Außerdem im Test: *Phantasy Star Online* sowie *Zelda* für den Game Boy Advance und *Yu-Gi-Oh!* für den Game Boy Color. Aus Japan kommt der Import-Test zu *World Soccer Winning Eleven 6*. Insgesamt testet die **N-ZONE** mehr als 30 Spiele. Prügelspielfans können sich auf die Vorschau zu *Soul Calibur 2* freuen. Und wer mal wissen will, wie sich der GameCube weltweit schlägt, wird in der vierteiligen Reportage bestens informiert.



X-ZONE – Das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Xbox-Testoffensive: Über 35 Titel im Test, darunter Highlights wie *Panzer Dragoon Orta*, *Metal Gear Solid 2: Substance*, *Racing Evolution* und *Shenmue II*. Außerdem im Heft: Vorschau-Berichte zu *Driver 3*, *Indiana Jones*, *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* und *Yager*! Wichtig für Online-Spieler: die große Xbox-Live-Reportage im Heft und auf DVD. Über 4,2 GB DVD-Videomaterial mit Spielszenen der Xbox-Highlights. Ab jetzt im Handel!

UNVERGLEICHLICH?
Sicher ist Tony Hawk's Pro Skater besser als Simpsons Skateboarding, aber kann man die beiden Spiele überhaupt vergleichen?



PLAYZONE: Nein! Wir haben übrigens noch nie bemerkt, dass einige Leser willkürlich Geschenke bekommen. Entweder, du verwechselst uns mit irgendeiner anderen Zeitschrift oder du weißt mehr als wir. Das wäre aber doch sehr merkwürdig, weil wir die Geschenke ja selber rauschicken müssten. Und da wir uns bei der Arbeit nie im Drogen-, sondern höchstens im Arbeitsrausch befinden, würden wir uns daran erinnern.

SPIELEUMFANG

Ihr seid ständig dabei, euer Magazin zu verbessern, und das ist auch gut so. Doch was sehen meine Augen in der neuesten Ausgabe? Da führt ihr bei den Infokästen neue Sparten wie Audio und Video ein (Na ja, wen's interessiert). Dafür muss dann die Sparte „Umfang“ weichen. Bin ich denn der Einzige, der den Kauf eines Spiels auch vom Umfang abhängig macht? Was bringt mir ein Spiel mit super Grafik und tollem Sound, wenn ich in weniger als zehn Stunden den Abspann sehe? Nein danke, dafür zahle ich keine 60 Euro. Wenn wir schon beim Geld sind, hättet ihr lieber die Sparte mit dem Preis weglassen, denn jedes einigermaßen vernünftige Spiel kostet ca. 60 Euro, das sollte doch jetzt wirklich jeder wissen.

RAINER HAMM, MECKENBEUREN

PLAYZONE: Gerade in letzter Zeit kommen immer mehr Spiele auf den Markt, die von Anfang an weniger als 60 Euro kosten. Zugegeben, das sind selten richtige Kracher, aber viele kaufen sich vielleicht ein ansprechendes Spiel, das kein Hit ist, eher, wenn der Preis stimmt. Deshalb wollten wir auf diese Sparte nicht verzichten. Den Umfang erwähnen wir nicht mehr, weil er einfach schwer zu messen ist. Wenn wir ein Spiel in zehn Stunden lösen, schaffen andere das vielleicht in sieben, wieder andere brauchen siebzehn. Selbst wenn eine objektivere Messung möglich wäre, würde das nicht immer viel über den wahren Umfang aussagen. Ein Rennspiel mit 24 Strecken und zwei Spielmodi kann einen zum Beispiel kürzer beschäftigen als eines mit zwölf Kurven und sechs Spielmodi. Deshalb wollen wir lieber im Fließtext auf diese Dinge eingehen und haben uns entschlossen, den Infokasten etwas übersichtlicher zu gestalten.

SIMPSONS AUF DEM SKATEBOARD

Wie jeden Monat habe ich mir auch am 31. Januar die PLAYZONE gekauft. In dieser las ich Ihren Testbericht über *The Simpsons Skateboarding* und muss (bei allem nötigen Respekt) sagen: Ham se eigentlich 'n Ratsch im Kappes?

PLAYZONE: Hä? Merkwürdige Dialekte verstehen wir hier nicht, schwätze se gefälligst schwäbisch mit ons!

Natürlich wird diese Umsetzung der Serie nicht gerecht, doch immerhin besser als nichts. Klar wäre es schön, einen Standard wie *Tony Hawk's Pro Skater* zu haben und diesen zu überbieten, doch was erwartest Sie? Die Simpsons stehen – und das sage selbst ich als großer Fan – schon lange nur fürs Kommerzielle. Schon seit ein paar Staffeln nimmt die Qualität der Episoden kontinuierlich ab, wieso sollte es da bei Videospielen anders sein?

PLAYZONE: Ob die Simpsons seit ein paar Staffeln schlechter werden, ist sicherlich diskussionswürdig, doch eines werden sie bestimmt nicht: kommerzieller. Die meisten Fans beschwerten sich doch gerade darüber, dass die Geschichten immer absurder und unlogischer werden, mit anderen Worten: weniger massenkompatibel. Außerdem betont Simpsons-Schöpfer Matt Groening in seinen Interviews immer, wie wichtig ihm die Simpsons noch sind und dass er auch einen gewissen Anspruch an sie hat. Da sollte er doch darauf achten, was mit seinen Lizenzen so angestellt wird.

Doch Ihr Test ist trotz dieser Tatsache in meinen Augen nichts weiter als ein Witz. Die Levels sehen zwar wirklich nicht allzu gut aus, doch der Grafik nur 26 % zu geben, ist eine Unverschämtheit. Die Charaktere sind in einer guten Qualität. Wer sagt, sie sähen zu undetailliert aus oder es würden Texturen fehlen – es sind Zeichentrickfiguren, die sehen immer so aus. Das Gleiche gilt übrigens auch für die Levels und darin enthaltenen Gebäude, auch wenn der Levelaufbau manchmal wirklich etwas zu wünschen übrig lässt.

PLAYZONE: Natürlich sind das Zeichentrickfiguren und -umgebungen, das ist uns klar. Das sind aber auch die Figuren in der Fernsehserie und da sehen sie nicht nur ziemlich anders aus, sondern für Fan-Augen auch besser. Es hat ja keiner bemängelt, dass Texturen oder Details fehlen, nur dass die Figuren ihren Vorbildern spotten. Wir konnten uns außer-

dem einfach nicht mit dem Gedanken der dreidimensionalen Simpsons anfreunden, Cel Shading hätte in diesem Fall vielleicht mal gut getan. Bei dem neuen Futurama-Spiel ist das übrigens sehr gut gelöst.

Die Steuerung ist wirklich etwas träge und die Charaktere kommen manchmal wirklich nicht die Pipes hoch, doch in meinen Augen macht das Game trotzdem Spaß, weshalb ich auch die Wertung von 36 % für den Spaß unverschämte finde. Und noch etwas: Sie sollten Spiele erst einmal alleine testen, und dann mit anderen vergleichen. Natürlich hat ein kleines Spiel wie *The Simpsons Skateboarding* keine Chance gegen den Genrekönig *Tony Hawk*, aber alleine gesehen ist es, zumindest für Fans, ein nettes Spiel für ein paar Stunden.

MICHAEL VOGT

PLAYZONE: Genau das fanden die Fans in unserer Redaktion nicht. Nicht mal für ein paar Minuten fanden wir es ein nettes Spiel, für ein paar Stunden ist es eine Qual. Als Skateboardspiel muss es sich leider den Vergleich mit *Tony Hawk* gefallen lassen, aber selbst für sich gesehen ist es unserer Meinung nach ein Flop.

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 03/03

Battle Engine Aquila

Peter Bachhausen, Bamberg
Claudio Forster, Aabenberg
Ludwig Hiller, Köln
Beate Kessler, Offenbach
Jürgen Becke, Borken
Axel Hake, Viernheim
Sabine Michels, Gelsenkirchen
Lothar Petersen, München
Manfred Schott, Schwerin
Thomas Embregts, Wolfsburg
Andreas Denniger, Neumünster
Robert Brachtendorf, Ravensburg

Scary Movie

Reiner Gallwasser, Bremen
Bernd Feierter, Augsburg
Hajo Viereck, Homburg
Toni Paukert, Zwiesel
Vera Brecht, Karlsruhe

Lilo & Stitch

Rosa Gmelch, Mülhausen
Thomas Dreher, Emden
Frank Hartmann, Gera
Christian Unger, Stuttgart
Hartmut Gessler, Uelzen

Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer monatlichen Verlosung teil – **hier sind die Gewinner im März!**

- **Einen modernen Multimedia-PC:**
Mike Körner aus Berlin
- **Eine Sony PlayStation 2:**
Norbert Schlüter aus Stockstadt
- **Einen Nintendo GameCube:**
Ralf Neuschäfer aus Düsseldorf
- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:**
Nikolas Daniel aus Garmisch-Partenkirchen

Herzlichen Glückwunsch!

ZU GEWINNEN
Ein moderner
Multimedia-PC
von MOMAX, der
keine Wünsche
offen lässt.

PLAYSTATION 2 Alles was
man braucht: Mega-Spiele-
auswahl, DVD-Player und
Online-Gaming ab Sommer!

NEUE GENERATION: Ab 28.
März ist der mit Bildschirm-
Beleuchtung versehene Game
Boy Advance SP erhältlich.

KLEIN, SCHWARZ, STARK:
Nintendos Würfel überzeugt
durch starke Games, tolle
Technik und günstigen Preis!

PLAYZONE
ABO INSIDE



Alte Haudegen und neue Besen: Personelle Wechsel bei PLAYZONE!

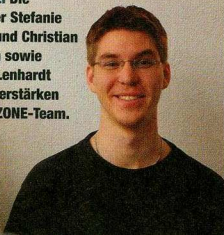
An dieser Stelle
werden wir Ihnen
in Zukunft **Interna**
aus der Redaktion
präsentieren.
Passenderweise gibt
es in diesem Monat
einiges zu berichten!

Eine etwas länger andauernde Umstrukturierungsphase ist jetzt abgeschlossen: Mit dieser Ausgabe verlassen drei Mitarbeiter die PLAYZONE und wechseln firmenintern zu anderen Heften. Im Falle von Layouter Christian Harnoth ist dies das Filmmagazin **WIDESCREEN**, während Redakteur Uwe Hönig sowie der freie Mitarbeiter Oliver Beck in Zukunft für unser Schwestermagazin **XBOX-ZONE** schreiben werden. Wir

wünschen allen dreien viel Erfolg! Natürlich haben wir bereits kräftige Verstärkung gefunden, um die Lücken zu schließen. Die neue Mediengestalterin Stefanie Sämman layoutet schon seit einiger Zeit an PLAYZONE und wird in Christians Fußstapfen treten. Unseren neuen Volontär Christian Schönlein kennen aufmerksame Leser schon aus der letzten PLAYZONE-Ausgabe – nach seinem Praktikum hat sich Christian entschlossen, ein fester

Teil unseres redaktionellen Teams zu werden. Auf unseren dritten Neuzugang sind wir besonders stolz: Niemand anderes als der Spiele-Veteran Heinrich Lenhardt arbeitet ab sofort als Nordamerika-Korrespondent für PLAYZONE und versorgt Sie mit topaktuellen News und exklusiven Berichten direkt aus den USA. Den Anfang macht dabei seine Reportage zu *Medal of Honor: Rising Sun* (ab Seite 18). Willkommen an Bord! (mp)

NEU DABEI Die Newcomer Stefanie Sämman und Christian Schönlein sowie Heinrich Lenhardt (rechts) verstärken das PLAYZONE-Team.



TSCHÜSS! Uwe Hönig und Oliver Beck wechseln zur **XBOX-ZONE**, Christian Harnoth zur **WIDESCREEN**.

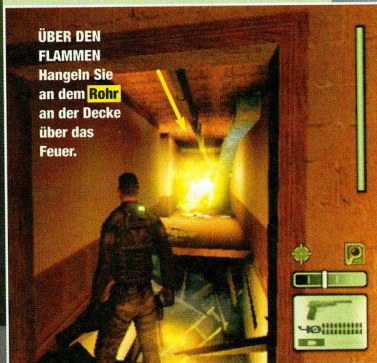
Tom Clancy's Splinter Cell

Die Welt steht kurz vor einem Krieg. Unsere **umfangreiche Komplettlösung** hilft Ihnen, Sam Fishers Mission zu erfüllen – und das so cool wie möglich.

Vorab:

Die Komplettlösung wurde auf dem Normal-Schwierigkeitsgrad erstellt. Der Unterschied zum Hard-Modus besteht ausschließlich darin, dass Sam weniger Treffer verkraftet, während seine Gegner umso stärker sind. Darüber hinaus war es uns ein Anliegen, das Spiel im „Fisher-Style“ zu lösen. Dieser definiert sich dadurch, dass Sam so selten wie möglich zur Waffe greift und seine Gegner entweder umschleicht oder lautlos und stilvoll ausschaltet.

ÜBER DEN
FLAMMEN
Hängen Sie
an dem Rohr
an der Decke
über das
Feuer.



Unter folgenden Nummern können Sie per Fax die Komplettlösungen vergangener PLAYZONE-Ausgaben abrufen *:

0190 - 756762-301	Baldur's Gate
0190 - 756762-302	Blood Omen 2
0190 - 756762-303	Das Ding
0190 - 756762-304	Final Fantasy X Teil 1
0190 - 756762-305	Final Fantasy X Teil 2
0190 - 756762-306	Half-Life
0190 - 756762-307	Headhunter
0190 - 756762-308	ICO
0190 - 756762-309	Medal of Honor
0190 - 756762-310	Onimusha 2
0190 - 756762-311	Project Zero
0190 - 756762-312	Shadow Man 2 Teil 1
0190 - 756762-313	Shadow Man 2 Teil 2
0190 - 756762-314	Tony Hawk's Pro Skater 3

Mission 1: Polizeirevier

Der Weg ins Lagerhaus

Schleichen Sie nach rechts zur Treppe und springen Sie an die Leiter. Auf dem Dach öffnen Sie die Luke und betreten den Lüftungsschacht in gehockter Stellung. Am Ende des Schachtes klettern Sie an dem Rohr hinauf. Auf dem Dach benutzen Sie das Seil über Ihnen, um in das brennende Lagerhaus auf der anderen Seite zu gleiten.

Die Flammenhöhle

Verlassen Sie den Raum und gehen Sie durch die nächste Tür auf der linken Seite. Im Treppenhaus springen Sie über das Geländer und lassen sich auf die nächste Ebene fallen. Dort betreten Sie den Flur und hangeln am Rohr unter der Decke über das Feuer. Danach folgen Sie den Anweisungen, die Sie über Funk erhalten. Unterhalten Sie sich mit dem verletzten Kontaktmann und verlassen Sie den Raum durch die zweite Tür. Bleiben Sie vor dem folgenden Durchgang stehen und ziehen Sie Ihre Waffe. Durch die geöffnete Tür zerschießen Sie das Glasdach des nächsten Raumes, den Sie daraufhin unbeschadet durchqueren können.

Blausteins Appartement

Folgen Sie dem Balkon bis zu dem Punkt, an dem das Geländer unterbrochen ist. Hangeln Sie von dort aus zur gegenüberliegenden Seite. Hinter der nächsten Ecke treffen Sie auf einen Gegner, der gerade telefoniert. Warten Sie in einer dunklen Ecke und schleichen Sie sich in gehockter Stellung an ihn heran, nachdem er mit seinem Kollegen gesprochen hat. Nachdem Sie ihn ins Land der Träume geschickt haben, verstecken Sie seinen Körper und hören auf die Schritte der anderen Wache im Haus. Wenn diese leiser werden, öffnen Sie die Tür und zerschießen den TV.

Der erste Türcode

Im Haus schießen Sie zuerst die Lichter aus und schalten die Wache im Schutz der Dunkelheit aus. Hacken Sie sich in den Rechner unter dem Fenster im ersten Raum ein. Hinter dem Gemälde im letzten Raum ist ein weiterer Computer versteckt, der einen Speicher-Stick mit dem Türcode birgt. Auf dem Balkon steigen Sie auf das Geländer zu Ihrer linken und gleiten am Seil auf die andere Seite. Rutschen Sie an dem Drahtseil des Fahrstuhls in die Tiefe und öffnen Sie die Dachluke des Lifts. Die nächste Tür muss mit dem Dietrich geöffnet werden.

Zwei Polizisten

Schleichen Sie in die Nische, die sich rechts neben der Treppe befindet. Auf der Treppe und bei dem Baum finden Sie jeweils eine alte Flasche. Werfen Sie diese die Treppe vor dem Container herunter, um die Wachen abzulenken. Sobald eine Wache nach unten geht, können Sie diese im Schatten niederschlagen. Die Prozedur wiederholen Sie mit dem zweiten Polizisten. Verstecken Sie die Körper und gehen Sie weiter, bis Sie an den Platz mit dem Springbrunnen gelangen.

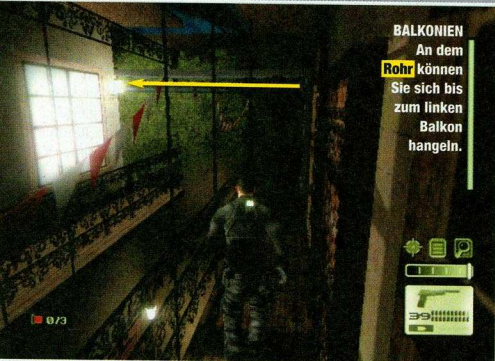
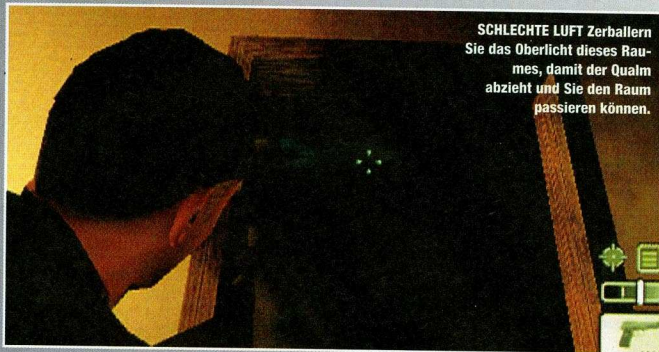
Auf dem Morevi-Platz

Schräg gegenüber ist ein Gebüsch – dort ist auch ein gut verstecktes Loch in der Mauer, aus dem rötliches Licht schimmert. Hier finden Sie im Computer einen Speicher-Stick mit dem Zahlencode für das Polizeirevier und zwei Medi-Kits. Der Computer öffnet auch das Gittertor auf dem Marktplatz. Allerdings patrouilliert jetzt auch eine Wache auf dem Platz. Warten Sie, bis der Gegner wegsieht und huschen Sie dann durch das Tor.

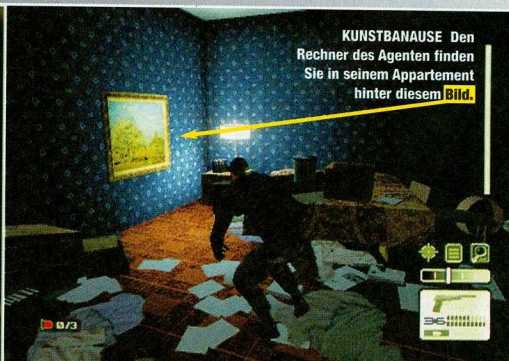
Gasse hinter dem Marktplatz

Hinter dem Tor gehen Sie schnell um die Ecke auf der rechten Seite. Den Zivilisten können Sie in Ruhe lassen, solange Sie

SCHLECHTE LUFT Zerballern Sie das Oberlicht dieses Raumes, damit der Qualm abzieht und Sie den Raum passieren können.



BALKONEN
An dem Rohr können Sie sich bis zum linken Balkon hangeln.

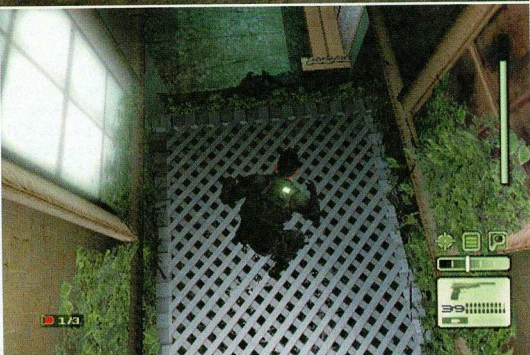


KUNSTBANAUSE Den Rechner des Agenten finden Sie in seinem Appartement hinter diesem Bild.

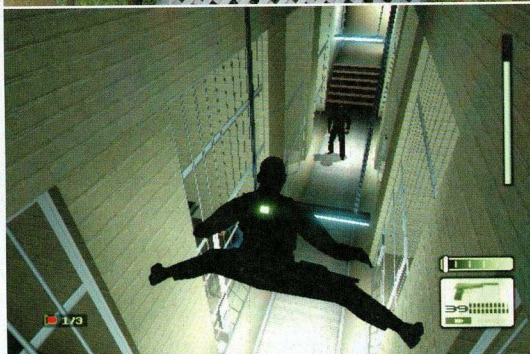
VERSTECKT
Sehen Sie das **Licht** in der rechten Ecke? Hier befindet sich ein Geheimraum, in dem Sie Munition, Medi-Kits und einen wichtigen Computer finden.



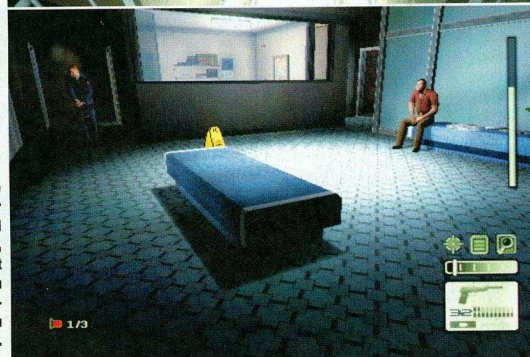
„KOMMT EIN VOGEL GEFLOGEN
... und setzt sich nieder auf deinen Kopf!“. Das wird sich die Wache auch denken, wenn Sam sie von oben her ausschaltet.



SAM ZUR TURN-WM!
In schmalen Gängen können Sie einen Spagatsprung ausführen, der nicht nur effektiv und leise ist, sondern auch verdammt cool.



AN DER WAND ENTLANG
Schleichen Sie hier an der Wand entlang rund um den Raum. Selen Sie dabei sehr leise und vorsichtig, um nicht vom Mann entdeckt zu werden.



unentdeckt bleiben. Wenn Ihnen die Patrouille entgegenkommt, verstecken Sie sich in einer dunklen Ecke. Schlagen Sie den Gegner nieder und stecken Sie den Speicher-Stick ein. Folgen Sie der Gasse weiter.

Die Wache am Holzdach

Diesem Typen können Sie einfach eine überbraten. Cooler ist es jedoch, auf das Holzdach zu klettern und der Wache am Ende auf den Kopf zu springen.

Die Mauer mit dem Stern

An der Mauer steigen Sie auf den Container in der Ecke und vollführen einen Doppelsprung. Springen Sie erst gegen die Hauswand und stoßen Sie sich dann zur Mauer ab. Auf der Mauer beginnt der nächste Abschnitt.

Das Polizeirevier

Gehen Sie die Treppe nach unten und schleichen Sie in den Gang. Warten Sie, bis die Wache im linken Raum am Ende des Gangs verschwindet. Zwischen zwei Zellen führen Sie den Spagatsprung aus. Warten Sie hier oben, bis die Wache direkt unter Ihnen durchläuft, und lassen Sie sich fallen. Verstecken Sie den Körper und gehen Sie vorsichtig zum Ende des Gangs. Sobald sich die Tür öffnet, führen Sie erneut den Spagatsprung aus und lassen sich auf den nächsten Feind fallen. Tragen Sie die Körper in der Wachstube. Hier holen Sie gleich noch einen Speicher-Stick aus dem PC.

Die Leichenkammer

Schleichen Sie geduckt unter dem Fenster im nächsten Gang entlang und betreten Sie den dahinter liegenden Raum. Dort pressen Sie sich erst einmal gegen den Schrank und beobachten den Forscher. Sobald dieser stehen bleibt, nehmen Sie ihn in den Schwitzkasten und quetschen ein paar Informationen aus ihm heraus. Anschließend nehmen Sie den Speicher-Stick aus dem Computer und öffnen die Tür zum Nebenraum. Bleiben Sie im Tür-rahmen hocken und zerstören Sie die Kamera in der Ecke. Jetzt können Sie unbeobachtet den Raum betreten und das Medi-Kit nehmen. Nach einer kleinen Unterredung mit Ihrem Chef geht's weiter den Gang entlang. Warten Sie so lange neben dem Pförtnerhäuschen, bis die Unterredung beendet ist. Pressen Sie sich dann an die rechte Wand und gleiten Sie daran einmal um den ganzen Raum herum, bis Sie die zweite Tür erreichen.

1. Stockwerk

Lassen Sie die beiden Schreibtischhengste in Ruhe. Schleichen Sie an ihnen vorbei und gehen Sie durch die erste Tür. Hier holen Sie sich einen S-Stick aus dem PC. Hinter der nächsten Tür schlagen Sie die Wache nieder und nehmen den Stick an sich. Benutzen Sie den PC. Erledigen Sie die beiden Typen an den Rechnern, wenn

Sie einen weiteren S-Stick wollen. Ansonsten verlassen Sie den Raum so, wie Sie gekommen sind. Gehen Sie unten durch die Doppeltür, wo sich der ängstliche Zivilist aufhält.

Mission 2: Verteidigungsministerium

Der Einstieg

Gehen Sie zu dem kleinen Schornstein und seilen Sie sich bis zu dem geöffneten Fenster ab. Im Raum dahinter warten Sie in der Dunkelheit hinter dem Regal, bis der Offizier Ihnen den Rücken zukehrt. Knocken Sie ihn aus, zerschneiden Sie die Kamera über der Tür und holen Sie sich den S-Stick aus dem Rechner.

Die Tiefgarage

Checken Sie mit Ihrer flexiblen Optik, ob die Luft hinter der nächsten Tür rein ist und betreten Sie dann den Gang. Verstecken Sie sich hinter einem der Vorsprünge an den Wänden, lassen Sie die eine Wache an Ihnen vorbeigehen und ziehen Sie ihr den Pistolengriff über den Schädel, sobald sie am Ende des Gangs ist. Danach kriegte die Wache neben dem Alarmpfopf eine übergeben. Durch die Tür gelangen Sie in das Treppenhaus. Gehen Sie erst nach oben, um ein Medi-Kit zu holen, dann nach unten. **VORSICHT:** Auf den einzelnen Etagen befinden sich Überwachungskameras. Diese können Sie jeweils von der Treppe aus „erschließen“.

Der Chauffeur

Gehen Sie links im Schatten so weit, bis Sie ein Auto mit eingeschaltetem Licht sehen. Greifen Sie den Chauffeur, während er seine Blase entleert, und erpressen Sie Informationen. Ist das erledigt, gehen Sie zurück, in den Gang, wo Sie die beiden Gegner ausgeschaltet haben.

Zurück im Gang

Im nächsten Raum zerstören Sie die Kamera über der Tür, noch bevor Sie den Raum betreten. Vergessen Sie nicht, die beiden Computer zu überprüfen.

Anschließend klettern Sie noch oben in den Lüftungsschacht.

Küchendienst

Sie gelangen in die Kältekammer. Machen Sie hier das Licht aus und warten Sie, bis die Wache den Raum verlässt. Greifen Sie sich dann eine Flasche und werfen Sie diese gegen die Kunststofflamellen der Tiefkühlkammer. Der Koch wird neugierig und Sie können ihm eine überbraten, während er in der Kammer das Licht anschalten will.

Lass das Licht aus!

Im Speisesaal schleichen Sie hinter der Wache vorbei und machen das Licht aus. Verstecken Sie sich so in der Dunkelheit, dass Sie die Wache ausknocken können, wenn diese das Licht anmachen will. Tragen Sie den Körper hinter die Theke und schleichen Sie den Gang weiter entlang.

Lasernetz deaktivieren

Verlassen Sie die Kantine und gehen Sie leise die Treppe hinab. Verstecken Sie sich bei den Säulen und schleichen Sie vorsichtig nach unten, wenn sich die Wache von Ihnen entfernt. Warten Sie in der Dunkelheit unter den Stufen und erledigen Sie die Wache vor Ihnen, wenn die andere Wache am anderen Ende des Raumes ist. Danach kümmern Sie sich um den umherlaufenden Gegner. Wenn das erledigt ist, benutzen Sie den Computer, um die Lasersperren zu deaktivieren. Kurz darauf taucht ein Offizier auf und setzt sich vor den Rechner. Nehmen Sie ihn in den Schwitzkasten und schleifen Sie ihn vor den Retina-Scanner.

Lauschangriff

Warten Sie, bis die Kamera über der Tür nach links zeigt, und laufen Sie dann darunter durch. Hinter der Tür befindet sich der Hof. Dort nehmen Sie das Mikro zur Hand und zielen damit auf den Fahrstuhl. Sie müssen den Aufzug bis ganz nach oben verfolgen. Ist das erledigt, kommen zwei Wachen in den

Hof. Sie müssen jetzt zu dem Gitter rechts neben dem Tor und daran nach oben klettern.

Am Fahrstuhl

Laufen Sie in die kleine Abstellkammer links neben der Fahrstuhltür. Schieben Sie dann die flexible Optik unter der Tür durch und beobachten Sie die beiden Wachen. Wenn die Luft rein ist, verlassen Sie die Kammer und schleichen zum Fahrstuhl.

2. Stockwerk

Nachdem Sie den Fahrstuhl verlassen haben, zerstören Sie die Kamera am rechten Ende des Gangs und setzen den Einweg-Dietrich bei der nächsten Tür auf der linken Seite ein. Im Büro hacken Sie sich in das System und klettern danach in den Schacht über dem Schreibtisch. Auf der anderen Seite zerstören Sie die Kamera an der Wand und öffnen die nächste Tür. Dahinter befinden sich einige Goodies. Klettern Sie die Steigeisen hinauf und öffnen Sie die Luke. Sie befinden sich nun auf dem Dach.

Nikoladzes Computer

Seilen Sie sich am Schornstein bis zu dem Fenster ab. Sobald die Wache Ihnen den Rücken zudreht, pumpen Sie diese mit Blei voll. Die Sam-Fisher-Ethik verbietet natürlich solche Bleiverwendung und rät eher zu einem sauberen Kopfschuss. Dringen Sie durch das Fenster in den Raum ein und benutzen Sie Nikoladzes Computer. Sobald der Alarm ausgelöst wurde, lassen Sie sich am Fenster hinabfallen und halten sich so lange am Sims fest, bis die Wache den Raum wieder verlassen hat. Anschließend holen Sie noch weitere Informationen aus Nikoladzes Rechner und sammeln herumliegende Items ein.

Die Flucht

Verlassen Sie das Büro, gehen Sie nach links und die Treppe runter nach draußen. An der Wand hängt ein Medi-Kit. Rennen Sie geradeaus zum Fahrstuhl-

PINKELPAUSE
Greifen Sie sich
den Chauffeur,
während dieser
sich entleert.



LEICHTES SPIEL Schnappen Sie sich diesen Gegner von hinten, zerren Sie ihn in den Schatten und vergassen Sie ihm eine mächtige Beule.

schacht. Springen Sie an das Rohr und lassen Sie sich nach unten gleiten. In der Tiefgarage wartet Ihre Kontaktperson.

Mission 3: Ölraffinerie

Die Pipeline

Klettern Sie die Leiter hinauf und hangeln Sie an dem Rohr über den Stacheldraht. Vor dem Container müssen Sie sich rechts hinabfallen lassen und die Kante greifen. Hangeln Sie unter dem Container entlang und gleiten Sie am Drahtseil auf die andere Seite. Krabbeln Sie unter dem Stahlrohr durch. Über die Metallstange gelangen Sie auf das Rohr. Da der restliche Weg durch Feuer versperrt ist, müssen Sie wohl oder übel durch das Loch in die stinkende Pipeline hüpfen.

Dem Techniker auf der Spur

Klettern Sie zuerst die Leiter hinauf und öffnen Sie die Luke. Steigen Sie dann die Leiter zu Ihrer Rechten hinauf und betreten Sie den Steg. Sehen Sie die Funken über dem Metallschrank? Da müssen Sie rauf. Springen Sie an das Rohr über Ihnen und hangeln Sie sich mit angezogenen Beinen zum nächsten Steg. Dort lassen Sie sich auf die Wache fallen und schlagen sie per Sprungattacke bewusstlos. Wenn Sie die Treppe hinaufgehen, müssen Sie darauf achten, dass die Wachen Sie nicht sehen. Warten Sie so lange, bis die Gegner außer Sichtweite sind. Folgen Sie der Truppe unauffällig und schalten Sie die Wache aus, die Ihnen entgegenkommt.

Umweg

Weiter geht's um die Ecke in die Küche – verstecken Sie sich. Erledigen Sie die Wache, die außen bleibt, und warten Sie, bis die beiden anderen Gegner durch die Tür am Ende des langen Gangs verschwunden sind. Schnappen Sie sich jetzt die beiden Medi-Kits und gehen Sie nach außen. Achten Sie darauf, nicht durch das Fenster gesehen zu werden. Sie gelangen zu einem Generator, um

den ringsherum ein Feuer wütet. Springen Sie auf den Generator, hangeln Sie an dem Rohr darüber entlang und erledigen Sie die ausgetrickelte Wache. Schnappen Sie sich die Munition und das Medi-Kit.

Feuerwechsel

Zwei Schüsse reichen vollkommen! Der erste auf ein Fass vor Ihnen, der zweite auf das Fass neben dem Soldaten auf der Plattform links über Ihnen. Wenn kein Gegner mehr steht, holen Sie sich den Speicher-Stick von der Plattform. Laufen Sie die Treppe hinab. Auf der nächsten Ebene schicken Sie den Soldaten von der Treppe aus ins Nirwana, gehen durch die Tür und nehmen das Medi-Kit. Folgen Sie dann nur noch dem Gang und schnappen Sie sich den fliehenden Techniker. Nehmen Sie zuerst den Speicher-Stick und anschließend den Aktenkoffer.

Mission 4: CIA-Hauptquartier

Über dem Server-Raum

Folgen Sie dem Gang und warten Sie, bis ein Programmierer aus der Tür auf der rechten Seite kommt. Sobald er im gegenüberliegenden Raum verschwunden ist, betreten Sie das Zimmer, aus dem der Mann kam. Der Computer birgt einen Tür-Code. Verlassen Sie im Anschluss wieder den Raum und gehen Sie bis zur T-Kreuzung.

Einfach und genial!

Achten Sie auf die Wache, die hier patrouilliert. Wenn Sie nach links gehen, kommen Sie in einen Raum mit einem Wachmann. Warten Sie, bis der Wachmann auf der anderen Seite weg ist und pirschen Sie sich von hinten an den Gegner vor dem Fenster heran. Geben Sie ihm ein paar auf die Mütze und schleppen Sie ihn in die kleine Kammer, in der Sie noch einige Items finden können.

Zurück an der T-Kreuzung

Gehen Sie jetzt in die andere Richtung. Schnappen Sie sich die Wache, die im

Gang patrouilliert, bevor Sie die letzte Wache im gläsernen Büro überwältigen. Auf dem S-Stick ist der Code für die nächste Tür. Danach gehen Sie durch die Tür neben den Getränkeautomaten.

Tür zum Archiv

Entriegeln Sie das Schloss mit der Kombination 7687. Werfen Sie mit Ihrer flexiblen Optik einen Blick in das dahinter liegende Zimmer. Dort schalten Sie das Licht aus und erledigen die herumschnüffelnde Wache im Schutz der Dunkelheit. Im nächsten Raum hacken Sie den Rechner und gehen durch die Tür mit dem Zahlencode.

Im Lager

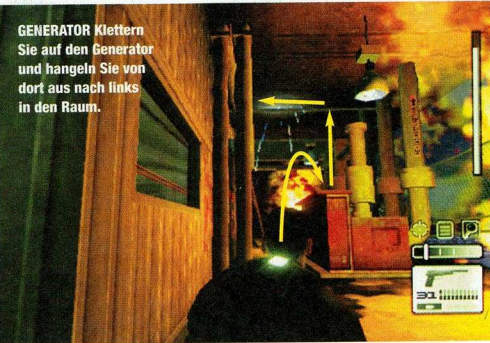
Bewegen Sie sich leise die Treppe hinab. Zwischen den ersten Regalen springen Sie mit einem Spagatsprung nach oben und lassen sich auf den ersten Arbeiter fallen. Genauso verfahren Sie mit dem zweiten. Wenn der zweite Arbeiter den Alarm auslöst, springen Sie erneut in den Spagatsprung und erledigen auch die Wache auf diese Weise. Sie können aber auch diese Variante ausprobieren: Laufen Sie an dem ersten Arbeiter vorbei und schlagen Sie den zweiten nieder. Dieser hat den kürzesten Weg zum Alarmknopf und deshalb die höchste Priorität. Der zweite Arbeiter verkriecht sich derweil oberhalb der Treppe und wartet auf die erlösende Kopfnuss.

Ihr treues Schießeszen

Oberhalb der nächsten Treppe liegt das SC-20K in einem der Regale. Nehmen Sie es an sich und füllen Sie Ihr Inventar mit der beiliegenden Munition. Zerstören Sie die Kamera, sobald Sie sich die Knarre unter den Nagel gerissen haben und achten Sie darauf, zuvor nicht in ihr Sichtfeld zu gelangen.

Vor dem Serverraum

Gehen Sie nach dem Gang in den Raum nach links. Zuerst müssen Sie den Anzugträger bewusstlos schlagen. Nach dem Gespräch mit Lampert treffen Sie auf eine Patrouille. Achten Sie auf ihre Laufwege und warten Sie einen günstigen Moment



IM LAGER
Führen Sie einen Spagatsprung aus, um nicht von den Arbeitern entdeckt zu werden.



IM SERVERRAUM
Achten Sie darauf, nicht ins Sichtfeld der Kamera zu rennen.



ab, in dem Sie sich von hinten an die Wache heranschleichen und sie ins Land der Träume schicken. Im ersten Büro auf der linken Seite befindet sich ein Speicher-Stick im Computer. Schalten Sie jetzt noch den Angestellten im Büro in der Ecke aus und checken Sie auch die Daten auf den Rechnern.

Im Serverraum

Hinter der Glastür öffnen Sie die rechte Tür mit der Kombination 2019. Warten Sie, bis der Techniker den Serverraum verlässt. Folgen Sie ihm in den kleinen Gang und knocken Sie ihn dort aus. Seinen Körper verstecken Sie wie gewohnt in einer düsteren Ecke. Im Serverraum hacken Sie sich in den Computer ein, nachdem Sie die Kamera an der Wand hinter dem Server zerstört haben.

Metalldetektoren

Verlassen Sie den Serverraum und folgen Sie dem Gang bei den Büros nach links. In der Toilette schalten Sie einen pinkelnden Wachmann aus. Am Ende des Gangs stehen Metalldetektoren. Lenken Sie den Pförtner mit der Cola-Dose ab und klettern Sie dann in sein Zimmer. Machen Sie dort das Licht aus und schicken Sie ihn ins Traumland, sobald er zurückkommt und das Licht anmachen will.

In der Halle

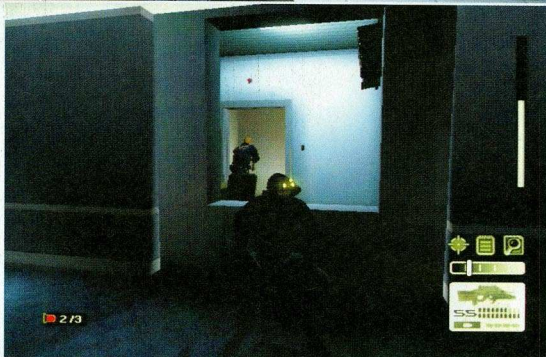
Laufen Sie rechts an der Wand entlang. Verstecken Sie sich in der dunklen Ecke, sobald der Wachmann seine Runde dreht. Gehen Sie in den Gang, aus dem die Wache kam und biegen Sie an dessen Ende nach links in das Treppenhaus ab. Laufen Sie vorsichtig nach unten und schießen Sie das Licht aus, wenn Sie nicht im Blickfeld der Kamera sind. Jetzt können Sie in Ruhe den Code an der Tür eingeben.

Gestresst

Sie gelangen in einen Raum mit zwei Getränkeautomaten. Im Nebenraum telefoniert ein aufgebrachter Agent. Warten Sie das Ende des Telefonats ab und beobachten Sie, wie der Typ in den Raum neben seinem Büro geht. Jetzt huschen

ABGELENKT

Werfen Sie eine Dose durch die Metalldetektoren, um den Wachmann aus seiner Kammer zu locken.



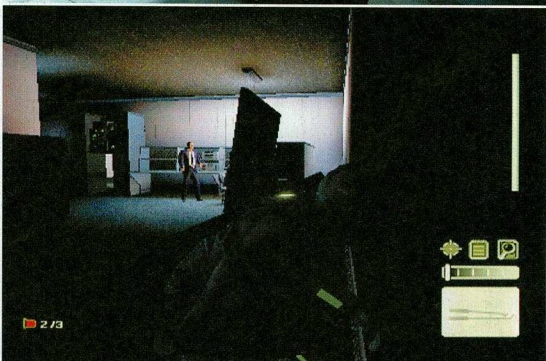
KINDER-SPIEL

Zwei Kameras, eine Wache – kein Problem. Schleichen Sie einfach rechts im Schatten an der Wand entlang um den ganzen Raum.



IM MEDIEN-RAUM

Schleichen Sie an der Wand hinter den Schreibtischen entlang. Hier verstecken Sie auch die Körper der Gegner dieses Raumes.

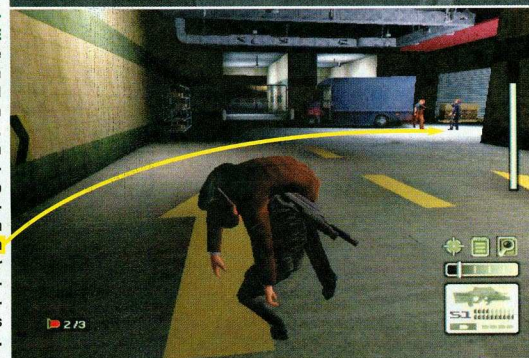
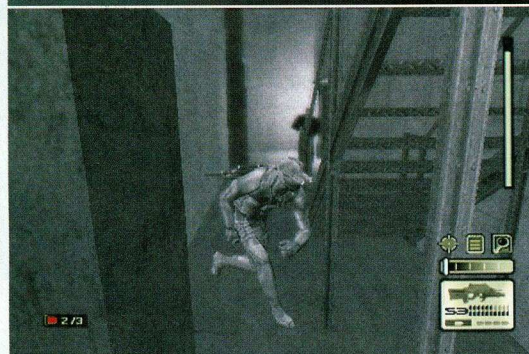
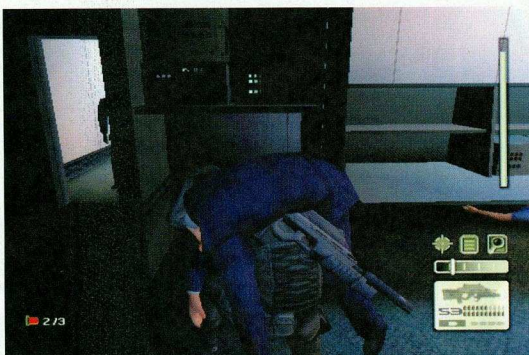


JETZT ABER SCHNELL! Beelen Sie sich, wenn Sie die Körper verstecken. Ansonsten kann es passieren, dass Sie von der Wache entdeckt werden.

ABKÜRZUNG Die Wache und die Kamera können Sie umgehen, wenn Sie durch diese Tür in den Hörsaal gehen. Dort verhalten Sie sich sehr leise!

VERSTECKT Deponieren Sie den Körper von Dougherty im Schatten unterhalb der Stufen, damit die heran kommende Wache ihn nicht findet.

NERVEN-SÄGE Laufen Sie links an der Wand entlang um den Laster. Dort laden Sie Dougherty ab und knacken den CIA-Mann aus, der Ihre Kollegen pausenlos zulabert.



Sie in sein Büro, machen dort das Licht aus und braten ihm kräftig eine über, sobald er das Licht anmachen will. Im hinteren Raum stecken Sie die Fackel ein und benutzen den Computer. Danach knacken Sie das Schloss an der anderen Tür und betreten den Fahrstuhl.

Tonstudio

Pressen Sie sich rechts an die Wand. Folgen Sie der Wand und schleichen Sie hinter der technischen Ausrüstung entlang bis zur nächsten Tür. Warten Sie, bis Sie ungesehen zu der Tür auf der rechten Seite des Gangs gehen können und schnappen sich dort den Speicher-Stick aus dem Computer. Verlassen Sie den Raum, wenn die Luft rein ist und gehen Sie zum nächsten Raum. Schnappen Sie sich die Haft-Kameras und die Infos aus den beiden Rechnern, bevor Sie den PC im kleinen Büro hacken.

Hörsaal

Hinter der ersten nicht abgesperrten Tür auf der linken Seite im Gang ist der Hörsaal. Gehen Sie rein und schleichen Sie an der linken Wand entlang, bis Sie auf Höhe der vorderen Sitzreihen sind. Belauschen Sie das Gespräch und knacken Sie das Schloss der Tür, über der ein rotes Licht brennt.

Raum 512

Weiter geht's an den beiden Agenten im Aufenthaltsraum vorbei, bis Sie zu der Tür 512 gelangen. Knacken Sie das Schloss, holen Sie sich Infos aus dem Rechner und vergessen Sie die Haftkameras nicht. Geben Sie an der Tür den Code ein und entscheiden Sie sich im nächsten Bereich für die Tür auf der rechten Seite.

Zugriff

Schnappen Sie sich Dougherty bei seiner Zigarettenpause im Raucherraum. Vorsicht: Draußen läuft eine Wache rum. Ziehen Sie Dougherty eine über und schalten Sie die Wache lautlos aus. Packen Sie sich dann Dougherty und tragen Sie ihn durch den Hof bis zu der Tür bei den Ventilatoren. Dahinter laufen Sie die Treppen hinab und verstecken Ihren unfreiwilligen Gast unterhalb der Stufen.

Nix wie raus!

Wenn Sie Dougherty verstaubt haben, machen Sie etwas Lärm auf der Treppe, damit der Wachmann nach dem Rechten sieht. Verstecken Sie seinen leblosen Körper ebenfalls unter den Stufen, nachdem Sie ihn ausgeknockt haben. Ballern Sie auf die Kamera in der Ecke. Jetzt tragen Sie Dougherty bis zu der Tür des Generatorraums und laden ihn kurz ab, um sich den Taser aus dem Regal zu schnappen. Außen tragen Sie ihn leise die Stufen nach unten und legen ihn auf den Aufzug. Fahren Sie nach unten, wenn der Wachmann weit entfernt ist und schalten Sie ihn lautlos aus. Zur Not tut's hier auch der Taser.

Exfiltration

Jetzt schleichen Sie nach unten in die Tiefgarage. Hier unterhalten sich Ihre beiden Kollegen (Zivil-Klamotten!) mit einem Wachmann. Laden Sie Ihre lebende Fracht ab und schleichen Sie an der linken Wand entlang. Huschen Sie um den Bus und greifen Sie den Uniformierten von hinten aus der Dunkelheit an. Holen Sie jetzt noch Dougherty und diese Mission wurde erfolgreich abgeschlossen.

Mission 5: Kalinatek-Gebäude

Erster Kontakt

Laufen Sie zum Lieferwagen auf der linken Seite und verschanzen Sie sich dahinter. Warten Sie dort, bis einer der Wachmänner Sie entdeckt. Pumpen Sie ihn voller Blei und verfahren Sie mit seinem Kollegen genauso, wenn dieser auf Sie zukommt.

Der Ausgang

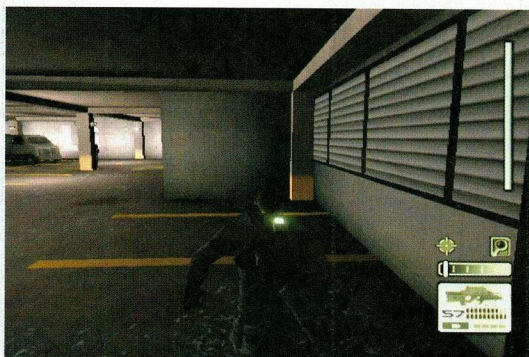
Gehen Sie über die Treppe nach oben zur nächsten Ebene der Parkdecks. Hier gibt es Probleme mit dem Licht. Rennen Sie sogleich geradeaus an die Wand und beobachten Sie, wie die Wachen auf das Wärterhäuschen feuern, in dem gerade eine Dose umgefallen ist. Machen Sie sich die Dunkelheit zunutze, indem Sie die drei Wachen entweder mit dem Gewehr aus der Ferne ausknipsen oder indem Sie jeden einzelnen in der Dunkelheit ausknocken. Benutzen Sie dazu Ihr Wärme- oder Nachtsichtgerät. Durch den Nebenraum gelangen Sie auf eine an einem Seil hängende Kiste. (Außerdem finden Sie hier ein Medi-Pack). Hangeln Sie an dem Stahlseil über der Kiste entlang.

Der Kran

Springen Sie vom Kran aus zu der Plattform mit den Kisten. Von dort aus seilen Sie sich nach unten ab. Schießen Sie eines der Glasdächer ein und springen Sie nach unten. Hinter der Tür wartet bereits eine Wache, die Sie unsanft ins Jenseits schicken müssen. Schnappen Sie sich den S-Stick der Wache und öffnen Sie damit die Tür vor dem Metalldetektor. Gehen Sie sogleich durch die nächste Tür und bewegen Sie sich hier nur langsam und leise, damit Sie nicht vom Gegner im Nebenraum gehört werden. Springen Sie auf einen der Rechner, damit Sie durch den Luftschacht neben der anderen Tür in den Aquariumsraum gelangen.

Gute Mine zum bösen Spiel

Im Aquariumsraum schalten Sie nach der Zwischensequenz das Licht aus. Öffnen Sie dann die Tür zum Gang und schießen Sie im Scharfschützenmodus auf die Mine an den Gitterstäben. Schnappen Sie sich noch die Items, die die Gegner bei sich hatten, und das



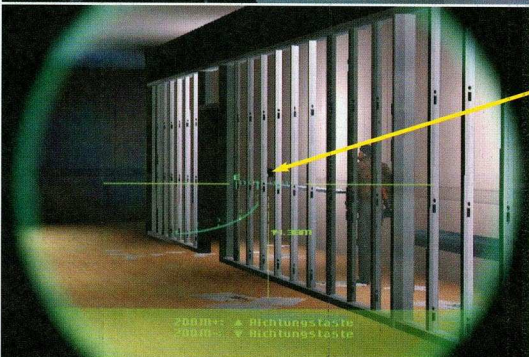
DECKUNG!
Sobald Sie das Parkdeck betreten haben, verkriechen Sie sich in dieser Ecke. Warten Sie hier, bis Ihre Gegner sich wieder beruhigt haben.



KLETTER-SAM
Auf dem kleinen Vordach seilen Sie sich an dem Schornstein ab. Nachtsicht hilft hier weiter!



SCHERBEN BRINGEN GLÜCK
Ballern Sie durch die Scheibe auf den Gegner. Durch das Loch können Sie dann auch gleich nach unten springen.

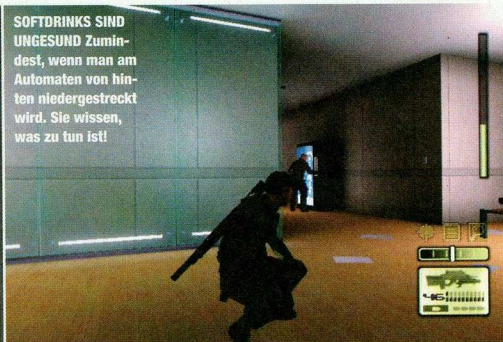


HAFTMINE
Dieser Gegner hat eine Haftmine am Gitter angebracht. Sorgen Sie dafür, dass sie ihm selbst zum Verhängnis wird, indem Sie darauf schießen.

WEG NACH OBEN Mithilfe Ihrer Nachtsicht können Sie in der Ecke einen defekten **Fahrradstahl** ausfindig machen, der Sie ins obere Stockwerk befördert.



SOFTDRINKS SIND UNGESUND Zumindest, wenn man am Automaten von hinten niedergestreckt wird. Sie wissen, was zu tun ist!



Medi-Kit. Kriechen Sie in den defekten Aufzug am Ende des Gangs.

Büro-Terror

Steigen Sie aus dem Schacht und erledigen Sie die Wache, während sie am Getränkeautomaten steht. Dann schalten Sie schnell das Licht mit dem Schalter rechts neben den Automaten aus. Drehen Sie sich um und ballern Sie durch die Glasscheibe auf den nächsten Gegner. Hacken Sie den Computer und schnappen Sie sich die Items, die Ihre Gegner im Gepäck hatten.

Wer anderen eine Grube gräbt ...

Laufen Sie bis zu der blau leuchtenden Wand und warten Sie, bis die Wache sich von Ihnen entfernt. Dann huschen Sie leise zum Bereich mit den Flammen und verschanzen sich dort in einer düsteren Ecke. Sobald der Gegner neben der Säule steht, feuern Sie auf die Mine, die er zuvor daran befestigt hat.

Die Programmierer

Gehen Sie links in den brennenden Raum. In der hinteren Ecke hocken zwei Programmierer, die von einer Wache und zwei Haftminen in Schach gehalten werden. Erledigen Sie den Gegner und entschärfen Sie die Minen.

Bewegen Sie sich dabei so langsam wie möglich. Unterhalten Sie sich mit den Hackern, um einen Türcode zu erfahren.

Die Bombe tickt

Erledigen Sie den Feind, laufen Sie den Gang hinunter und öffnen Sie die Tür mit der Kombination 33575. Beim nächsten Feuer müssen Sie schleichen, da sich eine Mine an der Wand befindet. Entschärfen Sie die Höllenmaschine mit einem Schuss. Schleichen Sie weiter bis in den nächsten Raum. Sämtliche Minen sind in der Nähe eines Durchgangs platziert. Durchqueren Sie die nächsten beiden Räume und laufen Sie dann den Flur hinab bis zur verschlossenen Tür. Knacken Sie das Schloss mit dem Dietrich und betreten Sie den Raum. Zwischen dem lodernen Feuer steht ein Metallschrank. Klettern Sie darauf und deaktivieren Sie auf der anderen Seite die Bombe.

Zuschauerraum

Schleichen Sie in das Auditorium. Dort schnappen Sie zuerst den Kerl hinter der Glasscheibe und schleifen ihn in den dunklen Gang. Wenn Sie ihn dort niederschlagen, hört das die zweite Wache nicht. Wiederholen Sie das mit der Wache auf der Treppe.

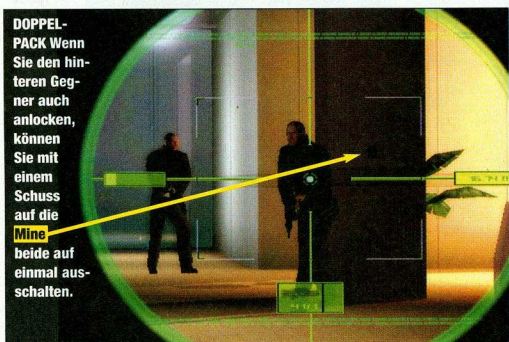
Keller

Gehen Sie rechts neben dem Rednerpult vorbei und hinter die Trennwand. Dort lassen Sie sich über den Vorsprung fallen und halten sich fest. Nach der kurzen Zwischensequenz ziehen Sie sich wieder hoch und warten, bis beide Wachen die Treppe hinaufgestürzt kommen. Wenn die Luft rein ist, lassen Sie sich leise auf die Treppe fallen. Im Keller drücken Sie sich zwischen Wand und Generator durch und überraschen den Gegner so von hinten. Legen Sie den Schalter für die Stromversorgung um. Danach zwingen Sie sich wieder durch den Spalt und warten, bis die Gegner an Ihnen vorbeigelaufen sind. Überwältigen Sie den Aufpasser in der Loge und nehmen ihm den Speicher-Stick ab. Darin finden Sie die Zahlenkombination für die Tür – 1250.

Foyer

Gehen Sie die Treppe hinauf und löschen Sie die Lichter in der Sitzcke. Zücken Sie dann Ihre große Wumme und machen Sie die drei Kalinatek-Schergen unschädlich. Sprechen Sie in der Krankenstation mit dem verwundeten Programmierer und gehen Sie danach bei der nächsten Ecke in Stellung. Kurz darauf taucht eine Wache auf, die erst in Ihre Richtung schaut und Ihnen dann den Rücken zudreht. Verpassen Sie ihr in diesem Augenblick ein Ring-

DOPPEL-PACK Wenn Sie den hinteren Gegner auch anlocken, können Sie mit einem Schuss auf die **Mine** beide auf einmal ausschalten.



FALLE! Während Sie auf der Suche nach der Bombe sind, müssen Sie auf die flies platzierten **Haftminen** achten.



flächengeschoss und setzen Sie dann schnell zum finalen Schlag an. Verstecken Sie die Wache im Krankenzimmer.

Die Brandtüren

Wenn Sie dem Gang folgen, sehen Sie auf der linken Seite einen Raum mit blauer Beleuchtung. Schleichen Sie hinter den Servern entlang und strecken Sie den Typen am Computer nieder. Nehmen Sie dann die Tasche an sich und benutzen Sie den Computer.

Pinkelpause

Warten Sie im Treppenhaus, bis die beiden Gestalten in der Bar mit ihrer Unterredung fertig sind. Schleichen Sie rechts neben der Bar entlang in Richtung Toiletten. Unterbrechen Sie dort gewaltsam die Wache beim Urinieren und schleppen Sie diese in eine der Kabinen. Klettern Sie dann in den Lüftungsschacht und eliminieren Sie den Schurken auf der anderen Seite. Nehmen Sie die Tasche und unterhalten Sie sich mit Ivan. Anschließend geht's in den Fahrstuhl.

Auf dem Dach

Zerschießen Sie die Lampe auf der linken Seite, kümmern Sie sich mit einer Granate um die Wachen und sammeln Sie die Tasche ein. Öffnen Sie die nächste Tür – betreten Sie aber nicht den Raum dahinter, sondern zerschießen Sie die Glühbirne, die den Raum erhellt. Erst dann kümmern Sie sich im Schutz der Dunkelheit um den Gegner, der sich hier aufhält. Jetzt klettern Sie über die Kisten nach oben und verdunkeln von dort aus den nächsten Raum. Dann springen Sie nach unten und schalten die beiden Söldner, die den Raum betreten, mit Ihrem MG aus. Sammeln Sie noch die Items ein und verlassen Sie den Raum.

Kampf im Rohbau – Teil 1

Sobald Sie den nächsten Raum betreten, laufen drei schwer bewaffnete Jungs in den Nebenraum. Verdunkeln Sie die Umgebung und verschanzen Sie sich hinter der Scheibe. Erledigen Sie einen nach dem anderen mit Ihrer SC-20K. Folgen Sie dem

Gang und gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Im folgenden Raum finden Sie einige Items.

Kampf im Rohbau – Teil 2

Betreten Sie den Raum und gehen Sie gleich hinter dem Pfeiler in Deckung. Benutzen Sie das Nachtsichtgerät, um Gegner besser ausmachen zu können. Erledigen Sie die beiden heranstürmenden Angreifer mit einer Granate und den Feind oben im Kontrollraum mit dem Gewehr.

Kampf im Rohbau – Teil 3

Strecken Sie den Gegner, der vor dem Schacht wartet, mit einem gezielten Schuss nieder und sammeln Sie die Munition ein. Am Ende des nächsten Gangs sehen Sie drei Gegner. Werfen Sie Granaten in die Gruppe. Folgen Sie dem Gang und gehen Sie an dessen Ende sehr langsam. Mit einem Schuss auf die Haftmine an der Säule machen Sie den Gegner im großen Raum mit den Waschbecken unschädlich.

Kampf im Rohbau – Teil 4

Gehen Sie in den Eingang, aus dem es rot scheint. Steigen Sie die Stufen nach oben und schnappen Sie sich den Gegner. Nachdem Sie ihn lautlos ausgeschaltet haben, machen Sie die beiden Gegner unten auf Sie aufmerksam. Verabreichen Sie jedem ein paar Kugeln, wenn diese an der Leiter nach oben klettern. Weiter geht's, bis Sie nach draußen kommen.

Der Hubschrauber

Dort erledigen Sie den Gegner, der den Hubschrauber von dem Gerüst aus unter Beschuss nimmt. Sobald Sie selbst an dem roten Gerüst hochklettern, folgen Ihnen zwei Gegner. Diese sind leichte Ziele, während sie an den Leitern nach oben klettern. Oben angekommen, klettern Sie auf die Kiste und springen von dort aus in den Helikopter.

Mission 6: Atomkraftwerk

Die Ankunft

Laufen Sie geradeaus an der Treppe und halten Sie sich rechts. Ballern Sie auf die

Kamera in der Ecke. Sobald der Wachposten nach oben kommt, springen Sie nach unten und verstecken sich im Schatten. Von dort aus erledigen Sie die Wache vor dem Fenster und die andere Wache, sobald diese wieder nach unten zurückkehrt. Durch die Tür gelangen Sie nach draußen, wo ein Schneesturm tobt.

Zurück in der Wärme

Mit einem gezielten Schuss setzen Sie den Gegner gegenüber außer Gefecht, der Sie sofort unter Beschuss nimmt, sobald Sie die Tür öffnen. Hinter der Tür des gegenüberliegenden Gebäudes patrouilliert ein Wachmann. Warten Sie, bis er Ihnen den Rücken zudreht, knocken Sie ihn aus und verstecken Sie ihn in der Abstellkammer am Ende des Gangs.

Auf Klettertour

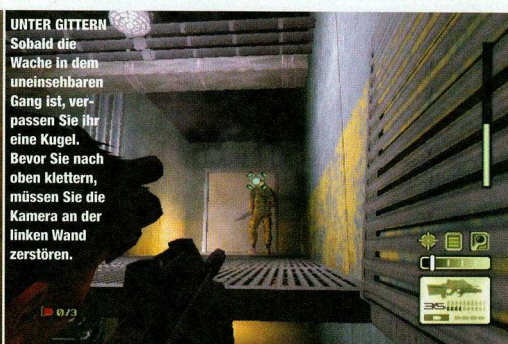
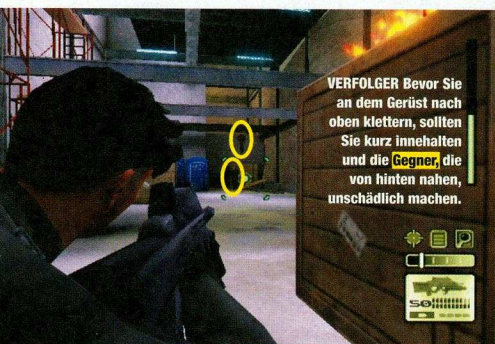
Bevor Sie am Rohr links neben der Tür des nächsten Gebäudes hochklettern, betreten Sie den kleinen Lagerraum und schnappen sich die Fackeln. Von hier aus können Sie die lästigen Suchscheinwerfer zerballern. Ziehen Sie sich an zwei weiteren Rohren nach oben, bis Sie ganz oben einen Luftschacht erreichen. Am Ende des Schachts ziehen Sie sich nach oben, sobald die Wache sich entfernt hat.

Die Wachen auf dem Dach

Huschen Sie in die dunkle Ecke. Warten Sie, bis einer der Wachmänner seinen Rundgang macht. Wenn er in einer dunklen Ecke außer Sichtweite der Kamera ist, stellen Sie ihn ruhig. Danach schalten Sie die Kamera und zuletzt den anderen Soldaten aus. Verstecken Sie noch die Körper, bevor Sie das Gebäude betreten. Knacken Sie das Schloss und springen Sie im nächsten Raum nach unten. Durch das Rohr gelangen Sie auf einen Fahrstuhl. Nach der Zwischensequenz springen Sie seitlich an dem Lift vorbei bis ganz nach unten.

Im Untergrund

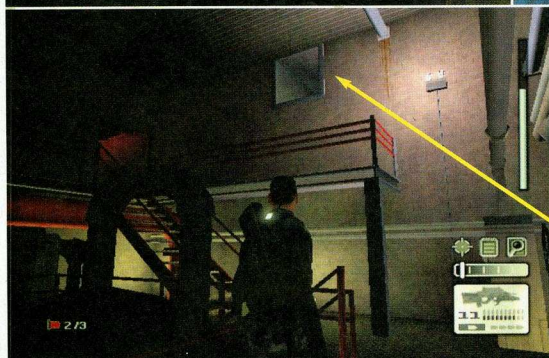
Laufen Sie unterhalb des Gitters entlang und erledigen Sie die Patrouille, sobald Sie im kleinen Gang außer Sichtweite des Typen im orangefarbenen Overall sind.



IM KONTROLLRAUM
Schleichen Sie sich
unbemerkt an den
Techniker heran
und schicken Sie
ihn ins Traumland.



VORSICHT KAMERA! Im
Reaktorraum müssen
Sie auf die **Kameras**
oben an den Kühl-
behältern achten.



UMWEG
Nachdem
Sie den
Program-
mierer ver-
hört haben,
gelangen
Sie durch diesen
Schacht
hinter das
automati-
sche MG.



**UNTER
BESCHUSS**
Die Büros
werden von
einer auto-
matischen
Kanone
überwacht.
Gehen Sie
nur durch
zerbroche-
ne Fenster,
um so
wenig
Krach wie
möglich zu
machen.



**SCHLEICH-
EINLAGE**
Durch die
Metallboxen
gelangen
Sie bis zum
Ausgang.
Alternativ
können Sie
aber auch
über die
**Luft-
schächte**
klettern.

Bevor Sie nach oben klettern, zerstören Sie die Kamera direkt über dem Loch im Gitter. Schnappen Sie sich den Overalltypen, bevor er Alarm auslösen kann. Am Ende des Gangs entdecken Sie die nächste Kamera. Durch das Loch unterhalb des Elektroschrotts gelangen Sie in einen weiteren Lüftungsschacht.

Der Programmierer

Kriechen Sie nach rechts, bis Sie in die nächste Halle gelangen. Dort halten Sie sich wieder rechts und schalten den nächsten Arbeiter im Kontrollraum aus. Jetzt warten Sie, bis der andere Typ im Hauptraum am Ende des Metallstegs ist, wo Sie sich ihn schnappen und ihm gewaltsam ein paar Infos entlocken. Danach geht's durch den Gang weiter, durch den Sie in den Kontrollraum gelangt sind. Vorsicht Kamera! Warten Sie in dem Gang auf einen günstigen Moment, in dem Sie zuerst den Söldner und dann sofort den Programmierer ruhig stellen.

Computerspiele

Laufen Sie weiter den Gang entlang und zerstören Sie die beiden Überwachungskameras. In der Halle mit den vier Silos rennen Sie die Stufen nach unten. Dann ballern Sie auf die Kameras am ersten und vierten Silo. Pirschen Sie sich an den Techniker heran und schicken Sie ihn ins Land der Träume. Nachdem Sie alle vier Computer bedient haben, stürmt eine Wache die Treppen herab. Verschanzen Sie sich im Schatten und erledigen Sie den Gegner. Jetzt rennen Sie die Treppe hinauf und gehen durch die Tür links neben der Kamera.

Die Selbstschussanlage

Im nächsten Gang rennen Sie geradeaus durch die Tür, aus der das rötliche Licht schimmert. Bleiben Sie keinesfalls stehen, da Sie sonst Kanonenfutter für die Selbstschussanlage sind. Schleichen Sie sich langsam durch den Raum bis zur Halle. Dort erledigen Sie die Wache und packen sich den Programmierer. Nachdem er seine Infos ausgeplaudert hat,

ziehen Sie ihm eine über den Schädel und schnappen sich seinen Daten-Stick. Rechts neben dem Ausgang des Raums sehen Sie einen Lüftungsschacht. Durch diesen betreten Sie ein Büro. Sammeln Sie die Items ein und benutzen Sie die Selbstschussanlage, um die Gegner auf dem Flur zu eliminieren. Durch die Glastür geht's weiter.

Die Büros

Schleichen Sie sich vorsichtig durch den Schatten und krabbeln Sie immer nur durch bereits zerbrochene Scheiben. Durch den Gang auf der linken Seite geht's weiter. Sie gelangen zu einem schwer bewachten Büro. Locken Sie die beiden Söldner mit einer leeren Dose auf den Gang und erledigen Sie die Jungs. Im kleinen Nebenraum entlocken Sie dem Programmierer unter Androhung von Gewalt ein paar Informationen. Benutzen Sie den Rechner und gehen Sie durch die kleine Tür.

Die Flucht

Gehen Sie über die Stufen nach oben und schalten Sie die Gegner im finsternen Gang aus. Bedienen Sie den Rechner und schnappen Sie sich das Medi-Kit aus dem kleinen Nebenraum. Lassen Sie das nächste Schloss von Ihrer Teamgefahrtn knacken und springen Sie bei den Gittern nach unten. Gleiten Sie an dem Rohr entlang bis ganz nach unten, und schleichen Sie vorsichtig über die Luftschächte, bis Sie sich direkt über der Tür in der Ecke befinden. Dort warten Sie, bis Sie außer Sichtweite der beiden Wachen sind, springen dann nach unten und gehen durch die Tür.

Mission 7: Chinesische Botschaft

Die Wachposten

Nachdem Sie sich umgesehen haben, gehen Sie durch die kleine Gasse. Steigen Sie auf den Container und klettern Sie über die Wand. Vorsicht, am Ende der Gasse befinden sich zwei Wachmänner! Schleichen Sie hinter die Kiste zu

Ihrer Rechten und warten Sie, bis die Patrouille nach rechts aus dem Bild läuft. Jetzt von hinten an den anderen Wächter schleichen, ihn packen und in die schattige Nische zurückschleppen. Schnappen Sie sich den S-Stick Ihres Opfers. Huschen Sie zum zweiten Wachposten, schlagen Sie ihn k. o. und deponieren Sie ihn bei seinem schlafenden Kumpel. Da Sie nun alleine sind, können Sie zum Gebäude mit dem brennenden Ölfass eilen und die Leiter hochklettern.

Das Gebälk

Vor Ihnen liegt ein eingerüstetes Haus. Sobald die Wachen Ihnen den Rücken zukehren und weit genug entfernt sind, schleichen Sie über die Balken, bis Sie eine Leitung über Ihnen entdecken. Hangeln Sie sich mit angezogenen Beinen zum Gebäude gegenüber.

Sims und Wachen

Jetzt schleichen Sie den Sims entlang und klettern an der Leiter nach unten, sobald Sie sich nicht im Sichtfeld der Wachen befinden. Springen Sie auf den Container und von dort aus über die Bretterwand. Danach stehlen Sie sich an den beiden Wachen vorbei bis zur anderen Seite des Platzes. Dort halten Sie Ausschau nach einer kleinen Straßenbaustelle, durch die Sie in die Kanalisation gelangen.

Die Kanalisation

Schalten Sie zuerst Ihr Nachtsichtgerät ein. Gehen Sie den Abwasserkanal entlang und biegen Sie an der Kreuzung links ab. Nach kurzer Zeit erscheinen zwei Wachposten. Benutzen Sie die Rauch-Granate. Bei einem der Träumer finden Sie einen der begehrten S-Sticks. Hinter der nächsten Biegung müssen Sie eine Stahltür passieren. Nach ein paar Schritten finden Sie eine Leiter, die Sie auf die Straße zurückbringt.

Das offene Fenster

Achtung! Oberhalb des Kanaldeckels warten zwei emsige Patrouillen. Steigen

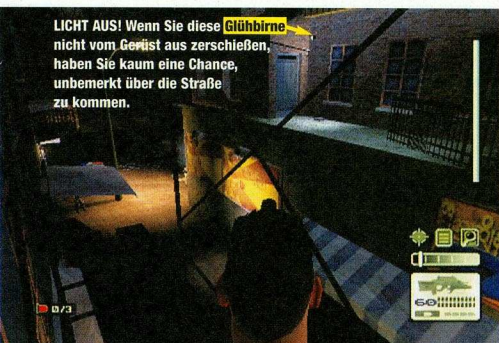
Sie vorsichtig aus dem Gully und verstecken Sie sich hinter dem Vorhang. Beobachten Sie die beiden während ihres Rundgangs und warten Sie auf den Moment, in dem sich eine der Wachen entfernt. Jetzt huschen Sie zum Baugerüst hinüber und klettern die Leiter empor. Oben angekommen, balancieren Sie in schwindelerregender Höhe über die Holzbohlen und finden ein offenes Fenster – nichts wie hinein! In der linken Ecke finden Sie ein Rohr, über das Sie nach oben gelangen. Hören Sie sich an, was der Agent zu sagen hat, und gehen Sie ins Freie. Auf dem Dach finden Sie ein Medi-Kit und Munition. Seilen Sie sich am kleinen Schornstein vom Gebäude ab.

Auf zur Leiter

Gehen Sie in das Gebäude und suchen Sie sich ein schattiges Fleckchen links neben der nächsten Tür. Sobald die Patrouille an Ihnen vorbeikommt, verpassen Sie ihr eines über den Schädel und schnappen sich den S-Stick. Gehen Sie nun nach draußen und zerschießen Sie das Licht an der gegenüberliegenden Wand mit der Zoom-Funktion. Wenn die Wache sich von Ihnen abwendet, schleichen Sie zur Leiter an der Häuserwand gegenüber und klettern nach oben. An der Hauswand wartet bereits die nächste Leiter. Vorsicht! Die Holzbohlen geben gerne Geräusche von sich, weshalb Sie sich sehr langsam fortbewegen müssen. Schleichen Sie vorsichtig den Gang nach rechts entlang, bis Sie den Balkon erreichen.

Die enge Gasse

Verdunkeln Sie den Balkon. Um das Drahtseil, das zur anderen Straßenseite führt, zu erreichen, müssen Sie auf die Holzboxen klettern. Dort angekommen, biegen Sie in die Gasse auf der linken Seite ab. Zerballern Sie die Lampions und verschanzen Sie sich in der Nähe der Leiter in einer dunklen Ecke. Sobald die Wache an der Leiter hochklettern will, verpassen Sie ihr eine und können den Gang unbehindert passieren. Alter-





DURCH DEN SCHATTEN
Laufen Sie rechts an der Wand entlang, um nicht gesehen zu werden.

0/3



AUSGANG Verlassen Sie die Botschaft, indem Sie an der Stelle mit dem Rohr und dem Loch im Stacheldraht über die Mauer klettern.

nativ können Sie der Wache auch über den Balkon entlang hinterherschleichen. Am Ende der Gasse springen Sie gegen die Wand, um die obere Kante an der Mauer zu erreichen.

Zugang zur Botschaft

Schleichen Sie im sicheren Schatten um den hell erleuchteten Platz. In der Ecke des Hofes sehen Sie einen LKW. Während der Pförtner die Papiere des Fahrers prüft, können Sie unbemerkt durch das Tor schlüpfen. Hinter dem Durchgang gehen Sie sofort im Schatten zu Ihrer Rechten in Deckung. Auf leisen Sohlen begeben Sie sich nun zum LKW-Anhänger vor Ihnen und verstecken sich darunter. Achten Sie auf die Laufwege der Wachen. Wenn die nächste Wache von Ihnen wegläuft, eilen Sie zum nächsten Anhänger links von Ihnen. Falls Sie sich zu lange an einem Fleck aufhalten, wittern Sie die Köter und kommen Ihnen entgegen. Bleiben Sie also in Bewegung! Versuchen Sie, unbemerkt zur Wand zu gelangen, und warten Sie, bis die Patrouille weit entfernt ist. Gehen Sie nun um die Ecke und folgen Sie so lange Ihrer Nase, bis Sie eine kleine Brücke erreichen. Jetzt müssen Sie nur noch den Pavillon hinter sich lassen und durch das Flüsschen waten.

Lauschangriff

Gehen Sie in Richtung Haupteingang. Nach der Zwischensequenz greifen Sie zum Lasermikrofon und richten es auf das mittlere Fenster im ersten Stock des Gebäudes auf der linken Seite. Nachdem Sie die Informationen erlauscht haben, warten Sie, bis eine Limousine in den Hof fährt. Zielen Sie mit dem Lasermikro auf die Fenster, um noch mehr Infos zu erhalten. Pirschen Sie sich am Hauseingang vorbei und suchen Sie an der Mauer nach einem Rohr an einer kleinen Stelle, an welcher der Stacheldraht unterbrochen ist. Hinter der Mauer treffen Sie auf Ihre Kontaktperson.

Mission 8: Schlachthof

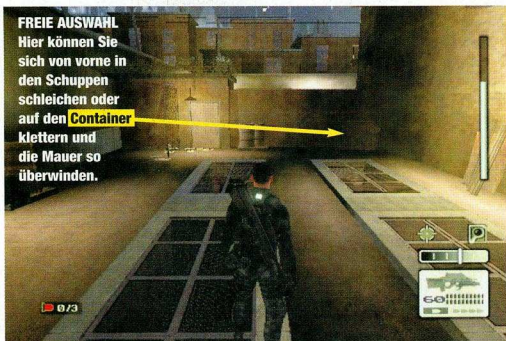
Die Hofwachen

Machen Sie ein paar laute Schritte, um die erste Wache zum Startbereich zu locken. Laufen Sie ein paar Schritte an der Wand entlang auf die Wache zu. Sobald der Gegner an Ihnen vorbeigelaufen ist, packen Sie ihn, schleppen ihn zum Einstiegspunkt und verpassen ihm eine ordentliche Kopfnuss. Mit der zweiten Wache können Sie auf dieselbe Weise verfahren oder sie umgehen, indem Sie leise über die Zäune und die Mauer klettern. Dann müssen Sie eben den Hintereingang der klei-

nen Hütte benutzen. Schnappen Sie sich den S-Stick, bevor Sie Richtung Minenfeld aufbrechen.

Der verminte Hof

In diesem Abschnitt müssen Sie ständig zwischen Thermal- und Nacht- beziehungsweise Normalsicht wechseln. Schalten Sie zuerst Ihre Thermalsicht ein und achten Sie immer auf die kurz aufleuchtenden Stellen am Boden. Treten Sie da mal lieber nicht drauf! Schleichen Sie am Zaun entlang an den ersten Kisten vorbei. Dann klettern Sie über die Kisten in der Mitte in den Container. Wenn Sie aus dem Container herausklettern, müssen Sie auf die Minen, die unmittelbar um diesen herum verteilt sind, achten. Jetzt legen Sie einen kurzen Stopp ein und begutachten die Lage der Minen, bevor Sie ohne Sichthilfe den Weg des Scheinwerfers beobachten. Der Weg führt über die mittleren Kisten und von dort aus in den hinteren Container zu Ihrer Linken. Warten Sie, bis das Licht des Scheinwerfers über die Kisten gestreift ist, bevor Sie lospurten. So gelangen Sie in die linke Ecke unterhalb des Balkons. Pirschen Sie sich nun an der Wand entlang, bis Sie in den kleinen Raum ganz rechts gelangen. Klettern Sie dort auf eine der Kisten und drücken Sie sich von der Wand ab, um in den Lüftungsschacht zu gelangen.



FREIE AUSWAHL
Hier können Sie sich von vorne in den Schuppen schleichen oder auf den Container klettern und die Mauer so überwinden.

0/3



WEG DURCHS MINENFELD
Entscheiden Sie sich für diese Route, um unbeschadet durchs Minenfeld zu kommen. Achten Sie auf den Suchscheinwerfer!

Die Antenne

Dank der hervorragenden Akustik des Wellblechdachs haben Sie keine Chance, unentdeckt zu bleiben. Egal – die beiden Wachen, die hier nach dem Rechten sehen sollen, sind schnell aus dem Verkehr gezogen. Huschen Sie unter die Holzterrasse und verstecken Sie sich hinter den Tüchern. Von hier aus erledigen Sie die beiden Wachen, verstecken ihre Überreste unter der Treppe und legen den Schalter an der Antenne um. Mit der Wache, die jetzt auf das Dach stürmt, verfahren Sie genauso unsanft wie mit ihren kalten Kollegen unter der Treppe. Knacken Sie das Schloss der Tür und betreten Sie das Gebäude.

Goodies

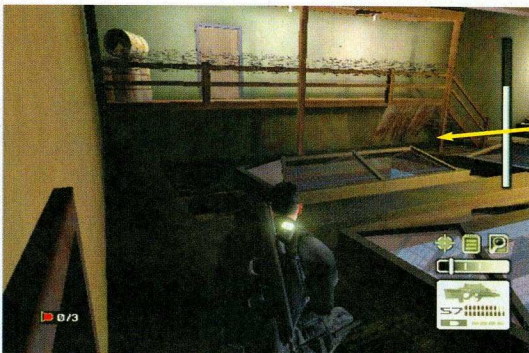
Nachdem die Tür offen ist, gehen Sie die Holzterrasse nach unten. Hören Sie es? Ja, hier unten lauert eine Wandmine. Gehen Sie ganz langsam auf den Tisch zu – links an der Wand erblicken Sie die fiese Überraschung. Entschärfen Sie das Teil und bedienen Sie sich am Tisch: Neben dem S-Stick aus dem Computer gibt es hier noch Haftminen und einige nützliche Gegenstände. Wichtig: Diese Minen werden Ihnen am Levelende den Hintern retten, also nehmen Sie sie mit! Springen Sie auf das Rohr oberhalb. Dort gibt's weitere Goodies! Alles erledigt? Gut – gehen Sie die Treppe wieder rauf und geben Sie den Code fürs Türschloss ein. Durch die nächste Tür gelangen Sie in eine Toilette.

Klo-Action!

Ihr Ziel ist die Strebe über den Fässern. Vorsicht: Der Holzboden und die Fässer machen Lärm. Springen Sie an die Strebe und ziehen Sie die Beine hoch. Jetzt hängen Sie sich ganz bis zum Ende. Wenn Sie leise waren, erleichtert sich genau unter Ihnen ein Soldat. Warten Sie, bis die Wache sich die Hände wäscht. Das Waschbecken ist genau unter Ihren Füßen. Lassen Sie sich nur fallen. Die Wache bremst Ihren Fall und ist k. o. – Fisher-Style! Eine Wache schaut unglücklicherweise direkt in den Raum hinein. Wenn Sie nur einen Mucks von sich geben, kommen die Jungs um die Ecke – halten Sie also im Zweifelsfall die Waffe bereit. Wenn Sie unentdeckt bleiben, können Sie von den Pissloirs aus eine Ablenkungskamera zu den Spiegeln links von den Toilettenkabinen schießen. Locken Sie die Wache an und lassen Sie das Gas ausströmen. Deponieren Sie alle Gegner bei den Pissbecken. Jetzt greifen Sie sich noch das Medi-Kit, klemmen sich kurz an den Rechner und „schalten“ das überflüssige Licht im Gang aus.

Information einholen

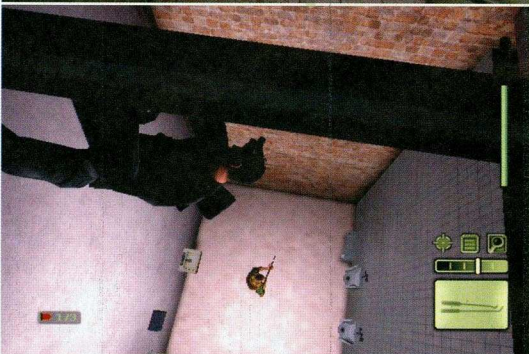
Folgen Sie dem Gang nach links – hinter einer Tür sitzt ein Soldat am PC. Schleichen Sie in das Zimmer und greifen Sie sich den Typen. Interviewen Sie ihn, bevor Sie ihn schlafen legen. Ob Sie sei-



VERSTECK
Gehen Sie unterhalb der Stufen hinter den Tüchern in Deckung. Von hier aus können Sie Ihre Gegner wunderbar ausschalten.



WAFFEN-LAGER
Nutzen Sie hier die Gelegenheit, um Ihr Inventar zu füllen. Vergessen Sie nicht die Items auf dem oberen Rohr.



KLO-ACTION
Nachdem diese Wache sich entleert hat, springen Sie ihr auf den Kopf, sobald sie ihre Hände waschen will.

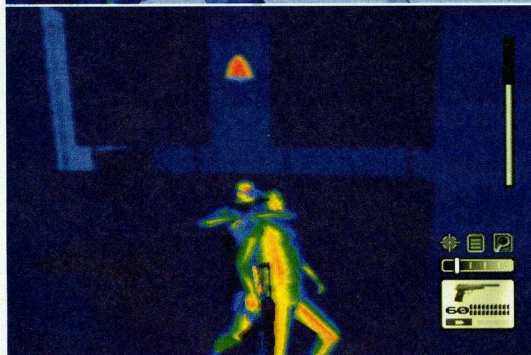


FEIERABEND
Diese Wache hätte wahrscheinlich keine Überstunden geschoben, wenn sie gewusst hätte, dass der Arbeitstag mit Kopfschmerzen endet.

GLASKLAR
Benutzen Sie Ihre Wärme-
sicht, um
die Gegner
unter
Ihnen zu
erkennen.
Gehen Sie
in Position
und
machen
Sie kurzen
Prozess.



KÜHLRAUM
Mit Wär-
mesicht
kommen
Sie hier an
weitesten.
Schnappen
Sie sich
gleich den
ersten
Gegner und
zerren Sie
ihn in eine
düstere
Ecke.



FALLE Im zwei-
ten
Kühlraum
halten Sie sich
links und klet-
tern über die
Schränke. Sie
entdecken eine
automatische
Kanone.



**KLETTER-
PARTIE**
Hangeln Sie
an dem
Rohr
entlang, um
im vorletz-
ten Kühl-
raum hinter
die automa-
tische
Kanone zu
gelangen.



nem Wunsch nachkommen (Ende des Dialogs), ist Ihre Sache. Deponieren Sie den Körper in der dunklen Ecke. Greifen Sie sich die Munition, benutzen Sie den Computer und schießen Sie vorsichtshalber noch die Schreibtischlampen aus. Verlassen Sie den Raum, nachdem Sie das letzte Licht ausnahmsweise per Schalter ausgemacht haben und lassen sich in den Schacht fallen.

Über der Decke

Folgen Sie dem Schacht und klettern Sie am Rohr nach ganz oben. Mit einem Sprung können Sie sich an der Kante hochziehen. Sie befinden sich jetzt auf einer Zwischendecke. Unter Ihnen unterhalten sich zwei Wachen. Schalten Sie doch mal die Thermalsicht ein – durch die dünne Decke erkennen Sie die Wachen einwandfrei. Sie können nun versuchen, die Jungs mit dem Gas, einer Ablenkungskamera oder einer Splittergranate ins Jenseits zu befördern. Stilvoller sind jedoch zwei gut gezielte Schüsse aus dem SC-20K durch die Decke hindurch. Springen Sie runter und vollziehen Sie das normale Prozedere: Lampen ausschließen, Taschen durchsuchen und Leichen in den Schatten tragen.

Im Kühlraum

Durch den Nebel können Sie prima mit der Thermalsicht schauen. Das heißt aber noch nicht, dass die Gegner Sie nicht sehen. Außerdem bekommen Sie es hier erstmals mit den automatischen Kanonen zu tun.

Erster und zweiter Kühlraum

Schleichen Sie rechts um die geöffnete Tür herum und hocken Sie sich mit dem Rücken an die Wand. Im Durchgang zum nächsten Raum schaut eine Wache am Ende ihrer Patrouille genau in Ihre Richtung. Rücken Sie so weit nach rechts, dass Sie dieser Wache im entscheidenden Moment einen Kopfschuss verpassen können. Ein zweiter Soldat patrouilliert weiter hinten im Raum – ihn können Sie ebenfalls von hier aus erledigen. Vorsicht: Hinten links im zweiten Kühlraum steht eine Kanone. Gehen Sie links an der Wand entlang – vor der Kanone können Sie über einen Schrank klettern und direkt vor dem Steuercomputer landen. Legen Sie das Biest lahm und gehen Sie dann weiter in den Gang.

Dritter Kühlraum

Hier befinden sich zwei Wachen – und beide lassen sich geschickt von hinten packen, wegschleifen und niederschlagen. Auf der linken Seite des Raums ist eine Holzpalette. Über diese kommen Sie an die Metallschiene über Ihnen.

Vierter Kühlraum

Hangeln Sie sich mit allen Vieren an die Schiene. Jetzt können Sie ungesehen in den nächsten Raum hangeln. Links steht



IN DEN STÄLLEN
Gehen Sie im ersten Stall nach links und klettern Sie obenrum bis zum automatischen MG.



DURCHBLICK Im langen Gang benutzen Sie Ihre Wärmesicht, um durch die von der Decke hängenden Säcke blicken zu können.

eine Kanone, rechts eine Wache – keine Angst, man sieht Sie nicht. Am Ende der Schiene müssen Sie sich lautlos auf den Boden fallen lassen. Schleichen Sie erst zur Rückseite der Kanone. Die laute, aber durchaus elegante Variante: Sie locken per Flasche die Wache vor die Kanone. Sobald Sie geworfen haben, machen Sie sich an den Steuercomputer. Schalten Sie das IFF aus, wenn die Wache genau vor der Kanone steht. Ein tragischer Computerfehler. Vergessen Sie bei beiden Varianten nicht, die Kanone zu deaktivieren, bevor Sie den Raum verlassen.

Letzter Kühlraum

Hier tun mal wieder drei Wachen Dienst. Zuerst schalten Sie die Wache im Gang aus. Sam bevorzugt den Hieb mit dem Pistolengriff. Als Nächstes müssen lediglich den Soldaten direkt am Durchgang packen und in den Gang zurückzerren, sobald die Patrouille von Ihnen weggeht. Jetzt schleichen Sie – natürlich un gesehen – links in den Raum hinein. Halten Sie an den Fässern kurz inne. Sobald die Patrouille wegschaut, einfach hinter dem Wachmann weiter an der linken Wand entlang schleichen. Wenn Sie die Thermalsicht ausschalten, sehen Sie am Boden ein Loch – verlassen Sie diesen kalten Ort.

Schleichgang

Folgen Sie dem Schacht und verlassen Sie diesen am Ende. Gehen Sie nun langsam die Treppe runter und schauen Sie vorsichtig um die Ecke. Der Raum wird von einem Gegner bewacht. Warten Sie entweder, bis sich ein Moment ergibt, in dem Sie ihn von hinten greifen können, oder verpassen Sie ihm eine Kugel. Betätigen Sie den Schalter unterhalb der Glühbirne, damit sich eine Luke öffnet, durch die Sie in den Stall gelangen.

Im Stall

Schleichen Sie den Gang entlang – leise! Stoppen Sie direkt vor dem Licht, das durch die Öffnung fällt. Eine Wache patrouilliert direkt hinter dieser Öffnung. Warten Sie, bis der Typ an Ihnen vorbei nach links geht. Jetzt huschen Sie durch

die Öffnung und gehen schräg rechts gegenüber in den Stall ins Dunkle. Die Wache schaut am Ende der Patrouille direkt auf Sie, sieht aber nichts. Schleichen Sie ihr hinterher und greifen Sie am Ende des Ganges zu. Schleifen Sie den Soldaten in die dunkle Ecke, in der Sie sich zuerst versteckt haben. Alternativ tut's natürlich auch ein Kopfschuss. Auf und neben dem Regal liegt noch Munition – greifen Sie zu. Jetzt folgen Sie dem Verlauf der Gänge und schnappen sich unterwegs die Fackel, die Sie auf den Kisten entdecken.

Friendly Fire?

Sie kommen in einen langen Gang, in dem Sie in der Ferne zwei Gegner erkennen. Biegen Sie sofort nach links in den Stall ab und klettern Sie nach oben. Kriechen Sie an den anderen Ställen vorbei, bis Sie die Kanone erreichen. Schalten Sie das IFF um. Jetzt schleichen Sie hinterrum wieder zurück in den ersten Stall und werfen die Fackel vor den Stall mit der Selbstschussanlage. Die Schüsse locken die Wachen an, die leider nicht wissen, dass das MG nun auch auf sie feuert – Kanonenfutter. Verstecken Sie noch die Überreste des Feuerwerks und schleichen Sie dann in den nächsten Stallabschnitt.

Die zweite Kanone

Im letzten Stall dieses Abschnitts befindet sich die nächste Kanone. Leider gibt's diesmal keine Möglichkeit, sich von hinten an das Teil heranzupirschen. Also versuchen Sie, mit einer Rolle an dem Geschütz vorbeizukommen. Die ganz Harten rollen natürlich in den Stall und schalten die Wumme ab. Wenn Sie noch eine Fackel haben, werfen Sie diese in den Stall und lenken das Geschütz dadurch von sich ab.

Gang-Wars

Im Gang, der sich an die Ställe anschließt, sorgen Sie zuerst für Dunkelheit. Dann schnappen Sie sich die Items bei den Kisten und gehen durch das erste Leinentuch, mit dem der Gang verhängt wurde. Im nächsten Gang schleichen Sie vorsich-

tig unter dem Leinentuch durch, bis Sie die beiden Gegner sehen. Jetzt huschen Sie schnell unter dem Tuch durch einige Meter zurück. Mit dem Wärmesichtgerät können Sie Ihre Gegner noch durch das Tuch sehen und per Kopfschuss ins Jenseits befördern. Friedliebende Zocker verkriechen sich in einer Nische seitlich des Ganges und warten, bis die Wachen vorbeigegangen sind.

Der Geiselraum

Sie kommen in einen Raum mit niedrigen Betonwänden. Vorsicht: Zwei Automatikgeschütze sind auch hier, können aber problemlos erreicht und für den Moment ausgeschaltet werden. Des Weiteren finden Sie amerikanische und chinesische Geiseln. Kümmern Sie sich zuerst um die US-Geiseln, zu denen Sie durch den Gang auf der linken Seite neben den Kanonen gelangen. Danach machen Sie die Kanonen scharf und decken sich mit den Items, die Sie hier finden, ein. Bevor Sie zu den Chinesen gehen, sollten Sie den Raum allerdings noch mit ein paar Überraschungen für eventuelle Angreifer versehen.

Vorbereitungen

Mehrere Gegner versuchen, die beiden Geiselnräume zu stürmen. Die Automatikgeschütze helfen Ihnen nur bedingt, da sie sehr ungeschickt stehen. Natürlich muss IFF auch umgeschaltet werden. Nutzen Sie die drei Haftminen vom Anfang der Mission, um den Weg zu den Amerikanern zu schützen. Platzieren Sie die Minen weit auseinander – sonst sprengen sie sich gegenseitig. Wenn Sie alles so weit präpariert haben, wählen Sie das Sturmgewehr samt Gasgranate – falls vorhanden – und sprechen mit dem Chinesen.

Geiselfreierung

Knallen Sie alle und jeden ab, der sich der Kreuzung bei den Kanonen nähert. Machen Sie ausgiebigen Gebrauch von Granaten. Die Minen sollten den Rest übernehmen. Im Laufe des Feuergefechts erhalten Sie die Meldung, dass Grinko höchstpersönlich in den Keller kommt.



HINTEREINGANG
Durch die Tür mit den Plastik-Lamellen gelangen Sie in die Küche. Schließen Sie das Licht aus!



STROMLEITUNG Klettern
Sie an dem Rohr nach oben und rutschen Sie an der Stromleitung entlang, bis Sie die Botschaft erreichen.

Arbeiten Sie sich zu den Eingängen vor. Grinko ist ein guter Schütze und verschanzt sich hinter den Torbögen. Es ist ein hartes Stück Arbeit – aber sobald Sie den Bösewicht erledigt haben, ist die Mission gewonnen.

Mission 9: Chinesische Botschaft (2)

Missionsbeginn

Gehen Sie durch den Hintereingang mit den Plastik-Lamellen und knipsen Sie das grelle Licht aus. Öffnen Sie die Tür. Direkt neben Ihnen ist ein Lichtschalter, den Sie benutzen. Jetzt huschen Sie geradeaus, biegen hinter dem Tisch rechts ab und kommen an eine Leiter. Bevor der fette Koch das Licht wieder angemacht hat, sind Sie schon einen Stock höher und die Wachen wissen von nichts.

Auf dem Dach

Verlieren Sie keine Zeit, laufen Sie sofort über die Planken und stellen Sie sich an die Wand rechts neben der Tür – außen, versteht sich. Eine Patrouille kommt hier entlang – sobald diese in dem Gang direkt hinter Ihnen nach rechts läuft, gehen Sie rein und den hinteren Gang nach rechts bis zum Balkon. Hier greifen Sie sich das Abwasserrohr, klettern nach oben ans Seil und schon hängen Sie am Sims des Botschaftsgebäudes. Simpel, oder? Jetzt nur noch fix ums Gebäude gehangelt, am offenen Fenster das Rohr hoch und rein in die gute Stube. Im Boden ist ein Loch, also runter da.

In die Botschaft

Ums Eck sitzt eine Wache, der Sie unbedingt mal eine Ablenkungskamera vorführen sollten. Nehmen Sie sich das Medi-Kit aus dem Raum mit dem Loch in der Wand. Durch die Öffnung kommen Sie weiter, indem Sie sich an die Wand pressen. Am Ende geht's am Rohr nach unten.

Die PC-Killer

Kriegen Sie keinen Schreck, wenn auf einmal wie wild geballert wird – Sie

haben nichts falsch gemacht. Zwei Soldaten haben hier den Auftrag, Rechner zu zerstören. Im angrenzenden Raum ist das auch kein Problem – kommen die Jungs aber an den PC im nächsten Zimmer, ist die Mission verloren. Schleichen Sie vor, bis Sie wieder normal hocken können. Wenn die Jungs den Raum verlassen, werfen Sie zwei Granaten durch die Tür (sicher ist sicher) – Sie sollten alle Gegner erwischen. Sammeln Sie den S-Stick ein. Jetzt benutzen Sie den PC im Nebenraum.

Durch die Botschaft

Nehmen Sie aus dem kleinen Putzraum ein Medi-Pack mit. Durch die nächste Tür kommen Sie in ein Treppenhaus – oben warten zwei Wachen und eine Kamera. Schießen Sie zuerst das obere Licht im Treppenhaus aus und verkrichen Sie sich unterhalb der Treppe, bis die Wachen wieder an ihre Posten zurückgekehrt sind. Die Wache direkt an der Tür können Sie sich greifen und in den Schatten zerren – nehmen Sie den S-Stick aus der Tasche. Halten Sie sich jetzt im Dunkeln und schießen Sie die Kamera aus. Die zweite Wache ist alarmiert, geht zur Kamera und guckt diese verwirrt an – dabei dreht sie Ihnen den Rücken zu. Sie wissen, was zu tun ist. Verbergen Sie beide Körper im Schatten.

Schlafende Hunde

Sie kommen in einen Raum mit zwei schlafenden Wachen. Wer will, holt sich neben den schnarchenden Soldaten das Medi-Kit, aber sehr leise!

Eingang zur großen Halle

Sie hören auf dem Gang zwei Wachen. Schauen Sie unter der Tür durch. Der Offizier gibt den Türcode ein. Sobald die beiden Soldaten die Halle betreten haben, huschen Sie raus und schauen sich den Zifferblock mit der Thermal-sicht an. Der Code „1436“ ist noch zu erkennen. Geben Sie den Code ein und öffnen Sie die Tür. Vorsicht, rechts neben Ihnen steht eine Wache samt Automatikgeschütz.

In der großen Halle

Bleiben Sie in der Tür hocken. Schießen Sie eine Ablenkungskamera an die gegenüberliegende Wand. Locken Sie die Wache an und schlafen Sie sie mit dem Gas ein. Jetzt müssen Sie zur Kanone – das Problem ist jedoch, dass Sie kaum an ihr vorbeikommen, ohne dass sie einen Schuss abgibt. Das wiederum alarmiert eine Wache, die nach unten kommt. Schalten Sie am Steuercomputer einfach IFF aus, die Kanone nimmt Ihnen die Dracksarbeit ab.

Auf der Empore

Klettern Sie auf das Regal mit den Vasen direkt über der Kanone. Schießen Sie das Licht über dem Geschütz auf der Balustrade aus und klettern Sie über eine Vase nach oben. Jetzt wiederholen Sie mit den beiden erscheinenden Wachen den guten alten IFF-Trick. Holen Sie sich einen Speicher-Stick von einem der Opfer.

Auf die andere Seite

Hinter den großen Flaggen im Raum läuft ein Rohr entlang. Hangeln Sie sich zügig bis hinter die zweite Fahne. Warten Sie, bis der Offizier seinen Soldaten durch die Tür gelassen hat. Jetzt ziehen Sie die Beine hoch und hangeln weiter, bis Sie direkt hinter dem Offizier stehen. Sie müssen sich unbedingt leise fallen lassen, sonst können Sie den Offizier nicht mehr nutzen, um die Tür zu öffnen. Im Raum greifen Sie sich noch den Soldaten sowie den Speicher-Stick aus dem PC und verschwinden dann durchs Fenster.

Durch den Hof

Sie kommen in einen kleinen Hof. Sie müssen hier schnell sein, weil im großen Hof hinter dem Torbogen ein Wachhund ist – je länger Sie hier verweilen, desto größer ist die Chance, dass er Ihre Witterung aufnimmt. Schießen Sie die beiden Lampen an der Wand aus und zielen Sie dann durch den Torbogen. In Ihrer Schusslinie patrouilliert eine Wache – zielen, Luft anhalten, Kopfschuss! Jetzt

laufen Sie geduckt durch den Bogen, sofort rechts neben der Brücke ins Wasser und dann immer der Nase nach bis zur Tür. Öffnen Sie diese und gehen Sie hindurch.

Tür mit Wache und Kamera

Sie müssen lediglich den großen Scheinwerfer zerschießen. Die Wache verlässt ihren Posten, die Kamera ist blind und Sie können durch die Schatten bis zur Tür huschen und diese öffnen.

Code-Schloss

Im nächsten Raum nehmen Sie sich das Medi-Kit und gehen weiter durch die Tür ins Lager. Kriechen Sie durch das Regal direkt vor Ihnen und beobachten Sie, wie eine Wache einen Türcode eingibt. Sobald der Soldat durch die Tür ist, müssen Sie wieder mit der Thermalsicht den Code erkennen und schnell eingeben. Er lautet „9753“.

LKWs zerstören

In der folgenden Lagerhalle gibt es drei Wachen, die sich relativ einfach ausschalten lassen. Der Offizier in der Tür ist Routine: Sofort das Licht ausschießen und ihn in den dunklen Raum zerren. Sobald eine Patrouille von Ihnen weggeht, schleichen Sie in der Hocke rechts ums Eck und pressen sich gegen die Wand, damit Sie nicht von der Kamera gesehen werden können. Bei den Kisten wird es zu eng, so dass Sie sich nur stehend dahinter hindurchzwängen können. Aus der sicheren Dunkelheit heraus schalten Sie die Gegner jetzt mit Granaten oder Kopfschüssen aus. Danach kümmern Sie sich um die Kamera über der Tür, damit Sie beim „Entsorgen“ der Gegner nicht gesehen werden. Gehen Sie jetzt weiter durch die Regale an der rechten Wand. Vor der beleuchteten Stelle machen Sie Halt und benutzen Ihr Nachtsichtgerät, um die Kamera an der dunklen Wand am Ende des Gangs sehen und zerstören zu können. Dann klettern Sie auf den kleinen Paketwagen und führen einen Doppelsprung aus. So gelangen Sie auf den Kistenstapel, über den Sie auf den Balkon kommen. Rennen Sie nun immer geradeaus und am Ende rechts. Sie stehen hinter den LKWs. Wenn Sie schnell waren, genügt jetzt ein Schuss auf die Zapfsäule. Wenn die Wagen schon draußen stehen:

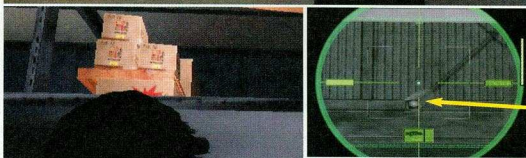
1. Rennen Sie die Treppe runter, den Gang entlang nach links.
2. Sie können durch das Fenster die LKWs sehen.
3. Schießen Sie auf die Tanks – boom! Wie auch immer Sie es geschafft haben – gehen Sie zurück zur Treppe. Dort finden Sie eine Luke, durch die Sie müssen.

Der Weg zum Büro

Sie kommen in einen langen Gang, in dem eine einsame Wache patrouilliert.



LEICHTES SPIEL Hier genügt ein Schuss auf den **Strahler**. Im Schutz der Dunkelheit kommen Sie ungeschoren an der Wache und der Kamera vorbei.



IM LAGER Benutzen Sie hier Ihre Nachtsicht, um die **Kamera** an der Wand zu erkennen. Ein gezielter Schuss löst dieses Problem.



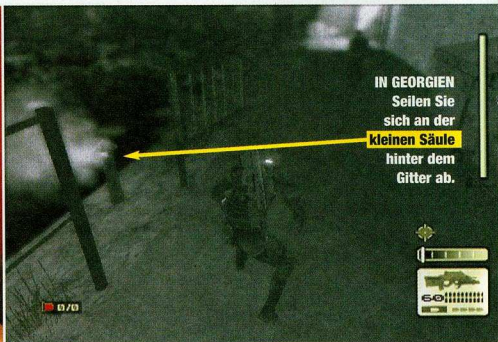
FEUERWERK Nur ein Schuss auf die **Zapfsäule** genügt, um beide Laster in Schutt und Asche zu legen. Beelen Sie sich dabei!



VERFOLGUNGSGUS-JAGD Schleichen Sie hinter der Wache her und merken Sie sich die Türcodes. So gelangen Sie in Feirongs Büro.



VERHÖR Zwingen Sie Feirong dazu, Ihnen seinen PC zugänglich zu machen.



IN GEORGIEN Seilen Sie sich an der kleinen Säule hinter dem Gitter ab.

Hier ist ein Taser die richtige Wahl. Schleichen Sie hinter Ihrem Opfer her und drücken Sie ab, sobald es im Schatten steht. Tasten Sie sich nun weiter vor und halten Sie in jedem Schatten inne. Kurz vorm Ende des Ganges kommt eine Wache um die Ecke und Ihnen bedrohlich nah – cool bleiben, Fisher! Ab in die Nische in der rechten Wand, wo Sie nicht gesehen werden können. Kurz bevor der Typ Sie über den Haufen rennt, erhält er einen Funkspruch und dreht um.

Keypad-Mania

Sie müssen die Wache unbemerkt verfolgen. Sie wird auf dem Weg drei Keypads benutzen, die Sie allesamt öffnen müssen. Die Zahlen und die Reihenfolge erkennen Sie – wie bisher auch – mit der Thermalsicht. Um es Ihnen leichter zu machen, hier der Ablauf:

1. Erste Tür – Code: 1456.
 2. Fahren Sie im Fahrstuhl nach oben.
 3. Zweite Tür – Code: 1834.
 4. Rechts halten – letztes Keypad: 7921
- Sie sind jetzt in Feirongs Büro.

Feirongs Daten

Nach der Zwischensequenz ist Eile geboten: Greifen Sie sich das chinesische Ekelpaket und plaudern Sie mit ihm. Hören Sie sich durchaus an, was er zu sagen hat, erfüllen Sie ihm aber nicht seinen Wunsch – noch nicht. Drücken Sie Ihren neuen Freund gegen seinen PC. Er ist viel kooperativer, als man zunächst denken möchte.

Flucht

Nach dem dubiosen Selbstmord bricht die Hölle los. Feuer und Explosionen überall. Sie müssen sich nicht beeilen, cool bleiben! Schlendern Sie durch die Doppeltür und weiter durch die nächste Tür. Dann müssen Sie zwischen den beiden großen Feuern hindurch. Im nächsten Raum ist der Weg ins Treppenhaus nach einer Explosion offen. Durchs Fenster geht's in den Hof und in den Heli. Mission geschafft, coole Sache, Fisher!

Mission 10: Präsidentenpalast

Willkommen in Georgien, Fisher!

Friedliebende Spieler warten, bis sich die Wache entfernt und huschen dann links am Geländer entlang. In der Nähe der Stelle, an der das Geländer unterbrochen ist, seilen Sie sich nach unten ab. Sie gelangen in die Kanalisation, die von Laserschranken gesichert wird, schalten Sie also Ihre Thermalsicht ein. Nachdem Sie zweimal abgelenkt sind, gelangen Sie in einen langen Kanal. Hier benutzen Sie die Sniperroutine Ihres Gewehrs, um an der linken Wand eine Mine auszumachen. Ein gezielter Schuss erledigt das Problem. Erst danach hängen Sie mithilfe des Rohrs an der Decke über die erste Laserschranke. Eilen Sie unter der dritten hindurch und meistern Sie mit etwas Timing die letzte Schranke. Am Ende des Tunnels klettern Sie an der Leiter nach oben.

Der große Hof

Erledigen Sie zuerst den lästigen Köter. Schleichen Sie nach rechts an die Hecke und warten Sie, bis er fährt aufnimmt und auf Sie zukommt. Ein Schuss erledigt den Rest. Machen Sie Ihr Thermalsichtgerät an, um Ihre Gegner durch die Hecke sehen zu können. Die Wache können Sie nach eigenen Vorlieben ausschalten. Vergessen Sie aber nicht den Speicher-Stick. Weiter geht's zu ersten Kamera. Sobald diese sich von Ihnen wegdreht, huschen Sie nach rechts in die Dunkelheit. Vorsicht, hier ist die nächste Kamera! Benutzen Sie Ihr Kamera-Störsystem, während Sie an dieser Kamera vorbeilaufen. Sie gelangen zu einem Brunnen. Dort schleichen Sie rechts an der Hecke entlang, hinter der Säule vorbei, bis nach vorne zum Zaun. So werden Sie nicht von der letzten Kamera dieses Abschnitts entdeckt. Öffnen Sie das Tor mit dem Code (2126). Schleichen Sie einfach links. Vor Ihnen ist nach einer kurzen Treppe eine Tür, rechts daneben eine Luke – Ihr Zugang zum Palast.

Kunstsammlung

Nehmen Sie hier unten erst einmal den Dietrich. Gehen Sie die Treppe hoch und schnappen Sie sich gleich noch einen Verbandskasten. Jetzt geht es geradeaus, mitten durch die Kunsthalle. Benutzen Sie die Thermalsicht, um nicht in eine der Lichtschranken zu laufen. Zwei Wachen betreten den Raum. Da es hier relativ dunkel ist, können Sie die Jungs leicht ins Traumland befördern. Danach geht's durch die Tür bei den Lichtschranken.

Flur und Treppe

Schleichen Sie ganz vorsichtig in den Flur und strecken Sie die Wache hier mit einem Kopfschuss nieder. Die Treppe ist oben und unten durch Lichtschranken gesichert – turnen Sie also über die Heizung an die Kante der Balustrade. Hängen Sie sich auf die Treppe und klettern Sie kurz vor den Lichtschranken oben über das Geländer. Die Thermalsicht hilft Ihnen, die Strahlen zu erkennen. Im nächsten Raum knacken Sie das Schloss der Tür mit dem Einwegdietrich, um ein Medi-Pack und einen weiteren Dietrich zu finden.

Foyer

Warten Sie, bis die Wache nach unten geht und schleichen Sie dann an dem Balkon entlang. Verharren Sie in der Ecke am Ende des Balkons, bis die Wache wieder auf Sie zukommt. Ein Schuss, ein Treffer, ein Problem weniger. Machen Sie etwas Lärm, damit die Wache oben aufmerksam wird und eilen Sie dann den Gang wieder zurück. Wenn der Wachmann auf Sie zukommt, ereilt ihn dasselbe Schicksal wie seinen mittlerweile kalten Kollegen. Schnappen Sie sich den S-Stick, den einer der beiden einstecken hat, und gehen Sie nach oben durch die Tür mit dem Code Schloss (70021).

Großer Korridor

Ballern Sie gleich auf die Lampe vor Ihnen. Danach beobachten Sie das Treiben auf dem Gang und rennen in einem sicheren Moment über die Stufen nach unten. Schnappen Sie sich das Medi-Kit

und kehren Sie nach oben zurück. Im ersten Gang auf der rechten Seite patrouilliert eine Wache. Schleichen Sie an ihr vorbei, sobald sie sich von Ihnen entfernt. Schleichen Sie weiter den Gang entlang. Verstecken Sie sich hinter einem der Schaukästen oder nahe der dunklen Wand, wenn Ihnen die Wache entgegenkommt. Sobald der Gegner weit genug entfernt ist, ballern Sie die Lampen aus. Im Gang auf der linken Seite patrouilliert ein weiterer Soldat. Schießen Sie zuerst Licht für Licht im Gang aus und verstecken Sie sich jedesmal, wenn Ihre Gegner misstrauisch werden. Danach kümmern Sie sich im Schutz der Dunkelheit um den Soldaten im linken Gang. Die Kamera kann Sie hier nicht erkennen, wenn Sie die Lichter ausgeschossen haben. Knacken Sie die Tür im linken Gang mit dem Dietrich und Sie kommen ins Arbeitszimmer.

Arbeitszimmer

Der Weg ist mit Lichtschranken versperrt. Setzen Sie Thermalsicht ein, um die Schranken zu erkennen. Im ersten Teil können Sie geduckt laufen, wenn die unteren Barrieren abgeschaltet sind. Der nächste Teil erfordert einen Sprung. Schleichen Sie links an der Wand entlang und pirschen Sie sich zwischen den Regalen durch, bis Sie die Wache vor sich haben und ausknocken können. Holen Sie sich einen Speicher-Stick aus der Tasche und bedienen Sie den PC. Im Nebenraum liegt noch ein Medi-Kit. Ach ja, Licht ausschalten nicht vergessen! Jetzt verlassen Sie das Zimmer so, wie Sie gekommen sind.

Zurück im Korridor

Warten Sie nach der Tür, bis die Patrouille im großen Korridor nach rechts verschwindet. Achten Sie auch auf die Kamera. Sie müssen jetzt links abbiegen und durch die große Doppeltür gehen. Im nächsten Raum können Sie die Lichter zerschießen, um die Kamera blind zu machen. Den Wachmann, der hier seinen Dienst verrichtet, schalten Sie mit dem Pistolengriff aus, bevor Sie den Raum durch die andere Tür verlassen.

Der Fahrstuhl

Laufen Sie den nächsten Gang entlang und gehen Sie durch die Tür an dessen Ende. Sie sehen eine Wache, die nach links läuft. Schleichen Sie ihr hinterher und greifen Sie sich den Burschen. Dann gibt's eine Übergebraten, bevor Sie die andere Wache am Fahrstuhl mit einem Kopfschuss niederstrecken. Über die Stufen geht's nach unten in die Bibliothek.

Shoot-Out in der Bibliothek

Suchen Sie Deckung hinter dem Regal rechts. Hier müssen drei Gegner erledigt werden. Benutzen Sie Ihre Thermalsicht, um die Feinde zu erkennen. Nachdem erste Schüsse gefallen sind, schleichen Sie ganz vorsichtig im Zoom-Modus um die rechte Ecke des Regals und blicken zur Mitte des Raumes. Dort sehen Sie Ihr erstes Opfer auf den Stufen. Lassen Sie Ihren Blick weiter nach links wandern, um den nächsten Gegner hinter dem Schaukasten in der Mitte des Raums zu orten. Der letzte Gegner steht direkt über Ihnen auf dem Balkon. Laufen Sie an der rechten Wand unterhalb des Balkons entlang und gehen Sie dann hinter dem Regal in Deckung. Hier gehen Sie erneut in den Zoom-Modus und linsen vorsichtig um die rechte Ecke des Regals. Ihre Blickrichtung sollte auf den Soldaten oben in der Ecke auf dem Balkon zeigen. Knipsen Sie auch sein Lebenslicht aus. Hinter den Regalen neben den Stufen finden Sie zwei Gänge, die nach unten in den Keller führen.

Nikoladze

Von der Bibliothek gehen Sie in Richtung Treppe. Es gibt auf jeder Seite einen Steingang, der in den Keller führt. Dort finden Sie Nikoladze. Greifen und verhören Sie ihn. Wenn Sie genug gehört haben, drücken Sie den Schuft gegen den Scanner am Safe.

Überfall! Soldaten!

Cool bleiben, Fisher. Einfach das Gespräch mit brav erhobenen Patschehändchen abwarten. Sie können schon mal die Nachtsicht einschalten. Sobald

das Licht aus ist, nieten Sie den Typen vor sich um. Nehmen Sie sofort danach hinter den Kisten zu Ihrer Linken Deckung. Die Soldaten kommen auf Sie zu – Thermalsicht hilft hier weiter. Nach der Schlacht durchsuchen Sie alle Leichen und gehen zur Bibliothek, wo Sie von einem Gegner erwartet werden. Dieser verschanzt sich hinter dem rechten Regal. Lösen Sie das Problem und verlassen Sie nun die Bibliothek durch die offene Doppeltür.

Nikoladze, die zweite

Sie kommen in einen Hof mit Balkonen zu drei Seiten. Ihr Ziel ist genau auf der anderen Seite gegenüber. Auch wenn es hier fürchterlich hell aussieht, können Sie einfach flink wie ein Wiesel geduckt rüberlaufen. Ergreifen Sie das Rohr und klettern Sie so auf den Balkon.

Das Attentat

Ein Schuss, ein Treffer und kein Nikoladze mehr. Sie wissen, wie es geht – also vergehen Sie es nicht, Fisher! Die Wachen schauen alle dumm zum Zimmer hoch, in dem Sie den Tyrannen erledigt haben. Ein Soldat ist aus einer Tür rechts von Ihnen gekommen – das ist Ihr Fluchtweg.

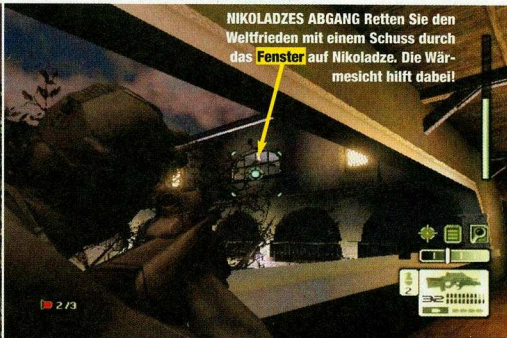
Letzte Schüsse

Laufen Sie geradeaus, bis Sie die Stufen erreichen. Hier machen Sie Halt, knien sich hin und zielen auf die Tür, durch die Sie gekommen sind. Der Gegner, der Sie von hinten attackieren wollte, läuft nun ins offene Messer. In der Zwischenzeit sind unterhalb der Treppe zwei weitere Wachen eingetroffen. Ungeduldige Spieler erledigen die beiden mit einer Granate oder dem Gewehr. Alternativ können Sie auch den ersten Feind am Leben lassen, die Stufen nach unten rennen und sich hinten in der Küche verschanzen. Die Vorratskammer eignet sich ideal, um die Gegner mit einem Spagatsprung auszuschalten. Nachdem Sie sämtliche Feinde ausgeschaltet haben, verlassen Sie das Gebäude durch die Doppeltür im Speisesaal. Glückwunsch Fisher, die Welt ist gerettet! Vorerst ...

GESTÖRT Bearbeiten Sie diese Kamera im Garten mit Ihrem Kamera-Störsystem, während Sie an ihr vorbeischieben.



NIKOLADZES ABGANG Retten Sie den Weltfrieden mit einem Schuss durch das Fenster auf Nikoladze. Die Wärmesicht hilft dabei!



CHEATS & CODES



CHRISTIAN
SCHÖNLEIN

21, Volontär

Ab diesem
Monat
übernimmt
Neuzugang
Christian die
Cheats&Codes-
Sektion. Als
Einstieg hat er
gleich ein paar
hilfreiche Tricks
zusammen-
gesucht.

Tenchu: Wrath of Heaven

CHEATCODE Wandeln Sie mit unseren Cheatcodes auf den Spuren der Ninja.

Lautlos schleichen Sie durch düstere Gassen. Niemand ahnt von Ihrer tödlichen Anwesenheit. Eine Stadtwache schlurft müde an Ihnen vorbei und sobald sie Ihnen den Rücken zugekehrt hat, werden Sie zuschlagen. So oder so ähnlich könnte eine typische Szene in der Ninja-Variante von *Metal Gear Solid* aussehen. Und wenn Ihre Stealth-Fähigkeiten mal

nicht ausreichen sollten, um sich durch das mittelalterliche Japan zu schleichen, sollten unsere Cheatcodes hilfreich sein. Die verleihen Ihnen nicht nur mehr Stärke, sondern ersparen Ihnen auch das Freispielen neuer Charaktere und Extras. Geben Sie im angegebenen Bildschirm einfach die unten stehenden Tastenkombinationen ein:

Effekt	Eingabe wo?	Kombination
Mehr Items	Item-Auswahl	Halten Sie die R2- und L2-Tasten und drücken Sie ■, ■, ■, ↑, ←, ↓, →
Alle Items	Item-Auswahl	Halten Sie die R1- und L1-Tasten und drücken Sie ↑, ■, ■, ←, ■, ↓, ■, →, ■, ■, ■
Volle Gesundheit	Spiel pausieren	↑, ↓, →, ←, ■, ■, ■
Alle Charaktere	Titelbildschirm	L1, R2, L2, R1, →, ←, L3, R3
Alle Layouts	Missions-Auswahl	R3, L3, R2, L2, R1, L1
Alle Missionen	Missions-Auswahl	L1, R1, L2, R2, →, ■, L3, R3
Bonus-Level	Titelbildschirm	L1, ↑, R1, ↓, L2, →, R2, ←
Demo-Level	Startbildschirm	↑, ↓, ←, →, X, X, X

INFO PLAYZONE-GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fieseren Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.





Men in Black II

CHEATCODE So machen auch Sie einen coolen Eindruck.

Schon ZZTop wussten „All the girls go crazy for a sharp dressed man“ und auch AC/DC waren einst „Back in Black“. Und jetzt zeigen uns Will Smith und Tommy Lee Jones schon zum zweiten Mal, wie gut man doch in einem Anzug aussehen kann. Auf den

Geschmack gekommen? Dann nichts wie rein in den virtuellen Anzug und los geht die heitere Alienjagd. Damit Sie sich Ihren guten Designeranzug dabei nicht versauen, sollten Sie sich nicht zurückhalten und auch ruhig mal zu solchen Maßnahmen wie Cheats greifen. Die können Sie alle im Startbildschirm eingeben. Als Bestätigung für die gelungene Schummelei wird der „Press Start“-Button kurz aufblitzen. Einen Nachteil hat das Ganze aber – Sie können nicht speichern, wenn einer oder mehrere Cheats aktiviert sind.

Erklärung

- Agent Data
- Volle Munition für den Bolt
- Volle Munition für den Spread
- Volle Munition für Homing
- Volle Munition für Beam
- Full-Area-Effekt
- Alle Waffen
- Unsichtbar
- Trainingsmissionen
- Boss Modus
- Levelauswahl
- Keine Power-ups mehr

Kombination

- ↑, ↓, ●, R2, ←, L2, →, X, R2, ■, ↑, R1
- ←, →, ↑, ↓, L1, ●, ▲, R2, ↓, ●, ■
- L2, R1, ●, L2, ↓, ↑, L1, →, ←, X
- , ↑, ■, L1, ←, ↑, L1, ←, ●, ←
- ←, ●, ▲, →, L1, ●, ←, R1, R1, ▲
- ←, X, ▲, ↑, X, ↓, ■, L2, ←, R2
- ↑, ↓, X, ■, R1, ▲, ▲, ←, ●, L1, L1, →
- , X, R1, ▲, ↑, L2, X, ←, L1, ●, X, R2
- , ↑, L2, ▲, X, X, R2, ●, →, R1, ■, ●
- R1, ▲, ↓, ↓, X, L2, ←, ■, →, ▲, R2, L1
- R2, ▲, ←, ●, ■, L2, ←, ↑, X, ↓, L2, Square
- ↓, ↑, X, ■, ↓, ↑, X, ■, L1, L2, ■, ●

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden:

Titel	Ausgabe
007 Nightfire	02/2003
Aggressive Inline	08/2002
Airblade	05/2002
Army Men: RTS	07/2002
Baldur's Gate: Dark Alliance	02/2003
Battle Engine Aquila	04/2003
BDFL Manager 2002	07/2002
Blade II	12/2002
BMX XXX	02/2003
Burnout 2: Point of Impact	01/2003
Conflict: Desert Storm	03/2003
Conflict Zone	06/2002
Contra: Shattered Soldier	03/2003
Crazy Taxi	11/2002
Deus Ex	07/2002
DTM Race Driver	11/2002
Dr. Muto	03/2003
Driven	05/2002
F1 2002	09/2002
Fatal Frame	06/2002
Freestyle	09, 10/2002
Frequency	06/2002
Gravely Games Bike	11/2002
GTA III	05/2002
GTC Africa	05/2002
Guilty Gear X Plus	06/2002
Haven: Call of the King	04/2003
Herr d. Ringe: Die zwei Turme	04/2003
Hillman 2: Silent Assassin	02/2003
Jonny Moseley	05/2002
Kelly Slater's Pro Surfer	12/2002
Kessen 2	02/2003
Legacy of Kain: Blood Omen 2	08/2002
Lego Racers	05/2002
Mat Hoffman's Pro BMX2	11, 12/2002
Medal of Honor: Frontline	08, 10/2002
Mike Tyson Heavyweight Boxing	09/2002
MLB SlugFest 20-03	09/2002
Mortal Kombat: DA	03/2003
Mr Moskeeto	06/2002
MX Superfly	12/2002
NBA 2K2	06/2002
NBA 2K3	02/2003
NBA ESPN 2night 2002	08/2002
NBA Live 2003	12/2002
NFL Blitz 2002	05/2002
NIS: HP2	12/2002, 01/2003
Oni	08/2002
Onimusha: Warriors	12/2002
Pirates: Black Kat	05/2002
Prisoner of War	10/2002
Ratchet & Clank	03/2003
Rayman Revolution	08/2002
RedCard Soccer	07/2002
Red Faction II	01/2003
Rez	09/2002
Robotech: Battlery	03/2003
Rocky	03/2003
Scooby-Doo!	12/2002
Sled Storm	08/2002
Smash Court Pro Tennis	08/2002
Space Channel 5 Part 2	04/2003
Spider-Man: The Movie	04/2003
SSX	09/2002
Star Trek Voyager: Elite Force	09/2002
Star Wars Bounty Hunter	03/2003
Star Wars Jedi Starfighter	06, 07/2002
Star Wars Racer Revenge	06, 08/2002
Star Wars Starfighter	11/2002
Street Hoops	11/2002
Stuntman	09, 11/2002
Sunny Garcia Surfing	07/2002
Super Bust-A-Move 2	12/2002
Superman: S. of Apokolips	12/2002
Tarzan Friends	06/2002
Test Drive Off-Road Wide Open	08/2002
TO Overdrive	09/2002
The Getaway	04/2003
The Mark of Kri	10/2002
The Simpsons Skateboarding	04/2003
Tiger Woods PGA Tour 2002	06, 07/2002
Tiger Woods PGA Tour 2003	02/2003
Tom Clancy's Ghost Recon	02/2003
T. Hawk's Pro Skater 3	10/2002
T. Hawk's Pro Skater 4	01, 03/2003
Transworld Surf	07/2002
Turok Evolution	11/2002
Ty the Tasmanian Tiger	01/2003
Way of the Samurai	05/2002
World Rally Championship	09/2002
WRC II Extreme	02/2003
X-Men: Next Dimension	01/2003
Yanya Caballista	06/2002
Zone of the Enders	01/2003

Black & Bruised (US)

CHEATCODE Schnürt die Boxhandschuhe!

Für alle, die Boxen als richtig tollen Sport empfinden, gibt es jetzt endlich wieder Nachschub. Wer sich nicht bis zu einem Release in Europa gedulden will, der kann sich ja auch die US-Version des Fun-Boxspiels besorgen. Die ist auch mit einigen Cheats ausgestattet, damit Sie sich gleich richtig auf die Rübe hauen dürfen. Diese müssen Sie alle im Cheat-code-Menü eingeben:



Erklärung

- Alle Boxer Life freischalten
- Alle Boxer freischalten
- Doppelte Geschwindigkeit
- Spieler 1 ist unverwundbar
- Interkontinental-Modus freischalten

Kombination

- Start, X, ■, ●, R1, X, ■, ●, R1, Start
- Start, X, ●, ■, ■, R1, R1, ■, ●, X, Start
- Start, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Start
- Start, X, X, ●, ●, R1, R1, ■, ■, Start
- Start, X, X, X, ●, ●, ●, ■, ■, Start



MAINSTREAM Seit wann machen Punks jeden Trend mit?



VIXEN AM FILMSEIT In welchem Film dieses Mädel wohl mitwirkt?

TAILWHIP

Whirl Tour

CHEATCODE Schneller Trendsport auf zwei Rollen.

Scooter sind jetzt schon seit geraumer Zeit ein Trend, der vielen Menschen das Leben in Innenstädten schwer macht. Oder wurden Sie noch nicht von kleinen Rasern bei einem gemütlichen Einkaufsbummel geschnitten? In *Whirl Tour* dürfen Sie sich selbst davon überzeugen, wie viel Spaß die zweirädrigen Trendsetter doch machen und mächtig

Gas geben. Wer auf zwei Rollen durch die Levels rasen und atemberaubende Tricks vollführen will, wird sich über folgende Cheats freuen, die im Pausen-Menü eingegeben werden. Wenn Sie nach Eingabe der Cheats das laufende Spiel verlassen und ins Hauptmenü zurückkehren, können Sie dort die nun freigeschalteten Charaktere oder Levels anwählen.

Erklärung	Tastenkombination
Alle Charaktere	▲, ■, ●, ▲, ↓, →, ↑, ←, L1, L1, →, ↓, ↑, R1, ●, ←, ■, ↓
Alle Standard-Levels	■, ■, ■, L1, →, ↓, ▲, ↑, ←, ●, ■, ↓, ↑, R1, L1, ↓, ↓
Alle Bonus-Levels	↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ▲
Alle Renn-Levels	■, ▲, ●, ■, L1, ●, R1, ▲, L1, ●, R1, ■
Alle Extraoptionen	←, →, L1, R1, ↓, ↑, →, ↓, ●, ●, ▲, →, R1
Alle Missionen geschafft	●, ●, ■, ●, ●, ▲, ●, ●, L1, R1

Tom Clancy's Ghost Recon

CHEATCODE Tom-Clancy-Fans aufgepasst!

Wer sich nicht mehr gedulden kann, bis Sam Fisher in *Splinter Cell* auf Terroristenjagd geht, kann sich mit *Ghost Recon* – ein weiteres Spiel, das auf einem der vielen Tom-Clancy-Bestseller basiert – die Zeit vertreiben. Einen Unverwundbarkeits-Cheat hatten wir ja bereits in Ausgabe 02/2003, jetzt gibt es Nachschub. Im Titelschirm geben Sie einfach folgende Tastenkombinationen ein:

Cheat	Tastenkombination
Alle Missionen freischalten	X, L2, Dreieck, R2, Select
Alle Extras freischalten	L1, L2, R1, R2, X, Select



ES GIBT VIEL ZU TUN Packen wir's an. Ergaunern Sie sich einfach mithilfe des Cheatcodes sämtliche Missionen.





Die Sims

CHEATCODE Für alle, die kein Leben haben.

Für Hobby-Voyeure und Menschen, die von Shows wie *Big Brother* nicht genug kriegen können, sind die Sims genau das Richtige. Oder ist Ihnen Ihr eigenes Leben nicht aufregend genug und Sie möchten zumindest virtuell eine Traumvilla mit Pool Ihr Eigen nennen? Keine Frage, *The Sims* ist ein tolles Spiel und nicht zu unrecht extrem Erfolg-

reich. Jetzt wo die Sims auch auf Sonys Heimkonsole einziehen, kommen uns Cheats für ein spannendes Leben gerade recht. Wenn's doch auch nur im echten Leben so einfach wäre.

Im Hauptmenü drücken Sie einfach die Tasten L1, L2, R1 und R2 und schon ist das Cheatmenü erhältlich. Hier gibt es dann folgende Goodies:

Erklärung

Alle Objekte sind erhältlich
Alle Zweispiel-Modi, Objekte und Skins
Party Motel Spiel
„Play the Sims“ wird anwählbar, ohne vorher „Get a Life“ spielen zu müssen

Cheatcode

Freeall
Midas
Party M
Sims

Devil May Cry 2

CHEATCODE Bringen Sie den Teufel zum Weinen.

Devil May Cry 2 hat einiges zu bieten. Allen voran natürlich viel knallharte Action. Davon reden wir aber gerade gar nicht. Wir sprechen die vielen Goodies

an, die Sie sich erspielen können. Ergänzend zu unserer Komplettlösung in der letzten Aus-



Dakar 2

CHEATCODE Mit Vollgas an den Strand von Dakar.

Der Über-Renner war *Dakar 2* wahrlich nicht. Rallye-Fans könnten trotzdem ihren Spaß an der härtesten Rallye der Welt haben. Mit unseren Cheats ersparen Sie sich dazu lästiges Freispielen der Strecken und Fahrzeuge. Wenn Sie im Extramenü unter Cheats Folgendes eingeben, können Sie sofort Vollgas geben:

Cheatcode	Erklärung
BONZER	Alle Fahrzeuge
SWEETAS	Alle Strecken



Freischaltbares Bonusfeature

Dantes geheimes Outfit
Lucias geheimes Outfit
Bloody Palace und Hard-Mode
Dante-Must-Die-Mode
Lucia-Must-Die-Mode
Trish und Dantes Outfit aus dem ersten *Devil May Cry*
Evil Lucia/Purple Lucia und
Lucias zweites geheimes Outfit

Kurztipp

Spielen Sie das Spiel als Dante durch.
Spielen Sie das Spiel als Lucia durch.
Spielen Sie das Spiel mit beiden Charakteren durch.
Spielen Sie das Spiel als Dante im Hard-Modus durch.
Spielen Sie das Spiel als Lucia im Hard-Modus durch.
Dante-Must-Die-Mode durchspielen.

Lucia-Must-Die-Mode durchspielen.

gabe, haben wir hier eine Liste der vielen erspielbaren Extras zusammenge-

stellt. Grundsätzlich müssen Sie das Spiel einfach unter den verschiedenen aufgelisteten Vorgaben beenden, um sich die neuen Kostüme, etc. zu erspielen.

BUDGET

SSX Tricky

CHEATCODE Snowboarden wird günstiger.

Wintersportler beschwerten sich, dass Skipässe teuer werden. Der Videospieler ist schlau und greift die Platinum-Edition von *SSX Tricky* ab. Das Snowboarding-Spektakel macht auch heute noch einen Riesenspaß, wer also jetzt, wo das gute Stück nur noch 30 Euro kostet, nicht zugreift, ist selber schuld. Wie beim Vorgänger *SSX* gibt es auch in der Neuauflage wieder einige Tricks, um ohne großen Aufwand alle Strecken, Fahrer und Boards freizuschalten. Wer zu faul oder unsportlich ist, um sich alles selber zu erspielen, gibt im Hauptbildschirm einfach folgende Codes ein. Dabei müssen Sie L1 und R1 gedrückt halten!

Erklärung	Kombination
Alles freischalten	X, ▲, →, ●, ■, ↓, ▲, ■, ←, ●, X, ↑
Volle Statuswerte	▲, ▲, →, ▲, ▲, ↓, X, ←, X, X, ↑
Elise mit Mallora-Board	X, X, →, ●, ●, ↓, ▲, ▲, ←, ■, ■, ↑
Als Mix Master Mike spielen	X, X, →, X, X, ↓, X, X, ←, X, X, ↑

INFO LESERTIPPS

Von Lesern für Leser

Haben Sie einen geheimen Level erspielt oder ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann lassen Sie andere Leser an Ihrem Wissen teilhaben.

Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die unten stehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

Computec Media AG • Redaktion PLAYZONE • Kennwort: Lesertipps
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth • E-Mail: pztips@computec.de

HERZLICHEN DANK!

THOMAS KLAGE, ALEXANDER KLEIN, THOMAS NEUGEBAUER,
STEFAN NIEDERER, MANFRED THIELE, NADINE WEBER

Die Lesertipp-Einreichungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

Super Trucks

CHEATCODE Keep on Truckin'

Manche mögen's schnell, verzichten aber auf Porsche und Co und nehmen lieber hinterm Steuer eines Trucks Platz. Unser Leser Marc Wittmann scheint einer dieser Trucks zu sein und hat uns verraten, wie auch Sie mit den 18-Tonnen mächtig Gas geben können:

Wenn man das Spiel unter dem Namen CARUMBA abspeichert, kann man im freigeschalteten Turbo-Modus kräftig Gas geben.



MEISTER ALLER KLASSEN Mit den Cheats gewinnen Sie schnell die Meisterschaft und zerlegen dabei noch ein paar F1-Boliden.

Erklärung

Unsichtbar
Computergegner werden besser.
Sie erhalten die Beginner-Trophäe.
Sie erhalten die Intermediate-Trophäe.
Sie erhalten die Expert-Trophäe.
Intermediate-Meisterschaft freischalten
Expert-Meisterschaft freischalten
Crash-Arena für einen Spieler
Crash-Arena für zwei Spieler

Downforce (US)

CHEATCODE Formel 1 meets Destruction Derby

Formel 1 ist ein Sport, der sich größter Beliebtheit erfreut. Noch beliebter wäre er sicherlich, wenn Schumi & Co etwas rabiater bei der Sache wären. Genremix *Downforce* sollte mit seinem Mix aus Formel 1 und Destruction Derby also eigentlich ein Garant für

Spielespaß sein. Wer es nicht erwarten kann die ersten Formel-1-Boliden auf den Schrottplatz zu schicken, kann ja mit unseren Cheats in der US-Version die Sau rauslassen. Wer sich also hinter Steuer traut, sollte es im Hauptmenü mal folgendermaßen versuchen:

Kombination

L1, ▲, R1, ▲, ↓, ●, ●
▲, →, ←, ■, ↑, ↓, →
→, →, L1, ▲, ▲, R1, →
→, →, ■, ←, L1, R1, ■, ■
→, →, ●, ←, L1, ●, R1, ●
↓, ■, ↑, ■, →, →, ←
▲, →, →, ■, ↑, ●, ↓, →
←, →, →, ■, ↓, ▲, ▲, ■
→, ←, ←, ●, ↑, ▲, ▲, ■

PLAYZONE ZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! **Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
PlayStation 2 (PAL)	☐	☐	☐
PlayStation 2 (NTSC)	☐	☐	☐
PlayStation/PSone PAL	☐	☐	☐
PlayStation/PSone Multinorm	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐
Game Boy Advance	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐
Dreamcast	☐	☐	☐
Game Boy/Game Boy Color	☐	☐	☐
Gamebuster/Xploder	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐

3. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

4. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____
_____	_____

5. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage: EyeToy	_____	☐	☐	☐
Medal of Honor: Rising Sun	_____	☐	☐	☐
Onimusha 3	_____	☐	☐	☐
Fire Warrior	_____	☐	☐	☐
Jak and Daxter 2	_____	☐	☐	☐
Chaos Legion	_____	☐	☐	☐
Destruction Derby: Arenas	_____	☐	☐	☐
Resident Evil: Dead Aim	_____	☐	☐	☐
Dancing Stage Megamix	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung: Splinter Cell	_____	☐	☐	☐

6. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

- ☐ Kann sie leider nicht nutzen ☐ Spiele sie auf der PS2 ab
☐ Verwende normalen DVD-Player ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

Welche Beiträge haben Ihnen am besten gefallen?

7. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote Gesamt: _____	Vorschau: _____
News: _____	Kurz & Knapp: _____
Test: _____	Special: _____
Tipps & Tricks: _____	Kino & DVD: _____

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 05,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

8. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

9. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

10. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Internet ☐ DVD

11. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 05/03)

Ausgabe: ____/____

12. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

13. Ich kaufe die PLAYZONE ca. _____ Mal pro Jahr.

14. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

15. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

16. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

17. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

18. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	38-39
Capcom	44-45
COMPUTEC MEDIA	51, 71, 95, 110-111, 117
Idee+Spiel	55-63
Ingram Micro	78-79
Jöllenbeck	25
Madrics Media	147
Microsoft	2
Saturn	99, 101
Take 2	148
THQ	29, 53, 87

SPIELE-HOTLINES

Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
BigBen Interactive www.bigben-interactive.de	0700/22787678	Mo.-Fr. 12-16 Uhr	€ 0,12/Min.
Eidos www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9-30 Uhr, 14-17:30 Uhr	€ 1,86/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Sony Powerline www.playstation.de	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Sony (techn. Hilfe) www.playstation.de	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,25/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.

INFO DVD defekt?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 05/2003, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@compu-tec.de, Internet: www.play-zone.de

Anschrift des Abo-Service:

PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Service-Nummer:

Tel.: 0451 - 4906-700, Fax: 0451 - 4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.),
Michael Pruchnicki (V.i.S.d.P.)
Redaktion: Maik Büteflur, Albrecht Ott
Stefanie Schetter, Christian Schönlein

Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller

Redaktionsassistent: Yves Nawroth

Assistenz DVD-Redaktion: Melanie Fickenscher

Japan-Korrespondent: Warren Harrod

Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt

Redaktion Tipps & Tricks: Thomas Eder,

Stefan Weiß, Ralph Wollner

Bildredaktion: Albert Kraus

Textchef: Michael Floog

Stellvertretende Textchefin: Margit Koch-Weiß

Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer,

Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Art Director: Andreas Schulz

Layout: Alexandra Böhm, Stefanie Sämann,

Fabian Hübner

Manuskripte und Programme: Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Telefon: +49-(0)911-28 72-341, Fax: +49-(0)911-28 72-241

E-Mail: jasmin.zemsch@compu-tec.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat

E-Mail: thorsten.szameitat@compu-tec.de

Anzeigenberatung: Susanne Szameitat (V.i.S.d.P.), Ina Willax

Fax: +49-(0)911/28 18-241

E-Mail: susanne.szameitat@compu-tec.de

Anzeigenendisposition: Andreas Klopfer

E-Mail: andreas.klopfer@compu-tec.de

Judith Linder

E-Mail: judith.linder@compu-tec.de

Datenübertragung:

ISDN PC: +49-(0)911/28 72-261

ISDN Mac: +49-(0)911/28 72-260

Es gelten die Mediadata Nr. 16 vom 01.10.2002. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins (inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat, Anschrift siehe oben

Verlag:

Produktionsleitung: Ralf Kutzer

Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40)
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, Niederalp 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: bgensers@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schloß sebadus Gruppe
ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugewiesen: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

Games

PC ACTION

MCV Markt für Computer- & Videospiele

Hardware

N-ZONE

KidsZone

X-ZONE

WIDESCREEN



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Vertriebte Auflage 4. Quartal 2002 74.432 Exemplare

DAS LETZTE AUF DER VORLETZTEN SEITE

Viele Zocker
beneiden die
PLAYZONE-
Mitarbeiter

um ihren
Job, weil sie
ihr Hobby
zum Beruf
gemacht
haben. Doch
mit etwas
Glück kann
man sich
dabei auch
andere
Wünsche
erfüllen.



JUNGER WILDER
Andreas Hinkel
gilt als großes
Abwehrtalent.



TRAUMBERUF
Hier probiert sich
Albrecht als Trainer.

Traumberuf Videospielredakteur

Davon träumt ein wahrer Fußball-Fan: Gemütlich sitzt er in der Geschäftsstelle seines Lieblingsvereins, da kommt dessen Starspieler vorbei und sagt locker „Hallo“. Doch wie soll sich im Leben eines Videospielredakteurs ein solcher Traum erfüllen? Wie immer sind auch hier Beziehungen alles. Und gute Schwestermagazine. In diesem Fall ist die *Kids Zone* hilfreich, die seit ihrem Relaunch im Februar jetzt auch Themen wie Sport behandelt. Für deren junge Leserschaft ist natürlich ein Interview mit einem der „jungen Wilden“ vom VfB Stuttgart perfekt. Zum

Glück weiß die Kollegin Esther Hölderle, dass mir in Sachen VfB keiner was vormacht und nimmt mich als Experten mit. In der Geschäftsstelle begrüßt uns Jens Marschall, der Pressesprecher des Vereins, und führt uns direkt zum Trainingsplatz. Auf dem Weg grüßt Kevin Kuranyi freundlich, auf dem Platz zeigt er beim lockeren Trainingspielchen, was er kann. Schon hier ist die Nähe zu den Profis beeindruckend, doch richtig legendär wird es beim Warten auf das Interview. Da die Spieler noch einen ganzen Tisch voller Merchandise-Artikel mit ihrem

Namenszug verzierern müssen, sitzen wir recht lange im Empfangsbereich der Geschäftsstelle. Langweilig ist das aber nicht, denn die Spieler kommen hier nicht durch, ohne von uns bewundert zu werden. Und dann der große Auftritt des Stars: Krassimir Balakov kommt vorbei, mustert uns kurz und sagt dann sehr nett „Hallo“. Allein dafür hat sich der Ausflug gelohnt. Aber auch das Interview ist eine Reise wert: Andreas Hinkel erweist sich als bodenständiger, sehr sympathischer junger Mann, der ab und zu sogar mit seinen Freunden Play-Station-2-Sessions macht. Als Training kann das jedoch nicht zählen, weil außer Fußballspielen auch „Tennis und alles mögliche halt“ in die Konsole kommt. Das komplette Interview ist übrigens in der *Kids Zone* 08/2003 nachzulesen, die vom 26. März an im Handel erhältlich ist.

ALBRECHT OTT



AM ZIEL Die VfB-Geschäftsstelle wäre auch ein angenehmer Arbeitsplatz.



STURMHOPFUNG Kevin Kuranyi nimmt sich nach dem Training Zeit für ein Foto.

ÜBERRASCHUNG Wenn die so weiter trainieren, klappt es mit dem UEFA-Cup-Platz.



VORSCHAU

Ausgabe 06/2003 ab **30.04.03** am Kiosk!

**Jetzt immer
mittwochs!**

Enter the Matrix

Dürfen wir uns endlich mal wieder auf eine qualitativ hochwertige Videospielumsetzung eines Films freuen? In der nächsten Ausgabe klärt Maik diese und andere Fragen rund um den mit Spannung erwarteten Action-Hit von Shiny Entertainment in seinem ausführlichen Vorabtest.



INFO VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Titel	Termin
Black & Bruised	30. Mai
Crouching Tiger, Hidden Dragon	24. April
Def Jam Vendetta	Mai
Downtown Run	27. März
Evolution Snowboarding	31. März
Indiana Jones u. d. Legende d. K.	Mai
Midnight Club II	11. April
Minority Report	20. März
NBA Street Vol. 2	02. Mai
RTX Red Rock	Mai
Shinobi	14. Mai
Tennis Master Series 2003	11. April
X-Men: Wolverine's Revenge	17. April

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Final Fantasy X-2 Rygar

Keine Frage: *Final Fantasy X* war im letzten Jahr das Rollenspiel-Highlight schlechthin. Mit dem Quasi-Nachfolger *X-2* will Squaresoft jetzt an diesen Erfolg anknüpfen. Wir haben die japanische Version ausführlich gezoomt und verraten, ob dies gelingen wird.

Mit der Neuauflage des NES-Klassikers hat Tecmo ein ganz heißes Eisen im Feuer. Wie gut sich die PAL-Version gegen die harte Action-Konkurrenz schlägt, wird der Test in der nächsten Ausgabe zeigen.



WEITERE THEMEN

WORLD RACING

Wir wagen eine Testfahrt mit der PS2-Version des Mercedes-Racers.

GESPRENGE KETTEN

SCI bringt den Filmklassiker mit Steve McQueen auf die Konsole.

NACHGELIEFERT

Wir rechnen ganz fest mit der Testversion von ZOE: 2nd Runner.

NA ENDLICH!

Beat-'em-Up-Experte Michael prügelt sich durch *Soul Calibur II*.

READY TO DRIVE ?

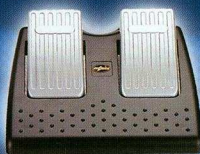
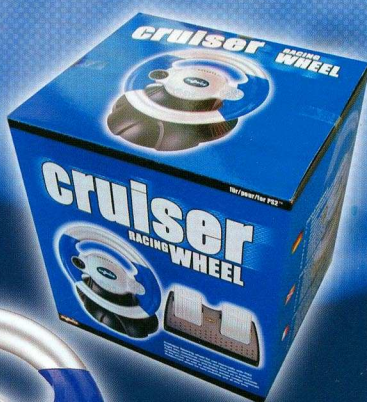
SETZ DICH..... LASSE DEN MOTOR AN..... UND PRÜFE DIE STEUERELEMENTE.....
DU MUSST DICH AUF DIE STRECKE KONZENTRIEREN..... FAHR SIE NOCH EINMAL
GEDANKLICH AB..... SPÜRE DAS CRUISER RACING WHEEL IN DEINER HAND
MIT DEM DU GLEICH DEINEN RENNWAGEN MIT 600 PS STEUERST.

cruiser RACING WHEEL

Das neue Cruiser Racing Wheel verfügt über: Zwei eingebaute Motoren für maximale Vibrationseffekte. Realistische Vibrationsfunktion. Fühle jeden Schlag, jede Bodenwelle der Strasse. Alle analogen Aktionstasten verfügen über 256 Empfindlichkeitsstufen. Drei Spielmodi: Digital, Analog und Analog 2. Alle Bedienelemente sind funktionell angeordnet und schnell erreichbar. Ausgewogenes und ausbalanciertes Präzisionslenkrad mit 250° Radius. Zwei, am Lenkrad angebrachte Schalthebel. Gummierte Griffe geben Dir den gewünschten Halt. Kompatibel zu allen PSX™/PSOne™ und PS2™ Rennspielen mit Lenkradunterstützung.

MCM
medien

UVP: 24,95 EURO



WE LIKE 2 PLAY



GAMEWARE

Endkunden Service: MCM : Stöteroggestr. 36 : 21339 Lüneburg : Tel: 04131/24448-15 : Fax: 04131/24448-79

Deutschland Vertrieb: Madrics Media GmbH : Zwischen den Wegen 65 : D-69168 Wiesloch : Telefax: 06222 935829 E-Mail: info@madrics.com
Web: www.madrics.com. (Händlernachweis erforderlich)

ALLE WARENZEICHEN ANERKANNT. © MADRICS MEDIA GMBH

湾岸 MIDNIGHT CLUB II

The Future Of Illegal Street Racing

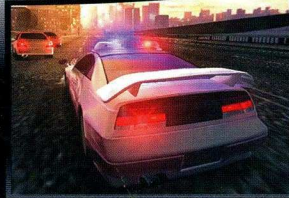
LOS ANGELES / PARIS / TOKYO



Fahr Rennen gegen die
schlimmsten Raser der Welt.



Keine Regeln, keine vorgegebenen
Strecken!



Die Cops wissen, was du vor hast -
lass dich nicht erwischen!



Wähle aus modernsten, aufge-
motzten Autos und Motorrädern.



PlayStation 2



WWW.MIDNIGHTCLUB2.DE



"PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Network Adaptor for PlayStation®2 sold separately. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.