

100 % PLAYSTATION 2

02/2004 € 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

UNZENSURIERT
DVD „AB 16“

123

MINUTEN
SPIELZEIT

64

VIDEOS & SPIELSTÄNDE



Enthüllt:
Der Halo-Killer
Killzone

PLAYSTATION 2
DIE HITS 2004

Metal Gear Solid 3, Driver 3, Gran Turismo 4 und mehr...

TOP-THEMEN AUF DVD



FINAL FANTASY X-2

Endlich: Die fertige
US-Version im Test!



SPLINTER CELL 2

Exklusiv-Reportage:
Zu Gast bei den Entwicklern



GRAN TURISMO 4

13 Minuten Racing!
Multi-Angle, Trailer und mehr...



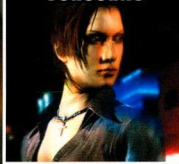
DESTRUCTION DERBY

Der P-Game-Kult endlich
auch für die PlayStation 2

KILLZONE

DER HALO-KILLER FÜR PLAYSTATION 2?
Exklusiv-Interview und grandiose Bilder zum
Action-Überflieger 2004

VORSCHAU



DRIVER 3
Besser als True Crime?

MAFIA
GTA im Paten-Look

FORBIDDEN SIREN
Ein neuer Horror-Schocker

TEST



MAX PAYNE 2
Der PC-Hit für die PS2

GRAN TURISMO 4
Die Prologue-Version!

ONIMUSHA
Blade Warriors getestet!

TIPPS & TRICKS



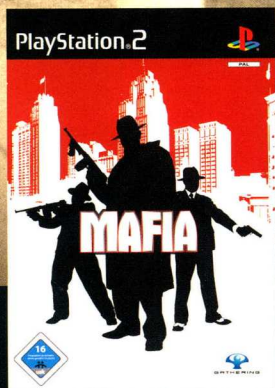
BAPHOMET'S FLUCH
Komplett gelöst!

MISSION: IMPOSSIBLE
Operation Surma gelöst!

CHEATS & CODES
Hilfe zu aktuellen Spielen

ENDLICH

MAFIA FÜR PLAYSTATION®2!



Demnächst im Handel!

www.mafia-game.de

PlayStation®2



© 2004 Illusion Software. Mafia, das Mafia Logo, Illusion Software und das Illusion Software Logo sind Warenzeichen von Illusion Software. Gathering und das Gathering Logo sind eingetragene Warenzeichen von Take Two Interactive Software. „PlayStation“ und das „PS“ Family Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

SONY VS. MICROSOFT VS. NINTENDO PLAYSTATION 3 & Co.

WOHIN GEHT DIE REISE?

WANN IST ES SO WEIT?

Das Weihnachtsgeschäft ist endlich vorbei. Kunden, die sich für eine aktuelle Spielekonsole interessiert haben, wurden dabei ganz bewusst nicht durch etwaige Next-Generation-Gerüchte vom Kauf abgehalten. Doch der Wettlauf um die Kunden für die nächste Generation steht nun unmittelbar bevor. In Kürze dürfte nämlich die PR-Schlacht in Hinblick auf PlayStation 3, Xbox 2 und GameCube 2 so richtig losgehen. Sobald der erste Anbieter mit offiziellen Verlautbarungen an die Öffentlichkeit geht (es dürfte übrigens der Hersteller sein, der am meisten unter Druck steht), wird es wohl nur noch Tage dauern, bis die Wettbewerber nachziehen. Der Grund: Die Geräte werden zwar nicht vor 2005 erhältlich sein, doch aufgrund der langen Vorlaufzeiten bei der Entwicklung müssen Sony, Microsoft und Nintendo schon jetzt versuchen, die Gunst der Publisher für sich zu gewinnen. Da die technische Leistungsfähigkeit der nächsten Konsolen annähernd auf gleichem Niveau sein wird, werden diesmal nämlich Spielinhalte über Sieg und Niederlage entscheiden. Nur wer über die besten Games verfügt, wird zum Marktführer – und nicht etwa, wer als Erster auf den Markt kommt. Das ist übrigens eine ideale Situation für Spiele-Fans, denn günstige Preise und eine große Auswahl sollten diesmal von Anfang an möglich sein.

PLAYZONE LEGT NACH!

Seit fast einem Jahr überraschen wir unsere Leser Ausgabe für Ausgabe mit Sonderheften, ausgefallenen Titelseiten und kostenlosen Extras wie Spielen oder Einkaufsführern. Daran wird sich auch künftig nichts ändern. Beispielsweise erhalten Sie mit dieser Ausgabe zusätzlich ein 28 Seiten starkes Sonderheft, in dem wir den Bond-Knüller *Alles oder nichts* ausführlich enthüllen. Und das war sicherlich nicht das letzte Goodie für unsere Leser ... Schöne Zeit!

RUHIGE TAGE?

Der Großteil der Bevölkerung lässt es zwischen den Jahren ruhig angehen – für die **PLAYZONE** sind jedoch Redakteure, Layouter und Drucker im Dauereinsatz, schließlich soll das Heft pünktlich in der ersten Woche des Jahres ausgeliefert werden ...



Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, Hintere Reihe:
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Christian Schönlein (Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)
Stefanie Sämann (Layout)

Von links nach rechts, vorne:
Hans Ippisch (Redaktion)
Robert Heller (DVD-Redaktion)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)
Mark Bötterli (Redaktion)

Nicht auf dem Bild:
Bernd Holtmann (Hardware-Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktionsassistentin)



www.mafia-game.de

NEWS

- 08 Allgemeine News
- 16 Japan-News
- 14 Online-Gaming-News
- 18 USA-News

REPORTAGE

- 20 Rückblick 2003/Ausblick 2004

GEWINNSPIELE

- 42 Atari-Gewinnspiel
- 12 Club-Football-Gewinnspiel
- 93 HERO-Gewinnspiel
- 63 Max-Payne-2-Gewinnspiel
- 128 PLAYZONE-Lesergewinnspiel

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 92 DVD
- 90 X-Port

RUBRIKEN

- 99, 121 Abo-Angebote
- 54 Charts
- 88 Hardware & Zubehör
- 126 Impressum
- 126 Inserentenverzeichnis
- 94 Leserbrief
- 48 PlayStation-2-Lexikon
- 130 Vorschau
- 125 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Jack.....	10
Arc - Twilight of the Spirits.....	64
Baphomets Fluch 3.....	100
Barbie Pferdeabenteuer.....	78
Battlestar Galactica.....	118, 124
Blow Out.....	19
Bombastic.....	78
Dragon Quest V.....	17
Driv3r.....	36
EverQuest Online Adventures.....	68
Far East of Eden 3 Namida.....	17
Fight Club.....	18
Flip!ip!.....	76
Forbidden Siren.....	34
Gran Turismo 4 Prologue.....	80
Harry Potter u.d. Gefangene v. Askaban.....	12
Hitman 2: Silent Assassin.....	124
Kaena.....	9
kill.switch.....	46
Killzone.....	26
Mafia.....	38
Maximo vs. Army of Zin.....	72
Max Payne 2: The Fall of Max Payne.....	58
Mission: Impossible - Operation Surma.....	108
Need for Speed Underground.....	123, 14
NFL Street.....	76
Onimusha Buraiden.....	82
Phantom Brave.....	16
R. Racing Evolution.....	86
Red Dead Revolver.....	19
Shikigami's Castle 2.....	17
Smash Cars.....	78
Spawn: Armageddon.....	40
SSX 3.....	122
Star Wars Battlefront.....	8
Terminator 3 - Rebellion der Maschinen.....	124
Tom Clancy's Rainbow Six 3.....	44
Splinter Cell: Pandora Tomorrow.....	30
Tony Hawk's Underground.....	123
True Crime: Streets of L.A.....	123
Urban Freestyle Soccer.....	78
Way of the Samurai 2.....	12

INHALT

02/2004

REPORTAGE
20

RÜCKBLICK 2003 VORSCHAU 2004



Was waren die Highlights und Flops des vergangenen Jahres und auf welche Toptitel dürfen sich PS2-Zocker 2004 freuen? Wir verraten es ab Seite 20!

VORSCHAU
26

KILLZONE

Der erhoffte Hit oder doch nur ein durchschnittlicher Ego-Shooter? Bilden Sie sich anhand eines Exklusiv-Interviews und neuer Screenshots selbst eine Meinung.



VORSCHAU
30

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW



Sam Fishers baldige Rückkehr wird von vielen Fans herbeigeseht. Wir steigern die Vorfreude mit neuen Bildern, brandheißen Infos und einem exklusiven Entwickler-Interview.

TEST
58

MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE



Nicht selten ist bei PS2-Konvertierungen von grafisch aufwendigen PC-Titeln Vorsicht angesagt. Ob dies auch für Take 2s Bullet-Time-Shooter zutrifft, lesen Sie ab Seite 58!



DVD INHALT

DVD-Cover als PDF auf DVD enthalten!
Abonnenten erhalten die DVD mit Cover wie gewohnt in einer schicken Box.

Import-News

Bujingai
Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 10
Kamen Rider: Genealogy of Justice
Nightshade
Shadow Tower Abyss
Takahashi Naoko's Marathon
Teenage Mutant Ninja Turtles
Wild Arms Alter Code: F

Vorschau

Final Fantasy X-2
Mafia
R: Racing Evolution
Rainbow Six 3
Siren

Test

Destruction Derby Arenas
EverQuest Online Adventures
Fallout: Brotherhood of Steel
Harry Potter und der Stein der Weisen
Max Payne 2
NFL Street
Robocop
Terminator 3
+ 8 Kurztests

Kurz & Knapp

Blowout
I-Ninja
Spawn: Armageddon
World Championship Pool

Special

Fire Warrior (Making-of)
James Bond 007: Alles oder nichts (Intro)
Looney Tunes (Making-of)
PLAYZONE on tour: Pandora Tomorrow
Rainbow Six 3 (Entwickler-Interview)

Tips & Tricks

Battlestar Galactica

Film-Trailer

Laurel Canyon

VORSCHAU

- 36 **Driv3r**
Neue Screenshots zum dritten Teil der Saga
- 34 **Forbidden Siren**
Typisch-japanischer Horrorschocker von Sony
- 46 **kill.switch**
Actionreicher Shooter mit simplem Gameplay
- 26 **Killzone**
Neue Infos zur Ego-Shooter-Hoffnung von Sony
- 38 **Mafia**
Ordentliche Umsetzung des PC-Hits
- 40 **Spawn: Armageddon**
Cooler Held - schwaches Spiel?
- 44 **Tom Clancy's Rainbow Six 3**
Die Flut an Tom-Clancy-Spielen hält an.
- 30 **Splinter Cell Pandora Tomorrow**
Ubisofts Vorzeile-Agent rettet wieder die Welt

TEST

- 64 **Arc - Twilight of the Spirits**
- 78 **Barbie Pferdeabenteuer**
- 78 **Bombastic**
- 68 **EverQuest Online Adventures**
- 76 **Flipnic**
- 72 **Maximo vs. Army of Zin**
- 58 **Max Payne 2**
- 76 **NFL Street**
- 78 **Smash Cars**
- 78 **Urban Freestyle Soccer**

IMPORT-TEST

- 80 **Gran Turismo 4 Prologue**
- 82 **Onimusha Buraiden**
- 86 **R: Racing Evolution**

KOMPLETTLÖSUNG

- 100 **Baphomets Fluch**
- 118 **Battlestar Galactica**
- 108 **Mission: Impossible - Op. Surma**

CHEATS & CODES

- 124 **Battlestar Galactica**
- 124 **Hitman 2: Silent Assassin**
- 123 **Need for Speed: Underground**
- 122 **SSX 3**
- 124 **Terminator 3**
- 123 **Tony Hawk's Underground**
- 123 **True Crime: Streets of L.A.**

Max Payne 2 • Prince of Persia • Buffy: Chaos Bleeds

Celebrity Deathmatch • Enter the Matrix • Hunter the Reckoning: Wayward • Legacy of Kain - Defiance (US) • Primal • Shaun Palmer • Tenchu

Die Action-Offenbarung 2003 für alle Plattformen!



Bestes Xbox-Game
der GC 2003



GamePro 12/03



DPM2 13/03



Playzone 12/03



Maniac 12/03



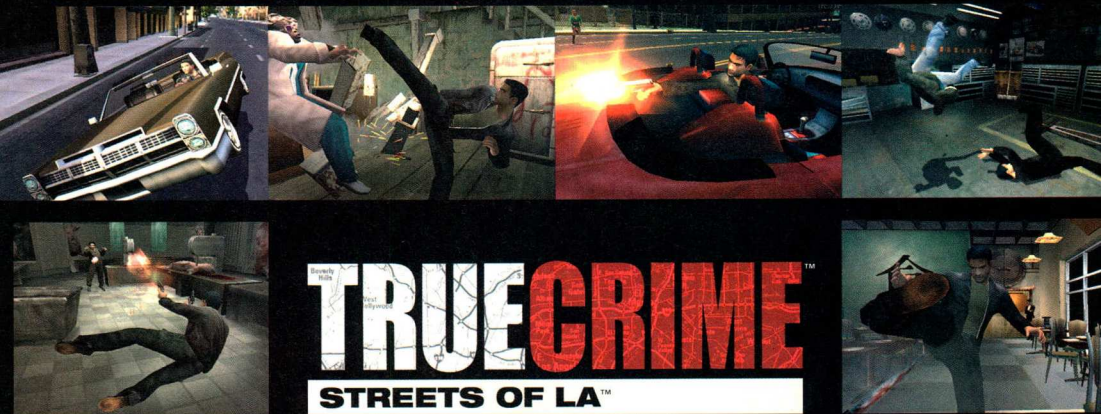
N-Zone 12/03



Xbox-Zone 12/03



VideoGames Aktuell 12/03



TRUE CRIME STREETS OF LA™

Ab sofort erhältlich!

Auf www.truecrimela.com findest du exklusive Clips zum Spiel und Soundtrack-Samples von Snoop Dogg, Westside Connection und vielen mehr.

ACTIVISION



PlayStation 2



activision.de

© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE and THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. 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. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.



SOUNDTRACK ON

HYBE SQUAD / KOCH RECORDS





PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. JAMES BOND

Das neue 007-Spiel *Alles oder nichts* begeistert die Redaktion.

2. MAXIMOS RÜCKKEHR

Das zweite Abenteuer von Capcoms Ritter ist ein Hit!

3. SCHNELL ZUGREIFEN!

Sony verschenkt Demos von PS2-Spielen auf der Webseite www.ps2demos.de.

4. ES KOMMT DOCH!

Rockstar holt das von Capcom aufgegebene Projekt *Red Dead Revolver* aus dem Grab.

5. KEINE ATEMPAUSE

Trotz der gewaltigen Spieleflut zu Weihnachten gibt's kein Softwareloch im Frühjahr!

FLOPS



1. MAX PAYNE 2

Das Spiel ist an sich gut, die PS2-Umsetzung leider nicht – schade!

2. BLACK ISLE AM ENDE?

Verwirrung um die angebliche Schließung von Black Isle Studios

3. KEIN AKTE X?

Ärgerlich: Derzeit ist nicht sicher, ob das PS2-Spiel zur Serie wirklich erscheint.

4. R: RACING

Kein schlechtes Spiel, doch wir hätten lieber wieder ein „richtiges“ *Ridge Racer* gehabt.

5. VIEL LÄRM UM NICHTS

Der „Skandal“ um die Haitianer in *Vice City* – klarer Fall von „politisch zu korrekt“



WIE IN EPISODE VI Hier sehen Sie einen imperialen Scout Trooper (links), **EIN REBELL** Sie haben die Wahl zwischen insgesamt vier Parteien (rechts), **NABOO** Die Schlachten führen Sie auf acht Planeten, hier Naboo. (Mitte)

Star Wars Battlefront

ACTION Gewaltige Online-Schlachten im Star-Wars-Universum

Mit *Star Wars Battlefront* hat LucasArts einen vielversprechenden Online-Titel in der Mache, bei dem Sie die Schlachten aus den Kinofilmen mit insgesamt sechzehn menschlichen Teilnehmern nachspielen können. Dabei gibt es ausschließlich Kämpfe zwischen den Republik-Anhängern und den Separatisten sowie zwischen den Rebellen und dem Imperium – ein Kampf zwischen Separatisten und dem Imperium ist also zum Beispiel nicht drin.

Bei den taktisch geprägten Schlachten können Sie auch allerlei Fahrzeuge steuern, angefangen von Tauntauns (bekannt aus *Das Imperium schlägt zurück*) über AT-STs und X-Wings bis hin zu den gewaltigen AT-ATs. Wer eine Runde lang die Kontrolle über einen Planeten hält, kann zusätzliche Attacken durch Luke Skywalker bzw. Darth Vader auslösen oder gar einen Angriff durch den Todesstern. Die Grundidee ist super, hoffentlich wird das Spiel besser

als die zuletzt eher mittelpträglichen *Star Wars*-Spiele von LucasArts. Der Termin „2. Quartal 2004“ ist bisher nur für die USA bestätigt. (mp)

Hersteller: LucasArts

Internet: www.lucasarts.com

Termin: 2. Quartal (USA)

NEWSTICKER

+++ **MEHR MOTORRAD-RENNEN** Capcom wird im Frühjahr das Motorrad-Rennspiel *Riding Spirits 2* nach Europa bringen. +++ **NEUES APE ESCAPE** Sony arbeitet an einem neuen *Ape Escape*-Spiel, das auf dem Ableger *Piposaru 2001* (dem mit dem Staubsauger für die Affenhosen ...) aufbauen wird und *Piposaru Olympia* heißen wird – mehr ist derzeit noch nicht bekannt. +++ **NEUES**

HITMAN-SPIEL Der dritte *Hitman*-Teil, *Hitman Contracts*, wird im Frühjahr für die PS2 erscheinen. Außer „mehr Waffen“, „neue Grafik-Engine“ und „das Spiel beginnt in Paris“ hält sich Eidos trotz der baldigen Veröffentlichung noch bedeckt, was Infos angeht. +++ **MANHUNT VERBOTEN** Das umstrittene Videospiel von Rockstar Games wurde in Neuseeland wegen seines gewalttätigen Inhalts verboten.



ATTACKE
Nicht nur das
Kampfsystem
erinnert an
Onimusha.



RÜCKKEHR Viele
Umgebungen
sind aus dem
Film entliehen.



NEUZUGANG
Die Filmemacher
zeichnen sich
für neue Figuren
verantwortlich.

我々の花を厳立つ時が来た
真実を見つけてくるのじゃ



ÖKO Kaena ist ein
naturverbundenes Mädel.

Kaena

ACTION-ADVENTURE Ein CG-Märchenfilm für die Konsole

Am Computer erstellte Trickfilme boomen. Neben erfolgreichen Streifen wie *Toy Story*, *Final Fantasy*, *Ice Age* oder *Findet Nemo* ging ein ganz besonderer Film etwas am Mainstream-Publikum vorbei: *Kaena*. Das zauberhafte Märchen über ein Mädchen, das das Geheimnis von Axis, einem baumartigen Wesen, lösen will, wird derzeit versoftet. Um das Setting des Films originalgetreu umsetzen zu können, arbeitet man eng mit dem französischen Filmteam zusammen. Diese standen auch Pate für die Kreation neuer Umgebungen und Nebencharaktere. Um die Atmosphäre der Welt einzufangen, entschloss man sich auch dazu, zweidimensionale Hintergründe zu benutzen. Das Ergebnis bewegt sich daher nahe an Spielen wie *Onimusha*. (wh/cs)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco-ch.net

Termin: 25. Februar



PLAYSTATION 2

IHR GAME-VERSAND IN BOCHUM

PS2

WWW.SIDGAMES.DE

Inhaber: - Borries Zimmer/Bernd Jeworrock - Kornharpenerstr. 217 - 44791 Bochum

PS2

Colin McRae Rally 04	52,99 €	Baldurs Gate -Dark Alliance 2-	52,99 €
SSX 3	49,99 €	Max Payne 2	53,99 €
Desert Storm	27,50 €	X III	51,99 €
Herr der Ringe-Die Rückkehr	50,99 €	Beyond Good & Evil	51,99 €
Twisted Metal Black	37,99 €	Prince of Persia	51,99 €
Moto GP 3	55,99 €	Tony Hawks Under.	54,99 €
Splashdown 2	35,99 €	Destruction Derby Arenas	55,99 €
Auto Modelista	28,99 €	Ghost Recon-Jungle Storm-	42,99 €
Silent Hill 3	52,99 €	Sphinx -und die verfluchte...	46,99 €
Soul Calibur 2	48,99 €	Tak und die Macht des Juju	37,99 €
007-Alles oder Nichts-	51,99 €	Headhunter-Redemption-	47,99 €
Socom-U.S Navy Seals-	69,99 €	Gran Turismo 4(1 Quartal 04)	55,99 €

Platinum Titel bei uns nur
27,99 €

Neujahrs Angebote

GTA + Vice City	50,99 €
Freedom Fighters	49,99 €
Tiger Woods 04	48,99 €
Madden 04	48,99 €
S.W.A.T	49,99 €
Baphomets Fluch 3	52,99 €
NFS Underground	51,99 €
Manhunt	49,99 €
Medal of Honor -RS-	51,99 €

Indiana Jones -Legende der Kaisergruft-
46,99 €

Sidgames wünscht allen Playzone Lesern
ein gutes neues Jahr



Sicher einkaufen ohne Risiko durch
die Gerling Trusted Shops Garantie

PS2

TEL.: 0234 / 9503390

PS2

Weitere Angebote über unsere Bestell-Hotline oder im Online-Shop / Lieferzeit: 24 Stunden.

24 Stunden online bestellen / USK: 18 Titel nach Vorlage des Personalausweises / Versandkosten: 2,50€ (zzgl. 2,50€ bei NN)

PlayStation 2, X-Box, GameCube, Gameboy, Advance, PC-Online, Spiele

PS2NEWS

INFO KURZ UND KNAPP



PS2-DEMOS GRATIS!

Auf der Internetseite www.ps2demos.de können Sie seit Anfang Dezember kostenlose Demoversionen von aktuellen PS2-Spielen bestellen. Haken hat die Geschichte nur zwei: Jeder Besteller erhält pro Monat höchstens drei Demos und die Menge an CDs, die verschenkt werden, ist begrenzt (die genaue Menge an noch verfügbaren CDs wird auf der Webseite angezeigt!). Alle interessierten PS2-Fans sollten also schnell hinsurfen und sich ihre erste Demo-Ladung sichern! Im Laufe der nächsten Monate wird es natürlich zusätzliche, aktuelle Demos zur Auswahl geben. Zur Drucklegung dieser Ausgabe waren noch Demo-CDs zu folgenden Spielen zu haben: *Jak II: Renegade*, *EverQuest Online Adventures* und *Ghosthunter* sowie eine G-Con-2-Compilation mit den drei Lightgun-Spielen *Time Crisis 3*, *Vampire Night* und *Ninja Assault*.

BLACK ISLE AM ENDE?

Für einige Diskussionen sorgte ein Internet-Posting eines Black-Isle-Mitarbeiters in den Interplay-Foren, dass das beliebte Entwicklungsstudio (*Baldur's Gate: Dark Alliance*, *Fallout: Brotherhood of Steel*) aufgelöst wurde. Interplay dementierte die Meldung und vermeldete, das Studio wäre noch aktiv und *Fallout* würde weiterleben, auch wenn dazu keine Details genannt wurden. Eine Gegendarstellung zu Interplays Meldung besagte, dass vom Team nur noch zwei Leute übrig wären, so dass Interplays Behauptung zwar die Wahrheit ein wenig positiv darstellt, aber letztendlich nicht völlig falsch ist. Es bleibt abzuwarten, wie sich die Geschichte weiterentwickelt.

.hack



ROLLENSPIEL Auch ohne Netzwerk-Adapter können Sie in diesem Rollenspiel online gehen.

.hack (sprich: dot hack) ist ein Offline-Rollenspiel, das eine Online-Spielwelt simuliert. Diese Spielwelt „The World“ wird allerdings von einem Virus infiziert und droht zerstört zu werden. Sie tauchen in der Rolle des Spielers Kite in „The World“ ein und lösen nach und nach ihr Geheimnis. Die komplexe Story wurde in insgesamt vier zusammenhängenden Spielen umgesetzt (*Infection*, *Mutation*, *Outbreak* und *Quaranti-*

ne), die Atari ab März in zweimonatigen Abständen auch in Deutschland veröffentlicht. Neben den Spielen komplettieren eine Buch-, eine Manga- und zwei Anime-Serien die Story-line. Noch ist allerdings unklar, ob auch diese zeitgleich in Deutschland erscheinen. (cs)

Hersteller: Atari

Internet: www.atari.de

Termin: März, Mai, Juli, September



ONLINE-WELT „The World“ funktioniert wie eine Online-Spielwelt – ist auf der PS2 aber offline.



KONVERSATION Gespräche mit anderen Charakteren laufen fast so ab wie in einem Online-Spiel.

Gewinnspiel-Wegweiser

ÜBERBLICK Hier können Sie was gewinnen und die Korken knallen lassen!

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

Gewinnspiele in dieser Ausgabe:

Wo?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
Allgemeine News	Bayern-München-Fanpaket PS2-Spiele	12
Atari-Neujahrsgewinnspiel	PS2, PS2-Spiele, Terminator-Kopf u. v. m.	42
Max-Payne-2-Test	Jacken Anstecknadeln, Mützen u. v. m.	63
DVD-News	HERO-DVDs	93
Leserergänzung	Xbox, GameCube, PS2, GBA, SP, Digitalkamera	128



GESETZE. KNOCHEN. BOARDS. REKORDE.
Du wirst sie alle brechen.

LAWINEN. SCHNEESTÜRME. RIVALEN. ALBTRÄUME.
Du musst sie alle bezwingen.

Ebenfalls erhältlich:



Der Berg ruft unter
easportsbig.de



PlayStation 2



© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, die EA SPORTS-Logo, EA SPORTS BIG und das EA SPORTS BIG-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragte Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und Gamecube-Logo sind entweder Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. "Nintendo Game Boy Advance" und das "Nintendo Game Boy Advance"-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Nintendo. © 2001 Nintendo. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine EA und Arts™-Marke.



HEX HEX
Ob Harry diesen
„Special Move“ von
Bibi Blocksberg
abgekupfert hat?



ZAUBERTRIK Erstmals sind
alle drei Hauptfiguren
spielbar.



DER HELD Nur noch an den Haaren
ist leichtes Flimmern zu sehen.



EINER GEGEN VIELE
Solche Kämpfe
waren typisch für
den Vorgänger.

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

ACTION-ADVENTURE Harry Potter bringt seine Freunde mit.

Electronic Arts arbeitet derzeit an einer Umsetzung des dritten Harry Potter-Buches *Der Gefangene von Askaban*. Da die Entwickler bereits mit Spielen wie *Harry Potter und der Stein der Weisen* Erfahrungen mit dem jungen Zauberlehrling sammeln konnten, darf man hoffen, dass Mängel ausgebügelt werden und das nächste Harry Potter-Spiel so zu einem ernst zu nehmenden Action-Adven-

ture heranreift. Dabei soll die Zielgruppe natürlich nicht aus den Augen verloren werden – die wird sich darüber freuen, dass sich die Story stark an der Buchvorlage orientiert und man neben Harry jetzt auch seine Freunde Hermine und Ron durch die Zauberschule Hogwarts steuern darf. (cs)

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

Way of the Samurai 2

ACTION-ADVENTURE Teil zwei kommt über Capcom zu uns.

Erinnert sich noch jemand an *Way of the Samurai*, das Eidos' seitdem in Vergessenheit gerateses Fresh-Games-Label nach Europa brachte? Das an sich sehr reizvolle Schwertkämpfer-Epos, das durch sein grauesames Grafikflimmern nur für ganz hartgesottene Spieler genießbar war? In Japan ist vor kurzem der zweite Teil erschienen und mit Capcom hat sich bereits ein Vertriebs für Europa gefunden. Spielerisch erinnert dieser mit flotten

Kämpfen gegen mehrere Gegner gleichzeitig sowie langen Multiple-Choice-Dialogen an den Vorgänger, auch die asiatisch-stimmungsvolle Soundkulisse ist geblieben. Nur eines fehlt fast vollständig: das Flimmern! Nicht nur dadurch kann sich die Grafik diesmal wirklich sehen lassen. Wir freuen uns auf eine verständliche Version! (mp)

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.com
Termin: 26. März

INFO GEWINNSPIEL

GEWINNSPIEL CLUB FOOTBALL

Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Code-masters folgende attraktive Preise:
Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur folgende einfache Frage beantworten:

1. Preis: Bayern-München-Fanpaket (bestehend aus einem Bayern-München-Trikot mit Originalunterschriften von allen Spielern und dem PS2-Spiel *FC Bayern München Club Football*)



Welchen europäischen Top-Stürmer haben die Bayern zu Beginn dieser Saison verpflichtet?

2.-6. Preis: Je einmal *Club Football* in einer der folgenden Versionen: Manchester United, Real Madrid, Borussia Dortmund, Hamburger SV, Juventus Turin.



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 10“ und dem Lösungswort (z.B. PZ 10 Roque Santa Cruz) an folgende länderspezifische Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS,
Alle Netze (*VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 72444, sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010, € 0,60/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:

PLAYZONE, COMPUTE MEDIA AG,
Kornwest-PZ 10,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte und SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Compute AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 4. Februar 2004.





Schon Action geladen?

Jetzt gratis¹ testen:
Prince of Persia –
The Sands of Time

Jetzt neu und nur für E-Plus Kunden:
die kostenlose¹ Demoversion von
Prince of Persia – The Sands of Time
als Java-Game². Die ultimative Fortsetzung
des Videogame-Highlights garantiert
packende Action und spannende Abenteuer
für unterwegs. Einmal runterladen und
immer wieder spielen.

Egal ob Adventure, Action, Sport oder
Jump 'n' Run: E-Plus hat die volle Ladung
Java-Games fürs Handy. Achtung, Suchtgefahr!



So gehts:
einfach eine SMS mit dem Bestellcode an die
Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken und losspielen!

Modelle	Demoversion	Vollversion
Nokia 3510i	195000i	195003i
Nokia 3650, 7650	195001i	195004i
Nokia 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i)	195002i	195005i

Jetzt kostenlose¹
Demoversion
per SMS downloaden!

Auch erhältlich für Sony PlayStation[®] 2 und PC CD-ROM.



Weitere Top-Games ³ : einfach Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken.												
Games	3300	3410	3510i	3650	5100	6100	6610	6800	7210	7250 (i)	7650	Siemens M50 C55
Splinter Cell	193075i	193075i	193073i	193074i	193075i	193075i	193075i	193075i	193075i	193075i	193074i	–
Rayman 3	–	193064i	193064i	193065i	–	–	–	–	–	–	193063i	–
Rayman Golf	193068i	193069i	193072i	193067i	193068i	193068i	193068i	193068i	193068i	193068i	193067i	193070i
Speed Devils	–	193077i	193080i	193081i	–	–	–	–	–	–	193081i	193078i
DFB Fussball Manager	193085i	–	193082i	193084i	193085i	193085i	193085i	193085i	193085i	193085i	193083i	–

Alle Games gibt es auch im E-Plus WAP-Portal oder unter:

WWW.EPLUS-UNLIMITED.DE

¹ Dieses Angebot gilt für alle E-Plus Service Kunden. Z.B. mit Free & Easy oder im Privat-Tarif, mtl. Grundpreis 4,95 €, mtl. Mindestumsatz (ohne Sondernr., Rufumleitung und Roaming) 5,- €, Inlandsgesprächspreise (ohne Sondernr.) von 0,09 €/Min. bis 0,79 €/Min. Zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Andere Java-Games 1,99 € bis 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich. © 2003 Gameloft. All rights reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. © 1989 Jordan Mechner. All rights reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubi Soft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 2 Nur für Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i), 7650, 3 Abgebildete Spiele für Nokia 3410, Siemens M50 und Siemens C55 je 2,99 €/Spiele-Download, für alle weiteren aufgeführten Handy-Modelle 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich.

e-plus⁺
Klingelt's?

ONLINE GAMING NEWS

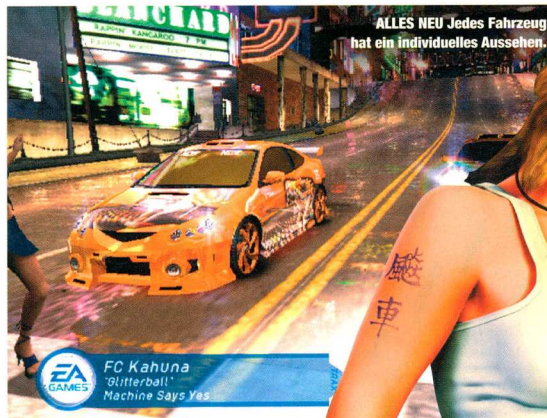
AKTUELLES IM NETZ



**Maik
Bütefür**
berichtet.

Red mit mir!

Ich möchte an dieser Stelle ein Geständnis ablegen. Ich mag die Anonymität in Online-Spielen. Zumindest dann, wenn ich mich nicht explizit mit bekannten Leuten auf ein Spielchen verabrede, sondern einfach nur auf den Server gehe. Okay, bei meinem Favoriten *Twisted Metal: Black Online* bleibt mir sowieso nichts anderes übrig, als alle anderen Spieler vernichtend zu schlagen und erst dann aufzuhören, wenn nach und nach alle Teilnehmer ehrfürchtig das Spiel verlassen haben. Aber auch bei anderen Spielen hat diese Anonymität ihre Vorteile. Ich will bei einem Online-Spiel keine neuen Freunde finden, ich will Rennen fahren. Ich möchte keine Kochrezepte in Erfahrung bringen und persönliche Probleme von anderen Teilnehmern sind mir ebenfalls vollkommen egal. Viele Spieler übersetzen den Begriff Lobby offenbar sehr locker als Teeküche, dabei geht's doch in erster Linie um das Spiel, oder nicht? Die Tatsache, dass ein Spiel das Headset unterstützt, bedeutet doch nicht automatisch, dass man es auch zwangsläufig immer benutzen muss. Wie viel Atmosphäre kann ein strategischer Shooter aufbauen, in dem man Konversationen lauschen muss, die ein wenig klingen wie zarte Freundschaftsschlüsse in einem Ferienlager? Richtig. Gar keine. Deswegen plädiere ich an dieser Stelle für mehr Schweigsamkeit!



Need for Speed Underground

ONLINE-TEST Effektlaste Raserei im Untergrund!

Midnight Club II konnte vor einigen Monaten zwar durchaus überzeugen, wird seitdem online aber sträflich vernachlässigt. Nur wenige Spieler tummeln sich auf den Servern, was nicht zuletzt am folgenschweren Fehler des Spiels liegt, der es unmöglich macht, direkt mit dem DSL-Modem verbunden ins Rennen zu gehen. Ganz anders sieht die Situation auf den Servern von Electronic Arts aus: Die Marke *Need for Speed* ist weltbekannt und sehr

beliebt, dementsprechend überfüllt sind die Server derzeit. Es kann schon mal vorkommen, dass man ein wenig warten muss, ehe man die deutschsprachige Lobby-Abteilung betreten kann.





ÜBERSICHTLICH Die Lobby ist sehr einfach gehalten.

Rundkurs		Spielmodus-Auswahl	
RAUMNAME	PIELER		
Zentral NA	18/50		
Dist NA	0/50		
Frankreich	10/50		
Deutschland	25/50		
Italien	3/50		
NA Central	1/50		
NA East	1/50		
NA West	0/50		
Spain	5/50		
West NA	1/50		

Dann geht's allerdings schnell zur Sache, vorausgesetzt man hat bereits offline ordentlich trainiert und genügend Teile freigespielt. Ansonsten tut man sich nämlich schwer, gleichwertige Konkurrenten zu finden. Wie bei SSX 3 gibt es sowohl Ranglisten-Rennen als auch Wettbewerbe ohne Wertung zum reinen Vergnügen. Im Gegensatz zum Snowboard-Spaß sind die Chancen aber auch hier vom eigenen Fahrzeug und den erspielten Fahrzeugteilen abhängig. Hat man seinen fahrbaren Untersatz konkurrenzfähig gemacht, geht's auf der Strecke richtig zur Sache. Leider überzeugte uns die Netzwerkqualität bisher noch nicht so recht. Verzögerungen während der Rennen sind an der Tagesordnung und wild über die Strecke hüpfende Fahrzeuge trübten den Spielspaß. Besonders bei Drift-Rennen ist kontrolliertes Fahren stellenweise unmöglich.

In diesem Punkt bot *Midnight Club II* eindeutig die bessere Performance. Wenigstens kommt der Clou des Spiels richtig zur Geltung: Jedes Fahrzeug sieht anders aus und hat einen individuellen Anstrich. (mb)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.de

Termin: Erhältlich

ONLINE-TEST NFS: UNDERGROUND	
Spieleranzahl online:	4
Netzwerkqualität:	★★★★
Lobby/Chat:	★★★★
Online-Boni:	★★★★
Netzwerkkonfiguration	Headset
Neustart erforderlich	Nein
„Prinzipiell spaßige Online-Rennen, die mit technischen Problemen zu kämpfen haben.“	
GRAFIK	SOUND
84%	86%
ONLINE	82%

INFO UMFRAGE

POLL

Im Zuge unseres großen Jahresrückblicks 2003 haben wir unsere Leser auch zu Online-Spielen befragt. Das Ergebnis sieht wie folgt aus:

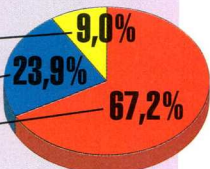
Online-Spiele hatten 2003 ihre Premiere, haben sie auch Zukunft?

Keine Chance!

Online-Spiele haben gar keine Zukunft.

Unbedingt! In den nächsten Jahren werden Online-Spiele sogar den Markt dominieren.

Mal abwarten, bisher sind Online-Spiele noch recht belanglos.



ONLINE ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Keine online-tauglichen Neuveröffentlichungen im letzten Monat

Erscheint demnächst

Destruction Derby Arenas	Rennspiel	7. Januar
EverQuest Online Adventures	Rollenspiel	21. Januar
Ghost Recon – Jungle Storm	Action	19. Februar
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action-Adventure	März 2004
Syphon Filter – The Omega Strain	Action-Adventure	1. Quartal 2004
SOCOM II: U.S. Navy SEALs	Action	11. Juni
Gran Turismo 4	Rennspiel	2. Quartal 2004
Killzone	Ego-Shooter	3. Quartal 2004

INFO STIMMEN AUS DEM ONLINE-FÖRUM



Im **PLAYZONE-Forum** www.play-zone.de finden Sie jeden Tag interessante Beiträge rund ums Thema **Online**. Hier können Sie auch mal mit dem Thema oder anderen Redakteur ausgiebig diskutieren und sich zu Online-Partien verabreden:

Der EA-Account?

Also, ich habe von EA FIFA 2004 und *Need for Speed: Underground*. Für beide muss man ja einen Account erstellen, um online zu spielen. Könnt ihr für diese zwei Spiele den gleichen Account benutzen? Und weiß jemand, wie man für den Account bei *NFS:U* das Passwort ändern kann? CHASCHGIYI

Ja, du benutzt bei EA Games, so viel ich weiß, immer den gleichen Account. Ich spiel SSX 3 und *Need for Speed: Underground* unter dem gleichen Namen. cannabhemsi

Cheater bei *Need for Speed: Underground*

Dass es bei *Need for Speed: Underground* Cheater gibt, ist ja mittlerweile nichts Neues mehr. Aber da ich heute Nacht selbst Opfer von Cheatern war, muss ich meinem Ärger doch mal zusätzlich Luft verschaffen. In den Statistiken nach zwei Rennen sah ich, dass ein Mitspieler eine Topspeed von über 700 km/h hatte (Beweisfotos lieferbar). Ich habe ihn schon nach dem ersten Mal „gebannt“, das heißt von meinen Spielen ausgeschlossen, aber er war trotzdem bei einem weiteren Turnier dabei. Zusätzlich habe ich eine Beschwerde bei EA.com eingereicht. Jedenfalls trieb der Cheater nach beiden Aktionen weiterhin sein Unwesen. *NFS:U* mag ja ein gutes Spiel sein, aber wenn EA das Cheaterproblem nicht in den Griff bekommt, ändert sich meine Meinung über das Spiel ganz schnell! Denn auch wenn mal keiner mit offensichtlich 700 km/h gecheatet hat, kann man sich immer mal fragen, ob der jeweilige Mitspieler mit fairen Mitteln gewonnen hat. Da die Strategie von EA offensichtlich nicht aufgeht, Cheater mit Server-Bans auszuschließen, würde ich verlangen wollen, dass EA versucht, die Protokolle der PC- und der PS2-Version zu ändern (wenn das denn möglich ist), denn es war ja offensichtlich eine Schnapsidee, PS2-Spieler gegen PC-Spieler antreten können zu lassen. Jedenfalls finde ich, dass PLAYZONE und andere Medien gehörig Druck auf den Hersteller ausüben sollten. Denn wenn sich diese Dinge schon in einem bestehenden – eigentlich guten – Produkt nicht mehr ausmerzen lassen, dann sollte wenigstens in zukünftigen Spielen besser darauf geachtet werden, dass Cheaten nicht möglich ist. arescrew

JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod

berichtet.

PSX-Launch in Japan

Der 13. Dezember war in Japan der Verkaufsstart der PSX. Sonys neue Hardware wurde bereits im Vorfeld mit einer massiven Weihnachts-Werbekampagne beworben, welche besonders die HDD/DVD-Rekorder-Fähigkeiten der PSX in den Vordergrund stellte. Trotz dieser aufwendigen Werbemaßnahmen waren die sonst so kaufwilligen Japaner eher zurückhaltend. Ein deutliches Zeichen, dass der Preis selbst für Hardcore-Spieler, die bereits eine PS2 zu Hause haben, zu hoch ist.

Die Vorbestellungen nahmen mit der Zeit aber zu. Eine japanische Elektronikmarkt-Kette kündigte an, dass inzwischen insgesamt über 5.000 Vorbestellungen in allen Geschäften eingingen. Andere Fachhändler rechneten sogar damit, dass sich Sonys neue Hardware wegen des Weihnachtsgeschäftes ausverkaufen würde.

Sony selbst zeigt sich optimistisch. Man will über 30 % Marktanteil über den HDD/DVD-Rekorder-Markt erlangen und die PSX bis Ende 2004 mindestens eine Million Mal verkaufen.

JAPAN PS2-CHARTS

1. Gundam Z: AEUG Vs Titan
2. Gran Turismo 4 Prologue
3. Everybody's Golf 4
4. Medal of Honor: Rising Sun
5. Wild Arms Alter Code: F
6. Kunoichi
7. Taikou no Tetsujin 3rd G.
8. R: Racing Evolution
9. Castlevania: L. of Innocence
10. Onimusha Buraiden



Phantom Brave

RUNDENBASIERT
Gekämpft wird mit einem komplexen Kampfsystem.

STRATEGIE-ROLLENSPIEL Geist und Geisterbeschwörer auf Monsterjagd

Ash ist ein Phantom, der Geist eines Jungen, der mitsamt seiner Familie getötet wurde. Zusammen mit dem jungen Mädchen Marone will er das Unheil aus der Welt schaffen und hilft mit ihr Menschen in Not. Das Besondere an Marone: Sie hat magische Fähigkeiten, mit denen sie Geister kontrollieren kann. Dadurch gewann sie nicht nur das Vertrauen von Ash, son-

dern kann auch eine Art Astralwelt besuchen, in der sie weitere Seelen in ihr Geisterteam aufnehmen kann. Nach einem gewonnenen Kampf kann sie auch die Seelen besiegter Gegner einsammeln, die sie in den rundenbasierten Strategie-Kämpfen wieder einsetzen darf. (wh/cs)

Hersteller: Nihonichi Software

Internet: www.nippon1.co.jp

Termin: 22. Januar (Japan)



SEELENKLAU Manche Monster hinterlassen Seelen, die Sie in anderen Kämpfen einsetzen.



MAGISCH Mit den Zauberkraften verbündeter Geister werden die Schlachten einfacher.

NEUSTICKER

+++ GASTAUFTRITE Bekannte Capcom-Helden geben vermehrt Gastauftritte in Spielen, in die sie eigentlich nicht hineingehören. In *Onimusha Buraiden* kann zum Beispiel Megaman freigespielt werden, während in der Neuauflage von *Shin Megami Tensei*, einem Rollenspiel von Atlus,

Dante im Cel-Shading-Look zu bewundern ist. +++ KONKURRENZ In den Most-Wanted-Charts der japanischen Spielzeitschrift *Famitsu* konnte nicht einmal *Final Fantasy XII* das heiß erwartete Rollenspiel *Dragon Quest VIII* von der Spitze stoßen. Das dürfte Square-Enix aber egal sein –



3D-ENGINE

Die neue Grafik soll den Charme des Spiels nicht verfälschen.

Dragon Quest V

ROLLENSPIEL Remake eines SNES-Rollenspiel-Klassikers.

Aus all den bislang erschienenen *Dragon Quest*-Spielen war der fünfte Teil nicht nur der erfolgreichste, sondern der bis heute noch beliebteste. Der Grund dafür liegt vielleicht darin, dass das Spiel den beinahe epischen Umfang dreier Generationen der Helden-Familie umspannt. Eine weitere Besonderheit war, dass der Held mit Monstern kommunizieren konnte und sich diese

unter Umständen sogar der Party anschlossen. Für das demnächst erscheinende Remake hat Square eine neue 3D-Engine eingeführt. Der ursprüngliche Charme des Titels soll aber dank einer liebevollen und detailreichen Umsetzung beibehalten werden. (wh/cs)

Hersteller: Square-Enix

Internet: www.square-enix.co.jp

Termin: Frühjahr 2004 (Japan)

Shikigamis Castle 2

ACTION Wilde Ballerei in der zweiten Dimension.

2D-Shooter haben in Japan noch immer Hochkonjunktur. Besonders *Shikigamis Castle* zieht derzeit dank außergewöhnlicher Charakterdesigns, effektreicher Grafik und der erstklassigen Vertonung Aufmerksamkeit auf sich. Als eine von sieben Spielfiguren tritt der Spieler den Kampf gegen übel gelaunte Götter an, die durch

ein Dimensionstor über die Welt hereinbrechen. Erleichtert wird der Kampf durch verschiedene Waffen und Spezialangriffe. Im Zweispielermodus darf man auch zusammen auf die Jagd nach gegnerischen Flotten gehen. (wh/cs)

Hersteller: Taito

Internet: www.taito.co.jp

Termin: Februar 2004 (Japan)



SEXY HEXY Die Charakterdesigns sehen einfach toll aus.



FARBENFROHE Zu zweit wird's wohl etwas unübersichtlich.



DER TIGER IN DIR

Das Charakterdesign macht einen guten Eindruck.

Far East of Eden 3 Namida

ROLLENSPIEL Und noch ein Remake...

Far East of Eden ist eine in Japan sehr bekannte Spielerserie, die ursprünglich auf der PC-Engine erschien. Besonders die schöne Grafik und der aufwendige Soundtrack verhalfen der Serie zu großem Erfolg, die derzeit neu für die PS2 aufgelegt wird. Derzeit arbeitet Hudson bereits an einer

neuen Version des dritten Teils. Über diese ist bislang lediglich bekannt, dass die komplette Spielwelt in 3D umgesetzt und zudem neue Charaktere und Endbosses eingeführt werden sollen. (wh/cs)

Hersteller: Hudson

Internet: www.hudson.co.jp

Termin: 2004 (Japan)

JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Bujingai	Action	25. Dezember
Front Mission 4	Strategie	18. Dezember
Growlanser IV: Wayfarer of the Time	Strategie-RPG	18. Dezember
Hyper Street Fighter II	Beat'em Up	18. Dezember
Resident Evil Outbreak	Action-Adventure	11. Dezember
SNK Vs Capcom: SVC Chaos	Beat'em Up	11. Dezember
Sonic Heroes	Jump & Run	18. Dezember
Spy Fiction	Action-Adventure	11. Dezember
Train Simulator + Densha de Go!	Simulation	18. Dezember
Winning Eleven Tactics	Strategie	11. Dezember

Erscheint demnächst

Anubis: Zone of the Enders	Action	15. Januar
Bistro Cupid 2	Strategie	22. Januar
Exciting Pro Wrestling 5	Wrestling	29. Januar
Gradius V	Shoot'em Up	Februar 2004
Nebula: Echo Night	Action-Adventure	22. Januar
Onimusha 3	Action-Adventure	26. Februar
Popolocrois: Tsuki no Okite no Bouken	Rollenspiel	Januar
Rhapsody of Zephyr	Rollenspiel	29. Januar
Seven Samurai 20XX	Action	8. Januar
Shin Megami Tensei III: Nocturne Maniax	Rollenspiel	Januar

Dragon Quest entstammt nämlich auch aus deren Spielewerkstatt. +++ **SKURRILE SPIELE** In Japan ist neulich ein etwas anderes Musikspiel erschienen. In *Kumauta* singen Sie sich als Eisbär an die Spitze der Charts! Das Spiel war in vielen Fachgeschäften bereits am Erscheinungstag ausverkauft. +++ **BUNDLE** Eine witzige Spielsammlung für alle Fans von „Öffentliche Verkehrsmittel-Simulationen“: Die beiden

Spiele *Train Simulator Real* und *Densha de Go!* gibt es seit kurzem auch als günstiges Doppelpack. +++ **SCHÖNE AUSSICHTEN** Für den vierten Teil der in Japan sehr erfolgreichen Strategie-Rollenspiel-Serie *Growlanser* entwarf wieder Satoshi Uru-shihara das Charakterdesign. Urushihara ist unter anderem der Schöpfer der Anime- und Manga-Serien *Plastic Little*, *Chirality* oder *Legend of Lemnear*. +++



USA NEWS

AKTUELLES AUS USA



**Heinrich
Lenhardt**
berichtet.

Hauptsache empört!

Erregte Minderheiten, polemisierende Politiker und über allem weht der Schleier der Ahnungslosigkeit. Die jüngste Posse in Sachen über die Stränge schlagender Political Correctness ereignete sich in New York, wo die Reportage eines lokalen TV-Senders *GTA: Vice City* in neuen Verruf brachte. Ein Jahr nach Erscheinen des Spiels wurde eine Missionsbeschreibung („Kill the Haitians“) als angeblich rassistisch an den Pranger gestellt. Bis rauf zu Bürgermeister Michael Bloomberg schwappten die Wogen der Empörung. Doch da keiner der Bedenkenträger das Spiel wirklich kennt, wurde einiges missverstanden. Die Sensationsreporter vom Fernsehen hatten die beanstandete Zeile nämlich schwer aus dem Zusammenhang gerissen. *Vice City* ruft nicht zu Gewalt an Einwanderern aus Haiti auf, die Mission bezieht sich auf Angehörige einer haitianischen Ganyu-Gang. Nichtsdestotrotz rang sich Rockstar Games eine Entschuldigung ab und versprach, den Stein des Anstoßes zukünftig aus *Vice City* zu entfernen.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. Need for Speed: Underground
2. Final Fantasy X-2
3. Madden NFL 2004
4. LoR: Return of the King
5. Jak II
6. Medal of Honor: Rising Sun
7. Tony Hawk's Underground
8. Harry Potter Quidditch World Cup
9. SOCOM II: U.S. Navy SEALs
10. SSX 3



ROLLFELD Selbst auf Flughäfen wird illegal gekämpft.



SPRUNGKICK Jack setzt Tyler ganz schön zu.

Fight Club

BEAT 'EM UP Die erste Regel des Fight Club lautet ...

... man verliert kein Wort über den Fight Club. Leider müssen wir diese Regel brechen, um Ihnen über das Ende 2004 erscheinende Beat 'em Up von Vivendi berichten zu können. Wer den ebenso genialen wie brutalen David-Fincher-Film mit Brad Pitt und Edward Norton gesehen hat, kann sich ein gutes Bild davon machen, wie es in

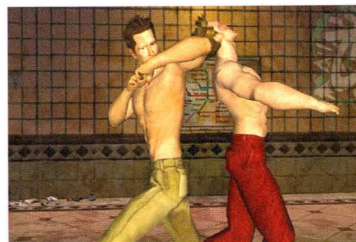
dem von Genuine Games entwickelten Spiel abgeht. *Fight Club* ist ein 3D-Beat-'em-Up für bis zu zwei Spieler, bei dem die Kontrahenten aufeinander einprügeln, bis einer aufgibt oder sich nicht mehr wehrt. Bei den blut- und schweißtreibenden Kämpfen ist zwar alles erlaubt, was weh tut, Hilfsmittel wie Stühle oder Ähnliches dürfen

aber nicht verwendet werden. Neben Jack und Tyler wird es möglich sein, auch mit anderen Charakteren aus dem Film anzutreten. Als Arenen für die Kämpfe dienen fiktive Örtlichkeiten und aus dem Film bekannte Locations gleichermaßen. Sobald wir neue Infos zu dieser Filmumsetzung an Land ziehen können, werden wir die erste Regel des Fight Club gerne noch einmal brechen und einen ausführlichen Vorschau-Bericht nachschieben. (wf)

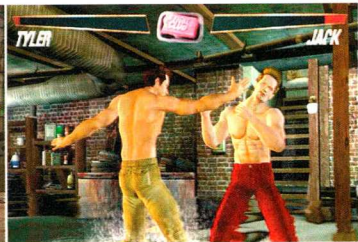
Hersteller: Vivendi

Internet: www.vup-interactive.de

Termin: Ende 2004 (USA)



ALLES IST ERLAUBT Selbst fiese Ellbogenstöße wie dieser sind normal im Fight Club.



ONFRFEIGE FÜR TYLER Das Hauptquartier des Projekts Chaos steht wieder einmal unter Wasser.

NEUWICKSTER

+++ SAMMY KAUFT EIN Sammy hat Anteile von 22,4 % an Sega gekauft, weitere Investitionen sind derzeit nicht ausgeschlossen. Damit ist man der größte Anteilseigner am japanischen Hersteller. Wie genau die Zusammenarbeit der beiden Firmen in Zukunft aus-

sehen wird, wurde vorerst nicht bekannt gegeben. **+++ TAKE TWO KAUFT AUCH EIN** Take Two hat TDK Mediative aufgekauft. Dies betrifft nur den US-Teil der Firma, die europäische Niederlassung TDK Mediative Europe (Mercedes Benz World Racing, Conan) bleibt davon unbe-



WESTERNSTADT Die Locations dürften Western-Fans vertraut vorkommen.



SHOOT-OUT BEI NACHT Red legt sich mit mehreren Gegnern gleichzeitig an.

Red Dead Revolver

ACTION Der Spaghetti-Western ist noch nicht tot!

Lange Zeit war es sehr still um den actionreichen Third-Person-Shooter, der ursprünglich über Capcom veröffentlicht werden sollte. Jetzt ist die Westernballerei plötzlich wieder aufgetaucht, und zwar auf einer Rockstar-Releaseliste. Schon im Frühjahr soll der spielbare Spaghetti-Western, an dem der mittlerweile von Rockstar übernommene Entwickler Angel Studios schon eine halbe Ewigkeit werkelt, erscheinen. In *Red Dead Revolver* übernehmen Sie die Rolle des Waisen Red, dessen Familie von Banditen getötet wurde. Der

mittlerweile erwachsene Held ist zu einem eiskalten Killer herangewachsen, der nur von einem Gedanken getrieben wird: Rache! Wir hoffen, schon bald eine spielbare Version zu ergattern, um einschätzen zu können, was sich in Sachen Gameplay getan hat. Wir sind auf jeden Fall gespannt, ob es den Entwicklern gelungen ist, die gravierenden Kamera- und Zielprobleme, unter denen der Titel litt, in den Griff zu bekommen. (wf)

Hersteller: Rockstar

Internet: www.rockstargames.com

Termin: Frühjahr 2004 (USA)

USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

The Sims Bustin' Out	Simulation	16. Dezember
Deer Hunter	Action	23. Dezember
World Championship Pool	Sportspiel	29. Dezember
Supercar GT	Rennspiel	4. Januar
.hack//Quarantine (Part 4)	Rollenspiel	5. Januar

Erscheint demnächst

Fallout: Brotherhood of Steel	Rollenspiel	13. Januar
Star Trek: Shattered Universe	Action	13. Januar
NFL Street	Football	14. Januar
Baldur's Gate: Dark Alliance II	Rollenspiel	20. Januar
Carmen Sandiego: Secret of the ...	Action-Adventure	20. Januar
Maximo vs. Army of Zin	Action	20. Januar
TC's Ghost Recon: Jungle Storm	Action	20. Januar
Daredevil: The Man without Fear	Action	27. Januar
Mafia	Action	27. Januar
Sonic Heroes	Jump & Run	27. Januar

Blowout

ACTION Majescos altmodische Ballerei zum Schnäppchenpreis

Ein neues Spiel für unter zehn Dollar? Kann das was taugen? Überraschung: Es kann! Bei *Blowout* erkunden Sie eine verwinkelte Raumstation, halten sich mit schweren Waffen allerlei außerirdisches Gesocks vom Hals, schweben mit einem Jetpack durch die Gegend, betätigen Schalter und schießen Wege frei, wo anfangs noch keine sind. Natürlich dürfen bei so einem Spiel auch Endgegner-Kämpfe nicht fehlen. Die Grafik ist zwar prinzipiell dreidimensional, durch die stets seitliche Ansicht erinnert der Titel aber trotz zeit-

gemäßer Effekte an klassische 16-Bit-Abenteuer wie *Contra* oder *Alien 3* (Super Nintendo). In den USA gibt's das Spiel für unglaubliche \$ 9,99 zu kaufen und abgesehen davon, dass der Spielablauf sich auf Dauer doch ziemlich wiederholt, kann man allen Genre-Fans hier nur zum Kauf raten. Vivendi wird das Spiel Mitte Februar auch in Europa veröffentlichen, der Preis steht noch nicht fest. (mp)

Hersteller: Majesco

Internet: www.blowoutgame.com

Termin: Erhältlich (USA),

13. Februar (Deutschland)



STIRB, ALIEN! Die guten Soundeffekte verpassen den Waffen den nötigen Wums, die Grafik ist dagegen eher zweckmäßig.

rührt. +++ **SHREK 2** Activision hat sich die Rechte zu einem Videospiel, basierend auf dem zweiten *Shrek*-Kinofilm, gesichert. +++ **YS KOMMT!** Konami wird den sechsten Teil von Nihon Falcoms Rollenspiel-Serie *Ys*, *Ys VI – The Arc of Napishtim* Ende 2004 weltweit veröffentlichen. +++ **KEIN AKTE X?** Nachdem die Xbox-Fassung von *Akte X: Resist or Serve* offiziell gecancelt wurde, ist es

nun auch unsicher, ob die PS2-Fassung des Spiels noch veröffentlicht wird. Hoffen wir, dass es doch noch klappt, das Spiel sah nämlich durchaus vielversprechend aus. +++ **TRUE-CRIME-NACHFOLGER** Noch vor kurzem wurden solche Pläne dementiert, jetzt plötzlich wird kein Geheimnis mehr draus gemacht: Activision will *True Crime* zu einer Serie ausbauen und „auf Jahre hinaus“ fortsetzen.

Was war 2003!

Wir schauen zurück und prämiieren **die besten Spiele des letzten Jahres**, wollen Ihnen aber auch die Tiefpunkte nicht vorenthalten.

Das ging ja mal wieder viel zu schnell. Kaum hat man sich vom Jahreswechsel erholt, ist das Jahr auch schon wieder vorbei. Natürlich gab es in diesem Jahr wichtigere Ereignisse als die Veröffentlichung von Videospielen, aber wir wollen uns dennoch ausschließlich auf dieses Thema

konzentrieren und überlassen gerne Günther Jauch und zahlreichen anderen seiner Kollegen das Feld und die Aufgabe, die politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Geschehnisse Revue passieren zu lassen. Eigentlich war es ein Jahr wie jedes andere. Es gab vorprogrammierte Kassenschlager, Überraschungs-Hits, Enttäuschungen und Totalausfälle, die besser nie den Weg in die Händlerregale gefunden hätten. Wir haben in unserem Archiv gewählt und kürten die bemerkenswertesten Spiele der vergangenen zwölf Monate.



SPIELE 2003 — TOPS & FLOPS

ACTION

Prince of Persia – The Sands of Time

Mit *Prince of Persia – The Sands of Time* schuf das Team aus Montreal das Comeback des Jahres. Wunderschöne Optik, hervorragende Spielbarkeit und geniales Leveldesign lassen jedem Videospieler das Herz aufgehen. Nur Pedanten stören sich an den ausdauernden, aber absolut beherrschenden Kämpfen gegen Sandmonster.

Hersteller: Ubisoft

Test in Ausgabe: 13/03

Einzelspieler-Wertung: 90%



Ratchet & Clank 2

Erneut liefert Entwickler Insomniac ein Feuerwerk der guten Ideen und technischen Höchstleistungen ab. *Ratchet & Clank 2* ist umfangreich, gut spielbar und sieht super aus. Ein paar Rücksetzpunkte mehr hätten es zwar ruhig sein dürfen, letztlich kann aber auch dieser Kritikpunkt den Podestplatz nicht verhindern.

Hersteller: Sony

Test in Ausgabe: 13/03

Einzelspieler-Wertung: 89%



True Crime: Streets of L.A.

Lange angekündigt und oft verschoben, doch am Ende wurden die meisten Versprechen eingehalten. Der actionreiche Genre-Mix macht Spaß und bietet jede Menge Abwechslung. Vor allem Hauptcharakter Nick Kang sorgt mit coolen Sprüchen für echtes Hollywood-Feeling und ein breites Grinsen im Gesicht des Spielers.

Hersteller: Activision

Test in Ausgabe: 13/03

Einzelspieler-Wertung: 87%



Naval Ops Warship Gunner

Gegen diese peinlichen Seeschlachten ist selbst die Kollisionsabfrage von Schiffen versenken differenziert, das Spiel ist einfach hoffnungslos veraltet. Zur allgemeinen Erleichterung taugt der Titel immerhin für fünf Minuten.

Hersteller: THQ

Test in Ausgabe: 01/04

Einzelspieler-Wertung: 32%



ACTION-ADVENTURE

Metal Gear Solid 2: Substance

Die Referenz bietet unzählige Bonus-Missionen und immer noch erstklassige Technik samt bombastischer Präsentation. Nicht umsonst steht der kommende dritte Teil bei unseren Lesersumfragen meist auf Platz 1. Wer sich bisher noch nicht mit der komplexen Agentenstory vertraut gemacht hat, der sollte dies unbedingt nachholen.

Hersteller: Konami

Test in Ausgabe: 04/03

Einzelspieler-Wertung: 92%



Jak II: Renegade/ Tom Clancy's Splinter Cell

Jak II und *Splinter Cell* teilen sich Platz 2. *Jak II* vermischte Spielelemente von *GTA* erfolgreich mit gewohnt hochklassigen Jump&Run-Passagen. *Tom Clancy's Splinter Cell* überzeugt mit edler Grafik und ausgeklügeltem Leveldesign. Zwei Spiele, die in jede Spielsammlung gehören.

Hersteller: Sony/Ubisoft

Test in Ausgabe: 11/03, 05/03

Einzelspieler-Wertung: 91%/91%



Beyond Good & Evil/Silent Hill 3

Michel Ancels Meisterwerk strotzt nur so vor tollen Einfällen, ist detailverliebt und enorm abwechslungsreich. Wesentlich ernsterhafter und altmodischer geht's im dritten Teil von Konamis Horror-Schocker zu Grausig entstellte Monster, eine atmosphärisch perfekt passende Musik und eine spannende Story fesseln Fans ans Pad!

Hersteller: Ubisoft/Konami

Test in Ausgabe: 13/03, 06/03

Einzelspieler-Wertung: 90%/90%



Frank Herbert's Dune

Auch wenn man sich wirklich nicht über den Untergang eines Unternehmens freuen sollte: Spiele wie *Frank Herbert's Dune* machen es Spielern enorm schwer, der französischen Spielschmiede Cryo auch nur eine Träne nachzuweinen.

Hersteller: Cryo

Test in Ausgabe: 03/03

Einzelspieler-Wertung: 34%



EGO-SHOOTER

XIII

Schon wieder eine Auszeichnung für Ubisoft. Der Ego-Shooter im stylischen Comic-Look überzeugt glücklicherweise auch mit spielerischen Qualitäten. Coole Gadgets, abwechslungsreiche Waffen und eine prima Steuerung machen *XIII* neben *Fire Warrior* zum besten Ego-Shooter des Jahres. Lediglich die künstliche Intelligenz enttäuscht.

Hersteller: Ubisoft

Test in Ausgabe: 12/03

Einzelspieler-Wertung: 87%



Warhammer 40.000 Fire Warrior

Das hätte man Entwickler Klund gar nicht zugeutraut. *Fire Warrior* sieht blendend aus, spielt sich hervorragend und punktet mit düsterer Atmosphäre. Zwar verfügen auch hier die Gegner über wenig Grips, dafür aber um erschreckend viel Feuerkraft. Anfänger sehen allerdings spätestens nach der Hälfte des Spiels kein Land mehr.

Hersteller: THQ

Test in Ausgabe: 11/03

Einzelspieler-Wertung: 87%



Medal of Honor: Rising Sun

Dieses Jahr muss sich Electronic Arts mit dem dritten Rang begnügen. Im Gegensatz zum Vorgänger *Medal of Honor: Frontline* hat sich die Technik eher verschlechtert und grobe Aussetzer der künstlichen Intelligenz trüben den Gesamteindruck. *Rising Sun* ist ein gutiger Ego-Shooter, der Fans der Serie unterhalten dürfte.

Hersteller: Electronic Arts

Test in Ausgabe: 13/03

Einzelspieler-Wertung: 84%



RoboCop

Hüllen wir den Mantel des Schweigens über diese unansehnliche und abartig ruckelnde Peinlichkeit. *RoboCop* enttäuscht auf ganzer Linie und sollte selbst von beinhalten Fans auf dem Grabbeisch ignoriert werden.

Hersteller: Avalon

Test in Ausgabe: 01/04

Einzelspieler-Wertung: 37%



JUMP & RUN

Ape Escape 2

Da *Ratchet & Clank 2* sowie *Jak II: Renegade* mehr in den Bereich Action abgedriftet sind, sichert sich Sonys skurrile Affenjad Platz 1 der Jump & Runs. Ape Escape bietet jede Menge Abwechslung. Liebe zum Detail, eine unspektakuläre, aber blitzsaubere Optik und jede Menge Gags. Der Geheimtipp des Jahres!

Hersteller: Sony

Test in Ausgabe: 02/03

Einzelspieler-Wertung: 88%



Rayman 3: Hoodlum Havok

Rayman-Schöpfer Michel Ancel widmete sich dieses Jahr voll dem überragenden Action-Adventure *Beyond Good & Evil*, doch trotzdem gingen *Rayman*-Fans nicht leer aus. Teil 3 der Serie bietet alles, was Fans des Helden ohne Gliedmaßen gern mögen: tolle Grafik, niedliche Charaktere und jede Menge Abwechslung.

Hersteller: Ubisoft

Test in Ausgabe: 04/03

Einzelspieler-Wertung: 88%



Kya: Dark Lineage

Im Weihnachtsstrubel etwas untergegangen, aber dennoch ein empfehlenswertes Jump & Run von den V-Rally-Machern. Der riesige Umfang beschäftigt auch längerfristig, für Abwechslung ist ebenfalls gesorgt. Der guten Grafik steht nur die etwas zickige Kamera gegenüber, ansonsten ist auch *Kya* ein echter Geheimtipp.

Hersteller: Atari

Test in Ausgabe: 13/03

Einzelspieler-Wertung: 85%



Inspector Gadget:

MAD Robots Invasion

Go-Go-Gadgets-Abfall! Nach und nach werden einfach alle unsere Helden der Kindheit demontiert. Inspector Gadget war zwar schon immer ein Trottel, aber selbst er würde dieses Spiel meiden.

Hersteller: Bigben

Test in Ausgabe: 09/03

Einzelspieler-Wertung: 47%



SPIELE 2003 — TOPS & FLOPS

RENNSPIEL

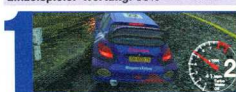
Colin McRae Rallye 04

Der nunmehr dritte Aufguss der Rallye-Simulation überzeugt mit schicker Grafik und dem über jeden Zweifel erhabenen Fahrgefühl. Zahlreiche neue Ideen und der gewachsene Umfang lassen die Konkurrenz Staub schlucken.

Hersteller: Codemasters

Test in Ausgabe: 10/03

Einzelspieler-Wertung: 88%



Need for Speed: Underground

Need for Speed: Underground prahlt mit effektgespierten Strecken und enorm umfangreichen Tuning-Möglichkeiten. Nie zuvor konnte man seinen eigenen Flitzer so individuell gestalten. Lediglich die gelegentlichen Slowdowns stören.

Hersteller: Electronic Arts

Test in Ausgabe: 13/03

Einzelspieler-Wertung: 86%



Midnight Club II

Mittlerweile durch Need for Speed: Underground in einigen Bereichen übertrumpft, bietet Midnight Club II immer noch sehr viel Umfang und eine coole Präsentation. Besonders online macht sich die größere Abwechslung bezahlt.

Hersteller: Take 2

Test in Ausgabe: 06/03

Mehrspieler-Wertung: 88%



Monster Jam: Maximum Destruction

Monster Jam nuckelt, sieht beschiden aus und bietet spielerisch nichts, was man nicht woanders schon viel, viel besser gesehen hätte.

Hersteller: Ubisoft

Test in Ausgabe: 04/03

Einzelspieler-Wertung: 28%



BEAT 'EM UP

Virtua Fighter 4 Evolution

Trotz des für ein Update eigentlich zu hohen Preises ist Virtua Fighter 4 Evolution im Prügelspiel-Bereich die unangefochtene Nummer 1. Das facettenreiche Gameplay ermöglicht spannende Matches mit Tiefgang und Edelgrafik.

Hersteller: Atari/Sega

Test in Ausgabe: 08/03

Mehrspieler-Wertung: 93%



Soul Calibur II

In Sachen Spieliefe kann Capcoms Flaggschiff nicht mit Virtua Fighter konkurrieren. Die optisch brillanten Auseinandersetzungen mit fantasievollen Charakteren machen dennoch Spaß und erlauben auch Anfängern schnelle Erfolge.

Hersteller: Capcom

Test in Ausgabe: 10/03

Mehrspieler-Wertung: 87%



Guilty Gear X2

Was Soul Calibur II für die 3D-Prügelspiele ist, ist Guilty Gear X2 für die 2D-Beat-'em-Ups. Hinter den abgedrehten Figuren und den großen Effektwerten verbergen sich leicht spielbare Gefechte mit ausgefallenen Charakteren.

Hersteller: Bigben

Test in Ausgabe: 06/03

Einzelspieler-Wertung: 85%



3 Engel für Charlie: Volle Power

Ohne Zweifel der Tiefpunkt des Jahres. Grauenhafte Grafik, hochnotpeinliche Animationen und idiotisches Gameplay sorgen für schnellen Schwund von Gehirnzellen.

Hersteller: Ubisoft

Test in Ausgabe: 10/03

Einzelspieler-Wertung: 20%



ROLLENSPIEL

Baldur's Gate: Dark Alliance II

Genau darauf haben sich Fans des Vorgängers gefreut. Eine würdige Fortsetzung des Action-Rollenspiels mit mehr Umfang und noch mehr Spaß. Besonders zu zweit entfaltet der Titel schnell sein Suchtpotenzial und fesselt über Wochen ans Pad.

Hersteller: Interplay

Test in Ausgabe: 01/04

Mehrspieler-Wertung: 89%



Dark Chronicle

Wer auf ein komplexes Kampfsystem verzichten kann, findet in Dark Chronicle ein exzellentes Rollenspiel, das mit vielen Gameplay-Elementen, einem umfangreichen Erfindersystem und dem fantastischen Grafikstil begeistert.

Hersteller: Sony

Test in Ausgabe: 10/03

Einzelspieler-Wertung: 87%



Fallout: Brotherhood of Steel

Etwas actionlastiger als Baldur's Gate: Dark Alliance II, bietet Fallout im Gegenzug jede Menge Atmosphäre. Das Zukunftsszenario strotzt nur so vor Details, hätte aber gerne etwas mehr Rollenspiel-Elemente beinhaltet dürfen.

Hersteller: Interplay

Test in Ausgabe: 01/04

Mehrspieler-Wertung: 86%



King's Field IV

Ein Action-Rollenspiel ohne Action. Im Schneckentempo zieht man durch karge Landschaften und prügelt in der Ego-Ansicht auf Ungeziefer und dämonische Gegner ein.

Hersteller: Bigben

Test in Ausgabe: 04/03

Einzelspieler-Wertung: 42%



TRENDSPORT

Tony Hawk's Underground

Man muss ja schon fast Urlaub nehmen, um alle Spielelemente der Referenz zu Gesicht zu bekommen. Karrieremodus, Skater-Editor, Skatepark-Editor, Face-Mapping, Online-Gaming und viele weitere Features bieten wochenlangen Spielspaß.

Hersteller: Activision

Test in Ausgabe: 13/03

Einzelspieler-Wertung: 91%



SSX 3

Auch der dritte Teil von Electronic Arts' Snowboard-Spaß läuft nicht immer wirklich flüssig, doch der Spaß ist wieder groß. Nie wurde Tiefschnee-Fahren so cool umgesetzt. Wer fleißig spielt, darf im Verlauf des Titels den kompletten Berg runterfahren.

Hersteller: Electronic Arts

Test in Ausgabe: 12/03

Einzelspieler-Wertung: 87%



Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray

Activision schafft es einfach nicht, den großen Erfolg von Tony Hawk auch auf andere Sportarten zu übertragen. Dennoch ist der trendige Wasserspaß spielerisch ebenbürtig und grafisch edel.

Hersteller: Activision

Test in Ausgabe: 07/03

Einzelspieler-Wertung: 85%



The Simpsons: Skateboarding

Das hat die gelbe Familie nun wirklich nicht verdient. Lahme Tricks und die hakelige Steuerung lassen Spieler gelb vor Wut werden.

Hersteller: Electronic Arts

Test in Ausgabe: 03/03

Einzelspieler-Wertung: 36%



FUßBALL

Pro Evolution Soccer 3

Obwohl Pro Evolution Soccer 2 eigentlich schon alles richtig gemacht hatte, schaffte es Konami tatsächlich noch mal, einige Detailverbesserungen zu spendieren. Wer eine ernsthafte Fußball-Simulation spielen will, der findet in PES 3 die Erfüllung.

Hersteller: Konami

Test in Ausgabe: 12/03

Mehrspieler-Wertung: 93%



FIFA Football 2004

Trotz neuer Spielelemente schaffte es Electronic Arts auch dieses Jahr nicht, das nahezu perfekte Gameplay der Konkurrenz zu erreichen. In Sachen Präsentation und Technik liegt FIFA sogar vorn, spielerisch geht's immer noch simpler zu.

Hersteller: Electronic Arts

Test in Ausgabe: 13/03

Mehrspieler-Wertung: 86%



International Superstar Soccer 3

Konamis zweiter Fußball-Titel ist Spielhallen-Unterhaltung par excellence. Spielerische Tiefe wie bei PES 3 sucht man vergebens, auch Präsentation und Grafik können nicht ganz die Erwartungen erfüllen. Spaß macht ISS 3 dennoch.

Hersteller: Konami

Test in Ausgabe: 05/03

Mehrspieler-Wertung: 74%



Pro Beach Soccer

Kein wirklicher Totalausfall und auch nur begrenzt als vollwertiges Fußballspiel zu bezeichnen, dennoch hätte die Thematik wesentlich mehr hergegeben.

Hersteller: Wanadoo

Test in Ausgabe: 10/03

Einzelspieler-Wertung: 59%



DIE TOPS & FLOPS DER REDAKTION



HANS

Tops 2003:

„Papa“, Jak II: Renegade, EyeToy Play, Toscana, PS2-Spieleflut

Flops 2003:

Manhunt, Tomb Raider: Angel of Darkness, Rasendürre, F.G.

Freut sich auf:

Gran Turismo 4, Metal Gear Solid 3, GTA V



WOLFGANG

Tops 2003:

Pro Evolution Soccer 3, Prince of Persia – The Sands of Time, Need for Speed: Underground,

Flops 2003:

Max Payne 2, Medal of Honor: Rising Sun, Enter the Matrix

Freut sich auf:

Killzone, Champions of Norrath, Pro Evolution Soccer 4



MICHAEL

Tops 2003:

Virtua Fighter 4 Evolution, Ape Escape 2, Beyond Good & Evil, Primal

Flops 2003:

3 Engel für Charlie: Volle Power, Enter the Matrix

Freut sich auf:

Sony PSP, James Bond 007: Alles oder nichts, Sphinx



MAIK

Tops 2003:

Prince of Persia – The Sands of Time, Beyond Good & Evil, True Crime, SSX 3

Flops 2003:

Enter the Matrix, The Getaway, Max Payne 2

Freut sich auf:

GT 4, GTA V, Killzone, James Bond: Alles oder nichts



CHRISTIAN

Tops 2003:

Volontariat bei Computec, Spielearchiv der PLAYZONE, Final Fantasy X-2, EyeToy

Flops 2003:

Suikoden III nicht in Deutschland, Unlimited SaGa

Freut sich auf:

Monster Hunter, Final Fantasy XI, Karaoke Rev., Bujingai

SONDERPREISE

BESTE GRAFIK

Prince of Persia

Eigentlich hätte Ubisofts Prinz einen ganzen Wandschrank voller Sonderauszeichnungen verdient, aber die fantastische Grafik hinterlässt den nachhaltigsten Eindruck. Ausladende Bauten, hervorragende Texturen, atemberaubende Animationen und edle Effekte fügen sich zu einem stimmigen Gesamtbild zusammen, das man einfach gesehen haben muss. Nicht nur auf der PS2 eines der hübschesten Spiele der letzten Jahre.



UNENTSCLOSSENSTER PUBLISHER

Ubisoft

Neben der dezenten Namensänderung von Ubi Soft zu Ubisoft fiel der französische Spielevertrieb vor allem durch die schwankende Qualität der Veröffentlichungen auf. Einerseits durften wir spielerische und technische Highlights wie *Beyond Good & Evil* oder *Prince of Persia* – *The Sands of Time* bestaunen, auf der anderen Seite mussten wir uns aber leider auch mit Totalausfällen wie *3 Engel für Charlie* und *Racing Simulation 3* auseinander setzen.



SELTSAME ANSICHTEN

Jean Reno

Ein Interview mit Jean Reno, da fühlt man sich doch so richtig geehrt. Doch Monsieur Renos Ansichten zu unserem liebsten Hobby wollen so gar nicht in das Bild des sympathischen Franzosen passen. Fast könnte man meinen, der bekannte Schauspieler hätte sich nur in der Tür geirrt und wäre in die Motion-Capturing-Aufnahmen hineingestolpert. Doch was wollen wir uns beklagen? Auf die spielerischen Qualitäten von *Onimusha 3* wird sich der freche Franzose wohl nicht auswirken.



GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG

Enter the Matrix

Spiele, die den Erwartungen nicht gerecht wurden, gab es viele, doch *Enter the Matrix* von Shiny war eindeutig der Titel, der am meisten Potenzial vergeudete. Spalten sich zu den beiden *Matrix*-Filmen dieses Jahres immerhin die Meinungen, so sind die Ansichten zum Spiel recht einstimmig: Die magere Optik, die hakelige Steuerung und zahlreiche Bugs und Fehler machen die ambitionierte Filmumsetzung zu einem zweifelhaften Vergnügen. Hier wäre viel mehr drin gewesen!



INTERGANG EINER IKONE

Lara Croft

Lara Croft hat viel für die Videospiel-Industrie getan. Doch wie es scheint, hat sie ihren Zenit überschritten. Trotz spielerischer Qualitäten ging *The Angel of Darkness* ziemlich unter und sorgte höchstens für negative Schlagzeilen: Core-Design-Mitbegründer Jeremy Heath-Smith nahm seinen Hut und Eidos entzog dem Entwickler die Serie. *Crystal Dynamics* (*Legacy of Kain*) soll die Serie wieder aufleben lassen. Wir sind gespannt und erwarten viel.



INFO POLLS

Lesermeinungen 2003

War das Jahr 2003 ein gutes Spielejahr?

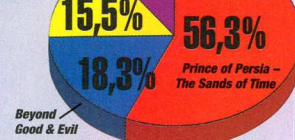
Ich hab noch lange nicht alles gespielt, was ich mir gekauft hab.



Der Überraschungs-Hit des Jahres?

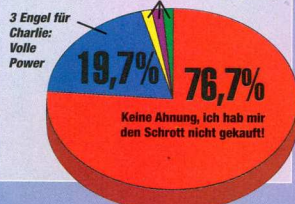
Warhammer 40.000
Fire Warrior

Freedom
Fighters



Welches Spiel war 2003 der absolute Gipfel der Minderwertigkeit?

Je 1,4% für RoboCop, Monster Jam: Maximum Destruction und Runabout 3 – Neo Age



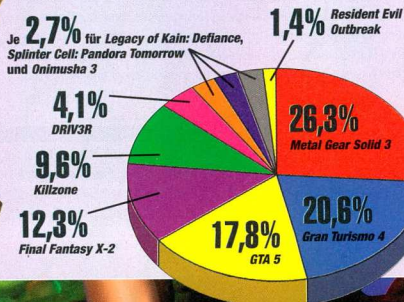
Was bringt das Jahr 2004?

Nach dieser Weihnachts-Saison hat die Branche ihr Pulver doch verschossen – oder etwa nicht? Wir haben die **potenziellen Hit-Kandidaten** zusammengefasst.

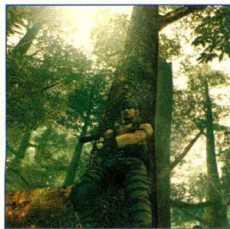
INFO POLLS

Lesererwartungen 2004

2004 verspricht ein tolles Spielejahr zu werden. Worauf freuen Sie sich am meisten?



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



Wenn es einen Titel gibt, der 2004 mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit einschlagen wird wie eine Bombe, dann ist es Hideo Kojimas dritter Teil der Agenten-story. Erst wenige Details wurden bekannt gegeben, wie schon beim Vorgänger beschränkte man sich bisher auf cool zusammengepackte Trailer und vage Aussagen zum Gameplay. Man darf gespannt sein, wie sehr sich die neue Umgebung auf das Gameplay auswirkt und ob die Story diesmal wieder so überraschende Wendungen nehmen wird. Sicher ist, dass *Metal Gear Solid 3* grafisch die Messlatte auf der PS2 wieder ein Stück weiter nach oben legen wird.

GRAN TURISMO 4

Die Vorabversion *Gran Turismo 4 Prologue* ist gerade erst in Japan erschienen und die Vorfreude auf das fertige Spiel ist ungebrochen. Mal sehen, ob die Versprechen gehalten werden können und *GT 4* den Online-Zug im nächsten Jahr endlich mit voller Kraft ins Rollen bringt. Auf den Seiten 80 und 81 können Sie sich bereits einen kleinen Eindruck vom Spiel verschaffen, denn dort haben wir die zu groß genutete Demo schon mal genauer unter die Lupe genommen.



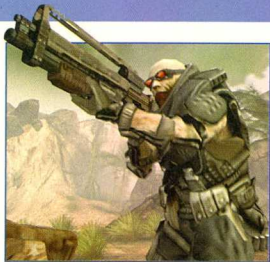
ONIMUSHA 3



Edle Rendersequenzen, aufwändige Echtzeit-Optik, das bewährte Gameplay und ein Franzose – das klingt nach großer Unterhaltung. Niemand Geringerer als der Schauspieler Jean Reno lieh den Entwicklern neben seiner Stimme auch gleich noch seinen ganzen Körper – für Motion-Capturing-Aufnahmen, versteht sich. Zwar scheint der Filmstar (*Léon – Der Profi*, *Ronin*) nicht besonders viel für Videospiele übrig zu haben, das soll uns aber beim Genuss der dritten Episode nicht weiter stören. Trotz guter Abergläube soll *Onimusha 3* der letzte Teil der Serie werden, dafür aber auch entsprechend bombastisch inszeniert werden. Auf jeden Fall klingt es sehr vielversprechend, mit Samanosuke im modernen Paris und mit Jean Reno im altertümlichen Japan auf Monsterjagd gehen zu dürfen.

KILLZONE

Wir wollen den Begriff *Halo-Killer* nicht noch ein weiteres Mal anstrengen, dennoch haben die holländischen Entwickler von Guerrilla da ein ganz helles Eisen im Feuer. Bei einer ersten Präsentation konnten wir uns schon persönlich von der hervorragenden Grafik und dem stimmungsvollen Szenario überzeugen. Wenn Gameplay und Leveldesign auf dem gleichen hohen Niveau wie die Optik liegen, dann steht einem Hitzestempel nichts mehr im Weg. Noch dazu soll die Ego-Shooter-Hoffnung online spielbar werden!



FINAL FANTASY X-2



Japaner und Amerikaner dürfen schon mit den drei Damen von Square Enix auf Entdeckungsreise gehen, wir müssen uns wie immer noch etwas gedulden. Doch allem Anschein nach lohnt sich das Warten, konnten doch beide Versionen bereits 90 Prozent von Rollenspiel-Guru Christen abstauben. Dabei schafft es das Spiel glücklicherweise, altbewährte Tugenden der Serie und frische Elemente unter einen Hut zu bringen. Und sind wir doch mal ehrlich: Kann ein Spiel mit solchen Hauptdarstellerinnen wirklich schlecht sein?

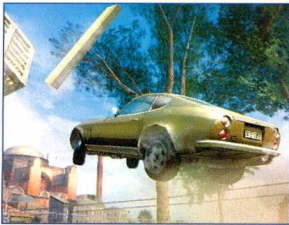
LEGACY OF KAIN – DEFIANCE



In der vergangenen Ausgabe haben wir bereits die US-Version des heiß ersehnten Titels geteilt und sind zu dem Schluss gekommen, dass Fans des Vorgängers und der Serie an diesem Spiel nicht vorbeikommen. Der optisch brillante Titel bietet auch spielerisch etliche Neuerungen, ohne dabei die Story außer Acht zu lassen. Hochdramatische Zwischensequenzen und adrenalinfördernde Boss-Kämpfe sollte sich kein Fan von Action-Adventures entgehen lassen. Dank neuer Kameratechnik werden die opulenten Umgebungen immer ins rechte Bild gerückt und echte Kinoatmosphäre kommt auf. Wir rechnen in Bälde mit einem Testmuster und klären in einer der nächsten Ausgaben, ob auch die PAL-Version des Spiels die 90-Prozent-Marke erreichen kann.

DRIV3R

Reflections lässt sich wieder mal Zeit. Der dritte Aufguss der renommierten Serie soll die Stärken des Erstlings mit brandneuer und beeindruckender Technik vereinen. Bisherige Vorführungen hinterließen auch immer einen sehr guten Eindruck, allerdings sind wir nach wie vor gespannt, ob das fertige Spiel mit all den vielen Details wirklich flüssig auf der PS2 realisierbar ist. Neue Screenshots und Infos gibt's auf den Seiten 36 und 37.



GTA 5

Nicht einmal der finale Titel steht fest, dennoch warten wir alle gespannt auf den nächsten Teil der Gangster-Saga. Details zur Story oder wenigstens zum zeitlichen Rahmen sind noch nicht bekannt und werden von den Entwicklern gut gehütet. Mal sehen, ob's diesmal mehr spielerische Neuerungen geben wird, ansonsten wären wir aber auch schon mit einer simplen Neuauflage fast zufrieden. Leider gibt's auch noch keine offiziellen Bilder, der hier abgebildete Screenshot stammt noch aus dem direkten Vorgänger.



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



Sam Fisher kehrt zurück und hat noch ein paar Freunde im Gepäck. Der grafisch opulente Konkurrent von *Metal Gear Solid* freut sich schon auf seinen zweiten Einsatz und wartet mit vielen Detailverbesserungen auf. Die Gegner sollen nun schauer agieren, Sam wird nicht mehr nur in Gebäuden umherschleichen und die strikte Linearität wollen die Entwickler ebenfalls eliminieren. Noch interessanter als der vielversprechende Einzelspielermodus klingt allerdings der Mehrspieler-Part. Bis zu vier Spieler geben sich als Agenten oder Söldner gegenseitig Saures. Ausgeklügeltes Leveldesign und geniale Ideen sollen aus *Splinter Cell* eine zukunftsreiche Online-Größe machen. Erste Probrunden in Frankreich konnten uns voll überzeugen und lassen Großes erahnen. Bleibt zu hoffen, dass bis zum Release auch der Online-Markt der PS2 entsprechend gewachsen ist.

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS



Nachdem die kürzlich erschienenen Titel von Electronic Arts alle im einen oder anderen Bereich ein wenig enttäuscht haben – aber zweifellos dennoch gut sind –, sieht James Bonds neuestes Abenteuer nach einem Mega-hit aus. In unserer Sonderbeilage können Sie sich ein genaueres Bild von dem abwechslungsreichen Agenten-Thriller machen.

Killzone

Der Halo-Killer oder doch nur
ein Spiel wie jedes andere?

Viele PLAYZONE-Stammleser werden sich bestimmt denken: „Schon wieder ein Vorschaubericht zu *Killzone*! Gab's da nicht schon einen vor zwei Ausgaben?“ Vollkommen richtig. In der Ausgabe 13/2003 haben wir Ihnen den schwer hitverdächtige Ego-Shooter auf drei Seiten vorgestellt. Das große Leserinteresse – *Killzone* schaffte es auf Anhieb in die Most-Wanted-Liste – und der hervorragende Ersteindruck bei der Präsentation des Spiels in Amsterdam haben uns veranlasst, zwecks neuen Infos und Bildern beim Entwickler Guerilla nachzuhaken. Die Ergebnisse unserer Bemühungen sind dieser Artikel und ein informatives Exklusiv-Interview mit Martin de Ronde, Commercial Director des Entwicklungsstudios, auf der folgenden Doppelseite.

AKTIVE KAMERADEN

Was macht *Killzone* so besonders? Auf den ersten Blick unterscheidet sich der harte Action-Titel nicht so sehr von jedem anderen Spiel dieses Genres. Sie übernehmen die Rolle eines von vier Spezialisten, deren Auftrag es ist, in typischer Ego-Shooter-Manier hinter feindlichen Linien eine Invasion zu stoppen. Vor jedem der über 20 Aufträge müssen Sie sich entscheiden, welches Team-Mitglied Sie kontrollieren. Zur Wahl stehen Anführer Templar (Allround-Charakter), Meuchelmörderin Luger, Sprengstoffexperte Rico und ein vierter Charakter, über den sich Entwickler Guerilla bis jetzt ausschweigt. Alle vier



WER ZÖGERT, STIRBT Ein typisches Duell unter Scharfschützen.

UNGÜNSTIGER ZEITPUNKT Gerade jetzt geht die Munition aus.



GEFÄHRLICH Im Sumpf kann hinter jedem Farn der Tod lauern.



DOPPELPAK Gegner treten immer in kleinen Gruppen auf.

können je drei Waffen gleichzeitig mit sich tragen und verfügen zudem über unterschiedliche Fähigkeiten. Die Wahl des Charakters wirkt sich daher nachhaltig auf das Gameplay aus. Zu Beginn müssen Sie als Templar in die Schlacht gegen die bösen Helghast ziehen, die übrigen Spielfiguren müssen im Laufe des Spiels erst befreit oder gefunden werden. Ist das Team vollständig, ändert dies in gewissem Maße auch die Spielmechanik. Die komplett von der KI kontrollierten Kameraden schauen nämlich keineswegs untätig zu, während Sie sich heiße Schusswechsel mit feindlichen Soldaten liefern. Sie geben Feuerschutz und schalten selbstständig Gegner aus. Aber keine Bange, die meiste Zeit sind immer noch Sie und Ihre Feuerkünste gefragt. Glücklicherweise müssen Sie sich auch keine Sorgen um das Wohl Ihrer Kameraden machen. Die drei Spezialisten können zwar

verletzt werden, aber nicht sterben. Im Falle einer Verwundung sind die Kollegen einfach nicht mehr in der Lage, Sie optimal zu unterstützen. Einzige Ausnahme sind Eskort-Missionen, bei denen Sie einen der drei sicher durch einen Level bringen müssen.

KNALLHART UND DETAILVERLIEBT

Wer einen Netzwerkadapтер sein Eigen nennt, wird sich freuen zu hören, dass im Sommer dieses Jahres die Helghast-Jagd auch online eröffnet wird. Was in den Multiplayer-Modi geboten sein wird, steht noch in den Sternen. Wenn Guerilla hier aber mit genauso viel Liebe zum Detail zu Werke geht wie im restlichen Spiel, dürfen Shooter-Fans sich auf erstklassige, abwechslungsreiche Action freuen. Die Präsentation, an der wir teilnehmen durften, machte klar, dass *Killzone* auch grafisch in der ersten Liga spielen

wird. Eine eigens entwickelte Multilayer-Technik sorgt dafür, dass Charaktere und Umgebungen nicht nur fantastisch aussehen, sondern auch der begrenzte Texturspeicher der PS2 optimal genutzt wird. Je weiter man von einer Person entfernt ist, desto weniger Details werden dargestellt. Da dies stufenlos geschieht, bemerkt man gar nicht, dass die Anzahl der dargestellten Polygone drastisch verringert und so der Grafikchip deutlich entlastet wird. Die Musikuntermalung des Ego-Shooters wird schon bald komplett von einem Orchester eingespielt werden. „Wir haben eines der Musikstücke vom Moskauer Sinfonie-Orchester einspielen lassen, um zu hören, um wie viel besser orchestrale Musik im Vergleich zu Midi-Geklimper klingt“, so Martin de Ronde zu diesem Thema. Wir sind auf jeden Fall sehr gespannt, ob es Entwickler Guerilla in den nächsten sechs

Monaten gelingen wird, all die guten Ideen zu einem hervorragenden Spiel zu vermengen. Wenn unser Ersteindruck nicht trügt, stehen die Zeichen hierfür mehr als gut.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU KILLZONE

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Guerilla
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Dolby Pro Logic II
Umfang:	26 Levels

Internet: www.playstation.de

Spieler 1 + online	Termin 3. Quartal
-----------------------	----------------------

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Geniale Atmosphäre und packendes Gameplay – Killzone wird Ego-Shooter-Fans nicht enttäuschen.“



FEST INSTALLIERTES GESCHÜTZ Jetzt aber schnell Deckung suchen!



SCHWERES GERÄT Die Helghast setzen auch Panzer ein.



„Liebe zum Detail ist bei Guerilla oberste Priorität.“

PLAYZONE: Der Release-Termin für *Killzone* wurde erst kürzlich offiziell auf das dritte Quartal 2004 verlegt. Vorher war noch von einer Veröffentlichung im Frühjahr die Rede. Welche Umstände sind für die Verlegung verantwortlich? **Martin de Ronde:** Da gab es wohl ein Missverständnis. Wir haben immer den Sommer

2004 als wahrscheinlichen Erscheinungstermin für *Killzone* gesehen. Sorry für die Verwirrung!

PLAYZONE: Gibt es schon definitive Fakten über die diversen Multiplayer-Modi, die im Spiel enthalten sein werden?

„Wir glauben, dass erstklassige Gegner-KI ein ungemein wichtiges Element in einem guten Shooter ist.“

Martin de Ronde: Leider kann ich mich dazu noch nicht verbindlich äußern. Ausführliche Informationen dazu werden erst gegen Ende Januar veröffentlichten. Es

Martin de Ronde: Man beginnt als Templar, der ein guter Allround-Charakter ist. Während der ersten Levels trifft man dann auf weitere Spielfiguren, die man teilweise sogar befreien muss. Sobald dies geschehen ist, darf man die folgenden Spiel-

Martin de Ronde: Die vier Charaktere verfügen über verschiedene Fertigkeiten und Waffen, die es dem Spieler ermöglichen, jeden Level anders anzugehen und alternative Routen durch bestimmte Abschnitte zu nehmen. Weitere Hauptunterscheidungs-Merkmale sind Stärke und Ausdauer, die die Wirksamkeit der diversen Waffensysteme beeinflussen. Schwere Waffen sind in den Händen der eher zierlichen Luger fast nutzlos. Es ist also von größter Wichtigkeit, den eigenen Spielstil dementsprechend anzupassen.

PLAYZONE: Obwohl *Killzone* in der Zukunft spielt, gibt es keine Partikel- oder Laserwaffen im Spiel. Warum?

Martin de Ronde: Es war uns ein Anliegen, die Waffen so „herkömmlich“ wie möglich zu gestalten. Fortschrittliche Technologie, bei der Kugeln durch Laser und ferngesteuerte Raketen ersetzt werden, ändert die Art der traditionellen Kriegsführung. Wir haben nur konventionelle Waffen verwendet, damit es auf

abschnitte auch mit diesen Charakteren bestreiten. Da wäre zum Beispiel Luger, die eine weibliche Attentäterin ist. Ihre Spezialfähigkeiten sind Schleichen und lautloses Töten. Mit einem Messer und schallgedämpften Schusswaffen ist sie unschlagbar. Da Luger in körperlicher Bestform ist, kann sie bestimmte Levelabschnitte erreichen, die anderen Spielfiguren verwehrt bleiben. Rico ist der Experte für schwere Waffen. Er ist eine Art menschlicher Panzer – relativ langsam, aber

ist aber beschlossene Sache, dass *Killzone* sowohl einen Online-Modus als auch lokale Multiplayer-Matches per Splitscreen bieten wird.

PLAYZONE: Der Spieler darf vor der Mission einen von vier Spezialisten auswählen, mit dem er die Mission meistern will. Was können Sie uns über die Charaktere sagen, was ist ihre jeweilige Spezialfähigkeit?

mit einer gewaltigen Feuerkraft ausgestattet. Wo andere nicht weiterkommen, sprengt er sich einfach durch. Details über den vierten Charakter wollen wir noch nicht preisgeben.

PLAYZONE: Wie wirken sich die Fähigkeiten der jeweiligen Spielfigur auf den Spielablauf aus?

dem Bildschirm richtig zur Sache geht. Da wir sehr viel Zeit in die Recherche gesteckt haben, sind wir sicher, dass die Waffen, die wir uns ausgedacht haben, den Leuten gefallen werden. Es wird über 20 verschiedene Waffenarten im Spiel geben. Selbstverständlich darf man erledigten Gegnern ihre Waffen abnehmen und so das eigene Arsenal vergrößern.



Interview mit **Martin de Ronde**, Commercial Director von Guerilla



PLAYZONE: Als Vorlage für die Levels von *Killzone* dienten diverse reale Konflikte auf der Erde. Warum orientieren sich die Designer an Kriegen und Gefechten des 20. Jahrhunderts anstatt sich etwas komplett Neues auszudenken?

Martin de Ronde: Als wir von Sony gebeten wurden, ein PS2-Spiel zu entwickeln, fiel die Wahl sofort auf einen Ego-Shooter. Unsere Designer arbeiteten sich daraufhin durch alle Arten von Kriegsliteratur, darunter Militärhandbücher und Waffenbeschreibungen. Außerdem haben sie sich praktisch jeden Kriegsfilm und jede Dokumentation angeschaut, die sie in ihre Finger kriegen konnten. Ich glaube, es ist uns gut gelungen, die Dramatik und Atmosphäre von diversen Konflikten der letzten Jahrzehnte mit neuen Ideen zu verbinden. Indem wir uns für *Killzone* ein eigenes Universum kreiert haben, konnten wir uns aus jedem Konflikt die spannendsten Szenarien aussuchen, ohne an irgendeine Zeitperiode gebunden zu sein.

PLAYZONE: Welche Spiele und Filme dienten als Inspiration für die geniale, düstere Atmosphäre im Spiel?

Martin de Ronde: (lacht) Die Liste ist schier endlos. *Black Hawk Down* und *Der Soldat James Ryan* waren auf jeden Fall wichtige Referenzfilme. Wie viel Inspirationsmaterial es wirklich war, kann man an den überquellenden Regalen in unseren Büros sehen.

PLAYZONE: *Killzone* ist fraglos kein Kinderspiel. Ist geplant, das Spiel so weit anzupassen, dass es in Deutschland nicht indiziert wird?

Martin de Ronde: Momentan konzentrieren wir uns darauf, das Spiel so gut wie möglich zu machen. Sollte es notwendig sein, gewisse Stellen im Spiel in der deutschen Version zu ändern, wird uns Sony dies früh genug mitteilen.

PLAYZONE: In vielen Ego-Shootern sind die Gegner einfach nur dumm und gefährden den Spieler vor allem durch ihre gewaltige, zahlenmäßige Überlegenheit. Wie wichtig ist ein gute Gegner-KI für das *Killzone*-Gameplay?

Martin de Ronde: Wir glauben, dass erstklassige Gegner-KI ein ungemein wichtiges Element in einem guten Shooter ist. Natürlich ist die Erstellung eine sehr große Herausforderung. Es kostet wahrscheinlich viel Zeit, bis man die

richtige Balance gefunden hat. Wie sich ein Feind im Spiel verhält, hängt von vielen Faktoren ab. Die KI kann sowohl Terrain als auch die Gefechtsituation einschätzen und darauf basierend taktische Entscheidungen treffen. Hierzu ein Beispiel: Ein feindlicher Soldat sieht den Spieler, der gerade in Deckung geht. Er wird nicht drauflosstürmen, sondern erst einmal selbst Deckung suchen und mögliche Stellen, an denen der Spieler wieder auftauchen könnte, unter Feuer nehmen. Auch die Kooperation von KI-kontrollierten Gegnern spielt eine große Rolle. Da es sich bei *Killzone* um ein Spiel mit militärischem Hintergrund handelt, trifft man feindliche Soldaten meistens in kleinen Trupps an. Wie in der Realität kommunizieren die Team-Mitglieder verbal und durch Zeichen miteinander.

PLAYZONE: Einer der Levels, den Sie uns bei der Präsentation des Spiels gezeigt haben, war ein Schießplatz. Diente dieser nur, um die Funktionsweise der Waffen zu verdeutlichen, oder wird er auch im fertigen Spiel enthalten sein?

Martin de Ronde: Ursprünglich haben wir den Schießplatz nur als Entwicklungswerkzeug entworfen, um die verschiedenen

Waffen ernsthaft darüber nach, ihn als zusätzliches Bonus-Feature ins Spiel zu integrieren.

PLAYZONE: Die Präsentation des Spiels und der damit verbundene Studiobesuch haben deutlich gemacht, dass das komplette Guerilla-Team mit viel Liebe zum Detail arbeitet. Ist das Absicht oder Zufall?

Martin de Ronde: Der Kern des Teams ist seit Beginn der Entwicklung an Bord. Diese Jungs haben eine deutliche Vision vor Augen, wie das fertige Spiel aussehen soll. Liebe zum Detail ist bei Guerilla oberste Priorität. Natürlich achten wir bei neuen Mitarbeitern darauf, dass sie dieselben hohen Ansprüche haben wie wir. Mittlerweile arbeiten mehr als 30 Leute an dem Projekt.

PLAYZONE: Im Zusammenhang mit *Killzone* ist schon öfter die Bezeichnung „Halo-Killer“ gefallen. Glauben Sie, dass dies berechtigt ist?

Martin de Ronde: Die Arbeit an *Killzone* hat begonnen, noch bevor *Halo* veröffentlicht wurde. Unser Ziel war von vorneherein, einen erstklassigen Ego-Shooter für die PS2 zu entwickeln, der das komplette Potenzial der Konsole nutzt. Wir haben uns von vielen Büchern, Spielen und Filmen inspirieren lassen, um sicherzustellen, dass das Ergebnis ein äußerst originaler Titel ist. Da *Halo* in Sachen Ego-Shooter momentan die Referenz ist, ist es unvermeidlich, dass die beiden Spiele verglichen werden. Natürlich fühlen wir uns geschmeichelt. Dennoch ist *Killzone* ein eigenes, besonderes Spiel mit einzigartigen Charakteren, vielen frischen Ideen und einfallsreichen Gameplay-Elementen.

„Natürlich achten wir bei neuen Mitarbeitern darauf, dass sie dieselben hohen Ansprüche haben wie wir.“

Tom Clancy's

Splinter Cell

Pandora Tomorrow

Endlich spielbar!

Sam Fishers zweiter Einsatz macht gute Fortschritte.

Das ging schneller als erwartet. Vor zwei Monaten durften wir nur zuschauen, jetzt lud uns Ubisoft ins südfranzösische Nest Ancey ein, wo der Mehrspieler-Part entwickelt wird, um selbst spielbare Eindrücke zu sammeln. Natürlich hatten wir auch Gelegenheit, den Storymodus anzutesten – und eins

ist jetzt schon sicher: Sam Fisher ist zurück und in Bestform.

NACHRICHT VON SAM

Widmen wir uns zunächst der eigentlichen Fortsetzung des Spiels. Zur Story wollte man uns bisher noch nichts verraten, wird aber nicht müde zu erwähnen, dass Teil 2 eine mitreißende, span-

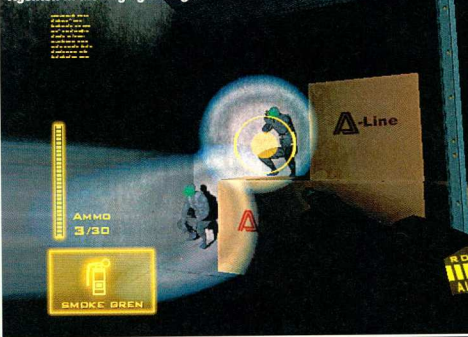
nende und dramatische Geschichte erzählen soll. Dann lassen wir uns mal überraschen und konzentrieren uns auf die spielerischen Neuerungen. Derer gibt es zwar eine ganze Reihe, dennoch finden sich Spieler des Vorgängers sofort zurecht. Dass der Agent mit den grauen Schläfen zukünftig auch vermehrt in der

freien Natur unterwegs ist, war ja bereits bekannt. Doch trotz der neuen Umgebungen spielt sich *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* wie der Vorgänger. Wieder gilt es vornehmlich unentdeckt zu bleiben und subtil vorzugehen, wild ballend kommt man keine fünf Meter weit. Glücklicherweise ist Sam auch diesmal in absoluter



EDEL Wie schon beim Erstling ist die Beleuchtung hervorragend.

ERWISCHT Dank der Taschenlampen sind die Agenten in die Enge gedrängt.



SCHNITT IM SCHACHT Der Agent ist entdeckt – jetzt aber nix wie weg!

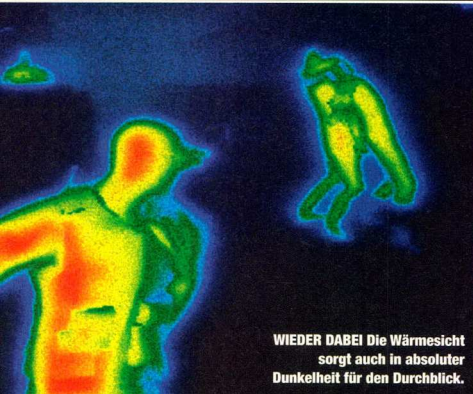


Dunkelheit nahezu unsichtbar. Hell erleuchtete Umgebungen werden zur Not etwas umdekoriert, was im Endeffekt das gezielte Ausschleichen von Lichtquellen bedeutet. Wer sich im Vorgänger über das unpräzise Fadenkreuz geärgert hat, darf aufatmen. Neuerdings hat Sam einen zuschaltbaren Laserpointer auf der Knarre, der präzises Zielen ermöglicht, aber auch Aufmerksamkeit erregt: So ein roter Punkt auf der Stirn des Kollegen fällt selbst dem dümmsten Guerilla-Kämpfer irgendwann auf. Coolstes, aber auch unnützes Markenzeichen von Sam Fisher war im Vorgänger sicherlich der Split-Jump. Dieser soll nun häufiger sinnvoll einsetzbar sein und wurde zudem um den Half-Split-Jump ergänzt. Dabei lehnt sich Sam mit dem Körper an eine Wand und kann so Schwung holen, um höher gelegene Bereiche zu erklim-

men. Ebenso praktisch ist der SWAT-Turn, der Sam un-gesehen selbst an hell erleuchteten Türen vorbeihuschen lässt. Trotz dieser vielen Neuerungen wirkt *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* aber nicht wie ein komplett neues Spiel, sondern schlicht wie neues Futter für Fans des Erstlings. Optik, Gameplay und Leveldesign wirkten in der uns vorgeführten Version sehr vertraut. Das ist aber beileibe nicht negativ gemeint, denn schließlich war *Splinter Cell* bereits ein hervorragender Titel. Richtig neu und frisch ist dafür der integrierte Mehrspielermodus.

SPANNUNG PUR

Dieser Modus bietet spannende Gefechte mit bis zu vier Spielern – und das natürlich auch online. Zwei Agenten, die sich ähnlich wie Sam Fisher spielen, haben die Aufgabe, Computer in einer Basis zu hacken.

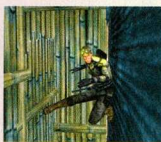


WIEDER DABEI Die Wärmesicht sorgt auch in absoluter Dunkelheit für den Durchblick.

INFO AUF DEN PUNKT GEBRACHT

Fakten zum Spiel

Zusätzlich zum Text und Interview haben wir an dieser Stelle noch einmal alle wichtigen Fakten, Infos und Neuerungen für Sie zusammengefasst.



Einzelspielermodus:

- Zahlreiche neue Moves für Sam
- Außenareale in der freien Natur
- Weniger lineare Levelstrukturen
- Freieres Leveldesign, das mehr Experimente erlaubt
- Packendere und dichtere Storyline
- Wärmesicht auch mit dem optischen Kabel nutzbar
- Ein optionaler Laserpointer ermöglicht präzises Zielen.
- Wechselnde Tageszeiten innerhalb der Levels
- Gegner können Geiseln nehmen.



Mehrspielermodus

- Bis zu vier Spieler online oder im Netzwerk
- Derzeit drei Spielmodi und fünf Maps sicher
- Den Söldnern werden Geräusche im HUD angezeigt
- Das Headset wird unterstützt
- Agenten können den Funkverkehr der Söldner per Gimmick abhören.
- Agenten verfügen über Wärme- und Lichtverstärkersicht.
- Söldner verfügen über zwei andere Sichtmodi: Motion-Tracker, bei dem Bewegungen deutlich sichtbar werden, und Elektro-Sicht, bei der der Einsatz von elektronischen Hilfsmitteln sogar durch Wände sichtbar wird
- Söldner haben Taschenlampen.
- Söldner besitzen ein Schnellfeuerwaffe mit drei Feuermodi.
- Agenten können sich auf den Gegner fallen lassen und ihn ausknocken.
- Söldner haben ein zweistufiges Zielfernrohr.
- Agenten haben nur eine Elektroschock-Pistole.
- Bis zu vier verschiedene Ausrüstungsgegenstände pro Person

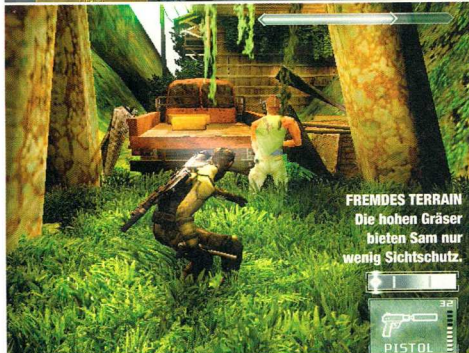


GEFÄHRLICH Sam beherrscht S-Bahn-Surfen für Fortgeschrittene.





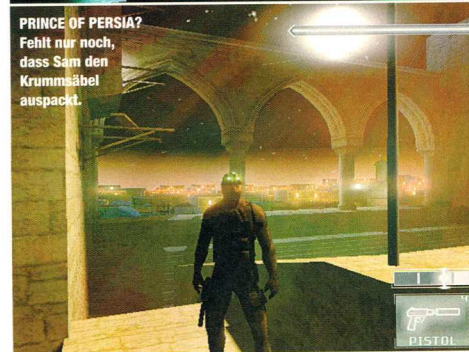
ANSEHNLICH Die Animationen sind für einen Mehrspieler-Titel sehr gut gelungen.



FREMDES TERRAIN Die hohen Gräser bieten Sam nur wenig Sichtschutz.



LAUSCHANGRIFF Das Lasermikrofon kennen wir schon aus dem Vorgänger.



PRINCE OF PERSIA? Fehlt nur noch, dass Sam den Krummsäbel auspackt.

Doch die Gegenseite schläft nicht und zwei Söldner versuchen dies zu verhindern. Diese werden aus der Ego-Sicht gespielt und haben keine Wärme- oder Lichtverstärkersicht, dafür aber einen Bewegungsmelder und einen speziellen Sichtmodus, der selbst durch Wände hindurch den Einsatz von elektronischen Hilfsmitteln sichtbar macht. Ein Agent, der also gerade per Restlichtverstärker die Umgebung sondiert, kann so von den Söldnern problemlos ausgemacht werden. Nach einigen Runden im Netzwerk war die Vorfreude auf das fertige Spiel schon erstaunlich groß. Beide Seiten haben spielerisch ihre Vor- und Nachteile und es kommt eine Menge Spannung auf. Das Team in Annecy steckt große Anstrengungen in das Balancing des Spiels und hat dazu kurzerhand ein System programmiert, das die genaue Auswertungen von Mehrspieler-Partien ermöglicht. So können die Entwickler exakt erkennen, an welchen Bereichen eines Levels noch geschraubt werden muss oder welche Gimmicks in der Praxis nur wenig Spaß bringen. Ebenso stolz ist man auf die Integration von Echtzeitschatten auf der PS2. Während man im Solo-Modus zur Not

auch etwas mögeln und auf die Echtzeitschattenwürfe verzichten kann, spielen diese im Mehrspielermodus eine entscheidende Rolle. Nicht zuletzt dank der Headset-Unterstützung versprechen wir uns besonders online sehr viel von diesem Modus und sind gespannt, wie viel Umfang das finale Spiel bieten wird. Die Screenshots stammen übrigens alle noch von der Xbox-Version des Spiels, allerdings stand die PS2-Fassung dieser bisher kaum nach.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU SPLINTER CELL PT	
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Pro Logic II
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.ubisoft.de	
Spieler	Termin
1-4	März 2004

SUPER EINSCHÄTZUNG

„Splinter Cell: Pandora Tomorrow sieht super aus und spielt sich klasse. Der Hitstempel wartet auf seinen Einsatz!“

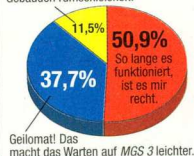
INFO POLLS

Lesermeinung

Wir haben in unserem Forum unter www.play-zone.de nachgefragt, was unsere Leser von *Splinter Cell* halten. Hier sind die Ergebnisse:

Sam Fisher wird auch durch offenes Gelände schleichen.

Das ist doch blöd, ich will in Gebäuden rumschleichen.



Wen findet ihr besser: Sam Fisher oder Solid Snake?

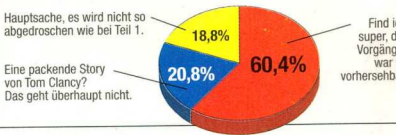
Sam ist cooler und das Spiel ist besser.



Splinter Cell: Pandora Tomorrow soll eine packendere Storyline haben.

Hauptsache, es wird nicht so abgedroschen wie bei Teil 1.

Eine packende Story von Tom Clancy? Das geht überhaupt nicht.



Alles eine Frage der Balance



Maik Bütfer

Gunther Galipot

James Green

Gunther Galipot, **leitender Designer** des Mehrspielermodus und James Green vom Team in Shanghai packen aus.

Zwischen hitzigen Mehrspieler-Gefechten und saftigen Baguettes plauderten wir mit den Entwicklern über die Besonderheiten des Nachfolgers.

PLAYZONE: Was genau bedeutet „Pandora Tomorrow“?

James Green: Ob du es glaubst oder nicht, ich darf leider zurzeit nichts dazu sagen.

PZ: J.T. Petty schreibt ja die Story für das Spiel. Wie läuft das eigentlich ab?

JG: Den genauen Ablauf kenne ich auch nicht, aber ich weiß, dass J.T. für mehrere Monate beim Team in Shanghai war. Dort wurden wichtige Story-Teile festgelegt und soweit ich weiß, werden alle Story-Elemente auch von Tom Clancy abgesegnet.

PZ: Einigen Spielern war der Vorgänger zu kurz. Wird Teil 2 mehr Umfang bieten?

JG: Meines Wissens nach wird *Pandora Tomorrow* ähnlich lang wie der Vorgänger. Wir wollen das Spiel nicht unnötig aufblasen oder in die Länge ziehen. Ich persönlich habe lieber etwas kürzere Spiele, die mich zu keiner Zeit langweilen, als Titel, an denen ich 25 Stunden sitze, mich aber die ganze Zeit frage, warum ich mir das eigentlich antue.

PZ: Kannst du uns ein Beispiel für die Nicht-Linearität des Spiels geben?

JG: Na klar. In einer Situation im Spiel bekommt Sam Hilfe von einer Frau, die nicht gerade das loyalste Verhältnis zu den USA hat. Sie hilft ihm, leitet ihn und unterstützt Sam beim Erreichen seines Missionsziels. Doch während die beiden als Team fungieren, meldet sich Lambert über Sams Funkgerät und befiehlt ihm, sie zu töten. Er hat keine Zeit für Erklärungen und verlangt von Sam, sie zu töten. Dies

geschieht in einer Situation, in der sich zu allem Überfluss auch noch gerade die Aufzugtüren schließen – und so bleiben Sam nur wenige Sekunden Zeit, um sich zu entscheiden. Dem Spieler bleiben nur wenige Sekunden, um sich zu entscheiden. Sie hat Sam geholfen und sich nichts zuschulden kommen lassen. Was also tun? Blind den Befehl befolgen oder auf eigene Faust den Gehorsam verweigern. Was auch

„Ich will keine 25 Stunden an einem Spiel sitzen und mich die ganze Zeit fragen, warum ich mir das antue!“

immer der Spieler tut, es hat Einfluss auf die Geschichte. Die Grundstory wird natürlich nicht verändert, dennoch wird *Pandora Tomorrow* durch solche Situationen für jeden Spieler ein individuelleres Erlebnis.

PZ: In *Pandora Tomorrow* wird es ja auch mehr Außenareale in der freien Natur geben. Ist das zumindest ein Stück weit von *Metal Gear Solid 3* inspiriert?

JG: Nein, das Team wollte schon bei der Entwicklung von *Splinter Cell* solches Terrain einbauen. Es hatte nur zu wenig Zeit. Davon abgesehen ist die Veränderung der Umgebung nicht so extrem wie bei *MGS 3*. Das Gameplay wurde kaum verändert.

PZ: Wird's auch Mehrspieler-Maps geben, die in der freien Natur spielen?

Gunther Galipot: Natürlich spielen in einigen Maps auch Teile unter freiem Himmel, aber die Grundidee des Spiels ist ja die Infiltration und dazu braucht man dann schon ein Gebäude. Im Wesentlichen geht man als Agent also von draußen nach drinnen.

PZ: Wird man Maus und Tastatur benutzen können?

GG: Derzeit ist nichts dergleichen integriert und wir sehen auch gar keinen Grund, dies zu tun. Wir wollten die komfortabelste Pad-Steuerung integrieren. Dazu gehört auch das Zielsystem der Söldner, das ein sehr geschmeidiges Zielen ermöglicht. Diese Steuerung funktioniert so nur mit einem Gamepad.

Microsoft eine übergeordnete Rolle. Wir können also leider keine plattformübergreifenden Matches bieten, auch wenn es technisch möglich wäre.

PZ: Habt ihr mal einen Blick auf *Ataris Mission Impossible: Operation Surma* werfen können?

JG: Nein, leider noch nicht.

GG: Ich schon! (grinst)

PZ: Wie reagiert man als Spiel-designer auf so eine sichtliche Reproduktion des eigenen Spiels – ärgert man sich oder ist man stolz?

GG: Beides. Auf der einen Seite zeigt es, dass man mit dem eigenen Spiel keinen so schlechten Job gemacht hat, sonst würde es ja niemand kopieren. Auf der anderen Seite ist es natürlich etwas schade, dass die anderen Entwickler keine eigenen Ideen verwirklichen konnten.

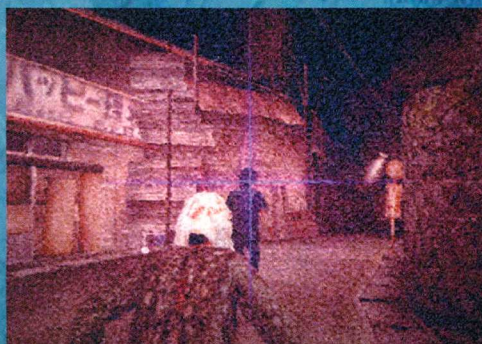
PZ: Wie steht's um die Langzeitmotivation des Spiels im Mehrspieler-Modus?

GG: Es ist alles eine Frage der Balance bei zwei so unterschiedlichen Teams. Deswegen widmen wir den größten Teil unserer Aufmerksamkeit dem Balancing. Derzeit haben wir fünf Maps, die komplett ausgearbeitet sind, andere befinden sich noch in der Entwicklung. Das gilt auch für einige Spielmodi. Was du vorhin gespielt hast, war der Hauptspielmodus, in dem die Agenten ein Zielobjekt erreichen müssen. Weitere Spielmodi variieren dieses Prinzip. In einem Spielmodus sollen die Agenten beispielsweise ein Objekt nicht nur sichern, sondern auch mit zurück zu ihrer Basis bringen. Das bringt mehr Variabilität ins Spiel und ist am ehesten mit Capture the Flag in bekannten Ego-Shootern zu vergleichen.

PZ: Wird es möglich sein, mit unterschiedlichen Konsolen im Internet gegeneinander zu spielen?

GG: Gute Frage. Leider spielt hier die Produktpolitik von Sony und





UNVORSICHTIG Während Sie durch fremde Augen blicken, sind Sie schutzlos. SELBSTVERTEIDIGUNG Haben Sie keine Feuerwaffe, muss es ein Eisenrohr tun.

Forbidden Siren

Konkurrenz für Silent Hill? Sonys Horror-Trip ist **Grusel der besonderen Art.**

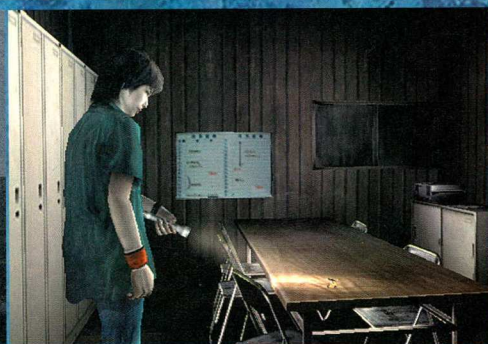
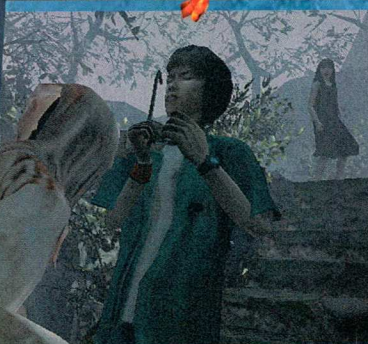
Ein Erdbeben – eine ertönde Sirene – ein Meer aus Blut, das Menschen in Zombies verwandelt. Dieses skurrile Setting ist Grundlage für Sonys neuestes Survival-Horror-Spektakel, das sich in der Umsetzung eng an asiatische Horrorstreifen hält – viele mysteriöse Geheimnisse, verstörende Bilder, die sich ins Unterbewusstsein des Spielers bohren und Anleihen aus der

asiatischen Kultur und Mythologie hätten ein solches Spiel vor nicht einmal zehn Jahren völlig untauglich für den europäischen Markt erscheinen lassen. Vielleicht haben wir es dem derzeitigen Japan-Boom zu verdanken, dass *Forbidden Siren* nun aber auch in Europa erscheinen soll. Auch deutsche Spieler dürfen so in die Haut der zehn Spielfiguren schlüpfen und in den 78 Kapiteln um ihr Überleben kämpfen – oder vielmehr schleichen. Denn der Stealth-Faktor ist hier

ungemein höher als bei *Resident Evil* oder *Silent Hill*.

FÄHIGE CHARAKTERE

Als Kyoya Suda, einer der zehn Protagonisten, erlangen Sie zu Beginn des Spiels in einer Art Trainingslevel die wohl wichtigste Fähigkeit, die Ihnen zur Verfügung steht: Sie lernen die Welt mit anderen Augen zu sehen. Und das dürfen Sie wörtlich nehmen. Per Druck auf die L2-Taste gelangen Sie nämlich in die Köpfe anderer Figuren und sehen die

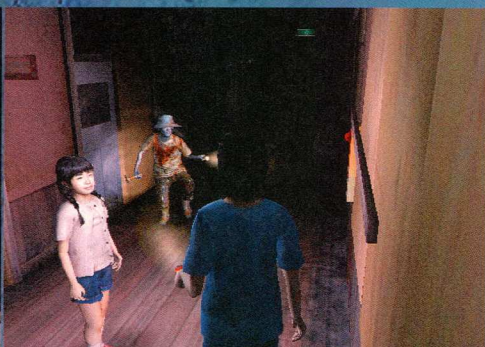


ERWISCHT Die Spielfiguren hatten nur wenige direkte Treffer aus.

PUZZLE Die Rätsel bestehen oft aus der Kombination gefundener Gegenstände.



FOLGE MIR Mit dem Kommunikationsmenü geben Sie Befehle, ...



... wer dabei aber unvorsichtig vorgeht, wird schnell von Untoten ertappt.

Spielwelt aus deren Perspektive. Diese Fähigkeit, die zum Beispiel sehr hilfreich ist, um die Marschrouten von Gegnern zu überprüfen, dürfen Sie im zweiten Kapitel gleich auf die Probe stellen. Als Lehrerin Reiko Takato versuchen Sie mit einem kleinen Mädchen heil aus einer alten, düsteren Schule zu entkommen. Gar nicht mal so einfach, wenn man bedenkt, dass überall Untote herumlungern und die Grundschülerin, die Sie im Schlepptau haben, völlig schutzlos ist. Aus diesem Grunde gibt es eine weitere nützliche Funktion: Sie können NPCs Befehle wie „folgen“, „verstecken“ oder „Türe verschließen“ erteilen. Erschwert wird dieses Versteckspiel durch die künstliche Intelligenz der Untoten. Fuchteln Sie zum Beispiel mit einer Taschenlampe herum oder ist das kleine Mädchen so laut, werden die Gegner auf Sie aufmerksam und nehmen die

Verfolgung auf – es gibt kaum etwas Spannenderes, als sich hinter einem Lehrerpult zu verstecken, während man aus den Augen des Verfolgers betrachtet, wie dieser den Raum ausleuchtet und nach Ihnen sucht. Eine weitere Fähigkeit, die Sie im Verlauf des Spieles dazulernen, ist der Umgang mit Feuerwaffen. Mit einer Pistole oder einem Jagdgewehr können Sie so Gegner aus dem Hinterhalt erledigen. Wer Munition sparen will, sucht nach alternativen Lösungswegen. So erschließen Sie in einem Level, in dem Sie sich durch eine alte Mine begeben, Gegner entweder selbst oder setzen einen alten Minenwagen in Bewegung, der sämtliche Gegner beseitigt, die auf den Gleisen patrouillieren.

GÄNSEHAUT PUR

Forbidden Siren hat eine ähnliche Atmosphäre wie *Silent Hill*. Durch die Schritte der Figur kombiniert mit

deren schweren Atemzügen und den skurrilen Soundeffekten entsteht eine gruselige Audiokulisse und ein Filter lässt das Geschehen ähnlich wie in Konamis Titel veräuscht und düster aussehen. Etwas enttäuschend waren allerdings die Außenlevels. Dicker Nebel und schwerer Regen sorgen zwar ebenfalls für Atmosphäre, gleichzeitig aber auch für noch detailärmere Darstellung mit geringerer Weitsicht. Ein spielerisches Manko ist zudem die geringe Fehlertoleranz von *Forbidden Siren*. Jeder Charakter hält nur wenige direkte Treffer aus. Machen Sie also einen Fehler und werden von den Zombies entdeckt oder sogar attackiert, können Sie den Level eigentlich gleich neu starten. Besonders kritisch werden solche Situationen in den Kapiteln, in denen Sie weitere Figuren bei sich haben, die sich nicht selbst verteidigen. Trotz solch kleiner Fehler,

die man für die europäische Version hoffentlich noch ausbessern wird, erweist sich *Forbidden Siren* aber als echte Konkurrenz für *Silent Hill*. Wer auf subtilen Grusel der ganz besonderen Art steht, sollte sich diesen Titel auf alle Fälle vormerken.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU FORBIDDEN SIREN

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	78 Kapitel
Internet:	www.forbidden-siren.com

Spieler	Termin
1	1. Quartal 2004

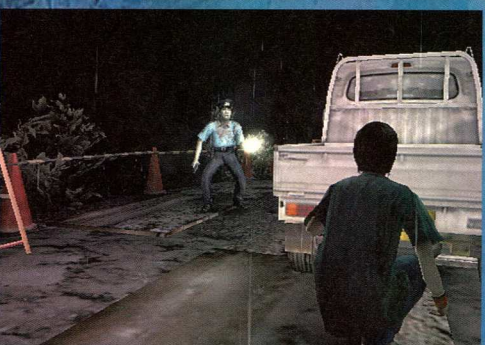
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Sonyms *Survival-Horror-Trip* lockt *Survival-Horror-Fans* mit toller Atmosphäre und interessantem Gameplay.“



PATROUILLE Durch die Augen der Zombies beobachten wir deren Marschroute.



VERSTECKSPIEL Die Gegner sind nicht blö. Ob ein Truck als Versteck reicht?



Neuer Name - aber was tut sich in der Entwicklung?

Auch Männer haben Bedürfnisse. Bedürfnisse, die das Entwicklerteam von Reflections zu stillen weiß: schnelle Autos und spektakuläre Action! Mit Titeln wie *Destruction Derby* und *Stuntman* konnte man der Männerwelt in der Vergangenheit bereits geben, was sie wollte. Inzwischen hat dieses Verlangen aber

wieder ein Ausmaß angenommen, das das Team von Reflections erneut dazu veranlasste, ein "Zerstörungs-Rennspiel" zu entwickeln. Die Rede ist natürlich von *Driver 3*, das inzwischen in *DRIV3R* umbenannt wurde. Am ambitionierten Projekt selbst hat sich allerdings wenig geändert. Noch mehr Autos, noch mehr Action und noch größere Umgebungen als in den beiden PSone-Vorgängern wurden versprochen. Und

so wie es derzeit aussieht, halten die Entwickler Wort.

KONKURRENZ FÜR GTA?

Natürlich wurde nicht nur der Umfang erweitert, sondern auch am Gameplay selbst gefeilt. Die Story ist jetzt zwar recht linear, dafür ist das Gameplay so flexibel wie beim Konkurrenten *GTA*. Sie können zu jeder Zeit eines der insgesamt 70 verschiedenen Fahrzeuge im Spiel stehlen und Missionen

auf verschiedene Arten und Weise angehen. Allerdings ist der Grundton beider Spiele sehr unterschiedlich. "Für *Driver* haben wir uns nicht von Spielen, sondern eher von klassischen 70er-Jahre-Filmen wie *Bullitt* und natürlich *Driver* inspirieren lassen", so Martin Edmondson, der Produzent des Projekts. Dies ist auch der Grund für das realistische Feeling, das den Titel klar vom cartoonhaften *GTA* unterscheidet:



AUSBRUCH Die Umgebungen sind interaktiver als bei der Konkurrenz.



STILFRAGE Tanners Modegeschmack ist besser als der von Tommy Vercetti.



MOTORRAD Erstmals können Sie auch andere Fahrzeuge als Autos fahren.



CRASH Die Wagen halten nicht viel aus, Crashes sind dafür eindrucksvoll.

Eindrucksvolle Lichteffekte und Echtzeitschatten sowie die detailreichen Umgebungen verleihen **DRIV3R** eine großartige Atmosphäre. Ermöglicht wird dies durch eine aufgebohrte Stuntman-Engine, die letztendlich auch für eine ruckelfreie Optik sorgen soll. Aber nicht nur das Design, sondern auch das Verhalten der Fahrzeuge ist sehr viel realistischer als im Rockstar-Klassiker. Die Wagen in **DRIV3R** halten zum Beispiel nicht allzu viele Crashes aus und explodieren schneller als in *Vice City*. Solche Karambolagen und Explosionen werden effektiv in Szene gesetzt: Scheiben zersplittern, Wagen verlieren Reifen und andere wichtige Teile wie Motorhauben oder Rücklichter und die Fahrzeuge selbst werden zerdrückt und zerbeult, bis sie eher einem modernen Kunstwerk als einem Auto gleichen. Chaos dürfen Sie aber nicht nur am Steuer von vierrädrigen Fortbewegungsmitteln verursachen. Neben PKWs und LKWs haben Sie nämlich auch Kontrolle über Motorräder und Boote.

se Zahl dürfen Sie aber noch mal ein paar Kilometer mehr aufschlagen - denn wer sagt, dass Sie nur auf Straßen Ihr Unwesen treiben? Es gibt auch einige Indoor-Levels, in denen Sie per pedes umherziehen und Ganoven mit Schrotflinte und Maschinenpistole auf die Pelle rücken. Solche Abschnitte werden aber wohl lediglich 30 Prozent des Spiels ausmachen, denn der Schwerpunkt liegt nach wie vor auf den actionreichen Autofahrten und den damit verbundenen Verfolgungsjagden. Damit die Programmierer das Spiel nach ihren Vorstellungen verwirklichen können, wurde die Veröffentlichung vom ursprünglich angepeilten Termin Ende 2003 auf März 2004 verschoben. Hoffen wir, dass es bis dahin klappt. Auf **DRIV3R** möchten wir nicht mehr sehr viel länger warten müssen. Denn Männer haben nun mal gewisse Bedürfnisse ...

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



AUSGEWICHEN Die realistische Fahrphysik wird auch Drifts erlauben.



IDYLL Hoffentlich beschwerten sich bei dem Lärm die Nachbarn nicht.

EINDRUCKSVOLLE ZAHLEN

Und wofür das Ganze? Mal wieder ist der Cop Tanner, bekannt aus den ersten beiden *Driver*-Titeln, undercover im Einsatz, um einen Autoschmuggler-Ring aufzulegen zu lassen. Mehr ist über die Story bislang nicht bekannt. Dafür gibt es neue Zahlen: Jede der drei Städte Miami, Nizza und Istanbul wurde auf etwa 50 Quadratkilometern umgesetzt - damit ist jede Stadt so groß wie ganz *Vice City*. Aneinandergereiht ergeben die Straßen eine stolze Länge von 250 Kilometern. Auf die

VORSCHAU **DRIV3R**

Hersteller:	Atari
Entwickler:	Reflections
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	Ca. 30 Missionen

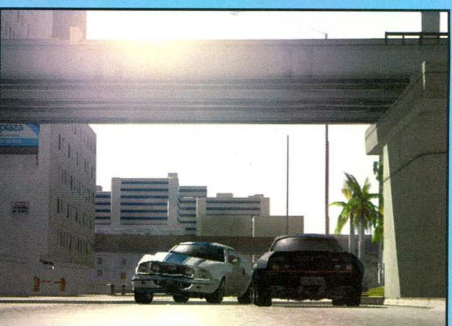
Internet: www.atari.de

Spieler	Termin
1	18. März

FEINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Die altbewährten Qualitäten der Serie, gespickt mit der eindrucksvollen Technik, garantieren **fast schon einen Hit.**“



RUSH HOUR? Derzeit sind die Straßen noch etwas unbelebt.

Mafia

Die **Take-2-Famiglia** macht Ihnen ein Angebot, das Sie nicht ausschlagen können.

Vom einfachen Taxifahrer zum einflussreichen Kriminellen – eine Bilderbuchkarriere, zumindest im Amerika der turbulenten Dreißigerjahre. Genau dies widerfährt Tommy Angelo, der nach einer wilden Schießerei den einflussreichen Mafioso Salieri vor Killern der konkurrierenden Morello-Familie rettet. Diese wilde Verfolgungsjagd ist der Auftakt für eine steile Verbrecherkarriere in der fiktiven US-Metropole Lost Heaven, in deren Verlauf

der Held eine Menge schmutziger Aufträge für seine Paten erledigen muss.

ENMAL GANGSTER, IMMER GANGSTER?

Irgendwann wird es dem Familienvater aber zu viel, er will unbedingt sein Gewissen erleichtern und das organisierte Verbrechen hinter sich lassen. Tommy trifft sich daher mit einem Polizisten, dem er seine Geschichte erzählt. In den als Rückblende erzählten 20 Episoden des Spiels übernehmen Sie die Rolle des



ERSTKLASSIG
Die Zwischensequenzen sind das optische Highlight des Spiels.

anfänglichen Taxifahrers, der sich langsam in der Salieri-Familie hocharbeitet. Flüchtfahrer, Saboteur, Geldeintreiber, Schläger, Mörder – immer tiefer versinkt Tommy Angelo im Sumpf des Verbrechens. Spielerisch lässt sich diese Gewalt-Odyssee des Hauptcharakters am ehesten mit Sonys *The Getaway* und der *GTA*-Serie vergleichen. Während man in *GTA* eine riesige, lebendige Stadt vor sich hat, in der es viel zu entdecken gibt, ist *Mafia* sehr linear aufgebaut. Man fährt mit dem Auto von einem Schauplatz zum nächsten und erledigt dort den jeweiligen Auftrag. Diese Action-Sequenzen, bei denen Sie über ein gut sortiertes Waffenarsenal verfügen dürfen, erleben Sie aus der Third-Person-Perspektive. Vom Baseballschläger bis

hin zur Tommy-Gun ist alles recht, um mit FBI, CIA und den Morellis fertig zu werden.

NEBLIGE GROSSSTADT

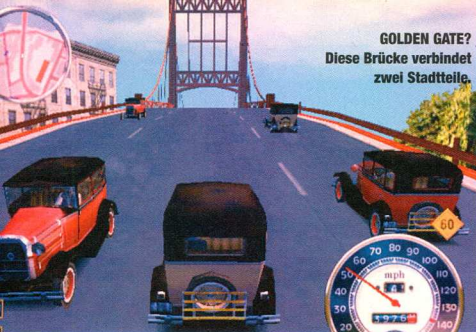
Die uns vorliegende, noch nicht ganz fertige Version des Spiels hat einen etwas zwiespältigen Eindruck hinterlassen. Positiv sind natürlich die zahlreichen Gameplay-Anpassungen im Vergleich zu PC-Version, durch die *Mafia* auch auf der Konsole gut spielbar ist. Die zuvor widerpenstige Steuerung der antiken Autos wurde erleichtert und eine automatische Zielfunktion für Schusswaffen hinzugefügt. Zudem darf man bei Rennen jetzt unter drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden denjenigen auswählen, der den eigenen Fahrkünsten am ehesten ent-



VERFOLGUNGSJAGD Das Spielgeschehen ist nicht auf die Stadt beschränkt.

54 6/100





GOLDEN GATE?
Diese Brücke verbindet
zwei Stadtteile.



VORGEZEICHNET Auf der Karte ist
der Weg zur nächsten Mission vermerkt.

Back
move - left analog stick
scale - right analog stick

VORSCHAU **MAFIA**

spricht. Wie zu erwarten war, kann die PS2-Fassung des Spiels dem speichertechnisch überlegenen PC-Pendant in Sachen Grafik nicht das Wasser reichen. Verwaschene Texturen, lange Ladezeiten und eine relativ geringe Sichtweite bei den Fahrleinlagen stehen wie bei vielen anderen Umsetzungen auch hier auf der Tagesordnung. Die Vorabversion hatte zudem noch mit heftigen Ruckeleinlagen beim Streamen neuer Stadtteile zu kämpfen, was bis zur fertigen Version noch behoben werden soll. Dank der genialen Atmosphäre sieht man über diese grafischen Unzulänglichkeiten aber gern hinweg.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU MAFIA

Hersteller: Take 2
Entwickler: Gathering of Developers
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Video: Nicht bekannt
Audio: Nicht bekannt
Umfang: 20 Levels

Internet: www.take2.de

Spieler 1 Termin 23. Januar

GUT **EINSCHÄTZUNG**

„Grafisch nur ordentlich, **spielerisch dagegen top** – mit etwas Feintuning erwartet Action-Fans ein Hit!“



SEIN GANZER STOLZ Dank Mafia-Zuwendungen blinzelt und blinkt Tommys Taxi.

ALOHA HEISST AUCH LEBE WOHL.



Das Medal of Honor-Kapitel beginnt auf der USS California; die Flucht auf einem Schnellboot aus dem Flammenmeer ist Joseph Griffins einziger Fluchtweg. Beim Kampf um die Freiheit warten dutzende Herausforderungen an authentischen Schauplätzen entlang des Pazifiks auf ihn. Danach erlebt er hautnah unvergleichliche Kampfzonen am Guadalcanal, am Kwai und auf den Philippinen.



Challenge Everything
mohrs.eagames.de
www.mohr.ea.com

Das Spielen ist vorbei, melde dich freiwillig.

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES Logo, Challenge Everything und You Don't Play, You Volunteer sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Medal of Honor ist eine Marke beziehungsweise eingetragene Marke für Computer- und Videospieltitel von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE und die official seal sind trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. PS2, Game Boy und die TSP4 Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

Spawn: Armageddon

Ein **Antiheld** zwischen Himmel und Hölle



HIMMEL UND HÖLLE Spawn wird von Engeln attackiert und greift zur Axt.



KRIECHENDE OBERKÖRPER Für gepflegten Ekel sorgt „dezentere“ Splatter.



AFFENZIRKUS Großkalibrige Waffen werden Sie nur bei Bossen brauchen.



SM? Mit den Ketten kann Spawn Gegner packen und in der Luft zerreißen.

Es gibt Superhelden, die sind schön, toll, allmächtig und retten Tag für Tag die Welt. Und dann gibt es die Protagonisten aus den Comics des amerikanischen Image-Verlages. Charaktere wie „Darkness“, „Tenth“, „Grifter“ und allen voran natürlich „Spawn“ haben den Begriff „Antiheld“ in Comics entscheidend geprägt. Verständlich, dass so coole Figuren für düstere Videospiele prädestiniert sind. Tatsächlich kann *Spawn*, das Aushängeschild von Image, bereits etliche Titel für sich verbuchen – nur leider war bisher keiner davon der Rede Wert. Das soll sich jetzt ändern, denn mit *Spawn: Armageddon* soll der dunkle Rächer endlich das Videospiel bekommen, das er verdient: düster, stylisch und blutig. In diesen Punkten hat uns die US-Version, die wir bereits ausgiebig spielen konnten, überzeugt. Nur beim Gameplay hatte wohl der Teufel Malebolgia die Finger im Spiel.

DÜRFITIGER KLON

Spawn: Armageddon entpuppt sich als dreister *Devil May Cry*-Klon. Selbst das Upgrade-System, durch das Sie nach einer Mission Waffen erweitern oder Lebensenergie auffüllen können, ist aus Capcoms Action-Hit entliehen. Für solche Upgrades benötigt *Spawn* Items, die er sich – wie sollte es anders sein – durch blutig in Szene gesetzte Kämpfe mit abgefahrenen Gegnern verdient. Gut abgepuffert ist natürlich immer noch besser als ein schlecht selbst zusammengeschustertes Spiel. Nur leider hat Namco etwas dürrig geklaut – über die hakeilige Steuerung und das seichte Gameplay lässt sich nicht so leicht hinwegsehen wie über die offensichtlichen Anleihen aus *Devil May Cry*. Da springt *Spawn* mal nicht und fällt in einen Abgrund oder lässt im Kampf die Axt durch die Luft, aber nicht durch die Gegner sausen. Wenn Sie einen der zahlreichen Widersacher je-

doch mal anvisiert haben, reicht es wiederum völlig aus, wild auf die Knöpfe zu hämmern. Großkalibrige Feuerwaffen oder die „Hell Power“-Spezialattacken, Magicangriffe, mit denen *Spawn* Projektile verschießt oder sich schneller bewegen kann, werden Sie wohl nur in Bosskämpfen einsetzen müssen. *Spawn* bietet lediglich simple Haudrauf-Action ohne nennenswerte Stärken oder allzu gravierende Schwächen. Auch grafisch ist der Titel dank abwechslungsreich und gut gestalteter Umgebungen kein Reifall, kann wegen unschöner Texturen und der nervigen Kameraführung aber nicht wirklich überzeugen.

FÜR FANS

Fans stören sich daran wohl wenig und freuen sich viel mehr über die vielen Elemente aus den Comics – Spawns Ketten, bekannte Figuren wie der Violator oder Engelskrieger, viel blutige Action und eine Story, für die Todd

McFarlane verantwortlich zeichnet, sind ein wahres Fest für Fans der Comics. *Spawn* hat also durchaus das Potenzial, ein toller Action-Titel zu werden, doch dazu wäre noch etwas Feintuning bei der europäischen Version nötig.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU SPAWN

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Namco
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Pro Logic II
Umfang:	23 Levels

Internet: www.namco.com

Spieler	Termin
1	12. März 2004

EINSCHÄTZUNG

GEHT SO

„Bis auf eine coole Lizenz wird nur wenig geboten. Diese macht den Titel für Fans aber durchaus interessant.“

DATE IN DER HÖLLE *Spawn* hat eine Verabredung mit dem Teufel.

HELL POWER Magieähnliche Attacken verursachen mehr Schaden.

Atari-

Kampfmaschinen brauchen vor allem eins: eine gute Verarbeitung, damit sie nicht schneller zu Sperrmüll verarbeitet werden, als ihnen lieb ist. Agenten hingegen sind eher auf handliche Spionage-Tools wie winzige Digitalkameras angewiesen. Egal in welcher Rolle Sie sich lieber auf eine Mission begeben würden, wir haben das passende Equipment für Sie. In Zusammenarbeit mit

Mission: Impossible Operation Surma

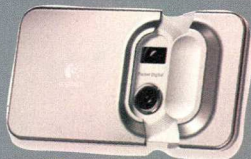
1x

PlayStation-2-Konsole



5x

Clicksmart-310-Webcam von Logitech



3x

Pocket-Digitalkamera von Logitech



10x

Mission: Impossible -
Operation Surma-Spiel

Gewinnspiel

ATARI - GEWINNSPIEL

Atari verlosen wir neben Logitech-Digital-kameras auch eine edle Büste der Terminatrix. Natürlich gibt es auch Exemplare der Spiele *Mission: Impossible* und *Terminator 3* sowie viele weitere Goodies zu gewinnen. Wenn Sie einen unserer Preise abstauben wollen, beantworten Sie einfach folgende Frage:

Wenn Arnold Schwarzenegger nicht gerade die Welt rettet, verwaltet er welchen amerikanischen Bundesstaat?

- A) Kalifornien
- B) Florida
- C) Texas

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 11“ und der richtigen Lösung (z.B. PZ 11 C Texas) an folgende länder-spezifische Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS,
Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444, sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010, € 0,60/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte
mit dem Lösungswort an:
PLAYZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort:
Atari, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte und SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung des Gewinners erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 04.02.2004.



Terminator 3 Rebellion der Maschinen



Terminator 3: Rebellion der Maschinen-Kopf

Terminator 3: Rebellion der Maschinen-T-Shirt

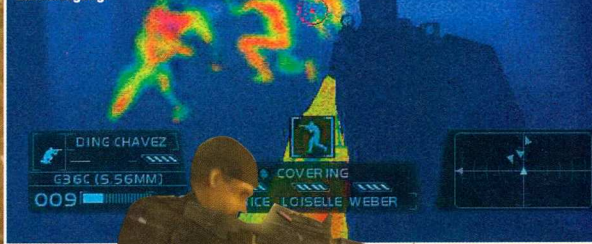


Terminator 3: Rebellion der Maschinen-Schlüsselanhänger



Terminator 3: Rebellion der Maschinen-Spiel

BLAU-ROT-GELB Das aus Splinter Cell bekannte Wärmesichtgerät steht auch dem Rainbow-Einsatzteam zur Verfügung.



Tom Clancy's Rainbow Six 3

Bald geht die ultimative Sondereinsatztruppe auf **realistische Verbrecherjagd**.

Überraschung aus dem Hause Ubisoft: Der sehr erfolgreiche Taktik-Shooter *Rainbow Six 3* erscheint schon im März auch für die PlayStation 2! Bisher war das Meisterwerk nur für den PC und die Microsoft-Xbox erhältlich und staubte in den meisten Magazinen Traumwertungen jenseits der 85-Prozent-Marke ab. Im Gegensatz zum (zumindest in dem Konsolenbereich) wesentlich bekannteren Tom-Clancy-Bruder *Splinter Cell* handelt es sich bei *Rainbow Six 3* um einen Ego-Shooter – und zwar um einen sehr authentischen. Sie übernehmen dabei die

Rolle von Ding Chavez, seines Zeichens Anführer einer vierköpfigen, global operierenden Spezialeinheit. Es gilt, eine mysteriöse Verbrecherorganisation unschädlich zu machen, die mit präzisen Terroranschlägen für Angst und Schrecken sorgt.

WELTWEITE EINSÄTZE

Um den üblen Machenschaften der Bösewichte ein Ende zu setzen und die Story zum Guten zu wenden, bereisen Sie mit Ihrem Team weltweit die verschiedensten Locations. Ob London, die Cayman-Inseln oder Rio de Janeiro: Bis endlich Frieden herrscht, sind Sie ein richtiger

Weltenbummler geworden! Eines haben alle Einsatzorte gemeinsam: ein sehr wirklichkeitsnahes Leveldesign, das sich positiv von anderen Genrevertretern abhebt. Für die PlayStation-2-Version entwarf man zudem einige neue Exklusiv-Levels, die bisher in keiner anderen Umsetzung zu sehen waren. So besuchen Sie jetzt z. B. auch das idyllische Triest in Italien und gehen dort auf Verbrecherjagd. Da es sich bei *Rainbow Six 3* um ein sehr realistisches Spiel handelt, müssen Sie mit Ihrem Team während der Einsätze stets taktisch vorgehen, denn heldenhafte Alleingänge sind fehl am Platz und

enden stets im Desaster. Hierbei wird geschickt Raum für Raum eingenommen und die Kollegen werden in Stellung gebracht.

PERFEKTE KONTROLLE

Durch über 80 unterschiedliche Befehle, die entweder per Controller oder per Headset erteilt werden, können die Teammitglieder aber mehr als nur Feuerschutz geben: Sie sprengen Türen, retten Geiseln, verhaften Feinde oder sichern komplette Bereiche ab. Dank der ausgereiften Spracherkennungssoftware und der fantastischen KI der Mitspieler klappt das Befehligen ein-



EXPLOSION Der Granatwerfer ist äußerst durchschlagskräftig, wie man an diesem Auto unschwer erkennen kann.

wandfrei und es entsteht schnell eine erfolgreiche Teamarbeit.

VON DER BOX AUF DIE STATION

Bei Spielumsetzungen von der Xbox auf die PlayStation 2 besteht grundsätzlich die Gefahr, dass die Grafikqualität sichtbar leidet. Nach den ersten Screenshots zu urteilen, ist das hier definitiv nicht der Fall. Zwar mussten die Figurenmodelle leichte grafische Einbußen hinnehmen, doch hinterlässt bereits die frühe Version einen sehr guten Gesamteindruck. So wurden zum Beispiel die tollen Licht- und Raucheffekte erfolgreich portiert und vermitteln auch auf der PlayStation 2 eine super Atmosphäre. Bei den Mehrspielermodi gibt es dagegen nicht nur keine Abstriche, sondern sogar eine kleine Zugabe: Neben der

Online-Unterstützung wird es jetzt auch einen Splitscreenmodus geben, der Kooperationspiele vor dem heimischen Fernseher ermöglicht.

OLIVER BECK

VORSCHAU RAINBOW SIX 3

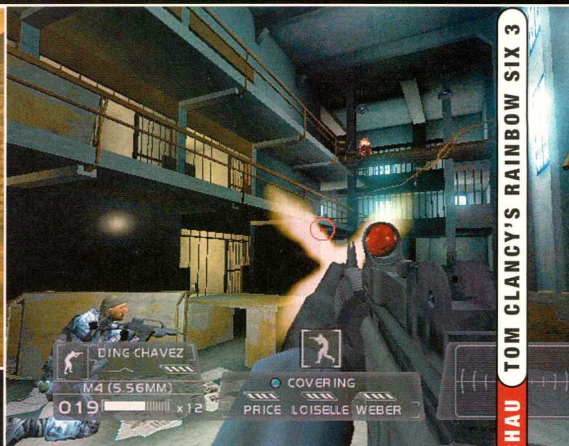
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Shanghai
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	

Internet: www.ubisoft.com

Spieler	Termin
1-2	März

SEHR GUT

„Toller Taktik-Shooter, der eine famose Steuerung mit einer realistischen Präsentation vereint.“



KNASTLEVEL Das ehemalige Gefängnis Alcatraz ist der mit Abstand cools-te Einsatzort in Rainbow Six 3! Er besticht durch ein cooles Leveldesign.



ICH SEH GRÜN In dunklen Gassen hilft uns der Restlichtverstärker bei der Orientierung. Damit können wir die Bösewichter leicht identifizieren.

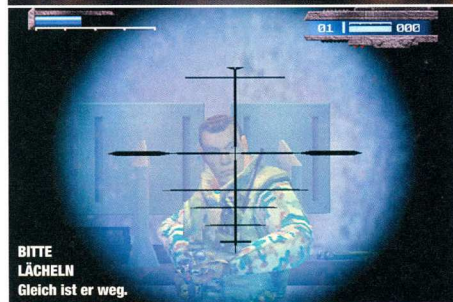
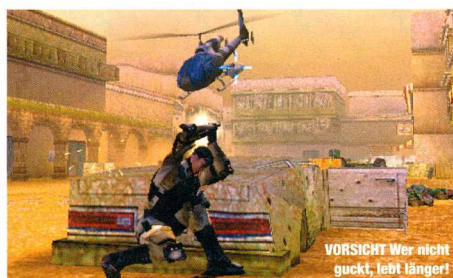


INTELLIGENT Die von der CPU gesteuerten Kollegen suchen sich selbstständig Deckung und sichern den Raum ab.



LICHTEFFEKTE Das Sonnenlicht strahlt physikalisch korrekt durch die Fensterläden.

kill.switch



Er sieht ein bisschen aus wie Sam Fisher, aber **von Stealth hält er rein gar nichts.**

In dem Action-Kracher *kill.switch* von Namco schlüpfen Sie in die Rolle eines schießwütigen Einzelkämpfers, der nach dem Motto „Angriff ist die beste Verteidigung“ weltweit auf Befriedungsmissionen entsendet wird. Die Story wird in kurzen Zwischensequenzen erzählt, ist allerdings bestenfalls schmückendes Beiwerk für das folgende Action-Feuerwerk. Eine einleitende Trainingssequenz macht Sie zunächst mit der grundlegenden Steuerung vertraut, wobei ein Detail heraussticht: Sie haben die Möglichkeit, hinter einem Objekt in Deckung zu gehen und blind um die Ecke in Richtung Feind zu ballern. Dies schont einerseits Ihre ansonsten stark beanspruchte Gesundheitsanzeige, da Sie der Feind so nicht treffen kann, andererseits ist die Trefferquote mit dieser Vorgehensweise deutlich geringer.

VIEL FEIND', VIEL EHR
Sogleich werden Sie in das erste von rund 18 Einsatzgeboten geschickt und von der ersten Sekunde an kämpfen Sie sich durch eine nicht enden wollende Armee von Gegnern. Um nicht ständig das Zeitliche zu segnen, können Sie die Umgebung zu Ihrem Vorteil nutzen: Mauern, Fässer und Autowracks bieten guten Schutz vor dem feindlichen Feuer und sind oft die einzige Möglichkeit, eine kurze Verschnappause einzulegen. Das Waffenarsenal ist genretypisch und

reicht von diversen Maschinengewehren bis hin zum obligatorischen Scharfschützengewehr.

LICHT INS DUNKEL

Punkten kann *kill.switch* definitiv mit seinen genialen Lichteffekten: Realistische Schattenwürfe verleihen dem Szenario Tiefgang. Die Levels sind dagegen etwas detailarm und die Texturen wirken manchmal ziemlich lieblos. Schade, denn manche Abschnitte sind wiederum sehr atmosphärisch gestaltet. So ballert man sich in einem der Levels durch ein Fabrikgelände, während in der Halbdämmerung ein Regenschauer niederprasselt. Abstriche gibt es beim Umfang: Profis werden nach wenigen Stunden den Abspann betrachten. Bis dahin wird aber durchaus solide Actionkost geboten.

WINFRIED RUDROF

VORSCHAU KILL SWITCH

Hersteller:	Namco
Entwickler:	Namco
Genre:	Third-Person-Shooter
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	18 Levels

Internet: www.killswitch.com

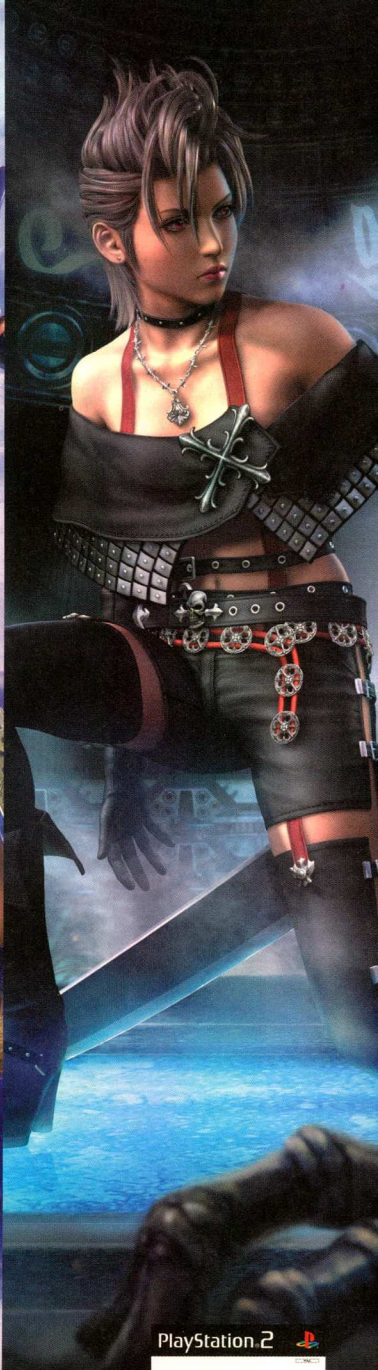
Spieler	Termin
1	Februar 2004

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Grundsollider, wenngleich unspektakulärer Action-Shooter mit witziger „Blindfire“-Funktion“

© 2003 SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA, ALTERNATIVE COSTUME DESIGN: TAKAHITO KAWAHARA. FINAL FANTASY is a trademark of SQUARE ENIX CO., LTD. "PlayStation" and the "PS" Family Logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



PlayStation 2

BEGIB DICH IN
IHRE EINMALIGE WELT
FEBRUAR 2004

FINAL FANTASY X-2



SQUARE ENIX

SQUARE ENIX PlayStation 2

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAYSTATION LEXIKON

IN DER ENTWICKLUNG

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

ALIAS



Besser spät als nie: In der nächsten PLAYZONE sollten Sie nach all der Wartezeit endlich den Test zu Acclains vielversprechender Umsetzung der TV-Serie finden!

Hersteller: **Acclaim**
Termin: **Februar**
Genre: **Action-Adventure**

CASTLEVANIA



Der Test in der kommenden Ausgabe wird endgültig klären, ob das grafisch wie spielerisch umgekrempelte PS2-Castlevania mit dem PSone-Vorgänger mithalten kann.

Hersteller: **Konami**
Termin: **13. Februar**
Genre: **Action**

CHAMPIONS OF NORRATH – REALMS OF EVERQUEST



Die sehr ähnlichen *Baldur's Gate: Dark Alliance II* und *Fall-out: Brotherhood of Steel* erreichten beide Hit-Wertungen. Auch Ubisofts Action-RPG wirkt vielversprechend.

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **25. März**
Genre: **Rollenspiel**

DRIV3R



Auf den Seiten 36-37 finden Sie einige neue Infos und vor allem jede Menge neue Bilder des dritten *Driver*-Spiels, dessen Titel nun auf *Driv3r* geändert wurde.

Hersteller: **Atari**
Termin: **18. März**
Genre: **Rennspiel/Action**

FINAL FANTASY X-2



FINAL FANTASY XII



Das kann noch dauern: Da der offizielle Teil 12 der *Final Fantasy*-Reihe selbst in Japan erst im 3. Quartal 2004 erscheint, ist ein Deutschland-Termin noch nicht in Sicht.

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



Bald ist es auch in Deutschland so weit: In Zusammenarbeit mit Electronic Arts veröffentlicht SquareEnix im Februar den lange erwarteten Ableger von *Final Fantasy X*. Dies ist nach zehn einzigartigen Episoden der Serie das erste Mal, dass ein neues Spiel direkt auf der Handlung und den Charakteren eines Vorgängers aufbaut.

Hersteller: **SquareEnix/EA**
Termin: **Februar**
Genre: **Rollenspiel**

FORBIDDEN SIREN



Sie können alle *Silent Hill*-Teile mittlerweile blind durchspielen? Dann blättern Sie gleich weiter zu den Seiten 34-35, da finden Sie hochwertigen Grusel-Nachschub!

Hersteller: **Sony**
Termin: **1. Quartal**
Genre: **Action-Adventure**

GRAN TURISMO 4



Auf den Seiten 80-81 finden *Gran Turismo*-Fans schon mal einen ausführlichen Import-Test der Prologue-Version. Das „richtige“ *GTA* lässt noch etwas auf sich warten.

Hersteller: **Sony**
Termin: **2. Quartal**
Genre: **Rennspiel**

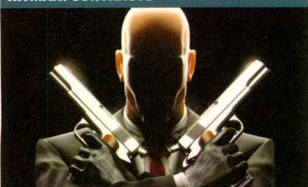
HEADHUNTER: REDEMPTION



In der nächsten PLAYZONE wird es voraussichtlich einen größeren Bericht zum *Headhunter*-Nachfolger geben. Mit etwas Glück reicht's sogar schon für einen Test!

Hersteller: **Sega**
Termin: **19. Februar**
Genre: **Action-Adventure**

HITMAN: CONTRACTS



Das geht schnell: Kaum offiziell angekündigt, soll das dritte *Hitman*-Spiel bereits im Frühjahr in den Läden stehen! Leider gibt es derzeit noch keinerlei PS2-Bilder.

Hersteller: **Eidos**
Termin: **Frühjahr**
Genre: **Action**

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS



Alles oder nichts? Natürlich alles! Wir haben für Sie alles zum neuen Bond-Spiel in dem 28-seitigen Sonderheft, das dieser Ausgabe beiliegt, zusammengefasst.

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **20. Februar**
Genre: **Action**

KILLZONE



Wieso erscheint *Killzone* doch nicht schon im Frühjahr? Die Antwort auf diese und viele weitere Fragen finden Sie in unserem großen Artikel und Interview ab Seite 26.

Hersteller: **Sony**
Termin: **3. Quartal**
Genre: **Ego-Shooter**

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE



Das Warten auf die Rückkehr von Kain und Raziel lohnt sich: In unserem Import-Test der US-Version hat das neue *Legacy of Kain*-Spiel die Traumwertung von 90% erhalten! Im nächsten Heft testen wir die eingedeutschte PAL-Fassung. Entwickler Crystal Dynamics werbelt derweil übrigens am neuen *Tomb Raider*!

Hersteller: **Eidos**
Termin: **6. Februar**
Genre: **Action-Adventure**

MAFIA



Umsetzungen vom PC auf die PS2 sind immer so eine Sache. Bei *Max Payne 2* ist das Vorhaben etwas schief gelaufen, wird *Mafia* besser? Mehr dazu ab Seite 38!

Hersteller: **Take 2**
Termin: **23. Januar**
Genre: **Action**

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



Snake-Fans müssen sich weiter gedulden: Das Jahr 2004 ist angebrochen, wenn Sie diese Zeilen lesen, doch noch gibt es keinen genaueren Termin für *MGS 3*.

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

ONIMUSHA 3



In der letzten Ausgabe gab's für *Onimusha*-Fans einen vorseitigen Vorschau-Bericht mit mehreren Interviews. Ende Februar erscheint bereits die japanische Version. Deutsche Fans von Samanosuke müssen sich allerdings in üblicher Capcom-Manier noch einige Monate gedulden – hier kommt's erst im Sommer!

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

ONIMUSHA BLADE WARRIORS



Dies ist kein Action-Adventure wie die ersten zwei *Onimusha*-Spiele, sondern ein einfaches Beat 'em Up – mehr dazu in Christians Import-Test auf den Seiten 82-84!

Hersteller: Capcom
Termin: Ende März
Genre: Beat 'em Up

RESIDENT EVIL OUTBREAK



In Japan ist dieses Spiel bereits erhältlich, dort unter dem Titel *Biohazard Outbreak*. In Kürze will Capcom sich offiziell zum Online-Modus der Europa-Version äußern.

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

SOCOM II: U.S. NAVY SEALS



Angesichts des späteren Online-Starts in Deutschlands ist es verständlich, dass Sony mit der Veröffentlichung des *SOCOM*-Nachfolgers hier noch etwas wartet.

Hersteller: Sony
Termin: 1. Quartal
Genre: Action

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE



In den USA ist dieses witzige Action-Adventure bereits erhältlich, in Europa wollte THQ scheinbar vermeiden, dass es in der weihnachtlichen Spieleluft untergeht.

Hersteller: THQ
Termin: 20. Februar
Genre: Action-Adventure

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN



In unserer letzten Vorschau zum neuen *Syphon Filter* witzelten wir noch über die franko-kanadischen Terroristen. Jetzt hat Sony diesen Teil der Handlung geändert!

Hersteller: Sony
Termin: 1. Quartal
Genre: Action

TOM CLANCY'S GHOST RECON: JUNGLE STORM



Durch den nach hinten verlegten Erscheinungstermin dürfte der *Ghost Recon*-Nachfolger im PLAYZONE-Vergleichstest direkt gegen *SOCOM II* antreten.

Hersteller: Ubisoft
Termin: 19. Februar
Genre: Action

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3



Rainbow Six 3 kommt auch für die PS2, und das sogar schon recht bald! Auf den Seiten 44-45 finden Sie einen ersten Vorschaubericht zu diesem Hit-Kandidaten.

Hersteller: Ubisoft
Termin: März
Genre: Action

T. CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA T.



Auch das dritte Tom-Clancy-Spiel im Bunde erscheint schon in Kürze. Zum *Splinter Cell*-Nachfolger finden Sie auf den Seiten 30-33 einen großen Vorschaubericht.

Hersteller: Ubisoft
Termin: März
Genre: Action-Adventure

WAS ERSCHEIN ZULETZT, WAS KOMMT DEMNÄCHST?

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

TITEL	GENRE	TERMIN
Alarm für Cobra 11	Rennspiel	5. Dez.
Baldur's Gate - Dark Alliance 2	Rollenspiel	5. Dez.
Battlestar Galactica	Action	12. Dez.
Crash Nitro Kart	Rennspiel	5. Dez.
Deutschland sucht den Superstar	Musikspiel	Dez.

Die Sims brechen aus	Simulation	19. Dez.
Fallout: Brotherhood of Steel	Action-RPG	Dez.
Fußballmanager 2004	Fußballmanager	12. Dez.
Ghosthunter	Action-Adventure	3. Dez.
Gregory Horror Show	Action-Adventure	5. Dez.
Harry Potter und der Stein der ...	Action-Adventure	12. Dez.
Looney Tunes: Back in Action	Geschicklichkeit	5. Dez.

Max Payne 2	Action	19. Dez.
Metal Argus: Glitch in the System	Action	5. Dez.
Millennium Mann	Action-Adventure	Mitte Dez.
Mission Impossible: Operation ...	Action-Adventure	4. Dez.
Mojot	Geschicklichkeit	12. Dez.
SWAT: Global Strike Team	Ego-Shooter	12. Dez.
Urban Freestyle Street Soccer	Sport	Dez.

JANUAR

TITEL	GENRE	TERMIN
Arc: Twilight of the Spirits	Rollenspiel	29. Jan.
Bombastic	Geschicklichkeit	Jan.
Conan	Action-Adventure	Jan.
Destruction Derby: Arenas	Rennspiel	7. Jan.
EverQuest Online Adventures	Online-Rollenspiel	21. Jan.
Flipnic	Flipper-Simulation	15. Jan.
Mafia	Action	23. Jan.
NFL Street	Football	30. Jan.
R-Type Final	Shoot'em Up	Jan.

MÄRZ/1. QUARTAL 2004

TITEL	GENRE	TERMIN
...hack Vol. 1	Rollenspiel	11. März
Aquanox 2: Revelation	Action	1. Quartal
Akte X: Resist or Serve	Adventure	1. Quartal
BDFL Manager	Fußballmanager	März
Champions of Norrath	Online-Rollenspiel	25. März
Cy Girls	Action	März
Downhill Domination	Sport	März
Dr. Seuss Cat in the Hat	Jump & Run	19. März
Driver 3	Rennspiel	18. März
Final Fantasy X-2	Rollenspiel	Frühjahr
Forbidden Siren	Action-Adventure	1. Quartal
Hiltman: Contracts	Action	Frühjahr
I-Ninja	Action-Adventure	1. Quartal
Knights of the Temple	Action-Adventure	März
Mega Man X7	Jump & Run/Action	März
Nightshade	Action	3. März
R: Racing	Rennspiel	März
Riding Spirits 2	Rennspiel	März
Scooby-Doo! Fluch der Follanten	Jump & Run	19. März
SOCOM II: U.S. Navy SEALs	Action	1. Quartal
Syphon Filter: The Omega Strain	Action	1. Quartal
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	12. März
This Is Football (TIF)	Fußball	1. Quartal
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ego-Shooter	März
T.C.'s Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action-Adventure	März
Way of the Samurai 2	Action-Adventure	März

The Fast & The Furious	Rennspiel	2. Quartal
The Suffering	Action-Adventure	2. Quartal

2004

TITEL	GENRE	TERMIN
100 Bullets	Nicht bekannt	2004
Altered Beast	Action	2004
Black Nine	Action/RPG	2004
Catan	Strategie	2004
Cold Winter	Action	2004
Dororo	Action-Adventure	2004
Drake	Action	2004
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Action-Adventure	2004
Ghostmaster	Strategie	2004
Iron Storm	Action	2004
Killzone	Ego-Shooter	3. Quartal
Leisure Suit Larry: Magna ...	Adventure	2004
McFarlane's Evil Prophecy	Action	2004
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	2004
Onimusha 3	Action-Adventure	2004
Onimusha Blade Warriors	Beat'em Up	2004
Pilot Down	Action-Adventure	2004
Red Ninja	Action	2004
Sniper Elite: Berlin 1945	Action	2004
StarCraft: Ghost	Action	2004
The Red Star	Nicht bekannt	2004
Van Helsing	Action-Adventure	2004

FEBRUAR

TITEL	GENRE	TERMIN
Alias	Action-Adventure	Feb.
Blowout	Action	13. Feb.
Castlevania	Action	13. Feb.
Deadly Skies	Action	Ende Feb.
Frogger's Adventures: The Rescue	Jump & Run	Feb.
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	19. Feb.
James Bond 007: Alles oder nichts	Action	20. Feb.
Kaena	Adventure	25. Feb.
kill.switch	Action	18. Feb.
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	6. Feb.
Maximo vs. Army of Zin	Jump & Run/Action	Feb.
MX Unleashed	Rennspiel	13. Feb.
Pitfall: Die verlorene Expedition	Jump & Run	Feb.
Puyo Pop Fever	Denkspiel	26. Feb.
Risiko: Die Welterschafft	Strategie	2. Feb.
Rogue Ops	Action	Feb.
Sonic Heroes	Jump & Run	5. Feb.
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	Mitte Feb.
S.Bob Schwammkopf: Schlacht ...	Geschicklichkeit	13. Feb.
Spy Hunter 2	Action	Feb.
T.C.'s Ghost Recon: Jungle Storm	Ego-Shooter	19. Feb.
Whiplash	Jump & Run/Action	19. Feb.
Wrath Unleashed	Strategie/Action	Feb.

2. QUARTAL 2004

TITEL	GENRE	TERMIN
Area 51	Action-Adventure	2. Quartal
Firefighter FD 18	Action	April
Gran Turismo 4	Rennspiel	2. Quartal
NARC	Action-Adventure	2. Quartal
Resident Evil Outbreak	Action-Adventure	2. Quartal
Teenage Mutant Ninja Turtles	Beat'em Up	April

OHNE TERMIN

TITEL	GENRE	TERMIN
Gradius V	Shoot'em Up	Nicht bekannt
Ice Nine	Ego-Shooter	Nicht bekannt
Karaoke Stage	Musikspiel	Nicht bekannt

BUDGET

TITEL	GENRE	TERMIN
Dynasty Warriors 3	Beat'em Up	28. Nov.
Tom Clancy's Splinter Cell	Action-Adventure	Nov.
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Action-Adventure	Nov.

DIE BESTEN SPIELE AUS ALLEN GENRES IM ÜBERBLICK

REFERENZEN

ROLLENSPIELE

TITEL **HERSTELLER** **WERTUNG**
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

Final Fantasy X	Square	89%
Baldur's Gate: Dark Alliance II Interplay		89%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	88%
Dark Chronicle	Sony	87%
Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	86%

Aktuelle Empfehlung:

Baldur's Gate: Dark Alliance II Interplay		89%
---	--	-----

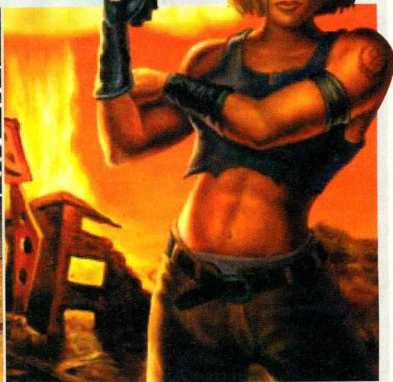
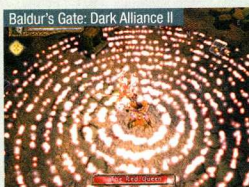
Aktuelle Warnung:

King's Field IV	Metro3D	42%
-----------------	---------	-----

Budget-Empfehlung:

Kingdom Hearts	Square	83%
----------------	--------	-----

Endzeit-Szenario oder bewährtes Fantasy-Setting? Dank solch hochwertiger Action-Rollenspiele wie *Baldur's Gate II* und *Fallout* haben RPG-Fans momentan freie Wahl!



JUMP & RUN

TITEL **HERSTELLER** **WERTUNG**
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

Jak and Daxter	Sony	90%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	88%
Rayman Revolution	Ubisoft	88%
Ape Escape 2	Sony	88%

Aktuelle Empfehlung:

Kya: Dark Lineage	Atari	85%
-------------------	-------	-----

Aktuelle Warnung:

Inspector Gadget: MAD ...	LPS	47%
---------------------------	-----	-----

Budget-Empfehlung:

Ratchet & Clank	Sony	90%
-----------------	------	-----

ACTION

TITEL **HERSTELLER** **WERTUNG**
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

GTA Vice City (dt.)	Take 2	91%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	90%
Ratchet & Clank	Sony	90%
Zone of the Enders 2	Konami	87%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	87%
DHdR: Die zwei Türme	Electronic Arts	86%

Aktuelle Empfehlung:

Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	90%
---------------------------------	---------	-----

Aktuelle Warnung:

Naval Ops: Warship Gunner	Koei	32%
---------------------------	------	-----

Budget-Empfehlung:

DHdR: Die zwei Türme	Electronic Arts	86%
----------------------	-----------------	-----

Naval Ops



ÖDE SCHLACHTEN Naval Ops ist arg veraltet.

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%
Warhammer 40,000: Fire Warrior	THQ	87%
XIII	Ubisoft	87%
Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	86%

Aktuelle Empfehlung:

XIII	Ubisoft	87%
------	---------	-----

Aktuelle Warnung:

Robocop	Avalon	37%
---------	--------	-----

Budget-Empfehlung:

Medal of Honor: Frontline	EA	89%
---------------------------	----	-----



ROBOCOP Und wer schützt uns vor dem Spiel?

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:

--	--	--

LIGHTGUN-SHOOTER

TITEL **HERSTELLER** **WERTUNG**
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

Time Crisis 3	Namco	84%
Vampire Night	Namco	83%
Time Crisis II	Namco	83%
Police 24/7	Konami	72%

Aktuelle Empfehlung:

Time Crisis 3	Namco	84%
---------------	-------	-----

Aktuelle Warnung:

Ninja Assault	Namco	54%
---------------	-------	-----

Budget-Empfehlung:

--	--	--

BEAT 'EM UP

TITEL **HERSTELLER** **WERTUNG**
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%
Soul Calibur II	Namco	87%
Tekken 4	Namco	87%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Guilty Gear X2	Sammy	85%

Aktuelle Empfehlung:

Soul Calibur II	Namco	87%
-----------------	-------	-----

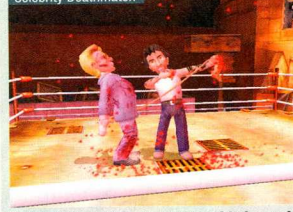
Aktuelle Warnung:

Celebrity Deathmatch	Take 2	46%
----------------------	--------	-----

Budget-Empfehlung:

Tekken 4	Namco	87%
----------	-------	-----

Celebrity Deathmatch



AUWEIA Dieses Prügelspiel braucht niemand.

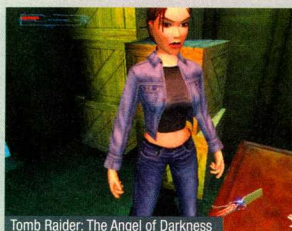
ACTION-ADVENTURE

TITEL HERSTELLER WERTUNG

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

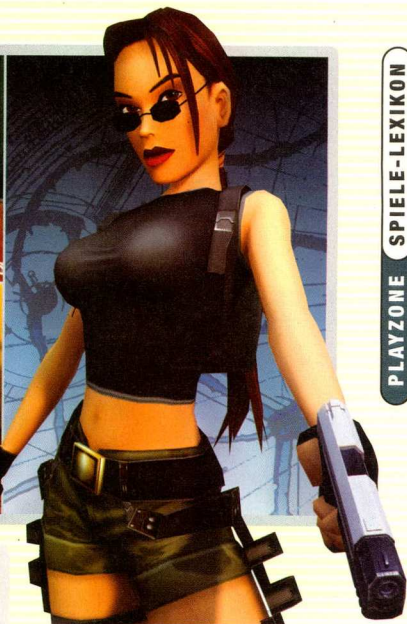
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	92%
Jak II: Renegade	Sony	91%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	91%
Silent Hill 3	Konami	90%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	90%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	90%
Onimusha 2 – Samurai's Destiny	Capcom	89%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	89%
MDK 2 – Armageddon	Interplay	88%
Aktuelle Empfehlung: Beyond Good & Evil	Ubisoft	90%
Aktuelle Warnung: Frank Herbert's Dune	Cryo	34%
Budget-Empfehlung: Silent Hill 2 – Director's Cut	Konami	87%

Durch moderne Spiel-Elemente ist das dritte *Baphomets Fluch* kein reines Adventure mehr. Und wer noch mehr Action beim Rätseln will, der kriegt Laras Comeback jetzt schon günstig!



Tomb Raider: The Angel of Darkness

Baphomets Fluch: Der schlafende Drache



MUSIK & ENTERTAINMENT

TITEL HERSTELLER WERTUNG

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

Amplitude	Sony	86%
Frequency	Sony	85%
Space Channel 5 Part 2	Sega	83%
Dancing Stage MegaMix	Konami	82%
Space Channel 5	Sega	82%
MTV Music Generator 2	Codemasters	81%
Dschungelbuch Groove Party	Ubisoft	79%
Aktuelle Empfehlung: Amplitude	Sony	86%

Aktuelle Warnung:**Budget-Empfehlung:**

SPORT (SONSTIGES)

TITEL HERSTELLER WERTUNG

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	86%
Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	85%
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Swing Away Golf	EA	81%
Disney Golf	Capcom	80%
Knockout Kings 2001	EA	79%

Aktuelle Empfehlung:

Tiger Woods PGA Tour 2004 EA 86%

Aktuelle Warnung:

Perfect Ace Pro Tournament ... Kellias 46%

Budget-Empfehlung:

–

SPORT: FUSSBALL

TITEL HERSTELLER WERTUNG

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

Pro Evolution Soccer 3	Konami	93%
Pro Evolution Soccer 2	Konami	92%
Pro Evolution Soccer	Konami	91%
FIFA Football 2004	EA	86%

Aktuelle Empfehlung:

Pro Evolution Soccer 3 Konami 93%

Aktuelle Warnung:

Pro Beach Soccer Wanadoo 59%

Budget-Empfehlung:

Pro Evolution Soccer 2 Konami 92%

STRATEGIE

TITEL HERSTELLER WERTUNG

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

Gladius	LucasArts	85%
Ring of Red	Konami	85%
Theme Park World	EA	80%
Age of Empires II	Konami	78%
Aliens vs. Predator: Extinction	Fox Interactive	75%

Aktuelle Empfehlung:

Gladius LucasArts 85%

Aktuelle Warnung:

Metropolismania Ubisoft 34%

Budget-Empfehlung:

Ring of Red Konami 85%

WRESTLING

TITEL HERSTELLER WERTUNG

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

WWE SmackDown! Here ...	THQ	87%
Def Jam Vendetta	Electronic Arts	83%

Aktuelle Empfehlung:

WWE SmackDown! Here ... THQ 87%

Aktuelle Warnung:

Legends of Wrestling II Acclaim 59%

Budget-Empfehlung:

WWE SmackDown! Shut ... THQ 85%

AMERICAN SPORTS

TITEL HERSTELLER WERTUNG

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

Madden NFL 2004	EA	92%
ESPN NFL Football	Sega	90%
ESPN NHL Hockey	Sega	89%
NHL 2004	EA	87%
ESPN NBA Basketball	Sega	85%
NHL Hitz	Midway	79%

Aktuelle Empfehlung:

ESPN NBA Basketball Sega 85%

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%
Colin McRae Rally 04	Codemasters	88%
Midnight Club II	Take 2	88%
Shox	EA	87%
DTM Race Driver	Codemasters	86%
Need for Speed: Underground	EA	86%

Aktuelle Empfehlung:

Need for Speed: Underground EA 86%

Aktuelle Warnung:

Alarm für Cobra 11 THQ 44%

Budget-Empfehlung:

Gran Turismo 3: A-spec Sony 93%



ALARM! Cobra 11 ist 'ne Autobahn-Raser-Kopie.

TRENDSPORT

TITEL HERSTELLER WERTUNG

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

Tony Hawk's Underground	Activision	91%
Aggressive Inline	Acclaim	90%
NBA Street Vol. 2	EA	88%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
SSX 3	EA	87%
Freestyle	EA	87%
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%

Aktuelle Empfehlung:

SSX 3 EA 87%

Aktuelle Warnung:

The Simpsons Skateboarding EA 36%

Budget-Empfehlung:

Tony Hawk's Pro Skater 4 Activision 91%

CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

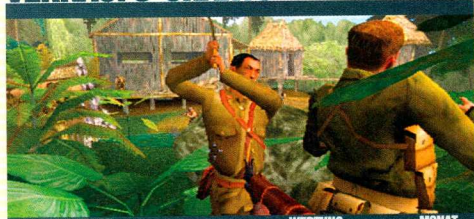


PLATZ/VORMONAT		SYSTEM	WERTUNG	MONAT	
1	1	GTA Vice City (dt.)	PS2	91%	11
2	3	Final Fantasy X	PS2	89%	18
3	NEU	Medal of Honor: Rising Sun	PS2	84%	1
4	6	Silent Hill 3	PS2	90%	7
5	WE	Baldur's Gate: Dark Alliance	PS2	88%	12
6	15	Need for Speed: Underground	PS2	86%	2
7	4	Medal of Honor: Frontline	PS2	89%	19
8	WE	Dark Chronicle	PS2	87%	2
9	4	Gran Turismo 3	PS2	93%	24
10	NEU	Tony Hawk's Underground	PS2	91%	1
11	NEU	(Indiziertes Spiel)	PSone	93%	1
12	11	Jak II: Renegade	PS2	91%	2
13	7	True Crime: Streets of L.A.	PS2	90%	8
14	WE	Tomb Raider: The Angel of Darkness	PS2	80%	3
15	8	FIFA Football 2004	PS2	86%	2

Zumindest am virtuellen Kriegsgeschehen scheinen unsere Leser Gefallen zu finden. So steigt *Rising Sun*, die Fortsetzung von EAs *Medal of Honor*-Serie, hoch ein, während *Frontline* relativ stabil im Mittelfeld bleibt. So richtig gewundert hat uns aber, dass auch ein indiziertes PSone-Kriegsspiel wieder in die Charts eingestiegen ist. Klingt, als ob die meisten Leser eher ein actionreiches als ein geruhames Weihnachtsfest verbracht hätten.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ/VORMONAT		WERTUNG	MONAT	
1	NEU	Medal of Honor: Rising Sun	84%	1
2	3	Need for Speed: Underground	86%	2
3	1	FIFA 2004	86%	2
4	5	EyeToy: Play & Kamera	-	6
5	13	Tony Hawk's Underground	91%	2
6	4	Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	82%	2
7	NEU	Findet Nemo	76%	1
8	3	True Crime: Streets of L.A.	87%	2
9	7	WWE SmackDown! Here Comes the Pain	87%	2
10	NEU	Summer 2	84%	1
11	8	Grand Theft Auto Doppelpack	91%	2
12	NEU	Prince of Persia	90%	1
13	NEU	Harry Potter: Quidditch-Weltmeisterschaft	76%	1
14	6	Pro Evolution Soccer 3	93%	3
15	10	Medal of Honor: Frontline (Platinum)	89%	4

Nun ist's also doch passiert: Weder *Final Fantasy X* noch *Gran Turismo 3* befinden sich diesen Monat in den Verkaufscharts. Während *Gran Turismo* den 16. Platz einnimmt und den Sprung in unsere Charts nur knapp verpasst, befindet sich *Final Fantasy X* nicht einmal mehr unter den Top 20! Inzwischen hat wohl jeder Spieler Deutschlands mindestens ein Exemplar beider Games im Regal stehen.

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Und so können Sie gewinnen:

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am sehnlichsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZ Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZT 17“, wenn *Resident Evil: Outbreak* Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZW 07“ und wählen Sie somit *Ghosthunter* zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nummer 1).

D: 81114, € 0,49*/SMS Alle Netze!

(* VF-D2-Anteil € 0,12)

CH: 72444, sfr 0,70/SMS

A: 0900 101010, € 0,60

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 651, € 0,41/Min.

CH: 0901 210 212, sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte, mit den Nummern Ihres Favoriten an:

COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ-Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 3. Februar 2004.

MOST WANTED

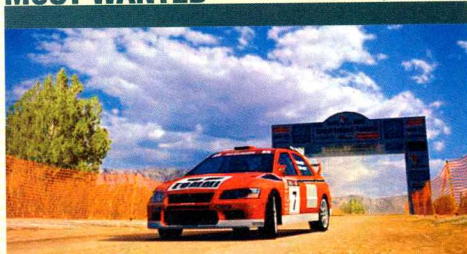
- 01 Driver 3
- 02 Everquest Online Adventures
- 03 Final Fantasy X-2
- 04 Final Fantasy XII
- 05 Final Fantasy XII
- 06 Gran Turismo 4
- 07 GTA V
- 08 James Bond 007: Alles oder nichts
- 09 Karaoke Revolution
- 10 Killzone
- 11 Kingdom Hearts II
- 12 Legacy of Kain: Defiance
- 13 Mafia
- 14 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 15 Onimusha 3
- 16 Rainbow Six 3
- 17 Resident Evil: Outbreak
- 18 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 19 SOCOM II
- 20 Splinter Cell: Omega Strain

LESER-CHARTS

- 01 Dark Chronicle
- 02 Devil May Cry 2
- 03 EyeToy: Play
- 04 FIFA Football 2004
- 05 Final Fantasy X
- 06 Formel Eins 2003
- 07 Ghosthunter
- 08 Gran Turismo 3
- 09 GTA Vice City (dt.)
- 10 Jak II: Renegade
- 11 Kya: Dark Lineage
- 12 Max Payne II
- 13 Medal of Honor: Frontline
- 14 Medal of Honor: Rising Sun
- 15 Metal Gear Solid 2
- 16 Need for Speed: Underground
- 17 Prince of Persia
- 18 Pro Evolution Soccer 3
- 19 Ratchet & Clank 2
- 20 Silent Hill 3
- 21 SOCOM U.S. Navy Seals
- 22 Soul Calibur II
- 23 The Getaway
- 24 Tom Clancy's Splinter Cell
- 25 Tomb Raider: Angel of Darkness
- 26 True Crime: Streets of L.A.
- 27 Twisted Metal Black: Online
- 28 Virtus Fighter 4 Evolution
- 29 Warhammer 40.000: Fire Warrior
- 30 XIII

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT		SYSTEM	HERSTELLER	MONAT	
1	3	Gran Turismo 4	PS2	Sony	6
2	8	Killzone	PS2	Sony	1
3	1	Final Fantasy X-2	PS2	Square Enix/EA	12
4	6	Driver 3	PS2	Atari	10
5	2	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2	Konami	7
6	5	Resident Evil: Outbreak	PS2	Capcom	7
7	WE	Legacy of Kain: Defiance	PS2	Eidos	2
8	WE	Onimusha 3	PS2	Capcom	5
9	9	Max Payne II	PS2	Take 2	2
10	NEU	Baldur's Gate: Dark Alliance II	PS2	Interplay	1

Besonders auf Actionspiele sind unsere Leser ganz heiß. Auch diesen Monat befindet sich lediglich ein Rollenspiel in den Charts. Überraschend ist andererseits, dass es sich ein Rennspiel an der Spitze gemächlich gemacht hat! *Gran Turismo 4* hat sich bislang eher unauffällig im Mittelfeld der Leser-Charts aufgehoben, wird diesen Monat aber ganz nach oben katapultiert. Ob unsere Leser mit der *Prologue*-Version Blut ... Verzeihung, wir meinen natürlich Motoröl geleckt haben?

DIE REDAKTION



**HANS
IPPISCH**

33, REDAKTIONS-DIREKTOR

Sparte sich dieses Jahr das Geld für den Weihnachtsbaum und Silvesterfeuerwerk – und investierte stattdessen in Sonnenmilch und Mitbringsel von Down Under.

Aktuelles Lieblingsspiel
Kangarudy (C64)

Aktuelle Lieblings-CD
Men at Work – Down Under
Aktueller Lieblingsfilm
Outback



**MICHAEL
PRUCHNICKI**

25, Leitender Redakteur

Wundert sich über die komplette Unfähigkeit der Elektronik-Hersteller, einen DVD-Wechsler mit komfortabler Bedienung der Audio-CD- und MP3-Funktionen zu bauen.

Aktuelles Lieblingsspiel
James Bond 007: Alles oder nichts
Aktuelle Lieblings-DVD
Rush – Live in Rio
Aktuelle Lieblings-CD
The Police: Message in a Box



**WOLFGANG
FISCHER**

32, Leitender Redakteur

Hat sich beim Ski- und Snowboard-Fahren in Österreich ein wenig von der stressigen Vorweihnachtszeit erholt und ist heilfro, dass er sich nichts gebrochen hat.

Aktuelles Lieblingsspiel
Killzone
Aktuelle Lieblings-CD
Edge of Sanity – Crimson II
Aktuelle Lieblings-Plätzchen
Vanille-Kipferl



**MAIK
BÜTEFÜR**

26, Redakteur

Hat immer noch nicht genügend Zeit, die Hits der letzten Monate privat zu spielen, und plädiert für einen Tag mit mindestens 36 Stunden!

Aktuelles Lieblingsspiel
Beyond Good & Evil
Aktuelle Lieblings-DVD
The Crow
Aktuelle Körpergröße
Zwei Meter



**CHRISTIAN
SCHÖNLEIN**

21, Volontär

War mit Robert auf einem Ärzte-Konzert und hatte Gelegenheit, die punkige Seite des sonst so handzahnenden Redaktions-Ossis kennen zu lernen – erschreckend.

Aktuelles Lieblingsspiel
James Bond – Alles oder nichts
Aktuelle Lieblings-CD
Die Ärzte – Geräusch
Aktuelle Haarfarbe
Schwarz

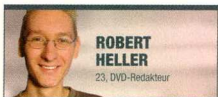


**HEINRICH
LENHARDT**

38, Nordamerika-Korrespondent

Hat Football-Depressionen, weil keines seiner Sympathieträger-Teams es in die NFL-Play-offs geschafft hat. Dafür drahten die Raiders nächstes Jahr sehr frühzeitig ...

Aktuelles Lieblingsspiel
Final Fantasy X-2
Aktuelle Lieblings-CD
Pet Shop Boys: PopArt
Aktuelles Lieblingsbuch
Nick Hornby – Songbook



**ROBERT
HELLER**

23, DVD-Redakteur

Jobbt während der Adventszeit nebenher als Weihnachtsmann und wurde wegen des langen, weißen Barts zum Chef des Gandalf-Fanclubs gewählt.

Aktuelles Lieblingsspiel
H. d. Ringe: Rückkehr des Königs
Aktuelle Lieblings-CD
Linkin Park – Meteora
Aktueller Lieblingsfilm
H. d. Ringe: Rückkehr des Königs



**STEFANIE
SCHETTER**

25, DVD-Redakteurin

Freut sich über ihren neuen Gefrierschrank. Jetzt muss sie das Essen zum Einfrieren endlich nicht mehr auf den Balkon stellen.

Aktuelles Lieblingsspiel
i-Ninja
Aktuelle Lieblings-DVD
Die Zwei
Aktuelle Lieblings-CD
Des'ree: Supernatural



**BERND
HOLTSMANN**

24, Hardware-Redakteur

Heizt immer noch gerne des Nachts über vorregnete Straßen, gefährdet dabei übertrieben viele Fußgänger und genießt die Musik: *NIS: Underground* lebe hoch!

Aktuelles Lieblingsspiel
Need for Speed: Underground
Aktuelle Lieblings-CD
Wir sind Helden – Die Reklamation
Aktuelle Lieblings-DVD
Findet Nemo (US-Import)



**MATTHIAS
SCHÖFFEL**

38, Designer

Muss wieder lernen, seine Abende ohne Harald Schmidt zu gestalten. Eine eigene Kreativpause wäre dazu äußerst hilfreich.

Aktuelle Lieblingsspiel
Beyond Good & Evil
Aktuelles Lieblingsbuch
Schattenklänge – Lewis Shiner
Aktueller Lieblingsfilm
Dogville



**STEFANIE
SÄMMAN**

24, Junior Designer

Macht sich noch keine Gedanken, welche Faschkostümierung sie dieses Jahr wählt, sondern wie der Weihnachtsbaum entsorgt wird.

Aktuelles Lieblingsspiel
SSX 3
Aktuelle Lieblings-CD
Mushroomhead – XIII
Aktueller Lieblingsfilm
H. d. Ringe: Rückkehr des Königs



**FABIAN
HÜBNER**

18, Auszubildender Mediendesigner

Hatte sich vorgenommen, über die Feiertage den Stapel ungessehener Filme abzuarbeiten. Leider kamen so nervige Dinge wie Familienfeiern dazwischen.

Aktuelles Lieblingsspiel
i-Ninja
Aktuelle Lieblings-CD
The Creatures – Hai
Aktuelle Lieblings-DVD
Man Bites Dog (US-Import)

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

ACTION-ADVENTURES

Keine Testversionen in diesem Monat

ACTION-SPIELE

Maximo vs. Army of Zin72
Max Payne 2: The Fall of Max Payne58

BEAT 'EM UP

Onimusha Buraiden (IMPORT)82

GESCHICKLICHKEIT

Barbie Pferdeabenteuer78
Bombastic78
Flipnic76

RENNSPIELE

Destruction Derby Arenas70
Gran Turismo 4 Prologue (IMPORT)80
R: Racing Evolution (IMPORT)86
Smash Cars78

ROLLENSPIELE

Arc: Twilight of the Spirits64
EverQuest Online Adventures68

SPORTSPIELE

NFL Street76
Urban Freestyle Soccer78

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.

RULE THE



THUG™ macht DICH vom Skate-Amateur zum Star der Skate-Szene.



Mach alles, um an die Spitze zu kommen ... ob rennen, klettern und natürlich auch skaten.



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE™



© 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und THUG ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Neversoft Entertainment Inc. GameSpy und das Powered By GameSpy-Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation2. "PlayStation" and "PlayStation" logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE and THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Genehmigung von Microsoft verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

UNDERGROUND



Gib Stoff – auch in Autos
oder anderen Gefährten.



Spiel in den Story-Modus-Filmen die Hauptrolle
neben den coolen Profis, wie z.B. Tony Hawk.



Entwirf **DEINE** eigenen Tricks, Decks,
Ziele und Level. Es ist **DEIN** Spiel ...



TONY HAWK'S UNDERGROUND

Das hier ist **DEIN** Spiel.
DU machst die Regeln.
DU machst **DEIN** Ding.
DU bist der Star!

JETZT ONLINE:
THUGONLINE.COM



HAWKSHOES



nbx

NEVERSOFT

ACTIVISION®

* Die Gesichtserstellung ist ein exklusives PlayStation2-Feature
und setzt eine Internetverbindung voraus.

Max Payne 2

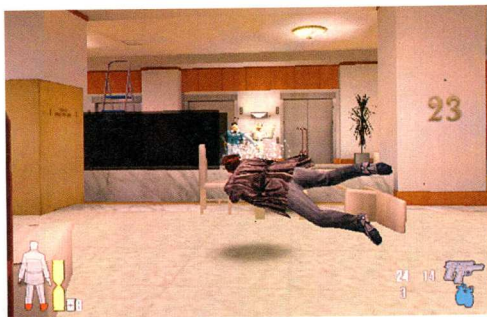


The Fall of Max Payne

Konvertierungen vom PC sind meist wenig ansprechend. Ist Max Payne 2 **die rühmliche Ausnahme?**

Nein. Ganz klipp und klar steht diese Antwort nicht erst dann fest, wenn der Abspann über den Bildschirm flimmert. Doch der Reihe nach. Letzten Monat lieferten wir Ihnen noch eine Vorschau, deren Einschätzung immerhin „Gut“ lautete, ganz so katastrophal kann das Endergebnis also nicht sein. Und tatsächlich, Max Payne 2 hat

auch seine positiven Seiten. Das beginnt schon bei der wirklich hervorragenden Präsentation. Düstere Comic-Zeichnungen nehmen im Zusammenspiel mit dramatisch-tragischer Musik sofort gefangen. Professionelle Sprecher erzählen eine traurige, herzerreißende, böse, aber auch immer wieder augenzwinkernde Geschichte voller Gewalt, Intrigen und wahrer Liebe. Sichtlich von Filmen inspiriert, gelingt es den Machern, in Zwischensequenzen enorme Spannung aufzubauen und Charaktere zu entwickeln, die mehr als nur Pappaufsteller sind. Diese Leistung verdient großes Lob. Max



KLEINHOLZ Viele Details der Umgebung, wie Glasscheiben und das Mobiliar, werden bei den Ballereien in Mitteleidenschaft gezogen.



ZUNGENBRECHER Captain-Baseballboy hat diesmal einen großen Auftritt.

Payne ist nicht einfach nur ein New Yorker Cop, der die Straßen sauber hält und in den Pausen Donuts in sich reinstopft, er ist ein gebrochener Mann, der seine Familie verloren hat. Seine Frau und sein Kind wurden brutal ermordet und selbst sein darauf folgender Rachefeldzug hat seine Seele nicht zur Ruhe kommen lassen. Er quittierte seinerzeit den Dienst bei der DEA und wechselte wieder zur Polizei von New York. Doch die Vergangenheit holt ihn ein. Erneut verschwören sich mächtige Individuen und trachten Max nach dem Leben. Und plötzlich taucht auch noch die mysteriöse Auftragskillerin Mona Sax auf, zu der sich Max sofort hingezogen fühlt. Dabei sollte sie doch eigentlich tot sein.

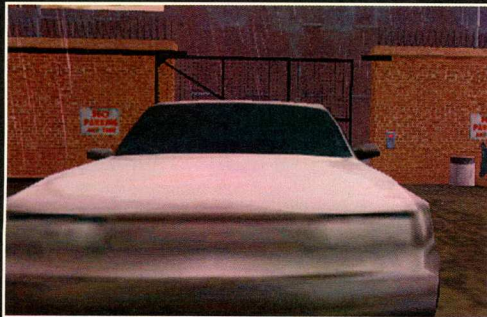
WILLKOMMEN ZU HAUSE

Wie gewohnt schaut man Max fortan über die breiten Schultern und ballert einfach jeden

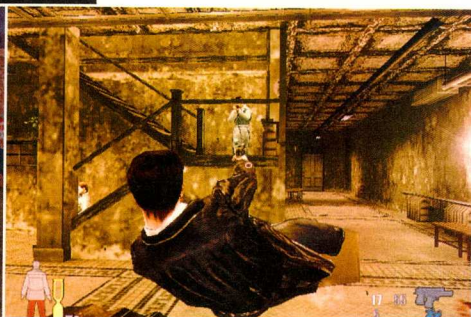
über den Haufen, der auch nur ansatzweise nach Gefahr aussieht. Die Umgebungen variieren stark, werden gelegentlich aber mehrmals aufgesucht. Strikt linear rennt Max durch versiffte Hinterhöfe, gähnend leere Tiefgaragen und windige Rohbauten. Dabei steuert sich der Protagonist wie in einem handelsüblichen Ego-Shooter. Mit dem linken Stick bestimmt man die Laufrichtung, der rechte Stick dient zum Umschauen. Die rechten Schultertasten bedienen primäres und sekundäres Feuer und dank zahlreicher Schießprügel ist auch wirklich für jeden Geschmack etwas dabei. Halbautomatische Pistolen, Schrotflinten, Sturmgewehre und das obligatorische Scharfschützengewehr für einzelne Gegner, Molotowcocktails oder Granaten erledigen gleich ganze Gruppen von fiesen Gesellen.

Die linken Schulterbuttons sind für die Bullet Time reser-

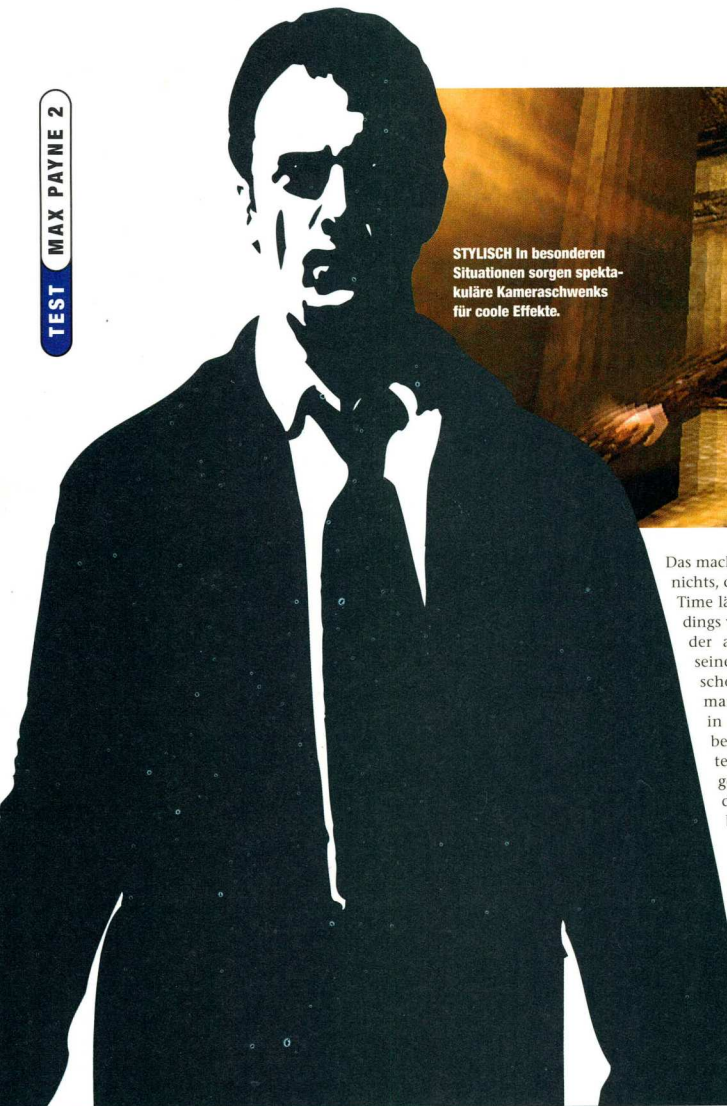
viert. Dieses spielentscheidende Feature hat das Spiel überhaupt erst berühmt werden lassen und macht es so besonders. Auf Knopfdruck verlangsamt Max die Zeit, kann aber selbst immer noch genauso schnell zielen. Ein unschätzbare Vorteil im Kampf mit schnell agierenden Gegnern. Doch Zeit ist kostbar, das wissen nicht nur persische Prinzen. Eine kleine Sanduhr zeigt an, wie viel Zeit noch zur Verfügung steht. Ist sie aufgebraucht, laufen alle Gefechte in Echtzeit ab – ohne Chance auf eine Zeitlupe.



UNKENNTLICH An Stellen wie dieser fällt die mäßige Texturqualität besonders auf, trotzdem ruckelt das Spiel nicht zu knapp.



SCHWUNGVOLL Wer sich immer in Bewegung hält, lebt länger.



STYLISCH In besonderen Situationen sorgen spektakuläre Kameraschwenks für coole Effekte.



Das macht aber fast gar nichts, denn die Bullet Time lädt sich neuerdings von selbst wieder auf. Hat man seinen „Sand“ verschossen, stellt man sich einfach in die nächste beste Ecke, wartet kurz und geht dann wieder auf Verbrecherjagd. Das erinnert uns zwar ein wenig an die Selbstheilungskünste eines gewissen Mark Hammond aus Sonys etwas verunglückter Gangster-

Posse *The Getaway*, macht sich aber nicht so stark bemerkbar und ist nur sehr selten überhaupt notwendig. Denn nach wie vor erhält man auch von niedergestreckten Gegnern wieder Zeit dazu. Ebenfalls neu ist die Beeinflussung der Intensität der Bullet Time. Je mehr Gegner man im Zeitlupen-Modus hintereinander auf die Matte schickt, umso langsamer wird das Geschehen um Max. Im Prinzip handelt es sich hierbei aber um ein simples Kombi-System. Wem die Bullet Time gerade zu kostbar ist, der darf sich auch einfach nur stylisch feuern und quer durch den Raum werfen. Dabei wird die Zeit ebenfalls verlangsamt, aber kein Sand verbraucht. Damit diese cool inszenierten – aber simplen – Ballereien nicht zu langweilig werden, dürfen



GROBER TYP Die Nasen-Operation ist nicht gut verlaufen!



ALLES GUTE KOMMT VON OBEN Ob das auch für Granaten gilt?

gelegentlich die Rollen getauscht werden. In der Gestalt von Mona Sax beschützt man Max per Scharfschützengewehr, ballert sich ansonsten aber spielerisch identisch durch verwinkelte Levels.

GEILES SPIEL?

Das klingt doch alles so richtig toll, wo ist also der Haken? Nun, *Max Payne 2* ist in Sachen Leveldesign ein zweischneidiges Schwert. Weitläufige Passagen ermöglichen dem Spieler die volle Kontrolle über das Geschehen und machen richtig Spaß. Enge, verwinkelte Gänge machen der Kamera Probleme und schnell geht die Übersicht verloren. Schlimmer sind allerdings die vielen Stellen im Spiel, die man schlicht auswendig lernen muss. Man betritt einen neuen Raum, orientiert sich, ein Skript wird ausgelöst und Max wird beispielsweise unter einem tonnenschweren Regal begraben. „Game over, bitte laden Sie Ihren letzten Spielstand!“ Gegenüber dem Vorgänger wurden diese Stellen zwar verringert, sind aber immer noch vorhanden und stören. Ebenfalls belastend für das Nervenkostüm sind einige Hüpfpassagen. Hier wirkt die Spielmechanik ziemlich ungeeignet für präzises Spielen und so fragt man sich dann, ob es diese Hopsereien wirklich gebraucht hätte. Nicht zuletzt dank der albernen Sprung-Animation von Max und Mona wäre hier weniger mehr gewesen. Diese Kritikpunkte würden aber eigent-

INFO VERSIONSVERGLEICH

PC gegen Xbox gegen PS2

Gerade im Vergleich mit den zwei anderen Versionen des Spiels wird deutlich, wie sehr es bei der Umsetzung auf die PS2 Federn lassen musste.

PC



EDEL Die PC-Version ist klar die schönste Version in diesem Vergleich. Teilweise schon fotorealistische Texturen sorgen für echte Grafikpracht.



DETAILFÜLLE Diese Halle strotzt vor hochauflösenden Texturen und bietet eine Menge fein modelliertes Mobiliar.



DETAILVERLIEBT Ob Max selbst, seine Klamotten oder die Waffen – alles sieht in der PC-Version unglaublich echt aus.

Xbox



UNSCHARF Die Xbox-Version ist zwar etwas unscharf geraten, überzeugt aber mit konstant hoher Framerate und hübschen Texturen.



IMMER NOCH GUT Die Umgebung wirkt verwaschen, überzeugt aber immer noch mit tollen Texturen und vielen Details.



HÜBSCHES PAAR Auf der Xbox sehen die beiden Hauptdarsteller immer noch sehr gut aus.

PS2



DIASHOW Was als Standbild noch halbwegs überzeugen kann, ist in Bewegung zwei Klassen schlechter und ruckelt stellenweise unerträglich.



FARBARM Wirklich prachtvoll kommt die Halle nicht mehr daher. Besonders die Wandmalereien haben deutlich gelitten.



SCHADE Auf der PS2 ist Max mit groben Texturen ausgestattet und auch die Beretta hat an Details verloren.



GRUSELKABINETT Monas Versteck ist skurril gestaltet.



BOSS-KAMPF Gelegentlich bekommt es Max mit stärkeren Gegnern zu tun.

YOU HAVE TO GIVE ME A LOT MORE THAN THAT.

STARKES TEAM Zusammen mit Mona will Max der Verschwörung auf die Spur kommen.

WHAT OF IT?

THE SECRET SOCIETY IS AFTER EVERYONE WHO KNOWS OF THEIR EXISTENCE.

COME OFF IT. PROVE IT.

I HAVE A CONTACT INSIDE. HE IS WILLING TO TALK.

ALFRED WODEN?

ANYWAYS, I CAN TAKE YOU TO HIM.

lich gar nicht so schwer wiegen, wenn da nicht das Speichermanagement auf der PS2 wäre. Auf dem PC oder der Xbox sichert man seinen Fortschritt in Sekundenschnelle mit einem Tastendruck, auf Sonys schwarzem Kasten braucht es eine Menge Geduld. Ein Speichervorgang kostet alles in allem ungefähr 20 Sekunden, was angesichts der eigentlich notwendigen häufigen Sicherungen den Spielfluss erheblich hemmt. Natürlich dauert auch der Ladevorgang nach einem Ableben seine

Zeit und so gibt es haufenweise Stellen im Spiel, an denen man kaum noch etwas vom Spiel mitbekommt und in erster Linie das schicke Menü und Ladebildschirme anglotzt. Diesen Malus kann man den Entwicklern aber nicht einmal besonders vorwerfen. Die Memory Card ist und bleibt nun mal ein sehr langsames Speichermedium, eine Festplatte ist hierzu für die PS2 noch nicht erhältlich. Anders wäre es nicht realisierbar gewesen und der reine Zugriff auf die Speicherkarte ist für ein PS2-Spiel gar nicht mal ungewöhnlich lang. Dennoch: Ein echter Spielfluss will sich einfach nicht einstellen. Wer nicht speichert, stirbt trotzdem tausend Tode und spielt eben längere Passagen nochmals. Erwähnenswert ist in diesem Zusammenhang noch



HOME, SWEET HOME Vorm Verlassen der Wohnung den Gasherd abschalten.



PRUNKVOLL Auch eine pompöse Villa dient als Schauplatz.

der benötigte Speicherplatz für einen Spielstand: 1.140 kByte sollten schon frei sein.

UNSCHÖN

Vorwürfe müssen sich die Entwickler aber dennoch gefallen lassen. Während das erste Drittel des Spiels zwar nicht übermäßig, aber zumindest weitestgehend konstant flüssig und damit noch ordentlich spielbar ist, wird *Max Payne 2* ab dem zweiten Drittel zu einer Tortur. Die Bildrate sackt häufig drastisch in den Keller und ist deshalb einfach nicht akzeptabel. Konvertierung hin oder her, solche Ruckelorgien sind für keinen Spieler zumutbar. Die Tour der Force giftet in einem Endkampf, der alle Kritikpunkte des Spiels noch einmal in sich vereint. Die PlayStation 2 mag für diesen Titel nicht die geeignetste Plattform sein, dennoch beweisen zahlreiche andere Spiele, dass weit mehr aus der Konsole zu holen ist. Neben der grauisigen Framerate ist nämlich auch die generell-Optik der Umgebungen und Charaktere alles andere als eine Augenweide. Grobe Texturen bestimmen das Bild und von der auf dem PC noch so betörenden Optik ist nicht mehr viel übrig. Grafisch spielt *Max Payne 2* in der gleichen Liga wie *Enter the Matrix*, nur läuft Letzteres fast durchgehend mit 60 Frames pro Sekunde. Das gibt einem zu denken.

MAIK BÜTEFÜR

DETAIL-CHECK MAX PAYNE 2 – THE FALL OF MAX PAYNE

Enter the Payne!

Bullet Time oder Focus-Mode – wo gibst die coolere Action?



MAX PAYNE 2

GAMEPLAY

Steuerung: Prinzipiell funktioniert die logische und übersichtliche Steuerung sehr gut, was nicht zuletzt am großzügigen Auto-Aiming liegt. **Missionsdesign:** Viel Trial & Error zerrt an den Nerven, dafür gibt die coolsten Ballereien in einem Videospiel.

UMFANG & MOTIVATION

Zeigt man die vielen Lade- und Speicherpausen ab, so ist *Max Payne* in wenigen Stunden abgehackt. Die Bonus-Spielmodi sind lediglich eine nette Dreingabe. **Abwechslung: Viel mehr als stylisches Ballern gibt's nicht zu sehen. Traumszenen gefallenen mit effektgepackter Optik, die Sniper-Missionen sind eine nette Abwechslung. **Speichermanagement:** Innerhalb der Levels darf jederzeit gespeichert werden.**

GRAFIK & SOUND

Ganz klar der Schwachpunkt des Spiels. Die heftigen Ruckelanfälle rauben einem stellenweise den letzten Nerv. **Ladezeiten: Vor jedem Level heißt es viel Geduld aufbringen, doch auch innerhalb der Abschnitte unterbrechen die Ladebildschirme den Spielfluss. **Darstellung:** Generell läuft das Spiel ein wenig ruckelig, aber akzeptabel. Vorerst geht die Konsole aber derart in die Knie, dass man nur noch von eingeschränkter Spielbarkeit sprechen kann. **60-Hz-Modus:** Nein **Soundeffekte:** Kein Anlass zur Kritik. Sprecher und Sounds sind auf höchstem Niveau. **Musik:** Die Titelmelodie ist grandios, der Song im Abspann ebenso. Musikalisch ist *Max Payne 2* ein Genuss.**

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Wer stylische Ballereien mag, der sollte zuschlagen – nur nicht auf der PlayStation 2!



ENTER THE MATRIX

GAMEPLAY

Steuerung: Die Button-Verteilung ist unpraktisch, einige Manöver nur schwer auszuführen. Auch hier hilft ein großzügiges Zielsystem. **Missionsdesign:** Auch *Enter the Matrix* bietet coole Fights, langweilt aber mit öden Missionen und simpler Levelstruktur.

UMFANG & MOTIVATION

Nachdem man sich mit beiden Hauptdarstellern nach einigen Stunden bis zum Abspann gekämpft hat, motiviert lediglich der Hack-Modus noch zum Weiterspielen. **Abwechslung: Prügeln, ballern, fahren. Auf dem Papier bietet *Enter the Matrix* jede Menge Unterhaltung, leider überzeugen nicht alle Teile des Spiels. **Speichermanagement:** Das Spiel speichert automatisch nach jedem absolvierten Level.**

GRAFIK & SOUND

Optisch schlicht, aber flüssig. Zumindest die Passagen zu Fuß sind technisch ordentlich, wenn auch keine Augenweide. **Ladezeiten: Zwar hält sich die Länge der Ladepausen in Grenzen, deren Häufigkeit dagegen nicht. Stellenweise läuft man durch drei Räume und muss schon wieder warten. **Darstellung:** Generell läuft das Spiel mit superflüssigen 50 Bildern pro Sekunde, die Fahrsequenzen trotz optischer Tristesse leider nicht. Trotz oft karger Umgebungen sieht *Enter the Matrix* besser aus als *Max Payne 2*. **60-Hz-Modus:** Nein **Soundeffekte:** Lediglich einige Bugs und Macken trüben die ansonsten gute Akustik. **Musik:** Dank Original-Soundtrack vom Film sehr gut, aber auch hier sorgen immer wieder auftretende Fehler für lange Gesichter.**

GESAMTWERTUNG

★★★★★

Mit mehr Feinschliff hätte *Enter the Matrix* ein richtig cooles Spiel werden können.

MEIN FAZIT GEHT SO

Maik Bütetür
spielt's auf der Xbox.

Es wäre ja auch zu schön gewesen. Über die Trial&Error-Passagen und den mit der Zeit langweiligen Spielverlauf mag man wohlwollend hinwegsehen können, die technische Darbietung samt einschläferndem Speichersystem drückt die Wertung dagegen stark nach unten. Wer die Möglichkeit hat, den Titel auf dem PC oder der Xbox zu spielen, der darf sich freuen. PS2-Spieler ohne Alternativen schauen in die Röhre, denn wirklich empfehlenswert ist die Umsetzung leider nicht.

TEST MAX PAYNE 2

Hersteller: Take 2
Entwickler: Remedy/Rockstar Vienna
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Pro Logic II
Umfang: 6-8 Stunden

Internet: www.take2.de

Spieler 1 **Termin**
Erhältlich
USK-Freigabe **Preis**
Keine Jugendfreigabe **Ca. € 60,-**
Geniale Atmosphäre
Große Präsentation und Inszenierung
Heftige Ruckelanfälle
Matschige Optik

GRAFIK **SOUND** **MULTI**
69% **88%** **—** **68%**

„Technisch leider enttäuschende Umsetzung des PC-Hits mit ziemlich umständlichem Speichersystem.“

INFO GEWINNSPIEL

GEWINNSPIEL MAX PAYNE 2

Stylische Preise zum stylischen Spiel

Max Payne ist cool, so viel steht fest. Was bietet sich da besser an, als ebenso coole Gewinne zu verlosen? Praktische Jacken mit Remedy-Aufdruck, schicke Mützen für die kalte Jahreszeit, seltene Anstecknadeln mit Motiven des Spiels und natürlich T-Shirts sind im Angebot.

Die Gewinne:

- 5x *Max Payne 2*-Jacke
- 5x *Max Payne 2*-Mütze
- 5x T-Shirt
- 5x *Max Payne 2*-Pinnnadeln (ohne Abbildung)



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „P28“ an folgende länderspezifische Nummern:

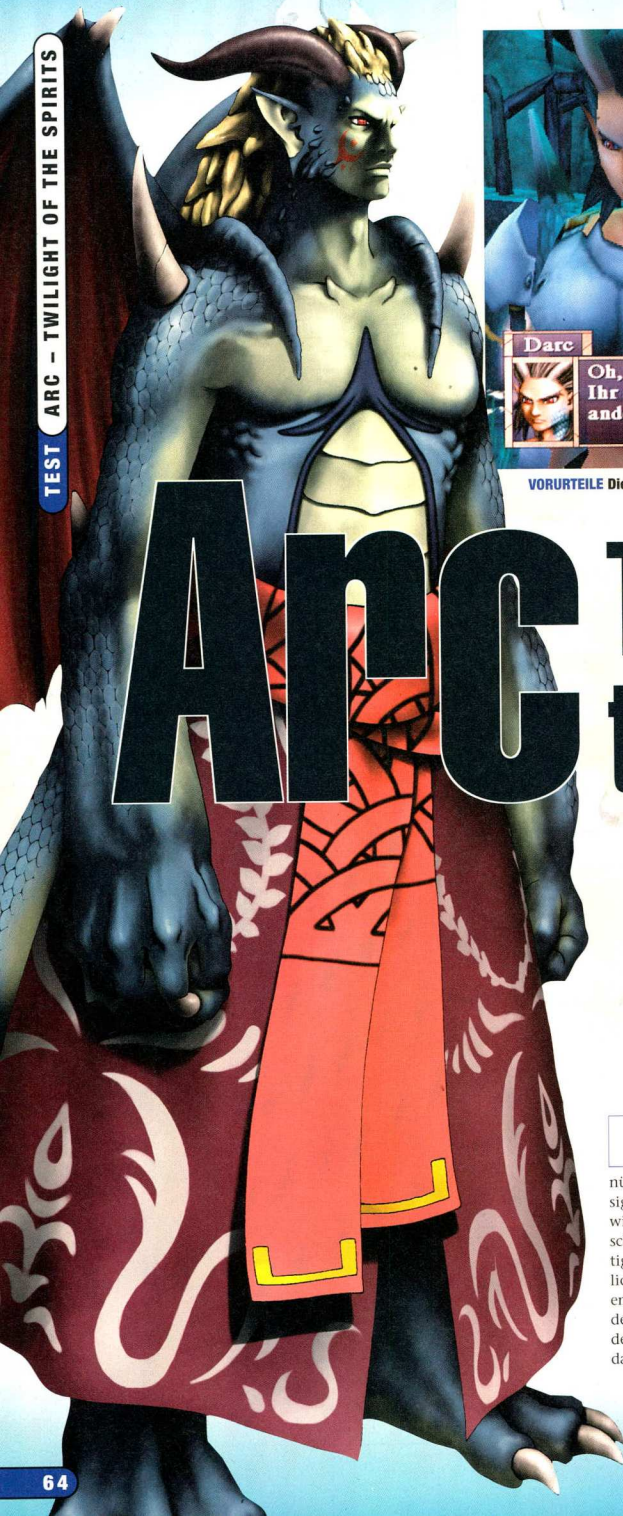
D: 81114 € 0,49*/SMS,
Alle Netze! (*VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 72444, sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010, € 0,60

Oder rufen Sie uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:
PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Max Payne,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 07. Januar 2004.





Darc

Oh, ich habe schon verstanden.
Ihr Menschen denkt an nichts
anderes als euch selbst.

VORURTEILE Die Rasse der Deimos lebt im Krieg mit den Menschen.

ARC Twilight of the Spirits

Gute Nachrichten für alle
schizophrenen Veranlagten:
Sony lässt Sie glatt in zwei
Rollen auf einmal schlüpfen!

Der geübte Fantasy-Held kennt diese Situation zur Genüge: Irgendein Irrer hat eine riesige Streitkraft im Rücken und will sich auf einmal fünf verschollener Geistersteine bemächtigen, um mittels deren unendlicher Kraft zum lebenden Gott emporzusteigen. Dass die Allianz der Menschen und die Rasse der monsterartigen Deimos was dagegen haben, ist ihm ziemlich egal. Zwei Brüder, wie sie unterschiedlicher nicht sein können, versuchen, dieses Vorhaben zu verhindern.

Der eine heißt Kharg, ist ein waffengeübtes Menschenkind und wuchs wohl behütet im Hause seiner Mutter in einer verschlafenen Stadt auf. Sein Bruder Darc, ein Mischwesen aus Mensch und Deimos, hat als Sklave einer diabolischen Froschhexe eine vergleichsweise schwerere Kindheit hinter sich und muss seit jeher mit dem Spott seiner reinrassigen Deimos-Kollegen umgehen. Beide wissen anfangs noch nichts voneinander und müssen im weiteren Verlauf der Story die Welt vor ihrem drohenden Untergang retten.

JEDE MÜNZE HAT ZWEI SEITEN

Noch vor ein paar Monaten mussten Rollenspielfreaks zum Importhändler ihres Vertrauens rennen, um ein Exemplar von *Arc - Twilight of the Spirits* zu ergattern; nun erscheint diese kleine Softwareperle endlich auch hierzulande.

Sie schlüpfen in die Rollen der zwei Brüder Kharg und Daro; witzigerweise spielen Sie nacheinander mit jedem der beiden immer ein paar Kapitel. So erleben Sie den Verlauf der Handlung aus zwei Perspektiven. Die ersten Stunden des Games kommen allerdings etwas schwer in die Gänge; viel Text und wenig Kämpfe lassen das Spiel anfänglich eher langatmig erscheinen. Dies legt sich aber nach ein paar Stunden und die Story rund um die zwei Welten der Menschen und der Deimos beginnt richtig spannend zu werden. Das große Ziel ist es, fünf große Geistersteine zu finden und die beiden Parteien zu vereinen. Dabei mischt sich eine dritte Macht ein und will ihr Stück vom Kuchen abhaben.

EINE PRISE TAKTIK GEFÄLLIG

Nach und nach gesellen sich die unterschiedlichsten Mitstreiter an die Seite des jeweiligen Protagonisten. Umgeben von kamplustigen Wuschelköpfen bis hin zu muskelbepackten Axtschwingern stürzt man sich sodann in die Kämpfe, welche bei *Twilight of the Spirits* ein besonderes Schmankelement sind: Zuerst sucht man sich die aktiven Kampfteilnehmer heraus. Dies ist insofern wichtig, dass je mehr eigene Akteure mit in die Schlacht ziehen,

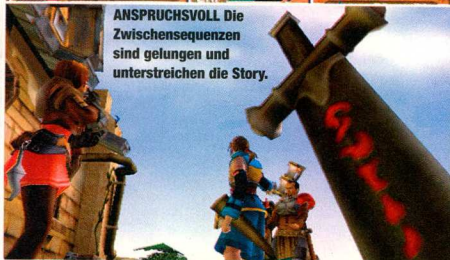
desto weniger Erfahrungspunkte dabei für jeden Einzelnen herauspringen. Und dies bedeutet natürlich einen langsameren Levelaufstieg. Im Kampfareal angekommen, bewegt man nun ohne Zeitdruck seinen Charakter an die gewünschte Position und hat dann die Möglichkeit, eine Aktion zu starten. Vom Nahangriff über das Benutzen eines Kampfskills bis hin zum Wirken von Zaubersprüchen reicht hier die Palette der Möglichkeiten. Auch die Stellung zum Gegner ist wichtig; so sind Treffer in den Rücken doppelt schmerzhaft. Wird ein Charakter oft getroffen, beginnt er zu funkeln und ab sofort sind sogar Teamangriffe möglich. Erledigte Feinde hinterlassen beizeiten Gold und Gegenstände, die während des Kampfes eingesammelt werden müssen. Schnell erlernt, entwickelt sich dieses simple System zu einem echten Taktikknüller; kurzweilige und interessante Schlachten sind so vorprogrammiert.

SCHAFTE, SCHAFTE, HELDEN BAUE

Rollenspielüblich hat jeder Held seine eigenen Charakterwerte wie Angriffskraft, Geschwindigkeit, Verteidigung und Trefferquote, die bei jedem Levelaufstieg verbessert werden. Dieses erreicht der Spieler durch fleißiges Sammeln von Erfahrungspunkten, welche man nach erfolgreichen Kämpfen erhält. Weiterhin können bestimmte Zauber und Skills erlernt werden, die vom nützlichen Heilspruch bis hin zum mächtigen Wirbelsturm variieren und jedes Abenteuerherz höher schlagen lassen. Das Einsetzen dieser Fähigkeiten kostet



EINE RUNDE SACHE
Der Bewegungsradius im Kampf wird kreisförmig dargestellt.



ANSPRUCHSVOLL Die Zwischensequenzen sind gelungen und unterstreichen die Story.



INFORMATIV Der Charakterbildschirm ist übersichtlich.



ZWEI MIT EINER KLASSE
Taktisches Vorgehen erlaubt multiple Angriffe.

INFORMATIV, VIELSEITIG, TOP-AKTUELL

HobbyTronic
täglich
9-18 Uhr
Computerschau
11.-15.2.2004

27. Ausstellung für PCs, Software,
Games & Elektronik

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- Interessante Sonderschauen



Messe Westfalenhallen Dortmund

Messe Westfalenhallen Dortmund GmbH · Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund

Tel.: 0231 / 12 04-521 o. -525 · Fax: 0231 / 12 04-678 o. -880 · www.hobbytronic.de · E-Mail: messe@westfalenhallen.de

Neueste Produkte und Informationen für alle Computer-Freaks!
Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Mit einer umfassenden Marktübersicht über PCs, Software, Games, Elektronik, Online-Kommunikation und Multi-Media.
Sehen, vergleichen, antesten, mitnehmen ...

in Arc eine bestimmte Anzahl so genannter Geistersteine, die man bei getöteten Monstern findet oder in Shops erwirbt. Waffen gibt es leider keine zu kaufen oder zu finden; dafür kann man in die jeweiligen Schnitzelwerkzeuge diverse Upgrades einsetzen. Höhere Kampfkraft, bessere Konterattacken oder eine Extra-Feuerattacke sind das Ergebnis.

ES KANN NUR EINEN WEG GEBEN

Arc ist ein sehr linear aufgebautes Rollenspiel. Auf einer Übersichtskarte zieht eure Party von Location zu Location. Dort angekommen, sprechen Sie mit zahlreichen NPCs, besuchen Shops, holen sich Aufträge ab oder werden in Kämpfe verwickelt. Eine echte Handlungsfreiheit ist somit nicht gegeben; dies verhindert allerdings die endlosen Zufallskämpfe, welche bei anderen Rollenspiel-Titeln sehr oft negativ ins Gewicht fallen. Einsteiger werden sich aufgrund dessen und ob der für Rollenspiele vergleichsweise kurzen Spieldauer von ca. 50 Stunden gut zurechtfinden. Die Grafik ist guter Durchschnitt und für dieses Genre typisch; die Animationen der Figuren und der Zwischensequenzen sind sehr ordentlich. Bei der Übersetzung der Texte ins Deutsche hat Sony ganze Arbeit geleistet. Mir ist kein richtig gravierender Fehler aufgefallen. Hervorzuheben ist auch der Soundtrack: Die sehr abwechslungsreichen Melodien unterstützen das Fantasy-Ambiente gekonnt, erscheinen fast nie nervig und entführen Sie in die atmosphärische Welt von Arc – Twilight of the Spirits.

WINFRIED RUDROF

DETAIL-CHECK | ARC – TWILIGHT OF THE SPIRITS

Arc gegen Final Fantasy X

Wir vergleichen Arc – Twilight of the Spirits mit dem RPG-König Final Fantasy X.



ARC – TWILIGHT OF THE SPIRITS

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: Festgelegte Kämpfe beim Betreten einer Karte. Rundenbasiert. Jeder Charakter wird gezogen und hat eine Aktion frei.
Bewegung: In Städten und Häusern frei, auf der Karte zieht ein Party-Symbol von Ort zu Ort.
Spieleffekte: 2 Hauptfiguren, nacheinander spielbar. Mehrere spielbare Party-Mitglieder stoßen nacheinander hinzu. Ein paar NPCs.
Spieldzeit: Ca. 50 Stunden. Da das Spiel sehr geradlinig ist, gibt es nur wenige Nebenquests.
Aufleveln: Während der Kämpfe werden Erfahrungspunkte und Skillpoints verteilt. Neue Skills „kosten“ Punkte.

STORY ★★★★★

Unterschiedliche Story für beide Hauptcharaktere, später finden die zwei Handlungsstränge zueinander. Hauptaufgabe ist das Finden von fünf Geistersteinen.

MENÜFÜHRUNG ★★★★★

Von Anfang an kein Problem; alle Menüs im Spiel sind sehr übersichtlich und absolut logisch aufgebaut.

GRAFIK ★★★★★

Ansicht von schräg oben, gute Animationen im Kampf.

VIDEOS ★★★★★

Schöne Zwischensequenzen in Spielgrafik; guter Durchschnitt.

MUSIK ★★★★★

Der Soundtrack reicht von episch bis poppig. Einen Tick besser als bei FF X.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



FINAL FANTASY X

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: Zufallskämpfe. Stark rundenbasiert. Im Kampf drei Figuren, die jederzeit beliebig ausgewechselt und mit Ausrüstung versehen werden.
Bewegung: Bewegungsfreiheit sowohl in Städten als auch auf der Überweltkarte.
Spieleffekte: 7 Hauptfiguren, nicht einzeln spielbar. Wenige spielbare Nebencharaktere, dafür viele wichtige „legendäre“ NPCs.
Spieldzeit: Reine Spielzeit ca. 60 Stunden. Um alles freizuspüren, über 200 Stunden.
Aufleveln: Durch eifriges Sammeln von Erfahrungspunkten in Kämpfen und auf dem Sphäroret.

STORY ★★★★★

Gewohnt epische Story. Blitzballspieler Tidus wird in die Welt Spira verschlagen, wo er mit Yuna nach Gründen für seine Zeitreise sucht. Dabei rettet sie die Welt vor „Sin“.

MENÜFÜHRUNG ★★★★★

Nach kurzer Einarbeitungsphase findet man sich in den umfangreichen Menüs zurecht und kann die Charaktere optimal ausrüsten.

GRAFIK ★★★★★

Hervorragende Grafik, sehr effektiv, tolle Charaktermodelle.

VIDEOS ★★★★★

Aufwendige Zwischensequenzen in gewohnter Final Fantasy-Qualität.

MUSIK ★★★★★

Gewohnt aufwendige Kompositionen von Nobuo Uematsu.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer
sieht fast aus wie ein ORK.

Aller Anfang ist schwer. In den ersten Stunden ist die Story etwas eintönig und man wird mit viel Text konfrontiert. Nach ein paar Stunden beginnt Arc allerdings sein Suchtpotenzial voll auszuspüren: Die Kämpfe sind sehr anspruchsvoll, aber dennoch einfach zu handhaben und machen viel Spaß. Auch die Story mit ihren vielschichtigen Charakteren beginnt einen in ihren Bann zu ziehen. Alles in allem ist Arc ein super Rollenspiel, welches mir vor allem aufgrund seines genialen Kampfsystems einige Stunden meines Lebens versüßt hat.

TEST ARC

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Cattle Call
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	Ca. 50 Stunden

Internet: www.playstation.de

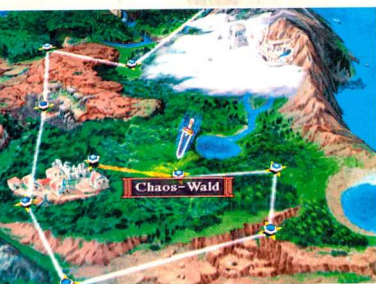
Spieler 1	Termin 28. Januar
-----------	-------------------

USK-Freigabe Ab 6 Jahren	Preis Ca. € 60,-
--------------------------	------------------

- Exzellentes Kampfsystem
- Schöne Soundunterlegung
- Interessante Storyline
- Anfang etwas langatmig

INZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
77%	85%	—	86%

„Ein **spitzenmäßiges Rollenspiel** mit durchdachtem Kampfsystem und sehr gutem Soundtrack“



PER PEDES Auf einer Übersichtskarte bewegen Sie Ihre Party.



ATTACKE Unser Bogenschütze setzt zu einem seiner mächtigen Special Moves an.



WITZIGE GEGNER Die Feinde ähneln manchmal mutierten Teletubbies.



GLADIATOR

SCHWERT DER RACHE™

„Schon lange hat mich kein Spiel dermaßen positiv überrascht wie Gladiator:
Schwert der Rache.“ (OXM 11/03)

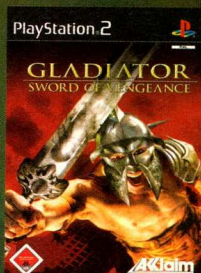


85%

Verfügbar in zwei Versionen



deutsche Version



englische Version (UNCUT)



PlayStation®2

XBOX

PC
CD-ROM

Acclaim®

GLADIATOR: Sword of Vengeance™ © 2002 Acclaim Studios Manchester. All Rights Reserved. Acclaim & © 2002 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Manchester. All Rights Reserved. Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTEILT DURCH KRYMM Entertainment GmbH. Importiert von KRYMM Entertainment GmbH. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.acclaim.de

EverQuest Online Adventures

VIDEO

Zeit für die Gruppentherapie: Das PS2-EverQuest startet in Deutschland!



Auf dem PC ist das Internet-Rollen-spiel *EverQuest* schon seit 1998 ein Dauerbrenner – und diesen Erfolg will Sony nun auch mit der PlayStation-2-Version des Fantasy-Spektakels feiern. *EverQuest Online Adventures* spielt zwar in der gleichen Welt, aber 500 Jahre vor dem *EverQuest*, das die PC-Spieler kennen. Nicht alle Orte und Monster sind also gleich. Wir durften schon vor dem deutschen Start die ersten Monster jagen, uns mit anderen Vorab-Spielern unterhalten und die Charaktere steigern. Aber macht es wirklich Spaß?

ALLTAG IN NORRATH

Je nachdem, welche der zehn Rassen (zum Beispiel Barbar, Dunkeelf, Zwerg, Halbling, Gnom, Eremit oder Mensch) und 14 Klassen (Barde, Kleriker, Druide, Verzauberer, Magier, Nekromant, Walddläufer, Paladin etc.) Sie zu Anfang wählen, starten Sie an verschiedenen Orten der riesigen Fantasiewelt Norrath. Von Ihrem Gildemeister erhalten Sie nach und nach Missionen, die Sie schnell mit der Umgebung und dem gelungenen Interface bekannt machen. Auf diese Art erlegen Sie Ihre ersten Monster, sammeln fleißig Erfahrungspunkte und leveln Ihren Charakter hoch. Die Beute von erlegten Tieren und Monstern können Sie verkaufen und sich von dem Geld neue Ausrüstung, Waffen oder Fertigkeitsschulungen zulegen, um Ihre Kampfkraft zu

steigern. An diesem monotonen Spielprinzip ändert sich nichts, deshalb sind Solo-Spiele auch sehr langweilig. Ab Level 7 können Sie gefahrlos mit bis zu drei anderen Spielern auch stärkere Monster in der Gruppe jagen – das bringt mehr Erfahrungspunkte und macht endlich mal Laune.

GRAFIK, SOUND – ARGH!

Aufgrund der hohen Sichtweite im Spiel erkennen Sie zwar weiter entfernte Gegner sehr gut, allerdings schränkt dies die Grafikqualität auch stark ein. Im Vergleich zu aktuellen Grafikallern ist Norrath eine Enttäuschung: Die Bäume sind kantig, Gebäude ungewöhnlich groß dimensioniert und Texturen grob aufgelöst. Die wenigen Soundeffekte sterbender Tiere oder angreifender Monster sind nicht gerade eine Offenbarung und die anfangs noch beeindruckende Hintergrund-Musik raubt Ihnen spätestens nach drei Stunden Spielzeit den letzten Nerv. Glücklicherweise lassen sich Effekte und Musik im übersichtlichen Spielmenü abschalten. Mit anderen Spielern können Sie auf drei Arten reden: entweder über vorgefertigte Sprachbausteine, mit einer umständlichen virtuellen Tastatur oder aber (die beste Wahl!) mit einer separaten USB-Tastatur. Die virtuelle Tastatur ist umständlich, nicht besonders hilfreich, aber für Spieler ohne Tastatur leider nötig. Die Sprachbausteine sind

zwar zweckdienlich, allerdings wahre Stimmungsräuber. Schade, dass Sony keine Voice-Chat-Funktion für USB-Headsets eingebaut hat.

MANÖVERKRITIK
EverQuest Online Adventures ist ein teurer Spaß: Neben dem Spiel (60 Euro) brauchen Sie noch Sonys Netzwerk-Adap-

ter (40 Euro), eine separate 8-MByte-Memory-Card (30 Euro) und eine DSL-Internet-Anbindung (Preis je nach Anbieter). Dazu kommen nach dem Frei-

monat noch 10 Euro monatliche Onlinekosten, die an Sony gehen – man kann leider nur per Kreditkarte zahlen.

BERND HOLTSMANN

GEMEINSAM STARK
 Diese Nadelzahn-Spinne macht's nicht mehr lang.



TEAMWORK
 Einige Missionen lassen sich nur im Team erledigen – das macht auch mehr Spaß.



TEST EQ ONLINE ADVENTURES	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony Online Entertainment
Genre:	Online-Rollenspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	300 bis 500 Stunden
Internet: www.playstation.de	
Spieler 1	Termin 21. Januar
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 60,-
● Riesige Spielwelt ● Gute Zugänglichkeit ● Schwache Grafik ● Dürtiger Sound	
GRAFIK	SOUND
65%	70%
MULTIPLAYER	
80%	
EINZEL	
-	
„Gediegenes Online-Rollenspiel, mit deutschem Server, grafisch recht trist. Achtung: Monatliche Gebühr!“	

MEIN FAZIT	GUT
	Bernd Holtmann vergisst sich.
Ich bin nicht ganz zufrieden mit <i>EverQuest Online Adventures</i> (EQOA). Doch trotz sehr starker Defizite im Grafik- und Soundbereich verspricht das Spiel einen gewissen Charme, dem ich mich nicht entziehen kann: Es ist leicht zugänglich, einfach zu bedienen und die Online-Welt ist rund um die Uhr geöffnet. Allerdings hat die Sache einen Haken: Viele Online-Spieler sind noch Anfänger und besitzen keine USB-Tastatur. Das macht die Teamkoordination natürlich schwierig und Missionsbesprechungen zur absoluten Qual. Hoffen wir, dass die PS2-Fassung eine ebenso große und bunte Online-Community hervorbringt wie die PC-Version.	

DER HERR DER RINGE

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Lebe den Film. Sei der Held.

Schlüpfe in die Rolle eines der neun Helden des Spiels und verteidige Mittelerde gegen Saurons dunkle Horden. 15 interaktive Schauplätze wie Minas Tirith und die Schicksalsklüfte. Kämpfe gegen den König der Toten, Kankra und den Herrn der Ringgeister. Begleite Gandalf, Frodo und Aragorn auf ihrer gefährlichen Reise. Kämpfe im Multiplayer-Modus an der Seite eines Freundes.

AB 17. DEZEMBER IM KINO!
www.herrderlinge-film.de



GAME BOY ADVANCE

NEW LINE CINEMA



Challenge Everything

© MMIII New Line Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs" sowie alle dazugehörigen Namen, Charaktere, Gegenstände, Ereignisse und Orte sind Marken der Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises unter Lizenz von New Line Productions, Inc. Spielcode sowie bestimmte audiovisuelle Komponenten © 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und Challenge Everything sind Marken der Electronic Arts Inc. EA GAMES ist eine Electronic Arts-Markte. TM, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo. TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo.

Destruction Derby Arenas



Ein PSone-Klassiker kehrt zurück – wir machten eine **Offline-Probefahrt!**



Mit den ersten beiden *Destruction Derby*-Spielen legte das Entwicklerteam Reflections Mitte der Neunzigerjahre den Grundstein für zukünftige Hits wie *Driver* und *Stuntman*. Der Spielablauf war ursprünglich noch ziemlich geradlinig, doch die ausgefeilte Fahrzeugphysik und das ungeahnt realistische Schadensmodell fesselten schon damals die Spieler vor die Bildschirme. Nach langer Wartezeit soll mit *Arenas* im Januar nun endlich das erste PS2-Spiel der Reihe erscheinen, das wie schon der dritte (und letzte) PSone-Teil *Destruction Derby Raw* nicht mehr von Reflections, sondern von Studio 33 entwickelt wurde. Obwohl das Network-Gaming eine der großen Stärken des Spiels sein soll, war die uns vorliegende Testversion noch nicht online spiel-

bar. Daher gilt dieser Test nur für reine Offline-Spieler, einen Nachttest der Online-Features liefern wir in einer der nächsten Ausgaben nach.

MERKLICH ANDERS

Man sollte denken, dass bei solchen Karambolagen-Simulationen ein Spiel wie das andere ist, doch erstaunlicherweise erweist sich *Arenas* spielerisch als deutlich anders als seine Vorgänger. Das Fahrverhalten der Autos wurde merklich vereinfacht und der gewöhnliche Rennalltag wird durch allerlei Extras wie Elektro-Schocker, Reparatur-Kits und zeitweise wirkende Schilder aufgepeppt. Im Laufe des Spiels wird Ihr Fahrzeug zudem (ganz automatisch) ausgerüstet. Was anfangs nur als normaler Turbolader fungierte, wird sehr schnell zum protzigen Düsenantrieb, mit dem Sie die Konkurrenz von der Strecke fegen. Hier

zeigt sich dann auch, dass die größte Stärke der Serie nicht vergessen wurde: Die Crashes und Überschläge sind herrlich anzuschauen und ziehen mit der Zeit entsprechend verformte und rauchende Fahrzeugwracks nach sich. Ebenso spannend ist die neue Möglichkeit, durch das Überfahren bestimmter Spreng-Symbole größere Teile der Strecke einstürzen zu lassen.

Im Offline-Modus gibt es drei Spielmodi: Als Erstes wären die Zerstörungs-Rennen zu nennen, bei denen Ihre abschließende Punktzahl über Sieg oder Niederlage entscheidet. Punkte gibt es für spektakuläre Crashes, gute Platzierungen oder einfach nur fürs Aufsammeln entsprechender Punktzahl-Symbole während des Rennens.

Die zweite Disziplin sind die Arena-Veranstaltungen, bei denen die Punktzahl nach Ablauf eines Zeitlimits entscheidend



INS MEER ABGEDRÄNGT Die Computergegner fahren ziemlich aggressiv.

RUNTER MIT DIR! Im Offline-Modus können nur zwei Spieler gleichzeitig fahren.



ist. Hier sollten Sie bei aller Crashfreudigkeit darauf achten, dass Sie auch bis zum Schluss durchhalten, denn mit einem zerstörten Wagen sind alle zuvor gesammelten Punkte nichts wert. Zu guter Letzt bleibt noch der Meisterschafts-Modus, in dem Sie die Strecken für die anderen Spielmodi erst freispielen müssen. Hierbei folgt auf drei Zerstörungs-Rennen eine Arena, die endgültige Punktzahl aller vier Veranstaltungen entscheidet über Ihre Endplatzierung – von diesen Viererpacks sind wiederum insgesamt vier zu gewinnen. Nach dem Gewinn der gesamten Meisterschaft bleiben neben vielen zusätzlichen Fahrern noch je eine Bonus-Rennstrecke und Arena freizuspielen. Abgesehen vom Speichern nach den Arena-Rennen gibt es hier leider keine Möglichkeit, direkt bestimmte Abschnitte auszuwählen. Falls Sie später

mal Ihre Ergebnisse im dritten Meisterschafts-Abschnitt verbessern wollen, müssen Sie erst die acht Rennen davor hinter sich bringen. Ein wenig relativiert wird die Frustgefahr durch den generell recht niedrigen Schwierigkeitsgrad. Das Spiel wurde insgesamt gut lokalisiert (deutsche Texte und gelungene Sprachausgabe), die Musikbegleitung ist dagegen genau wie die Soundeffekte ziemlich belanglos. Die knallige Grafik wechselt je nach Strecke und Gegnereufkommen zwischen flüssiger und gerade noch erträglicher Darstellung. Nervig sind die automatisch wechselnden Kameraperspektiven bei Crashes. Oft können Sie dank Turbo-Boost schnell wieder davonbrausen, doch die Kamera zeigt dummerweise Ihren Wagen noch für einige Sekunden von vorne.

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSICHT! Fahren Sie über ein TNT-Symbol, stürzt dieser Turm ein (links). **MASSENKARAMBOLAGE** So was überfordert die Kollisionsabfrage (rechts).

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki
fährt alles kaputt.

Trotz aller Begeisterung für die Serie muss ich Arenas insgesamt leider als leicht enttäuschend bezeichnen, hatte ich doch einen klaren Vorsprung gegenüber dem Nachahmer *Crashed* erwartet. Die gerade mal zweckmäßige Grafik wäre ja noch okay, aber dann doch bitte zumindest etwas flüssiger, Studio 33! Auch vermisse ich das realistischere Fahrverhalten der Vorgänger. Spaß macht's trotzdem, die Unfälle sind nach wie vor ein Quell stetiger (Schaden-)Freude und gerade die Zerstörungsorgien in den Arenen sind gewohnt fesselnd. Im Online-Betrieb gegen 15 Mitspieler könnte es noch deutlich spaßiger werden.

TEST DESTRUCTION DERBY ARENAS

Hersteller: Sony
Entwickler: Studio 33
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 12+2 Strecken

Internet: www.playstation.de

Spieler 1-2 (offline)	Termin 7. Januar
USK-Freigabe Ab 6 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- ✓ Gewohnt spaßige Crashes
- ✓ Viele zerstörbare Streckenobjekte
- ✓ Grafik zweckmäßig und ruckelig
- Offline wird's recht schnell fad

INZELSPIELER
GRAFIK | SOUND | MULTI
69% | 66% | 75% | 75%

„Offline eine **unspektakuläre PS2-Neuauflage** mit Funracer-Anleihen. Der Online-Härte-test steht noch aus.“



AM ABGRUND Im Colosseum sollten Sie sich von der Mitte fernhalten.

Maximo

vs. Army of Zin

Was trugen die alten Rittersleut wohl drunter? Capcom meint: **Boxer-shorts mit Herzchen-Muster!**

Ursprünglich ein Runninggag aus Capcoms *Goblins*-'n' *Goblins*-Serie, wurde die todschicke Unterwäsche auf der aktuellen Konsolen-Generation zu einem Markenzeichen von Maximo, dem titelgebenden Helden aus der hauseigenen Hommage an diese Jump&Run-Klassiker. Bekommen hat der Ritter die kultige Unterwäsche von seiner Geliebten Sophia, die seit dem Ende des ersten Spiels nicht wieder aufgetaucht ist, doch obwohl Maximo die Suche nach ihr noch nicht aufgegeben hat, dreht sich die Handlung, wie der Titel schon verrät, in erster Linie um den Kampf gegen die Zin-Armee – einen Haufen aggressiver Roboter, die von gefangenen Geistern angetrieben werden und in den Dörfern der Spielwelt plötzlich für Schrecken sorgen. Natürlich

ist auch Maximos alter Kumpel Grim, kurz für Grim Reaper (engl. „Sensenmann“), wieder mit von der Partie, auch wenn den die Zin-Attacken weniger stören – vielmehr irritiert den Galgenhumor-Profi die Tatsache, dass trotz aller zu beklagenden Opfer in letzter Zeit keine Neuankömmlinge in der Unterwelt zu verzeichnen waren.

ZU ZWEIT GEGEN EINE ARMEE

Konnten Sie im Vorgänger nur Maximo selbst steuern, so ist es diesmal auch möglich, in die Rolle des Sensenmanns zu schlüpfen und seines Amtes zu walten, wenn auch immer nur für wenige Sekunden, bis sich die entsprechende Energieanzeige geleert hat. Grim fungiert quasi als eine Art lebende (Hmmm ...?) Smartbombe und eignet sich perfekt



TODSCHICK! Viel eindrucksvoller kann ein Ritter nicht auftreten!

DURCHHALTEN! Mit dem Eishammer helfen Sie dem Seemann in Not.



IN DER DEFENSIVE Gegen mehrere Gegner macht sich der Schild bezahlt.

dafür, in brenzligen Situationen blitzschnell eine Schneise durch die gegnerischen Reihen zu schlagen. Doch oft kommt Maximo eigentlich gar nicht in die Verlegenheit, um Hilfe bitten zu müssen – und dafür sorgt vor allem das veränderte Power-up-System: Während sämtliche Superwaffen wie das Feuerschwert und der magnetische Schild beim ersten *Maximo*-Spiel nur bis zum nächsten Bildschirmtod anhielten, bleiben sie Ihnen diesmal permanent erhalten. Zudem ist mit dem Hammer eine zwar langsamere, aber dafür umso kräftigere Alternative zum altbewährten Schwert dazugekommen, mit der Sie zusätzlich einige sonst versperrte Durchgänge freilegen und Druckschalter betätigen können – per Knopfdruck können Sie jederzeit zwischen den beiden Waffentypen wechseln. Beibehalten wurde das vierstufige Rüstungssystem und natürlich steht Maximo beim niedrigsten Rüstungsgrad mal wieder nur in Unterwäsche

da. Nicht immer kommen hier die berühmten Herzchen-Shorts zum Vorschein, denn auch in diesem Punkt gibt es interessante Alternativen zu kaufen. Seien es die gepanzerten Shorts, die Grundvoraussetzung für die goldene Rüstung (vierte Stufe) sind, oder die vibrierende Glücks-Unterwäsche (im Spiel unverfänglich Schatzsucher-Shorts genannt), die immer dann Ihr Joy-pad in Schwingungen versetzt, wenn Sie sich in der Nähe von versteckten Gegenständen befinden. Während Sie stärkere Waffen wie den Eishammer unweigerlich im Laufe des Abenteuers finden, müssen Sie neue Unterwäsche sowie Fähigkeiten wie zusätzliche Angriffstechniken fürs Schwert oder schnelleres Schild-Werfen bei den zahlreichen Händlern käuflich erwerben.

DER RITTER ALS RETTER

In aller Regel müssen Sie diese Händler aber zuerst vor einer Zin-Attacke retten, denn die gewalt-



GERN GESCHEHEN! Die Dorfbewohner zeigen sich dankbar für Ihre Hilfe.

**DIE WELT HAT VIELE
BARBAREN,
GLADIATOREN
UND KRIEGER GESEHEN!**



**ABER ES GIBT NUR EIN ORIGINAL!
ES GIBT NUR EINEN...**



tätigen Übergriffe der Robotarmee lassen die Leute im Spiel vorher an nichts als panische Flucht denken, nur in wenigen Ausnahmefällen kämpfen sie tatsächlich Seite an Seite mit Maximo gegen die mysteriösen Angreifer. Auch die sonstigen Dorfbewohner sollten Sie tunlichst retten, sonst verpassen Sie womöglich wertvolle Tipps und großzügige Belohnungen. Am Ende jedes Levels können Sie sehen, wie viele Leute Sie retten konnten – ein erneuter Anlauf ist problemlos möglich, denn im Gegensatz zum Vorgänger können Sie hier auf einer Oberwelt-Karte jederzeit direkt in bereits besuchte Gebiete zurückkehren und Speichern ist nach jedem Level möglich.

Wenn Maximo nicht gerade gegen irgendwelche fantasievollen Wesen wie Kürbiskopf-Vogelscheuchen und Killerkarnickel kämpft, hüpfert er meistens mit seiner praktischen Doppelsprung-Technik über gähnende Abgründe. Die Jump&Run-Aufgaben sind oft millimetergenau abgemessen, aber stets fair. Das Absprung-Timing wird sehr großzügig interpretiert und selbst wenn ein Sprung ein wenig zu kurz war, kann Maximo oft noch seine Waffe an einem Vorsprung festrammen und sich daran hochziehen. Alle paar Levels sind natürlich auch Endgegner-Duelle zu bestehen, die ähnlich herausfordernd sind wie im Vorgänger.

Die deutsche Version bietet eine englische Sprachausgabe, deutsche Texte, eine sehr gute PAL-Anpassung und zusätzlich auch eine 60-Hz-Option. Überhaupt gibt es an dem Spiel fast nichts zu bemängeln: Es gibt zwar ab und zu leichte Slowdowns, doch stören die nicht weiter und generell läuft das Spiel vorbildlich mit superflüssigen 60 Bildern pro Sekunde, ist optisch wie akustisch superstimmig und steuert sich einfach traumhaft. Höchstens in Sachen Spieldauer dürfte man mehr erwarten, denn erfahrene Spieler könnten durchaus nach einem durchgeockten Tag bei der Endsequenz gelangt sein. Andererseits ist der Umfang hier dem spielerischen Gehalt angemessen – noch ein paar Levels mehr und der generell nicht sooo abwechslungsreiche Spielablauf würde vermutlich etwas ermüdend wirken. Maximos ausgereiftes zweites Abenteuer verdient sich damit den PLAYZONE-Ritterschlag, sprich: die Hit-Auszeichnung!

MICHAEL PRUCHNICKI

DETAIL-CHECK | MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

Entscheidend verbessert!

Das erste Maximo-Spiel war Ihnen zu schwierig und der Frust überwog? Auch dann sollten Sie dem Nachfolger eine Chance geben! Denn auch wenn die beiden Spiele oberflächlich betrachtet sehr ähnlich sind, so hat Capcom doch an den entscheidenden Stellen Feintuning betrieben und den Spaßfaktor erhöht!



MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

KAMPFSYSTEM

Das Combosystem wurde erweitert, zudem gibt es als Alternativ-Waffe zum Schwert diesmal einen riesigen Hammer.

POWER-UPS

Sämtliche Zusatzfähigkeiten und Extrawaffen bleiben Ihnen dauerhaft erhalten, können aber nicht gleichzeitig benutzt werden. Im Ausrüstungs-Menü treffen Sie eine Auswahl.



EINKAUFEN

Wenn Sie einen Händler vor einer Zin-Angriffen beschützt haben, bietet er Ihnen die Auswahl aus gut einem halben Dutzend Gegenständen und erlebbarer Fähigkeiten.

LEVELBEWOHNER

Neben Gegnern treffen Sie auch auf Dorfbewohner, die Sie im Kampf unterstützen oder aus Fallen und Kerkern befreien müssen.



SPEICHERSYSTEM

Nach jedem durchlaufenen Level können Sie kostenlos auf der Oberwelt-Karte speichern.

LEVELANWAHL

Sie können jederzeit direkt in einen beliebigen Level zurückkehren. Dies geschieht ganz risikofrei auf dem Oberwelt-Bildschirm.

UMFANG

5 Welten, 21 Levels

SCHWIERIGKEITSGRAD

Steigert sich im Laufe des Spiels, bleibt aber stets fair und schaffbar. Trotzdem fordernd.

GRAFIK

Durch bessere Effekte einen Tick hübscher als der Vorgänger, neue 60-Hz-Option

SOUND

Die Musikstücke gehen aber weniger ins Ohr als bei Teil 1. In den Zwischensequenzen gibt's gute englische Sprachausgabe.



MAXIMO

KAMPFSYSTEM

Ein einfaches Combosystem mit einigen Special Moves sorgt für spaßige Schwerkämpfe gegen Untote aller Art.

POWER-UPS

Manche Power-ups wirken nur vorübergehend, andere immerhin bis zu Maximos nächstem Bildschirm. Sammeln Sie zu viele an, müssen Sie eine Auswahl treffen.



EINKAUFEN

Früher war die Auswahl noch nicht so groß: Innerhalb der Levels finden Sie Steinringe. Jeder von diesen gibt gegen Bezahlung den (einzigen) darin befindlichen Gegenstand frei.

LEVELBEWOHNER

Alles, was sich bewegt, freut sich auf Ritter zum Mittagessen. Da können Sie beim besten Willen nichts ausdiskutieren!



SPEICHERSYSTEM

Speichern ist nur in den Oberwelt-Levels (für 100 Goldstücke) oder nach Endgegnern drin.

LEVELANWAHL

Levelsprünge sind nur in den Oberwelt-Levels möglich und daher mit zusätzlicher Latscherei und Kämpfen verbunden.

UMFANG

5 Welten, ca. 20 Levels

SCHWIERIGKEITSGRAD

Anfangs noch gemächlich, ab der Mitte des Spiels richtig happig, Frustgefahr!

GRAFIK

Sehr flüssig und stimmungsvoll, zudem mit sehr guter PAL-Anpassung

SOUND

Die Musik von Tommy Tallarico ist ebenso stimmungs- und wie die Grafik, gute Soundeffekte und englische Sprachausgabe (selten)

MEIN FAZIT | SEHR GUT



Michael Pruchnicki

trägt auch Herzen-Shorts!

Der Vorgänger verfehlte seinerzeit unsere Hitauszeichnung nur knapp, schuld war vor allem der im späteren Verlauf mörderische Schwierigkeitsgrad. Beim zweiten Maximo-Spiel hat Capcom endlich das Versprechen wahr gemacht, auch Normalsterblichen Erfolgserlebnisse zu ermöglichen, und so gestaltet sich der Kampf gegen die Zin-Armee durch den geringeren Frustrationsfaktor entscheidend spaßiger. Ein Sonntagsspaßiergang ist's freilich trotzdem nicht, aber angesichts der erneut perfekten Spielbarkeit nimmt man die Herausforderung gerne an. Den zurückgeschraubten Arcade-Faktor empfinde ich ebenfalls als angenehm. Einen Originalitätspreis gewinnt Maximo zweites Abenteuer zwar nicht, doch wer nicht mehr als ein relativ gradliniges Jump & Slash erwartet, dürfte das Spiel genauso lieben wie ich. Solche Spiele sollte es öfter geben!

TEST | MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action/Jump & Run
Sprache:	Dt. Texte, engl. Ton
Video:	4:3, 60-Hz-Option
Audio:	Stereo
Umfang:	21 Levels

Internet: www.capcom.com

Spieler	Termin
1	13. Februar

USK-Freigabe	Preis
Ab 12 Jahren	Ca. € 60,-

- Makellose Steuerung
- Superflüssige, hübsche Grafik
- Endlich fairer Schwierigkeitsgrad
- Auf Dauer ein wenig eintönig

INZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI
81%	78%	85%

„Perfekt spielbar, technisch blitzsauber und nicht zu hart: Maximos Rückkehr gestaltet sich eindrucksvoll!“

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

„WAS MICH NICHT UMBRINGT, MACHT MICH STÄRKER.“ NIETZSCHE

CONAN[®]



N-ZONE 12/2003

„Vielversprechender Hack&Slay-Titel mit guter Optik und großem Umfang. Sehr interessant!“
Einschätzung: Gut

XBOX-ZONE 11/2003

„Conan sieht nach einem Musthave für Hack&Slay-Fans aus, schöne Präsentation und Spielewelt inklusive.“
Einschätzung: Sehr gut

PLAYZONE 11/2003

„Entwickler Cauldron haucht der Fantasy-Legende neues Leben ein.“

ERHÄLTICH AB JANUAR 2004*

WWW.CONANGAME.COM



BEGLEITEN SIE CONAN AUF SEINEM RUHMREICHEN STREIFZUG VOLLER EPISCHER ABENTEUER DURCH DIE ENDLOSEN WEITEN DES HYBORISCHEN UNIVERSUMS – FÜHREN SIE DAS SCHWERT DES MÄCHTIGSTEN KRIEGLERS ALLER ZEITEN!

Entdecken Sie auf Ihrer Mission 5 unterschiedlichste hyborische Landschaften, vom eisigen Cimmerien bis zu den Dschungeln von Dafar! Stellen Sie sich 10 furchterregenden Endgegnern! Entwickeln Sie Techniken und Fertigkeiten mit 16 einzigartigen Schwertern, Äxten und Morgensternen und 50 verschiedenen Kombos! Finden Sie die verschollenen Teile des Schwerts von Atlantis! Kämpfen Sie gegen bis zu 7 Mitspieler in 16 Online-Arenen**!



PlayStation 2



*Erhältlich ab Januar 2004 für Xbox™ und PC CD-Rom. Ab März 2004 für PlayStation®2 und Nintendo GameCube. **Online für PC und Xbox™ Live™. Screenshots aus der PC- und Xbox-Version.

© 2003 Conan Properties International und TDK Media GmbH. All rights reserved. Published and distributed by TDK Media GmbH. The TDK logo and its Gamecube device are registered trademarks. All other trademarks are the property of their respective owners. Conan is a mark of Conan the Barbarian. It and related logos, characters, names and distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC unless otherwise noted. All Rights Reserved. TDK Recording Media Europe S.A. Authorized User. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox Live 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. PlayStation and PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. GameSpy and the Powered by GameSpy design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Flipnic

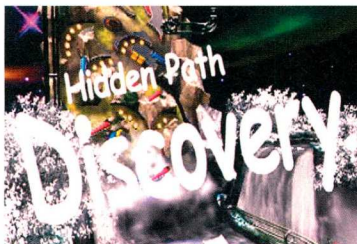
So arcadelastig kann ein
Pinball-Spiel sein.

Pinball macht Spaß – allerdings nur für etwa zehn Minuten. Dann hat man meistens schon genug und verlässt den Spielautomaten wieder. Nicht so bei *Flipnic*, einer extrem abgedrehten Variante des „Flippern“. Die Spieltische sind thematisch unterteilt und bieten viele unterschiedliche Abschnitte.

Jeder Tisch besteht sozusagen aus mehreren kleinen Tischen, die durch flippertypische Geschicklichkeitsaufgaben („Treffe Feld A, B und C, um das Tor zum nächsten Bereich zu öffnen!“) miteinander verbunden sind. Nach diesem Prinzip gilt es insgesamt über 60 Missionen zu meistern, die durch psychedelisch-coole Videosequenzen ein-

geleitet werden. Besonders mit ein paar Freunden macht es großen Spaß, die abwechslungsreichen Tische zu erkunden, auf denen der Ball schon mal in die Senkrechte hinaufgeschossen werden muss oder von UFOs entführt wird. Witzige Mehrspielermodi wie ein „Bumper-Fußball“ sorgen zudem für Kurzweil.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



SENKRECHT In diesem geheimen Abschnitt muss der Ball an einer Wand nach oben gespielt werden!



JACKPOT Im oberen Tischabschnitt haben wir den Multiball erspielt. Jetzt geht's auf Punktejagd.

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein
kugelt sich.

Kaum zu glauben, wie viel Spaß ein Flipperspiel machen kann! Ein Flipper als Partyspiel – das ist *Flipnic*. Nicht ganz realistisch, aber spaßig.

TEST FLIPNIC

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	SCEJ
Genre:	Geschicklichkeit
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	4 Tische

Internet: www.ubisoft.de

Spieler	Termin
1-2	15. Januar
USK-Freigabe	Preis
Ab 6	Ca. € 30,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
68%	57%	75%	80%

„Umfangreich und besonders mit ein paar Freunden **echt spaßig!** Sozusagen das Gran Turismo unter den Flippern.“

NFL Street

Harte Tacklings, coole
Tricks und **viel Spaß!**

Zweimal schon durften Straßen-Basketballer ihrem Hobby auf der PS2 fröhnen, jetzt lässt EA endlich die Football-Fans ran. Wie bei *NBA Street* ist das *NFL-Gameplay* ganz auf spektakuläre Aktionen und vereinfachte Spielmechanik ausgelegt. Es gibt keine Field Goals, man spielt nur mit 7-Mann-Teams und auch die Zahl der verfügbaren Spielzüge ist eingeschränkt. Perfekt für alle Fans des

US-Sports, denen Vollblutsimulationen wie die *Madden-Serie* schon immer zu kompliziert waren. Nicht ganz so einfach ist hingegen die Steuerung der harten Jungs. Wer alle Tricks und Special Moves beherrschen will, muss nicht nur das Tutorial durchhackern, sondern auch viele Trainingsstunden absolvieren. Im Mittelpunkt des Spiels steht die NFL Challenge, bei der man sich mit einem Team ambitionierter Amateure in diversen

Herausforderungen gegen Profiteams behaupten muss. Durch Erfolge werden Ausrüstungsgegenstände, Entwicklungspunkte für das eigene Team (Schnelligkeit, Fangverhalten usw.) und spezielle Spielzüge freigeschaltet. Grafisch glänzt *NFL Street* mit originellen Animationen und ungewöhnlichen Spielarten. Leider sind die Gamebreaker nicht ganz so eindrucksvoll inszeniert wie beim Basketball-Pendant.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
tackelt hart.

Hat man sich erst einmal in die Steuerung eingearbeitet, macht *NFL Street* erst so richtig Spaß. Für Fans des US-Sports eine wahre Freude.

TEST NFL STREET

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports BIG
Genre:	Football
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	100+ Herausforderungen

Internet: www.electronicarts.de

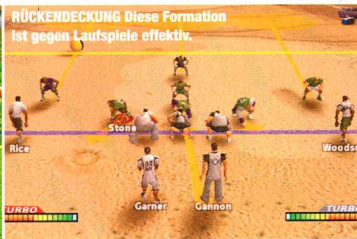
Spieler	Termin
1-4	30. Januar
USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
74%	79%	77%	76%

„Arcade-Football nach *NBA-Street*-Vorbild, an dem selbst Simulationsfans ihre Freude haben werden“



GEFANGEN Jetzt ab in Richtung gegnerische Endzone.



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.



Smash Cars

Tollkühne Männer und ihre **winzigsten Kisten** liefern sich heiße Rennen.



Bestes Rennspiel aller Zeiten für PS1! – das steht zumindest auf der Packung. Die Realität sieht anders aus, schlecht ist die Raserei mit den Mini-Flitzern aber nicht. Abwechslungsreiche Umgebungen sorgen für genügend Umfang, das Handling der Renner geht ebenfalls in Ordnung. Leider sind die Areale recht unübersichtlich und Rennen bestehen nur aus Checkpoints. Wer *Revolt* mochte, sollte *Smash Cars* eine Chance geben.

MAIK BÜTEFÜR



FREESTYLE In Stuntrennen müssen viele gute Tricks gezeigt werden.

Bombastic

Explosive und knifflige Geschicklichkeitsaufgaben **für alle Querdenker.**



Schon auf der PSone konnte das Spielprinzip von *Bombastic* (damals als *Devil Dice*) fesseln: Sobald sich Würfel, die die gleiche Augenzahl anzeigen, berühren, explodieren sie und lösen sogar Kettenreaktionen aus. Die PS2-Version wurde aufgepeppt und bietet neben dem klassischen einen Battle-, einen Trial-, und einen Storymodus. In Letzteren müssen Sie sich durch fünf Welten, unterteilt in 20 knifflige Labyrinth, zum Ausgang sprengen.

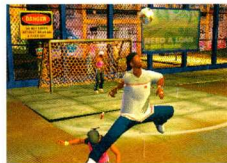
CHRISTIAN SCHÖNLEIN



DURCHEINANDER Im Multiplayer-Modus geht die Übersicht verloren.

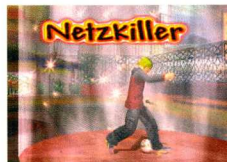
Urban Freestyle Soccer

Acclaims Getto-Kicker zeigen in den Hinterhöfen, was wirklich zählt.



Kein Schiri, keine überflüssigen Regeln – nur acht Mann, ein Ball und zwei Tore. Mehr brauchen die Leute von *Acclaim* angeblich nicht, um ein gutes Fußballspiel zu machen. Ganz so einfach ist es dann aber doch nicht. Schon nach kurzer Zeit entpuppt sich die Torhüter-KI als zweifelhaft und das Gameplay als zu stereotyp, um langfristig zu motivieren. Davon abgesehen, kann man *UFS* nicht absprechen, dass es kurzfristig Spaß macht.

WOLFGANG FISCHER



SPECIAL MOVE Netzkicker können nicht abgewehrt werden.

Barbie Pferdeabenteuer

Der Traum eines jeden Spielesters: ein **Ausritt mit Barbie!**



Nein, ich habe in meiner Jugend nie mit Puppen gespielt und auch heute noch sorgen sich entkleidende weibliche Wesen aus Fleisch und Blut bei mir für mehr Begeisterung. Trotzdem ist das *Barbie*-Spiel besser, als man erwartet. Die Optik bewegt sich knapp über PSone-Niveau und der spielerische Anspruch ist niedrig, dafür ist alles nett inszeniert und unbeschwerte Jump&Run-Kost. Lediglich die deutsche Vertonung sorgt für Kopfschmerzen.

MAIK BÜTEFÜR



IDYLISCH Die Umgebungen sind schlicht, aber technisch sauber.

TEST SMASH CARS	
Hersteller:	Metro3D
Entwickler:	creat studio
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo
Umfang:	13 Umgebungen
Internet: www.metro3d.com	
Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 6 Jahren	Preis Ca. € 30,-
✓ Gutes Fahrzeug-Handling ✓ Ordentliche Grafik ✓ Unübersichtliche Rennen ✓ Nervige Musik	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
70%	53%
73%	
EINZEL 68%	
„Ordentliche Raserei für Fans von ferngesteuerten Rennwagen ohne besondere Höhepunkte.“	

TEST BOMBASTIC	
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Geschicklichkeit
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	20 Levels
Internet: www.capcom.com	
Spieler 1-5	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 50,-
✓ Kurzweilige Knobel-Action ✓ Putzige Aufmachung ✓ Kurzer Story-Modus ✓ Wird schnell eintönig	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
65%	70%
75%	
„Endlich wieder ein kurzfristiger Knobel-Spaß für die PS2. Optimal für jüngere Spieler und ältere Querdenker.“	

TEST UFS	
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Gusto Games
Genre:	Fußball
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60-Hz-Modus
Audio:	Stereo
Umfang:	10 Teams
Internet: www.metro3d.com	
Spieler 1	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis € 59,95
✓ Ordentliche Animationen ✓ Originelle Moves ✓ Unberechenbare Torhüter-KI ✓ Keine Langzeitmotivation	
MULTIPLAYER	
GRAFIK	SOUND
63%	65%
66%	
EINZEL 62%	
„Nettes, abwechslungsreiches Arcade-Geboze für zwischendurch. Leider auf lange Sicht zu eintönig.“	

TEST BARBIE PFERDEABENTEUER	
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Blitz Games
Genre:	Geschicklichkeit
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	9 Levels
Internet: www.vugames.de	
Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 45,-
✓ Nette Präsentation ✓ Viel Abwechslung ✓ Nervige Vertonung ✓ Simpler Spielablauf	
EINZELSPIELER	
GRAFIK	SOUND
50%	45%
48%	
„Für jüngere Zocker(innen) und Barbie-Fans kein Fehlkäuf. Fortgeschrittene Spieler suchen das Weite.“	

FÜR EINEN FEUERKRIEGER GIBT ES EIN
SCHLIMMERES SCHICKSAL ALS DEN TOD...

WARHAMMER
40,000

FIRE WARRIOR™



PlayStation.2



www.firewarrior.com

www.thq.de

Gran Turismo 4 Prologue

Die **Demo im XXL-Format!**

Lohnt sich der teure Import von Sonys edler Vorabversion zum kommenden Rennspielhammer?



So weit kann's kommen. Alle Welt wartet sehnsüchtig auf den vierten Teil der brillanten Rennspielserie, da hatte Sony Japan einen genialen Einfall. Warum nicht eine große Demo zusammenschustern und das Ganze dann als Vorabversion in den Handel bringen? Gesagt, getan: *Gran Turismo 4 Prologue* war geboren. Kaum war es in Japan erschienen, haben wir uns natürlich sofort eine Version geschnappt und einige Kilometer abgespult.

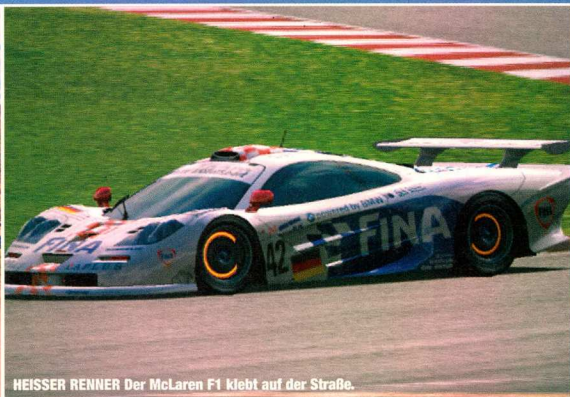
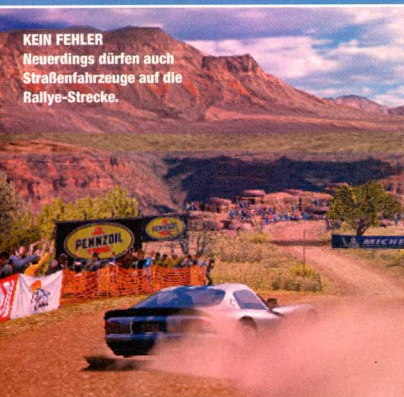
Zwei Spielmodi sind anwählbar: eine Fahrschule und ein Arcade-Modus. Die Fahrschule bietet viele bekannte Aufgaben wie Beschleunigungsfahrten, Bremsstests, Slalomkurse und richtige Rennen. Wie immer gibt es drei verschiedene Medaillen zu gewinnen. Die goldenen Auszeichnungen sind nicht leicht zu ergattern, Bronze dagegen gibt's anfangs fast geschenkt. Letzteres reicht aber auch schon, um das gefahrene Fahrzeug dauerhaft im Arcade-Modus freizuschalten. Dieser bietet fünf kom-

plett neue Strecken, die mit insgesamt 50 Fahrzeugen in Angriff genommen werden dürfen. Anfangs stehen allerdings nur magere zwölf Vehikel in der virtuellen Garage. Leider bietet dieser Spielmodus ansonsten keinerlei Spielinhalt. Man darf sich zwar so oft auf die Strecke wagen, wie man möchte, bekommt aber am Ende außer einem gewohnt bombastisch aussehenden Replay nichts dafür. Diese Replays können natürlich wieder gespeichert werden und es ist immer wieder erstaunlich, wie

gut das Spiel aussieht. Je nach Blickwinkel und Situation erreicht die Optik oft eine fotorealistische Qualität. Lediglich das leichte Kantenflimmern stört den ansonsten hervorragenden Gesamteindruck. Dafür spüren Vielfahrer des Vorgängers schnell leichte Unterschiede im Handling. Die Autos reagieren realistischer und besonders Ausritte aufs Grün sind nun wesentlich besser und glaubwürdiger wieder unter Kontrolle zu bringen. Auch die neuen Strecken sind für Rennspiel-Fans ein gefun-



KEIN FEHLER
Neuerdings dürfen auch
Straßenfahrzeuge auf die
Rallye-Strecke.



HEISSER RENNER Der McLaren F1 klebt auf der Straße.

denes Fressen. Die enge und kurvige Italien-Strecke verlangt volle Konzentration und ist hervorragend gestaltet. Gleiches gilt für den Kurs durch New York. Viele 90°-Kurven verlangen gezieltes Bremsen und sanftes Beschleunigen. Der Rallye-Kurs am Gran Canyon sieht genial aus, ist aber um einiges schwieriger zu meistern als die Rallye-Strecken im Vorgänger. Hier wurde das Fahrgefühl sehr stark verändert und die Fahrzeuge reagieren nun wesentlich empfindlicher auf Lastwechsel und

heftige Lenkmanöver. Natürlich wird auch das GT-Force-Lenkrad unterstützt, was die Raserei noch ansprechender gestaltet.

KEIN MUSS

Gran Turismo 4 wird genial, keine Frage. Spätestens nach Genuss der Vorabversion steht dieses Urteil fest. Doch lohnt sich der Titel auch für importwillige Spieler? Nicht wirklich. Die Fahrprüfungen sind stellenweise langweilig und anstrengend. Nur wer alles auf Gold erspielen will, wird länger

als drei Stunden an der Konsole sitzen. Natürlich macht das Fahren an sich wieder enorm viel Spaß, die neuen Strecken sind ebenfalls teilweise absolut genial, nur rechtfertigt das alles nicht das viele Geld, das man investieren muss. Unsere Empfehlung kann daher nur lauten, auf den Release des finalen und fertigen *Gran Turismo 4* zu warten, denn dann gibt's auch genügend Umfang fürs Geld und mehr Autos, mehr Strecken, mehr Rennen, mehr ...

MAIK BÜTEFÜR

MEIN FAZIT GUT



Maik Bütelfür
will sofort
die Vollversion.

Dieses Spiel ist gemein! Schon nach wenigen Runden fühlt man sich wieder wie zu Hause und kann gar nicht genug davon bekommen. Leider hat man viel zu schnell alles gesehen und echte Anreize weiterzuspielen gibt es nicht. Es ist wie bei großem Hunger: Wenn man zur Überbrückung nur einen kleinen Happen isst, wird das Verlangen nach einer richtigen Mahlzeit nur noch größer. Auf *Gran Turismo* bezogen bedeutet das Magenknurren der Extraklasse. Schade auch, dass man nur alleine auf Probefahrt gehen kann. Ich freu mich schon auf schweißtreibende Bestzeitjagden und die eigene Garage.



GAR NICHT SO LEICHT Bronze ist schnell erspielt, für die Goldmedaille muss man sich schon anstrengen.

GUTEN FLUG Kleinere Hügel lassen schnelle Boliden abheben.



ADRENALIN Der italienische Stadtkurs ist eng und schnell.



OH, WIE TOLLI! Wie immer bietet das Spiel auch viel zu viele tolle Mini-Flitzer.



IMPORT-TEST JAPAN GRAN TURISMO 4 PROLOGUE

Genre: Sony
Hersteller: Polyphony Digital
Entwickler: Rennspiel
Sprache: Japanisch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Stereo
Umfang: 4 Stunden

Internet: www.playstation.co.jp

Spieler 1 Europa-Termin 2. Quartal (GT4)

- Phänomenale Optik
- Gewohnt geniale Spielbarkeit
- Hervorragender Sound
- Viel zu geringer Umfang

INZELSPIELER

GRAFIK 93% SOUND 92% MULTI -% **78%**

„Audiovisueller Hochgenuss, der richtig heiß auf das fertige Spiel macht! Leider viel zu umfangarm.“

Onimusha Buraiken



Aus einer großen Zusammenkunft wird ein noch größeres **Schlachtfest.**

Für den Verkauf von Nintendo-Konsolen war schon immer ein kleiner, dicker Klempner mit einer Vielzahl verschiedener Titel verantwortlich. Die Rede ist natürlich von Mario, der mit Jump & Runs, Kartrennspielen und einigen Party-Games die Nintendo-Jünger beglückt. Solche Spiele gibt es auf der PS2 ebenfalls zur Genüge – was bislang aber noch fehlt, ist ein Fun-Prügler im Stil von *Super Smash Brothers Melee*. Diesem Missstand will Capcom ein Ende bereiten – mit *Onimusha Buraiken*. Tatsächlich spielt sich der Titel wie eine „erwachsene“ Version von *Smash Brothers*. Ein Vergleich, der sich aber noch mehr anbietet, ist der mit dem Ursprung des Spiels – den alten *Onimusha*-Spielen.

BUNTE KUGELN

Können Sie sich ein *Onimusha* vorstellen, in dem die Adventure-Parts feh-



MULTIKULTI Der Multiplayer-Modus macht Spaß, artet aber oft in Chaos aus.



ALTE BEKANNTHE Samanosuke bekämpft erneut Dämonenfürst Nobunaga.



ECHT MEGA Neben den Endbossen können Sie auch Megaman freispielen!



AUFLEVELN Kämpfer können Sie aufleveln oder mit neuen Waffen ausrüsten.

len? Genauso ein Spiel ist *Buraiiden*, das nächstes Jahr auch in Europa erscheinen wird. Dann allerdings unter dem Titel *Onimusha Blade Warriors*. Allerdings geht es hier um mehr, als sich nur mit der Klinge zu beharken. Denn bis auf das Prügeln gibt es noch ein paar andere Gemeinsamkeiten mit den Action-Adventures. So gilt es wie

schon in *Onimusha*, Seelen aufzusammeln. Besiegte Gegner hinterlassen verschiedenfarbige Kugeln, die Sie auf Tastendruck aufsaugen können. Die Farbe und Form einer Kugel bestimmen ihre Funktion: So können Sie damit etwa im Kampf Ihre Lebensenergie auffüllen oder mächtige Spezialangriffe ausführen. Wenn Sie *Buraiiden* im Einzel-

spielermodus spielen, können Sie Ihren Kämpfer nach einer Schlacht sogar aufleveln. Die aufgewerteten Charaktere dürfen Sie später wieder durch den Storymodus schicken, um sie noch stärker zu machen. Wer alle 24 Charaktere (von denen zwölf zu Beginn des Spiels anwählbar sind) bis zum Maximum bringen will, hat somit ganz schön zu tun.

KAMPF MIT KNIFF

Die aufgelevelten Kämpfer dürfen Sie übrigens in einem speziellen Versus-Modus gegeneinander antreten lassen. Bringt ein Freund seine Memory Card mit, so können Sie sich mit ihm messen und sehen, wie wirkungsvoll Sie Ihre Figuren trainiert haben. Natürlich gibt es auch einen regulären Mehrspielermodus, in dem bis zu vier

WAL★MART®

PS2 Stealth Stand

3 in 1-Set aus DVD-Fernbedienung (inkl. Batterien), 4-Spieler Multiplayer-Adaptern und stabilem Standfuß. Inkl. 4 MemoryCard Slots, 36 Monate Garantie

Art. Nr. 563219

47,97

Immer Niedrigpreis

PS2 Booster 2800



Inkl. rutschfestem Gas- und Bremspedal.

Art. Nr. 542648

Das preiswerte und kompakte Lenkrad.

24,97

Immer Niedrigpreis

PS2 Booster 9000



36 Monate Garantie!

3 in 1 Präzisionslenkrad für PS2™, GameCube™ und PC. Vielfach von der Presse ausgezeichnet.

Art. Nr. 531310

59,97

Immer Niedrigpreis

PSX/PSone 3x1 MB

Set aus Memory Cards für PSone™ und PS2™ mit je 15 Speicherblöcken (Sony Originalgröße) zum Speichern von Spielständen etc.. 36 Monate Garantie.

Art. Nr. 563226



12,97

Immer Niedrigpreis

PS2 Pro Pad

100% PS2™-kompatibles Pad mit analogen Aktionstasten (256 unterschiedlichen Empfindlichkeitsstufen!) Ergonomisch geformt mit gummierten Griffen.

Art. Nr. 556851



19,97

Immer Niedrigpreis

Dual Analog Joypad

Präzisions-Joypad mit Digital-, Analog-, & NegCon Modus. Dual-Shock™ Vibrations-kompakt. 36 Monate Garantie.

Art. Nr. 558760



14,97

Immer Niedrigpreis

SAMSTAGS BIS **20 Uhr** GEÖFFNET!

WAL★MART®
Die Preise bleiben unten. Immer!

Walmart Info-Hotline: 0,12 €/min.* 01805/600101 oder im Internet: www.walmartgermany.de
aus dem Festnetz der deutschen Telekom

Alle Preise in Euro.

Spieler mit den normalen „Standard“-Kämpfern aufeinander losgehen dürfen. Um solchen Schlachten etwas mehr Tiefgang zu verleihen, hat man einige Kniffe eingebaut. Zum einen spielen die bereits erwähnten Seelen eine große Rolle. Gewonnen hat nämlich nicht, wer zuerst eine bestimmte Anzahl von Gegnern niedermäht, sondern wer deren Seelen aufsaugt. Geschickte Spieler können eine Schlacht gewinnen, ohne einen Schwertstreich auszuführen, und die anderen Kombattanten die Dickschädel untereinander erledigen lassen. Die zweite Besonderheit sind verschiedene Ebenen. Wenn Sie eine Richtungstaste zweimal hintereinander drücken, wechselt Ihre Figur in eine höhere oder tiefere Ebene. Dieser Ebenenwechsel kommt übrigens auch im Einzelspielermodus zum Tragen, wo Sie ihn geschickt in Ihre Strategie mit einbeziehen können.

„NUR“ KÄMPFE

Ansonsten spielen sich die Gefechte ähnlich wie in *Onimusha*. So können Sie Waffen aufladen, um noch stärkere Angriffe auszuführen, oder zwischen den Schlachten die Waffen auswechseln. Magieangriffe können allerdings nur noch eingesetzt werden, wenn Sie ein bestimmtes Item oder eine Seele aufsammeln – sonst wären die Kämpfe wohl etwas zu einfach ausgefallen. Wer das Spiel trotzdem in Windeseile durch hat (in etwa 30 Minuten haben Sie den Story-Modus mit einer Figur geschafft), darf auch den Schwierigkeitsgrad heraufsetzen. So ist das Spiel für jeden fordernd. Allerdings sollten Sie sich einen teuren Import gar überlegen. Denn bis auf die Kämpfe hat *Buraiiken* nur recht wenig zu bieten. Das ist nicht unbedingt ein Kritikpunkt, wer sich *Buraiiken* kauft, weil er *Onimusha* mochte, könnte aber unter Umständen schwer enttäuscht werden. Einen Adventure-Modus mit Rätseln gibt es nämlich keinen. Wer *Onimusha* hingegen nur wegen der Kämpfe gespielt hat und die Rätsel und Adventure-Parts eher als nervig empfand, wird in *Buraiiken* ein spaßiges Prügelspiel finden.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



DETAIL-CHECK ONIMUSHA BURAIKEN

Wie ein Onimusha ohne Adventure-Parts?

So spielt sich das Prügelspiel *Buraiiken* im Vergleich zu den „normalen“ *Onimusha*-Action-Adventures.



ONIMUSHA BURAIKEN

STORY

Jede Figur hat eine eigene Storyline. Leider sind die einzelnen Storylines eher schwach und verknüpfen lediglich die Kämpfe.

FIGUREN

Insgesamt 24 Spielfiguren, zwölf davon zu Beginn anwählbar. Neben den typischen Charakteren dürfen Sie auch die Steuerung über Genma übernehmen.

KAMPF

Das Kampfsystem wurde fast komplett aus *Onimusha* übernommen. Zauber können nun aber nur noch durch Items und Seelen gewirkt werden.

ADVENTURE

Einen Adventure-Spielmodus gibt es nicht. *Buraiiken* ist ein reines Prügelspiel. Items können lediglich durch Kämpfe erspielt werden.

BEWEGUNG

Mehrere Ebenen, durch die der Spieler mit einem Sprung „wechseln“ kann.

SPIELMODI

Story- und Versus-Modus – für ein Prügelspiel etwas wenig. Ein Adventure-Modus, ähnlich wie bei *Smash Brothers Melee* wäre schön gewesen.



ONIMUSHA

STORY

Der klassische Kampf Gut gegen Böse. In beiden *Onimusha*-Titeln müssen Sie den Dämonenfürsten Nobunaga vernichten.

FIGUREN

Samanosuke und Jubel sind die Hauptfiguren, über die der Spieler Kontrolle hat. Selten darf die Kontrolle über wenige Nebenfiguren übernommen werden.

KAMPF

Hauptwaffe ist das Schwert, das auch aufgeladen werden kann, um stärkere Schläge auszuführen. Zauberkraft wird durch eine Leiste angezeigt.

ADVENTURE

Die Hauptfiguren müssen simple Rätsel lösen und können im Spiel versteckte Items und Spezialwaffen finden.

BEWEGUNG

Bewegungsfreiheit innerhalb gesteckter Grenzen. Bewegungsfreiraum ist recht linear.

SPIELMODI

Nur ein Story-Modus. Dieser ist aber recht storylastig und schaltet nach dem einmaligen Durchspielen weitere Schwierigkeitsgrade frei. Kleine Extralevels sorgen für Kurzweil.



MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein
prügelt sich gerne.

Bei *Buraiiken* war ich hin- und hergerissen. Einerseits findet man alle guten Aspekte des einfachen Kampfsystems von *Onimusha*, was einen schnellen Einstieg ermöglicht. Zum anderen wird eben „nur“ das geboten: schnelle und actionreiche Kämpfe. Gerade mal zwei Spielmodi und eine Spielzeit von etwa 30 Minuten pro Charakter sind nicht gerade viel. Dennoch hatte ich Spaß mit *Buraiiken*. Auf einen teuren Import kann ich zwar verzichten, die PAL-Version kaufe ich mir aber auf alle Fälle. Für eine unterhaltsame Runde ist das Spiel nämlich immer gut. Für ein echtes Prügelspiel bietet der Titel aber einfach zu wenig.

IMPORT-TEST JAPAN ONIMUSHA BURAIKEN

Genre:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Beat 'em Up
Sprache:	Japanisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	24 Kämpfer
Internet:	www.capcom.com
1-4	Europa-Termin Ende März
✓ Vierspielermodus ✓ Kurzweiliger Prügelspaß ✓ Auf Dauer etwas eintönig • Wenige Spielmodi	

GRAFIK	SOUND	MULTI	80%
88%	78%	78%	

„Wer *Onimusha* wegen der Kämpfe mochte, wird mit diesem kurzweiligen Prügelspaß auf seine Kosten kommen.“

© 2003 Electronic Arts Inc. Die Sims, EA GAMES-Logo und Challenge Everything sind Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und die "PS Family" Logo sind registrierte Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. in Japan, den USA und anderen Ländern. "Xbox" ist ein Warenzeichen von Microsoft Corporation. EA GAMES ist ein Warenzeichen von Electronic Arts Inc. in den USA und anderen Ländern. EA GAMES ist ein Warenzeichen von Electronic Arts Inc. in den USA und anderen Ländern. EA GAMES ist ein Warenzeichen von Electronic Arts Inc. in den USA und anderen Ländern.



Wo zieht's dich zuerst hin?

Erstelle deine Lieblings-Charaktere und mach mit ihnen die Stadt unsicher. Aber pass auf, dass du sie bei so vielen Versuchungen unter Kontrolle behältst!



Oskar Hart trifft du garantiert auf den abgefahrenen Casa Caliente-Parties. Er ist ein Bar von einem Mann, der zum Schmusekater wird, wenn du mit ihm umzugehen weißt.



Franka Schwanen hängt jeden Tag im Pixel-Paradies ab. Sie ist im totalen Einklang mit der Natur – und wenn du dich geschickt anstellst, wird sie auch mit dir harmonisieren.



Mona Lott ist Tänzerin im Beat Club und steht total auf Benno. Trotzdem wird sie sich die Zeit nehmen, um dir die unglaublichesten Moves auf der Tanzfläche beizubringen.



GAME BOY ADVANCE



PlayStation 2

Challenge Everything
www.diesims.de

R: Racing Evolution

IMPORT TEST

VIDEO

Ridge Racer jetzt mit mehr Umfang, dafür mit **weniger Spaß?**

Bei den Begriffen „Namco“ und „Rennspiel“ denkt man automatisch an *Ridge Racer*. Entsprechend groß war die Vorfreude, als das neue Rennspiel *R: Racing Evolution* angekündigt wurde – aber auch sehr groß die Enttäuschung, als man hören musste, dass der neue Titel nichts mehr mit den arcaedelastigen Rennspielen von früher zu tun haben soll. Tatsächlich könnte man *R: Racing Evolution* viel eher mit Titeln wie *Gran Turismo* vergleichen. Das Gameplay ist nun realistischer; wer sich verbremst, fliegt gnadenlos von der Strecke. Durch Kurven drif-

ten ist also nicht mehr. Damit sich Anfänger mit der simulationslastigeren Steuerung zurechtfinden, hat man einen „Bremsassistenten“ eingeführt, der für Sie das Bremsen übernimmt. Dadurch wird das Spiel allerdings so einfach, dass sich Rennspielfans schnell langweilen. Wenn Sie sich also spannende Kopf-an-Kopf-Rennen liefern wollen, stellen Sie diese Funktion lieber aus.

DER WEG ZUM RUHM

Verpackt hat man die Rennsimulation in eine einfache Story, in der der Spieler in den hautengen Rennanzug von Rena Hayami schlüpft. In 14 Missionen behaupten Sie sich in klassischen Rennen, Rallyes und

Drag-Rennen (siehe Info „Vielfältiges Fahren“) und werden so von der Newcomerin zur Spitzensportlerin. Zwischen den Rennen wird das Auge der (männlichen) Spieler mit Videosequenzen verwöhnt, die die seichte Story weiter erzählen. Wieso Rena ihren Overall immer bis unter die Brust aufgezogen hat, ist uns ein Rätsel – beschwerten wollen wir uns deswegen aber nicht. Schließlich sind diese freizügigen Videosequenzen mit das Ansehnlichste an *R: Racing Evolution*, denn grafisch sieht der Titel aus wie ein PS2-Spiel der ersten Generation. Die Rennstrecken verursachen dank Dauergeflimmer Kopfschmerzen und die Treppchenbildung an den Fahrzeugen



INTERAKTIV Silva wird nervös und Vicoso **KLASSIKER** Alfa Romeo gegen Alfa Romeo – bei solchen beschwert sich für unser Fahrverhalten. Rennen werden Oldtimer-Fans nostalgisch.

AUSNAHME Rallyes sind die einzigen Rennen, bei denen Sie noch driften können und müssen.



AUSGEBREMST Der Bremsassistent macht das Spiel beinahe lächerlich einfach.



FUHRPARK In besonders engen Streckenabschnitten, wie hier in Monaco, wird das Überholen zur Schwerstarbeit.

sieht einfach unschön aus. Ein gutes Geschwindigkeitsgefühl kommt zudem nie wirklich auf – trotz der extrem flüssigen Darstellung. Dafür hält einen die Soundkulisse mit treibenden Techno- und Funk-Beats auf Trab. Der Gesprächsfunk, durch den Sie wertvolle Tipps aus der Boxengasse erhalten oder aber Beleidigungen der Gegner an den Kopf geworfen bekommen, sorgt zusätzlich für Atmosphäre. Lediglich die nervenden Motorengeräusche stören die ansonsten gut geratene Sounduntermalung.

SCHON NERVÖS?

Dennoch kann man mit dem Titel Spaß haben, wenn man sich damit abfindet, es nicht mit einem *Ridge Racer* zu tun zu haben. Gameplay-Elemente wie die Nervositäts-Leiste verleihen dem Spiel Realismus: Bleiben Sie dicht an einem Rivalen, fühlt sich diese Leiste, die über seinem Fahrzeug angezeigt wird. Je

voller sie ist, desto nervöser der Fahrer – und je nervöser der Fahrer, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass er sich verbremst. Besonders im hohen Schwierigkeitsgrad müssen Sie diese Taktik geschickt einsetzen, um hohe Platzierungen herauszufahren. Für gewonnene Rennen erhalten Sie dann „Reward Points“. Mit diesen Siegpunkten kaufen Sie neue Fahrzeuge oder schalten im Event-Modus bis zu 166 Herausforderungen frei, in denen Sie zum Beispiel Duelle gegen nur einen anderen Fahrer antreten oder vor Ablauf eines Zeitlimits durchs Ziel fahren müssen. Für die eine oder andere kurzweilige Herausforderung kann man den Titel also immer wieder mal aus dem Regal holen. Das ist zumindest fesselnder als der lahme Mehrspielermodus. Lediglich zu zweit und ohne jegliche computergesteuerte Gegner begibt man sich hier auf die Rennstrecke.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



ZIEMLICH EINSAM Im etwas lahmen Multiplayer-Modus gibt's außer den beiden Spielern keine anderen computergesteuerten Gegner.

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein
wäre lieber wieder gedriftet.

Mir wurde ja gesagt, dass *R: Racing Evolution* relativ wenig mit den alten *Ridge Racer*-Spielen zu tun haben solle. Dennoch freute ich mich auf eine coole Arcade-Raserei aus dem Hause Namco. Hätte ich auf die warnenden Worte meiner Kollegen gehört, wäre die Enttäuschung nicht so herb ausgefallen. Nachdem ich mich damit abgefunden hatte, dass das Spiel eher ein *Gran Turismo*-Klon als ein weiterer Ableger der *Ridge Racer*-Serie ist, hatte ich dennoch meinen Spaß. *R: Racing Evolution* ist nicht wirklich schlecht – man muss sich nur im klaren sein, dass es nichts mit *Ridge Racer* zu tun hat.

IMPORT-TEST JAPAN	
R: RACING EVOLUTION	
Genre:	Namco
Hersteller:	Namco
Entwickler:	Rennspiel
Sprache:	Japanische Texte
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Pro Logic II
Umfang:	14 Levels, 166 Events
Internet: www.namco.com	
Spieler 1-2	Europa-Termin 19. März 2004
⚡ Kurzweilige Herausforderungen 🌟 Innovative Nervositäts-Leiste 🎮 Träges Gameplay 👁️ Flimmern und Treppchenbildung	
EINZELSPIELER:	
GRAFIK	SOUND
66%	73%
65%	70%
„Wer sich damit abfindet, dass es sich nicht um ein <i>Ridge Racer</i> handelt, könnte trotzdem Spaß haben.“	

INFO VIELFÄLTIGES FAHREN

Rennmodi

In *R: Racing Evolution* fahren Sie mehr als nur normale Rennen.

RENNEN



Der Standard-Modus. Sie treten gegen andere Fahrer an und versuchen, als Erster durchs Ziel zu fahren. Die Nervositäts-Leiste können Sie sich nur in diesem Modus zunutze machen. Die Rennen können mit allen Autos, zum Beispiel auch den freispielfähigen Rennwagen, bestritten werden.

RALLYE



Rallyes sind besonders schwer zu fahren. Auf den steinigten Strecken rutschen die Wagen leicht weg. Das können Sie sich aber zum Vorteil machen und durch Kurven driften, um wertvolle Sekunden zu gewinnen. Rallyes werden alleine gefahren – es werden lediglich die Endzeiten verglichen.

DRAG-RACING



Auf den geraden Strecken kommt alles auf Geschwindigkeit und vor allem einen perfekten Start an. Halten Sie die Gas- und Brems-Taste gedrückt und gehen Sie erst dann von der Bremse, wenn das Startsignal ertönt. Mit einem Nitro-Boost beschleunigen Sie zusätzlich.

HARDWARE

Speedster 3 Force Shock

LENKRAD Der König ist zurück! Fanatecs Lenkrad-Neuaufgabe trumpft mit Force-Feedback auf und lässt sich sogar programmieren!



ALLES DRAN
Schaltwippen hinter dem Lenkrad, Pedale und komplett einstellbare Lenkempfindlichkeit.



UMKLAPPBAR Die Halteklammern für die Beine sind fest verbaut und lassen sich ausklappen.



GUT SO An den perfekten Pedalen des Speedster 3 hat man für die Force-Shock-Version nichts geändert.



WIE GEWOHNT Die analogen Schaltwippen dienen als Ersatz für die Pedale und funktionieren erstklassig.



PRAKTISCH Die Steuerknöpfe befinden sich mittig auf dem Lenkrad.

Die Speedster-Lenkräder von Fanatec führen schon seit einer halben Ewigkeit unsere Lenkrad-Hitliste an. Mitte 2003 erschien das Speedster 3, fuhr damals eine Wertung von 93 % ein und stieß damit den Vorgänger Speedster 2 vom ersten Platz. Rund ein halbes Jahr später erscheint eine Neuaufgabe des besten PlayStation-2-Lenkrades – und zwar mit Force-Feedback-Verstärkung und sehr vielen Steuerungsmöglichkeiten.

DAS STECKT DRIN

Im Karton des Speedster 3 Force Shock befindet sich das Lenkrad mit den fest verbauten, ausklappbaren Bein-Klammern, die Pedale, ein Netzteil für die eingebauten Wackelmotoren sowie ein ansteckbarer Schraubverschluss, um das Lenkrad an einer Tischkante zu montieren. In nur einer Minute ist das Gerät aufgebaut

und funktionsbereit. Im Praxistest mit *Need for Speed Underground*, *DTM Race Driver* und *Midnight Club II* konnten wir uns nicht nur ein Bild von den flexibel einstellbaren Krafteffekten machen, sondern auch die sehr ausführlichen Einstellungsmöglichkeiten ausprobieren. Die Lenkung ist sehr genau, die Krafteffekte von dezent bis sehr stark einstellbar und die Feuertasten gewohnt übersichtlich auf der Lenkfront verteilt. Hier bleibt kein Wunsch offen!

FORCE SHOCK IM DETAIL

Unglaublich, was Fanatecs Neuling alles kann! Über ein kleines Steuerkreuz an der Lenkbasis und ein kleines, rotes LCD-Display daneben haben Sie nach einem kurzen Anleitungsstudium Zugriff auf viele Funktionen. So lässt sich zum Beispiel der Punkt einstellen, ab dem das Lenkrad reagiert (Dead-Zone), die Empfindlichkeit regulieren, die Rückstellkraft der Lenkrmotoren anpassen und sogar die Rumble-Motoren mit den Force-Feedback-Motoren kombinieren. Im

Praxistest erweitern sich diese Features als wahrer Segen, denn jeder Spieler kann das Force Shock seinen eigenen Wünschen anpassen. Die Zeiten, in denen Spieler sich an ihr Lenkrad gewöhnen mussten, sind endgültig vorbei.

DER TESTSIEGER

Fanatec liefert mit dem neuen Lenkrad einmal mehr ein Meisterstück ab: Das günstige Speedster 3 Force Shock ist sehr gut verarbeitet, komplett einstellbar und zu allen Rennspielen kompatibel. Die kombinierte Rüttel-Power aus Force-Feedback-Motoren und den regulären Rumble-Motoren jedes PS2-Controllers haben es in sich. (bh)

TEST SPEEDSTER 3 FORCE SHOCK

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Fanatec
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	www.fanatec.de
Preis Ca. € 65,-	Preis-Leistung Sehr gut
- Verarbeitung - Genauigkeit - Komplett einstellbar - Ausstattung	

GESAMTWERTUNG

AUSSTATTUNG	GENAUIGKEIT	LEISTUNG	
95%	95%	91%	94%

Wireless-G Game Adapter

NETZWERK Endlich können Sie mit der PS2 per Funk-Netzwerk online spielen!

Die wenigsten Leute haben Lust, zehn oder mehr Meter Netzkabel durch die Wohnung zu verlegen oder Löcher dafür zu bohren. Schade, denn internetfähige Spiele wie *Twisted Metal Black: Online*, *SOCOM: U.S. Navy Seals* oder auch das brandneue Online-Rollenspiel *Everquest Online Adventures* (Test ab Seite 68) sind stark im Kommen. Linksys bietet mit dem Wireless-G-Adapter ein Funknetzwerk-Gerät (Funkstandards: 802.11b und 802.11g) an, das ein Netzkabel überflüssig macht. Um zum Beispiel die PS2 von einem beliebigen Ort in Ihrer Wohnung online zu bringen, brauchen Sie im Umkreis von 25 bis 50 Metern einen PC

mit Internet-Verbindung sowie zwei Wireless-G-Adapter. Die Adapter konfigurieren Sie zunächst mit dem PC und der beigelegten (leider englischsprachigen) Software. Linksys beschränkt sich dabei auf das Wesentliche und erspart dem Anwender technische Details. Neugierige PC-Kenner finden in der ausführlicheren englischen Anleitung auf der CD mehr Informationen, die vierseitige deutsche Kurzanleitung ist hingegen ein Witz. Nachdem die Adapter eingerichtet sind, können Sie sie praktisch als Netzkabel-Ersatz verwenden. Im Test funktionierten sie nur anfangs nicht ganz tadellos, da der

einzigste Schalter an den Geräten schlecht dokumentiert ist – das gibt Minuspunkte.

Nach drei Minuten fanden wir die richtige Schalterstellung und konnten problemlos *Everquest Online Adventures* und *SOCOM* spielen. Die Reichweite der Adapter liegt in geschlossenen Gebäuden zwischen 25 und 50 Metern – das reicht selbst für Mehrfamilienhäuser. Fazit: Der Wireless-G Game Adapter von Linksys ist mit je 110 Euro zwar recht teuer, aber auch sehr empfehlenswert. Lediglich die viel zu kurz geratene deutsche Anleitung schwächt die Empfehlung etwas ab. (bh)



UNAUFFÄLLIG
Mit diesen Adaptern ersetzen Sie lästige Netzkabel.

TEST WIRELESS-G GAME ADAPTER

Typ:	Netzwerk
Hersteller:	Linksys
Info-Telefon:	0800-1013311
Internet:	www.linksys.de
Preis:	Preis-Leistung
Ca. € 110,-	Befriedigend
- Leichte Installation - Hohe Reichweite - PC zur Konfiguration benötigt - Zu kurze deutsche Anleitung	

GESAMTWERTUNG

AUSSTATTUNG	ERLEBNISWERTUNG	LEISTUNG	
78%	81%	85%	81%

PS2 Keyboard Joypad

CONTROLLER Hauen Sie in die Tasten – während Sie spielen!

Die Idee, einen Controller mit einer Tastatur zu kombinieren, ist nicht neu: Es gibt bereits große Kombi-Lösungen wie Logitechs NetPlay Controller oder Fanatecs wuchtiges Maus-Tastatur-Paket namens Gameboard. So klein wie Bigbens Keyboard Joypad sind die beiden allerdings nicht – und wir wissen jetzt, dass das einen Grund hat. Die Idee ist zwar sehr gut, die Ausführung lässt aber stark zu wünschen übrig. Die Tasten sind leider so klein, dass geübte Finger mit dem Handy vermutlich schneller schreiben. Besonders die Mini-Joysticks stören, wenn man zum Beispiel die Eingabetaste, die Backspace-Taste oder einfach nur die Hochstelltaste (Shift) drücken will. Für *Everquest Online Adventures* lohnt sich die Anschaffung allerdings, denn mit der Mini-Tastatur chatten Sie auf jeden Fall schneller als über die umständliche virtuelle Tastatur auf dem Bildschirm. Ein Manko: Aufgrund zweier Anschlüsse (Controller und USB) können Sie keine normalen Verlängerungskabel verwenden und sind an das mit

1,5 Metern wirklich zu knapp bemessene Kabel gebunden. Das digitale Steuerkreuz ist sehr leichtgängig und wirkt schlecht verarbeitet. (bh)



SINNVOOLL Zwischen den Tasten und den Mini-Sticks befindet sich eine USB-Tastatur.

TEST PS2 KEYBOARD JOYPAD

Typ:	Controller
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	www.bigben-interactive.com
Preis:	Preis-Leistung
Ca. € 20,-	Gut

- Tastatur und Controller
- Zu kleine Tasten
- Ungünstige Tastenplatzierung
- Kurzes Kabel (ca. 1,5 Meter)

GESAMTWERTUNG

AUSSTATTUNG	ERLEBNISWERTUNG	LEISTUNG	
88%	79%	71%	79%

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller:			
Extreme Action Controller	Logitech	Ca. € 25,-	88%
Dual Shock 2	Sony	Ca. € 30,-	87%
Logitech Cordless Controller	Logitech	Ca. € 69,-	86%
Lynx Wireless	Madcatz	Ca. € 50,-	86%
2002 FIFA World Cup U-Pad	Thrustmaster	Ca. € 25,-	86%

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:			
Speedster 3 Force Shock	Fanatec	Ca. € 65,-	94%
GT Force	Sony/Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%

Fernbedienungen:			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	–
DVD-Commander II	Saitek	Ca. € 25,-	–
DVD-Fernbedienung	Madcatz	Ca. € 25,-	–
DVD-Remote-Control	Thrustmaster	Ca. € 15,-	–

Sonstige Controller:			
Shadowblade Arcade Stick	Interact	Ca. € 90,-	90%
Netplay Controller	Logitech	Ca. € 80,-	87%
GameBoard	Bigben/Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Freewave Wireless Adapter	Saitek	Ca. € 50,-	88%

Memory Cards:			
Memory Card	Sony	Ca. € 45,-	–
Memory Card	Madcatz	Ca. € 40,-	–

Soundssysteme:			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic 3	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,-	–

X-PORT

PLAYZONE
AUSGABE 02/2004
DVD VIDEO

SPIELSTÄNDE AUF DER PLAYZONE-DVD

Sie kommen bei Ihrem Lieblingsspiel nicht weiter? Sie wollen alle Extras freischalten? Zeit für ein X-Port V2 und unsere neue DVD.

Das X-Port V2 ist die einfachste Möglichkeit, Spielstände auch über große Entfernungen gemeinsam zu nutzen. Um Ihnen den Einstieg in den regen Spielstandhandel etwas zu erleichtern, haben wir für Sie an dieser Stelle eine kleine Einführung vorbereitet, die es Ihnen innerhalb weniger Minuten möglich macht, die begehrten Save Games auf Ihre

Memory Card zu übertragen. Natürlich können Sie auch Ihre eigenen Spielstände auf Ihrem Rechner sichern.

DIE INSTALLATION

Als Erstes müssen Sie alles richtig anschließen: Die beiden USB-Kabel werden jeweils auf einer Seite des Mittelstücks eingesteckt, anschließend muss eines der Enden in einen freien Port der

PS2 gesteckt werden, das andere Ende bringen Sie am USB-Port des PCs an. Die Software für den Computer ist schnell installiert. Folgen Sie einfach den Anweisungen des Installationsprogramms. Die PS2 wird mit der dafür vorgesehenen CD gefüttert und schon kann's losgehen. Dabei muss Ihre PS2 übrigens nicht zwangsläufig an einen Fernseher oder einen Monitor angeschlossen sein.

AUF DER PLAYZONE-DVD

Diesen Monat gibt's folgende Spielstände:

Max Payne 2: Kaum ist das Spiel im Handel, haben wir uns für Sie auch schon durch die Gegenhorden gekämpft und die zusätzlichen Spielmodi freigespielt.



Prince of Persia – The Sands of Time: Auf der DVD schlummert eine Version der Ur-Fassung von Prince of Persia. Wir haben sie für Sie gefunden und freigeschaltet.



Legacy of Kain – Defiance (US): Das umfassende Bonusmaterial ist in diesem Spielstand komplett freigeschaltet. Viel Spaß bei lustigen Videos und interessanten Konzeptzeichnungen!



Weitere Spielstände und Extras:

Spiel	Effekt
Buffy: Chaos Bleeds	Alle Bots freigespielt
Celebrity Deathmatch	Alle Kämpfer und Arenen
Enter the Matrix	Bonusmaterial freigespielt
Hunter the RL: Wayward	Alle Bots freigespielt
Primal	Bonusmaterial freigespielt
Shaun Palmer	Alle Strecken verfügbar
Tenchu	Bonusmaterial freigespielt

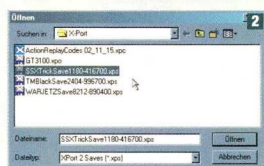
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung der eigenen Spielstände vornehmen.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spielstände importieren“ und ein Fenster wird geöffnet.



3 Der Spielstand wurde in Ihre PC-Datenbank aufgenommen und kann nun auf die Memory Card übertragen werden.



2 In diesem Fenster wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, den Sie selbst nutzen möchten.



4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



1 Natürlich können Sie auch Spielstände von Ihrer Memory Card auf dem PC sichern, was Platz spart. Dazu wählen Sie im Memory-Card-Menü die zu sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



2 Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.



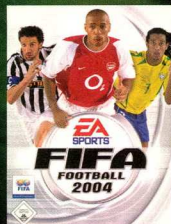
3 Wenn nichts dazwischengekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.



Verschärfte Pass-Kontrolle.

Ein Top-Stürmer ist immer für seine Zuspieler zur Stelle. Die ganze Zeit checkt er mögliche Freiräume ab und lässt seinen Manndecker ins Leere laufen. Und wenn der Pass kommt, kann die Abwehr einpacken.

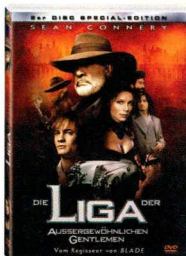
Mach das Spiel. Mit **OFF THE BALL Control.**



It's in the game.™

DVD

Genug gespielt? Kein Problem!
Machen Sie eine Pause und
genießen Sie einen der hier
vorgestellten **DVD-Filme!**



Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen – Special Edition

Effektreiche Leinwandadaption
des genialen Alan-Moore-Comics

ORIGINALTITEL
The League of Extraordinary Gentlemen

LAUFZEIT
Ca. 105 Minuten

TERMIN
15. Januar

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Sean Connery, Peta Wilson, Naseeruddin Shah, Stuart Townsend

FAZIT: „Gutes Popcorn-Kino. Fans des Comics werden vom Filmdebüt der Superhelden eher enttäuscht sein.“

AUSSTATTUNG
Deutsch (DD 5.1/DTS/Englisch (DD 5.1), 2 DVDs, 16:9-Format, Specials, Trailer, Deleted Scenes u. v. m.

Ende des 19. Jahrhunderts. Der Menschheit steht dank wissenschaftlicher Fortschritte eine große Zukunft bevor. Wäre da nicht ein Superschurke, der sich selbst „das Phantom“ nennt und mithilfe neuester Technologien massiv den Weltfrieden bedroht. Um ihn zu stoppen, trommelt die englische Regierung sieben Individualisten mit ganz besonderen Fähigkeiten zusammen, darunter Captain Nemo (Naseeruddin Shah), der das einzigartige U-Boot Nautilus kommandiert, den Unsichtbaren Rodney Skinner (Tony Curran) und US-Agent Tom Sawyer (Shane West). Sie werden unterstützt

von der Vampir lady Mina Harker (Peta Wilson), dem unsterblichen Dorian Gray (Stuart Townsend) und Dr. Henry Jekyll (Jason Flemyng), der sein anderes Ich – das unberechenbare Monster Mr. Hyde (Richard Roxburgh) – nicht immer unter Kontrolle hat. Angeführt wird die höchst illustre Truppe vom englischen Abenteurer Allan Quatermain (Sean Connery), der an der Seite seiner neuen Kameraden ein letztes Mal für das englische Königreich in die Schlacht ziehen will. Bevor die „Superhelden“ sich mit der eigentlichen Gefahr beschäftigen können, müssen die sieben außergewöhnlichen Herrschaften erst einmal

ihr Misstrauen ablegen und miteinander klarkommen. Zu allem Überfluss stellt sich schon bald heraus, dass einer von ihnen mit der Gegenseite kollaboriert und die ganze Operation zu sabotieren droht.

Regisseur Stephen Norrington (Blade) ist es zwar einigermaßen gelungen, die düstere Stimmung der Comic-Vorlage einzufangen, dafür lässt die charakterliche Ausarbeitung der Hauptfiguren eher zu wünschen übrig. Allen Charakteren hätte ein wenig mehr Tiefe durchaus gut getan. Wenig auszusetzen gibt es hingegen am Umfang der zwei DVDs umfassenden Special Edition. Während die erste Disc „lediglich“ Audiokommentare von Mitgliedern des Produktionsteams und einiger Schauspieler enthält, glänzt die zweite DVD mit Unmengen Informationen zu allen Produktionssphären des Actionfilms. (wf)

Rolling Stones – Four Flicks



ORIGINALTITEL
Rolling Stones - Four Flicks

LAUFZEIT
Ca. 545 Minuten

TERMIN
Erhältlich

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Rolling Stones + Special
Guests (Sheryl Crow usw.)



Die vier Discs umfassende Collection dokumentiert auf einzigartige Weise die wohl ambitionierteste Stones-Tour aller Zeiten. Fans dürfen sich über mehr als 50 Songs – darunter Klassiker und unveröffentlichte Stücke – freuen, aufgenommen in London, Paris und New York (Madison Square Garden).

FAZIT: „Drei Konzerte in guter Sound-Qualität und viele Specials lassen das Herz jedes Fans höher schlagen.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, 2 DVDs, Trailer, Making-of, Audiokommentar, Deleted Scenes u. v. m.

Conan der Barbar – Special Edition



ORIGINALTITEL
Conan the Barbarian

LAUFZEIT
121 Minuten

TERMIN
14. Januar

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Arnold Schwarzenegger,
James Earl Jones



Als Kind in die Sklaverei verschleppt und später zum Gladiator ausgebildet, kennt Barbar Conan nur ein Ziel: Er will den Mörder seiner Eltern, den Feldherrn Thulsa Doom, zur Strecke bringen. Keine leichte Aufgabe, denn dieser ist zum Anführer eines mächtigen Schlangenkults aufgestiegen.

FAZIT: „Schwarzenegger in seiner Paraderolle. Die Special Edition besticht durch interessantes Bonusmaterial!“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Making-of, Deleted Scenes, Trailer u. v. m.

HERO



ORIGINALTITEL
HERO

LAUFZEIT
99 Minuten

TERMIN
5. Februar

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Jet Li, Chen Dao Ming,
Donnie Yen,



Vor über 2.000 Jahren war China in sieben Reiche gespalten. Der mächtigste König Qin ist auf dem besten Weg, Kaiser über alle Provinzen zu werden. Unzählige Versuche, ihn zu ermorden, sind bereits gescheitert. Da taucht der mysteriöse Nameless im Palast auf, um dem Herrscher eine fantastische Geschichte zu erzählen.

FAZIT: „Bildgewaltiges Fernost-Epos mit erstklassigen Effekten und packenden Kampfsequenzen“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Chinesisch (DD 5.1), 16:9-Format, Making-of, Interviews, Biografien u. v. m.

GEWINNSPIEL HERO



**Wir verlosen
in Zusammenarbeit mit Highlight Video
folgende attraktive Preise:**

5x HERO-DVD

**Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen
Sie nur folgende einfache Frage beantworten:**

Wer spielt die Hauptrolle in HERO?

Um an der Verlosung der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 7“ und dem Lösungswort (z. B. „PZ 7 Bruce Lee“) an folgende länderspezifische Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS, Alle Netze! (*VF-D2-Anteil, € 0,12) CH: 72444, sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010, € 0,60

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 650, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211, sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:

PLAYZONE, COMPUTE MEDIA AG, Kennwort: Hero,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und COMPUTE AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 04. Februar 2004.

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

DVD-CHARTS

Powered by

WIDESCREEN

Platz 1:
Terminator 3



STUDIO:
Columbia

Platz 2:
DHR: Die zwei Türme



STUDIO:
Warner

Platz 3:
Bruce Allmächtig



STUDIO:
Buena Vista

Platz 4:
DHR: Die Gefährten



STUDIO:
Warner

Platz 5:
Indiana Jones DVD Collection



STUDIO:
Paramount

LESERBRIEFE

**Sie haben Fragen,
Anregungen, Kritik
oder Lob? Dann
schreiben Sie uns!**

**Wir freuen uns
über jeden Brief,
der uns erreicht,
und bemühen uns,
alle Fragen zu
beantworten!
Schreiben Sie an
folgende Adresse:**

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: pszone@compu-tec.de

DIE JAGD BEGINNT

Hallo, ich habe gehört, dass *Manhunt* auf dem Index steht. Ich habe mir das Game geliehen und kann nicht verstehen, weshalb sich der Jugendschutz gleich wieder ins Hörschen pisst. Auch die Sache mit *True Crime* ist übertrieben. Das Spiel ist ab 18, ist aber ungefähr so brutal wie die Sesamstraße. Na ja, kann man *Manhunt* noch kaufen oder muss ich mal wieder nach Holland gurken, um das Spiel zu bekommen?

KNIGHTRIDER18810 PER E-MAIL

PLAYZONE: *Manhunt* steht (noch) nicht auf dem Index, wird aber auch niemals in Deutschland erscheinen. Eine Entschärfung des Spiels hätte vermutlich wenig Sinn gemacht, eine USK-Freigabe konnte

der Titel ohne diese Entschärfung aber nicht erhalten. Auch wenn dir solche Spielinhalte unter Umständen nichts ausmachen, in Kinderhände gehört keines der beiden Spiele.

GLEICHBLEIBEND

Liebes PLAYZONE-Team, ich finde es echt klasse, dass ihr euch so viel Mühe mit der Zeitschrift gebt. [...] Eigentlich ist die Zeitschrift perfekt! Am besten finde ich, dass alles übersichtlich ist, die Berichte frisch und peppig sind – ehrlich, es macht Spaß, eure PLAYZONE zu lesen (jede einzelne Zeile!) [...] Einige Sachen, die mich freuen würden, wären allerdings:

1. Den Newsticker weiter ausbauen. Ist nämlich richtig interessant, was da manchmal so zum Vorschein kommt.

PLAYZONE: Die Länge des Newstickers orientiert sich immer an den Geschehnissen in der Welt der Videospiele. Wenn wenig passiert, können wir natürlich auch nur wenig berichten.

2. Habt ihr schon mal daran gedacht, spielbare Demos ins Heft zu packen? Bitte verändert nicht allzu viel an eurem Heft, es ist nämlich einfach klasse, so wie es ist!

SIMONE PEISKER AUS BLANKENBURG

PLAYZONE: Auch in Zukunft wird's keine spielbaren Demos auf unserer DVD geben. Diese würden die PLAYZONE nicht nur erheblich teurer machen, wir müssten auch ein Stück unserer Unabhängigkeit abgeben. Dazu haben wir aber gar keine Lust.

HARMLOS? *True Crime* erhielt von der USK die Einstufung „Keine Jugendfreigabe“.

VERY IMPORTANT QUESTION

Also Leute, ich schreibe euch jetzt zum dritten Mal in der Hoffnung, dass mein Brief veröffentlicht wird. Sagt mal, wer entscheidet bei euch denn eigentlich, welcher Brief abgedruckt wird und welcher nicht?

PLAYZONE: Wir haben extra für diesen Zweck eine sündhaft teure Maschine gekauft, die uns jeden Brief weiterleitet, sofern schon zwei Briefe vom selben Absender vorher bei uns eingegangen sind. Die Maschine ist pflegeleicht und hört auf den Namen Mächtig Aufwender Informationsverarbeitender Kasten. Unterstützt wird dieser Automat vom Subsystem Charismatisch Holographischer Rasstlos Interaktiv Sortierender Trottel Im Akrobatischen Normalzustand.

Der Brief von Michael in Ausgabe 13/03 grenzt ja schon an Leserverarschung. Ich glaube nicht, dass es auch nur einen einzigen Leser interessiert, welche Probleme der junge Mann mit dem Lesen der PLAYZONE hat.

PLAYZONE: Da sieht man's mal wieder. In der heutigen Zeit hat niemand mehr Interesse an den Problemen seiner Mitmenschen.

Wir brauchen doch alle mal ein wenig Hilfe und Beistand. Da muss man sich auch mal die Zeit nehmen, nicht ganz so wichtige Themen anzupacken. Aber natürlich gibt es wichtigere Fragen auf dieser Welt, die du uns sicher jetzt stellen wirst.

Ich hoffe, ihr beantwortet meine Fragen trotzdem:

Ist euch was bekannt von *Parasite Eve* oder *Dino Crisis* für die PS2?

Wie wäre es mit einem Poster in jeder Ausgabe. Jetzt sagt nicht, das wäre zu teuer. So viel kann's doch wirklich nicht kosten, oder?

RONALD SCHIECHE AUS WETZLAR

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Sie haben eine kurze Frage oder wollen etwas zu einem Thema sagen? Dann senden Sie uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.



Senden Sie eine SMS mit dem Text: „PZ Ihre Meinung Ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“ an die Nummer:

D: 81114, € 0,49*/SMS
Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444, sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010, € 0,60



PLAYZONE: Was denn? DAS sind deine wichtigen Fragen? Jetzt aber mal unter uns und ganz ehrlich: Wenn wir interessante oder neue Infos zu Parasite Eve oder Dino Crisis hätten, dann stünden die doch auch im Heft. Wirklich, wir sitzen nicht hier und horten geheime Infos zu wichtigen Spielen. Dino Crisis lebt derzeit auf der Xbox weiter, von Parasite Eve hat man schon sehr lange Zeit nichts mehr gehört. Ein Poster kostet nun mal viel Geld und jeden Monat ist das unter keinen Umständen machbar. Vielleicht besänftigt dich ja unser Poster in der aktuellen Sonderausgabe zu James Bond: Alles oder nichts.

FARBENFROH

Sehr geehrte PLAYZONE-Redaktion, ich habe ein paar Fragen an euch, und zwar:

Wird es die PlayStation 2 auch einzeln geben, also ohne EyeToy für zum Beispiel 140 Euro?

PLAYZONE: Derzeit ist keine Preissenkung geplant.

Es gibt ja die PS2-Silber-Edition seit 30. September auf dem Markt. Kann man die silbernen Controller auch einzeln erwerben?

PLAYZONE: Nein, die silbernen Controller gibt's nur im Gesamtpaket mit der silbernen PS2. Immerhin gibt's aber schon blaue und rote Controller, wenn's dir nur um die Farbenvielfalt geht.

Wieso ist der Titel Parasite Eve 2 nicht für die PS2 erschienen, so wie es angekündigt war?

PLAYZONE: Parasite Eve 2 ist doch erschienen, nur eben nicht für die PS2, sondern für die PSone. Oder meinst du einen ganz anderen Titel?

Plant Sony, noch weitere Editionen auf den Markt zu bringen, wenn sich die silberne PS2 gut verkauft?

PLAYZONE: Das musst du schon Sony fragen, so tiefen Einblick in deren Pläne haben wir nämlich leider nicht.

Macht weiter so, ihr seid echt super. Besonders eure Kollegin Stefanie Schetter ist echt süß! Eine wirklich bildhübsche Frau!

PAUL ROGNER AUS BAD TEINACH

PLAYZONE: Alter Schwerenöter! Wir wollen doch mal stark hoffen, dass deine Komplimente nicht etwa nur als Motivation dienen sollen, deine Fragen zu beantworten.

ALLES AUF EINMAL

Hallo wertbes PLAYZONE-Team, die Arschkriecherei überlasse ich mal den anderen und komme ohne Umwege zum Thema. Was hab ich mich den ganzen Sommer geärgert! Spielelaute ohne Ende! Ich habe mir seit dem Release von *Splinter Cell* bis zu dem von *PES 3* kein einziges Spiel gekauft, bis auf EyeToy. Und warum? Weil kein, absolut gar kein Spiel herausgekommen ist, das mich interessiert hat. Also, in den schönen langen Sommerferien (Ja ja, als Schüler hat man's gut!) hätte ich in so mancher lauen Sommernacht gerne mal ein paar Metallschädel in *JAK II* verknoppt oder das ein oder andere Traumträn in *PES 3* fabriziert. Aber es blieb mir nichts anderes übrig, als auf ältere Spiele zurückzugreifen (*MGS 2* wurde zum zehnten Mal durchgespielt und in *PES 2* wurde die mindestens 500. Meistertligasaison angefangen). Und dann kommt der Herbst. Plötzlich geht alles ganz schnell. Erst *JAK II*, dann *Ratchet & Clank 2*, *PES 3*, *Prince of Persia*, *Need for Speed: Underground* und *True Crime*. Alles Spiele, die ich fest eingeplant hatte. Aber erstens habe ich niemals so viel Geld auf einmal und zweitens bin ich jetzt in der dreizehnten Klasse und der Schulstress ist verdammt groß, so dass ich vielleicht noch fünf Stunden pro Woche zum Zocken komme. Also was soll ich tun? Mich für zwei Spiele entscheiden und den Rest sausen lassen? Wäre schade drum. Okay, aber was ich damit eigentlich sagen will,

VERMISST Wir warten immer noch auf eine Fortsetzung von *Squares Action-Rollenspiel* auf der PS2.

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.

Need For Speed Underground vs. Gran Turismo

Hi, liebe Zockerfreunde, wie steht ihr denn zu *Need for Speed: Underground*? Ich denke, dass kein *Gran Turismo* diesem geilen Game das Wasser reichen kann. Kein Spiel hat es bislang geschafft, mich so lange zu fesseln. Kleiner Tipp an alle: Spielt alle Rennen von Anfang an auf schwer. Da kann man zwar schon mal drei Stunden lang frustriert den Controller in die Ecke schleifen, aber wenn man es dann doch geschafft hat, ist es ein unbeschreiblich geiles Gefühl. Hätte nicht gedacht, dass *GT 3* zu toppen ist, aber wenn ich das jetzt spielen würde, würde ich, glaube ich, einschlafen! *Leonheart*

NFSU ist ein Arcade-Game, *GT* ist eine Simulation. Das vergleicht man nicht, man kann nicht sagen, welches besser ist. Du kannst nur sagen, welches der beiden Genres dir besser gefällt. Das Motorracing und die Feineinstellungen wie Abtrieb, Radstellung etc. ist bei *GT* besser. Dass man die Karren bei *NFSU* jetzt auch visuell tunen kann, finde ich absolut genial, vor allem, dass es Mittelklassewagen sind, ist super. Aber es ist schade, dass alles nur mit 25 Bildern läuft und kein Anti-Aliasing verwendet wurde. *Cereal Killa*

60 Euro zu teuer für ein neues PS2-Game?

Ich finde 60 Euro viel zu teuer für ein neues PS2-Game, deswegen kauf ich jetzt meistens meine Spiele gebraucht bei Ebay! Eure Meinung interessiert mich. Findet ihr 60 Euro für ein neues Game auch zu viel oder genau richtig? Kauft ihr auch gebrauchte Spiele bei Ebay oder müssen für euch PS2-Games neu sein? *RPG-Gamer*

Ich kauf mir die Spiele neu, zumindest die, die mich wirklich interessieren – und ich halte auch den Preis von 50 bis 60 Euro für angemessen. Das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt da vollkommen. Dass wir kein billiges Hobby haben, müsste eigentlich jeder wissen. Wer sich's nicht leisten kann, muss halt auf Platinum oder Ebay zurückgreifen. Allerdings sollten sich einige Hersteller ein Beispiel an THQ nehmen und durchaus auch mal schwächere Titel für entsprechend weniger anbieten. *Purchaser*

Vice-City-Widmung

Viele spielen *GTA Vice City* (dt.) immer noch oder haben wie ich neu angefangen. Es gibt verdammt viele Szenen, die man gerne aufgenommen hätte, und eine verdammt geile Statistik, auf die man stolz sein kann. Also, in diesem Thread gibt es, seine geilen Erlebnisse und Statistiken, auf die man stolz sein kann, zu verewigen. Ich fange mal an: Ich habe die Bürgerwehrmission bis Level 66 gemacht und 1 Milliarde \$. *Mansorox*

Ich habe so viel, was ich erzählen könnte. Ich zocke *GTA* seit dem 08.11.02 jeden Tag und ich habe zwar nur knapp eine Million Dollar, dafür habe ich Waffen im Wert von 20 Millionen Dollar. Außerdem habe ich alle Fahrzeuge, die man nur ein paar mal zu sehen bekommt, zum Beispiel die Love-Fist-Limo. Und ich habe über 10.000 „abservierte“ Personen. *spookyghostface*

Wo nehmt ihr alle die Motivation her? Ich hab das Game etwa nach der Hälfte der Missionen zur Seite gelegt. Mir ist irgendwie die Lust vergangen, einfach nur irgendwelche Leute einzuschüchtern und Geld einzutreiben. Eine fortlaufende Story sollte ein Game schon haben. *Polterradio*

Lesefutter für Konsolenfans!



N-ZONE – Das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Lauer Aufguss oder mitreißendes Remake? Metal Gear Solid: The Twin Snakes bringt die spannende Agentenstory von Konami endlich auf den GameCube. Im Vorschaubereich werfen wir einen ausführlichen Blick auf den neu aufgelegten Klassiker und bieten Ihnen erste Infos zu Capcoms Grafikexperiment Killer 7. Im Testbereich beleuchten wir diesmal Harry Potter, Batman, Judge Dredd und viele mehr, unsere Komplettlösung zu XIII erleichtert die Suche nach der eigenen Identität. Jetzt im Handel!



XBOX-ZONE – Das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Wir konnten Splinter Cell: Pandora Tomorrow endlich anspielen und uns spannende Multiplayer-Gefechte liefern. Im Preview lesen Sie, ob der Nachfolger hält, was er verspricht. Subtile Vorgehensweise ist auch in Deus Ex: Invisible War das A und O. Wir haben den potenziellen Hit schon mal für Sie angespielt. Im Testbereich nehmen wir Max Payne 2, Fallout: Brotherhood of Steel und viele andere Spiele unter die Lupe. Außerdem: die Komplettlösung zu Star Wars Jedi Academy. Jetzt im Handel!

ist, dass die meisten Spielehersteller meiner Meinung nach eine völlig falsche Marketingstrategie haben. Wie zum Henker soll sich ein geniales (aber doch recht unbekanntes) *Ratchet & Clank 2* gegen die schon angesprochenen, lang erwarteten Titel durchsetzen, wenn sie alle gleichzeitig auf den Markt geworfen werden? Warum lassen manche Spielehersteller ihre Knaller nicht mal im August auf den gierigen Konsumenten los? Die Antwort auf diese Frage weiß wohl nur das Orakel und wenn die Auserwählten, die wirklich etwas bewirken können, anscheinend lieber in irgendwelchen Bahnhöfen rumhängen, anstatt sich um die wirklich wichtigen Fragen des Zockeruniversums zu kümmern, wird diese einmalige Theorie von mir wahrscheinlich einmalig bleiben und niemals die Schaltkreise der Mächtigen berühren. Deshalb bin ich darauf angewiesen, dass diese in eurem Magazin publiziert wird! Für die Rettung der Spieleindustrie und ... äh, des Universums. In diesem Sinne, der (wirklich gar nicht Größenwahnsinnige) Dude

FRIEDER SCHARR PER E-MAIL

PLAYZONE: Dem ist nichts hinzuzufügen. Du hast vollkommen Recht und gut erkannt, dass es ein Spiel wie *Ratchet & Clank 2* nicht zuletzt aufgrund der vielen Konkurrenten schwer hat, sich zu verkaufen. Wir fänden es auch sinnvoller, wenn die Spiele besser über das Jahr verteilt erscheinen würden, aber traditionell ist die Weihnachtssaison auch gleichzeitig die Zeit mit den größten Abverkäufen von Spielen. Dieses Jahr war und ist es aber wieder mal sehr extrem. Selten kamen so viele geniale Titel auf einmal in die Läden. Da man diese aber sowieso nicht alle gleichzeitig spielen kann, empfiehlt es sich, zunächst einmal eine Auswahl zu treffen und sich die Spiele über das nächste Jahr zu verteilen. Dann kosten einige nur noch halb so viel und man hat gleichzeitig die Dürreperiode bis zum nächsten Jahr überwunden.

INNOVATIONSLOS Need for Speed: Underground bietet kaum Innovationen, aber ist es deswegen ein schlechtes Spiel?

ICH SEH NIX!

Also, die Lobesänge spar ich mir einfach mal, sonst hebt ihr noch ab! Kommt es mir nur so vor oder bin ich der Blinde? Die neuen, hoch angepreisenen Spiele bieten doch kaum Innovationen! So zum Beispiel das ach so tolle *THUG*. Klar, bessere Grafik, mehr Freiheit, so weit, so gut, aber das mit dem Face Mapping ist ja wohl echt nicht so der Kracher! Ich meine, selbst das versprochene EyeToy-Feature ist nicht dabei (weiß nicht, wo das Problem gewesen wäre) und Leute, die sich selbst sehen wollen, können für den gleichen Preis ein ordentliches Board kaufen und sich selbst filmen. Na ja, wahrscheinlich nur meine Meinung. Zum anderen *Underground*-Titel *Need for Speed: Underground* ist zu sagen, dass ich es echt schwach finde mit den 25 Fps. Ich mein, das Geschwindigkeitsgefühl ist echt der Hammer, aber irgendwie war's das denn auch schon. Tuning gab's schon bei Titeln wie *Tokyo Xtreme Racer* (unterschätzter Titel!) oder *auto modelista*, das *Fast* und das *Furious*-Feeling bei *Burnout* und *Midnight Club*. Für mich also nicht die wahre Innovation. Irgendwie weiß ich dieses Jahr nicht, was auf meinem Wunschzettel stehen soll, weil sich irgendwie alles in abgeänderter Art schon in meiner Sammlung befindet. Ich kann mich noch an Zeiten erinnern, wo ich einem Spiel ein halbes Jahr entgegengefiebert hab (*GTA*-Reihe, *FFX* usw.). Also, entweder ich bin zu anspruchsvoll oder ich bin blind und will die Megatitel nicht sehen!

BEN

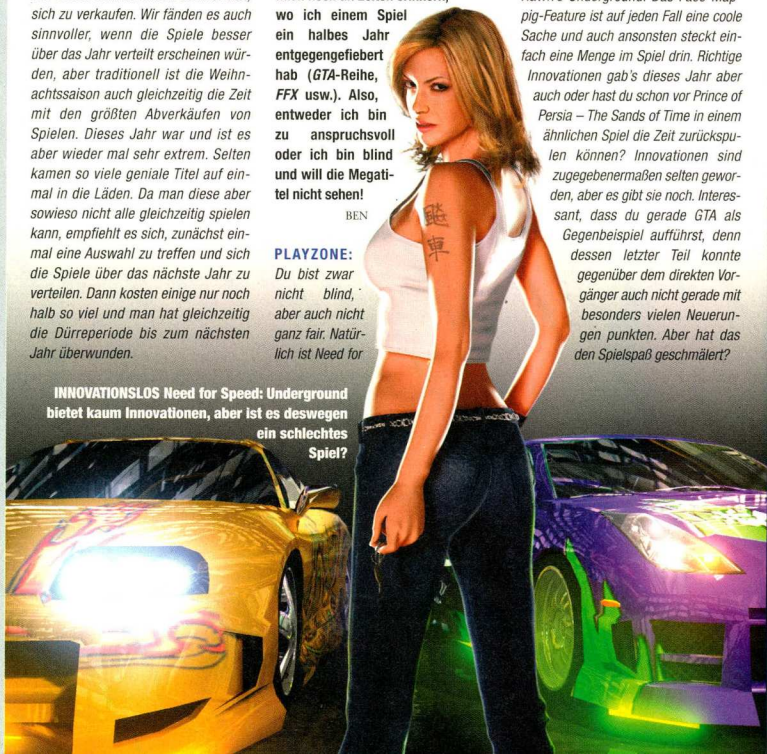
PLAYZONE: Du bist zwar nicht blind, aber auch nicht ganz fair. Natürlich ist *Need for*

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 13/2003

Jak-II-Gewinnspiel
Frederic Pröll, Offenbach
Doris Meinert, Bingen
Svenja Gärtner, Villingen
Karsten Eisner, Bremen
Franco Sordelli, Dortmund
Joachim Ullmann, Bayreuth
Ingrid Pohlmann, Bamberg
Fritz Mayer, Hirschaid
Georg Hämmelin, Iserlohn
Berni Chortli, Hamburg
Patrick Sommer, Kiel
Stephan Haimel, Jena
Otto Hübner, München
Raphael Barolino, Stuttgart
Luisa Regnat, Gera
Reiner Tietze, Essen
Torsten Bischoff, Karlsruhe
Horst Löchner, Lauterhofen
Jochen Rille, Berlin
Carolina Berentz, Kaiserslautern
Ernst Bauer, München
Heinrich Zeise, Aachen

Speed: Underground nicht sonderlich innovativ, allerdings sind das die wenigsten Rennspiele und hier kommt es auch mehr auf gute Spielbarkeit, tolles Streckendesign und Langzeitmotivation an. Ähnlich ist die Situation bei Tony Hawk's *Underground*. Das Face-Mapping-Feature ist auf jeden Fall eine coole Sache und auch ansonsten steckt einfach eine Menge im Spiel drin. Richtige Innovationen gab's dieses Jahr aber auch oder hast du schon vor *Prince of Persia* – The Sands of Time in einem ähnlichen Spiel die Zeit zurückspulen können? Innovationen sind zugegebenermaßen selten geworden, aber es gibt sie noch. Interessant, dass du gerade *GTA* als Gegenbeispiel aufführst, denn dessen letzter Teil konnte gegenüber dem direkten Vorgänger auch nicht gerade mit besonders vielen Neuerungen punkten. Aber hat das den Spielspaß geschmälert?



GOOD BAD BOTH



“UNDERCOVER ZU ARBEITEN IST
GEFÄHRLICH...
ABER NUR, WENN MAN AUSSTEIGEN WILL.”
-TANNER

ERHÄLTlich AB MÄRZ 2004
WWW.DRIV3R.COM



PlayStation®2



FEEDBACK

In unserer Rubrik Feedback zählen nur die Meinungen der Leser. Wenn Sie uns etwas zu sagen haben, können Sie dies unter www.play-zone.de gerne tun.

Frecher Franzose!

12%

Der Typ ist ja wohl nicht mehr ganz dicht! Sehr unsympathische Aussagen, die er da macht.

29%

Hey, er ist Franzose. Was will man da erwarten?

Jean Reno zeigt sich im Interview wenig begeistert von Videospielen.

59% Nicht alles auf die Goldwaage legen, er kennt sich halt nicht aus.

Online-Comic

6%

Ich weiß gar nicht, was es da zu meckern gibt. Ist doch super.

Auch XIII ist online nicht der erwartete Oberhammer.

53%

Online-Spiele haben keine Zukunft, da sie mal wieder.

41%

Schade, aber es werden bestimmt noch bessere Shooter kommen.

Interview mit einem Vampir

17%

Mir wären zwei unterschiedliche Serien lieber gewesen.

33%

Ich fand beide Serien schon immer uninteressant.

Legacy of Kain – Defiance bringt die beiden Serien zusammen.

50%

Fett! Endlich ist zusammen, was zusammen gehört.

Feuer frei!

8%

Klasse! Da kann ich die Import-Bestellung rückgängig machen.

42%

Freut mich für die Shooter-Fans, ich brauch's aber nicht unbedingt.

R-Type Final kommt nach Deutschland!

50%

Das ist mir so was von egal, dass ich es nicht in Worte fassen kann.

Alt gegen Neu

7%

Fallout hat das coolere Zukunftsszenario.

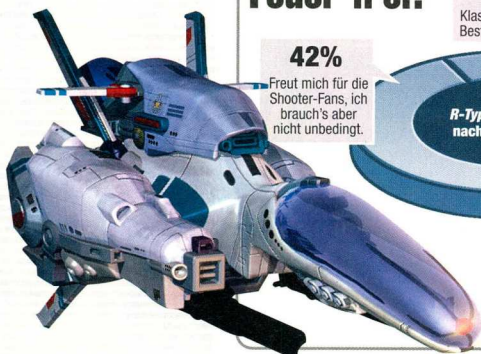
50%

Ich hab's gern altmodisch und spiele Baldur's Gate II.

Baldur's Gate gegen Fallout – welches Rollenspiel gewinnt?

43%

Diese Action-Rollenspiele sind nix für mich.





Hasta la vista, Baby!

ANZEIGE ABO-ANGEBOT

Holen Sie sich jetzt sechs Ausgaben PLAYZONE im Abo. Als kostenloses Dankeschön erhalten Sie die **Ultimate Edition von Terminator 2.**

Terminator 2 – Ultimate Edition ist das vielleicht beste Action-DVD-Paket, und das gibt's ganz umsonst als Dankeschön, wenn Sie jetzt ein Halbjahresabo der PLAYZONE abschließen. Neben dem Originalfilm befindet sich auch die verlängerte Special Edition mit

zahlreichen neuen Szenen auf der ersten DVD. Am Audiokommentar sind insgesamt 26 Crew-Mitglieder beteiligt. Die Zusatz-DVD enthält Unmengen an Extras: drei Making-of-Beiträge, das englische Originaldrehbuch auf 574 Seiten, das 700 Szenen umfassende

englische Storyboard, 60 Video-clips und vieles mehr. Weitere Informationen dazu finden Sie unter www.kinowelt.de.



Bequemer und schneller online abonnieren:

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

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



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PLAYZONE Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

~~X~~ JA, ich möchte das PLAYZONE-Abo (6 Ausgaben)
(€ 30,-/6 Ausgaben; Ausland: € 35,-/6 Ausgaben; Österreich € 35,-/6 Ausgaben)

PZ HJ 01

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsadresse: (nur wenn abweichend von Lieferanschrift):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„Terminator 2 – Ultimate Edition“ (Art.-Nr. 002337)

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

Das Abo gilt für mindestens sechs Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere zwölf Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Barzahlung – keine Münzen oder Briefmarken! (Den Abo-Betrag füge ich dieser Bestellung bei.)



Baphomets Fluch Der schlafende Drache

Mit unserer **umfangreichen Komplettlösung** sorgen Sie dafür, dass der Drache bald auf Ewig seine Ruhe findet.

INFO PLAYZONE-FAXABRUF

Unter folgenden Nummern können Sie per Fax die Komplettlösungen vergangener PLAYZONE-Ausgaben abrufen:

0190 - 756762 - 301	Dark Chronicle (2 Seiten)
0190 - 756762 - 302	Jak 2: Renegade (10 Seiten)
0190 - 756762 - 303	Primal (12 Seiten)
0190 - 756762 - 304	Final Fantasy X – Teil 1 (14 Seiten)
0190 - 756762 - 305	Final Fantasy X – Teil 2 (16 Seiten)
0190 - 756762 - 306	Silent Hill 3 (12 Seiten)
0190 - 756762 - 307	Pro Evolution Soccer 3 (2 Seiten)
0190 - 756762 - 308	XIII (8 Seiten)
0190 - 756762 - 309	True Crime (8 Seiten)
0190 - 756762 - 310	Onimusha 2 (18 Seiten)
0190 - 756762 - 311	Clock Tower 3 (10 Seiten)
0190 - 756762 - 312	Tomb Raider (12 Seiten)
0190 - 756762 - 313	Indiana Jones (10 Seiten)
0190 - 756762 - 314	Freedom Fighters (10 Seiten)
0190 - 756762 - 315	Kingdom Hearts – Teil 1 (8 Seiten)
0190 - 756762 - 316	Kingdom Hearts – Teil 2 (12 Seiten)
0190 - 756762 - 317	Devil May Cry 2 (12 Seiten)
0190 - 756762 - 318	Wild Arms 3 (18 Seiten)
0190 - 756762 - 319	Splinter Cell (20 Seiten)

*Dieser Service kostet pro Minute € 1,24.

Allgemeine Tipps:

Sprechen Sie mit allen Personen, die Sie treffen. In vielen Abschnitten kommen Sie nur weiter, indem Sie mit den anwesenden Personen mehrmals sprechen.

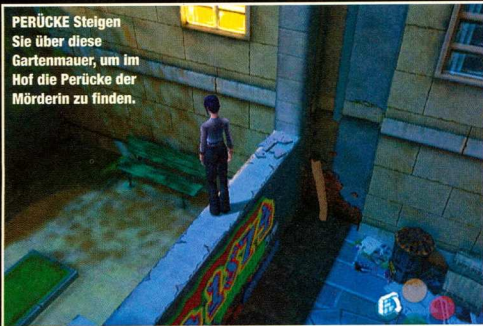
Es empfiehlt sich, unbekannte Gegenstände zunächst einmal gründlich anzuschauen, bevor Sie sie verwenden. Nur so lassen sich die Besonderheiten und die versteckten Mechanismen erkennen.

In den Abschnitten, in denen Nico und George gemeinsam unterwegs sind, ist Georg Ihre Hauptspielfigur. An einigen Stellen kommen Sie allerdings nur dann weiter, wenn Sie Nico anweisen, bestimmte Dinge zu erledigen.

Absturz im Kongo

Schnallen Sie sich ab und heben Sie die Bierflasche vom Boden auf. Lösen Sie den Befestigungsgürt der Kiste zu Ihrer Linken und schieben Sie diese in den hinteren Teil des Fliegers. Gehen Sie nun in das Cockpit, untersuchen Sie das angeknackste Fenster und danach Harry. Bei ihm finden Sie einen Flaschenöffner, mit dem Sie das Bier öffnen können, um Harry durch den Geruch aufzuwecken. Werfen Sie nun den Feuerlöscher durch die beschädigte Scheibe. Weisen Sie Harry an, in den Passagierraum zu gehen, und verlassen Sie dann das Flugzeug. Klettern Sie anschließend an der Felswand entlang bis zum Höhleneingang.

PERÜCKE Steigen Sie über diese Gartenmauer, um im Hof die Perücke der Mörderin zu finden.



WERKZEUG Nachdem die Maschine in die Luft geflogen ist, dient Ihnen der Steuerknüppel als Allzweckwerkzeug.



Paris

Gehen Sie im Hausflur als Erstes zu der Pinnwand und nehmen Sie den Bleistift mit. Steigen Sie durch das Fenster auf den Balkon. Schieben Sie die Vogeltränke auf die rechte Seite, so dass Sie sich zum nächsten Balkon hangeln können. Lassen Sie sich auf den mittleren Balkon hinunterfallen und klettern Sie über das Geländer. So gelangen Sie zum hinteren Balkon. Öffnen Sie die Balkontür mit dem Presseausweis. In der Wohnung finden Sie Ihren Interviewpartner tot auf. Bei sich trägt er lediglich eine Visitenkarte. In seiner Nähe finden Sie noch eine Patronenhülse. Gehen Sie anschließend in die Küche und verteidigen Sie sich dort in zwei Actionsequenzen mithilfe der Külschrantkür und einer Bratpfanne gegen die Mörderin. Verlassen Sie die Küche über den Balkon und steigen Sie die Feuerleiter hinunter. In den Mülltonnen finden Sie hier ein Stück von einer alten Zeitung.

Wer ist die Mörderin?

Klettern Sie dann über die gegenüberliegende Mauer in einen Garten, in dem Sie eine schwarze Perücke ent-

decken. Betrachten Sie diese genauer. Steigen Sie über die Mauer zurück, verlassen Sie die Nebenstraße und wenden Sie sich nach links. Sprechen Sie in einer weiteren Nebengasse mit der Frau, die den Bürgersteig sauber macht. Unterhalten Sie sich anschließend mit dem Skateboarder. Im Park sprechen Sie mit der Frau in dem lila Kleid und dann mit der Polizistin vor dem Parktor. Diese nimmt Sie erst dann ernst, wenn Sie ihr die Patronenhülse gezeigt haben. Am Ende des Gesprächs wird Nico von zwei Polizisten abgeführt und in Vernons Wohnung von einem Kommissar befragt.

Eine mysteriöse Erfindung

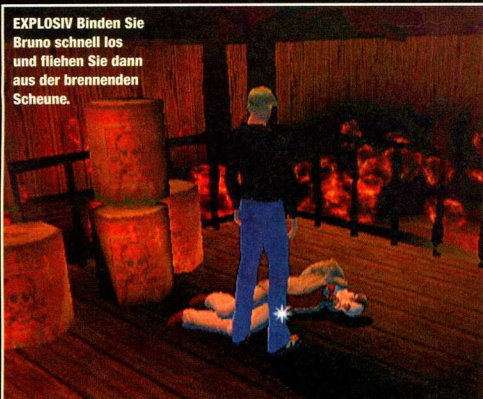
George findet in dem ersten der beiden Höhlenräume nur noch die Leiche des Wissenschaftlers. Bei einer näheren Untersuchung finden Sie seinen Ausweis. Gehen Sie als Nächstes zu dem Schreibtisch und nehmen Sie dort die Postkarte und die Lupe mit. Schieben Sie anschließend die Kiste auf die Bodenplatte. Gehen Sie in den nächsten Höhlenraum und betätigen Sie dort die mysteriöse Maschine. Sammeln Sie die Metallstange ein, mit der Sie nun rechts neben der Tür den

Schließmechanismus betätigen können. Holen Sie die Kiste aus dem ersten Höhlenraum und nehmen Sie die Metallstange wieder mit. Schieben Sie die Kiste links neben der Maschine gegen die Wand, um auf den Vorsprung zu gelangen. Wenden Sie sich sofort nach rechts und holen Sie mit der Metallstange das Vogelnest aus der Ecke herunter. Folgen Sie dem Durchgang bis zu einer kleinen Lichtung. Legen Sie das Vogelnest dort in den Drachenkopf und benutzen Sie die Lupe, um das Nest anzuzünden.

Glastonbury

Sprechen Sie auf der Straße mit dem Colonel. Gehen Sie dann in den Laden „Cosmic Faerie“, sehen Sie sich alles an und sprechen Sie mit dem Besitzer Tristram. Gehen Sie als Nächstes zu dem Irish Pub am Ende der Straße und sprechen Sie dort mit Eamon. Holen Sie Tristrams Gedichtband aus dem Laden und zeigen Sie ihn Eamon. Dieser macht sich daraufhin zu Tristram auf und während die beiden miteinander sprechen, gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite. Dort treffen Sie die Tochter des Colonels. Sprechen Sie mit ihr über ihren

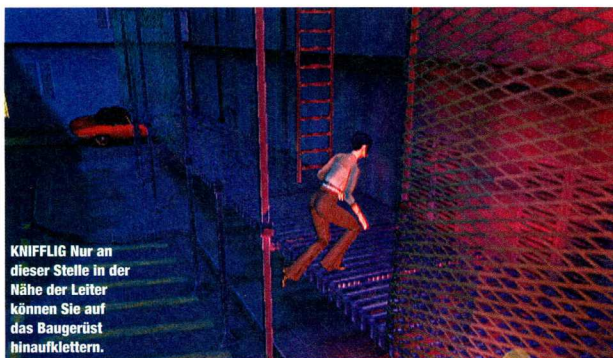
EXPLOSIV Binden Sie Bruno schnell los und fliehen Sie dann aus der brennenden Scheune.



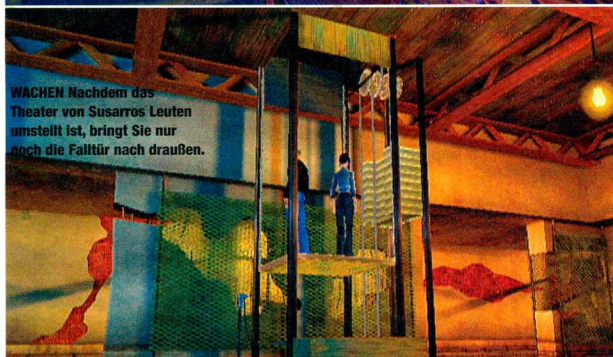
GESPRÄCH Von diesen Damen erhalten Sie wichtige Infos über Vernons Mörderin.



Das ist sie.



KNIFFLIG Nur an dieser Stelle in der Nähe der Leiter können Sie auf das Baugerüst hinaufklettern.



WACHEN Nachdem das Theater von Susarros Leuten umstellt ist, bringt Sie nur noch die Falttür nach draußen.



VERWINKELT Weisen Sie Nico an, die richtigen Platten zu betätigen, und machen Sie sich selbst vorsichtig zur anderen Seite des Raumes auf.



ENERGIESTRAHL Am Kontrollpult rechts an der Energiemaschine können Sie den Energiestrahhl umkehren.

Vater und Tristram, bis sie sich auf den Weg zu ihrem Vater macht. Reden Sie nun mit Tristram, bis er Ihnen am Ende Brunos Boxershorts aushändigt. Lösen Sie jetzt die Münzen aus dem Gedichtband und gehen Sie zu der Wahrsagerin. Geben Sie ihr eine Münze und die Postkarte. Geben Sie ihr danach eine zweite Münze, damit sie auch die Boxershorts untersucht. Versuchen Sie als Nächstes, die Pforte neben dem Pub zu öffnen. Da dies nicht gelingt, müssen Sie Eamon um Hilfe bitten. Schieben Sie im Hinterhof die Kisten unter die Luke in der Scheunenwand und steigen Sie hinauf. Lösen Sie Brunos Fesseln und verlassen Sie schnell die brennende Scheune.

Paris bei Nacht

Steigen Sie die Feuerleiter hinauf bis zu dem Balkon. Schieben Sie die Zeitung unter die Tür, drücken Sie den Schlüssel mit dem Bleistift raus und ziehen Sie den Schlüssel mit der Zeitung zu sich. Öffnen Sie die Tür und nehmen Sie in der Küche neben der Spüle ein Taschentuch mit. Schieben Sie im Durchgang zur Stube den Teppich zurück und heben Sie die lose Diele hoch, um an einen Safe zu gelangen. Gehen Sie in das Schlafzimmer weiter und geben Sie Beatrice das Taschentuch. Das Geburtsdatum der Frau ist der Code für den Tresor. Öffnen Sie diesen und entnehmen Sie die Gegenstände. Verlassen Sie die Wohnung auf dem gleichen Weg und gehen Sie in Richtung Hauptstraße. Nach einer Action-Sequenz müssen Sie in Nicos Wohnung zurückkehren, um dort die DVD mit dem DVD-Player anzuschauen. Rufen Sie anschließend André Lobineau und Ihre Zeitung an.

Das verlassene Theater

Gehen Sie am Theater vorbei und biegen Sie links in die Nebenstraße ein. Steigen Sie auf das Baugerüst. Binden Sie auf der obersten Ebene die Reklametafel los. Klettern Sie danach wieder ein Stück hinunter. Springen Sie über die große Lücke und schwingen Sie sich in der Nähe der Leiter weiter nach oben. Verschieben Sie hier die Kiste so, dass Sie zu der Ebene gelangen, auf der Sie die Reklametafel erreichen können. Lösen Sie diese und balancieren Sie zum Dach des Theaters hinüber. Gehen Sie weiter, bis Sie von Susarro geschnappt werden.

Antiquariat

Gehen Sie die Straße entlang und betreten Sie den Hinterhof. Schieben Sie dort die Kiste an die rechte Seite der großen Mülltonne. Schließen Sie diese und klettern Sie durch das Fenster, das dahinter auftaucht. Gehen Sie durch die letzte Tür in einen kleineren Lageraum. Verschieben Sie die Kisten dort so, dass Sie die oberste Kiste von der Wand abziehen können, um den dahinter liegenden Lichtschalter zu betätigen.

gen. Untersuchen Sie nun die Kratzer auf dem Fußboden und schieben Sie dann die Kisten beiseite. Steigen Sie durch die Falltür und laufen Sie den Tunnel entlang bis zu einer Leiter. Klettern Sie an dieser hinauf in einen Heizungsraum. Steigen Sie dort eine weitere Leiter hinauf, welche Sie in den Zuschauerraum des Theaters bringt.

Nicos Befreiung

Gehen Sie durch die geöffnete Tür an der rechten Bühnenseite. Klettern Sie die Leiter hinauf zu den Scheinwerferaufbauten. Wenden Sie sich oben nach rechts und ziehen Sie an dem Seil, um so den Scheinwerfermast ein kleines Stück abzusenken. Hangeln Sie sich an ihm auf die andere Seite hinüber und gehen Sie dort zu den beiden Sandsäcken. Lösen Sie erst den linken und dann den rechten Sack.

Das Geheimnis des Theaters

Nehmen Sie den linken Bühnenabgang und steigen Sie die Treppe hinab. Wenden Sie sich nach links und gleich wieder nach links, um in den Raum unter der Bühne zu gelangen und dort die weiße Theaterschminke einzusammeln. Gehen Sie weiter den Gang entlang und an der T-Kreuzung aus Sicht der Spielfigur rechts. Die erste Tür auf der rechten Seite führt in die Garderobe, in der Sie einen Tresor entdecken. Gehen Sie den Gang in die andere Richtung entlang und am Ende durch die Tür auf der linken Seite. Gehen Sie von der Treppe aus gesehen geradeaus und durch die erste Tür rechts, die Sie in einen kleinen Raum führt, der unter der Garderobe liegt. Die Strebe in der Mitte des Raumes stützt den Tresor und lässt sich nicht einmal zu zweit bewegen. Sie brauchen also ein Schmiermittel. Gehen Sie zurück zum Kassenraum. Sammeln Sie dort den Pappbecher vom Fußboden auf und werfen Sie die Schminke rein. Schmelzen Sie diese an den Bühnenscheinwerfern und gehen Sie zur Strebe zurück. Ziehen Sie diese zu zweit weg

und entnehmen Sie dem kaputten Safe ein Kristallartefakt und eine Chipkarte. Gehen Sie nun den Gang weiter entlang. Der Fahrstuhl lässt sich mithilfe der Chipkarte öffnen und bringt Sie ins dritte Kellergeschoss. Folgen Sie hier dem Höhlengang. Gehen Sie in der großen Höhle zur Energiesäule und nehmen Sie den Stein, der in dieser schwebt. In diesem Moment tauchen Susarro und Petra auf: Schwingen Sie sich schnell über den Rand des Steinsteiges, hangeln Sie sich zu Nico hinüber und steigen Sie hinter Susarro und Petra wieder hinauf. Laufen Sie vor Petra weg in den Fahrstuhl. Blockieren Sie den Fahrstuhl mit Harrys Flaschenöffner. Verlassen Sie den Keller mithilfe der Falltür unter der Bühne und das Theater durch den Geheimgang ins Antiquariat.

Die Höhle im Kongo

Die Eingangstür zur Höhle bekommen Sie nur zu zweit auf: Lassen Sie Nico an den Griffen ziehen und benutzen Sie gleichzeitig die Metallstange. Setzen Sie im hinteren Höhlenraum den Omega-Stein in die mit Symbolen verzierte Tür ein. Im Raum dahinter warten Speerspitzenfallen auf Sie, die durch Druck auf den Fußboden ausgelöst werden. Umgehen Sie diese, indem Sie sich links an der Wand entlanghangeln. Stecken Sie dann die Metallstange in die Zahnräder in der linken Ecke, damit Nico folgen kann. Schieben Sie nun die beiden Steine zwischen die ersten Speere. Um zu der Leiche zu gelangen, rücken Sie den vorderen Stein noch eine Speerfalle weiter. In den Taschen des Mannes finden Sie eine mit einer Stola umwickelte Metallscheibe. Im nächsten Raum entdecken Sie einen Fußboden aus Trittplatten mit verschiedenen Symbolen. Weisen Sie Nico an, sich auf die jeweiligen Symbole zu stellen, und durchqueren Sie den Raum, ohne danebenzutreten. Im nächsten Raum müssen Sie die höher gelegene Kiste auf die „Steinwippe“ verschieben, um weiterzukommen. Dort erwartet Sie eine Maschine, die Sie

aus vier Teilen richtig zusammensetzen müssen: Die Zylinder müssen in die Öffnungen passen. Beachten Sie dabei den Energiefluss, da dieser bestimmt, in welche Richtung die Maschinenteile geschoben werden. Sobald die Maschine funktioniert, gehen Sie in den nächsten Raum und stellen die Spiegel so ein, dass der Strahl auf die Maschine zeigt. Diese wird so weggeschoben und durch den entstandenen Durchgang können Sie Nico nachholen. Stellen Sie Nico an das Pult bei der Treppe. Nun müssen Sie die Spiegel so drehen, dass der Strahl wieder auf die Maschine zeigt. Gehen Sie zu der Energiemaschine zurück und schalten Sie die Strahlrichtung um. Auf diese Weise wird im Spiegelraum der Weg zum zweiten Pult frei. Durch ein gleichzeitiges Betätigen beider Pulte öffnet sich die Tür. Im nächsten Raum lassen Sie Nico die Metallscheibe in die Fassung einsetzen und mit der Stola festhalten. Die Tür führt Sie in eine Höhle mit einem Energiestrahle, aus dem Sie den Alphestein nehmen können.

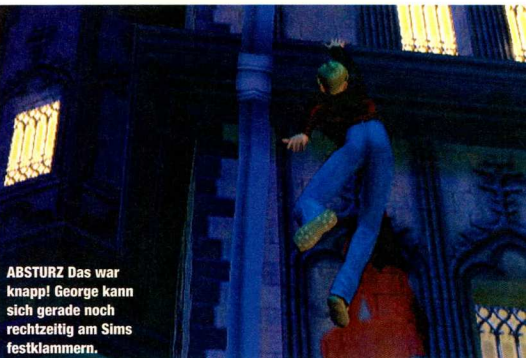
Wo steckt Bruno?

Wieder in Paris, macht Nico sich zum Theater auf. Gehen Sie im ersten Kellergeschoss in die Garderobe und springen Sie durch das Loch im Boden. Laufen Sie nun zu dem Raum, der vorher verbarriadiert war. Sobald Sie den hinteren Raum betreten wollen, taucht Flap auf, den Sie mit einer Vase ausschalten können. Auf dem Schreibtisch finden Sie das Foto eines Schlosses in Prag, in dem Bruno gefangen gehalten wird.

Das Schloss in Prag

Lassen Sie Nico am Tor des Schlosses klingeln und verstecken Sie sich mit George derweil hinter der linken Ecke. Schleichen Sie hinter der Wache vorbei, während diese mit Nico spricht. Klettern Sie links über die Mauer und auch über die nächste. Achten Sie im Folgenden auf die Musik, welche lauter wird, wenn sich eine Wache Ihrer Position nähert. Schleichen Sie nun an der Mau-

VERÄNDERUNG
Dank der blonden Perücke ist Nicos Verkleidung als Petra perfekt.



ABSTURZ Das war knapp! George kann sich gerade noch rechtzeitig am Sims festklammern.

QUALEN Bruno hat auch unter Susarros Folter keine wichtigen Informationen ausgeplaudert.



er entlang und gehen Sie links durch den Torbogen, sobald die Wache mit dem Hund weggegangen ist. Wenden Sie sich nach links zu den Mülltonnen und weichen Sie dabei dem Suchscheinwerfer aus. Nehmen Sie aus den Mülltonnen den angebissenen Hamburger mit und gehen Sie am Haus vorbei bis zu einem weiteren kleinen Nebenhof. Schieben Sie hier die Kisten unter die Mauerkrone und klettern Sie hinauf. Steigen Sie am Ende der Mauerkrone über die Brüstung, bewegen Sie sich so weit wie möglich über diesen Sims und lassen Sie sich zum Schluss ganz leise zu Boden fallen. Gehen Sie in den baumbestandenen Hinterhof, dann rechts durch den Torbogen und den nächsten Hof, sobald die Wache wegsieht. Verschieben Sie im folgenden Nebenhof die Kisten so, dass Sie die linke hintere Kiste gegen die Mauerkrone schieben können. Klettern Sie über den Zaun und gehen Sie zu dem Hundezwinger. Geben Sie dem Hund den Hamburger und schleichen Sie sich dann hinter dem Rücken der Wache vorbei. Im großen hinteren Schlosshof gehen Sie zu dem Gitter, um mit Nico zu sprechen. Schleichen Sie dann an der Mauer entlang bis zum Jeep. Im Handschuhfach befindet sich die Fernbedienung für die Gittertür, so dass nun auch Nico hereinkann. Verstecken Sie sich vor den aufmerksam gewordenen Wachen hinter dem Con-

tainer. Lassen Sie Nico anschließend beim Gitterverschluss den Knopf drücken, während Sie im Inneren die Wagenheberkurbel einsammeln. Letztere setzen Sie nun bei dem Jeep ein. Begeben Sie sich dann zur schwarzen Limousine, steigen Sie auf die Motorhaube und hebeln Sie das Fenster unsanft mit der Wagenheberkurbel auf. Schicken Sie Nico durch das Fenster ins Haus und gehen Sie zum Jeep zurück. Lösen Sie die Handbremse und schieben Sie das Gefährt an die Mauer. Klettern Sie über die Motorhaube auf das Dach, halten Sie sich dort links und klettern Sie an dem Abflussrohr empor.

Nicos Verkleidung

Verlassen Sie den Bierkeller. Steigen Sie dann die Treppe hinauf und gehen Sie rechts durch den Durchgang. Sobald die Diele knarrt, müssen Sie sich rechts hinter der großen Blume verstecken. Schleichen Sie einmal um die Balustrade herum bis zu einem Gang mit rotem Teppich. Biegen Sie in diesen Gang ein und gehen Sie durch die letzte Tür auf der linken Seite. Öffnen Sie den Koffer vor dem Bett und nehmen Sie den Föhn heraus. Gehen Sie hinter den Paravent und entnehmen Sie dem Koffer dort eine braune Perücke. Schauen Sie sich den Koffer noch einmal genauer an und drücken Sie mit dem Bleistift einen Knopf, um ein Geheimfach zu öffnen.

In diesem finden Sie einen Schleifstein. Schleichen Sie nun den ganzen Weg zurück durch den schwarz-weiß gefliesten Gang in das Foyer. Gehen Sie durch die gegenüberliegende Tür in die Küche. Sprechen Sie dort mit dem Koch. Geben Sie ihm den Schleifstein und stibitzen Sie das Bleichmittel, während er seine Messer schleift. Gehen Sie wieder in Petras Zimmer zurück, bleichen Sie im Waschbecken die Perücke und föhnen Sie diese trocken. Gehen Sie nun in das Foyer zu den Wachen.

George auf dem Dach

Schieben Sie (George) als Erstes die Kiste an den unzugänglichen Vorsprung. Steigen Sie die Treppe hinauf und klettern Sie am Ende rechts über das Gelände. Schubsen Sie den Wasserspeier hinunter und klettern Sie über mehrere Dachsimse bis zu einem offenen Fenster. In dem dahinter liegenden Raum müssen Sie die Kisten so verschieben, dass Sie durch den kleinen Durchgang in der linken Ecke wieder hinausklettern können. Folgen Sie dem Dachweg bis in einen Hinterhof und gehen Sie in dessen seitlichen Ausläufer. Beim Regenabflussrohr können Sie eine Blechtasse entdecken, die Sie dort entfernen müssen. Gehen Sie in den kleinen Raum zurück und füllen Sie die Tasse mit Öl aus der Öllampe. Gehen Sie nun zu dem Gitter unten im Hof, ölen Sie es ein und steigen Sie in den düsteren Keller hinab.

Brunos Gefängnis

Sprechen Sie (Nico) mit der Wache vor der Sicherheitstür, um zu erfahren, dass der Sergeant der Wache einen Sicherheitsausweis für Sie bereithält. Den Sergeanten finden Sie im hinteren Schlosshof. Gehen Sie, wenn Sie den Ausweis haben, zurück ins Foyer und dort durch die erste Tür auf der linken Seite. Geben Sie den Ausweis der Computerfachfrau, damit sie ihn aktiviert. Gehen Sie nun durch die Sicherheitstür und folgen Sie dem Kellergang. George ist in der Zwischenzeit durch das Gitter in den Wäschekeller gelangt. Hier

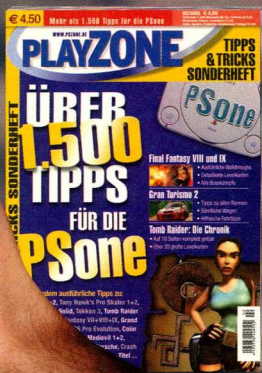
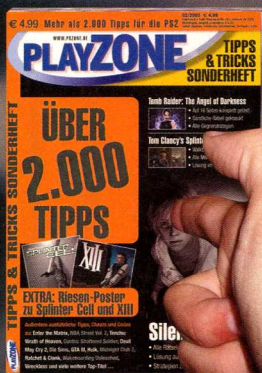
TIMING Sobald sich die Wache umdreht, müssen Sie zur anderen Seite der Kapelle weiterschleichen.



Sie wissen von der Armillar-Sphäre?

RITTERSCHLAG Vom Präzeptor erhalten Sie den Psi-Stein und werden zudem noch zum Ritter geschlagen.

Abräumen und sparen

ANGEBOT
MINIABO

Wer jetzt beim PLAYZONE-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gib't **3 Ausgaben** der PLAYZONE + **1 Sonderheft**.

PLAYZONE: PlayStation-2-Einkaufsführer
Das neue PLAYZONE-Sonderheft bietet Testvideos zu sage und schreibe 450 PlayStation-2-Titeln. Das Sonderheft eignet sich daher nicht nur als perfekte Einkaufshilfe für Einsteiger, es ist auch ein vollständiges DVD-Nachschlagewerk mit allen PS2-Hits. Aber auch für Schnäppchenjäger ist das aktuelle Sonderheft dank der kompletten Liste aller erhältlichen Budget-Titel ein absolutes Muss.

PLAYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft
Auf 100 Seiten stehen die Tipps&Tricks-Profis Ihnen mit hilfreichen Ratschlägen, Lösungen und Tipps zur Seite. In diesem Compendium finden Sie außer detaillierten Komplettlösungen und knackigen Kurztipps noch zahlreiche Cheats zu den besten und meistverkauften Spielen des Sommers und Frühjahrs wie z. B. *Tomb Raider: Angel of Darkness*, *Splinter Cell*, *Silent Hill 3* oder *Enter the Matrix*.

PLAYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft für PSone
Alte Liebe rostet nicht. Darum haben die Tipps&Tricks-Profis der PLAYZONE dieses Special für Sonys PSone, dem meistverkauften Videospielsystem in Deutschland, zusammengestellt. Darin finden Sie umfangreiche Komplettlösungen zu den besten Titeln verschiedener Genres. Darunter sind unter anderen *Final Fantasy VIII* und *IX*, *Tomb Raider: Die Chronik*, *Gran Turismo 2*, *Tony Hawk's Pro Skater 2*.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Playzone Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8852277.

Bequemer und schneller
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

PLZ, Wohnort

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PLAYZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.). Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PLAYZONE wieder erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

JA, ich möchte das Miniabo der PLAYZONE. Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PLAYZONE + 1 Sonderheft für 9,90 €!

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft:
(bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ☐ „PLAYZONE PlayStation-2-Einkaufsführer“ (Art.-Nr. 002314)
☐ „PLAYZONE Tipps&Tricks“ (Art.-Nr. 002346)
☐ „PLAYZONE Tipps&Tricks für PSone“ (Art.-Nr. 002327)
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferungzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferungzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Di-Mack-Straße 77, 50769 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Gellertsch

schieben Sie die alte Waschmaschine auf den Karren und diesen dann mit einem Schubs gegen die Tür. Gehen Sie durch die Gänge des Kellers, bis Sie auf Nico treffen. Folgen Sie dem letzten unerforschten Gang, bis Sie eine Wache entdecken. Um unerkannt an dieser vorbeizukommen, müssen Sie ein Stück zu der Sicherheitstür zurückgehen, die Nico mit dem Ausweis öffnen kann. Entnehmen Sie einem der Spinde eine Uniform der Wachen. Nun können Sie in den letzten Bereich des Kellers eindringen. Gehen Sie den Gang bis zum Ende und dann links in den Raum. Schieben Sie die Kisten unter den Lüftungsschacht in der Wand, um in den Nebenraum zu schauen. Nach einer Zwischensequenz müssen Sie die Schrauben des Gitters mit der Münze lösen und Nico durch die Öffnung schicken, damit sie die Zahlenschlossstür des Nebenraums von innen öffnen kann. Drücken Sie in Susaros Büro auf den Knopf unter dem Schreibtisch, um eine Geheimtür zu öffnen und unbemerkt aus dem Schloss zu entkommen.

Deja-vu

Zurück in Paris, macht George sich zum Platz Montfaucon auf. Sprechen Sie dort zuerst mit dem Bauarbeiter. Gehen Sie danach zu der Toilettenfrau und reden Sie mit dieser über den Bauarbeiter. Während diese daraufhin die Toiletten inspiziert, müssen Sie schnell auf das Baugerüst steigen und dort das Seil einstecken. Gehen Sie zu dem Bauarbeiter zurück und schalten Sie den Kompressor aus. Laufen Sie links um den Lastwagen herum und entnehmen Sie der großen Tasche den Gullydeckelöffner, während der Arbeiter seinen schlafenden Kollegen zur Schnecke macht. Lassen Sie sich nun dabei erwischen, wie Sie versuchen, den Gully zu öffnen. Binden Sie anschließend das Seil an den Gullydeckelöffner und an den LKW. Gehen Sie zum Führerhäuschen und sprechen Sie mit dem Fahrer. Dessen Angst vor Erdbeben sorgt dafür, dass er in Panik den LKW anlässt und davonbraust. Steigen Sie

nun in die Kanalisation hinab und gehen Sie zu der einzigen Tür. Stecken Sie dort den Steinzylinder in die Fassung, um die Tür zu öffnen. Folgen Sie nun der Blutspur, bis Sie zu zwei gegenüberliegenden Türen kommen. Die rechte führt Sie in einen Aufenthaltsraum mit mehreren Leichen, von denen eine einen alten Schlüssel bei sich trägt. Gehen Sie dann den Gang ein Stück weiter, bis Sie eine Wache sehen. Lenken Sie diese ab, indem Sie im Aufenthaltsraum die Mikrowelle betätigen. Verstecken Sie sich schnell in dem Raum auf der anderen Seite des Ganges. Schlagen Sie die Tür hinter der Wache zu und schließen Sie mit dem Schlüssel ab. Ihr Weg führt Sie nun durch einige Räume und Gänge in eine Vorratskammer, in der die Blutspur vor einem Weinregal endet. Ziehen Sie die Flaschen in folgender Reihenfolge heraus, um das Regal zur Seite schwingen zu lassen: grüne Flasche, linke rote Flasche, rechte rote Flasche, weiße Flasche, blaue Flasche. Folgen Sie dem Gang in eine Kapelle, in der zwei Wachen Patrouille laufen.

Orden des Heiligen Stephané

Schleichen Sie bis zur Ecke des Ganges, verstecken Sie sich hinter der Kanzel und gehen Sie weiter, wenn die Wache ihren Posten vor der Kanzel verlässt und die Treppen hinuntersteigt. Verstecken Sie sich hinter dem Altar und gehen Sie zu den Schatten auf der anderen Seite des Raumes, wenn die Wache wieder ihren Posten vor der Kanzel verlässt. Bleiben Sie im Schatten und gehen Sie nach rechts zu einer Tür, wenn die Wache nicht in Ihre Richtung schaut. Im Raum dahinter (Abtzimmer) verweist das goldene Schild an der mittleren Statue auf einen Vers in der Offenbarung. Gehen Sie erneut in die Kapelle und schleichen Sie zur Kanzel zurück. In dieser liegt eine Bibel, in der Sie den Bibelvers nachlesen können. Zurück im Abtzimmer, stellen Sie die Uhr auf die Verszahlen ein.

Die Amillar-Sphäre

Zurück in Vernons Wohnung, sprechen Sie mit Nico, die Ihnen einige Satellitenfotos von Ägypten am Computer zeigt. Benutzen Sie zuerst den Psi-Stein, dann den Omega-Stein und am Ende den Alpha-Stein, um den Ort der Amillar-Sphäre ausfindig zu machen. In Ägypten müssen Sie erneut an einigen Wachen vorbeischieben. Auf der Rückseite des Felsens finden Sie dann eine versteckte Tür, welche Sie mit der Wagenheberkurbel öffnen können. Öffnen Sie die Tür im Raum dahinter, indem Sie die drei Steine in die Tür einsetzen. Im nächsten Raum müssen Sie dann ein Rätsel lösen. Setzen Sie hierfür jeweils folgende Statuen über den Fluss: erste Überquerung: Killer, zweite Überquerung: keine, dritte Überquerung: Bruder, vierte Überquerung: Killer, fünfte Überquerung: Zeugen, sechste Überquerung: keiner, siebte Überquerung: Killer. Kurze Zeit später müssen Sie nach einem Ausgang suchen. Hierbei reißt eine Ladung Dynamit ein Loch in die Wand. Um durch dieses hinauszusteigen, müssen Sie zwei Steinblöcke so verschieben (den oberen u. a. zweimal über den unteren), dass Sie an der gelben Wand hinter dem Kontrollpult emporklettern können. Die beiden Steinblöcke befinden sich auf zwei verschiedenen Ebenen. Gehen Sie anschließend in den Raum mit der Horus-Statue.

Drachenkraft

Gehen Sie in Glastonbury zum Ende der Straße und biegen Sie auf der rechten Seite in den letzten Hinterhof ein. Verschieben Sie hier die Kisten so, dass Sie über die Mauer klettern können. Nach einer Zwischensequenz fällt George durch einen Riss in das Grab von König Arthur. Setzen Sie hier den Schlüssel Salomos in den Steinsockel des Schwertes und ziehen Sie dieses aus dem Stein. Treten Sie mit diesem gegen den Großmeister an, welcher nur dann verletzt werden kann, wenn er nach drei Feuerstößen von blauem Licht umgeben ist.

GROSSMEISTER Im Tempel der Amillar-Sphäre erleben alle eine Überraschung, als plötzlich ein alter Feind wieder auftaucht.



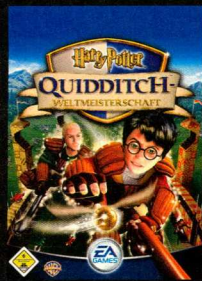
UNGEHEUER Sobald der Drache in blauem Licht leuchtet, können Sie ihn gefahrlos angreifen.



SUCHER - TREIBER - JÄGER: SIEGE BEI DER QUIDDITCH™-WELTMEISTERSCHAFT.



Jetzt kannst auch Du endlich Quidditch™ spielen - den Lieblingssport der Hexen und Zauberer. Führe Dein Haus zum Sieg in Hogwarts™ und stell' Dich dann der ultimativen Herausforderung - der Quidditch™-Weltmeisterschaft. Wähle eines der neun Nationalteams und spiel' alle Positionen durch. Schnell. Spannend. Erstmals kannst Du *alles* erleben.



IN LUDO EST



Challenge Everything™



www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com
www.eagames.de

PC CD-ROM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE™

© 2005 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. "PlayStation" und the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
 WBIE LOGO,™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
 (S03)

Mission: Impossible Operation Surma

Unsere **detaillierte Komplettlösung**
erleichtert Ethan Hunt seine unmögliche Mission.





NACHTSICHT AN! Mit dem Mikrokabel ziehen Sie sich an das Rohr und können so die Laserstrahlen überwinden.



BITTE LÄCHELN Von hier aus können Sie optimal die Fotos von der Wache und dem Doktor schießen.

Auf den folgenden Seiten begleiten wir Sie durch Ethan Hunts neuestes Abenteuer. Die Lösung wurde auf dem Normal-Schwierigkeitsgrad erstellt. Auf schwerere Abschnitte gehen wir detaillierter ein, so dass Sie garantiert nichts auf dem Weg zum Abspann aufhält.

Mission 1: Jugarische Botschaft

Hof der Akademie

Zu Beginn der Mission hilft Ihnen das Tutorial. Erst auf dem großen Platz, wo Sie die Bilder machen müssen, sind Sie auf sich gestellt. Den Turm sehen Sie direkt vor sich, der Empfänger steht links auf dem großen Balkon. Nachdem Sie den Wachmann ruhig gestellt haben, benutzen Sie seine Hand, um die Sicherheitstür in der Ecke des Hofes zu öffnen. Auf dem Balkon dahinter treffen Sie Ethans Kontaktperson, die Sie zu einer mit Lasern gesicherten Ecke des Hofes führt. Mithilfe Ihres Mikrokabels weichen Sie den Lasern hinter der kleinen Tür aus, bevor Sie den Wachmann erledigen und die Kamera ausschalten. Deaktivieren Sie sämtliche Laserschranken an dem Stromkasten und schultern Sie die Wache, um außen die Tür mit dem Handscanner zu öffnen.

Straßen von Vilstra

Achten Sie auf die Laufwege Ihrer Gegner. Nachdem Sie die erste Wache oben ausgeschaltet haben, schleichen Sie vorsichtig zum nächsten Gegner, den Sie lautlos unschädlich machen, sobald die dritte Wache sich entfernt. Wenn diese am Ende ihrer Patrouille kurz Pause macht, bekommt sie ebenfalls eine Übergebraten. Halten Sie sich auf dem großen Platz hinter der Tür immer rechts, bis Sie zu einer Treppe gelangen. Folgen Sie dem flüchtigen Attentäter und benutzen Sie Ihre Betäubungspistole, um sich die Wachen vom Hals zu schaffen. Schnappen Sie sich das Schießisen

einer der Wachen und rennen Sie dem Mörder hinterher. Nach der Zwischensequenz verpassen Sie einem Gegner nach dem anderen eine bleierne Kopfschmerztablette.

Mission 2: Los Muertos Forschungseinrichtung

Landeplatz

Über das Seil, das zu dem Mast in der Mitte führt, gelangen Sie auf die Haupt-Plattform. Wenn Sie schnell genug waren, können Sie sich auf den Wachmann fallen lassen. Den anderen Gegner schalten Sie ebenfalls aus. Über die Treppen gehen Sie nach unten. Die drei Kameras hier stören Sie entweder mit Ihrem EKW oder Sie schleichen am Sichtfeld vorbei, um Munition zu sparen. Unten angelangt, kümmern Sie sich lautlos um die Wache und räumen das Pförtnerhäuschen leer, in dem Sie auch den Alarmlösler und die Alarmanzeige entdecken. Jetzt huschen Sie in die dunkle Ecke gegenüber dem Pförtnerhäuschen und schießen ein Foto von Dr. Norton und von einer Wache. Danach warten Sie, bis der Doc wieder ins Gebäude verschwunden ist, und kümmern sich um die Wache bei den Carports. Hüten Sie sich davor, ins Bild der Kamera zu rennen! Hinter den Carports sehen Sie ein Wachhäuschen. Mit Ihrer EKW schießen Sie auf ein Auto, um die Wache herauszulocken. Schalten Sie sie aus und benutzen Sie dann den Rechner in der Hütte. Abschließend schleichen Sie sich noch an den übrigen Wachen und der Kamera vorbei und betreten das Gebäude durch die Tür unterhalb der Kamera.

Eingangsbereich

Mithilfe Ihres Mikrokabels und dem Rohr unterhalb der Decke gelangen Sie auf die andere Seite der Metall-detektoren, wo Sie sich auf die patrouillierende Wache fallen las-

sen. Jetzt arbeiten Sie sich langsam vor, schalten zu auffällige Gegner aus und schleichen bis zu dem Tisch. Hier biegen Sie nach links ab, folgen dem Gang und halten sich dann rechts. Gehen Sie durch die erste Tür an der rechten Wand und ziehen Sie Dr. Norton eine über. Schleppen Sie den bewusstlosen Akademiker die Stufen hinab und benutzen Sie seine Hand am Scanner, um sich Zutritt zu dem Büro zu verschaffen. Bedienen Sie den Rechner. Den Wachmann vor der Tür können Sie entweder ausknocken oder warten, bis er wieder geht. Verlassen Sie den Konferenzraum und arbeiten Sie sich vorsichtig nach rechts voran. Schalten Sie die Wachen aus und hüten Sie sich davor, von den Kameras erfasst zu werden. Gehen Sie durch die Tür links neben dem Glaskasten. Im Sicherheitsraum bedienen Sie die beiden Computer, bevor Sie in den Konferenzraum zurückeilen. Aus dem Umkleeraum im hinteren Bereich des Wachhäuschens holen Sie sich die Marke, bevor Sie durch die rechte Tür neben dem gläsernen Raum gehen.

Waffentest-Bereich

Zuerst sehen Sie sich die Waffentests an und merken sich, in welcher Reihenfolge die Bretter erscheinen. Beenden Sie die Tests am Computer und gehen Sie durch die linke Tür in den Gefahrenbereich. Jetzt müssen Sie hinter den Brettern Schutz suchen und sich bis zu den Geschützen vorarbeiten. In den Feuerpausen arbeiten Sie sich von Deckung zu Deckung voran. Mithilfe der Hand des Wissenschaftlers gelangen Sie in den nächsten Raum. Hangeln Sie am Drahtseil über die Behälter entlang. Vorsicht vor dem Waschmechanismus! Bedienen Sie als Nächstes die Maschine und klettern Sie an der Leiter daran nach oben in den Schacht.



DATENDIEBSTAHL
Schwingen Sie an dem Mikrokabel, so dass Sie die rot leuchtenden Datenträger erreichen.



JONG HO LI Verschansen Sie sich hinter den Kisten und ballern Sie aus der sicheren Deckung heraus auf den Bösewicht.

Computer-Kern

Schalten Sie Ihre Nachtsicht ein. Arbeiten Sie sich kriechend, hangelnd und an die Wand gedrückt an den Lasern vorbei. Hinter dem Gitterzaun bedienen Sie die Apparatur von Datenarchiv A und benutzen das Mikrokabel, um sich an der Decke nach oben zu ziehen. Schalten Sie Ihre Nachtsicht ab, um zu erkennen, welche Datenträger Sie kopieren müssen. Wiederholen Sie das Spielchen im Datenarchiv B. Achten Sie auf die Abfolge der Löcher in den Lasernetzen, wenn Sie die Gänge passieren wollen. Hinter der nächsten Tür finden Sie eine halbrunde Sicherheitstür. Bedienen Sie schnell die beiden gelben Schaltflächen daran, bevor Sie den Computer benutzen, um das Monstrum zu öffnen. Im Kern-Raum klettern Sie links an der Leiter hinauf. Jetzt betritt eine kleine Gruppe den Raum. Verstecken Sie sich und schießen Sie ein paar Fotos, bevor Sie die Daten aus dem Archiv C kopieren. Danach gehen Sie nach unten und benutzen das Keyboard, bevor Sie das Panel an der Rückseite des Rechners hacken. Kehren Sie in den Raum vor der großen Tür zurück und nehmen Sie den Aufzug.

Büros

Während die Sekretärin telefoniert, schleichen Sie sich an ihr vorbei. Damit Sie wissen, wo sich die nächste Wache aufhält, heften Sie ihr einen Peilsender an, während sie sich von Ihnen entfernt. Die Kamera hier sollten Sie unschädlich machen. Schnappen Sie sich einen der Wissenschaftler, ohne ihn k. o. zu schlagen, indem Sie nur R2 drücken. Bringen Sie ihn zu Spelvin, bevor Sie Mr. Grahams und Mr. Alexanders Rechner im Computerraum untersuchen. Achten Sie auf die Namen an den einzelnen Kabinen. Danach schnappen Sie sich noch die PDAs aus dem Besprechungsraum und aus der Lounge und kehren zu Spelvin zurück. Durch die Tür im Raum hinter der Sekretärin gelangen Sie in den Fahrstuhl, der Sie zu den Bio-Labors befördert.

Biologisches Laboratorium

Die Hand des Wachmanns ermöglicht Ethan den Zutritt zum Labor. Zerstören Sie jetzt die drei Glasbehälter. Benutzen Sie die Steuerung am Keyboard. Lassen Sie die Anzeige bis in den gelben Bereich steigen und tippen Sie dann nur noch auf die „Benutzen“-Taste. Sobald Ihnen das für einige Sekunden gelungen ist, sind die Viren im Behälter unschädlich. Mit Ihrem Mikrokabel schießen Sie durch das Glasdach auf das Rohr.

Nix wie raus!

Verlassen Sie den Bereich durch den Sicherheitsraum. Schnappen Sie sich die Wumme des Wachmanns und ballern Sie sich durch den nächsten Abschnitt. Nun müssen Sie drei Bomben finden. Die erste entdecken Sie auf Ebene 1, nachdem Sie die Tür vom Büro aus geöffnet haben. Die zweite finden Sie, wenn Sie die Leiter in der Mitte von Ebene 1 nach oben klettern. Die letzte Bombe entdecken Sie auf Level 5. Öffnen Sie die Sicherheitstür am Schalter im Büro. Die Bombe finden Sie im Raum dahinter, wenn Sie an einer der Leitern nach unten klettern. Durch die auf der Karte markierte Tür verlassen Sie den Komplex. Jetzt ballern Sie sich außen bis zum Heli-Landeplatz voran. Dort wartet bereits Jong Ho Li auf Ethan. Bleiben Sie stets in Deckung, solange Jong feuert – erst wenn er eine kurze Pause macht, schießen Sie zurück. Links bei den Kisten können Sie etwas Munition einsammeln.

Mission 3: Botschaft

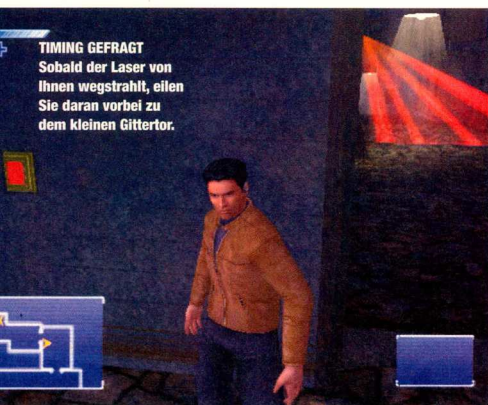
Vilstra Flussseite

Steuern Sie die Wespe nach links zu dem großen Platz mit der Statue. Im Schein einer Laterne steht Sophia. Folgen Sie ihr und achten Sie auf die Positionen der Kameras und Wachen. Nach dem Rundflug benutzen Sie das Mikrokabel, um das Rohr direkt über Ethan zu erreichen. Lassen Sie sich auf die erste Wache fallen und hängen Sie sich wieder an das Rohr. Die

Wache, die nach dem Rechten sieht, machen Sie ebenso unschädlich wie ihren bewusstlosen Kollegen. Für den nächsten Aufpasser, der auf der Treppe wartet, haben Sie einen Betäubungspfeil übrig. Um die nächste Ecke lassen Sie Ihre Fäuste sprechen. Achten Sie dabei darauf, nicht ins Sichtfeld der Kamera zu geraten. Benutzen Sie am besten Ihr EKW, um sie unschädlich zu machen. Pirschen Sie sich an den Suchlasern vorbei und schalten Sie die Wache im Türen-Kontroll-Raum aus. Drücken Sie den Schalter neben der Tür zur Gasse, wenn der Suchlaser vollständig in die entgegengesetzte Richtung strahlt. Fetzen Sie dann am Laser vorbei und durch das Tor unterhalb der Kamera. Huschen Sie jetzt hinter den grünen Container und knöpfen Sie sich von hier aus die zwei Wachmänner vor. Die letzte Wache und Kamera können Sie umgehen, indem Sie vorsichtig über die Kisten klettern und durch die Doppeltür gehen, sobald die Luft rein ist.

Informationsministerium außen

Zuerst kümmern Sie sich um die Kamera, bevor Sie den Handabdruck am Scanner am Kontrollpunkt benutzen. Gehen Sie nicht den Gang entlang, sondern verstecken Sie zunächst den Bewusstlosen, bevor Sie hinter der anderen Wache herschleichen und diese ausknocken. Passieren Sie den Laser und machen Sie die nächste Kamera blind. Achten Sie auf den Typen auf dem Balkon, bevor Sie sich per Mikrokabel am Rohr im Hof hochziehen. Über den Balkon gelangen Sie auf den großen Platz. Die Kamera hier machen Sie per EKW unschädlich. Als Nächstes gehen Sie durch den Gang auf der rechten Seite des Hofes und präparieren Sophias Laptop, den Sie im Wachhäuschen finden. Danach geht's zurück auf den großen Hof und dort zum Gang auf der gegenüberliegenden Seite, der auf den hinteren Platz führt. Hier klettern Sie über die Leiter an der



TIMING GEFRAGT
Sobald der Laser von ihnen wegstrahlt, eilen Sie daran vorbei zu dem kleinen Gittertor.



AUF LEISEN SOHLEN
Bevor Sie sich an dem Rohr nach oben ziehen, müssen Sie den Platz vorsichtig überqueren, damit Sie nicht von den Wachen gesehen werden.

rechten Wand auf den Balkon. Beobachten Sie die Unterhaltung zwischen Sophia und Berkut durch das Fernglas. Nach der Unterhaltung flitzen Sie quer über den Platz zu den Hecken, halten sich dort rechts und gehen durch die Tür am Fuß der Stufen.

Informationsministerium innen

Schleichen Sie sich zuerst am Suchlaser vorbei und stören Sie die Kamera in dem Gang auf der linken Seite. Im Raum hinter der Tür untersuchen Sie die gelbe Apparatur, dank derer Sie die Überwachungskameras anzapfen können. Mit dem Schallbildwandler überzeugen Sie sich, dass hinter der Tür keine Wache steht, bevor Sie hindurchgehen. Die Kamera hinter der nächsten Tür schalten Sie aus, indem Sie die Tür mit gezogener EKW öffnen und sofort auf die Kamera feuern, bevor diese Alarm auslösen kann. Wenige Schritte später belauschen Sie eine Unterhaltung. Nun knacken Sie Berkuts Rechner und beobachten den Wachmann im nächsten Raum durch die Tür, bevor Sie ihn lautlos ausschalten. Nachdem Sie die Kamera im Gang funktionsuntüchtig gemacht haben, erledigen Sie zuerst unauffällig den Soldaten im Gang und danach seinen Kollegen, sobald sie Ihnen den Rücken zudrehen. Jetzt wird nur noch der Typ im Sicherheitsraum ruhig gestellt, bevor Sie die Stahltür öffnen. Ihre Nachtsicht hilft Ihnen, zur Stromversorgung der ersten Lichtschranken zu gelangen und diese zu zerstören. An einem der Rohre hängend überwinden Sie die restlichen Lichtschranken und stellen diese an dem gelben Kasten ab. Benutzen Sie das Mikrokabel jetzt an dem Luftschacht direkt über dem Computer und wechseln Sie in die Horizontale. Nach der Unterhaltung seilen Sie sich ab, hacken den Rechner und schwingen auf sicheren Boden zurück. Eilen Sie jetzt zum Startpunkt zurück. Vorsicht, in den Gängen patrouillieren wieder Wachen!

Kathedrale

Jetzt fliegen Sie mit der Wespe nach links an der Wand entlang und durch den ersten Torbogen. Dahinter halten Sie sich erneut links und schweben die Straße entlang, bis Sie Sophia sehen. Fliegen Sie vorsichtig hinter ihr her und eliminieren Sie die Angreifer. Merken Sie sich, wo die vier Attentäter zuschlagen wollen. Nach der Zwischensequenz greifen Sie gleich zur Scharfschützenpistole und blicken in den Bereich unterhalb von Ethan. Wechseln Sie häufig die Zoomeinstellung der Waffe, damit Sie eine bessere Übersicht haben und in Feuergefechten besser treffen. Ein Schuss ins Oberstübchen genügt, um einen Gegner unschädlich zu machen. Laden Sie Ihre Waffe nach jeder Angriffswelle neu. Nach der nächsten Zwischensequenz decken Sie Sophia erneut. Diesmal benutzen Sie wiederum den Zoom. Lassen Sie Ihren Blick schnell nach rechts und links wandern, damit Sie sofort sehen, wenn sich ein Attentäter nähert. Wenn Sophia hilflos am Gerüst hängt, ballern Sie sich zu ihr durch und feuern mit dem Mikrokabel auf den Stahlträger, der am Haken des Krans hängt.

Mission 4: Sansara-Gefängnis

Haupteingang

Zuerst beobachten Sie die Laufwege der Wachen und schalten diese dann lautlos und unbeobachtet aus. Blenden Sie die Kamera und machen Sie sich dann auf die Suche nach den vier Kisten mit dem Los-Muertos-Logo. Die ersten beiden finden Sie in beziehungsweise vor der Garage. Die dritte Kiste finden Sie in der Ecke unten bei dem Stapel und ein letztes Foto schießen Sie von der Box an der Wand gegenüber der Garage. Über den Kistenstapel gelangen Sie aufs Dach, wo Luther bereits eine Luke für Sie geöffnet hat.

Transitraum

Kümmern Sie sich zuerst um die Kamera und bedienen Sie das Keyboard. Schleichen Sie vorsichtig aus dem Raum zur Tür gegenüber. Keine Bange – die beiden Zivilisten sind Kollegen, die die Wache ablenken. Erledigen Sie im folgenden Raum den Gegner so, dass niemand es bemerkt. Verlassen Sie den Raum durch die andere Tür und schleichen Sie an der Wand entlang, um nicht von den Kameras gesehen



ESKORTE Merken Sie sich genau, wann und wo Sophia von Attentätern angegriffen wird.

RUTSCHPARTIE
Drücken Sie den Kreis-Button, um schnell an der Leiter nach unten zu gleiten. So passieren Sie die Laserschranken.



JETZT ABER FLOTT! Nachdem Sie den Geschützturm deaktiviert haben, müssen Sie schnell an dem Rohr entlang zur anderen Seite hangeln.



zu werden. Knacken Sie die Tür, machen Sie sofort die Kamera unschädlich und stellen Sie den Gegner ruhig. Dann benutzen Sie den PC und eilen zu der offenen Sicherheitstür. Jetzt schalten Sie eine Wache nach der anderen aus, bevor Sie eine Wache schultern und mit ihrer Hand die Tür öffnen. Im Gang legen Sie Ihre Fracht kurz ab und kümmern sich um den Wärter in dem Raum links. Ob Sie einen Schuss abfeuern oder warten, bis der Gegner sich wegdreht, bleibt Ihnen überlassen.

Kommunikationsturm

Schalten Sie Ihre Nachtsicht an, um nicht durch die Lichtschranken der Tür zu rennen. Klettern Sie an der Leiter vorsichtig mit aktivierter Nachtsicht nach unten. Bei der zweiten Leiter drücken Sie auf den Kreis-Button Ihres Pads, damit Ethan schnell an der Leiter nach unten rutscht. Dort angekommen, hangeln Sie an dem schmalen Sims an der Wand entlang bis auf die Plattform mit der Stromversorgung für die Laser. Als Nächstes wird der kleine Geschützturm unschädlich gemacht, indem Sie den Sicherungskasten dahinter bearbeiten. An der Schaltfläche gegenüber dem Turm schalten Sie noch die restlichen Laser ab, bevor Sie auf die Kisten klettern. Benutzen Sie Ihr Mikrokabel an dem Rohr. Hangeln Sie sich mit angezogenen Beinen zu dem Vorsprung, wo Sie sich an der Wand entlang an den Lasern vorbeiquetschen und an den Schaltflächen Laser für Laser abstellen. Bei dem Loch benutzen Sie Ihr Mikroka-

bel, um auf die Ebene direkt über Ihnen zu gelangen. Hier klettern Sie auf die Kisten, von wo aus Sie sich an der Kante oben festhalten und rings um den Raum hangeln. Sobald Sie nach oben klettern können, huschen Sie hinter die Säule auf der linken Seite und deaktivieren den Geschützturm kurzzeitig. Ein Schuss auf das Fass erledigt den Rest. Stellen Sie jetzt schnell die Laser an der Schaltfläche in der Mitte ab und hangeln Sie zur anderen Seite, wo Sie den nächsten Geschützturm abschalten. Hangeln Sie sich jetzt wieder zurück und lassen Sie sich eine Ebene nach unten fallen, wo das Geschütz abstellen. Auf dem schmalen Sims an der Wand balancieren Sie bis zur nächsten Selbstschussanlage und entschärfen diese. Danach geht's zurück und an der Leiter nach oben. Zerschießen Sie von hier aus die Steuerung für das Lasergitter auf der fünften Ebene. Benutzen Sie Ihr Mikrokabel am Seil über Ihnen. Hangeln Sie mit angezogenen Beinen auf den Vorsprung und verstecken Sie sich hinter einer Säule. Hinter einer weiteren Säule können Sie den Diagnosemodus des Geschützes aktivieren und die Zeit nutzen, um über die beiden Rohre zur anderen Seite zu schleichen. Schalten Sie das Geschütz ab und drücken Sie den Knopf neben der Geschützsteuerung, damit der Aufzug nach unten fährt.

Hack-Angriff

Von der Mitte der beiden Rohre aus können Sie mit Ihrem Mikrokabel einen Haken an der Decke erreichen, der Sie

nach oben zum Aufzug befördert. Über die Kisten und eine Leiter geht's noch weiter aufwärts. Nachdem Sie den Rechner gehackt haben, müssen Sie eine Falltür nach der anderen öffnen und sich an dem Haken abseilen. Schwingen Sie dann jeweils zu den markierten Stellen am Rechner und wenden Sie Ihre Hack-Künste an. Den zwei Strahlenfeldern weichen Sie aus, indem Sie sich flach auf Höhe der Schnittstellen am Rechner positionieren. Auf den anderen Seiten müssen Sie sich entweder schnell auf- und abseilen oder Ethan genau zwischen den Lasern positionieren. Danach bringen Sie oben am Rechner den Sprengsatz an und verlassen den Turm über die Antenne, die Sie mit dem Mikrokabel erreichen.

Einzelhaft

Zuerst stellen Sie die Wache auf dem gegenüberliegenden Dach mit einem Betäubungsschuss ruhig. Sobald sich der Wachmann im Raum unter Ihnen wendet, knocken Sie ihn aus. Dasselbe passiert mit dem Gegner, der hinter der schweren Tür seine Runden dreht. Am Geschützturm kommen Sie vorbei, indem Sie sich hinter den kleinen Mauern verstecken und während einer Feuerpause hinter das Geschütz rollen. Im nächsten Bereich blenden Sie die Kamera, erledigen den Wachmann und öffnen das Tor mit seiner Hand. Nach der Unterhaltung geht's durch die Doppeltür in der Ecke weiter. Im Inneren des Gefängnisses lassen Sie zuerst die Kamera erblinden, bevor Sie sich durch den Gang mit den Zellen schleichen. Gehen Sie nur an den Gefangenen vorbei, wenn diese Ihnen den Rücken zuwenden. Machen Sie die Kamera am anderen Ende des Gangs unbrauchbar und schleichen sich vorsichtig an die Ecke heran. Schalten Sie den Wachmann aus und tragen Sie ihn an den Zellen vorbei zurück zu der Tür mit dem Hands scanner. Schicken Sie die zwei Wachen im Computerraum möglichst lautlos ins Traumland und hacken Sie dann den Computer. Nach der Zwischensequenz eilen Sie den Gang mit den Zellen zurück zu der Stelle, wo Sie den Wach-

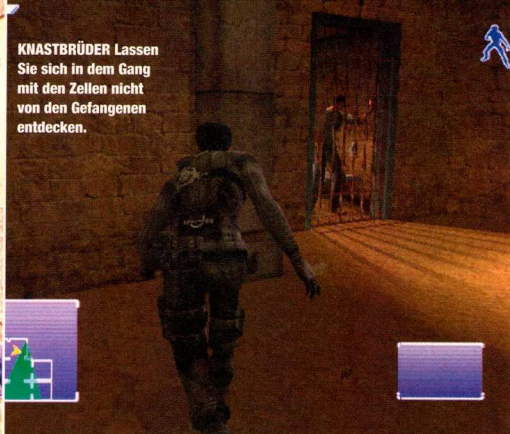
KUNSTSCHUSS
Deaktivieren Sie das Lasernetz mit einem gezielten Schuss auf dessen Steuerung.



HANDSCANNER
Ethan trägt den Schlüssel für diese Tür auf seinen Schultern.



KNASTBRÜDER Lassen Sie sich in dem Gang mit den Zellen nicht von den Gefangenen entdecken.



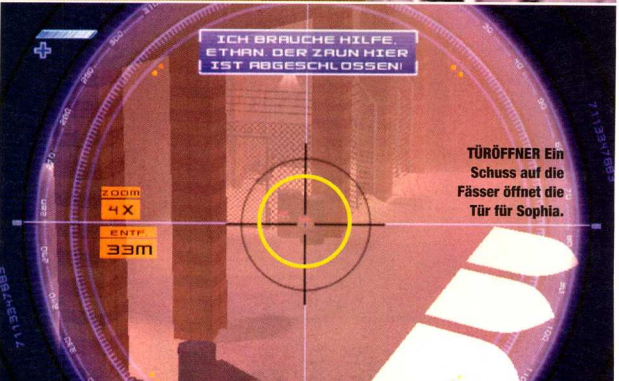
mann ausgeknockt haben. Drücken Sie den Schalter und rüsten Sie sich sofort mit Ihrer Knarre aus – im Geheimraum steht eine bewaffnete Wache.

Neurotoxin-Labors

Das gesuchte Kit erkennen Sie wie immer an der Markierung auf Ihrer Karte. Achten Sie auf die Wachen, die oben auf den Mauern ihre Runden drehen. Mit der Wespe fliegen Sie vom Fundort des Kits aus oben an der Wand mit den vernagelten Fenstern entlang und schwirren in den Lüftungsschacht. In einer Ecke des Raums mit dem Wissenschaftler und der Wache finden Sie den nächsten Schacht. Sie landen in einem Gang, an dessen Ende der letzte kleine Schacht ist, der Sie noch von Berkut trennt. Nach dem Attentat laufen Sie an der Wand mit dem Schacht entlang und gehen durch die Tür. Schnappen Sie sich jetzt den Wachmann, der Ihnen soeben noch die Tür geöffnet hat, und benutzen Sie seine Hand an dem Handscanner. Gehen Sie durch das erste Labor und folgen Sie der patrouillierenden Wache, um sie in einem günstigen Moment auszuschalten. Durchqueren Sie die Labors, bis Sie den Doktor finden. Holen Sie sich jetzt die Applikationspistole aus dem ersten Labor und schalten Sie die Anwesenden möglichst unauffällig aus. Danach laden Sie die Pistole am blauen Behälter und injizieren die Flüssigkeit in die Neurotoxin-Tanks. Verfahren Sie in allen Labors auf dieselbe Weise. Im letzten Labor achten Sie darauf, dass die Wache nichts von Ihren Aktivitäten mitbekommt.

Abreise

Holen Sie den Doc und schießen Sie sich bis zum Innenhof durch. Unterwegs platzieren Sie Sprengsätze an den Neurotoxin-Behältern. Als Nächstes müssen Sie Jasmin Feuerschutz geben, während diese im Innenhof nach einer Fluchtmöglichkeit sucht. Merken Sie sich die Stellen, an denen die Gegner erscheinen, und wechseln Sie häufig die Zoomstufen. Nach dem Feuergefecht erledigen Sie den Gegner, der durch die Tür neben Ethan





UND TSCHÜSS ... Schießen Sie mit dem Mikrokabel gegen die Unterseite des Hells. So entkommen Sie aus dem Gefängnis.



HINTEREINGANG Orientieren Sie sich an den Flugfenstern, um im Frachtraum des Jets zu landen.

auftaucht. Schnappen Sie sich die MP und gehen Sie auf den Vorhof. Erledigen Sie alle Angreifer und schnappen Sie sich die Items aus den Räumen, von denen aus die Angreifer auf Sie zustürmen. Sobald der Helikopter über dem Platz schwebt, schießen Sie mit Ihrem Mikrokabel in dessen Unterseite und ziehen sich daran hoch.

Mission 5: Luftinfiltration

Luftinfiltration

Folgen Sie einfach Luthers Anweisung. Wenn Sie den Jet verfolgen, bewegen Sie sich quer über den Bildschirm, um nicht von Raketen getroffen zu werden. Orientieren Sie sich an den Kondensstreifen des Flugzeugs. Sobald Luther Ethan auffordert, das Jet-Pack abzuschnallen, versuchen Sie, durch die Flugfenster zu fliegen.

Willkommen an Bord

Verlassen Sie Ihre Deckung und laufen Sie geduckt mit gezogener Waffe zwischen den Kisten hindurch. Versuchen Sie den Angreifern immer ins Oberstübchen zu schießen – so reicht ein Treffer und Sie sparen Munition. Hacken Sie nach dem Feuergefecht

den Rechner und klettern Sie dann an den Leitern nach oben. Platzieren Sie die Sprengsätze auf beiden Seiten und kümmern Sie sich um die Gegner, die danach von unten attackieren. Sobald Ruhe im Frachtraum eingekehrt ist, benutzen Sie das Mikrokabel, um das Rohr, das zum Ende des Flugzeugs führt, zu erreichen. Hier platzieren Sie den letzten Sprengsatz und greifen danach zur Scharfschützenpistole, wenn die Angreifer auf Sie feuern.

Algos Hauptquartier

Schalten Sie hier zuerst das Licht aus, bevor Sie die Kamera blenden. Wenn Sie außer Sicht der beiden patrouillierenden Wachen sind, schnappen Sie sich den Gegner von hinten und zeren ihn in die Dunkelheit. Hier wird er dann ruhig gestellt und im Schutz der Dunkelheit gelagert. Beobachten Sie die Wachen auf dem Flur am besten durch die Sicherheitskamera – so müssen Sie kein Risiko eingehen. Huschen Sie in die Abstellkammer auf der rechten Seite und machen Sie dort das Licht ebenfalls aus. Benutzen Sie Ihr EKW, um die übrigen beiden Wachen in die Kammer zu locken, wo sie dann sogleich eine übergeben bekommen.

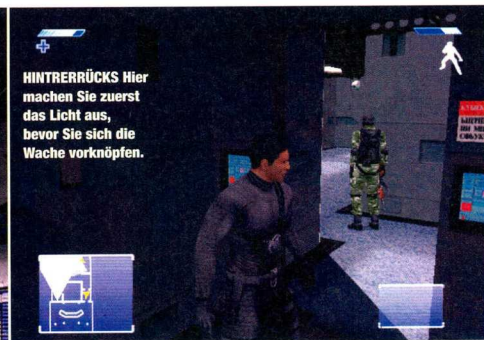
men. Jetzt noch schnell die Kamera blenden, bevor Sie durch die Tür gehen. Vergewissern Sie sich mit dem Schallbildwandler, dass kein Gegner hinter der nächsten Tür auf Sie lauert. Betreten Sie den Raum vorsichtig und schalten Sie die Wache aus. Benutzen Sie kurz Ihr Nachtsichtgerät, um die Laserstrahlen zu erkennen. Kehren Sie jetzt auf den Flur zurück, schnappen Sie sich den Körper einer Wache und öffnen Sie die Tür mit dem Handflächen-scanner. Schmelzen Sie den dicken Kabelstrang und gehen Sie dann in den Raum mit dem Laser zurück. Vorsicht, im Gang stehen wieder Wachen! Benutzen Sie die Apparatur, die gerade noch von Lasern versperrt wurde, und schießen Sie sich bis zur oberen Ebene des Fliegers durch. Hier gehen Sie in den Kontrollraum und drücken dort auf den hervorgehobenen Knopf. Am anderen Ende des Gangs öffnet sich eine Tür. Dahinter entdecken Sie eine Leiter, die nach oben zu Algo führt.

Rettung aus der Luft

Erneut befinden Sie sich im freien Fall – und das ohne Fallschirm. Deshalb fliegen Sie zuerst auf die Markierung



BOMBENLEGER Klettern
Sie an dem Rohr bis zum Ende des Fliegers, um dort einen Sprengsatz zu platzieren.



HINTERRÜCKS Hier machen Sie zuerst das Licht aus, bevor Sie sich die Wache vorknöpfen.



Jump'n'Run kommt
einfach gut.



SILVER BLUE GAMEPAD
Dual Vibration Gamepad



16mb Mega
Memory Card



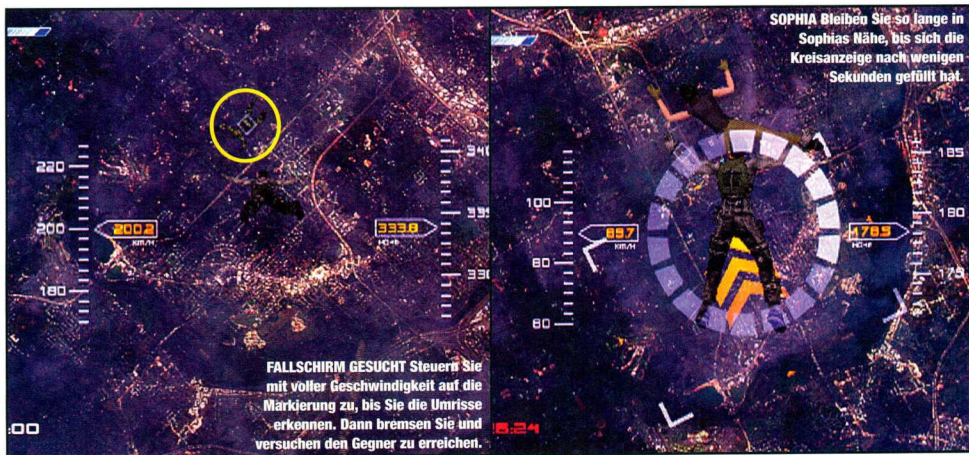
PS2 BULLFROG PAD
Dual Vibration Gamepad



4 IN 1 FORCE FEEDBACK
Racing Wheel

Add *SPEED* to your life

www.SPEED-LINK.com



zu, die Sie in der Luft erkennen. Weichen Sie den gegnerischen Raketen aus! Sobald Sie die Umrisse des Gegners mit dem Fallschirm erkennen, drücken Sie R1, damit Ethan langsamer fällt. Versuchen Sie jetzt, kurz innerhalb der Markierung zu bleiben. Nach der Zwischensequenz fällt Ethan weiter. Diesmal gehen Sie genauso wie im ersten Teil der Aufgabe vor, um Sophia zu retten.

Surma-Dach

Bleiben Sie hinter der Kiste in Deckung. Lugen Sie immer nur kurz hervor, um auf gezielte Schüsse mit der Scharfschützenpistole Ihre Gegner abzugeben. Sobald Sie alle drei Feinde unschädlich gemacht haben, gehen Sie die Stufen hinab, wo Sie wiederum angegriffen werden. Diesmal sind es zwei Gegner, die auf Sie zueilen, und zwei weitere auf dem Balkon. Klettern

Sie an der Leiter nach unten in das Becken unterhalb der Tanks. Erledigen Sie den Angreifer, bevor Sie das Mikrokabel an das Rohr hinter den Tanks schießen. In dem kleinen Raum, den Sie über das Rohr erreichen, decken Sie sich mit Munition und Medizin ein, bevor Sie sich ins letzte Gefecht wagen.

Algo

Eilen Sie die Stufen hinab und suchen Sie Deckung hinter dem Lüftungsschacht. Versuchen Sie, freie Sicht auf den Platz zu bekommen. Am besten verschanzen Sie sich hinter dem linken, flacheren Teil des Lüftungsschachts. Achten Sie darauf, dass Algo Sie nicht treffen kann. Sie erkennen ihn schwach an seinen Umrissen oder anhand des Mündungsfeuers seiner Waffe. Lassen Sie immer nur kurze Feuerstöße auf den Bösewicht los, da er nach wenigen Treffern seine Posi-

tion wechselt. Letztendlich verzieht sich der Feigling. Folgen Sie ihm und verschanzen Sie sich diesmal hinter dem Sicherungskasten. Von der sicheren Deckung aus schalten Sie zunächst seine Schergen auf dem Balkon aus, bevor Sie sich um Algo kümmern. Merken Sie sich die Positionen, an denen er erscheint. Wenn er zu fliehen versucht, folgen Sie ihm über die Balkone in das Gebäude. Schnappen Sie sich die Items und fetzen Sie über die Stege ins Treppenhaus. Laufen Sie die Stufen hinauf, ziehen Sie Ihre Knarre und bewegen Sie sich vorsichtig bis zu dem Durchgang. Von hier aus können Sie Algo auf dem Balkon auf der anderen Seite erkennen. Dank seines defekten Tarnanzugs stellt er ein wunderbares Ziel dar. Verpassen Sie ihm eine Kugel nach der anderen, bis er das Zeitliche segnet. Geschafft, Ethan!



4Players.de, Deutschlands größtes Spiele-Portal, präsentiert:

JETZT WECHSELN

zu den ersten wirklichen Gaming-DSL-Tarifen



Speziell auf die Anforderungen der Computer- & Konsolenspieler abgestimmt, bieten die neuen 4PlayersDSL-Tarife neben dem Highspeed-Internet-Zugang viele zusätzliche Features:

- ✓ **Ohne Zeitbeschränkung** schon ab 12,90 Euro/Monat* mit Fastpath-Unterstützung¹ surfen und spielen, funktioniert mit jedem T-DSL-Anschluss²
- ✓ **Highspeed-Downloads:** Brandheiße Demos, aktuelle Trailer und Patches sowie exklusive Video-Streams warten auf unserem FTP-Server³ (derzeit mehr als 300 GB)
- ✓ **Peering-Kontrolle:** Wir überwachen ständig die wichtigsten Peerings für aktuelle Online-Spiele (z.B. DAAc, EverQuest, Star Wars - Galaxies und PlanetSide.)
- ✓ **Exklusiver 'Steam'-Server:** kompromisslos schnelle Updates von CounterStrike, Half-Life und weiteren Valve-Titeln.

alle Vorteile der 4PlayersDSL-Tarife + SpaceAssault findest Du unter:

<http://4PlayersDSL.de/spass>

4PlayersDSL flexiFLAT

Highspeed-Surfen bis 768 kbit/s

Die 4Players flexiFLAT ist der ideale Gamer-DSL-Tarif, da sich der Tarif automatisch an die Nutzungsgewohnheit anpasst:

- unter 100 h und 10 GB nur € 12,90/Monat
- unter 10 GB nur € 18,90
- nur € 29,90 bei voller Nutzung (ohne Traffic- oder Zeitbegrenzung: FLATRATE)
- alle 4Players VIP-Features inklusive!

**flexibel surfen schon ab
12,90 €/Monat**

4PlayersDSL live!

Highspeed-Surfen bis 1536 kbit/s

Mit 4PlayersDSL live! könnt Ihr nonstop in die Onlinewelt abtauchen: online spielen, chatten und sich auf 4Players.de über die aktuellen Spiele-Highlights informieren.

- kein Zeitlimit
- 5 GB (ca. 5.000 MB) Traffic mtl. inklusive (Jedes weitere angefangene GB kostet nur € 7,90 zusätzlich)
- alle 4Players VIP-Features inklusive!

**always* online für nur
12,90 €/Monat**

1 Die Vorteile von 4PlayersDSL gelten nur in Verbindung mit einem T-DSL-Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen.
2 Fastpath muß zusätzlich zum T-DSL-Anschluss bei T-Com bestellt werden.
3 T-DSL ist bereits in vielen Anschlussgebieten verfügbar.

*Zwangstrennung T-DSL durch T-Com nach 24 Stunden ununterbrochener Nutzung, sofortige Neuverbindung möglich.

bis zum 31.01 4PlayersDSL "flexiFLAT"-Kunde werden und

SPACEASSAULT

www.spaceassault.de

6 Monate kostenlos spielen!

Battlestar Galactica

Mit dieser kompakten Lösung behalten Sie in den anspruchsvollen Weltraumschlachten die Übersicht.

In diesem Artikel finden Sie die Missionsziele und die besten Vorgehensweisen für jeden Spielabschnitt. Wir haben das Spiel mehrmals auf der Schwierigkeitsstufe Normal durchgespielt, um den cleversten Lösungsweg zu finden.

MISSION 1

1. Zerstören Sie alle Angreifer und machen Sie sich dabei mit der Steuerung vertraut. Die Zylonen, die ihr Feuer auf die Brücke konzentrieren, werden auf dem Zielcomputer angezeigt. Begrüßen Sie diese Angriffsstaffel mit zwei Raketen salvo und geben Sie den Überlebenden den Rest.
2. Die Komm-Stationen orten Sie mithilfe des Zielsystems. Fliegen Sie mit Nachbrennern auf die Stationen zu und eröffnen Sie ab einer Distanz von 700 Metern das Feuer.
3. Die kleine Schild-Generator-Drohne ist schnell und wendig. Halten Sie Abstand zu dem Schutzschild und nähern Sie sich der Drohne mit kurzen Nachbrennerschüben.
4. Ballern Sie auf die leuchtenden Öffnungen des Asteroiden. Nachdem Sie alle Ziele auf diesem Asteroiden zerstört haben, zünden Sie die Nachbrenner, um Ihr Schiff rechtzeitig aus der Gefahrenzone zu fliegen.

VERTEIDIGUNG Schützen Sie die Brücke der Galactica.



MISSION 2

1. Rasen Sie mit Höchstgeschwindigkeit zur Atlantia und lockern Sie den Würgegriff der Zylonenjäger mit ein paar Raketen. Weitere Feinde erscheinen nach kurzer Zeit.
2. Sobald Sie den Befehl erhalten, die Geschütztürme zu zerstören, steuern Sie auf das Zentrum des Basissterns zu. Dort fliegen Sie einmal um den Kern herum und demolieren dabei alle Geschütze. Wenn die Gegend um den Kern gesichert ist, wenden Sie sich den restlichen Lasertürmen zu.
3. Sobald der Scan abgeschlossen ist, warten Sie den Befehl der Atlantia ab. Wenn Sie den neuen Auftrag erhalten haben, machen Sie sich auf die Suche nach dem besagten Schacht. Aktivieren Sie Ihren Zielcomputer, damit Sie die Schwachstelle des Basissterns sofort entdecken. Nach einigen Treffern ist der Schacht geöffnet und Sie können die Nachbrenner zünden, um zu verschwinden.

MISSION 3

1. Nehmen Sie die Truppentransporter mit Raketen unter Beschuss. Heften Sie sich hinter die Transporter und passen Sie die Geschwindigkeit an, damit Sie die Triebwerke ins Visier nehmen können. Mit dieser Taktik schaffen es lediglich die letzten sechs Truppentransporter bis zur Galactica. Nutzen Sie den Zielcomputer, um diese Schiffe schnell zu orten.
2. Anschließend kümmern Sie sich um die normalen Jäger. Nehmen Sie sich etwas Zeit, um Ihr Raumschiff zu reparieren. Die kleinen Jäger der Zylonen stellen keine wirkliche Bedrohung für Ihr Trägerschiff dar.
3. Feuern Sie nur kontrolliert auf das Shuttle. Passen Sie Ihre Geschwindigkeit an die des Shuttles an. Nachdem Sie die beiden Triebwerke zerstört haben, dürfen Sie landen.



MISSION 4

Alle drei Missionsteile verlaufen gleich: Jedes Mal müssen Sie die Tanker zerstören. Von Abschnitt zu Abschnitt erscheinen immer mehr Tanker. Zudem befindet sich ein Elite-Pilot unter den Gegnern, der es auf Sie abgesehen hat. Zu Beginn können Sie ihn mit einigen Raketen verschrecken. In den folgenden Abschnitten dürfen Sie allerdings nur auf seine Triebwerke feuern, da Magus an Bord sein könnte. Schießen Sie auf die Triebwerke dieses Schiffs.



MISSION 5

1. Bleiben Sie dicht bei Ihrem Flügelmann Iphi und halten Sie ihr die Gegner vom Leib. Setzen Sie dazu genügend Raketen ein.
2. Jetzt ballern Sie auf die einzelnen Türme und versuchen dabei, deren Geschütze zu zerstören. Auf diese Weise nehmen Sie wenig Schaden und haben genug Zeit, die Haltetürme zu zerstören. Leiten Sie die Energie Ihrer Raketen komplett auf Stärke um – gegen die unbeweglichen Ziele können Sie auf die Wendigkeit verzichten.



3. Legen Sie jetzt die Triebwerke und sonstige verwundbare Stellen des Wracks lahm. Die Schwachstellen sind im Zielcomputer gespeichert. Achten Sie während dieser Phase auf den Countdown, der gelegentlich zu sehen ist. Wenn die Zeit abgelaufen ist, wird ein vernichtender Angriff auf Sie gestartet. Weichen Sie den Geschossen mit einigen Rollen aus.

MISSION 7

1. Sie haben 30 Sekunden, um sich einer Patrouille anzuschließen. Links und rechts von Ihrer Startposition befindet sich je eine Patrouille. Die genauen Positionen entnehmen Sie dem Zielcomputer. Ungeübte Flieger schließen sich der linken Patrouille an, da diese etwas langsamer fliegt.
2. Wählen Sie den Führer der Zylonengruppe als Ziel aus und passen Sie sofort Ihre Geschwindigkeit an, nachdem Sie die Position des Hologramms eingenommen haben. Danach müssen Sie nur noch auf die Flugrichtung und den Flugwinkel achten.
3. Nachdem Sie den Befehl zum Angriff bekommen haben, fliegen Sie zur Mitte der Station. Dort zerstören Sie den blauen Stromgenerator, um die Geschütze außer Gefecht zu setzen.
4. Jetzt müssen Sie den Schacht am oberen Ende der Station öffnen. Feuern Sie dazu auf die Ecken des dreieckigen Schachts. Anschließend können Sie auf den Kern ballern.
5. Die Zylonen öffnen einige Lüftungsschächte, damit so die Hitze austreten kann. Zerstören Sie alle vier Schächte, solange deren Türen geöffnet sind. Anschließend zünden Sie die Nachbrenner.



MISSION 8

TRÜMMERBESEITIGUNG
Nur die markierten Eisbrocken sind für die Galactica gefährlich.



1. Leiten Sie die Energie der Raketen auf Wirkungsbereich und Stärke um. Fliegen Sie nun vor der Galactica her und zerstören Sie alle Eisblöcke mit Raketen. Mit dem Nachbrenner arbeiten Sie sich Stück für Stück vor. Heben Sie sich genug Energie für die Waffen auf. Sie müssen die Eisblöcke nur ein einziges Mal zerstören – die Bruchteile, die danach übrig bleiben, verursachen an Ihrem Trägerschiff keinen Schaden. Die gefährlichen Eisblöcke sind in Ihrem Zielcomputer markiert.
2. Sobald die Zwischensequenz vorbei ist, haben Sie einen Elitejäger und einen Minenleger vor sich. Mit den Raketen machen Sie zuerst den Elitepilot unschädlich, anschließend kümmern Sie sich um den Minenleger. Bleiben Sie auf Distanz und bombardieren Sie das träge Schiff. Zerstören Sie die Minen, um die Galactica vor weiterem Schaden zu bewahren. Jetzt kümmern Sie sich um die feindlichen Jägerstaffeln, die Ihnen vom Zielsystem zugewiesen werden.

MISSION 6

1. Mit dem Digitalkreuz können Sie zwischen den einzelnen Geschützen hin und her schalten. Zudem können Sie Ihre sekundären Geschosse aufladen, damit sie mehr Schaden verursachen. Nehmen Sie zu Beginn die einzelnen Schiffe unter Beschuss und heben Sie sich die Sekundärenergie für die Bomber auf.

2. Machen Sie die Bomber und die Frachter so schnell wie möglich kampfunfähig. Auch die Tanks dürfen Sie nicht frei im Raum schweben lassen.
3. Sobald der feindliche Basisstern erscheint, wechseln Sie auf das rechte Geschütz und zerstören so viele Raketen wie möglich, damit die Galactica nicht zerstört wird.



MISSION 9

MINENBASIS Zerstören Sie die vier Türme, damit der Kern sichtbar wird.



1. Die sechs Minenstationen zerstören Sie, indem Sie die vier Türme demolieren, die im Zielsystem markiert sind. Anschließend ist der Kern an der Unterseite der jeweiligen Basis verwundbar. Nachdem Sie auch dieses Ziel zerstört haben, zünden Sie die Nachbrenner, um der Explosion zu entkommen. Während Sie die Minenbasen unter Beschuss nehmen, tauchen immer mehr feindliche Jäger auf, um die Sie sich notfalls selbst kümmern müssen.
2. Sobald Sie alle sechs Stationen zerstört haben, tauchen zwei Rote-Elite-Piloten auf, die Sie ertöden müssen. In dieser Phase sind Sie auf sich allein gestellt – gehen Sie auf Nummer Sicher und nehmen Sie keine unnötigen Risiken in Kauf.

MISSION 10

1. Schützen Sie die Galactica, indem Sie die Tanker und die Geschütztürme der Basis zerstören. Wechseln Sie auf die linke Seitenkanone, damit Sie eine größere Auswahl an Zielen haben. So können Sie beispielsweise auch die Starttrampen der Basis bombardieren und verhindern damit, dass sich noch mehr feindliche Jäger in den Kampf stürzen.
2. Um die Kamikazetanker zu erledigen, wechseln Sie in das vordere Geschütz und setzen Ihre Sekundärwaffen ein. Nehmen Sie sobald wie möglich die einzelnen Treibstofftanks unter Beschuss.

ANGRIFF Zerstören Sie die Startbahn der Zylonen.



3. Beim zweiten Anflug auf die Basis kriegen Sie es mit einigen Bombern zu tun, die Sie gleich zu Beginn unschädlich machen müssen.

MISSION 12

1. Sie müssen die Galactica gegen mehrere Angriffswellen verteidigen. Zuerst haben Sie es mit ein paar Standardjägern zu tun. Nach einiger Zeit erscheinen Bomber, die Sie schon frühzeitig abfangen sollten. Heften Sie sich an die Bombergruppen und passen Sie Ihre Geschwindigkeit an, damit Sie die verwundbaren Triebwerke der langsamen Schiffe zerstören können.
2. Sobald Sie den Angriff abgewehrt haben, erscheinen zwei mit Sprengstoff beladene Tanker, die aus verschiedenen Richtungen auf Ihr Trägerschiff zu- steuern. Nutzen Sie alle Kraftreserven, um die beiden Schiffe zu zerstören. Das letzte Ass der Zylonen ist ein Kamikazepilot. Mit dem Zielsystem machen Sie den Kerl ausfindig und sprengen sein Schiff mit einigen Raketen salvo in die Luft.

MISSION 11

Mit dem Bomber müssen Sie alle schweren Treibstofftanker zerstören. Die Tanker haben verschiedene Schwachpunkte, die in einer bestimmten Reihenfolge verwundbar werden. Zuerst feuern Sie auf die Klappen der einzelnen Tanks – das Zielsystem hat diese für Sie markiert. Nachdem Sie die Klappen weggebombt haben, werden insgesamt acht Treibstofftanks sichtbar, die Sie ebenfalls zerstören müssen. Sobald Sie auch das erledigt haben, sind an der Oberseite des Raumschiffs zwei schwarze Schächte sichtbar (einer am Heck und einer an der Front). Zerstören Sie diese Schächte, damit ein dritter Schacht auf dem Cockpit erscheint. Nachdem Sie auch dieses Ziel zerstört haben, stürzt der Treibstofftanker ab. Beeilen Sie sich bei dieser Mission und gehen Sie aggressiv vor, da Ihre Eskorte unter schwerem Beschuss steht. Die Mission wird abgebrochen, wenn Ihr Begleitschutz zu viele Verluste hat. Nach der Zwischensequenz wartet ein dritter Tanker auf Sie. Profi-Tipp: Mit einem kleinen Trick können Sie das automatische Bordgeschütz abfeuern, während Sie im Bombenmodus sind. Wechseln Sie in die Bombenansicht, während Sie das automatische Geschütz abfeuern, und halten Sie die Schusstaste weiterhin gedrückt.



BOMBER Die lästigen Bomber müssen Sie zuerst vernichten.

MISSION 13



TRUPPEN-TRANSPORTER Merken Sie sich, aus welcher Richtung die Zylonen angreifen.

1. In der ersten Phase des Kampfes müssen Sie Paulus beschützen.
2. Es erscheinen jede Menge Truppentransporter in Dreiergruppen und versuchen, die Galactica zu entern. Prägen Sie sich ein, aus welcher Richtung und in welcher Reihenfolge die Transporter erscheinen. Umso näher sie an die Außenhülle der Galactica herankommen, desto weniger Zeit bleibt, diese Transporter zu zerstören.
3. Nachdem Sie den Angriff der Truppentransporter überstanden haben, müssen Sie Paulus vor feindlichen Jägern und Abwehrtürmen schützen. Schon beim Anflug auf die Basis des Gegners können Sie mit einer Raketen-salve verheerenden Schaden anrichten.
4. Nachdem Paulus den Scann abgeschlossen hat, müssen Sie fünf Generatoren vernichten. Zwei davon sind auf der oberen Plattform und drei auf der unteren. Zwar können Sie die Generatoren nicht als Ziel auswählen, aber immerhin sind sie im Zielsystem markiert.
5. Der Tarnkappenjäger fliegt meistens direkt auf Sie zu. Nutzen Sie dessen Vorgehen zu Ihrem Vorteil und feuern Sie einige Raketen ab, ohne dabei das Einstrahlungssystem zu verwenden. Mit dieser Taktik haben Sie sogar gegen diesen Gegner eine Chance. Zudem verfügt er über den Tarnmodus, der sogar Ihre Raketen überlistet.
6. Nach diesem Gefecht ist der Kern der Basis verwundbar. Zerstören Sie alle blauen Scheiben, um die Raumstation zu vernichten.

MISSION 14

1. Erledigen Sie gleich zu Beginn die Abfangjäger. Die Schwachstellen der Basis sind markiert. Um die Schilde außer Gefecht zu setzen, lenken Sie die Raketen des Feindes auf die verwundbaren Stellen. Alternativ können Sie selbst Raketen losschicken, allerdings haben die Geschosse des Gegners mehr Durchschlagskraft.
2. Dem Energiestahl weichen Sie mit einer Rolle aus und zünden sofort die Nachbrenner. Starten Sie einen Gegenangriff und feuern Sie auf den Bossgegner. In der nächsten Kampfphase zerstören Sie die leuchtenden Felder.
3. Anschließend ist der Kern des Endgegners verwundbar. Sie erkennen die Stelle daran, dass sie blau leuchtet. Fliegen Sie einen Angriff nach dem anderen, bis Ihr Feind besiegt ist.



ENDGEGNER Um Zeit zu sparen, lenken Sie die Raketen der Feinde auf den Endboss.

*Im Jahr 1912 entdeckt Wilfried M. Vornich ein mysteriöses verschlüsseltes Buch.
Mehr als 90 Jahre später gelingt es endlich, die Worte zu entziffern.*



BAPHOMET'S FLUCH

DER SCHLAFENDE DRACHE

Das Abenteuer beginnt, wenn das Geheimnis gelüftet ist.

www.baphometsfluch3.de

Für geheimnisvolle Infos und mysteriöse Gewinne: SMS* mit Keyword "BAPHOMET" an 82005.

November 2003



PlayStation 2



CHEATS & CODES



**CHRISTIAN
SCHÖNLEIN**
21, Volontär

Die kalten
Wintertage
verbringt
jeder normale
Mensch mit
Zocken. Und
wir haben die
**Cheats zu
den
aktuellen
Spielehits.**

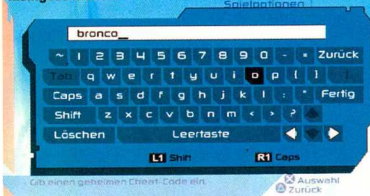
INFO PLAYZONE-GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesem Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

TASTATUR Die Cheats werden durchgehend kleingeschrieben.



ENTHÜLLT
Sumohasen tragen nichts drunter!



SSX 3

CHEATCODE So finden Sie die geheimen Boards.

SSX 3 lockt mit einem Cheat-Menü und der Möglichkeit, in der „Lodge“ Cheat-Fahrer auszuwählen. Da muss doch was dahinterstecken. Und tatsächlich, wir haben viele versteckte Boards und das komplette Extramaterial ausfindig machen können! Geben Sie im Cheatmenü (im Hauptmenü die Viereck-Taste drücken) folgende Codes ein. Während des Spiels können Sie in jeder Lodge einen der „Cheat-Fahrer“ aktivieren.

Code	Figur
boneyardreject	Gutless
callhimgorge	North West Legend
windmildunk	Stretch
brokenleg	Jurgen
betyouneverseen	Snowballs
finallymadeitin	Der unbekannte Reiter
tankengine	Churchill
greatwhitenorth	Canhuck
slicksuit	Hiro
brokenleg	Jurgen
back2future	Marty
notsosvelte	Svelte Luther
wheresyourtail	Bunny San
zenmaster	Brodi
worm	Eddie
bronco	Luther



Zusätzlich können Sie sich mit folgenden Cheats viele Extras ermöglichen, die Sie ebenfalls in den zahlreichen Lodges (unter „Preise“) begutachten können. Boards und Kleidungsstücke finden Sie bei der „Ausrüstung“.

Code	Effekt
noглуerequired	Alle Spielzeuge
gotitgotitneedit	Alle Sammelkarten
postnobills	Alle Poster

naturalkoncept	Alle Artworks
myeyesaredim	Alle Videos
graphicdelight	Alle Boards
shoppingspree	Alle Gipfel-1-Kleidungen

True Crime

CHEATCODE In L.A. gibt's seltsame Gestalten.

Ein GTA-Konkurrent muss nicht nur atmosphärisch top sein, sondern auch viel Action und spielerischen Handlungsfreiraum bieten. All das hat auch *True Crime* – aber wie sieht's mit Cheats aus? Auch hier steht *True Crime* den Spielereien von *GTA* in Nichts nach. Sie wollen mit einem SM-Esel spielen? Geben Sie einfach einen der folgenden Namen zu Beginn eines neuen Spiels ein. Achten Sie darauf, dass Sie die L1- und R1-Taste bei der Bestätigung gedrückt halten!

Code	Figur
BIG1	Polizeichef
ROSA	Rosie
HURT_M3	Rosie in Unterwäsche
FUZZ	Streifenpolizist
FATT	Police Officer
5WAT (alternate code - 5WAT)	SWAT
MIK3	Commando
HARA	Bauarbeiter
BOOB	Weiblicher Punk
MNKY	Männlicher Punk



KAFKAESK Ein masochistischer Esel erschießt einen Zuhälter und seine „Angestellten“.

Code	Figur
TFAN	Gangster
BRUZ	Boxer
MRFU	Glücksspieler
PHAM	Metzger
HAWG	Biker
JASS	SM-Esel
TATS	Wus Konkubine
PIMP (alternate code - PIMP)	Zuhälter
BOOZ	Obdachloser
J1MM	Zombie

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden:

Titel	Ausgabe
Aliens vs. Predator: Extinction	11/2003
Amplitude	11/2003
Ape Escape 2	06/2003
Arc the Lad	10/2003
ATV Off Road Fury 2	13/2003
ATV Quad Power Racing 2	06/2003
Battle Engine Aquila	04/2003
Battlestar Galactica	02/2004
Black & Bruised	05/2003
BloodRayne	12/2003
Dakar 2	05/2003
Dead to Rights	08/2003
Def Jam Fight for NY	08/2003
Devil May Cry 2	05/2003
Die Hard Vendetta	01/04, 11/2003
Disney's Extreme Skate Adventure	01/2004
Downhill Domination	12/2003
Drome Racers	06/2003
DTM Race Driver	09/2003
Dynasty Warriors 4	06/2003
Fisherman's Challenge	08/2003
Freedom Fighters	13/2003
Freestyle Metal X	13/2003
Futurama	11/2003
GTA III	07/2003
Harvest: Call of the King	04/2003
H. der Ringe: Rückkehr d. Königs	01/2004
H. der Ringe: Zwei Türme	01, 04, 11/2003
Hitman 2: Silent Assassin	02/2004
Hulk	09/2003
IndyCar Series	13/2003
Jurassic Park: Operation Genesis	07, 09/2003
Medal of Honor: Frontline	10/2003
Men in Black II	05/2003
Midnight Club II	08/2003
Minority Report	07/2003
MLB SlugFest 20-04	07/2003
NBA Jam	13/2003
NBA Street Vol. 2	08/2003
Need for Speed: Underground	02/2004
Onimusha 2	08/2003
Operation Winback	08/2003
Powerpuff Girls: Relish Rampage	06/2003
Primal	07/2003
Prince of Persia	01/2004
Ratchet & Clank	03, 11/2003
Red Faction II	01, 12/2003
RTX Red Rock	12/2003
Run Like Hell	06/2003
Savage Skies	07/2003
Silent Hill 3	10, 11/2003
Sims, Die	05/2003
Space Channel 5 – Part 2	04/2003
Speed Kings	10/2003
Spider-Man: The Movie	04/2003
Splashdown 2: Rides Gone Wild	12/2003
Sponge Bob Squarepants	06/2003
SSX 3	02/2004
SSX Tricky	05/2003
Stargate: The Movie	01/2004
Star Wars: The Clone Wars	12/2003
Stuntman	09/2003
Summer Heat Beach Volleyball	09/2003
Super Trucks	05/2003
Tenchu: Wrath of Heaven	05/2003
Terminator 3: Rebellion d. M.	02/2004
The Getaway	04, 08, 09/2003
The Great Escape – Gesperrte Ketten	12/2003
The Simpsons: Hit & Run	01/2004
The Simpsons Skateboarding	04/2003
Tiger Woods PGA Tour 2004	13/2003
Tom & Jerry	06/2003
Tomb Raider: Angel of Darkness	10/2003
Tom Clancy's Ghost Recon 2	05/2003
Tony Hawk's Underground	02/2004
True Crime: Streets of L.A.	02/2004
Twin Caliber	06/2003
Wakeboarding Unleashed	09/2003
Wallace & Gromit	01/2004
Whirl Tour	05/2003
Whiteout	06/2003
WRC II Extreme	02, 10/2003
Wreckless: The Yakuza Missions	06/2003
WWE Crush Hour	06/2003
X-Men 2: Wolverine's Revenge	07/2003
Yu-Gi-Oh!	13/2003
zOE – The 2nd Runner	10, 11/2003

Tony Hawk's Underground

CHEATCODE Geskate im Untergrund

Um Ihre Gleichgewichtsprobleme loszuwerden, müssen Sie nicht zum Doktor rennen. Geben Sie einfach folgende Cheats im komfortablen Cheat-Menü ein. Die Videos können Sie sich dann im Optionsmenü ansehen. Den Manual- und den Rail-Balance-Cheat müssen Sie allerdings erst während des Spiels im Pausemenü aktivieren.



Code	Effekt
Digivid	Alle Filme
Keepitsteady	Perfekter Manual
Letitslide	Perfekte Rail-Balance

Need for Speed: Underground

CHEATCODE Ich geb Gas, ich will Spaß!

Hauptmenü

←, →, R1, L1, L2, R2

Alle Drag-Strecken

←, →, R1, L1, L2, R2, R1, L2

Alle Drift-Strecken

↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2

Alle Rundkurse

↓, R2, R2, R2, R1, ↓, ↓, ↓

Sprint-Strecken



RUTSCHIG So gibt's alle Drift-Kurse, fahren müssen Sie alleine.

BUDGET

Hitman 2: Silent Assassin

CHEATCODE Stürzen Sie sich mit dem Antihelden und unseren Cheats in den Rachefeldzug!

Endlich gibt's die coole „Killer-Simulation“ auch zum günstigen Platinum-Preis. Einfacher wird das Spiel dadurch aber auch nicht. Grund genug, Sie noch einmal mit nützlichen Moge-

leien zu versorgen. Alle Tastenkombinationen werden während des laufenden Spiels (nicht Pause drücken) eingegeben. Die einzige Ausnahme ist die Levelauswahl, die im Hauptmenü mit folgendem Code freigeschaltet wird: R2, L2, ↑, ↓, ■, ▲, ●

Tastenkombination	Effekt
R2, L2, ↑, ↓, ×, ↑, ■, ×	Alle Waffen
R2, L2, ↑, ↓, ×, R2, L2, R1, L1	Unbesiegbarkeit
R2, L2, ↑, ↓, ×, ×, ↑, ↓	Volle Energie
R2, L2, ↑, ↓, ×, R1, R1	Tödliche Ladung
R2, L2, ↑, ↓, ×, R2, R2	Megaforce
R2, L2, ↑, ↓, ×, L2, L2	Geringe Schwerkraft
R2, L2, ↑, ↓, ×, L3, ●, ×, ●, ×	Level Skip
R2, L2, ↑, ↓, ×, ×, ↑, L1	Bomben-Modus
R2, L2, ↑, ↓, ×, L1, L1	Nailgun-Modus
R2, L2, ↑, ↓, ×, ↑, ↑	Schlag-Modus
R2, L2, ↑, ↓, ×, ↑, L2	Zeitlupe

Terminator 3 – Rebellion der Maschinen

CHEATCODE Arnie kommt wieder – und bringt Cheats mit!

Arnold Schwarzenegger lehrte in seinen Filmen weise Dinge. In *Predator* teilt er seinen Zuschauern mit: „Wenn es blutet, kann es auch getötet werden.“ Nur bluten die Maschinen, die Sie in *Terminator* bekämpfen, nicht. Was bringen Arnie da „die Kleider, die Schuhe und das Motorrad“ eines Bikers? Deshalb haben wir die Cheats parat, die Sie einfach im Cheat-Menü eingeben. So schrotten Sie selbst die Terminatrix.

Code	Effekt
■, ■, ×, ▲, ×, ●, ×, ●	Unverwundbarkeit
×, ▲, ▲, ×, ●, ×, ×, ▲	Unendlich Munition
×, ×, ×, ▲, ●, ×, ×, ×	Alle Waffen – Zukunft
●, ●, ▲, ×, ▲, ×, ▲, ■	Alle Waffen – Gegenwart
●, ●, ×, ×, ▲, ●, ■, ●	50 Prozent mehr Gesundheit
■, ▲, ■, ▲, ●, ×, ×, ×	50 Prozent mehr Gesundheit für TX



PRAKTISCH Arnie findet das Cheat-Menü schön.



HE'S BACK Mit Unverwundbarkeit und allen Waffen wird's gleich viel leichter.

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: pztipps@computec.de

HERZLICHEN DANK!

ANDREAS BARTOSCH – JULIAN MANKOVSKI – LINDA NGUYEN –
MANUEL SCHWAB – NINA JENK – THOMAS NARKOTS –
ROBERT SCHNIEGLER – STEFAN TRIST

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

Battlestar Galactica

CHEATCODE Für Fans der zeitlosen TV-Serie

Battlestar Galactica ist ein toller Weltraum-Shooter. Wenn das Spiel nur nicht so schwer wäre! Auch unserem Leser Daniel Goldenbeck war der Schwierigkeitsgrad wohl etwas zu hoch. Den Cheat, mit dessen Hilfe er die Zylonen dann doch noch in die Flucht schlagen konnte, teilt er freundlicherweise mit uns. Geben Sie den Code einfach im „Extra“-Menü ein. Dann können Sie diverse Optionen wie Unverwundbarkeit oder zusätzliche Raketen im nun freigeschalteten Cheat-Menü aktivieren.

↑ ↓ ↓ ← → ← → → → → → → → → → → →

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. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

3. Was halten Sie von dem Sonderheft zu *James Bond 007: Alles oder nichts?*

- ☐ Toller Bonus, bitte mehr davon!
☐ Das Spiel interessiert mich nicht, ansonsten aber eine gute Sache
☐ Schwach, das hätte es wirklich nicht gebraucht.

4. Was halten Sie vom neuen Detail-Check bei größeren Tests?

- ☐ Platzverschwendung, interessiert mich nicht.
☐ Tolle Sache, bitte bei allen Tests!
☐ Gute Idee, aber bitte nur bei wichtigen Tests!

5. Seit ein paar Monaten bieten wir aktuelle und kuriose Spielstände auf der DVD. Was halten Sie davon?

- ☐ Interessiert mich nicht.
☐ Habe keinen PC, kann sie also nicht nutzen.
☐ Tolle Sache, nutze ich immer!
☐ Genial! Ich sichere mir den X-Port sofort als Abo-Prämie!

6. Was halten Sie von unserer neuen Feedback-Rubrik mit vielen Ergebnissen von Leserumfragen?

- ☐ Interessiert mich nicht, bitte weg damit.
☐ Ist mir relativ egal, kann ruhig drinbleiben.
☐ Gefällt mir gut!
☐ Genial! Bitte mehr davon!

7. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____
_____	_____

8. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Sonderheft „007: Alles oder nichts“	_____	☐	☐	☐
Reportage „Rückblick 2003/Vorschau 2004“	_____	☐	☐	☐
Killzone	_____	☐	☐	☐
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	_____	☐	☐	☐
Forbidden Siren	_____	☐	☐	☐
Driv3r	_____	☐	☐	☐
Mafia	_____	☐	☐	☐
Rainbow Six 3	_____	☐	☐	☐
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung Mission: Impossible	_____	☐	☐	☐

9. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

- ☐ Kann sie leider nicht nutzen. ☐ Spiele sie auf der PS2 ab
☐ Verwende normalen DVD-Player ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**CompuTec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 02,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

10. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote Gesamt: _____
 News: _____ Vorschau: _____ Tipps & Tricks: _____
 Test: _____ Kurz & Knapp: _____ Spielstände: _____
 Special: _____ Kino & DVD: _____

11. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

12. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

13. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Internet ☐ DVD

14. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 02/04)

Ausgabe: _____/_____

15. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

16. Ich kaufe die PLAYZONE circa _____ Mal pro Jahr.

17. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

18. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

19. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

20. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

21. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

INSERENTENVERZEICHNIS

4 Players	117
Acclaim	67
Activision	6-7, 56-57
Amigo Spiel + Freizeit	127
Atari	97
COMPUTEC MEDIA AG	42-43, 99, 105, 129
Electronic Arts	11, 39, 47, 69, 85, 91, 107
E-Plus Mobilfunk	13
Jölleneck	115
Take 2	3, 131, 132
TDK	73, 75
THQ	79, 121, 131
Westfalenhallen Dortmund	65

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.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
BigBen Interactive www.bigben-interactive.de	0700/227877678	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. 9:30-13 Uhr, 14-17:30 Uhr	€ 1,86/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.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/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 02/2004, 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

Redaktion:
Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Maik Bütefür, Christian Schönlein
Freie Mitarbeiter für diese Ausgabe: Winfried Rudorf

Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Redakteurin DVD: Stefanie Schetter
Hardware-Redakteur: Bernd Holtmann
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Redaktion Tipps & Tricks: Thomas Eder,
Michael Meyer, Ralph Wollner
Bildredaktion: Albert Kraus
Textchef: Michael Ploog
Stellvertretende Textchefin: Margit Koch-Weiß
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer,
Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Stefanie Simann, Matthias Schöffel,
Fabian Hübner

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung 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:
Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Telefon: +49-(0)911-28 72-114, Fax: +49-(0)911-28 72-24
E-Mail: dispo@compu-tec.de

Anzeigenverkauf:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-(0)911-28 72-144
E-Mail: wolfgang.menne@compu-tec.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-(0)30-88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@compu-tec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-(0)911-28 72-141
E-Mail: thorsten.szameitat@compu-tec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49-(0)911-28 72-261
ISDN Mac: +49-(0)911-28 72-260

Verantwortlich für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinem Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Szameitat, Anschrift siehe oben

Vorstand:
Christian Geltenpoh (Vorsitzender),
Oliver Menne

Verlag:
Produktionsleitung: Martin Clossmann, Ralf Kutzer
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeannette 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, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schloitt gruppe
ISSN/Presepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugewiesen: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2003 55.942 Exemplare



Das Wizards of the Coast Logo und das Magic: The Gathering Logo sind Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc., einer Tochtergesellschaft von Hasbro. Illustration von Todd Lockwood © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

UNSERE ENGEL KENNEN KEINE GNADE.

Magic: The Gathering, das beliebteste Sammelkartenspiel der Welt feiert seinen 10. Geburtstag! Alles was du brauchst, um in den vollen Genuss der Spannung dieses Klassikers zu kommen, ist ein scharfer Verstand, tödliche Karten und jemanden, gegen den du spielen kannst.

Magic: The Gathering ist das Sammelkartenspiel, das deinen Grips gegen den deines Gegners antreten lässt. In 20 bis 30

Minuten musst du seine Punkte auf Null bringen, indem du mächtige Kreaturen, böse Zauber und eine unerbittliche Strategie zum Einsatz bringst. Vorausgesetzt natürlich, er macht nicht vorher dich platt!
Entdecke dieses großartige Spiel: Lass dir kostenlos das Vorführspiel und die Spielunterlage zuschicken und dein erstes Spiel wird ein Leichtes sein.

Fülle einfach den Coupon aus und schicke ihn an die folgende Adresse:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Stichwort: VORFÜHRSPIEL
Waldstraße 23 - D5
63128 Dietzenbach



KOSTENLOSES VORFÜHRSPIEL & SPIELUNTERLAGE

☐ Frau / ☐ Herr Vorname: Nachname:
Straße:
Postleitzahl: Stadt:
Land: E-Mail:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH • Waldstraße 23 • D5 • 63128 Dietzenbach

* Das Angebot ist gültig, solange der Vorrat reicht.
Uns liegt der Datenschutz unserer Kunden am Herzen. Aus diesem Grund werden obige Angaben über Wizards of the Coast, Hasbro und ihre Tochter- und Schwestergesellschaften hinaus nicht an Dritte weitergegeben.



PLAYZONE Lesergewinnspiel

PLAYZONE-Leser sein lohnt sich!
Unter allen Lesern
und Abonnenten werden
monatlich vier tolle Preise verlost.
Jeden Monat aufs Neue!

Folgende Personen haben
im Januar gewonnen:

- **Eine moderne Digitalkamera:**
Jana Ungethüm
aus Möckmühl
- **Eine Sony PlayStation 2:**
Peter Mertel aus Hardthausen
- **Einen Nintendo GameCube:**
Dirk Braunbach aus Weidenthal
- **Einen Nintendo Game Boy
Advance SP:**
Heiko Leu
aus Blumenthal

Herzlichen Glückwunsch!

PLAYSTATION 2: Alles, was man braucht:
Mega-Spieleauswahl, DVD-Player und
Online-Gaming ab Sommer!



TOTAL DIGITAL:
Eine Digicam
962Z Power C@n
Optical Zoom (mit
Sony-3,1-Mega-
pixel-CCD-Sensor
und 4 Megapixel
Auflösung) +
Photoviewer!

Trust
www.trust.com

**NEUE GENERATION: Mit dem
lange von Fans gewünschten
beleuchteten Display ist der
neue GBA SP unschlagbar!**

KLEIN, SCHWARZ, STARK:
Nintendos Würfel überzeugt
durch starke Games, tolle
Technik und günstigen Preis!

Abonnenten nehmen automa-
tisch an der Verlosung teil!
Um als Nicht-Abonnent teilzu-
nehmen, schicken Sie uns ein-
fach eine SMS oder Postkarte mit
der Gewinnspielnummer PZ 9.

D: 81114,
€ 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444,
sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010,
€ 0,60/SMS



Oder rufen Sie uns einfach an:
D: 0190 658 650,
€ 0,41/Min.
CH: 0901 210 211,
sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte an:

COMPUTIC MEDIA AG,
Kornwest PZ 9,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per
SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechts-
weg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung
der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefo-
nisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der
Computic Media AG sowie deren Angehörige
sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 3. Februar 2004.

Rave on Snow 2003

Trotz fehlendem Schnee war das **Festival**
im Zeichen der PlayStation 2 ein voller Erfolg!

Bereits zum zehnten
Mal trafen sich in
Saalbach-Hinterglemm alle Fei-
erwütigen in Sachen elektroni-
sche Tanzmusik. Nachdem letz-
tes Jahr Sony als Partner ausfiel,
ließ sich das Unternehmen in
dieser Saison nicht lumpen und

sponserte das beliebte Winter-
spektakel in den österreichi-
schen Bergen. Vom 12. bis 14.
Dezember stieg der Bär in
dem malerischen Wintersport-
ort und selbst ein Blinder
konnte genau erkennen: Das
Ganze muss irgendwas mit der

PlayStation 2 zu tun haben.
Markant stachen bei und hinter
jedem DJ-Pult der insgesamt
neun Areas riesige PS2-Banner
in die Augen und in diversen
Locations war es möglich, die
neuesten Hits auf eigens dafür
angekarrten Displays zu zock-

cken. Das exzellente DJ-Line-
up brettete unterdessen, was
das Zeug hielt, und rund 10.000
Techno- und House-Freaks ge-
nossen die feinsten Tracks der
letzten Zeit. Alles in allem ein
äußerst gelungenes Party-Wo-
chenende powered by PS2!



DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

LAUFZEIT
90
MINUTEN

**im WIDESCREEN
DOPPEL-DVD!**

KOMPLETTES DVD-SPIEL
Last Bounty Hunter
Spielbar auf jedem DVD-Player

WEITERE DVD-INHALTE

- + 13 Kinotrailer
- + Master and Commander
- + S.W.A.T. + Freaky Friday
- + DVD-Tests + Kurzfilme
und vieles mehr

**Geburts-
tags-
Ausgabe!**
1 JAHR WIRSCHA

01/04 € 3,99

Preis für 1 DVD (Preis für 2 DVDs € 7,99)
Preis für 1 DVD (Preis für 2 DVDs € 7,99)
Preis für 1 DVD (Preis für 2 DVDs € 7,99)

NEU!
DVD-Tests jetzt
noch detaillierter!

Die Liga der außer-
gewöhnl. Gentlemen,
Alien Quadrilogie,
Natürlich Blond 2,
Wermer 4, Chicago,
Bruce Altmächtigt,
u.v.m.

**Über 150
DVDs im Test!**

GROSSE KINOVORSCHAU 2004

SPIDER MAN 2

TROJA, OCEAN'S TWELVE, HARRY POTTER 3 & CO.

WEITERE HIGHLIGHTS DES MONATS

Last Samurai
Endlich ein Oscar für
Tom Cruise? Lesen
Sie unser Special!

**Riesen-DVD-
Einkaufsführer**
Die Marktübersicht: 400
DVDs für Ihre Sammlung!

**Geburts-
tags-
Gewinnspiel**
Mitmachen und geniale
Preise abräumen!

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.

VORSCHAU

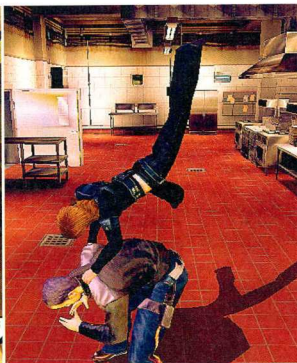
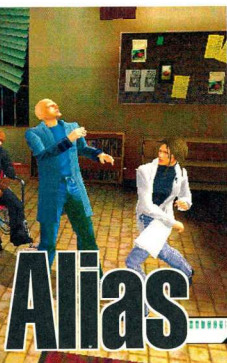
Ausgabe 03/2004 ab **04.02.04** am Kiosk!

**Jetzt immer
mittwochs!**

INFO VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Titel	Termin
BlowOut	Februar
Conan	Februar
Forbidden Siren	1. Quartal
Ghost Recon: Jungle Storm	19. Februar
Millennium Mann	Ende Dezember 2003
MX Unleashed	13. Februar
R-Type Final	Anfang Februar
Sphinx und die verfluchte Mumie	20. Februar
SpongeBob Schwammkopf 2	13. Februar
Syphon Filter: The Omega Strain	1. Quartal
This is Football 2004	1. Quartal



Nach zahlreichen Verschiebungen soll Acclairs Agententhriller mit der hübschen Sydney Bristow (Jennifer Garner) in der Hauptrolle nun endlich im Februar erscheinen. Wir testen den abwechslungsreichen Action-Mix in der kommenden Ausgabe!

SOCOM II: U.S. NAVY SEALs

Es gibt wohl kaum einen PS2-Besitzer mit Netzwerkadapter, der den Taktik-Shooter SOCOM nicht im Regal stehen hat. Wir prüfen, ob sich der Kauf des Nachfolgers lohnt.



James Bond 007 Alles oder nichts

Nachdem wir Ihnen das neue Bond-Spiel in der Sonderbeilage dieser Ausgabe genauestens vorgestellt haben, reichen wir in der PZ 03/2004 den ebenso ausführlichen Test nach.



WEITERE THEMEN

➔ **AGENTENTHRILLER**
Wir testen Kemcos Action-Titel *Rogue Ops*.

➔ **TOP SECRET**
Acclaim hat ein neues Rennspiel in der Mache.

➔ **COSA NOSTRA**
Wir erkunden die Mafia-Hochburg Lost Heaven.

➔ **FLINKER IGEI**
Die *Sonic Heroes*-Testversion ist fest eingeplant.

EINE URALTE PROPHEZEIUNG SAGT:



SCHIEF GEWICKELT, MUSKELMANN!



SPHYNX
UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

Denn ohne den frisch mumifizierten Wüstenprinzen, organlos, belastbar, elektrisierend und mit Feuer im Hintern, ist der Palast von Uruk nicht zu bezwingen. Auch wenn man von göttlicher Abstammung ist. Hilft alles nichts. Dieses Abenteuer besteht man nur zu zweit!



PlayStation 2



FEBRUAR 2004



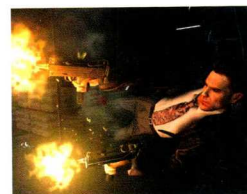
MAX PAYNE™ 2

THE FALL OF MAX PAYNE

A FILM NOIR LOVE STORY

"KEIN ANDERES SPIEL SETZT
ACTION GEKONNTER IN SZENE.
PFLICHTKAUF!"

PC ACTION



WWW.MAXPAYNE2.DE

LÖSUNGSBUCH IM
HANDEL ERHÄLTlich



PlayStation®2



© 2005 Remedy Games, Inc. Max Payne and the Max Payne logo, Richard Fikse and the "R" logo are trademarks or registered trademarks of "R" Games Inc. in the U.S. and other countries. "The Fall of Max Payne" is a registered trademark of "R" Games Inc. in the U.S. and other countries. All other names and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.