

100% PLAYSTATION 2

04/2004 € 4,99

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



WWW.PLAY-ZONE

PLAYZONE

UNZENSIERT
DVD „AB 16“

125
MINUTEN
SPIELZEIT

61

VIDEOS & SPIELSTÄNDE



NEU!
PLAYSTATION 2
**INFO
CENTER**

Tests, Termine, die
besten Spiele &
Charts auf 10
Seiten!

GTA 5 SAN ANDREAS

IM HEFT: ERSTE OFFIZIELLE INFOS

5-SEITEN-TEST!

TOP-THEMEN AUF DVD



KILLZONE

Die ersten Spielszenen
des Action-Krachers



SILENT HILL 4

Konamis Horrortrip erstmals
in bewegten Bildern



CHAMPIONS OF NORRATH

Spiel des Monats: Das
bessere Baldur's Gate!



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Sam Fishers Rückkehr:
Vorschau, Trailer und Interview

ONIMUSHA 3

TEST-PREMIERE UND DVD-BERICHT

Jean Reno, Zeitreisen und Echtzeitgrafik –
kann Capcom so den Vorgänger toppen?

VORSCHAU



STAR WARS

Battlefront angespitzt!

RAINBOW SIX 3

Zu Besuch in Shanghai

TRANSFORMERS

Optimus Prime ist zurück!

TEST



FORBIDDEN SIREN

Sony's Gruselknaller

MAFIA

Hauseigene GTA-Konkurrenz

SOCOM II

Mit Headset ins Gefecht

TIPPS & TRICKS



FINAL FANTASY X-2

Hilfe für Rollenspiel-Fans

CASTLEVANIA

Komplettlösung

CHEATS & CODES

Tipps zu aktuellen Spielen

EINE URALTE PROPHEZETUNG SAGT:



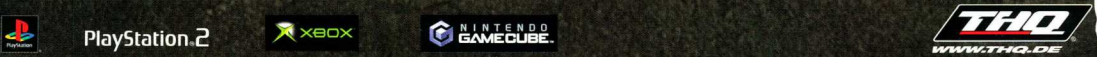
SCHIEF GEWICKELT, MUSKELMANN!



© 2004 THQ. Alle Rechte vorbehalten. Alle Marken und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.



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!



EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

PLAYSTATION 2 INFO-CENTER

Alle Infos auf einen Blick!

KLARER, INFORMATIVER, NÜTZLICHER!

Wir haben es versprochen: Wir ruhen uns nicht auf unseren Lorbeeren als meistverkauftes unabhängiges PlayStation-2-Magazin aus, sondern suchen Tag für Tag nach sinnvollen Verbesserungen. Nachdem wir zuletzt die Test-Rubrik gewaltig aufgeböhrt und mit dem Detail-Check neue Maßstäbe gesetzt haben, nahmen wir uns diesmal das PlayStation-2-Lexikon, die Release-Listen, die Charts und die Testübersicht vor. Das Resultat unserer Überlegungen nennt sich „PLAYSTATION-2-INFO-CENTER“. Von den Most-Wanted-Charts, aktuellen Bildern und Infos zu den wichtigsten PS2-Entwicklungen über informative „Was kommt wann?“-Übersichten bis hin zu einer nach Genre sortierten Übersicht über die besten PlayStation-2-Spiele (inklusive Budget-Titeln) sowie einer kompakten Testübersicht über alle aktuellen Neuheiten – hier findet man auf zehn Seiten alles, was man als PS2-Gamer an aktuellen Infos benötigt. Überzeugen Sie sich selbst! Ab Seite 40 geht's los!

INFO-POWER!

Um den gestiegenen Anforderungen gerecht zu werden, haben wir das PLAYZONE-Team tüchtig aufgestockt. Nico Lindner verstärkt ab sofort als fester Mitarbeiter die Redaktion, außerdem steuern Winfried Rudrof und Oliver Beck als freie Mitarbeiter spannende Tests und News bei!

ONIMUSHA-3-GEWALTAKT

Wir haben keine Mühen gescheut, um Ihnen in dieser Ausgabe den Import-Test zur fertigen japanischen Version von *Onimusha 3* zu präsentieren, das exakt an dem Tag erschien, an dem die ersten Seiten dieser PLAYZONE gedruckt wurden. Dazu setzte sich unser Japan-Korrespondent Warren Harrod am Release-Tag in Tokio ins Flugzeug und überbrachte uns persönlich das erste Testexemplar, welches wir innerhalb von 72 Stunden auf Herz und Nieren getestet haben! Ob sich die Mühe gelohnt hat, können Sie ab Seite 90 nachlesen. Viel Spaß bei der Lektüre,

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:
Christian Schönelein (Redaktion)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Nico Lindner (Redaktion)
Stefanie Sannan (Layout)

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

Nicht auf dem Bild:
Fabian Hübner (Layout)
Maik Bütelfur (Redaktion)
Oliver Beck (Redaktion)
Winfried Rudrof (Redaktion)

ENDLICH MAFIA FÜR PLAYSTATION®2!



„Eines der komplexesten und besten
Action-Spiele aller Zeiten.“
ComputerBild Spiele

„Ein Muss für alle Fans von gut
erzählten Geschichten und
stimmigen Action-Games.“
Bild am Sonntag

„Mafia ist von der ersten bis zur
letzten Minute eines der besten
Spiele, die ich je gesehen habe.
Großes Lob auch an die deutsche
Lokalisierung, die dank professioneller
Sprecher voll überzeugen
kann.“
Gamesweb.com

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 eingetragte Warenzeichen von Take Two Interactive Software. „PlayStation“ und das „PS“ Family Logo sind eingetragte Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

NEWS

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

GEWINNSPIELE

- 85 Capcom-Gewinnspiel
- 11 R-Type-Gewinnspiel

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 100 X-Port

RUBRIKEN

- 32, 121, 123 Abo-Angebote
- 40 Info-Center
- 96 Hardware & Zubehör
- 128 Impressum
- 128 Inserentenverzeichnis
- 102 Leserbriefe
- 130 Vorschau
- 127 Zeugnis

SPIELEREGISTER

.hack//INFECTION Vol. 1	64
Batman: Rise of Sin Tzu	126
BDFL Manager 2004	78
Castlevania	116
Champions of Norrath	50
Cold Winter	22
Conan	68
Dragon's Lair 3D	47
Dynasty Warrior 4 XL	48
Fahrenheit	36
Final Fantasy X-2	108, 125
Forbidden Siren	60
Grand Theft Auto San Andreas	126
Hyper Street Fighter II	86
I-Ninja	125
Jak III	9
Killer 7	8
Legacy of Kain: Defiance	124
Mafia	72
Mortal Kombat: Deception	9
MX Unleashed	83
Obscure	8
Onimusha 3	90
Psyvariar	48
Ratchet & Clank 3	9
Rogue Ops	125
Resident Evil Outbreak	9
Rise to Honour	74
R: Racing	82
R-Type Final	84
Shadow of Rome	26
Sly Raccoon 2	9
SOCOM II - U.S. Navy SEALs	56
SpongeBob Schwammkopf 2	47
Spy Hunter 2	48
Star Wars Battlefront	14
SWAT: Global Strike Team	126
Tak und die Macht des JuJu	48
The Nightmare before Christmas	38
This is Football 2004	76
Tom Clancy's Rainbow Six 3	18
Transformers	30
Way of the Samurai 2	34

INHALT

04/2004

VORSCHAU
14STAR WARS
BATTLEFRONT

Unser Mann in Nordamerika, Heinrich Lenhardt, war diesen Monat nicht untätig und besuchte neben einer Capcom-Präsentation auch die Entwickler des vielversprechenden Online-Action-Spektakels von LucasArts.

TEST
50

CHAMPIONS OF NORRATH

Unser Spiel des Monats kommt von Ubisoft und setzt einen neuen Maßstab im Bereich Action-Rollenspiele. Selbst die brillanten Hits aus der Dark Alliance-Reihe müssen sich diesem Knaller geschlagen geben!



Aktueller geht's nicht: Unser Japan-Korrespondent jettete extra von Osaka nach Frankfurt, um uns *Onimusha 3* am Tag der Veröffentlichung zu bringen. So blieb uns genug Zeit für einen ausführlichen Import-Test.



Sie wollen wissen, was diesen Monat an Neuheiten erscheint? Was der beste Funracer ist oder welche Spiele sich die Fans momentan am sehnlichsten herbeiwünschen? Kein Problem: Unser neues Info-Center lässt auf zehn Seiten keine dieser Fragen offen!

INFO-CENTER



DVD-INHALT

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

Special-Features

Forbidden Siren
Killswitch
Monster Hunter
Onimusha 3
Resident Evil Outbreak
Rise to Honour
Shadow of Rome
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
SOCOM II: U.S. Navy SEALs
Syphon Filter – The Omega Strain

Vorschau

Project Zero II: Crimson Butterfly

Test

Champions of Norrath
Final Fantasy X-2
Forbidden Siren
Legacy of Kain: Defiance
Mafia
Pitfall – Die verlorene Expedition
SOCOM II: U.S. Navy SEALs
Whiplash
Wrath Unleashed
+ 7 Kurz-Tests

Kurz & Knapp

Airborne Troops
Bad Boys II
Fight Night 2004

Killzone
Transformers

Extras

.hack
Combat Elite: WWII Paratroopers
Hitman: Contracts
Nanobreaker
Neo Contra
PLAYZONE on tour: Rainbow Six 3
Psi-Ops
Silent Hill 4
Star Wars Battlefront
The Suffering
Wrath Unleashed

VORSCHAU

- 22 **Cold Winter**
Knallharter Ego-Shooter von Vivendi
- 36 **Fahrenheit**
Das Adventure-Genre ist noch nicht tot!
- 26 **Shadow of Rome**
Blutige Gladiatoren-Action von Capcom
- 14 **Star Wars Battlefront**
Gewaltige Online-Schlachten mit genialer Lizenz
- 38 **The Nightmare before Christmas**
Liebevoller Umsetzung der Filmvorlage
- 18 **Tom Clancy's Rainbow Six 3**
Ubisofts Antiterrorreinheit macht Ernst!
- 30 **Transformers**
Die glanzvolle Rückkehr des Optimus Prime
- 34 **Way of the Samurai 2**
Cooler kämpfen als Tom Cruise!

TEST

- 64 .hack://INFECTION Vol. 1
- 78 BDFL Manager 2004
- 50 Champions of Norrath
- 68 Conan
- 47 Dragon's Lair 3D
- 48 Dynasty Warrior 4 XL
- 60 Forbidden Siren
- 86 Hyper Street Fighter II
- 72 Mafia
- 83 MX Unleashed
- 48 Psyvariar
- 74 Rise to Honour
- 82 R: Racing
- 84 R-Type Final
- 56 SOCOM II – U.S. Navy SEALs
- 47 SpongeBob Schwammkopf 2
- 48 Spy Hunter 2
- 48 Tak und die Macht des JuJu
- 76 This is Football 2004

IMPORT-TEST

- 90 Onimusha 3

KOMPLETTLÖSUNG

- 116 Castlevania
- 108 Final Fantasy X-2

CHEATS & CODES

- 126 Batman: Rise of Sin Tzu
- 125 Final Fantasy X-2
- 126 Gladius
- 125 I-Ninja
- 124 Legacy of Kain: Defiance
- 125 Rogue Ops
- 126 SWAT: Global Strike Team

Castlevania • GT4 Prologue • Legacy of Kain: Defiance
Aggressive Inline • Filpnic • Frequency • SOCOM • Splinter Cell • Super Trucks • World Racing



PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. ONIMUSHA 3

Was für ein Nachfolger! Bei uns schon im Fünf-Seiten-Importtest.

2. CHAMPIONS OF NORRATH

Unser Test des Monats: noch besser als *Dark Alliance II*!

3. INFO-CENTER

Auf zehn Seiten alle wichtigen Infos auf einen Blick!

4. GTA SAN ANDREAS

Endlich gibt's erste Infos zum neuen GTA-Spiel!

5. NOCH EIN PRINZ

Ubisoft arbeitet am Nachfolger zu *Prince of Persia*!

FLOPS



1. VERSPÄTETER SAM FISHER

Splinter Cell: Pandora Tomorrow kommt für PS2 erst später.

2. PSP VERSCHOBEN

Schade: Sony weicht vom angekündigten Starttermin ab.

3. ABGESAGT

Sony wird Namos *Kaena* nun doch nicht bei uns veröffentlichen.

4. KEIN VERGLEICHSTEST ...

mit *SOCOM II*. *Ghost Recon: Jungle Storm* kam zu spät!

5. DOLLAR-KURS

So macht's richtig Spaß, in den USA einzukaufen!

Grand Theft Auto San Andreas

ACTION Endlich offiziell – GTA 5 kommt für die PS2!

Jetzt ist es raus: *Grand Theft Auto* wird ein weiteres Mal fortgesetzt. Und wieder wird die PlayStation 2 vor allen anderen Konsolen bedient – vorerst exklusiv. Die seit Monaten bestehenden Spekulationen um den nächsten Ableger der Reihe haben nun zumindest zum Teil ein Ende. Take 2 kündigte *Grand Theft Auto San Andreas* offiziell für den 22. Oktober 2004 an. Fans der Serie erinnern sich: Bereits im ersten Teil durften Spieler durch drei verschiedene Metropolen düsen, die allesamt an reale Vorbilder angelehnt waren. *San Andreas* stellte das virtuelle Gegenstück zu *San Francisco* dar, was die Vorfreude auf Teil 5 enorm vergrößert. Das hügelige Stadtbild lädt zu actionreichen Verfolgungsjagden mit rekordverdächtigen Sprungweiten ein, die typischen Cable-Cars sind dagegen eher für gemütliche Stadtrund-



fahrten geeignet. Und Rockstar North wäre nicht Rockstar North, wenn nicht auch die legendäre Gefängnisinsel Alcatraz auf die eine oder andere

Weise den Weg ins Spiel finden würde. (mb)

Hersteller: Take 2

Internet: www.take2.de

Termin: 22. Oktober

PSP verschoben

HARDWARE Sonys Handheld kommt erst 2005!

Sony hat den USA- und Europa-Start der PSP (PlayStation Portable) auf Anfang 2005 verschoben, für die USA ist genauer von einer Veröffentlichung bis Ende März die Rede. Als Grund wurde das für einen Start nicht ausreichende Softwareangebot genannt. In Japan soll die tragbare

Konsole nach wie vor noch in diesem Jahr erscheinen. Mehr dazu in unserer Japan-News-Kolumne! (mp)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: Anfang 2005



NEWSTICKER

+++ **NEWS VON MIDWAY** Auf dem Midway Gamers Day in Las Vegas hat der amerikanische Software-Hersteller zahlreiche neue Titel vorgestellt. Entwicklerlegende John Romero arbeitet am nächsten Teil der *Gauntlet*-Reihe, der jedoch frühestens 2005 erscheinen wird. Außerdem hat Midway ein neues *Spy Hunter*-Spiel in der Mache, das an den gleichnamigen Film mit Wrestler The Rock angelehnt sein wird. Retro-Fans werden sich über den zweiten Teil der *Mid-*

way *Arcade Treasures* freuen, in dem nun endlich auch der Arcade-Hit *Moon Patrol* enthalten sein soll (Release im Herbst 2004). Eingestellt wurden hingegen die Arbeiten am Superhelden-Epos *Justice League of America*. +++ **KEIN ENDE IN SICHT** Entwickler SCI arbeitet an einer Fortsetzung der *Conflict*-Reihe. Während man bei den ersten beiden *Desert Storm*-Titeln spannende Taktikgefechte im Irak bestehen musste, schlägt es Fans von Third-Person-

Mortal Kombat: Deception

BEAT 'EM UP Endlich online! Der sechste Ableger der Prügelserie bietet viele neue Features!

Ehrlich gesagt war es keine große Überraschung, dass auf dem kürzlich abgehaltenen Midway Gamers Day ein neues Prügelspiel der berühmt-berüchtigten *Mortal Kombat*-Reihe angekündigt wurde. Was uns Ed Boone, der kreative Kopf hinter der Serie, jedoch dann deutschland-exklusiv präsentierte, sorgte für ziemliches Staunen. *Deception* wird vier Spielmodi enthalten, die on- wie offline abwechslungsreiche Action garantieren. Der Schwerpunkt liegt dabei auf

dem Konquest-Modus, bei dem man in bester Third-Person-Adventure-Manier die Welt von *Mortal Kombat* erforscht und in etwa 20 Spielstunden einen einzigartigen Kämpfer formt. In unzähligen Herausforderungen und Training-Sessions erlernt man Kampfstile, gewinnt neue Outfits und verbessert Schritt für Schritt den eigenen Charakter, um sich schließlich online mit anderen Fans zu messen. Ein Arcade-Modus wird ebenso enthalten sein wie ein *Tetris*-artiger

Puzzlemodus (Vorbild: *Super Puzzlefighter II* für die PSone) und ein strategischer *Mortal Kombat*-Chess-Modus, vergleichbar mit *Wrath Unleashed*. Zur Auswahl stehen neben unzähligen neuen, mehrstufigen Arenen 24 Kämpfer (acht neue, sechs aus *MK: DA* und zehn aus früheren Teilen), von denen jeder über zwei unglaublich brutale Fatalities verfügen wird. (wlf)

Hersteller: Midway

Internet: www.midway.com

Termin: Ende 2004 (USA)

ZURÜCK VON DEN TOTEN
Baraka ist wieder mit von der Partie!



Gameplan Joysticks

LESESTOFF Nachhilfeunterricht zum Thema Videospiel-Geschichte

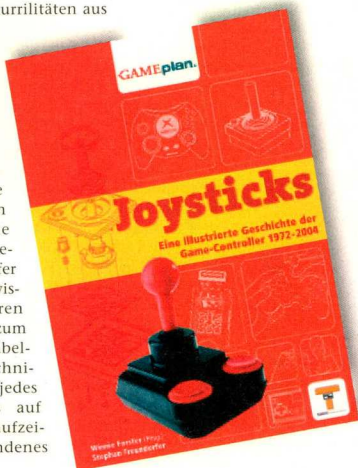
So ein PS2-Joypad liegt klasse in der Hand. Aber womit spielte man eigentlich vor Sony & Co.? Von kultigen 9-Pin-Joysticks über die klassischen Konsolen-Pads bis hin zu aktuellen Skurrilitäten aus Japan bietet dieses Buch auf 144 bebilderten Seiten eine vollständige Liste, die Nostalgikern die Tränen in die Augen treiben wird. Winnie Forster und Stephan Freundorfer beweisen Fachwissen und führen mit viel Liebe zum Detail sogar Tabellen, die die technischen Daten jedes Eingabegerätes auf einen Blick aufzeigen. Ein gefundenes

Fressen für jeden lesetüchtigen Videospieler. (cs)

Bezugsquelle: www.rynatex.de

Internet: www.gameplan.de

Preis: € 17,80



Der Gewinnspiel-Wegweiser

ÜBERBLICK Hier können Sie was gewinnen!

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.

Wo?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
Capcom-Gewinnspiel	DIESEL-Gürtel, Glibberzaun PS2-Spiele	85
Info-Center	PS2-Spiele	40
Leserzeugnis	PS2-Spiele	127
Online-Gaming-News	PS2-Controller und -Spiele	11



Shootern jetzt nach Vietnam. +++ **ULTRAKOMPLEX** Strategiekoller *Disgaea: Hour of Darkness* (Importtest in PZ 12/2003: 89 %), der bisher amerikanischen Spielern vorbehalten war, erscheint nun über Koei doch in einer PAL-Fassung. Ob der Titel auch nach Deutschland kommt, ist noch nicht klar. +++ **SPIEL ZUR EM 2004** Electronic Arts hat angekündigt, zur Fußballeuropameisterschaft 2004 in Portu-

gal ein Spiel mit dem Titel *UEFA EURO 2004* in der Mache zu haben, das im Sommer pünktlich zum Turnier erscheinen soll. +++ **EIN FEST FÜR BONDFANS** Wenige Tage nach Veröffentlichung des Knallers *Alles oder nichts* kündigt Electronic Arts mit *GoldenEye* schon das nächste Bond-Abenteuer für die PS2 an. Das vom Entwicklerstudio Redwood Shores entwickelte Action-Spiel wird das erste Mal auf der

diesjährigen E3 präsentiert. +++ **SONY WECKT DEN KRIEGSGOTT** Bei *God of War*, einem in der griechischen Sagenwelt angesiedelten Action-Adventure, wird man die Rolle eines Soldaten übernehmen, der auf der Suche nach der legendären Büchse der Pandora ist, um den bösen Kriegsgott Ares damit in die Schranken zu weisen. Das Spiel wird voraussichtlich Anfang 2005 in den USA

AKTUELLES AUS USA



Heinrich
Lenhardt
berichtet.

FBI raubt letzten Nerv

PlayStation-2-Logo, Entwicklerstudio-Logo, Publisher-Logo, Copyright-Verweise eines Lizenzgebers, noch ein kleines Renderfilmchen oben drauf und dann bin ich eines Tages vielleicht mal im Hauptmenü. Auch wenn die „Start“-Taste oft Linderung der abbrechenden Art beschert, wünsche ich mir, dass Spiele schneller zur Sache kommen – die Level-Ladezeiten sind schon übel genug. Nun droht eine weitere Verlängerung der Wartezeit: In den USA werden künftig auch Videospiele mit einer FBI-Warnung versehen, die vor der gesetzswidrigen Natur von Raubkopien warnt. Dieser honoräre Hinweis nervt mich bei Film-DVDs schon genug an: Der zahlende Kunde will nur schnell ins Hauptmenü, wird aber erst mal zwangsweise mit klein gedruckten Drohungen „unterhalten“. Falls die Spieleindustrie eine ähnliche Art der Zwangspausen-Warnung einführt, kann ich nach dem Einschalten meiner PS2 wirklich noch schnell ein paar Besorgungen erledigen, bevor's richtig losgeht. Aber noch ist Grund zur Hoffnung: Ob sich das FBI-Grußwort vor dem Spielgenuss auf den Bildschirm schiebt oder lediglich auf die Packung gedruckt wird, bleibt den Firmen überlassen. Letztere Variante wäre für meinen Blutdruck eindeutig gesünder.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. LoTR: Return of the King
2. DDR Max 2
3. Madden NFL 2004
4. Baldur's Gate: Dark Alliance II
5. Final Fantasy X-2
6. NFL Street
7. NFS: Underground
8. MX Unleashed
9. Champions of Norrath
10. SOCOM II – U.S. Navy SEALs

Obscure

ACTION-ADVENTURE Atari lehrt Sie das Fürchten.

Für die Helden von Ataris Survival-Horror-Spiel *Obscure* ist der Spaß an der Highschool schnell vorbei. Mitschüler verschwinden spurlos und schnell entdecken die Studenten, dass an der Schule nicht nur die Lehrer ihr Unheil treiben. Sie übernehmen bis zu zwei Personen aus einem Fünfterteam, um den Ursachen des Unheils auf den Grund zu gehen. Ihr Begleiter wird von der künstlichen Intelligenz übernommen, auf Wunsch kann dieser aber auch von einem zweiten Spieler gesteuert werden. Jedes der Mitglieder hat unterschiedliche Talente, die an entscheidenden Stellen weiterhelfen. Während unserer ersten Streifzüge durch die verlassen Räume der Highschool lagen unsere Nerven bereits blank. Das Entwicklerteam MC2 integrierte zahlreiche Licht- und Schatten-Effekte, die – mit passenden Soundeffekten gepaart – bereits für schaurige Gruselstimmung sorgten. MC2 hat aber auch an die Benutzerfreundlichkeit gedacht. Eine Übersichtskarte des Highschool-Gebäudes zeigt Ihnen, wo Sie sich gerade befinden und welche Aufgaben zu lösen sind. Besonders Fans von Spielen wie *Silent Hill 2* oder Filmen wie *Faculty* dürfen sich schon einmal auf unterhaltsame Spielenächte einstellen. (ml)

Hersteller: Atari

Internet: www.atari.de

Termin: Sommer 2004

Killer 7

ACTION Der Killer mit den sieben Gesichtern!



SCHIZOPHRENIE Dan ist eine von sieben Figuren, in deren Rolle Sie schlüpfen dürfen.

NEUSTICKER

erscheinen. +++ UBISOFTS MILLIONENGESCHÄFT Das fabelhafte Action-Adventure *Prince of Persia: The Sands of Time* hat sich europaweit schon über eine Million Mal verkauft. Mit den GameCube- und Xbox-Fassungen (Veröffentlichung: 19. Februar) soll die Zwei-Millionen-Grenze geknackt werden. Ein Nachfolger ist schon in Arbeit. +++ ENDLICH US-TERMIN *Front Mission 4*, bisher nur in Japan erhältlich,



GEFÄHRlich Hausmeister Krause ist nicht mehr.



GLASKLAR Der Kollege links ist Austauschstudent.



RATESPIEL Wo war der verschwundene Schüler zuletzt?

Spätestens Hitman hat den Job des Auftragskillers salonfähig gemacht – zumindest in Videospielen. *Killer 7*, das ursprünglich nur für den Nintendo GameCube geplant war, ist ein weiterer Titel, in dem man die Rolle eines solchen Killers übernimmt. Allerdings bietet Capcoms *Killer 7* ein ziemlich abgedrehtes Szenario – die Hauptfigur ist an einen Rollstuhl gefesselt und leidet unter Schizophrenie! Diese Krankheit veranlasst den behinderten Harman Smith dazu, in die Haut von sieben coolen Spielfiguren zu schlüpfen. Mit deren Hilfe will er einen durchgedrehten Psychopathen stellen, der Menschen durch Telepathie in Monster verwandelt. Das abgefahrene Cel Shading verleiht *Killer 7* einen „texturlosen“ Look, der den Titel von der Schwemme aktueller Action-Spiele abheben soll. Wenn das Spiel so cool wird, wie es die ersten Screenshots versprechen, wird das mit Sicherheit auch gelingen. (cs)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom-europe.com

Termin: Ende 2004

soll schon im Juni in den Vereinigten Staaten erscheinen. +++ OLYMPIA AUF PS2 Sony arbeitet am offiziellen Spiel zu den in Athen stattfindenden Olympischen Spielen 2004. Wahrscheinlicher Veröffentlichungstermin ist im Juli. +++ WEINENDER TEUFEL, TEIL 3 Obwohl Capcom den dritten Teil der stylischen Monsterklopperei noch nicht offiziell angekündigt hat, gibt es erste Anzeichen, dass es bald so weit

Jak III, Ratchet & Clank 3 und Sly Raccoon 2

JUMP & RUN Sony verwöhnt Fans mit Fortsetzungen zu drei Spitzentiteln!

Das ging aber schnell. Kaum haben *Jak II* und *Ratchet & Clank 2* im Weihnachtstribel um Käufer erworben, kündigt Sony auch schon die Nachfolger an. Die Akkordentwickler von *Naughty Dog* und *Insomniac* kommen nicht zur Ruhe und bis zum Ende des Jahres will man wieder referenztaugliche Spiele abliefern. Im gleichen Atemzug wurde zudem ein Nachfolger zu *Sly Raccoon* angekündigt.

Das Jump & Run im Cel-Shading-Look ging im letzten Jahr zu Unrecht etwas unter. Vielleicht hat Sony ja noch ein Einsehen und gibt den Entwicklern diesmal etwas mehr Zeit, um die Titel nicht vergebens im Weihnachtsgeschäft ums Überleben kämpfen zu lassen. (mb)

Hersteller: Sony
Internet: www.playstation.de
Termin: Herbst 2004



FORTSETZUNGSWAHN Erste Bilder zu *Jak III* (oben) und *Ratchet & Clank 3* (unten).

Resident Evil Outbreak

Eiichiro Sasaki macht uns Angst: Wir trafen den Zombie-Hüter von Capcom-Studio 1 zum Interview.

Angst vor anstürmenden Zombie-Massen – noch nie war sie so schön wie heute. Meint zumindest Produzent Eiichiro

Sasaki von Capcom: „Was wir anstreben, ist eine neue Art von Furcht, wie du sie nur verspürst, wenn du in einer Gruppe unterwegs bist. Du kennst die anderen Leute, bist an ihre Anwesenheit gewöhnt – doch dann schaut du über die Schulter und plötzlich fehlt jemand. Einer nach dem anderen verschwindet, die Gruppe wird immer kleiner, der Verlust des anfänglichen Sicherheitsgefühls produziert eine ganz neue Art von Furcht.“ Ob

wir uns in Europa auch online ängstigen können, vermochte Sasaki bei unserem Gespräch Ende Januar nicht zu sagen: „Wir arbeiten daran, noch ist nichts entschieden.“ Japanische Spieler sind schon „drin“, nordamerikanische Zombie-beseitiger können sich ab April zu viert im Internet zusammentun. Immerhin gibt es einen Solo-Modus, bei dem Ihrem Charakter zwei computergesteuerte Spielfiguren an die Seite gestellt werden. Aber

Sasaki sieht den wesentlichen Reiz im Zusammenspiel mit anderen Menschen: „Jemand ist von Zombies umzingelt – was würdest du tun? Ihm helfen oder einfach flüchten? Vielleicht haut auch jemand ab, um kurz darauf mit einer Schrotflinte für dich zurückzukommen, und du sagst dir: ‚He, der Typ ist ja gar nicht so übel!‘.“ (hl)

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.com/outbreak
Termin: Juni

EIICHIRO SASAKI schwärmt vom Online-Modus: „Bei jedem Spiel erlebst du etwas Neues.“



FRÜHJAHRSPUTZ Reinigungsutensil als Notbewaffnung.



RESISTENTES ÜBEL Gib Zombies eine Kugel.

sein dürfte. Martial-Arts-Expertin und Schauspielerin Stephanie Cheeva gab nämlich in einem Interview bekannt, gerade Motion-Capturing-Aufnahmen für ein neues *Devil May Cry*-Spiel zu machen. +++ **HELI-ACTION** Electronic Arts arbeitet an einem Nachfolger zur *Desert Strike*-Reihe. Ob es sich bei der Neuauflage der actionreichen Kampfthruhschrau-

bersimulation wieder um ein Spiel in Iso-3D-Perspektive handeln wird, ist noch nicht bekannt. +++ **GOthic-MUCKE IN KOTT** Die Band Within Temptation liefert mit ihrem Album *Mother Earth* die offizielle Musik zum Action-Adventure *Knights of the Temple: Internal Crusade* von TDK Mediactive. Die Single der Gothic-Band erschien bereits am 23. Februar

und bietet als Extra einen versteckten Internet-Link (nur über PC nutzbar) mit Informationen über Band und Spiel. +++ **MIAU!** EA entwickelt ein Spiel zum Warner-Film *Catwoman* (mit Oscar-Preisträgerin Halle Berry). Das Action-Adventure soll im Sommer erscheinen, vielleicht sogar parallel zum Film, der am 19. August in den deutschen Kinos anläuft. +++

ONLINE GAMING NEWS

AKTUELLES IM NETZ



Maik
Bütefür
berichtet.

Mehr Abwechslung!

Ich habe nichts gegen Ego-Shooter, wirklich nicht! Ich mag sie sogar. Besonders online kommt schnell Freude auf und dank meist ähnlicher Steuerung ist der Einstieg selten kompliziert. Rennspiele mag ich mindestens genauso gerne. Ungeachtet der technischen Defizite und der Cheater-Problematik macht *Need for Speed: Underground* online auch richtig Spaß. Aber wieso hat man als geeigneter Online-Spieler eigentlich gerade mal die Auswahl zwischen diesen beiden Genres? Ist es wirklich so viel schwieriger, ein Beat'em up oder ein Tennisspiel online zu verwirklichen? Ist der Gedanke an ein online spielbares Golfspiel wirklich so utopisch? Wenn man sich die Release-liste so anschaut, muss man feststellen, dass auch in Zukunft in erster Linie Baller- und Rennspielkost auf uns zukommt. Zweifelsohne haben alle diese Titel Potenzial, es bleibt allerdings fraglich, ob auch der zwanzigste Online-Ego-Shooter noch zum Kauf reizen kann. In diesem Zusammenhang machen die nach wie vor bestehenden Gerüchte über ein nur offline spielbares *Resident Evil Outbreak* und ein hierzulande gleich gar nicht mehr erscheinendes *Final Fantasy XI* nicht gerade Hoffnung auf Änderung dieses Missstandes. Dabei täte ein wenig Abwechslung einfach nur gut.

Headset Deluxe

HARDWARE Sony präsentiert neues Headset!

KOMFORTABEL

Das neue Gerät ist um einiges bequemer als der Vorgänger.



Online-Spiele erfreuen sich stetig wachsender Beliebtheit. Ebenfalls immer populärer wird die Sprachübertragung. Ob in Taktik-Shootern wie *SOCOM II* oder Rennspielen wie *Destruction Derby Arenas*: Das Headset wird unterstützt und macht mehr aus dem Spielerlebnis. Grund genug für Sony, ein neues Headset auf den Markt zu bringen. Dieses wird einzeln erhältlich sein und soll 39,95 Euro kosten.

Alternativ bekommt man das gute Stück aber auch zusammen mit *SOCOM II: U.S. Navy SEALs* im Bundle für günstige 79,95 Euro. Damit auch Besitzer des bereits erhältlichen

Headsets noch einen Grund haben, die Geldbörse zu öffnen, bietet das neue Stück Hardware einige Features, die gegenüber dem Vorgänger

für mehr Komfort sorgen. So gibt es eine Lautstärkeregelung, um allzu laut brüllenden Kameraden den Hahn zuzudrehen, und eine Stummschalt-Taste. Diese dürfte sich besonders bei Einzelspieleriteln bezahlt machen: Damit schickt kein Hustenanfall oder Telefonanruf mehr die virtuellen Mitstreiter auf den Weg. Auch das neue Gerät stammt von Logitech, macht aber einen bequemerem Eindruck als der Vorgänger. (mb)

Hersteller: Sony/Logitech

Internet: www.playstation.de

Termin: 17. März (Headset), 10. März (Bundle)

ONLINE ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Risiko	Strategie	12. Februar
--------	-----------	-------------

Erscheint demnächst

SOCOM II: U.S. Navy SEALs	Action	10. März
Ghost Recon – Jungle Storm	Action	11. März
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action-Adventure	25. März
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Taktik-Shooter	25. März
Syphon Filter – The Omega Strain	Action-Adventure	2. Quartal 2004
Gran Turismo 4	Rennspiel	2. Quartal 2004
Juiced	Rennspiel	September
Burnout 3	Rennspiel	September
Killzone	Ego-Shooter	3. Quartal 2004

NEWTICKER

+++ **BURNOUT 3 EXKLUSIV** Electronic Arts kündigte den dritten Teil der beliebten Rennspielserie nun offiziell an – für Microsofts Xbox und die PlayStation 2. Aufgrund der immer noch vorhandenen Unstimmigkeiten zwischen Microsoft und Electronic Arts werden die geplanten Online-Rennen vorerst aber nur auf Sonys Konsole möglich sein. +++ **SONY MARKTFÜHRER** Trotz leichter Anlaufschwierigkeiten verkündete Sony unlängst stolz, dass man bereits über 1,5

Millionen registrierte Online-Spieler verfüge und damit doppelt so viele Spieler ins Internet geführt habe wie Konkurrent Microsoft. +++ **KILLZONE und KEIN ENDE** Der heiß erwartete Ego-Shooter *Killzone* wird auch online spielbar sein. Jetzt wurden erste Zahlen veröffentlicht. Bis zu zwölf Spieler können gegeneinander antreten. Team-Spielmodi sind natürlich ebenfalls enthalten, dabei wird das Headset unterstützt. Elf Maps sollen im fertigen Spiel verfügbar sein. +++

INFO GEWINNSPIEL

GEWINNSPIEL R-TYPE

Der offiziell letzte Teil der berühmten Shoot-'em-Up-Serie lässt es noch einmal richtig krachen! Dank Bigben kommen auch deutsche Spieler in den Genuss des edlen Abschlusses der Reihe. Grund genug für uns, ein richtiges Schmankerl zu verlosen: Eine japanische Original-Version des Spiels mit Autogramm von Chefentwickler Kuji Kazuma erwartet den glücklichen Gewinner. Außerdem gibt's fünf Exemplare der PAL-Version (ohne Autogramm) und einige hochwertige Pads von Bigben.



2 5x R-Type Final in der PAL-Version (ohne Autogramm)



1 1x R-Type Final mit Autogramm von Kuji Kazuma in der japanischen NTSC-Version



4 5x MiniPad von Bigben Interactive



3 3x Funkcontroller von Bigben Interactive

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 18“ an folgende länderspezifische Nummern:

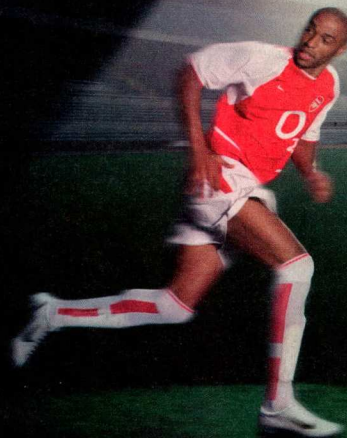
D: 81114; € 0,49*/SMS,
Alle Netze! (*VF-D2-Anteil, € 0,12)
CH: 72444; sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010; € 0,60/SMS

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 Kennwort an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG,
Kennwort: PZ 18,
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 Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 6. April 2004.



Nichts für Ego-Shooter.

Weltklassenspieler wissen, dass es nicht auf den Ballbesitz ankommt. Sondern auf das Zusammenspiel. Platz zu schaffen. In Stellung zu laufen. Möglichkeiten zu schaffen. Und die Abwehr zu durchbrechen.

Mach das Spiel. Mit **OFF THE BALL** Control.



It's in the game.™

JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod

berichtet.

Neue Infos zur PSP

Obwohl der Erscheinungstermin des Handhelds PSP für die USA und Europa auf nächstes Jahr verschoben wurde, peilt Sony einen Japan-Release zum 3. Dezember dieses Jahres an. Zum 3. Dezember erschien seinerzeit auch die ursprüngliche PlayStation-Konsole und Sony möchte das gleiche Erscheinungsdatum als Promotion-Möglichkeit wahrnehmen. Allerdings wird es schwer, alle geplanten Funktionen bis zu diesem Zeitpunkt zu integrieren. Sony hat sogar bereits bekannt gegeben, dass der Zeitplan so knapp ist, dass einige ursprünglich geplante Features entfallen werden. Welche das sind, wurde allerdings nicht verraten. Aber es ist wahrscheinlich, dass einige Schnittstellen wegfallen und evtl. erst in einer später erhältlichen Version integriert werden. Inzwischen hat Sony die ersten Prototypen fertig gestellt. Diese beinhalten aber nur die grundlegenden Funktionen. Erste Probleme, auf die man durch diese Prototypen aufmerksam wurde, waren der hohe Batterieverbrauch und die geringe Laufzeit von maximal zehn Stunden.

JAPAN PS2-CHARTS

1. Sengoku Musou
2. Dragon Ball Z 2
3. James Bond 007: Alles oder nichts
4. EyeToy: Play
5. Puyo Puyo Fever
6. Fuun Shinzen Gumi
7. Hajime no Ippo 2 Victorious Road
8. Gran Turismo 4 Prologue
9. Shin Megami Tensei III: Nocturne Maniax
10. Prince of Tennis: Love of Prince Bitter

ACTION-RPG in Kämpfen verdienen sich die Charaktere Erfahrung und neue Combos.



KINNSCHLAG Asuka bekämpft Gegner mit eleganten Schwertschlägen.

Crimson Tears

ACTION-RPG In Tokio herrscht mal wieder Endzeit-Stimmung.

A.E.M.A., eine Waffenabteilung des Militärs, gerät im Jahre 2044 außer Kontrolle und verwandelt Tokio in eine Hölle auf Erden. Die japanische Hauptstadt gleicht einem Verlies voller Monster. Der Spieler wird in diesem Szenario als einer von drei Mutanoiden, künstlich gezüchteten menschlichen Waffen, in den Kampf gegen die Monsterhorden geschickt. Mit welchem der drei Helden Sie sich durch die bei jedem Durchgang

per Zufallsgenerator neu aufgebauten Dungeons schlagen, bleibt dabei Ihnen überlassen. Um diese Aufgabe zu bewältigen, hat jede Figur individuelle Eigenschaften und Spezialangriffe. Mit

erklärten Erfahrungspunkten können Sie diese erweitern und neue Combos erlernen. (wh/cs)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.co.jp

Termin: März (Japan)



FRAUENPOWER Kaede sieht niedlich aus, haut aber zu.



MANN FÜRS GROBE Tokio setzt auf Feuerkraft.

NEWSTICKER

+++ **MUSIKSTARS ALS SPIELFIGUREN** Im Action-Titel *Bujingai* spielt nicht nur der japanische Popsänger Gackt eine Hauptrolle. Auch Pop-Sternchen Maaya Sakamoto hat ein virtuelles Alter Ego in Taitos Action-Kracher. +++ **NOCH MAL BUJINGAI** Das coole Hack & Slay erscheint nun vielleicht doch außerhalb

Japans. Bam hat Interesse an dem Titel gezeigt und plant noch für dieses Jahr eine Veröffentlichung in Amerika. +++ **TAMAGOTCHI REVIVAL** Neben skurrilen Games wie Dating-Simulationen erscheinen auch immer wieder Spiele, die nach dem Tamagotchi-Prinzip funktionieren. Der aktuellste derartige Titel



SCHLACHTFEST Nur Draufhauen reicht nicht mehr zum Sieg.



STRATEGIE Wie bei „Risiko“ müssen Truppen sinnvoll platziert werden.

Dynasty Warriors Empires

ACTION Die Dynastie-Generäle schlagen (mal wieder) zu.

Der neueste Spross der *Dynasty Warriors*-Familie vermischt die Elemente der klassischen Titel der Serie und der *Tactics*-Variante. Bei den actionreichen Schlachten wird daher auch der Strategie-Faktor eine große Rolle spielen. Fast wie in einer Wirtschaftssimulation müssen Sie Ihr Königreich stärken, die Finanzen in den Griff bekommen und klug mit den zur Verfügung stehenden Ressourcen

umgehen. Wer zudem wichtige Informationen über seinen Gegner ausspioniert, kann seine Armee vor Beginn einer Schlacht perfekt auf den Feind abstimmen. Die *Dynasty Warriors*-typische „Hau drauf“-Taktik führt in *Empires* also nicht mehr so schnell zum Sieg wie bisher. (wh/cs)

Hersteller: Koei

Internet: www.koei.co.jp

Termin: 25. März (Japan)

SD Gundam Generation SEED

STRATEGIE Knuffige Roboter auf dem Kriegspfad

SD steht in Japan für „Super Deformed“ und bezeichnet Figuren, deren Körperbau durch eine ebensolche Deformation, in diesem Fall eine extreme Verkleinerung, besticht. Die beliebteste japanische SD-Serie stellt die eigentlich gewaltigen *Gundam*-Roboter in den Mittelpunkt, die trotz ihres winzigen Körperbaus nichts von ihrer Kampfkraft eingebüßt haben. Das neueste Spiel, das auf dieser Serie basiert, bietet sogar zwei Handlungsstränge: Im Seed-Modus kann der Spieler die *Gundam Seed*-Serie hautnah miterleben, der Generation-Modus verknüpft hingegen gleich sämtliche Storys und Roboter des *Gundam*-Universums! In beiden Spielmodi müssen Schlachten aus den

Serien nachgespielt werden. Dazu positioniert man seine Mechs auf einer Karte und schickt sie strategisch geschickt in actionreich umgesetzte Kämpfe. (wh/cs)

Hersteller: Bandai

Internet: www.bandai.co.jp

Termin: Erhältlich (Japan)



PUTZIG Die Roboter sehen goldig aus, sind aber echte Kampfmaschinen.

Inu Yasha

ROLLENSPIEL Seien Sie Teil einer fantastischen Anime-Welt!

Inu Yasha ist inzwischen nicht mehr nur in Japan ein Riesenerfolg. Die Serie von Rumiko Takahashi, die unter anderem auch für die Serien *Urusei Yatsura* und *Ranma ½* verantwortlich war, ist auch in Amerika und Europa ein echter Publikumsliebhaber. Um den Fans echtes Anime-Flair zu bieten, sehen die Hintergründe im Spiel wie in der TV-Serie aus, während der Spieler die Kontrolle über

einen gerenderten Charakter übernimmt. Dieser ist eine völlig neue Figur, die es bislang noch nicht in der Serie zu sehen gab. Die neue Figur ist durch eine Zeitreise in das *Inu Yasha*-Universum geraten und muss nun mit der Hilfe der Anime-Charaktere einen Weg zurück nach Hause finden. (wh/cs)

Hersteller: Bandai

Internet: www.bandai.co.jp

Termin: 18. März (Japan)



MALERISCH Die Hintergründe sehen aus, wie aus der Anime-Vorlage.



KAMPFSYSTEM Wie in der Serie dürfen die Helden aussteilen.

JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Air Force Delta Blue Wings	Simulation	9. Februar
Bombberman Online	Geschicklichkeit	19. Februar
Final Fantasy X-2 Int. + Last Mission	Rollenspiel	19. Februar
Gallop Racer 7	Reitsport	19. Februar
Gungrave OD	Action	4. März
Onimusha 3	Action-Adventure	26. Februar
SD Gundam Generation SEED	Strategie	19. Februar
Sengoku Musou	Action	11. Februar
Shadow Hearts 2	Rollenspiel	19. Februar
Stand Alone Complex	Action	4. März
World Soccer Winning Eleven 7 Int.	Fußball	19. Februar

Erscheint demnächst

Astro Boy	Action	19. März
Dragon Quest V	Rollenspiel	25. März
Dynasty Warriors Empires	Action	18. März
Inu Yasha	Rollenspiel	18. März
KOF 2002	Beat 'em Up	25. März
Monster Hunter	Rollenspiel	11. März
Popolo Crois	Rollenspiel	18. März
Sakura Wars Story	Strategie	18. März
Toro & the Shooting Star	Adventure	1. April

ist *Cambrian QTS*, bei dem der Spieler sich um ein putziges Anime-Mädel kümmern darf. +++ **BEI SQUARE-ENIX BRODELT DIE GERÜCHTEKÜCHE** Laut Gerüchten musste *Final Fantasy*-Produzent Hironobu Sakaguchi Square-Enix verlassen, weil er sich weigerte, an dem Sequel *Final Fantasy X-2* zu arbeiten. Bei der Präsentation von *Final Fantasy XII* war er allerdings anwesend und es wird davon ausgegangen, dass

das neue Entwicklerteam von ihm persönlich festgelegt wurde. +++ **BONUSMATERIAL** Für kurze Zeit wird die japanische Version von *Onimusha 3* mit einer exklusiven Making-of-DVD ausgeliefert. Zahlreiches Videomaterial zeigt die Entstehung des Action-Hits. Besonders gut kam bei uns das Video von Jean Renos Motion-Capturing-Aufnahmen an. Hier ist nämlich kurz unser Christian im Bild zu sehen!

Star Wars Battlefront

Klon-Krieg oder Rebellion gegen das Imperium? Bei Battlefront **haben Sie die Wahl!**

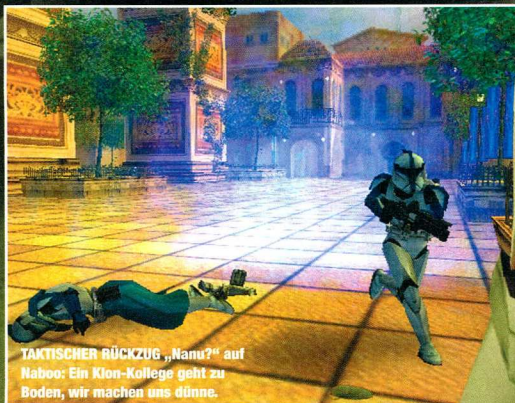
Die Bodenschlacht auf Geonosis ist in vollem Gang.

Klon-Krieger der Republik schwärmen aus, um die Droiden-Armee der Separatisten zu bekämpfen. Ein Gunship setzt sechs Soldaten in unmittelbarer Nähe eines Kontrollpunkts ab. Das Team ist gut gemischt: Einheiten mit schweren Waffen nehmen feindliche Vehikel unter Beschuss, ein Jet-Trooper springt per Raketenrucksack dem Feind in den Rücken. Nur mit dem Droideka der Roboter-Streitkräfte haben die republikanischen Streitkräfte nicht gerechnet: Der mächtige Kampfroboter ist in Stellung gegangen und eröff-

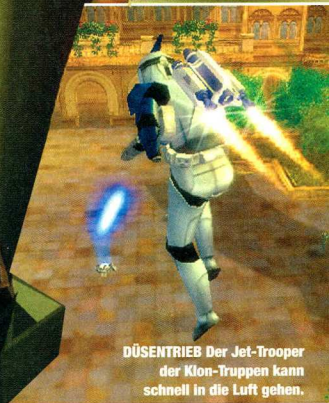
net sein mörderisches Sperrfeuer. Mist, wir brauchen dringend Verstärkung ...

BEGONNEN DER ONLINE-KRIEG HAT

Was sich wie eine Filmszene aus *Episode II* anhört, ist demnächst spielerischer Alltag auf Ihrer PS2. Bei einem Lucas-Arts-Besuch in Nordkalifornien konnten wir *Star Wars: Battlefront* anspielen und sind aus diversen Gründen ziemlich aus dem Häuschen. Das Spielprinzip setzt auf Teamwork-Action mit bis zu 64 Soldaten, die auf zwei Fraktionen aufgeteilt sind. Wählen Sie zwischen verschiedenen Infanterieklassen und steuern Sie authentische *Star Wars*-



TAKTISCHER RÜCKZUG „Nanu?“ auf Naboo: Ein Klon-Kollege geht zu Boden, wir machen uns dünne.



DÜSENTRIEB Der Jet-Trooper der Klon-Truppen kann schnell in die Luft gehen.



HINTERHÄLTIG Alle Mann auf ihre Position zur Brückenverteidigung.



ABGEFAHREN Rund 20 Star-Wars-Vehikel wie diese AT-STs können Sie selber steuern.

Vehikel, um zum Erfolg Ihrer Gruppe beizutragen. Wahlweise alleine mit computergesteuerten Kollegen oder online: Bis zu 16 menschliche Spieler tummeln sich per Netzwerk-Adapter zusammen in einer Schlacht.

Alle „Was ist besser?“-Glaubensdiskussionen zwischen Anhängern der klassischen Kinotrilogie und den neueren Episoden I/II/III-Filmen können bei *Battlefront* ruhen: Als erstes *Star Wars*-Videospiel deckt es alle sechs Leinwandvorlagen ab. Sie hüpfen hier nicht als prominenter Held durch die Landschaft, sondern sind Mitglied einer größeren Streitmacht. Sechs verschiedene Soldatenklassen stehen bei jeder der vier Kriegsparteien zur Wahl, die sich durch andere Waffen und Sonderfähigkeiten unterscheiden. Neben guten Angreifern für Frontal-

schiefereien oder schnellen Aufklärern gibt es auch Support-Jobs wie Heiler. Jede der einzelnen Kriegsparteien verfügt über exklusive Spezial-einheiten. So kann der Rebellen-Spion das Aussehen eines Sturmtruppen-Soldaten annehmen und unerkannt hinter feindlichen Linien agieren – bis er von einem imperialen Offizier entlarvt wird. Die Droiden haben mit dem Droideka quasi einen wandelnden Geschützturm, die Klon-Krieger den zu großen Sprüngen neigenden Jet-Trooper.

SOLDATENTYP WECHSELN

Sterben Sie den Heldenod, tobt die Schlacht indes weiter. Sie müssen nur einige Sekunden warten, um wieder ins Spielgeschehen einzusteigen. Vor jeder Reinkarnation lässt sich auch die Infanterieklasse wechseln. Die Strafe für den

Verlust eines Bildschirmlebens ist ein Team-Punkt-Abzug. Das Konto reduziert sich auch, wenn der Gegner mehr als die Hälfte aller Kontrollpunkte auf dem Spielfeld besetzt hält. Das Team, das als Erstes bei null landet, hat verloren. Ob Sie einmal mehr oder weniger sterben, ist also zweitrangig – entscheidend ist, ob Ihre Gruppe erfolgreich ist.

KONTROLLIERTE OFFENSIVE

Auf einer Übersichtskarte der Spielwelt ist jederzeit zu sehen, welche Kontrollpunkte gerade in wessen Händen sind. Um einen Stützpunkt der Feindeshand zu entreißen, müssen Sie die dort stationierten Gegner vertreiben; nach kurzer Zeit weht dieser Posten dann (bis auf weiteres) unter der Flagge Ihrer Fraktion. Müßig zu erwähnen, dass man sich

alleine gegen einen Feindestrupp schwer tut, der sich verschanz hat und nur auf leichtsinniges Kanonenfutter wartet. Folgen Sie anderen Soldaten Ihres Teams oder geben Sie den Computerkollegen die Anweisung „Mir nach!“, um mit Verstärkung anzurücken. Richtig gut werden solche koordinierten Angriffe im Online-Modus. Es gibt kaum etwas Spannenderes, als sich per Netzwerk-Adapter mit ein paar Freunden zu treffen und dann gemeinsam gegen Rebellenschaum bzw. imperiales Gesindel vorzugehen.

FÜHRERSCHEIN FÜR ALLE KLASSEN

Die Grafikperspektive ist reine Ansichtssache: Die Voreinstellung ist auf Third Person, aber per Tastendruck wechselt man beliebig zwischen dieser Außenansicht und dem Ego-Blickwinkel hin und her. Ihr



KOORDINIERT KÄMPFEN Sturmtruppen nehmen eine Rebellenbasis auf Yavin 4 unter Beschuss.



IMPERIUM

REBELLEN

EHRENPLATZ An einem Geschützturm postiert, sorgen wir für Rabatz.

GANZ UNAUFFÄLLIG Scharfschützen (nur echt mit dem langen Gewehrlauf) lauern gerne in der Deckung.



INFO DIE ARMEEN IM ÜBERBLICK

Freiwillige vor!

24 Soldatenklassen und rund 20 Vehikel verteilen sich auf vier Fraktionen. Welche *Star Wars*-Streitmacht entspricht Ihrer Kragenweite?



REBELLEN

Arbeitgeber-Profil: Die tapfere, zu Todesstern-Zerstörungen neigende Guerilla-Truppe aus den „alten“ Kinofilmen
Helden-Charakter: Luke Skywalker
Exklusive Infanterie-Klasse: Spion
Verbündete: Ewoks
Kampagne: Classic
Spielbare Welten: Bespin • Endor • Hoth • Naboo • Rhen Var • Tatooine • Yavin 4 • **Episode III-Planet**



IMPERIUM

Arbeitgeber-Profil: Ganz in weiß gehen Sturmtruppen und andere Klassen des finsternen Imperiums auf Rebellenjagd.
Helden-Charakter: Darth Vader
Exklusive Infanterie-Klasse: Offizier
Verbündete: Jawas
Kampagne: Classic
Spielbare Welten: Bespin • Endor • Hoth • Naboo • Rhen Var • Tatooine • Yavin 4 • **Episode III-Planet**



DROIDEN-ARMEE

Arbeitgeber-Profil: Die aufmüpfigen Separatisten setzen auf die Kampfkraft verschiedener Roboter-Modelle.
Helden-Charakter: Graf Dooku
Exklusive Infanterie-Klasse: Droideka
Verbündete: Geonosians
Kampagne: Episode I – III
Spielbare Welten: Bespin • Geonosis • Kamino • Naboo • Rhen Var • Tatooine • Yavin 4 • **Episode III-Planet**



KLON-KRIEGER

Arbeitgeber-Profil: Ein Geheimprojekt der Republik sorgte für die Serien-Produktion verschiedener Infanterie-Klassen.
Helden-Charakter: Mace Windu
Exklusive Infanterie-Klasse: Jet-Trooper
Verbündete: Gungans
Kampagne: Episode I – III
Spielbare Welten: Bespin • Geonosis • Kamino • Naboo • Rhen Var • Tatooine • Yavin 4 • **Episode III-Planet**

Soldat kann laufen, rennen, springen, zur Seite rollen, sich hinknien und sogar auf dem Boden robben. Und was macht man, wenn man an geparkten Vehikeln wie AT-ST, TIE Fighter oder Jedi-Starfighter vorbeikommt? Ganz einfach: Die Dreieck-Taste drücken und reinhüpfen. Alle Fahrzeuge und Flieger sind zur Benutzung freigegeben, man darf sich sogar unbewachte Gerätschaften der gegnerischen Seite „borgen“. Die Steuerung folgt dabei dem Standard-Aktionkontrollschema, erfordert also keine sonderlich lange Einarbeitungszeit.

ABGELAUFENE GUNGAN-SCHONZEIT

Zu Beginn Ihrer *Battlefront*-Einsätze werden Sie erst mal einiges an Zeit damit verbringen, die Umgebungsgrafik zu bestaunen. Details wie plätschernde Wasserfälle, im Winde wiegendes Gras, in Flüssen schwimmende Fischlein oder dynamische Lichtberechnung sorgen für viel Atmosphäre. Der Wiedererkennungswert ist dabei nicht ohne: Von den lauschigen Wäldern Endors über die Architektur von Naboo Hauptstadt Theed bis zur Wüstenlandschaft von Tatooine fühlt man sich als *Star Wars*-Fan gleich wie zu Hause. Nicht zuletzt auch dank der Einheimischen, die auf bestimmten Planeten tatkräftig ins Geschehen eingreifen. Diese computergesteuerten Völkchen geben den Kriegsbemühungen der beiden Teams noch mehr Komplexität. Die Ewoks auf Endor sind zum Beispiel spinnfeind mit dem Imperium und versuchen, dieser Seite die Vehikel wegzuklauten. Wer dagegen schon immer mal ein paar Gungans abschießen wollte, wird auf Naboo Gelegenheit dazu haben. Sechs der zehn Welten sind mit zwei Spielfeldkarten vertreten, die restlichen vier mit jeweils einer – macht unterm Strich 16 Levels. Im Einzelspieler-Modus haben Sie die Wahl zwischen zwei Kampagnen: Bei „Classic Star Wars“ treten immer die Rebellen gegen das Imperium an; die *Episode I/II/III*-Handlung lässt Droiden-Armeen auf Klon-Krieger prallen. Alternative Konfrontationen wie zum Beispiel Rebellen gegen Droiden sind dagegen nicht gestattet. Die Einzelspieler-Abenteuer machen Sie mit allen Soldatenklassen vertraut, die Absolvierung soll auch so manches versteckte Extra freischalten. Einer

der zehn Schauplätze ist übrigens ein noch „geheimer“ Planet aus dem nächsten Kinofilm *Star Wars Episode III*. Hmm, liegen da nicht ein paar Wookiee-Haare auf dem Büroteppich?

DAS TEAM SCHLÄGT ZURÜCK

Die Dynamik von Massenschlachten mit bis zu 64 Teilnehmern macht den Spielablauf wunderbar unberechenbar. Selbst wenn Sie eine Karte in- und auswendig kennen, verläuft keine Partie wie die vorherige. Es gibt so viele gleichzeitig stattfindende Gefechte, mögliche Strategien, Soldatenklassen und Vehikel, dass *Battlefront* einen enormen Replay-Wert haben dürfte. Speziell für den Online-Modus gibt es obendrein eine strategische Note in Form des „Conquest“-Modus. Hier kämpfen die beiden Teams in einer Reihe von Schlachten um die Vorherrschaft über die Galaxis. Jeder eroberte Planet sorgt für einen anderen Bonus. Vor der nächsten Partie kann eine Gruppe entscheiden, welche Trumpfkarte ausgespielt werden soll, zum Beispiel „Infanteriewaffen richten mehr Schaden an“ oder „Extra-Lebensenergie“. Am aufregendsten dürfte jedoch der Einsatz von prominenten Filmhelden werden. Computergesteuerte Charaktere wie Darth Vader oder Luke Skywalker kämpfen dann vorübergehend an der Seite Ihrer Fraktion. Für Produzent Jim Tso von Lucas Arts ist das eines der coolsten Features: „Wenn du die Rebellen spielst, hörst du als Warnung das typische Atemgeräusch von Darth Vader, noch bevor du ihn siehst.“ Das könnte der richtige Moment sein, um sich mit dem nächsten X-Wing abzusetzen ...

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU SW: BATTLEFRONT

Hersteller:	LucasArts
Entwickler:	Pandemic
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	16 Spielfeldkarten

Internet: www.starwarsbattlefront.com

Spieler	Termin
1 - 16 (online)	Oktober 2004

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Massenschlachten sorgen für ein neues *Star Wars*-Actiongefühl. Das Traumspiel für den Netzwerk-Adapter.“

INTERVIEW MIT JIM TSO, PRODUZENT VON STAR WARS: BATTLEFRONT

„Darth Vader wird sich blicken lassen“

Produzent Jim Tso steht bei LucasArts an der vordersten Spieleentwicklungs-Front.

PLAYZONE: Ist diese Art von Team-Spielprinzip das nächste große Ding oder eher eine flüchtige Modeerscheinung?

Jim Tso: Ich denke, dass sich Team-Action langfristig etablieren wird. Als *Diablo* damals für den PC rauskam, blieben meine Kollegen und ich ständig bis drei Uhr früh auf, um es zu spielen. Vorher kannten wir nur Multiplayer-Titel, bei denen man gegeneinander antritt. Aber dass war das erste Mal, das wir zusammen mit Freunden spielen konnten. Das war unglaublich fesselnd. Online zu gehen und mit einem Haufen Fremder zu spielen, ist schon einschüchternd genug. Da hilft es einfach, wenn du auf derselben Seite sein kannst: die erfahreneren Spieler helfen den Newbies.

PLAYZONE: Wie viel kreativen Spielraum habt ihr beim Waffen- und Vehikel-Design? Schließlich gibt es jede Menge *Star Wars*-Referenzmaterial.

Jim Tso: Da hatten wir Freiheiten, denn

viele der vorliegenden Informationen sind auf unser Spiel nicht anwendbar. Wenn ein Gewehr 20 Einheiten von Was-auch-immer-Energie verschießt, was bedeutet das wirklich? Wir müssen also selber einen Maßstab entwickeln, zum Beispiel: „Das ist der imperiale Standard-Blaster, er macht soundso viel Schaden.“ Im Detail ist es ein Herumspielen mit der Balance.

PLAYZONE: Nach welchen Gesichtspunkten wurden die zehn Welten für *Battlefront* ausgewählt?

Jim Tso: Einige Planeten haben sich regelrecht aufgedrängt. Wenn du dir die Filme anschaut, dann gibt es wirklich nur in paar große Bodenschlachten: Hoth und Geonosis. Also wussten wir, dass wir diese Welten drinhaben müssen. Dann sahen wir uns an, welche anderen Planeten aus den Filmen gute Umgebungen für diese Art von Spiel liefern würden, so kam die Liste langsam zusammen. Der Planet Kamino ist zum Beispiel ein Schauplatz, wie du ihn in einem auf der Realität basierenden Spiel

nicht haben könntest. Es ist sehr dramatisch: Du bist auf Plattformen über dem Wasser, es regnet und stürmt – wir haben echte Science-Fiction-Levels.

PLAYZONE: Werden die Lizenzverwalter bei Lucasfilm nervös angesichts der Unberechenbarkeit der Spieler?

Jim Tso: Mit unserer zuständigen Schwesterfirma Lucas Licensing lässt es sich eigentlich leicht zusammenarbeiten. Dort war man sehr begeistert von dem Konzept, denn es ist eine neue Richtung. Die meisten *Star Wars*-Spiele konzentrieren sich sehr auf Story und Charaktere, aber hier stecken wir dich in die Schuhe eines Niemand, eines namenlosen Stormtroopers oder Rebellen-Soldaten.

PLAYZONE: Aber Gastauftritte computer-gesteuerter Filmhelden konntet ihr euch doch nicht verkneifen?

Jim Tso: *Star Wars* hat so großartige Charaktere, dass wir sicherstellen wollten, dass sie im Spiel vertreten sind. Darth Vader wird



sich blicken lassen und auf Rebellenseite Luke Skywalker. Bei den Klon-Truppen reden wir darüber, Jedi-Meister Mace Windu auftreten zu lassen, aufseiten der Separatisten wird es wahrscheinlich Graf Dooku sein. Und dann werden in der Einzelspieler-Kampagne noch ein paar zusätzliche Charaktere auftauchen, zum Beispiel Yoda oder der Imperator.

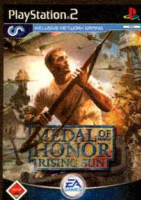
PLAYZONE: Was bietet *Battlefront* für onlineverweigernde Solisten?

Jim Tso: Wir planen verschiedene Kampagnen für den Einzelspieler-Modus, haben aber noch nicht ganz entschieden, wie wir sie präsentieren. Du wirst auf allen vier Seiten spielen, machst Fortschritte durch verschiedene Klassen und Vehikel. Es ist ein wirklich guter Weg für dich, das Spiel mit all seinen Nuancen zu lernen.

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 Kampfszenen am Guadalkanal, am Kwai und auf den Philippinen.



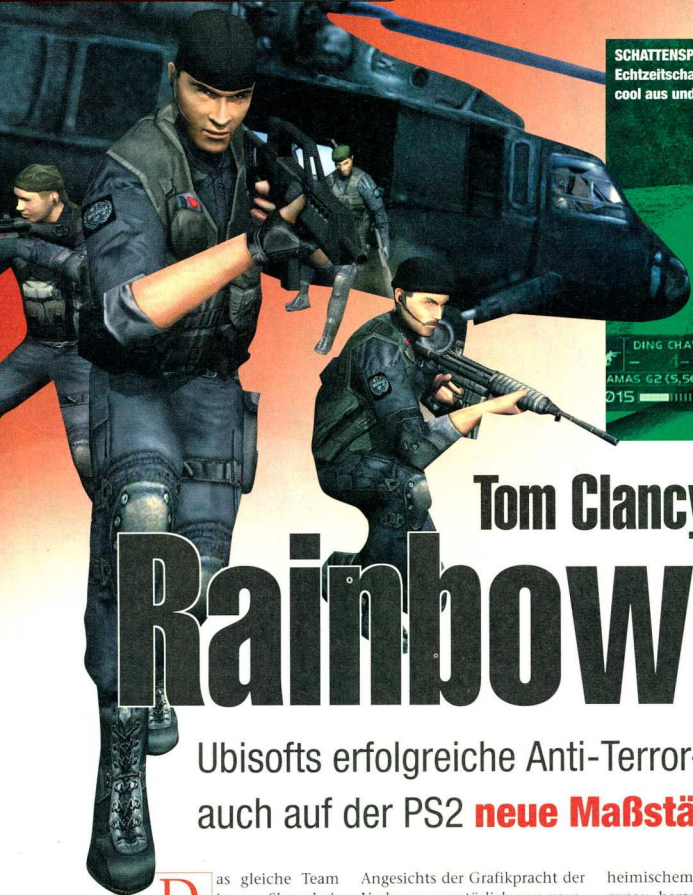
Challenge Everything
mohrs.eagames.de
www.moh.ea.com

Das Spielen ist vorbei, melde dich freiwillig.



Playstation 2

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, die EA GAMES-Logos, 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 Videospielprodukte 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 offizielle Nintendo™-Logo sind Marken von NINTENDO. © 2003 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und die PS2-Logos sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken von Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.



SCHATTENSPIELE Die
Echtzeitschatten sehen
cool aus und sind hilfreich.



Tom Clancy's



Rainbow Six 3

Ubisofts erfolgreiche Anti-Terror-Einheit will nun
auch auf der PS2 **neue Maßstäbe im Genre** setzen!

Das gleiche Team in Shanghai, das auch schon Splinter Cell einen würdigen Auftritt auf Sonys Konsole ermöglichte, bastelt derzeit mit Hochdruck am Taktik-Shooter Rainbow Six 3, der bereits auf der Xbox für Begeisterung sorgte.

Angesichts der Grafikpracht der Vorlage war natürlich von vornherein Skepsis angebracht. Wir haben die Entwickler in China besucht und konnten uns selbst ein Bild vom Stand der Dinge machen. Danach haben wir die Vorabversion auch gleich mit nach Hause genommen, um auf

heimischem Equipment ganz genau herauszufinden, ob der Titel die Erwartungen erfüllen kann. Das bisherige Ergebnis kann dabei voll überzeugen. Grafisch nimmt es Rainbow Six 3 locker mit aktuellen Ego-Shootern auf und bietet zudem sogar einige sehenswerte Effekte, die

man anderswo vergeblich sucht. So greift das vierköpfige Einsatzteam rund um Gruppenführer Ding Chavez zum Beispiel auf die gleichen Sichtmodi zurück wie Sam Fisher in Splinter Cell. Nacht- und Wärmesicht erleichtern nicht nur die Arbeit, sie sehen auch verdammt cool aus.



SPANNEND Während
wir die Bombe
entschärfen, sichert
unser Team das Gebiet.

PRAKTISCH
Befehle werden
über das
On-Screen-Menü erteilt.





CLEVER Unsere Kollegen suchen sich immer günstige Positionen, um die Lage zu sichern.

UNTER ARREST Manche Gegner ergeben sich und können dann verhaftet werden.

MÄNNER FÜRS GROBE

Während der kernige Agent Sam Fisher immer allein unterwegs ist und möglichst unentdeckt bleiben sollte, hat die Rainbow-Six-Einheit eine ganz andere Aufgabe: Diese Jungs kommen dann zum Einsatz, wenn Fisher schon wieder weg ist. Dementsprechend actionreich geht's zur Sache. Der Feind ist zahlenmäßig immer überlegen und fackelt nicht lange, wenn's um den Einsatz von Waffen geht. Da heißt es achtsam sein und Teamgeist zeigen. Sie kommandieren in der Gestalt von Ding Chavez das ganze Team, wahlweise per einfach zu bedienendem On-Screen-Menü oder per Headset. Die Spracherkennung funktioniert prächtig und mithilfe kurzer, knackiger Befehle lotsen Sie Ihr Team schnell und sicher durch die feindlichen Linien. Dabei spielt besonders die künstliche Intelligenz Ihrer Mitstreiter eine wichtige Rolle. Hier haben die

Entwickler ganze Arbeit geleistet. Ihre Kollegen suchen sich in jedem Raum und jeder Umgebung ganz automatisch die taktisch sinnvollsten Positionen. Zwar bleiben die Jungs derzeit gelegentlich noch vereinzelt an Ecken hängen oder stehen sich gegenseitig im Weg, unterm Strich gibt's aber in keinem vergleichbaren Spiel so aufgeweckte Teamkameraden wie in *Rainbow Six 3* – bis zum Release will man überdies noch nachbessern.

MEHRSPIELER-HIT

Exklusiv auf der PS2 gibt es die Möglichkeit, mit einem Kumpel zusammen per Split-screen sämtliche Einsätze zu zweit zu erledigen. Dieser Modus läuft zwar noch etwas ruckelig, macht aber ungemein Spaß, da man sich hier schließlich mit einem menschlichen Mitspieler direkt absprechen kann und auch muss. Bis zu sechs Spieler können sich

online duellieren – hier gibt's leider keinen richtigen Kooperativmodus. Zum Ausgleich sollen drei Spielmodi und zusätzliche Levels für Motivation sorgen. Natürlich wird auch hier das Headset unterstützt – ideal für gehässige Kommentare, aber auch für taktische Mitteilungen. Nach der uns vorliegenden Version zu urteilen, dürfen sich Taktik-Freunde auf gute Unterhaltung freuen. Dank cleverer Gegner und Mitstreiter kommt Spannung auf und die detaillierte Optik verwöhnt das Auge.

MAIK BOTEFÜR

VORSCHAU RAINBOW SIX 3	
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	17 Missionen
Internet: www.ubisoft.de	
Spieler	Termin
1-6 (online)	25. März
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Großartig inszenierter Taktik-Shooter mit hervorragender Spielbarkeit – der Hitstempel steht bereit!“	



TYPISCH Kein Ubisoft-Spiel ohne betörende Lichteffekte.



FEUERKRAFT Zu zweit sind auch mehrere Gegner kein Problem.



„Die Spieler werden den Unterschied feststellen können.“



Die beiden Produzenten des Spiels, **Pei Sheng Yuan** und **Audrey Leprince**, zur PS2-Version von Rainbow Six 3.

Im 22. Stockwerk eines Wolkenkratzers mitten in Downtown Shanghai wollten wir mehr zu den exklusiven Features der PS2-Version von *Rainbow Six 3* wissen und herausfinden, was dieses Spiel so besonders macht.

PLAYZONE: Gibt es im Bezug auf das Gameplay irgendwelche Unterschiede zwischen der Xbox- und der PS2-Version des Spiels?

Audrey Leprince: Die wichtigste Neuerung ist sicherlich der Splitscreen-Kooperativmodus. Man kann zu zweit alle 15 Missionen des Spiels absolvieren. Alternativ kann man innerhalb derselben Levels auch den Terroristen-Jagd-Modus spielen, in dem es nur darum geht, alle Terroristen auszuschalten. Diesen Splitscreen-Modus gibt es nur auf der PS2.

PLAYZONE: Kann man diesen Kooperativmodus auch online spielen?

Audrey Leprince: Nein, dieser spezielle Kooperativmodus ist nur per Splitscreen spielbar. Online gibt es natürlich auch Kooperation – im Team-Deathmatch. Bis zu sechs Spieler können sich in Dreier-Teams gegenseitig bekämpfen. Zusätzlich gibt's noch den Survival- und den Scharfschützen-Modus.

Pei Sheng Yuan: Es gibt vier neue und exklusive Online-Maps auf der PS2, die von den Designern in Shanghai stammen.

PLAYZONE: Das Spiel sieht großartig aus, gar kein Zweifel. Dennoch ruckelt es stellenweise noch ziemlich stark.

Audrey Leprince: Wir versuchen derzeit, die Balance zwi-

schen extrem hübscher Grafik mit viel Action auf dem Schirm und der Framerate zu finden. Wir sind noch dabei, die Levels dahingehend zu überarbeiten und Punkte, an denen es arg rucklig wird, zu tunen.

PLAYZONE: Wird man eigentlich auch gegen Spieler mit anderen Konsolen antreten können?

Audrey Leprince: Nein, nur PS2-Spieler gegen PS2-Spieler.

„Uns war bewusst, dass die künstliche Intelligenz in diesem Genre eines der Hauptprobleme darstellt.“

PLAYZONE: Und wie steht's um die weltweite Kompatibilität?

Audrey Leprince: Alle Spieler mit PAL-Versionen können gegen andere Spieler mit PAL-Versionen antreten. Das bedeutet, Europäer, Asiaten und Australier können zusammen spielen. Das Tolle ist, dass wir den Ubi.com-Account nutzen. Wenn man also bereits ein anderes Ubisoft-Spiel online gespielt hat, kann man seinen Namen behalten und so beispielsweise auch am PC seinen Account bearbeiten.

PLAYZONE: Das bringt uns zur Lobby. Was bietet sie?

Audrey Leprince: Eine ganze Menge. Voice-Chat und Text-Chat sind möglich, man kann seinen Freunden Nachrichten schicken und natürlich auch welche erhalten. Es gibt eine Freundesliste, eine Ignore-Liste und ein umfangreiches Ranking-System für jeden Spielmodus.

PLAYZONE: Okay, so viel also zum Online-Part des Spiels. Wenn man sich vergleichbare Titel anschaut, so fällt besonders die künstliche Intelligenz häufig negativ auf.

Audrey Leprince: Uns war bewusst, dass die künstliche Intelligenz in diesem Genre eines der Hauptprobleme darstellt. Deswegen haben wir uns besonders auf die Situationen konzentriert, in denen das Team blöd aussieht, ohne dass es beabsichtigt wäre.

Audrey Leprince: Ich denke, die Schießereien sind einfach fantastisch inszeniert. Man sieht das Mündungsfeuer und die Einschusslöcher, man hört den authentischen Sound – das wirkt sehr echt.

Pei Sheng Yuan: Ich denke auch, dass es die Waffen und deren Umsetzung sind. Wir haben sehr viel Zeit und Aufwand in die authentische Nachbildung und ein gutes Balancing der Waffen investiert. Ich denke, die Spieler werden den Unterschied feststellen können.

PLAYZONE: Mir gefallen die Lichteffekte. Sie erinnern an *Splinter Cell* und *Prince of Persia* – Zufall?

Audrey Leprince: Natürlich nicht, wir haben uns die gleiche Technologie zunutze gemacht, um das Spiel optisch ansprechender zu gestalten.

PLAYZONE: Ihr arbeitet und lebt beide in Shanghai. Ist das eher ein Fluch oder ein Segen?

Audrey Leprince: Mir gefällt's hier. Shanghai ist eine unheimlich lebendige Stadt und China entwickelt sich immer weiter.

Pei Sheng Yuan: Wenn man schon eine Weile hier lebt, bekommt man mit, wie alles hier immer weiterwächst. Es ist wie eine große Baustelle. (lacht)

PLAYZONE: Was ist euer Lieblingessen?

Audrey Leprince: KÄSE! In Shanghai ist Käse sehr schwer zu bekommen. Für Franzosen – und somit auch für mich – ist Käse sehr wichtig. Ich brauche Käse!

Pei Sheng Yuan: Ich bin in Shanghai geboren und mag am liebsten das hiesige Essen.

UNDER-COVER OVER THE TOP



“AUF DER STRASSE ZU SEIN, IST EINE SACHE...
SIE ZU VERSTEHEN,
IST MEINE.”
-TOBIAS JONES

WWW.DRIV3R.COM



PlayStation 2



Grüße an den
Feind verteilt
Agent Sterling
gerne in Form
von Blei.

Cold Winter

Ihr letzter China-Auftrag im Dienste des britischen Geheimdienstes MI-6 ging reichlich in die Hose: Sie wurden von einem Doppelagenten verraten und zum Tode verurteilt. Von der Außenwelt abgeschirmt und vergessen fristen Sie Ihr Dasein seit einem halben Jahr in einem verdrehten chinesischen Gefängnis und warten auf den Tag Ihrer Hinrichtung. Kurz vor Ihrem Todestag werden Sie glücklicherweise von einem alten Freund gerettet. Ihre Zukunft ist ungewiss, bis Ihnen ein ehemaliger SAS-Kollege anbietet, in seinem Geheimdienst mitzuarbeiten. Was im Ego-Shooter *Cold Winter* anfangs wie eine

simple Geschichte über einen Gefängnisausbruch anmutet, mündet zu einem Abenteuer mit weltweiten Auswirkungen. Andrew Sterling, dessen Rolle Sie übernehmen, scheint nämlich die letzte Barriere vor dem Sturz ins globale Chaos zu sein.

MACGYVER LÄSST GRÜßEN

Der englische Entwickler Swordfish will aus *Cold Winter* mehr als nur einen stumpfen Ego-Shooter machen. Objekte aus dem Gepäck Ihres Helden dürfen Sie kombinieren, neben Waffen entstehen auf diese Weise auch Werkzeuge wie elektrische Dietriche, die das Heldendasein spürbar erleich-

tern. Um an einer Wache vorbeizukommen, nutzen Sie beispielsweise Ihre Pistole oder einen vergifteten Ausweis, den Sie dem gutgläubigen Kontrolleur in die Hand drücken. *Cold Winter* soll sich so von den gängigen Vorgehensweisen vieler Shooter unterscheiden. „Wenn der nächste Kampf droht, findet der Spieler nämlich meistens vorher ein paar Molotowcocktails – wie praktisch“, schmunzelt Julian Widdows, Kopf des Entwicklungsteams. In *Cold Winter* ist der Spieler darauf angewiesen, seine Hilfsmittel taktisch klug und vor allem rechtzeitig einzusetzen. Ähnliche Gedanken führten zum Entschluss, auf

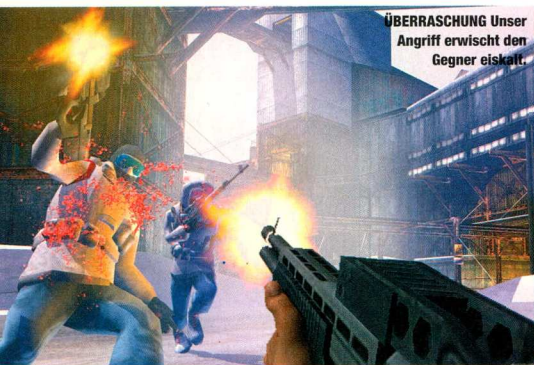
Health-Pakete in der gewohnten Form zu verzichten. Der Spieler kann sich jederzeit heilen, vorausgesetzt er findet die nötige Ruhe – inmitten von Gefechten eine Unmöglichkeit. „Die Anwendung des Verbandskastens braucht Zeit, dadurch bekommt die Spielweise ein zusätzliches taktisches Element“, erklärt Julian Widdows. Während unseres Besuchs bei Swordfish unterstrich er noch ein anderes Feature von *Cold Winter*: „Der Spieler wird immer wissen, wie weit er bislang gekommen ist.“ Über 80 Prozent aller Spiele würden unter anderem deswegen nicht zu Ende gespielt, weil der Umfang nicht klar

IN DER FALLE Die Schleicheinlage hat nicht gefruchtet.

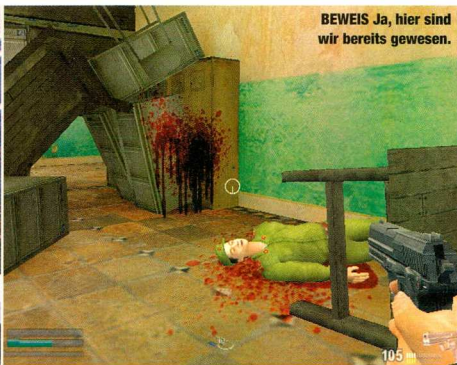


DETAILREICH Optisch sieht Cold Winter vielversprechend aus.





ÜBERRASCHUNG Unser Angriff erwischt den Gegner eiskalt.



BEWEIS Ja, hier sind wir bereits gewesen.

abgesteckt ist. Bislang soll *Cold Winter* 15 Einzelspielermissionen umfassen, in denen Sie Orte wie Ägypten, Nordkorea und Hongkong besuchen.

VORSPRUNG DURCH TECHNIK

Jene Version, die Swordfish uns Mitte Februar zeigte, befand sich zwar noch auf dem Entwicklungsstand vom Oktober 2003. Was wir sahen, machte aber bereits einen vielversprechenden Eindruck. So gab es überzeugende Nebeneffekte und Texturen sowie eine gelungene Darstellung von Licht und Schatten. Detailreich und überzogen wird die Darstellung der Gewalteffekte im Spiel ausfallen: Treffer bewirken unübersehbare Blutspritzer auf Boden und Wänden, je nach Waffeneinsatz und Trefferzone fliegen im Extremfall sogar Körperteile durch die Gegend. Die künstliche Intelligenz der Gegner soll schließlich aber so ausgeklügelt sein, dass Kämpfe nicht zu schnell vorbei sind. Feinde arbeiten beispielsweise im Team und benutzen die Umgebung als Deckung. Harakiri-Aktionen des Gegners bleiben aus. Hohen Ansprüchen wird auch die Phys-

sik-Engine gerecht – Ihre Widersacher stecken passend animierte Treffer ein, Explosionen beschädigen die Umgebung. Dieselben Effekte bekommen Sie ebenfalls im Mehrspieler-Modus zu sehen – zwei bis vier Teilnehmer sollen sich in Modi wie Deathmatch, King of the Hill oder auch einer Art Capture the Flag spannende Kämpfe liefern. Noch schweigen sich Swordfish und Publisher Vivendi darüber aus, ob *Cold Winter* all dies auch online ermöglichen wird.

NICO LINDNER



PRAKTISCH Ein Schuss trifft zwei Gegner.

VORSCHAU COLD WINTER

Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Swordfish Studios
Genre:	Ego-Shooter
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt

Internet: www.coldwinter.com

Spieler: 1 Termin
Bis zu 4 Spieler Winter 2004

GUT

„Grafisch guter Shooter mit pfiffigen neuen Spielelementen. Ist aber so viel Pixelblut notwendig?“

EINSCHÄTZUNG

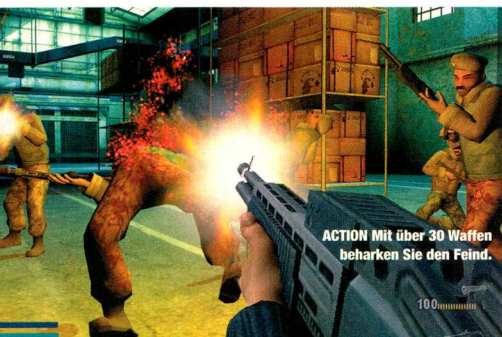
INFO BLUTGEHALT

Pulp Fiction lässt grüßen

Vivendis Ego-Shooter *Cold Winter* ist eher für Freunde der härteren Gangart gedacht.

Julian Widdows, Entwicklungsleiter der Swordfish Studios, ist wahrlich nicht zimperlich. Während der Präsentation von *Cold Winter* erledigte er seine Gegner im Spiel selbst auf der Toilette. Filmfreunde mag dies an jene Szene aus *Pulp Fiction* erinnern, in der John Travolta comicesend auf dem WC kaltgestellt wird. Anfangs konnte man den Soldaten durch gezielte Schüsse sogar noch von der Toilette bugisieren. Um das Spiel aber auch an Jugendliche ab 17 Jahren verkau-

fen zu können, lässt Swordfish Studios den toten Soldaten künftig dort sitzen. An der krassen Gewaltdarstellung von *Cold Winter* ändert das aber leider nichts, wenn Sie im Spiel mit über 30 Waffen im Extremfall sogar blutspritzend Körperteile abtrennen können. Für den deutschen Markt rechnen wir in jedem Fall mit einer Entschärfung – anderenfalls wird die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) diesem Titel wohl keine Jugendfreigabe erteilen.



ACTION Mit über 30 Waffen beharken Sie den Feind.



Dead Guard
Search

No Grenade

„Nichts stört das Spielerlebnis mehr als eine schlechte KI“



JULIAN WIDDOWS

Für den Chef-Entwickler Julian Widdows und sein ehrgeiziges Team ist der Erfolg von *Cold Winter* vor allem **eine Frage der Ehre.**

PLAYZONE: Spieler werden in *Cold Winter* Gegenstände kombinieren können. Warum habt ihr euch dafür entschieden?

Julian Widdows: Es war eine unserer ersten Ideen überhaupt. In unzähligen Spielen wird dir von Anfang an alles in die Hand gegeben, um einen Level abzuschließen, vielfach, bevor dieser überhaupt angefangen hat. Wir wollten von diesem Klischee weg, hin zu einem System, das den Spieler mehr einbezieht, ihn ausprobieren lässt, was er mit den erst harmlos erscheinenden Gegenständen im Spiel alles anstellen kann. Das würde schließlich auch ein MI-6-Agent tun – nicht mit allen denkbaren Items in eine Mission starten.

PZ: Welchen Rang auf einer Skala von 1 (weniger wichtig) bis 10 (sehr wichtig) nimmt für euch während der Spielentwicklung die künstliche Intelligenz ein?

Julian Widdows: Hm, schwer zu sagen ... zurzeit würde ich eine 10 vergeben. Dieselbe Gewichtung müssten dann aber auch Physik-Engine, Effekte, Waffen und alles andere bekommen (lacht)! Künstliche Intelligenz hat immer einen hohen Stellenwert, weil sie das menschliche Element im Spiel darstellt. Nichts stört das Spielerlebnis mehr als eine schlechte KI, die bizarre Aktionen hervorruft. Und nichts macht mehr Spaß als eine coole KI in Aktion. Im Fall von *Cold Winter* liegt der Schwerpunkt auf dem Kampfeschehen. Intelligente Gegner sind uns sehr wichtig – erst die liefern dem Spieler eine echte Herausforderung.

PZ: Was macht die Intelligenz der Gegner in *Cold Winter* denn möglich?

Julian Widdows: Die Bots verschaffen sich Deckung, erkennen sichere Bereiche und bewegen sich um diese herum. Sie wissen, wie und wann die Granaten eingesetzt werden, sammeln Munition ein und machen von den montierten MGs Gebrauch. Wir haben außerdem Bot-Teams im Einsatz, die Kommandeuren unterstützen. Sie bilden Formationen,

weise unterscheidet sich sehr von jenen, die bislang in Spielen verwendet wurden.

PZ: Wird man denn online spielen können? Oder im Mehrspielermodus?

Julian Widdows: Es gibt einen Mehrspielermodus für zwei bis vier Spieler. Darin enthalten sind Modi wie King of the Hill, Flag Tag, Deathmatch, Domination und Head Match. Eine Online-Spielbarkeit wurde bislang noch nicht offiziell angekündigt.

in den Produktionsprozess ein. Vor allem *Hostile Waters* lehrte uns, was es heißt, ein sehr gutes Spiel auf die Beine zu stellen. *Cold Winter* ist wiederum eine ganz andere Herausforderung – wir genießen sie.

PZ: Vervollständige den folgenden Satzanfang. *Cold Winter* wird erfolgreich sein, weil ...

Julian Widdows: ... wir Spieler sind, die Spiele für Leute wie uns machen. Wenn wir das Spiel lieben, werdet ihr es auch lieben. Wir fühlen uns zu 100 Prozent verpflichtet, einen PS2-Shooter der Extraklasse zu machen, selbst wenn wir dafür die kommenden acht Monate mit nur wenig Schlaf auskommen müssen!

PZ: Danke für das Interview!

„Wir fühlen uns zu 100 Prozent verpflichtet, einen PS2-Shooter der Extraklasse zu machen!“

attackieren und ziehen sich intelligent zurück, dabei schützen sie aber auch immer diesen Kommandeur. Wir versuchen, ein ganz spezielles Spielerlebnis entstehen zu lassen. Eben die Art von Intelligenz, die man zuvor noch nicht gesehen hat, am wenigsten auf der PS2.

PZ: Gerüchten zufolge soll es drei verschiedene Äste der Geschichte geben. Stimmt das?

Julian Widdows: In einer bestimmten Phase der Entwicklung war das tatsächlich so. Mittlerweile sind alle zu einer fortlaufenden Geschichte verschmolzen. Publisher Vivendi meinte, dass das Spiel davon profitiert, wenn der Fokus auf nur einem Erzählstrang liegt. Obwohl: Im Grunde erzählen wir immer noch zwei Geschichten auf einmal. Unsere Erzähl-

PZ: Gibt es für die Hintergrundstory irgendein Vorbild?

Julian Widdows: Nein, sie wurde komplett von uns selbst entwickelt und dann mithilfe von Warren Ellis, Comicbuch-Autor und Skriptwriter, weitergesponnen. Sicherlich konnten wir nicht verhindern, dass uns auch andere Quellen beeinflussen. Die Grundidee stammt aber von uns – und auf die sind wir stolz.

PZ: Hat euch die Entwicklung eurer vorherigen Spiele bei *Cold Winter* weitergeholfen?

Julian Widdows: Auf jeden Fall! Man profitiert immer auf irgendeine Weise von jedem Spiel, das man macht. Jedes Teammitglied bringt außerdem eine Fülle von unterschiedlichen Erfahrungen mit



PlayStation®2



PAL



Für Siren braucht ihr Nerven wie Drahtseile.
Play the PlayStation 10/03

Sony's Survival-Horror-Trip lockt Survival-Horror-Fans
mit toller Atmosphäre und interessantem Gameplay.

PlayZone 02/04

Atmosphärisch dichtes Horror-Abenteuer, das mit neuer
Sicht der Dinge besticht: Blick durch die Augen eurer Gegner.
MANIAC 10/03

Ab März im Handel.
www.forbidden-siren.com

PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.

Shadow of Rome

Brot und Videospiele: Capcoms Action-Ausflug ins alte Rom mischt heftige Gladiatoren-Action mit hinterlistigen Stealth-Missionen.



Zu den berühmten letzten Worten der Geschichte gehört zweifellos die Frage „Auch du, mein Sohn?“, welche der Legende nach Julius Cäsar 44 v. Chr. mit seinem letzten Atemzug hauchte. An den Iden des März wurde der Herrscher des Römischen Reiches von einem Rudel vergrämter Senatoren erdolcht (unter tatkräftiger Mitwirkung eines gewissen Brutus'). In Capcoms Spiele-Interpretation dieses historischen Ereignisses versucht die intrigante Mörderbande, diese Missetat jemand anderem in die Sandalen zu schieben. Als Sündenbock vom Dienst wird Cäsars Berater Usenius zum Tode verurteilt, der Termin der Exekution richtet sich nach dem Gladiatoren-Spielplan. Doch Usenius' Sohn Agrippa ist noch lange nicht mit seinem Latein am Ende ...

DAS GEHT INS BLUT

„Ich liebe Geschichte – es ist

ein Segen für mich, ein Spiel zu machen, das in dieser Periode angesiedelt ist“, bekennt Keiji Inafune, der Produzent von Capcoms neuem Actionsspektakel *Shadow of Rome*. Bei *Onimusha* widmete er sich dem Feudalzeitalter in Japan, jetzt ist die europäische Antike an der Reihe. Das alte Rom wird mit der 3D-Grafik-Engine von *Onimusha 3* inszeniert und bietet quasi einen spielerischen Doppelpack. In den Missionen steuern Sie abwechselnd die beiden Helden. Um die Hinrichtung von Usenius verteilen zu können, muss Agrippa sich als beliebtester Gladiator Roms etablieren. Die Popularitätswerte steigen nicht durch Verteilen von Gänseblümchen, sondern möglichst effektvolles Massakrieren von Mensch und Tier in der Arena. Agrippas bester Freund Octavius ist dagegen hoffnungslos unterbemerkelt und huscht entsprechend vorsichtig durch die Paläste. Hier erwartet Sie eine Mischung aus Stealth- und Adventure-Gameplay mit Verkleidungen, Gespäh, Gelausche sowie dem Ausknocken von einzelnen Gegnern



VERSCHWINDIBUS Auch die tollste Verkleidung fliegt mal auf.



MASSENABFERTIGUNG Viel Feind, viele aufsammelbare Waffen.



IDEN DES SCHMERZ Die ersten Extremitäten verabschieden sich vorzeitig.

aus dem Hinterhalt. Inafune verspricht, dass der Schwerpunkt bei der Missionsauswahl flexibel ist: „Du kannst mehr die Action-Seite spielen und weniger Adventure-Levels – oder umgekehrt.“ Wie das genau funktionieren soll, wird derzeit noch festgelegt. Eher unwahrscheinlich ist es, dass Sie konkret wählen, welche Mission als Nächste drankommt. Vielmehr wird an-

hand Ihrer bisherigen Resultate analysiert, was Ihnen eher liegt. Wer zum Beispiel bei den Kämpfen brilliert, aber sich beim Schleichen etwas dämlich anstellt, bekommt dann mehr Agrippa-Action und weniger Octavius-Abenteuer serviert.

MORITURI TE SALUTANT

Die Gladiatorenkämpfe bringen jetzt schon deftigen Spaß. Bei

eingängigem Regelwerk wie „Der letzte Überlebende gewinnt“ stürzen sich Kämpfermassen aufeinander, manchmal bekommen Sie es nach alter römischer Gepflogenheit auch mit einigen wilden Tieren zu tun. Alles, was in der Arena herumliegt, kann gegrabscht und benutzt werden. Der gefallene Gegner hatte eine leckere Lanze, einen hübschen Helm oder ein

schickes Schild? Bedienen Sie sich, denn der rasche Verschleiß der Gegenstände erfordert häufigen Ausrüstungswechsel. Je ein Feuerknopf löst Angriffe mit der aktuellen Waffe bzw. dem Schild aus (gutes Manöver, um Widersacher zu entwaffnen). Außerdem gibt es eine Wurf-Taste für spektakuläre Schwertwurf-Übungen und L1 bewirkt zuverlässiges Blocken.



*Gut oder Böse?
Geschüttelt oder gerührt?
Leben oder Tod?
Heidi oder Shannon?*

007TM ALLES ODER NICHTS.

Die Sicherheit der Welt liegt mal wieder in den Händen des besten Geheimagenten der Welt – in deinen. In einer brillanten Giesesung glänzen Pierce Brosnan in der Hauptrolle als James Bond, Shannon Elizabeth als Serena St. Germain, Heidi Klum als Dr. Katya Nadeanova und Mya als Agent Stirling. Du setzt die neuesten Gadgets aus dem Q-Labor ein, fährst Bonds Aston Martin V12 Vanquish und besiegst die Schurken dank eines brandneuen Nahkampfsystems. Deine Reise führt dich auf vier Kontinente – und deine Mission lautet: Rette die Welt. Starte deine Mission unter www.eagames.de www.007aon.eagames.de

PlayStation 2

XBOX

GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2

EA GAMES

Challenge Everything


DIE SCHLEICHEN, DIE RÖMER Octavius wartet ab, bis die Luft rein ist.

BEN HUR Gleichzeitig Wagen steuern und Nebemann eine scheuern.

INFO ZWEI SIND NICHT ZU BREMSEN

Junge Römer

Im Spielverlauf steuern Sie abwechselnd die Geschehnisse der Freunde Agrippa und Octavius. Deren Stärken und Schwächen erfordern grundverschiedene Vorgehensweisen. Während Agrippa in erster Linie mit Muskelkraft weiterkommt, bedient sich Octavius subtilerer Methoden.

Agrippa


Gesellige Natur, trifft gerne neue Leute

Octavius


Schüchterne Natur, bleibt lieber ungesehen

Haist sich mehrere Gegner gleichzeitig auf

Fällt einzelnen Gegnern von hinten um den Hals

Klaut gerne anderer Leute Waffen

Klaut gerne anderer Leute Klamotten

Man übertreibe es aber nicht mit der Defensive, die Zuschauer wollen Blut sehen: „Je spektakulärer die KILLS sind, desto lautstärker jubelt das Publikum“, kündigt Inafune an. Dazu werden Finishing Moves in ausreichenden Mengen zur Verfügung gestellt.

SCHLEICHER UND SCHLÄGER

Zu den weiteren Arena-Spielen gehören Wagenrennen mit waghalsigen Überholmanövern, bei denen Sie fleißig auf den Nebemann einhacken können. Die Story sorgt auch für Kämpfe außerhalb des Kolosseums. In einigen Levels wird Agrippa von der befreiten Gladiatorin Claudia tatkräftig unterstützt. Bei der nächsten Stealth-Mission mit Octavius müssen Sie sich umstellen, hier führen Frontalangriffe zu einem schnellen Ableben. Da wirft man lieber einer Wache von hinten etwas an den Kopf und klaut deren Uniform zweck-

ks weiterer Infiltrierung. Viel dran, viel drin – Keiji Inafune will mit seinem abwechslungsreichen Ausflug in die Gladiatoren-Gefilde nicht enttäuschen: „Das wird auch ohne Russell Crowe ein großartiges Spiel.“

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU SHADOW OF ROME

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom Japan
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Pro Logic II
Umfang:	Nicht bekannt

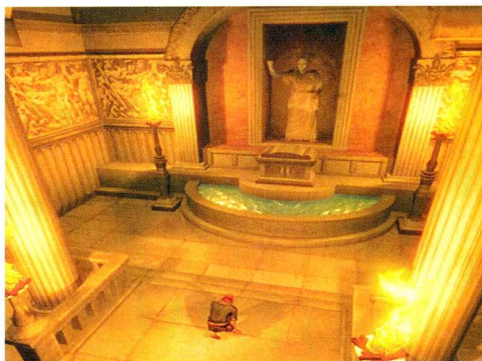
Internet: www.capcom-europe.com

Spieler 1	Termin 4. Quartal 2004
-----------	------------------------

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Kurzweiliger Genre-Mix in stimmigem Antik-Szenario. Hat das Zeug zum König der Gladiatoren-Spiele.“


ECHT ANTIK Das alte Rom wird mit neuzzeitlicher 3D-Grafik inszeniert.

SIE HAT NERVEN AUS
STAHL
UND EIN HERZ AUS
GOLD.



SQUARE ENIX PlayStation 2

Ungewohnte Gefahren erwarten dich in dieser fantastischen Reise durch sagenhafte Länder. Treffe drei energische Frauen, Yuna, Rikku und Paine, die sich den stärker werdenden Mächten des Bösen entgegenstellen, in ihrem Kampf für Frieden und den höchsten Preis – der Wahrheit.

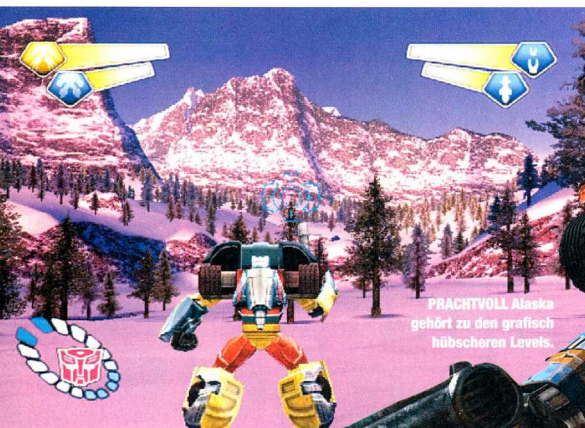
PlayStation 2

FINAL FANTASY X-2



SQUARE ENIX

www.ffx2-europe.com



PRACHTVOLL Alaska gehört zu den grafisch hübscheren Levels.

GEHEIMTIPP

VIDEO

TransFormers

Sind es Roboter? Sind es Fahrzeuge? Nein, **es sind TransFormers!**



STANDARD Ein Scharfschützengewehr darf natürlich nicht fehlen.

COOLES TEIL Der Traktor-Strahl macht richtig Laune.



Das waren noch Zeiten, als man sich wie ein Schneekönig über ein kleines Spielzeugauto gefreut hat, das man mit ein paar Handgriffen zu einem Roboter umbauen konnte. Irgendwann Mitte der Achtzigerjahre waren kleine Jungs ganz hin und weg von den so genannten Transformers. Eine dazugehörige Zeichentrickserie vermittelte politisch korrekte Werte und die Welt war in Ordnung. Doch über die Jahre gerieten die variablen Technikwunder in Vergessenheit. Atari will die erstmals so beliebten Roboter nun wiederbeleben.

SO WEIT DAS AUGE REICHT

Mit einem vor Missionsstart ausgewählten Transformer stapfen Sie durch riesige Umgebungen und lassen die Waffen sprechen. Besonders die Levels am Amazonas protzen mit riesiger Fernsicht, umfangreicher Fauna und dennoch recht flüssiger Darstellung. Sie dürfen sich Ihren Weg frei wählen, lediglich physikalische Grenzen müssen eingehalten werden. Über die Landschaft verteilte Checkpoints sparen Ihnen mühsame Latschereien nach einem Ableben. Wenn diese erst einmal aktiviert sind, können Sie jederzeit wieder am letzten

Checkpoint in den Level zurück. Anfangs nur mit einem Blaster bewaffnet, finden Sie in den Umgebungen zahlreiche so genannte Mini-Cons, die neue Waffen- und Verteidigungssysteme offerieren. Die sind auch bitter nötig, denn die Gegner schenken Ihnen nichts und zielen verdammt gut. Jede Schultertaste des Pads kann ein System beherbergen, neben dem Standard-Blaster darf aber nur ein offensives Waffensystem mitgeführt werden. Vor der Mission bestücken Sie Ihren Roboter und können während des Spiels lediglich neu gefundene Systeme einbauen. Da fällt die Wahl schwer, denn während ein Scharfschützengewehr auf große Distanzen treue Dienste leistet, macht sich ein schwerer Raketenwerfer mitten im Kampfgetümmel besser. Ausgefallene Waffen wie ein Traktorstahl haben zusätzlich den Spaßfaktor auf ihrer Seite. Ein gehässiges Grinsen lässt sich einfach nicht vermeiden, wenn man eine kleine Gruppe von Gegnern mehrere hundert Meter durch die Luft fliegen und in einer gleißenden Explosion vergehen sieht. Die linken Schulterbuttons sind für defensive Systeme reserviert. Neben auf Knopfdruck aktivierbaren Schilden gibt's einen speziellen Sichtmodus, der Gegner auch durch Wände hindurch sichtbar macht – oder Sie verpassen Ihrem Stahlkoloss Flügel, was kleine Gleitflüge ermöglicht. Insgesamt gibt es im Spiel über 40 Systeme zu finden, teilweise sind diese aber richtig gut versteckt. Glücklicherweise dürfen Sie bereits absolvierte Szenarien jederzeit wieder betreten und jeden Winkel absuchen.



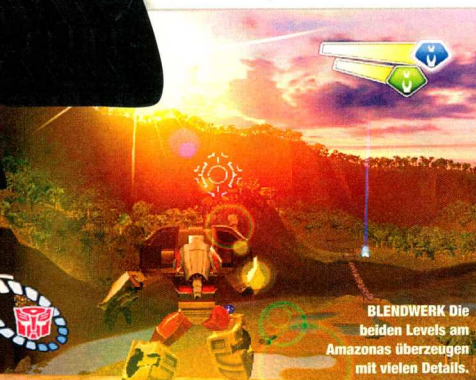
EDLE PRÄSENTATION

Die hochwertigen Rendersequenzen waren in unserer Vorabversion leider noch nicht fertig, weswegen sich uns die Story des Spiels noch nicht so recht erschloss. Gute Roboter kämpfen gegen böse Roboter – allzu viel Tiefsinn sollte man also ohnehin nicht erwarten. Wer mit der Transformers-Thematik nichts anfangen kann, dürfte trotzdem auf seine Kosten kommen. Das Spiel bedient sich zwar der Figuren, ist aber auch für Nichtkenner spielbar. Sorgen macht uns derzeit der Schwierigkeitsgrad. Trotz der immensen Größe hält Ihr Transformer nicht viele Treffer aus und selbst kleinere Gegnergruppen sind eine echte Bedrohung. Zu allem Überfluss erhalten Sie verlorene Lebensenergie nur von erledigten Gegnern zurück, auf Dauer reicht diese aber kaum aus. Hoffentlich wird hier

noch ein wenig an der Balance geschraubt, denn in der aktuellen Version kommt ohne die richtigen Waffensysteme schnell Frust auf.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU TRANSFORMERS	
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Melbourne House
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo, Pro Logic II
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.atari.de	
Spieler 1	Termin Mai 2004
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Knalliger Shooter mit beeindruckender Fernsicht und bombastischer Action – leider nichts für unerfahrene Spieler!“	



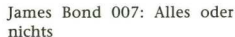
Angriff der Prämien-Hits

Wer die Wahl hat, hat die Qual. Wenn Sie jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten werben, können Sie als kostenloses Dankeschön unter einer dieser **genialen Prämien** wählen.



DRIV3R ist die perfekte Simulation von Gangsterfilmen mit Verfolgungsjagen. Die 30 Missionen führen den Spieler in drei realistisch nachgebildete Metropolen. Insgesamt 250 Kilometer authentisch nachgebildete Straßen der Schauplätze Istanbul, Nizza und Miami gilt es für den Spieler zu erkunden. Dabei hat er die Wahl zwischen insgesamt mehr als 70 Fahrzeugtypen wie Bussen, Autos, Motorrädern oder Booten. Release: Juni 2004

Prämien-Nr. 002451



Filmreies Bond-Abenteuer mit viel Abwechslung. Der Agent mit der Lizenz zum Töten in seinem bislang spektakulärsten Abenteuer. Der Spieler denkt, fühlt und handelt wie Bond! In diesem intensiven Third-Person-Action-Abenteuer der Superlative hat der Spieler die totale Kontrolle über den besten Geheimagenten der Welt!

Prämien-Nr. 002452



Final Fantasy X-2
Das wohl ungewöhnlichste
Final-Fantasy-Abenteuer aller
Zeiten.
Prämien-Nr. 002453



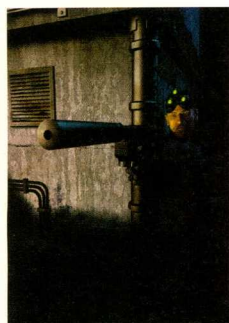
Syphon Filter: The Omega Strain
Online wie offline einer der
interessantesten Action-Titel
des Jahres. Release: Q2 2004
Prämien-Nr. 002456



Tom Clancy's Rainbow Six 3
Retten Sie mit der multinationalen
Anti-Terrorereinheit wieder
einmal die Welt. Release: 25.03.04.
Prämien-Nr. 002457



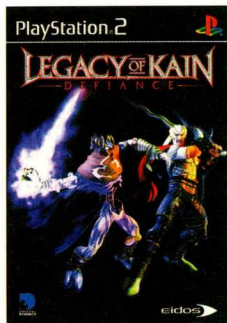
SOCOM II: U.S. Navy SEALs
Konsequent überarbeitet, mit
vielen neuen Ideen – so muss
ein Taktik-Shooter aussehen!
Prämien-Nr. 002455



Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fishers zweiter Auftritt –
noch geheimnisvoller und
beweglicher. Ein geniales Spiel-
erlebnis! Release: Q2 2004
Prämien-Nr. 002458



Castlevania
Atemberaubende Grafik und
unglaubliches Gameplay. Kon-
namis Vampirjäger zum ersten
Mal komplett in 3D für PS2!
Prämien-Nr. 002459



Legacy of Kain: Defiance
Endlich vereint – Kain und
Raziel in ihrem ersten gemein-
samen Spiel treiben die PS2 zu
technischen Höchstleistungen!
Prämien-Nr. 002387



Gran Turismo 4
Der einzig wahre Fahrsimula-
tor. Phänomenale Optik, toller
Sound, geniale Spielbarkeit.
Release: Q2 2004
Prämien-Nr. 002454

Einfach und bequem
online abonnieren:

megaabo.play-zone.de

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



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**

☒ **JA, ich möchte das 2-Jahres-PLAYZONE-Abo mit DVD**
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausgabe); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

Prämienversand erfolgt durch Playcom.

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die PLAYZONE selbst nicht
abonnieren haben, als Abonnent werden lassen!

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

Datum

Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankenzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

ANGEBOT PRÄMIENWERBUNG

Way of the



DUNKLE SEITE DER MACHT
Sie entscheiden selbst, auf
wessen Seite Sie stehen.

Gehen Sie den **Weg
des Samurai** – in diesem
Spiel am besten jedes Mal einen anderen.

Die Zeit der Samurai ist längst vorbei. Nur überlieferte Geschichten zeugen noch von einer glorreichen Ära, in der edle Krieger und herrenlose Samurai, so genannte Ronin, durch das alte Japan reisten, um das Abenteuer zu suchen. In solch ein

Abenteuer dürfen Sie sich im zweiten *Way of the Samurai*-Spiel stürzen, in dem Sie wieder zehn Tage im Leben eines Ronin erleben. Die Geschichte beginnt diesmal, als Sie halb verhungert vor den Toren der Stadt Amahara von einem kleinen Mädchen aufgelesen werden. Schon kurz nach dieser Einführung ist es an Ihnen, den Weg des Samurai selbst zu wählen. Ähnlich wie im ersten Teil bestimmen Sie selbst den Verlauf der Handlung.

WOHIN FÜHRT DER WEG?
Jede Entscheidung, die Sie fällen, beeinflusst den Ausgang der Geschichte. So können Sie sich bei dem jungen Mädchen, das Ihnen das Leben gerettet hat, revanchieren, indem Sie es vor einer Bande fieser Ganoven beschützen, oder sich gar ebendieser Bande anschließen und Angst und Schrecken in Amahara verbreiten. Oder Sie schlagen sich auf die Seite der Magistrate und sorgen

KLEINSTADT Amahara umfasst lediglich zehn unterschiedliche Bereiche.



Samurai 2



OK. ICH AKZEPTIERE. VERGEISS ES.

AKTION ... Alles, was Sie tun und sagen, wirkt sich auf den Spielverlauf aus.



... UND REAKTION Dieser Schurke fühlte sich in seiner Ehre beleidigt und fordert Sie zum Duell.

für Recht und Ordnung. Interessieren Sie diese politischen Wirren erst gar nicht, gehen Sie einfach nur Ihrem Training nach und sammeln neue Schwerter. Letztere können Sie bei einem Schmied in einen so genannten „Schwert-Safe“ legen. Jedes Mal wenn Sie ein neues Spiel starten, steht Ihnen der Inhalt dieses Safes dann zur Verfügung. So starten Sie Ihren Samurai bereits zu Beginn des Spiels nach eigenen Wünschen aus.

Ist das Abenteuer beendet (egal ob Sie getötet wurden oder das Spiel unabhängig vom gewählten Handlungsverlauf tatsächlich durchgespielt), wird Ihre Leistung bewertet. Die gesammelten Punkte schalten neue Samurais und Kostüme frei. Trotz der relativ kurzen Spieldauer

von etwa drei Stunden pro Durchgang ist die Langzeitmotivation von *Way of the Samurai 2* somit enorm.

KUNST DES KRIEGES

Wer ein echter Samurai sein will, ist natürlich auch in der Kriegskunst bewandert. Mittels eines einfachen Kampfsystems werden schön animierte Duelle gefochten. Dabei dient eine Taste zum Blocken und je eine für vertikale und horizontale Schläge. Diese Hiebe können noch mit den Richtungstasten kombiniert werden, um neue Angriffsmanöver zu vollführen. Insgesamt erlernen Sie so zahlreiche Attacken dreier unterschiedlicher Kampfstile.

FLIMMERFREI

Während das Spielprinzip beim Alten geblieben ist,

haben die Entwickler an der technischen Umsetzung gefeilt. Das Dauerflimmern aus dem ersten Teil gehört größtenteils der Vergangenheit an. Auch beim Sound gibt es Fortschritte; die zahlreichen Figuren dürfen sich diesmal dank englischer Sprachausgabe verbal artikulieren. Dennoch gibt es Grund zur Kritik. Die Gegner-KI ist wenig geschickt, die Spielumgebung besteht nur aus einer kleinen Stadt und deren Aufbau. Dieser ist oft so langsam, dass die Passanten aus dem Nichts auftauchen, während Sie schon durch die Straßen marschieren. Diese Kritikpunkte sind aber nicht so vehement, dass Sie den Spielspaß drastisch nach unten drücken würden. Wir hoffen dennoch zumindest auf eine Überarbeitung der Bildschirmtexte. Die deut-

lichen Texte waren in der uns vorliegenden Vorabversion nämlich noch etwas holprig zu lesen und oft sogar völlig falsch übersetzt.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU W. O. T. SAMURAI 2

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Spike
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsche Texte
Umfang:	3 Std. pro Spiel

Internet: www.capcom-europe.com

Spieler 1	Termin
	30. April

EINSCHÄTZUNG

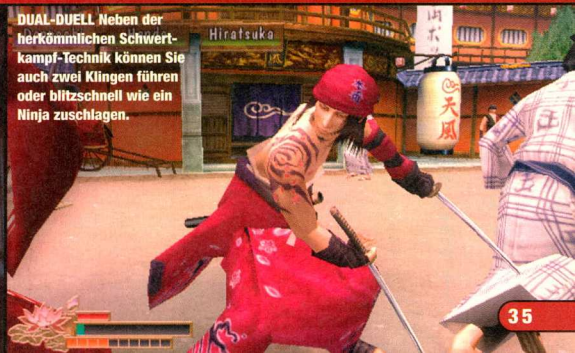
GUT

„Der Wiederspielwert ist dank vieler Alternativwege enorm. Trotz kleiner Mängel ein gelungenes Abenteuer.“

ARBEITSAMT Um in der Stadt über die Runden zu kommen, können Sie sich mit Jobs etwas Geld dazuverdienen.

WENN DU LIEBER ARBEITEN WILLST, KOMM DOCH IM BÜRO DES MAGISTRATS VORBEI.

DUAL-DUELLE Neben der herkömmlichen Schwertkampf-Technik können Sie auch zwei Klingen führen oder blitzschnell wie ein Ninja zuschlagen.



NEW YORKER COP Die hübsche Carla versucht, die mysteriösen Morde aufzudecken.

Fahrenheit

Kann dieser **außergewöhnliche Titel** das Adventure-Genre wiederbeleben?

Dass in einer Großstadt wie New York Verbrechen an der Tagesordnung stehen, scheint nicht wirklich außergewöhnlich. In *Fahrenheit* werden die New Yorker Bürger jedoch urplötzlich verrückt und morden wie in *Trance*! Die jeweiligen Mörder scheinen in keiner Weise in Verbindung zueinander zu stehen – nur die Art und

Weise, wie sie ihre Morde begehen, ist immer wieder die gleiche: Mit drei Messerstichen werden die Opfer getötet, die Mörder selbst fügen sich dabei Wunden am Handgelenk zu. Der Spieler übernimmt die Rolle von Lucas Kane – und zwar just als dieser aus seiner Trance erwacht, nachdem er selbst einen solchen Mord begangen hat. Die düstere Story klingt wie aus einem spannenden Psycho-Thriller.

WENIG SPIEL?

Auch spielerisch gleicht *Fahrenheit* eher einem interaktiven Spielfilm als einem klassischen Adventure. Das Gameplay beschränkt sich auf das Bewegen der Spielfiguren und auf Aktionen, die der Spieler an vorbestimmten Orten mit dem rechten Analogstick ausführen kann. Treten Sie an einen beeinflussbaren Gegenstand, erscheint am oberen Bildrand ein Bewegungs-

INFO INTERVIEW MIT DAVID CAGE, PRODUZENT VON FAHRENHEIT

„Das Adventure-Genre bietet das größte Potenzial.“

Nach einer Präsentation stand uns David Cage, Produzent von *Fahrenheit*, Rede und Antwort.



PLAYZONE: Das erste Mal wurde *Fahrenheit* bereits vor über einem Jahr angekündigt, aber dann war es sehr lange still um das Projekt. Was war denn passiert?

David Cage: Ich bin froh, dass Sie das ansprechen, so habe ich endlich mal die Gelegenheit, diesen Umstand klarzustellen. Wie Sie gesehen haben, ist *Fahrenheit* ein sehr außergewöhnliches Projekt. Daher haben wir den Titel bis zu einem gewissen Stadium entwickelt und dann angekündigt. Publisher sehen nun mal gerne ein paar positive Meldungen und Previews zu einem

solchen Titel. Mit dem Feedback war es für uns leichter, einen geeigneten Publisher zu finden.

PZ: Sie müssen aber zugeben, dass gerade der Markt für Adventures und interaktive Spielfilme so gut wie tot ist.

David Cage: Ja, leider. Das Adventure-Genre ist so gut wie tot, bietet aber mit das größte Potenzial! Zudem ist *Fahrenheit* ja kein klassisches Adventure in dem Sinne – das große Potenzial sehen wir in eben solchen neuen Formen des Adventures.

ablauf. Je nachdem wie schnell Sie diesen mit dem rechten Analogstick beschreiben, wird dann die betreffende Aktion ausgeführt. So können Sie Türen zum Beispiel langsam öffnen und durch den Spalt blicken oder sie überraschend aufreißen. Nach diesem Prinzip lassen sich auch alternative Lösungswege finden. Wer zu Beginn des Spiels die Leiche und die Tatwaffe versteckt und sich das Blut von den Händen wäscht, kann die grausame Tat vorerst verheimlichen. Wer das nicht tut, hat hingegen schnell die Polizei am Hals.

VOYEURISTISCH

Das Gameplay ist zugegeben etwas minimalistisch geraten, dafür ist die Erzählweise der spannenden Story toll gelungen. Sie übernehmen nicht nur die Steuerung von Lucas Kane, sondern auch die von Polizistin Carla Valenti sowie von bis zu sechs weiteren Figuren. So erleben Sie die Geschichte aus mehreren Blickwinkeln. Diese ermöglichen im wahrsten Sinne des Wortes auch mehrere zuschaltbare Kameras, die das Geschehen gleichzeitig aus verschiedenen Perspektiven zeigen. So können Sie zum Beispiel sich nähernde Feinde oder wichtige Gegenstände erahnen.

FILMREIF

Auch technisch versucht der Titel mit außergewöhnlichen Features zu beeindrucken. Insgesamt wurden über 20 Stunden Motion-Capturing-Aufnahmen gemacht (zum Vergleich: Im Durchschnitt werden sonst um die 30 bis 40 Minuten aufgezeichnet). Um *Fahrenheit* zudem ein gewisses Filmflair zu verleihen, arbeitet das Team mit film-

reifen Kamerafahrten und hat komplexe Grafiksysteme entworfen, die realistische Animationen von Mimik und Schattentwürfen ermöglichen. Für den durchschnittlichen Spieler wird *Fahrenheit* wohl trotzdem zu wenig „Spiel“ bieten. Ausgehungerte Adventure-Fans, die auf der Suche nach einem außergewöhnlichen Titel sind, sollten sich dieses Game aber unbedingt vormerken.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU FAHRENHEIT

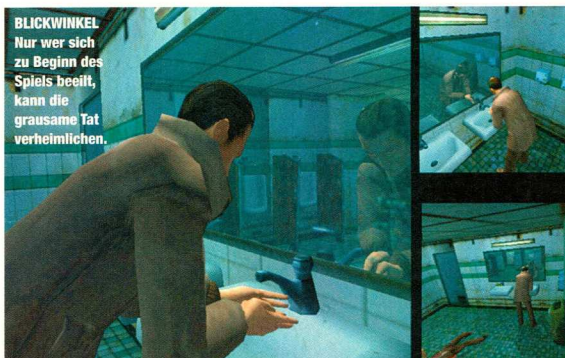
Hersteller:	Sierra/Vivendi Universal
Entwickler:	Quantic Dream
Genre:	Adventure
Sprache:	Deutsche Texte
Umfang:	Nicht bekannt

Internet: www.fahrenheitgame.com

Spieler	Termin
1	4. Quartal

GUT

„Filmreife Umsetzung, aber wenig Gameplay. Wir sind gespannt, wie gut sich die fertige Version spielen lässt.“



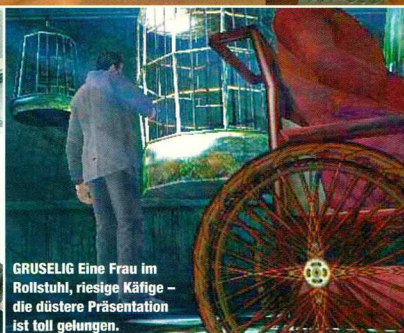
BLICKWINKEL
Nur wer sich zu Beginn des Spiels beeilt, kann die grausame Tat verheimlichen.



LANGSCHLÄFER Das Telefon klingelt – um abzuheben, müssen Sie die oben eingblendete Bewegung ausführen.



MONSTER Auch mit solchen Ungetümen wird der Spieler konfrontiert.



GRUSELIG Eine Frau im Rollstuhl, riesige Käfige – die düstere Präsentation ist toll gelungen.

PZ: Dann wird es wohl auch kein Inventar geben, oder? Wie funktionieren denn dann die Rätsel?

David Cage: Stimmt, es gibt kein Inventar. Alle Rätsel und Aktionen werden im Kontext mit Gegenständen und der Umwelt direkt gelöst und ausgeführt. Die Rätsel sind in dem Sinne auch keine Kombinationsaufgaben, sondern Geschicklichkeitsaufgaben, zum Beispiel Actionscenen wie eine Autoverfolgungsjagd, oder fordern das logische Denken des Spielers. Wenn Sie zum Beispiel eine Leiche nicht verstecken, wird die Polizei auf Sie aufmerksam.

PZ: Dann müssten die Skripts aber besser ablaufen. In einer Szene gab es zum Beispiel einen

Polizisten zu sehen, der Lucas auf seine blutigen Handgelenke angesprochen hat – und das, obwohl Lucas einen langärmeligen Pullover sowie eine dicke Jacke trug.

David Cage: (lacht) Da haben Sie gut aufgepasst! Das ist aber kein Fehler im Skript, da sind lediglich die Texturen noch nicht fertig gestellt. Was Sie heute gesehen haben, ist noch nicht die finale Version. Im Endstadium wird das alles besser aussehen und wir werden komplexe Gesichtsanimationen einbauen.

PZ: Wie können wir uns das vorstellen?

David Cage: Wir haben da ein neuartiges System entwickelt, bei dem eine Puppenspielerin die Mimik

der Figuren steuert. Je nachdem welche Finger Sie bewegt, verändert sich der Gesichtsausdruck der Figur. Die Puppenspielerin kann die Figuren also sprechen, zweifelnd dreinblicken oder die Stirn runzeln lassen.

PZ: Zum Schluss eine Frage, die Sie bestimmt schon oft gehört haben: Wieso heißt das Spiel *Fahrenheit* und nicht *Celsius*? Schließlich sind wir hier doch in Europa.

David Cage: (lacht) Stimmt, aber die Geschehnisse finden in New York statt. Und außerdem klingt „20 Grad Fahrenheit“ doch viel besser als „7 Grad Celsius“, finden Sie nicht?

The Nightmare before Christmas

Schöne Bescherung: Capcom lässt in der Adaption des Trickfilmklassikers die Gruselpuppen tanzen.

Das aktuelle Projekt von Hironobu Takeshita ist der reinste Albtraum – aber von der angenehmen, mit einer Filmlicenz verbundenen Sorte. Der Capcom-Spielmacher betreut das neue Action-Adventure *The Nightmare before Christmas*. 1993 produzierte Tim Burton (*Sleepy Hollow*, *Planet der Affen*, *Big Fish*) den gleichnamigen Stop-Motion-Puppentrickfilm. Das Videospiel setzt die Story fort: Ein Jahr nach der Vertreibung von Oogie Boogie mehren sich die Anzeichen, dass der böse Buhman ein Comeback plant. Also taucht auch Jack Skellington wieder in Halloween Town auf und hat ein paar Kostüme im Gepäck. Während des Spiels wechseln Sie zwischen drei Outfits, die jeweils mit speziellen Fähigkeiten verbunden sind. Beim Anspielen einer noch recht frühen Version wirkte *The*

Nightmare before Christmas wie ein bizarres Action-Adventure mit witziger Attackenvielfalt. Der „normale“ Jack setzt vor allem Rubber Soul ein, eine grüne Gummipeitsche. Mit ihr können Sie zum Beispiel Gegner greifen und in der Luft rumwirbeln, sich schnell im Kreise drehen und umstehende Feinde verletzen oder tarzanmäßig zu ansonsten unzugänglichen Ecken schwingen. Im Weihnachtsmann-Fummel zieht Jack dagegen verschiedene Geschenke aus seinem Sack, welche zum Beispiel die staunenden Monster vorübergehend lähmen. Im Gewand des Kürbiskönigs sind vor allem feurige Attacken wie das Spucken einer Flammenwerfer-Salve angesagt. „Das Coole ist, dass man jederzeit im Spiel zwischen diesen Kostümen wechseln kann, was viele Freiheiten und Strategien erlaubt“, meint Hironobu Takeshita bei seiner Vorführung. Zum Beispiel als Weihnachtsmann eine Gegner-

gruppe lähmen, dann schnell ins Kürbiskostüm wechseln und die reglose Bande abfackeln.

GERENDERTE PUPPENSTUBE

Takeshita ist sich einer gewissen technischen Ironie des Projekts bewusst: „Der Trend geht dahin, dass Spiele immer realistischer aussehen. Aber hier nutzen wir Computergrafik, um das Aussehen von Puppen nachzubilden. Wir haben viel Zeit investiert, damit die Bewegungen der Spielcharaktere denen des Films sehr ähnlich sind.“ Der düster-komische Look hat viel Charme und die Combo-hungrige Action ein gutes Tempo. Mindestens zehn Levels soll es zu erforschen geben, die neben vielen Gegnern auch einige Puzzles und Dialoge enthalten. „Etwa 70 Prozent Action und 30 Prozent Adventure“, beschreibt Takeshita die spielerische Mischung. Und Sorgen, dass jüngere Spieler mit der elf Jahre

alten Leinwandvorlage nicht mehr viel anzufangen wissen, macht er sich keine: „Uns ist schon klar, dass nicht jeder den Film kennt. Wir machen ein Videospiel mit guter Action und Story – daran können alle ihren Spaß haben.“

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU THE NIGHTMARE ...

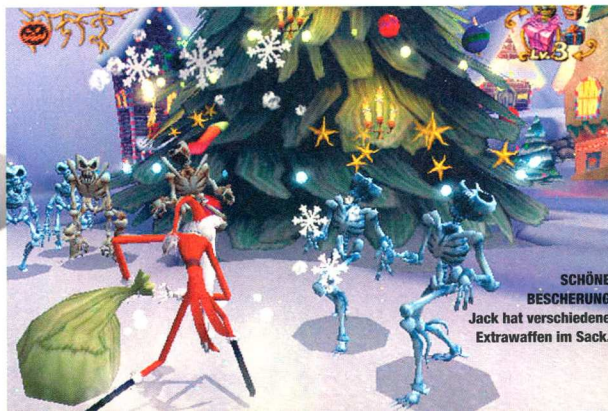
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom Japan
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	10+ Levels

Internet: www.capcom.com

Spieler 1	Termin Oktober
-----------	----------------

FINSCHÄTZUNG GUT

„Nicht nur Fans des Films erfreuen sich am Grafikstil, spielerisch winkt heitere Prügelpeitsch-Action.“



SCHÖNE BESCHERUNG
Jack hat verschiedene Extrawaffen im Sack.



SEELENFÄNGER Gummipeitsche
Rubber Soul greift sich ein Monster.



LEICHT ENTFLAMMBAR
Als Kürbiskönig lassen Sie einiges anbrennen.

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Die Sims, EA, EA GAMES, EA GAMES Logo und EA GAMES sind Marken oder eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation 2 und die PS2 Family logos sind eingetragte Handelsmarken von Sony Computer Entertainment Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA GAMES ist eine eingetragte Marke von Electronic Arts Inc. EA GAMES ist eine eingetragte Marke von Electronic Arts Inc. EA GAMES ist eine eingetragte Marke von Electronic Arts Inc.



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 Schmeusekater 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 harmonieren.



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

MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ/VORMONAT

1 2 Metal Gear Solid 3
2 5 GTA 5
3 NEU Silent Hill 4
4 8 Resident Evil Outbreak
5 3 Gran Turismo 4
6 NEU Hitman: Contracts
7 WE Splinter Cell: Pandora Tomorrow
8 NEU The Getaway 2
9 4 Killzone
10 NEU Firefighter F.D. 18

Nachfolger sind weiterhin sehr gefragt: Solid Snake hat sich diesen Monat wieder an die Spitze gekämpft und auch dahinter rangieren neue Teile bekannter Serien. Umso überraschender ist der Einstieg von Firefighter F.D. 18!

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

DIE KOMMENDEN HITS

Sie wollen wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir Ihnen eine monatlich aktualisierte Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten PlayStation-2-Spiele.

ALIAS



Besser spät als nie: Fürs nächste Heft rechnen wir ganz fest mit einer Testversion von Alias. Allerdings haben wir das schon einige Male gedacht ...

Hersteller: **Acclaim**
Termin: **8. April**
Genre: **Action-Adventure**

DRIV3R



In der nächsten PLAYZONE werfen wir einen genauen Blick auf den aktuellen Stand des dritten Driv3r-Spiels – wurde es wirklich nur aus Marketing-Gründen verschoben?

Hersteller: **Atari**
Termin: **1. Juni**
Genre: **Rennspiel/Action**

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um so können Sie gewinnen:
Um den Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitige Lieblings-SMS 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 „PZ 20“ wenn Metal Gear Solid 2 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 08“ und wählen Sie somit: GTA San Andreas zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

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 658 651, € 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 und SMS teilnehmen.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachteiligung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitwirkender der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 6. April 2004

MOST WANTED

- 01 Alias
- 02 Driv3r
- 03 Final Fantasy XI
- 04 Final Fantasy XII
- 05 Firefighter F.D. 18
- 06 Ghost Recon: Jungle Storm
- 07 Gran Turismo 4
- 08 Grand Theft Auto San Andreas
- 09 Hitman: Contracts
- 10 Killzone
- 11 Kingdom Hearts 2
- 12 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 13 Onimusha 3
- 14 Onimusha Blade Warriors
- 15 Rainbow Six 3
- 16 Red Dead Revolver
- 17 Resident Evil: Outbreak
- 18 ShellShock: Nam '67
- 19 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 20 Syphon Filter: Omega Strain

LESER-CHARTS

- 01 Arc: Twilight of the Spirits
- 02 Castlevania
- 03 Dark Chronicle
- 04 EyeToy: Play
- 05 Everquest Online Adventures
- 06 FIFA Football 2004
- 07 Final Fantasy X
- 08 Final Fantasy X-2
- 09 Football Manager 2004
- 10 Ghostbuster
- 11 Gran Turismo 3
- 12 GTA III
- 13 Grand Theft Auto Vice City (dt.)
- 14 Herr d. Ringe: Rückkehr d. Königs
- 15 James Bond: Alles oder nichts
- 16 Legacy of Kain: Defiance
- 17 Max Payne II
- 18 Medal of Honor: Frontline
- 19 Medal of Honor: Rising Sun
- 20 Metal Gear Solid 2
- 21 Splinter Cell
- 22 Prince of Persia
- 23 Pro Evolution Soccer 3
- 24 Silent Hill 3
- 25 Soul Calibur II
- 26 Sphinx und die verfl. Mumie
- 27 Splinter Cell
- 28 True Crime: Streets of LA
- 29 Twisted Metal Black: Online
- 30 Xiii

FINAL FANTASY XII



Wir sind mal gespannt, ob man in Europa das zwölfte Final Fantasy vor dem elften Teil spielen darf. Teil XII hat wegen seiner Online-Auslegung noch keinen PAL-Termin.

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

FIRE FIGHTER F.D. 18



Mit dem ungewöhnlichen Feuerwehr-Simulator Firefighter F.D. 18 hat Konami überraschend den Sprung in die Top 10 unserer Most-Wanted-Charts geschafft.

Hersteller: **Konami**
Termin: **April**
Genre: **Action**

GHOST RECON: JUNGLE STORM



Das neue Ghost Recon wird für günstige € 29,99 schon einen Tag nach Erscheinen dieser Ausgabe im Handel sein. Ärgerlich, dass uns noch keine Testversion vorliegt.

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **11. März**
Genre: **Action**

GRAN TURISMO 4



In Japan soll Gran Turismo 4 Anfang des Sommers erscheinen, in den USA im Herbst – wie passt das der Europa-Termin „2. Quartal“ ins Bild? Wir sind skeptisch.

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

HEADHUNTER: REDEMPTION



Wenn alles klappt, werden wir für Sie im nächsten Heft den Headhunter-Nachfolger unter die Lupe nehmen – was hat sich wohl seit dem ersten Teil getan?

Hersteller: **Sega**
Termin: **2. Quartal**
Genre: **Action-Adventure**

HITMAN: CONTRACTS



Eidos' berüchtigter Auftragskiller 47 kehrt voraussichtlich im April auf die PlayStation 2 zurück. Bei einer ersten Präsentation sah das Spiel einfach umwerfend aus!

Hersteller: **Eidos**
Termin: **April**
Genre: **Action**

KILLER 7



Ursprünglich sollte das optisch einzigartige Killer 7 nur für Nintendos GameCube erscheinen, jetzt hat Capcom eine PS2-Version angekündigt – mehr dazu in den News!

Hersteller: **Capcom**
Termin: **Ende 2004**
Genre: **Action**

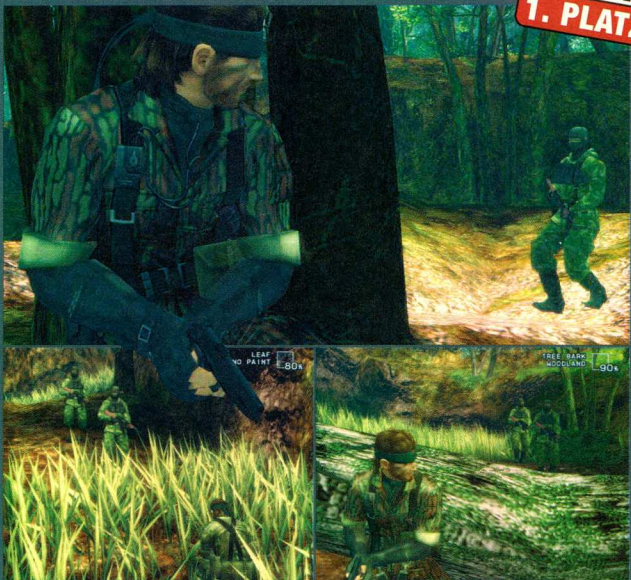
KILLZONE



Lange genug haben wir auf Videomaterial warten müssen, jetzt ist es so weit: Auf der aktuellen PLAYZONE-DVD können Sie Killzone erstmals in Bewegung sehen.

Hersteller: **Sony**
Termin: **September**
Genre: **Ego-Shooter**

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



Im Fall des dritten Metal Gear Solid zeigt sich, dass die Fans auch ohne größere Informationen im Vorfeld den Nachfolger eines großen Hits nicht aus den Augen verlieren: Snake Eater erreichte diesen Monat die Nummer 1 unserer Most-Wanted-Charts! Auf den neuen Bildern sieht man, dass der Tarnungsgrad angezeigt wird!

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

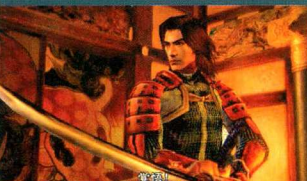
KINGDOM HEARTS 2



Bisher gibt es noch keinen Europa-Termin für das zweite Kingdom Hearts. Angesichts des Erfolgs des Vorgängers ist dies aber nur eine Frage der Zeit.

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

ONIMUSHA 3



In Japan ist das dritte Onimusha-Abenteuer seit Ende Februar erhältlich. Unser riesiger Import-Test zeigt, worauf sich deutsche Fans im dritten Quartal freuen können!

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

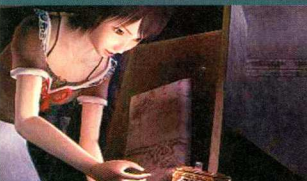
ONIMUSHA BLADE WARRIORS



Wer beide Onimusha-Spiele mehrmals durchgespielt hat und nicht länger auf den dritten Teil warten will, der findet mit dem actionreichen Blade Warriors eine Ersatzdroge.

Hersteller: **Capcom**
Termin: **Mai**
Genre: **Beat 'em Up**

PROJECT ZERO II: CRIMSON BUTTERFLY



Die US-Version des Spiels (dort Fatal Frame II genannt) hat in unserer letzten Ausgabe satte 83 Prozent erreicht – Gruselfans sollten sich den 29. April vormerken!

Hersteller: **Tecmo/Ubisoft**
Termin: **29. April**
Genre: **Action-Adventure**

RAINBOW SIX 3



Nach der hervorragenden PS2-Umsetzung des Xbox-Knallers *Splinter Cell* arbeitet Ubisofts Shanghai-Studio jetzt an der Umsetzung von *Rainbow Six 3*. Mehr ab Seite 18!

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

RED DEAD REVOLVER



Im März will Take 2 das wiederbelebte *Red Dead Revolver* der Presse vorführen, das dann offenbar schon im April in den Läden stehen soll. Wir sind gespannt!

Hersteller: **Rockstar Games/Take 2**
Termin: **April**
Genre: **Action**

RESIDENT EVIL OUTBREAK



In Deutschland will Capcom die Zombies nun im Juni loslassen. Leider hat man sich weiterhin nicht offiziell dazu geäußert, ob es bei uns online spielbar sein wird.

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

MOST WANTED
4. PLATZ

SHELLSHOCK: NAM '67



Neben der Ego-Shooter-Hoffnung *Killzone* (in Zusammenarbeit mit Sony) arbeitet das Guerrilla-Team derzeit auch an dem knallharten Kriegsspiel *ShellShock* für Eidos.

Hersteller: **Eidos**
Termin: **Sommer**
Genre: **Action**

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

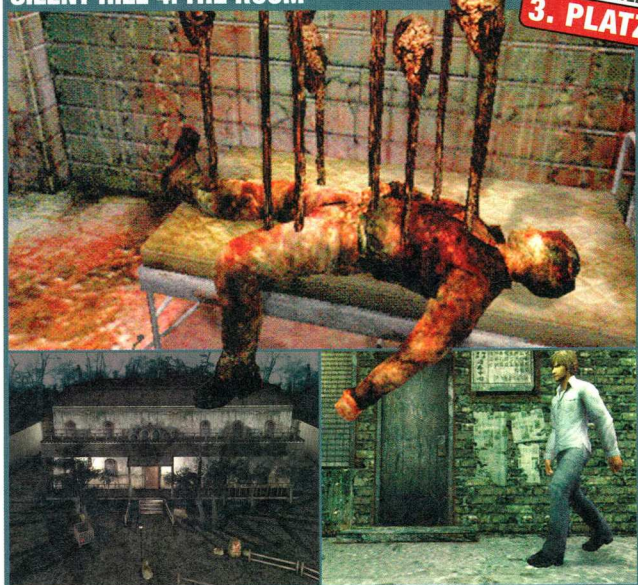


Die PS2-Version von *Pandora Tomorrow* wurde kurz vor der geplanten Veröffentlichung (zeitgleich mit der Xbox-Version am 25. März) nach hinten verschoben.

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **2. Quartal**
Genre: **Action-Adventure**

MOST WANTED
7. PLATZ

SILENT HILL 4: THE ROOM



Der Name *Silent Hill* ist für Konami ein Erfolgsversprechen. Auch der vierte Teil wird bereits von Fans herbeigesehnt, wie der beachtliche dritte Platz in unseren Most-Wanted-Charts deutlich macht. Im Mittelpunkt steht das Wohnzimmer der Hauptfigur, das Sie im Gegensatz zum Rest des Spiels aus der Ego-Perspektive erkunden.

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

MOST WANTED
3. PLATZ

STAR WARS: BATTLEFRONT



Das neue *Star Wars*-Spiel ist unser größtes Vorschau-Thema: Unser US-Korrespondent Heinrich berichtet ab Seite 14 von seinem Besuch bei den Entwicklern!

Hersteller: **LucasArts**
Termin: **Oktober**
Genre: **Action**

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN



Der deutsche Termin „2. Quartal“ ist noch etwas vage, doch vor der US-Version dürfte das neue *Siphon Filter* nicht erscheinen – und die kommt erst Anfang Mai.

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

WAY OF THE SAMURAI 2



Auch ohne das heftige Filmmern des ersten Teils ist *Way of the Samurai 2* noch lange nicht perfekt – lesen Sie auf den Seiten 34 bis 35, warum es trotzdem Spaß macht!

Hersteller: **Capcom/Spike**
Termin: **April**
Genre: **Action-Adventure**

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN



Castlevania
Genre: Action
Wertung: 82%
Konamis Vampirjäger-Serie gibt sich auf der PS2 actionreicher.



Downhill Domination
Genre: Sport
Wertung: 80%
Die Stürze bei diesem Spiel sind selbst beim Zuschauer schmerzhaft.



Dynasty Wrs. 4 XL
Genre: Beat 'em Up
Wertung: 73%
Mehr zu diesem DW-Update finden Sie in der neuen Testübersicht!



Final Fantasy X-2
Genre: Rollenspiel
Wertung: 89%
FF X-2 ist der erste direkte Nachfolger zu einem Final Fantasy-Spiel.



I-Ninja
Genre: Action-Adventure
Wertung: 80%
Namos witzigen Hüpfen haben wir in der letzten PLAYZONE getestet.



James Bond: Alles ...
Genre: Action
Wertung: 85%
... oder Nichts lautet der volle Titel dieses hervorragenden Actionspiels.



kill.switch
Genre: Action
Wertung: 70%
Bei Namos *kill.switch* geht es meist darum, aus der Deckung zu feuern.



Legacy of Kain ...
Genre: Action-Adventure
Wertung: 90%
Mit *Defiance* führt Eidos Soul Reaver und Blood Omen zusammen.



Mafia
Genre: Action
Wertung: 70%
Die Umsetzung des PC-Hits testen wir in diesem Heft ab der Seite 72.



Maximo 2
Genre: Jump & Run
Wertung: 85%
Das zweite *Maximo*-Abenteuer ist klar besser als der knallharte Erstling.



Midway Arcade ...
Genre: Diverse
Wertung: 67%
... Treasures: Midway-Klassiker-Sammlung ist ein Fall für Nostalgiker.



Mojol
Genre: Geschicklichkeit
Wertung: -%
Bis Redaktionsschluss lag uns keine fertige Version dieses netten Spiels vor.



Pitfall
Genre: Jump & Run
Wertung: 79%
Pitfall Harry ist zurück! Lesen Sie mehr dazu in der Testübersicht (S.47).



Puyo Pop Fever
Genre: Denkspiel
Wertung: 75%
Witzige *Tetris*-Variante mit wippelenden Blobs, leider nur für zwei Spieler



Rouge Ops
Genre: Action
Wertung: 77%
Kemcos Beitrag zum dicht gedrängten Untergen „Stealth-Abenteuer“



Sonic Heroes
Genre: Jump & Run
Wertung: 74%
Grafisch enttäuschender Nachfolger der *Sonic*-Adventure-Spiele



Sphinx und die ...
Genre: Action-Adventure
Wertung: 80%
Der wahre Star dieses Action-Adventures ist die verfluchte Mumie.



SpongeBob ...
Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 60%
Und noch ein *SpongeBob*-Spiel – mehr zu *Battle for Bikini Bottom* auf S. 47!



Whiplash
Genre: Jump & Run
Wertung: 78%
Mit *Whiplash* beweist Crystal Dynamics einen schrägen Sinn für Humor.



Wrath Unleashed
Genre: Strategie/Action
Wertung: 73%
Moderne Neubearbeitung des Archon-Konzepts aus Heimcomputer-Zeiten.

MÄRZ

.hack/Infection (Part 1)	25. März
Erster Teil von Bandas Rollenspiel-Reihe (Test S.64)	
Air Ranger Rescue Helicopter	5. März
Rettungspiloten-Simulation für günstige € 20,-	
BDFL Manager 2004	12. März
Codemasters' neuer Fußball-Manager (Test S.78)	
Carmen Sandiego	5. März
Action-Adventure von Bani! Entertainment	
Champions of Norrath	25. März
Das beste Action-Rollenspiel bisher (Test S.50)	
Conan	15. März
TDK bringt den Barbaren auf die PS2 (Test S.68)	
Dragon's Lair 3D	12. März
Die Rückkehr von Ritter Dirk (Kurztest S.47)	
Ein Kater macht Theater	19. März
Das Spiel zum Kinofilm, eher was für die Jüngeren	
Forbidden Siren	10. März
Einzigartiges Gruselabenteuer von Sony (Test S.60)	
Ghost Recon: Jungle Storm	11. März
Günstiger Nachschlag (€ 30,-) für Fans des Vorgängers	
Glass Rose	26. März
Ein neues Abenteuerspiel aus dem Hause Capcom	
Goblin Commander	26. März
Echtzeit-Strategie mit konsolentauglicher Bedienung	
Lethal Skies II	26. März
Action-orientierter Flugsimulator von Sammy	
MaxXed Out Racing	5. März
Budget-Rennspiel (€ 25,-) von Midas Interactive	
Mega Man X7	5. März
Technisch etwas zeitgemäßere Rückkehr des Veteranen	
MTX: Motofart	18. März
Activation versucht sich an einem Motocross-Spiel	
MX Unleashed	19. März
Der neueste Teil von THQs Motocross-Reihe (Test S.83)	
Nightshade	4. März
Direkter Nachfolger der PS2-Version von Shinobi	
R: Racing	26. März
Namos Abkehr von den Ridge-Racer-Wurzeln (Test S.82)	
R-Type Final	26. März
Optisch eindrucksvolles Ballerspiel der alten Schule (Test S.84)	
Rainbow Six 3	25. März
Vielversprechender Taktik-Shooter (Vorschau S.18)	
Risiko: Die Weltherrschaft	25. März
Umsetzung des beliebten Brettspiels (Test in PZ 03/2004)	
Savage Skies	12. März
Um Monate verspätetes Drachenreiter-Actionspiel	
Schumacher Kart World Tour	26. März
Budget-Rennspiel (€ 25,-) von BigBen Interactive	
Scooby Doo! Fluch der Folianten	19. März
Ein weiteres Geschicklichkeitsspiel mit dem Comic-Kater	
SOCOM II: U.S. Navy SEALs	10. März
Sony's Taktik-Shooter geht in die zweite Runde (Test S.56)	
Spawn: Armageddon	12. März
Mittelprägnanter Devil May Cry-Verschnitt (Test in PZ 02/2004)	
Sprint Cars	12. März
Oval-Rennen mit bärenstarken Spezialfahrzeugen	
Spy Hunter 2	5. März
Weitere Neuauflage des Arcade-Klassikers (Kurztest S.48)	
Super Farm	12. März
Knallbunte Action auf dem Bauernhof, Kostenpunkt € 20,-	
Tak und die Macht des Juju	12. März
Witziges Jump & Run für jüngere Spieler (Kurztest S.48)	
Tennis Court Smash	26. März
Budget-Sportspiel von Agetec/BigBen für nur € 15,-	
The Sniper 2	5. März
Scharfschützen-Action von Midas Interactive für € 25,-	
This Is Football 2004	24. März
Sony's neuer Griff nach der PS2-Meisterschale (Test S.76)	

APRIL

Alias	8. April
All-Star Baseball 2005	April
Deadly Skies	April
Firefighter F.D. 18	April
Hitman: Contracts	April
Hyper Street Fighter II	April
Knights of the Temple	15. April
Project Zero II: Crimson Butterfly	29. April
Red Dead Revolver	April
Riding Spirits II	April
Rise to Honour	14. April
Teenage Mutant Ninja Turtles	April
Way of the Samurai 2	30. April
World Championship Pool	30. April
World Championship Rugby	8. April

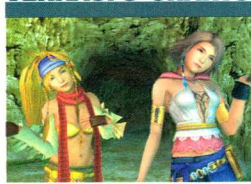
2004

100 Bullets	4. Quartal
Adiboo & die Jagd auf die ...	Mai
Area 51	2. Quartal
Area 51	4. Quartal
Black Nine	4. Quartal
Blowout	2. Quartal
Catan	2004
Cold Winter	4. Quartal
Combat Elite: WWII Paratroopers	4. Juni
Cy Girls	Mai
Driv3r	1. Juni
Fahrenheit	2004
Fight Club	4. Quartal
Ghostmaster	2004
Gradius V	3. Quartal
Gran Turismo 4	2. Quartal
Headhunter: Redemption	2. Quartal
Juiced	4. Quartal
Karaoke Stage	2004
Killer 7	Ende 2004
Killzone	September
Kookabunga	3. Quartal
Leisure Suit Larry: Magna Cum ...	3. Quartal
McFarlane's Evil Prophecy	2004
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	2004
Monster Hunter	2005
Nanobreaker	Ende 2004
NARC	4. Quartal
Neo Contra	Ende 2004
Onimusha 3	3. Quartal
Onimusha Blade Warriors	Mai
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	3. Quartal
Red Ninja	4. Quartal
Resident Evil Outbreak	Juni
Shadow of Rome	Ende 2004
Showdown: Legends of Wrestling 3	Juni
Silent Hill 4: The Room	Ende 2004
SingStar	19. Mai
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2. Quartal
StarCraft: Ghost	2004
Star Wars: Battlefront	Oktober
Syphon Filter: The Omega Strain	2. Quartal
The Bard's Tale	4. Quartal
The Fast & The Furious	Juni
The Nightmare Before Christmas	Oktober
The Red Star	4. Quartal
Van Helsing	2004
WWX Rumble Rose	Ende 2004



DIE BESTEN SPIELE

VERKAUFS-CHARTS



PLATZ/VORMONAT

- 1 **NEU** Final Fantasy X-2
- 2 11 Need for Speed: Underground
- 3 **NEU** Baldur's Gate: Dark Alliance II
- 4 12 Grand Theft Auto Vice City dt.
- 5 **NEU** Legacy of Kain: Defiance
- 6 2 FIFA Football 2004
- 7 8 Medal of Honor: Rising Sun
- 8 5 EyeToy Play (mit Kamera)
- 9 7 Die Sims brechen aus
- 10 11 Grand Theft Auto Doppelpack

Das war ja klar: Die drei Neueinsteiger in diesem Monat sind allesamt seit langem erwartete Nachfolger von Spielen, bei denen die Wartezeit nun wirklich mehr als ausreichend lang war.

Quelle: SATURN

LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT

- 1 3 Grand Theft Auto: Vice City dt.
- 2 1 Final Fantasy X
- 3 13 Medal of Honor: Rising Sun
- 4 5 Need for Speed: Underground
- 5 **WE** Silent Hill 3
- 6 **NEU** Prince of Persia: The Sands of Time
- 7 **WE** Gran Turismo 3 A-spec
- 8 **WE** Tomb Raider – The Angel of Darkness
- 9 **NEU** XIII
- 10 **WE** Timesplitters 2

Die Vorfreude auf das neue *Silent Hill 4* trieb scheinbar viele Leser wieder dazu, sich mit dem dritten Teil zu beschäftigen. Ebenfalls interessant: Endlich werden die Ubisoft-Hits gewürdigt!

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

STRATEGIE/DENKSPIELE



GLADIUS

Angesichts des Mangels an Strategie-Spielen sind solche Hits erfreulich!

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Gladius	Lucas Arts	85%
Ring of Red	Konami	85%
Theme Park World	EA	80%
Age of Empires II	Konami	78%
Worms 3D	Sega	77%
Aliens vs. Predator: Extinction	Fox Interactive	75%

DENKSPIEL/PUZZLE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Bombastic	Capcom	75%
Worms Blast	Ubisoft	72%
Super Bust-A-Move 2	Acclaim	71%

RENNSPIELE



NEED FOR SPEED: UNDERGR.

Die neueste *Need for Speed*-Version erwies sich für EA als Volltreffer.

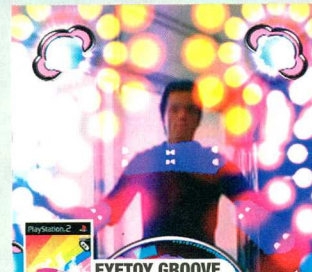
RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
Burnout 2	Acclaim	91%
Colin McRae Rally 04	Codemasters	88%
Midnight Club II	Take 2	88%
DTM Race Driver	Codemasters	86%
Need for Speed Underground EA		86%

FUHRER/ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Crazy Taxi	Acclaim/Sega	88%
Shox	Electronic Arts	87%
Stuntman	Atari	86%
Rumble Racing	Electronic Arts	86%
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	85%
WipEout Fusion	Sony	84%

ENTERTAINMENT



EYETOY GROOVE

Wer von den *EyeToy*-Play-Spielen genug hat, findet hier Nachschub!

MUSIKSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Amplitude	Sony	86%
Frequency	Sony	85%
Space Channel 5 Part 2	Sega	83%
Dancing Stage MegaMix	Konami	82%
Space Channel 5	Sega	82%
Dschungelbuch Groove Party	Ubisoft	79%
Mad Maestro	Edios/Fresh Games	75%
Deutschland sucht den Superstar	Codemasters	75%
EyeToy Groove	Sony	72%
EyeToy Play	Sony	–

KAMPFSPORT



VIRTUA FIGHTER 4 EVO.

Man kann es nicht oft genug sagen: einfach das beste Prügelspiel derzeit!

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%
Soul Calibur II	Namco	87%
Tekken 4	Namco	87%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	82%

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Guilty Gear X2	Sammy	85%
Marvel vs. Capcom 2	Capcom	80%
Capcom vs. SNK 2	Capcom	78%

WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
WWE SmackDown! HCP	THQ	87%
WWE SmackDown! SYM	THQ	85%
Def Jam Vendetta	Electronic Arts	83%

ABENTEUER



LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Endlich ist auch die deutsche Version des neuesten Legacy of Kain-Spiels erhältlich. Für jeden Fan der Serie ein Muss!

ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	92%
Splinter Cell	Ubisoft	91%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	90%
Silent Hill 3	Konami	90%
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	90%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	90%
Onimusha 2 – Samurai's Destiny	Capcom	89%
Deus Ex	Eidos	87%
Silent Hill 2 Director's Cut	Konami	87%

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Jak II: Renegade	Sony	91%
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	90%
Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft	90%
Ratchet & Clank	Sony	90%
Ratchet & Clank 2	Sony	89%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	88%
Rayman Revolution	Ubisoft	88%
Ape Escape 2	Sony	88%
Maximo vs. Army of Zin	Capcom	85%

ROLLENSPIELE



FINAL FANTASY X-2

An dem ungewohnt poppigen Final Fantasy X-2 scheiden sich die Geister. Fest steht, dass es mal was anderes ist!

ROLLENSPIELE (RUNDENBASIERT)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Final Fantasy X-2	Square Enix	89%
Final Fantasy X	Square	89%
Arc: Twilight of the Spirits	Sony	86%
Grandia II	Ubisoft	83%
Kingdom Hearts	Square	83%

ACTION-ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
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%
Summoner	THQ	86%

ACTION



JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Mit dem enorm abwechslungsreichen und actiongeladenen Alles oder nichts schuf EA das beste Bond-Spiel bisher.

ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Grand Theft Auto: Vice City (dt. Fassung)	Take 2	91%
GTA III	Take 2	91%
Zone of the Enders – The 2nd Runner	Konami	87%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	87%
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	86%
James Bond 007: Alles oder Nichts	Electronic Arts	85%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
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%

LIGHTGUN-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Time Crisis 3	Namco	84%
Vampire Night	Namco	83%
Time Crisis II	Namco	83%
Resident Evil Dead Aim	Capcom	76%

SPORT



PRO EVOLUTION SOCCER 3

Scheinbar uneinholbar führt Pro Evolution Soccer die Tabelle im Bereich der Fußball-Spiele weiterhin souverän an.

DIVERSE SPORTARTEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Pro Evolution Soccer 3	Konami	93%
FIFA Football 2004	EA	86%
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%

TRENDSPORT

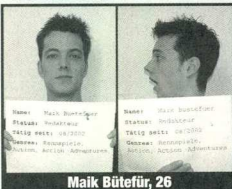
TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Tony Hawk's Underground	Activision	91%
Aggressive Inline	Acclaim	90%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
SSX 3	EA	87%
Freekstyle	EA	87%
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Madden NFL 2004	EA	92%
ESPN NFL Football	Sega	90%
ESPN NHL Hockey	Sega	89%
NBA Street Vol. 2	EA	88%
NHL 2004	EA	87%
ESPN NBA Basketball	Sega	85%
NHL Hitz	Midway	79%

DIE REDAKTION

REDAKTIONSVERHÖR



Maik Bütelfür, 26

Du hast graue Haare – wieso?
Ich bin alt.

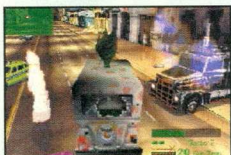
Alt, aber auch weise?
Wie war die Frage?

Dein absolutes Lieblingspiel?
Twisted Metal: Black, weil ich da der beste Spieler bin.

Das kennt doch auch keine Sau.
Deswegen bin ich ja auch der beste Spieler.

Wahnsinn. Was wolltest du den Lesern schon immer mal sagen?
Tragt Kondome! Immer. Auch nachts.

Am 16. März 1977 in Mülheim an der Ruhr geboren, fühlte er sich schon von früher Kindheit an zu bunten Bildchen auf Bildschirmen hingezogen. Seine Karriere als Spieler begann mit einem Intellivision von seiner Patentante. Einige Zeit später forderte ein C64 seine volle Aufmerksamkeit, sorgte für die ersten schlaflosen Nächte und darauf folgende schläfrige Teilnahmen am Schulunterricht. Das Super Nintendo samt *Mario Kart* tief handfeste innerfamiliäre Streitereien hervor, die PlayStation ungläubiges Staunen. Seitdem hat Maik so ziemlich alles im Bereich Action, Action-Adventure und Rennspiele unter die Lupe genommen. Fragt man ihn nach seinen Lieblingsspielen, kommt nach der *Twisted Metal*-Serie, *MDK* und *Prince of Persia – The Sands of Time* lange Zeit erst einmal nichts mehr. Weitere Spiele, die seine Karriere beeinflussten: *Flashback*, *Earthworm Jim*, *Need for Speed*, *Oddworld: Abe's Oddyssey*, *Interstate 76*, *Tetris* und zahlreiche Ego-Shooter. Da er keine Freizeit mehr besitzt, sind Informationen über Aktivitäten abseits der Arbeit rar.



TWISTED METAL Edle Grafik, oder?



HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

... ist ganz begeistert vom Info-Center und hofft, dass es genauso gut ankommt wie der Detail-Check! Ansonsten freut er sich darauf, seinen Grill bald wieder einsetzen zu können.

MICHAEL PRUCHNICKI
25, Leitender Redakteur

... hat unseren Japan-Korrespondenten Warren Harrod in zig Restaurants geschleppt, damit der mal was anderes als immer nur japanische Küche zu essen bekommt.

WOLFGANG FISCHER
32, Leitender Redakteur

... hat in Las Vegas sämtliche Casinos in den Konkurs getrieben und schreibt nur noch zum Spaß bei der PLAYZONE mit. Manchmal glauben wir ihm das sogar.

MAIK BÜTEFÜR
26, Redakteur

... war von *Transformers* förmlich vor den Bildschirm gefesselt und freut sich aufs fertige Spiel. Bis dahin spielt er *Soul Reaver*, *TMBO* und *Backgammon* auf dem Handy.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN
21, Volontär

... hat, nachdem er wieder *FF X-2* (diesmal für die Lösung) durchspielen musste, erst mal genug von RPGs. Stattdessen verbreitet er derzeit als Ninja Angst und Schrecken.

NICO LINDNER
27, Volontär

... genoss vor kurzem im Nürnberger Z-Bau die französische Ska-Band Donkey Skonk. Nach dem heißen Konzert war erst einmal eine Dusche nötig!

HEINRICH LINDHARDT
38, Nordamerika-Korrespondent

... möchte jede Mülltonne und Blumenvase am liebsten im Vorbeigehen zerdeppern – es könnte ja ein Schatz drin sein. Diagnose: zu viele Action-Rollenspiele ...

ROBERT HELLER
23, DVD-Redakteur

... hält es jetzt schon länger als 365 Tage mit denselben Leuten in der PLAYZONE-Container aus – von der versprochenen Million Euro will Hans aber nichts mehr wissen.

STEFANIE SCHETTER
25, DVD-Redakteurin

... hat die Kälte langsam richtig satt und freut sich auf Sonne, Eis am Stiel und Barfußlaufen. Und fast noch mehr auf die letzten beiden *Friends*-Staffeln!!!

MATTHIAS SCHÖFFEL
38, Designer

... wundert sich, dass seine Krokusse nicht aufgehen. Am Silvester-Abend hat er die Blumenzwiebeln, wie das Eichhörnchen in *Ice-Age*, in den gefrorenen Boden gerammt.

STEFANIE SAMANN
24, Junior Designer

... hat nach intensiver Suche den Automechaniker ihres Vertrauens gefunden und lässt jetzt nach und nach ihren Gebrauchtwagen zum Neufahrzeug aufrüsten.

FABIAN HÜBNER
18, Auszubildender Mediendesigner

... verabschiedet sich von der PZ-Leserschaft, um um die Welt zu reisen wie Kane in *Kung-Fu*. Oder realistisch gesagt macht er einfach nur ein neues Heft. :-)

DIE ICONS



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



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



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



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



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

INFO-CENTER

TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: CHAMPIONS OF NORRATH



So muss ein Action-Rollenspiel aussehen: Unsere neue Genrereferenz kombiniert geschickte bekannte Gameplay-Elemente der Konkurrenzspiele mit coolen, neuen Features und einem höchst motivierenden Online-Modus. Ein Muss für Fans von *Dark Alliance*, *Fallout* und Co.

TEST AB SEITE 50



ABENTEUER

CONAN



Das Barbaren-Abenteuer bietet ein solides Action-Adventure mitsamt abwechslungsreicher Spielwelt, zahlreichen Attacken und perfekter Musikkulisse. Die Kamera und Steuerung konnten uns aber nicht ganz überzeugen. **TEST AB SEITE 68**

Hersteller: TDK Mediactive

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
73%	80%	73%	78%

DRAGON'S LAIR 3D



Die dreidimensionale Neuauflage des Laserdisc-Klassikers sieht erschreckend durchschnittlich aus, leidet unter einer schlechten Kollisionsabfrage und ist spielerisch mindestens genauso überholt wie bei der ergrauten Vorlage.

Hersteller: THQ

Termin: 26. März Preis: Ca. € 45,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
54%	52%	—%	52%

FORBIDDEN SIREN



Die Vorstellung, durch die Augen eines Zombies zu sehen, ist schon nicht die angenehmste. Richtig unheimlich wird's, wenn man dabei sich selbst sieht, und genau auf dieser Idee basiert Sonys *Forbidden Siren*. **TEST AUF SEITE 60**

Hersteller: Sony

Termin: 10. März Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
80%	86%	—%	80%

ONIMUSHA 3



Der gelungene Abschluss der *Onimusha*-Serie überzeugt im Japan-Importtest auf der ganzen Linie. Sinnvolle Verbesserungen und eine astreine Präsentation sichern dem Titel den Hit. Fans blättern gleich zu unserem **TEST AB SEITE 90**

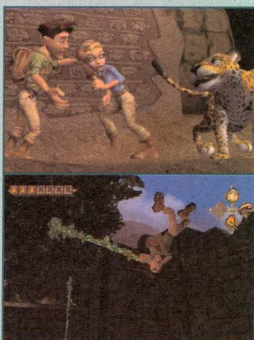
Hersteller: Capcom

Termin: 3. Quartal Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
90%	87%	—%	91%

PITFALL – DIE VERLORENE EXPEDITION

Nach einem Flugzeugabsturz muss der smarte Harry die verstreute Besatzung wiederfinden, edlen Maiden helfen und sich auch noch gegen Bösewichte wehren. Vielfältige Levels, simple Steuerung und detailreiche gute Grafik sorgen für Spielfreude, alleine das manuelle Nachjustieren der Kamera nervt. Dem Hüpf-, Kletter- und Kampfspaß tut dies aber keinen Abbruch – zusätzlich entschädigen auch noch witzige Zwischensequenzen. Nicht nur aufgrund des Schnäppchenpreises eine Empfehlung für die ganze Familie.



Hersteller: Activision

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 40,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
80%	78%	—%	79%

SPONGEBOB ...



SpongeBob und seine Freunde Patrick und Sandy müssen einer Armee Roboter den Garaus machen. Die simplen Jump&Run-Passagen werden dabei durch witzige Minigames aufgelockert. Leider kann die PS2-Version nicht mit den Originalsprechem aufwarten.

Hersteller: THQ

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
56%	64%	—%	60%

TAK UND DIE MACHT DES JUJU



Obleich der Titel klingt, als hätte man sich im Baukasten für Hüpfspiele bedient, überrascht *Tak und die Macht des Juju* mit ordentlicher Grafik, guter Spielbarkeit und viel Liebe zum Detail. Tak hüpf, hangelt und kämpft sich durch elf große Levels, um sein Dorf vor bösen Mächten zu retten. Spielerisch und inhaltlich richtet sich der Titel zwar eher an ein jüngeres Publikum, über die witzigen Zwischensequenzen lachen aber auch ältere Spieler. Nicht nur aufgrund des Schnäppchenpreises eine Empfehlung für Fans des Genres.

Hersteller: THQ

Termin: 12. März Preis: Ca. € 40,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
72%	78%	—%	78%

PSYVARIAR



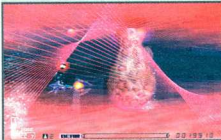
Klassisches Vertikal-Ballerspiel, bei dem Sie Alienraumschiffe vom grafisch tristen Spielhimmel holen. So dünn wie das Handbuch ist der Spaß – *Psyvariar* erhitzt keine Gemüter. Alleine Retro-Fans greifen für günstige 20 Euro zu.

Hersteller: Empire Interactive

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 20,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
34%	70%	—%	64%

R-TYPE FINAL



Die *R-Type*-Serie von Irem zählt u den populärsten Shoot 'em Ups überhaupt und die technisch durchaus zeitgemäße Neuauflage für die PS2 dürfte diesen Ruf noch weiter verfestigen.

TEST AUF SEITE 84

Hersteller: BigBen/Metro3D

Termin: 26. April Preis: Ca. € 50,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
79%	82%	—%	80%

DYNASTY W. 4 XL



Mit diversen Generälen prügeln Sie sich bei *Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends* durch das antike China. Xtreme- sowie der Legend-Modus machen das optisch durchschnittliche Expansion-Pack zu Teil 4 für Fans lohnenswert.

Hersteller: THQ

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 40,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
61%	69%	—%	73%

SOCOM II



Sonys Online-Hit geht in die zweite Runde, wir widmen uns vorerst allerdings nur dem Einzelspieler-Modus. Ob neue Einsätze mit verbesserter Grafik reichen? Wir klären alle Fragen im

TEST AUF SEITE 56

Hersteller: Sony

Termin: 10. März Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
80%	86%	—%	77%

HYPER S.F. II



Man sollte es nicht glauben, aber bis zu dieser PS2-Version gab es noch keine vollständig überzeugende Umsetzung von *Street Fighter III*. Für Fans und Leute mit Nachholbedarf ein Pflichtkauf!

TEST AUF SEITE 86

Hersteller: Capcom

Termin: April Preis: Ca. € 30,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
45%	65%	—%	83%

MAFIA



Kann *Mafia* sich mit *GTA* messen? Die Atmosphäre stimmt, nur leider ist das Gameplay des spannenden Actiontitels zu störrisch. Wie genau sich die Mafia-Simulation auf der Konsole schlägt, erfahren Sie im

TEST AUF SEITE 72

Hersteller: Take 2

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
73%	78%	—%	70%

SPY HUNTER 2



Mit dem verwandlungsfähigen Superauto „Interceptor“ wird durch die Landschaft geheizt und ein Gegner nach dem anderen ausgeschaltet. Abwechslung sucht man dabei vergebens, die Texturen erinnern teilweise an PSone-Spiele.

Hersteller: Midway

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZEL
61%	71%	—%	63%

RISE TO HONOUR



Das Prügelspiel für Leute, die sonst mit Prügelspielen nichts am Hut haben: Die Steuerung ist sehr einfach gehalten (Sie schlagen mit dem rechten Analogstick zu!), die Inszenierung filmartig. Die Hauptrolle „spielt“ Jet Li!

TEST AB SEITE 74

Hersteller: Sony

Termin: 14. April Preis: Ca. € 60,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
79%	73%	—%	71%

ACTION

KAMPFSPORT

RENNSPIELE

MX UNLEASHED



Nein, so richtig was Neues sollte man von einem Motocross-Spiel von THQ nicht erwarten. Dafür bietet auch *MX Unleashed* wieder grundsätzliche Rennaction, diesmal sofort zum Sonderpreis!

TEST AUF SEITE 83

Hersteller: THQ

Termin: 14. April Preis: Ca. € 40,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	INZEL	
74%	72%	79%	76%

R:RACING



Kein arcadeartiger Ridge Racer-Nachfolger, aber auch keine Konkurrenz für die Simulations-Referenz *Gran Turismo*. Ob Rennspielfans dennoch auf ihre Kosten kommen, erfahren Sie im

TEST AUF SEITE 82

Hersteller: Sony

Termin: 26. März Preis: Ca. € 60,-

INZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
66%	73%	65%	70%

ROLLENSPIELE

.HACK//INFECTION



Und da sag' noch mal jemand, das Rollenspielgenre wäre tot. Die innovative Rollenspielserie *.hack* ist eigentlich offline spielbar, simuliert aber eine komplexe Online-Welt. *Infection* ist der erste von vier Teilen!

TEST AUF SEITE 50

Hersteller: Bandai/Atari

Termin: 25. März Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	78%	—%	80%

CHAMPIONS OF ...



... *Norath* baut auf den Stärken der beliebtesten Reihe *Baldur's Gate: Dark Alliance* auf und bietet gegenüber den „Originalen“ viele entscheidende Verbesserungen. Unserer Meinung nach die neue Referenz!

TEST AB SEITE 50

Hersteller: Ubisoft

Termin: 25. März Preis: Ca. € 60,-

INZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
89%	84%	90%	90%

BDFL MANAGER 2004



Alle Jahre wieder: Der neue Fußball-Manager von Codemasters ist zwar optisch alles andere als auf dem neuesten Stand, spielt sich dafür flottes als die lang laufende Konkurrenz von Electronic Arts.

TEST AUF SEITE 78

Hersteller: Codemasters

Termin: 12. März Preis: Ca. € 60,-

INZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
50%	72%	83%	83%

TIF 2004



Ist neben dem Gameplay-König *Pro Evolution Soccer 3* und dem lizenzierten Präsentations-Meister *FIFA* noch Platz für ein weiteres Fußballspiel? Sony meint „ja!“ und schickt *TIF 2004* ins Rennen.

TEST AB SEITE 76

Hersteller: Sony

Termin: 24. März Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	INZEL	
73%	75%	70%	68%

SPORT

DIE SIMS



Architektur-Programm plus Tamagotchi-Familie: Gestalten Sie virtuelle Puppenstuben und versorgen Sie deren Bewohner! Das komplexe Prinzip macht süchtig, spielt sich auf der PlayStation 2 im Gegensatz zum PC-Original jedoch etwas zäh.

Hersteller: Electronic Arts

Termin: Erhältlich Preis: Ca. € 30,-

INZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	58%	40%	80%

SOCOM



Kurz nach der Veröffentlichung von *SOCOM II* wird Sony den Erstling als günstige Platinum-Version wiederveröffentlichen. Lesen Sie in unserem großen Detail-Check auf Seite 59, welcher der beiden Teile besser und eher sein Geld wert ist!

Hersteller: Sony

Termin: 31. März Preis: Ca. € 30,-

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	INZEL	
76%	86%	85%	76%

PLATINUM

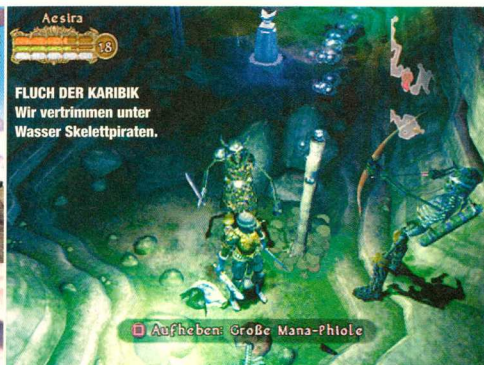


Champions of Norrath

Ubisoft greift nach der **Action-RPG-Genrekronen**.

SPIEL DES MONATS





Wer auf Action-RPGs steht, hat momentan wirklich allen Grund zur Freude. Kürzlich erst sind mit *Baldur's Gate: Dark Alliance II* und *Fallout: Brotherhood of Steel* zwei exzellente Vertreter dieses Genres auf der PS2 erschienen. Bis Ende des Jahres sollen dann mit *Combat Elite*, *Forgotten Realms* und *The Bard's Tale* noch drei potenzielle Hits folgen, mal ganz abgesehen von bisher unbekannten Spielen, die es bestimmt auf der E3 zu sehen gibt. Das ist aber noch nicht alles. Am 25. März steht nämlich ein weiterer Titel in den Regalen, der über ausreichend Potenzial und Spieltiefe verfügt, um Rollenspielfans monatlang vor den Schirm zu fesseln.

MEHR ALS STUMPFES GEHACKE
Die Rede ist von *Champions of Norrath*, angesiedelt im *EverQuest*-Universum. Diese

RPG-Welt, die bisher online-aktiven PC- und PS2-Spielern vorbehalten war, eignet sich nicht nur als Schauplatz für komplexe MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games), sondern auch für das eher simple Hack&Slay-Spielprinzip, das CoN zugrunde liegt. Wie von den zahlreichen, hochqualitativen Genrekonkurrenten gewohnt, schnetzelt man sich auch beim neuen Ubisoft-Titel in Third-Person-Perspektive durch Horden von Monstern, sammelt Gegenstände und verbessert Level für Level den eigenen Helden. *Champions of Norrath* ist spieltechnisch aber beileibe kein seelenloser, langweiliger Klon von *Dark Alliance II*. Schon nach kurzer Einzelzeit offenbart sich eine eigenständige, lebendige Rollenspielwelt, die sich in Größe, Komplexität und Detailreichtum hinter keinem anderen Hack&Slay-RPG verstecken muss. Im Gegenteil: Man hat das Gefühl, die Ent-

wickler hätten sich die komplette Genrekonzurrenz plattformübergreifend genau angeschaut, um in ihrem neuen Machwerk konzeptionelle Fehler zu vermeiden und ein möglichst perfektes Spielerlebnis zu kreieren.

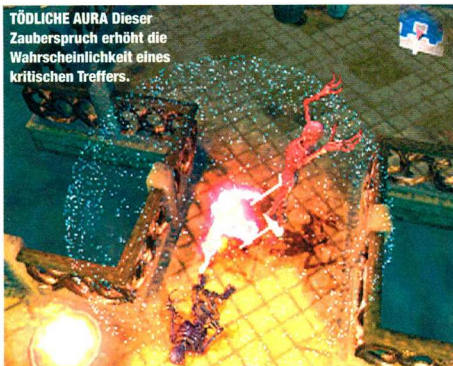
KERKERKLOPPEN FÜR VIER

Um es vorwegzunehmen, dieses Unterfangen ist nicht zuletzt dank der genialen Verbindung von Einzel- und Mehrspielermodus mehr als gelungen. Charaktere, die Sie in mühevoller Kleinarbeit in der Solokampagne hochgepöppelt haben, können nämlich jederzeit für Multiplayer-Gemetzel verwendet werden. Während man bei *Fallout*, *Dark Alliance* & Co. gerade mal zu zweit die Kerker säubern darf, dürfen Sie bei CoN sogar zu viert spielen. Neben einem witzigen Offline-Mehrspielermodus, für den man nur (bis zu) drei Freunde und ein Multitap braucht (siehe

Extrakasten „Multiplayer auf dem Sofa“), hat Ubisoft Besitzern eines Netzwerkadapters auch einen formidablen Online-Modus spendiert. Da *Champions of Norrath* in den USA ein wenig früher erschienen ist als in Deutschland, konnte sich unser Nordamerikakorrespondent Heinrich Lenhardt damit schon ausgiebig beschäftigen. Seine Eindrücke finden Sie in dem Extrakasten „Multiplayer im Internet“. Aber auch für Spieler, die keinerlei Antrieb haben, das Hack&Slay-Vergnügen mit anderen zu teilen, bietet der Titel ausreichend Langzeitmotivation. Abgesehen davon, dass sich alle fünf Charakterklassen unterschiedlich spielen, sorgen verschiedene Schwierigkeitsgrade dafür, dass man nach einmaligem Durchspielen CoN nicht einfach zur Seite legt. Die Entwickler haben ganz gut beim PC-Klassiker *Diablo* geklaut. Man kann das Spiel auf der mittleren Stufe nur starten,



TÖDLICHE AURA Dieser Zauberspruch erhöht die Wahrscheinlichkeit eines kritischen Treffers.



INFO MULTIPLAYER IM INTERNET

Steigert der Netzwerk-Adapter den Spielgenuss?

Die **PLAYZONE-Außenstelle Vancouver** hat den **Online-Modus** schon mal mit der **amerikanischen Verkaufsversion** getestet.

Ein ganz normaler Freitagabend: Die einen steuern den nächsten gastronomischen Betrieb für entspannte Geselligkeit an, die anderen treffen lieber neue Leute in der Spielwelt von *Champions of Norrath*. Mit bemerkenswerter Leichtigkeit gelingt die Verbindung zur Onlinespiel-Lobby. User-Konto oder Passwort sind nicht nötig, Charaktere lassen sich fix aus bestehenden Spielständen von der Memory Card importieren. Dann ist aber Geduld angesagt, denn Sie können nicht einfach in eine laufende Partie hineinspringen. Die maximal vier Online-Helden müssen gleichzeitig beginnen; Startpunkt ist immer der letzte Speicherpunkt des importierten Charakters vom Gastgeber. Freie Slots in sich formierenden Gruppen sind schnell gefüllt, aber einige Partys akzeptieren nur USB-Mikrofon-Benutzer. Am besten veranstalten Sie selber ein Spiel: Nicht mal eine halbe Minute dauert es, bis sich drei andere Charaktere zu unserem weiblichen Schattenritter Lola gesellt haben. Letzte Hürde: Habe ich vernünftige Spieler in der Gruppe oder ein paar Schnarchnasen, die nichts von Teamwork halten? Aber sobald vier etwa gleich starke Charaktere richtig loslegen, gibt's kein Halten mehr. Im Eilakt erklimmen Sie neue Levels, die Kombinationen verschiedener Zauber- und Waffen-Effekte sehen irre aus – auch wenn's manchmal ein klein wenig unübersichtlich wird. Nett: Alle Fortschritte, die ein Charakter online macht, werden auch auf den Einzelspieler-Modus übertragen.

Fazit: Wenn man mal eine gute Gruppe erwischt hat, macht der Online-Spielbetrieb verflücht viel Spaß – aber bis es so weit ist, kann's ein Weilchen dauern. Am besten verabreden Sie sich mit ein paar Freunden zu einem privaten Spiel.



MITSPIELZENTRALE Diese Gruppen warten auf Verstärkung, bevor sie aufbrechen.

STILLE TEILHABER Von der Aura-Wirkung einiger Fähigkeiten profitieren alle Charaktere.

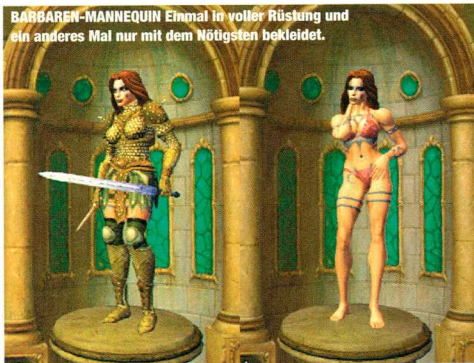
wenn man mindestens Level 20 (von maximal 50) erreicht sowie das Spiel einmal auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade durchgezockt hat.

SCHWIERIGE CHARAKTERWAHL

Bevor man sich jedoch daran machen kann, in fünf Missionen die verschiedenen Landstriche Norraths aus den Klauen des Bösen zu befreien, muss man sich erst einmal für einen Spielercharakter entscheiden. Anders als beim Genrekonkurrenten *Fallout* ist es hier von großer Bedeutung, welche der fünf Klassen (Barbarenkrieger, Walddelf-Walddläufer, Eruditen-Zauberer, Hochelfen-Kleriker und Dungelelf-Schattenritter) Sie auswählen. Die verschiedenen Charaktere unterscheiden sich nicht nur in ihren vier Grundattributen, sondern auch in den zahlreichen Fähigkeiten, die sie im Laufe des Spiels erlernen können. Welche dies im Einzelnen sind, wann man sie erlernen kann

und welche Stufe man schon erreicht hat, geht aus einem Baumdiagramm auf dem Charakterbildschirm hervor. Barbaren lernen mit der Zeit den Umgang mit zwei Waffen gleichzeitig, Kleriker können Untote bannen und Walddläufer Explosivpfeile abfeuern. Bei jedem Level-Aufstieg darf man sowohl die Grundattribute aufwerten als auch Fertigkeiten aufbessern. Ob man gern alles können möchte oder sich auf eine bestimmte Sparte von Fähigkeiten spezialisiert, bleibt jedem selbst überlassen. Über das Analog-Steuerkreuz lassen sich alle verfügbaren Fertigkeiten im Spiel aufrufen. Zweien davon dürfen Sie einen Hotkey zuordnen, mit dem man den jeweiligen Zauberspruch oder Spezialangriff, der selbstverständlich Magiepunkte kostet, jederzeit auslösen kann. In Multiplayer-Matches wirken sich viele Fertigkeiten nicht nur auf den eigenen Helden, sondern auch auf die anderen Charaktere aus. Ein gutes Beispiel hierfür ist die Fähigkeit

BARBAREN-MANNEQUIN Einmal in voller Rüstung und ein anderes Mal nur mit dem Nötigsten bekleidet.



„Kritischer Treffer“. Halten sich andere Spielfiguren in der als Glocke dargestellten Aura Ihres Helden auf, erhöht sich bei diesen die Wahrscheinlichkeit, einen besonders wirkungsvollen Angriff zu landen.

KLEIDER MACHEN LEUTE

Wie sich Ihre Spielfigur im Kampf mit den bösen Mächten schlägt, hängt aber nicht nur von Charakterwerten und Spezialfähigkeiten ab. Waffen, Rüstungsteile, magischer Schmuck und diverse Utensilien sind mindestens genauso wichtig, wenn man einen schlagkräftigen, vielseitigen Helden haben möchte. Jeder Charakter kann eine Nah- und eine Fernwaffe tragen, fünf Rüstungsteile (Helm, Oberтел, Hose, Stiefel und Handschuhe) und diverse Schmuck-Accessoires. Die ständige Jagd nach besserer Ausrüstung ist neben dem Auflevlen des eigenen Charakters die Hauptmotivationsquelle in jedem Action-RPG. Was man geplät-

eten Feinden nicht abnimmt oder nicht in Schatzkisten findet, muss man sich eben für teuer Gold von Händlern kaufen. Da die Tragekapazität des Helden vom Stärkeattribut abhängt und daher beschränkt ist, kommt man nicht umhin, des Öfteren einen Abstecher in die gut sortierten Läden zu machen. Abhängig von der Qualitätsstufe ist es möglich, nahezu jeden Ausrüstungsgegenstand obendrein durch das Einsetzen von magischen Edelsteinen mit besonderen Fähigkeiten zu versehen. Man kann zum Beispiel einfache Waffen mit zusätzlichem Feuerschaden aufbessern oder Rüstungsteilen eine intelligenzsteigernde Wirkung verpassen. Ob man die jeweilige Waffe samt Bonus-eigenschaft überhaupt verwenden kann, hängt davon ab, ob man schon die nötige Mindeststufe dafür erreicht hat. Neben diesen „normalen“ magischen Gegenständen gibt es natürlich auch eine ganze Reihe einzigartiger Ausrüstungsstücke, die mit goldener



DER HERR DER RINGE

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.



GAME BOY ADVANCE™

PlayStation 2

PC CD-ROM

NEW LINE CINEMA

Challenge Everything

rdk.eagames.de



MUTIERTE SKORPIONE?
Fallout lässt grüßen!

INFO MULTIPLAYER MIT MULTITAP

Monsterhacken für vier Offline-Abenteurer

Kein DSL-Anschluss verfügbar? Kein Problem: In CoN können vier Helden Norrath auch offline retten.

Alles, was man dazu braucht, ist logischerweise ein Multitap und ein wenig Geduld. Letztere ist anfangs nötig, um sich an das teilweise unübersichtliche Gewusel der Spielfiguren auf dem Bildschirm und die leicht veränderte Spielmechanik zu gewöhnen. Schon nach kurzer Zeit entwickelt sich aber – passende Mitspieler vorausgesetzt – aus einem zusammengewürfelten Haufen eine schlagkräftige Heldentruppe, die durch Teamwork auch mit den stärksten Gegnern fertig wird. Da Erfahrungspunkte nur dem gutgeschriebenen werden, der einem Gegner den Todesstoß versetzt, ist von Beginn an für eine freundliche Rivalität zwischen den Spielern gesorgt. Auch wertvolle Gegenstände liegen logischerweise nur einmal herum, was schnell zu einem regen Tauschhandel führt.

Fazit: Nicht ganz so ausgereift wie der Online-Mehrspielerpart, aber dennoch eine große Gaudi für Zockpartys mit Freunden.



HELDENGEWUSEL Da ist was los: Zu viert auf einem Schirm wird das Gemetzel manchmal ein wenig unübersichtlich.



Schrift gekennzeichnet und nicht selten auch einer bestimmten Klasse vorbehalten sind.

RUNDUM GELUNGEN

Über die Präsentation von *Champions of Norrath* kann man eigentlich nur eins sagen: Hier stimmt (fast) alles. Die drei Kameraperspektiven ermöglichen es dem Spieler, das schnelle Gemetzel so zu erleben, wie er es gerne möchte: Nahe am Geschehen, mit etwas mehr Übersicht oder in weit entfernter Draufsicht. Egal für welche Ansicht man sich entscheidet, das Spiel läuft absolut flüssig und sieht in allen drei Perspektiven einfach fantastisch aus. Das gilt nicht nur für die liebevoll gestalteten, gut animierten Gegner, sondern auch für die detailreichen, großen Levels und vor allem für die erstklassigen Grafikeffekte. Wenn bei Multiplayer-Spielen

alle Charaktere ihre Spezialfähigkeiten nutzen, kann man zu Recht von einem Effektfeuerwerk sprechen. Hintergrundmusik und Soundeffekte sind ebenfalls gelungen und tragen zu einer stimmigen Gesamtatmosphäre bei. Lediglich die deutsche Sprachausgabe vermiest das ansonsten außerordentlich gute Gesamtbild ein wenig. Die Sprecher wirken zwar bemüht, verfügen aber nicht über das nötige Etwas, mit dem der Gesamteindruck perfekt gewesen wäre. Aber auch diese Tatsache ist nicht wirklich schlimm. Auf der Dual-DVD von CoN befindet sich neben der deutschen und französischen Fassung des Spiels auch die englische, bei der die Sprachausgabe zwar ebenfalls nicht ganz perfekt ist, das deutsche Pendant aber dennoch um Längen schlägt.

WOLFGANG FISCHER



DETAIL-CHECK CHAMPIONS OF NORRATH

Der neue Champion kommt von Ubisoft

So schnell kann's gehen. Gerade mal drei Monate ist es her, dass wir in der PZ 01/04 einen neuen Genrekönig gekrönt haben, da steht schon der Thronfolger mit gezücktem Dolch auf der Matte. Was *CoN* so besonders macht, können Sie unserem Vergleich mit *Fallout* und der bisherigen Referenz *Dark Alliance II* entnehmen.



CHAMPIONS OF NORRATH

GAMEPLAY ★★★★★

Cooler Action-Genetzelt mit gutem Setting und der typischen, süchtig machenden Hack&Slay-Spielmechanik.

Steuerung: Sehr gelungen und obendrein übersichtlich

Spielverlauf: In insgesamt fünf Kapiteln bereist man viele verschiedene Schauplätze im EverQuest-Universum, die von zahlreichen Monstern befreit werden müssen.

Schwierigkeitsgrad: Einstellbar, drei Stufen. Bevor man sich an einem höheren Schwierigkeitsgrad versuchen darf, muss man das Spiel zuvor auf einer niedrigeren Stufe durchzocken.

UMFANG ★★★★★

Gut zehn bis 15 Stunden muss man sich schon mindestens Zeit nehmen, wenn man nach harten Kämpfen die Endsequenz von *CoN* sehen will. Damit ist das Spiel natürlich noch lange nicht beendet. Online wie offline mögliche Mehrspielerpartien und drei Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, dass man gern nach Norrath zurückkehrt.

Story: Die Handlung ist wenig originell: Was anfangs wie ein simpler Krieg zwischen Orks, Goblins und Elfen aussieht, wird zu einer Bedrohung für ganz Norrath.

Charaktere: 5 (mit Auswahl männlich/weiblich)

Online-Modus: Ja

Maximale Anzahl von Mitspielern beim Offline-Koopmodus: 4

Levels: 40+

Wiederspielwert: Nicht zuletzt dank des genialen Online-Modus ist der Wiederspielwert enorm. Alle Charakterklassen spielen sich sehr unterschiedlich.



GRAFIK & SOUND ★★★★★

Sehr schön: Liebevoll und detailreich gestaltete Levels, gute Animationen und fantastische Effekte bei Zaubersprüchen bestimmen bei *Champions of Norrath* das Bild.

Kamera: Wie bei der Konkurrenz frei drehbar. Drei Perspektiven (nah, mittel und fern) sorgen für Überblick und Kampfatmosphäre.

Sprachausgabe: Mäßige deutsche Sprecher, Glicklicherweise wird *CoN* auf einer Dual-DVD ausgeliefert, die auch die (bessere) englische Sprachausgabe beinhaltet.

Sound & Musik: Die akustische Seite ist sehr atmosphärisch und passend.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

BALDUR'S GATE: D.A. II

GAMEPLAY ★★★★★

Obwohl *Dark Alliance II* nur eine Art „RPG light“ mit viel Action-Geluppe ist, macht es einfach süchtig.

Steuerung: Einfach, aber dennoch gut gelungen

Spielverlauf: Ausgehend von der Operationsbasis Baldur's Gate, erfüllt man zahlreiche Aufträge, indem man sich durch Massen von Feinden metzelt.

Schwierigkeitsgrad: Einstellbar, vier Stufen. Wer sich vorgenommen hat, das Spiel mit einem magischen Charakter zu lösen, sollte vorsichtig und taktisch vorgehen.

UMFANG ★★★★★

Einfach riesig. Selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad dauert es locker zehn Stunden, bis man sich einmal durch das stimmige D&D-Szenario gemetzelt hat. Wer alle Nebenaufgaben lösen will und fleißig Waffen bastelt, hat definitiv noch länger zu tun. Es lohnt sich auf jeden Fall, das Abenteuer mit einem anderen Charakter anzugehen.

Story: Es gilt, die Helden des ersten Teils zu retten und Mordoc, SeLannere daran zu hindern, Baldur's Gate mithilfe des Onyx Towers einzunehmen.

Charaktere: 5

Online-Modus: Nein

Maximale Anzahl von Mitspielern beim Offline-Koopmodus: 2

Levels: 40+

Wiederspielwert: Sehr hoch. Alle Charaktere spielen sich unterschiedlich. Der geniale Zweierspielermodus sorgt für zusätzliche Langzeitmotivation.



GRAFIK & SOUND ★★★★★

Dark Alliance II steht dem seinerzeit optisch wegweisenden ersten Teil grafisch in nichts nach und bietet optisch ansprechende Levels und hervorragende Effekte.

Kamera: Frei drehbare Kamera, welche die Action von oben mit zwei verschiedenen Perspektiven einfängt, eine nah, die andere fern.

Sprachausgabe: Durchweg ordentliche, deutsche Sprachausgabe, wiewohl die Sprecher zuweilen recht gelangweilt klingen. Englischer Ton ist nicht anwählbar.

Sound & Musik: Auch für *Dark Alliance II* gilt: sehr atmosphärisch und passend

GESAMTWERTUNG

★★★★★

FALLOUT: BROTHERHOOD O. S.

GAMEPLAY ★★★★★

Fallout hat noch weniger RPG-Elemente als *DA II*. Dies wirkt sich aber nicht negativ auf den Spielspaß aus.

Steuerung: *Fallout* steuert sich keinen Deut schlechter als *DA II*.

Spielverlauf: Prinzipiell nicht viel anders als *DA II* – mit dem Unterschied, dass es drei Kapitel gibt, die jeweils komplett an einem anderen Ort spielen.

Schwierigkeitsgrad: Einstellbar, vier Stufen. Wer nicht blindlings durch die Levels läuft, sollte mit *Brotherhood of Steel* keine allzu großen Probleme haben.

UMFANG ★★★★★

Hier geben sich die drei Spiele nicht viel, *Brotherhood of Steel* steht den Fantasy-Vorbildern in Sachen Größe in nichts nach. Gut zehn Stunden sollte man auf jeden Fall einrechnen, um die Endsequenz zu sehen. Neue Charaktere laden zwar zu einem erneuten Abstecher ins Wasteland ein, bieten spielerisch aber nichts Neues.

Story: Die Bruderschaft schickt Sie in ein kleines Städtchen, um das Verschwinden von ein paar Kameraden zu untersuchen. Natürlich haben die Mutanten damit zu tun!

Charaktere: 3 (+3 freischaltbare)

Online-Modus: Nein

Maximale Anzahl von Mitspielern beim Offline-Koopmodus: 2

Levels: 40+

Wiederspielwert: Vor allem aufgrund des coolen Koop-Modus hat man mit *BoS* langfristig Spaß. Die Spielfiguren unterscheiden sich nicht sehr voneinander.



GRAFIK & SOUND ★★★★★

BoS sieht nicht ganz so spektakulär wie die Konkurrenz aus, was nicht zuletzt auch am Setting des Spiels und dem Fehlen von aufwendigen Magie-Effekten liegt.

Kamera: Vergleichbar mit *Dark Alliance II*, mit dem Unterschied, dass es nur eine einzige, ferne Kameraperspektive gibt.

Sprachausgabe: Die deutsche Fassung des Spiels bietet neben deutscher auch englische Sprachausgabe. Beide sind als überaus gelungen zu bezeichnen.

Sound & Musik: Stimmungsvoll, aber nicht überragend

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SUPER



Heinrich Lenhardt

schreddert sich genüsslich durch.

Action-RPGs haben auf mich eine ähnlich unwiderstehliche Suchtwirkung wie Nugatsschokolade – und *CoN* ist quasi die 300-Gramm-Tafel unter den Fantasy-Hackfesten. Das Spielprinzip wandelt in der goldenen Mitte zwischen Monsterkill-Marathon und rollenspielerischem Charakter-getüfel. Das weicht im Prinzip nicht groß von der bewährten *Diablo* *Dark Alliance*-Formel ab, ist aber nahe – zu perfekt gemacht mit Spitzenleistungen bei Grafik und Musik, sattem Umfang und knisternder Motivation.

MEIN FAZIT SUPER



Wolfgang Fischer

verflucht innorauk.

Ich kann mich Heinrich nur anschließen: *CoN* macht absolut süchtig! Ich habe mich jetzt schon über 30 Stunden on- und offline damit beschäftigt und ein Ende ist noch nicht abzusehen. Sogar das zweite Durchzocken mit demselben Charakter macht viel Spaß, da man von Beginn an mit coolen Gegenständen bombardiert wird. Grafisch ist das Hack&Slay-Spektakel eine Klasse für sich und verweist die Konkurrenz klar auf die Plätze.

TEST CHAMPIONS OF NORRATH

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Sony Online Entertainment
Genre:	Hack&Slay-RPG
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	10-15 Stunden

Internet: www.championsgame.net

Spieler	Termin
1-4 (online)	25. März

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

- Geniale Mehrspielermodi
- Erstklassige Präsentation
- Enorme Langzeitmotivation
- Gute Steuerung

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
89%	84%	90%	90%

„Ein fantastisches Spielerlebnis: umfangreicher, vielseitiger und schöner als die Action-RPG-Konkurrenz!“

SOCOM II

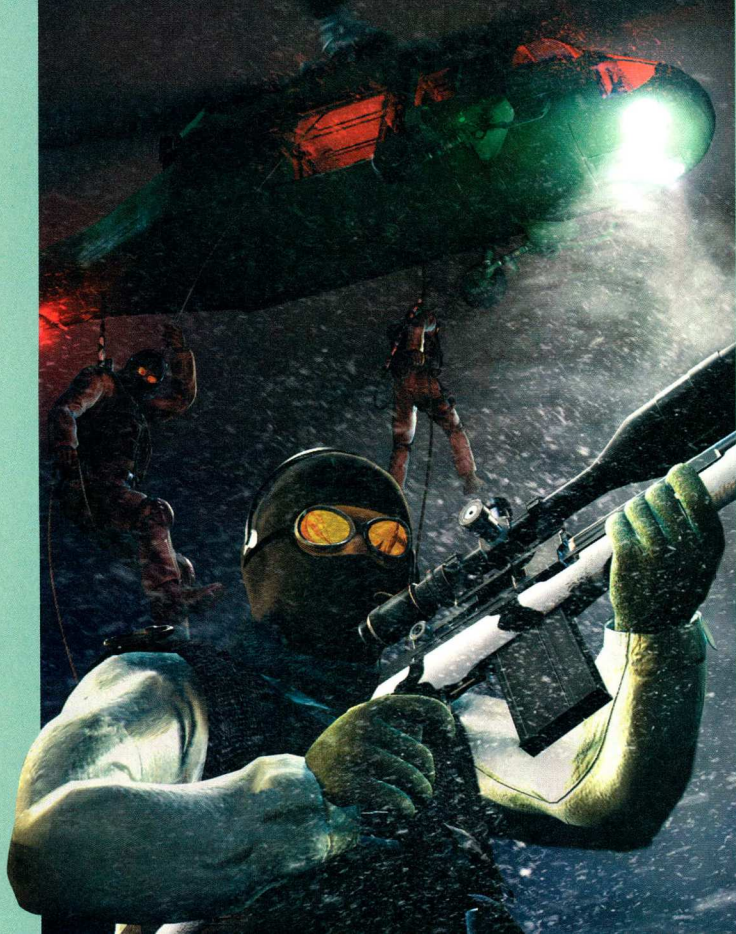
U.S. Navy SEALs

VIDEO Das
erfolgreichste
Online-Spiel für
die PlayStation 2
bekommt die
lang erwartete
Fortsetzung!

Online-Spieler können es kaum noch erwarten, dass *SOCOM II* endlich in die Verkaufsregale kommt. Der Mitte letzten Jahres erschienene Vorgänger erfreut sich im Internet immer noch größter Beliebtheit und ist im Online-Sektor auch die klare Nummer 1. Kein anderes Spiel bietet so viel Umfang und vor allem so viele Mitspieler. Da unsere Testversion online noch nicht ausreichend testfähig war, beschränken wir uns bei der Wertung vorerst auf den Einzelspielermodus, liefern Ihnen aber in der nächsten Ausgabe einen umfassenden Online-Test nach.

FORTSCHRITT DURCH TECHNIK

Schon Teil 1 bot Solo-Spielern eine ganze Menge. Entwickler Zipper Interactive hat sich offensichtlich nicht nur auf seinen Lorbeeren ausgeruht, sondern versucht, einen würdigen Nachfolger zu kreieren. Auffälligste Neuerung ist die Grafik. Die Umgebungen bieten erheblich mehr Details als vormals und dank schicker Texturen gehen die Levels diesmal sogar ohne Probleme als hübsch durch. Schade, dass man viele der Landschaften häufig größtenteils durchs (cool gestaltete) Nachtsichtgerät betrachten muss, wenn man auch wirklich Gegner ausmachen will. Die Sichtweite ist zwar immer noch durch Nebel und die alles verschluckende Dunkelheit eingeschränkt, reicht aber aus. Nichts verändert wurde dagegen am grundsätzlichen Spiel- und Missionsaufbau. Ihr Team



wird um die ganze Welt geschickt, um an den unterschiedlichsten Orten böse Menschen an bösen Taten zu hindern. Ein richtiger roter Story-Faden existiert nicht, dennoch sind jeweils drei Missionen miteinander verknüpft. Vor dem Einsatz dürfen Sie im aufgeräumten und informativen Briefing alle relevanten Informationen in Empfang nehmen, Karten des Einsatzgebietes begutachten und Ihr komplettes Team individuell ausstatten. Diese Truppe besteht immer noch aus Ihnen und drei Mitstreitern, von denen zwei einen separat zu befehligenden Trupp darstellen. Zu viert ballern Sie sich durch dicht bewachsenen Dschungel, kassieren terroristische Anführer in südamerikanischen Kleinstädten ein und geleiten Spezialisten durch russische Silos. *SOCOM II* bietet mehr Vielfalt als der Vorgänger und zudem auch einige dramatische Auseinandersetzungen mit größerem Gerät wie beispielsweise Helikoptern.

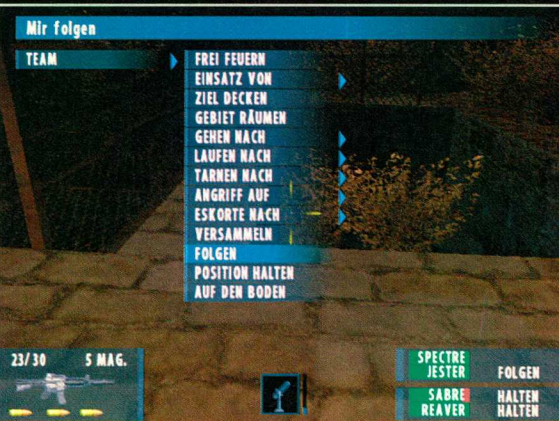
Wieder wird das Headset unterstützt und verleiht der Solo-Kampagne einen besonderen Reiz. Optional dürfen Sie Befehle an Ihre Kollegen nämlich auch ins Mikrofon brabbeln, anstatt diese per Gamepad auszuwählen. Das klappt genauso gut wie im ersten Teil, ist aber nicht unbedingt immer schneller als über das On-Screen-Menü. Leider sind einige Befehle immer noch recht umständlich zu formulieren. So müssen Sie, um den Trupp schlicht in Richtung Fadenkreuz rennen zu lassen, jedes Mal „Team – laufen nach – Fadenkreuz“ sagen. Das wäre auch einfacher zu realisieren gewesen. Trotz dieser Detailschwächen kann das System der Befehlsvergabe überzeugen. Eher unfreiwillig komisch muten einige Antworten Ihrer Kameraden an. Treffer quittieren Ihre Kollegen beispielsweise gerne mal mit einem markigen „Ich habe keine Zeit zu bluten“.

TROTTEL IM TEAM

Bereits im ersten Teil sorgte eine eher durchwachsene künstliche Intelligenz des Öfteren für Frust und sogar einige herzhaftes Lachen.



TAGHELL Das Nachtsichtgerät wird häufig gebraucht.



NICHT PERFEKT Ob per Headset oder per Menü, die Befehle sind etwas umständlich zu handhaben.



ÄRGERLICH Wir können nicht durch die Tür, weil der Kollege nicht aus dem Weg gehen will.



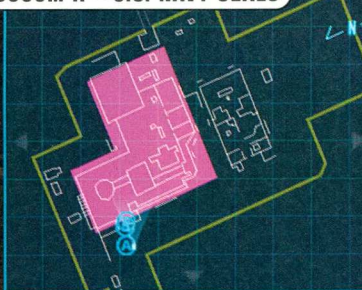
WILDWUCHS Besonders die Dschungelgebiete können mit vielen Details Punkte gutmachen.

TEST

SOCOM II – U.S. NAVY SEALS

- ☒ WACHTPOSTEN LOKALISIEREN
- ☒ WACHTPOSTEN SICHERN
- ☒ KOMPLEX INFILTRIEREN
- ☐ FÄHRKOMPLEX SICHERN
- ☐ INFORMATIONEN SAMMELN
- ☐ DIGITALKAMERA FINDEN
- ☐ KONTAKTLISTE FINDEN SABRE
- ☐ TRAININGSFILM FINDEN
- ☐ ZUR EVAKUIERUNG BEGEBEN

REAPER



- ☒ ZU SPIELER WECHSELN
- ☒ LINKER ANALOG-STICK = KARTE BEWEGEN
- ☒ ZU EINSATZZIEL WECHS.
- ☒ RECHTER ANALOG-STICK = KARTE ZOOMEN

- ☒ SPIEL FORTSETZEN
- ☒ LEGENDE

EINSATZSTATISTIK

FÜR:

ABSCHLIESSENDE TRANSAKTION

TARN-WERTUNG:

41 %

LAUTLOS GETÖTET:

AUSGELOSTE ALARME:

FEINDLICHE SCHÜSSE:

PRÄZISIONSWERTUNG:

49 %

TREFFERQUOTE DES SPIELERS

VOM SPIELER AUSGESCHALTETE FEINDE:

AUSGESCHALTETE FEINDE INSGESAMT:

TEAMWORK-WERTUNG:

44 %

TEAMMITGLIEDER VERWUNDET:

TEAMMITGLIEDER GETÖTET:

GEFANGENE FEINDE:

EINSATZ-ERFÜLLUNG:

93 %

BEENDETE PRIMÄRE EINSATZZIELE:

BEENDETE SEKUNDÄRE EINSATZZIELE:

BEENDETE BONUS-EINSATZZIELE:

GESAMTNOTE:

D

* WEIT

PRAKTISCH Die Übersichtskarte ist hilfreich und zeigt die Einsatzziele.

LAUSIG Die Endabrechnung deckt schonungslos all Ihre Fehler auf.

INFO DER MULTIPLAYER-MODUS

Nicht auflegen!

All die Kritik am Einzelspielermodus wird schnell vergessen sein, wenn der Online-Part überzeugen kann.

Mit ungefähr 70.000 Usern in ganz Europa führt *SOCOM: U.S. Navy SEALs* ganz klar die Liste der beliebtesten Online-Spiele auf der PS2 an. Kurz nach dem US-Release des Nachfolgers vermeldete Sony gar einen neuen Rekord. Nicht weniger als 22.000 User hatten sich gleichzeitig im Netz versammelt, um *SOCOM II* zu spielen. Die Höchstwerte des Vorgängers beliefen sich auf ungefähr 15.000 User. Die Nachfrage ist also ungebrochen, doch was darf man eigentlich vom zweiten Teil erwarten? Zunächst einmal wesentlich mehr Umfang. Zwölf neue

Maps, die vor allem grafisch mehr aus der Konsole herausziehen, gesellen sich zu den zehn bekannten. Diese wurden etwas aufgepoliert und inhaltlich überarbeitet. Neue Spieler können so direkt auf eine riesige Auswahl an Maps zurückgreifen, aber auch alteingesessene Fans der Serie kommen auf ihre Kosten. Das nennen wir mal Recycling der löblichen Sorte! Unsere Testversion war leider nicht uneingeschränkt online spielbar, wir sind dennoch fest davon überzeugt, dass *SOCOM II* seinen Vorgänger in allen Belangen deutlich übertrumpfen wird.

LAN-SPIEL ERSTELLEN

Geben Sie den Spielnamen ein.

SPIEL-NAME NEIN
SPIELER: 16
RUNDENZAHL: 11
RUNDENZEIT: 4 Minuten
FRIENDLY FIRE: Friendly Fire ist deaktiviert.
AUSSTÜTUNG: Keine Beschränkungen
ZUSCHAUER: JA. Kein Passwort
STANDARD: Standard
RESPAWN: Respawn ist deaktiviert

SPIELE WÄHLEN

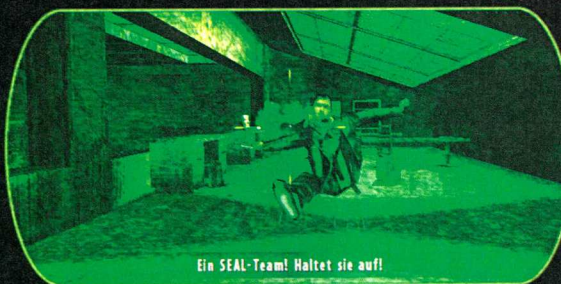
NETZWERK Entsprechendes Equipment vorausgesetzt, ist man nicht aufs Internet angewiesen.



SPANNEND Die Online-Matches treiben die Pulsfrequenz in die Höhe.

WUCHTIG Getroffene Gegner fliegen regelrecht durch die Luft.

REICHWE (m): 5



Ein SEAL-Team! Haltet sie auf!

VERBESSERUNG Die Umgebungen sind detailreicher geworden.



gleichförmig jeder Einsatz eigentlich abläuft. Jetzt könnte schnell der Verdacht aufkommen, *SOCOM II* wäre ruckzuck durchgespielt und viel zu einfach – dem ist aber beileibe nicht so. Innerhalb der Missionen gibt es keinerlei Speichermöglichkeit und auch Rücksetzpunkte haben wir schmerzlich vermisst. Nach einer halben Stunde wegen einer leichten Unachtsamkeit oder fehlender Unterstützung Ihrer Kollegen ins Gras zu beißen und den kompletten Einsatz wiederholen zu müssen, kann frustrieren. Ist dieser Fehlschlag dann zudem Ihren übereifrigen, aber dezent inkompetenten Kollegen zuzuschreiben, fühlen Sie sich schnell etwas hilflos. Wer jedoch im Vorgänger schon mit diesen Problemen leben konnte, der darf sich auf eine ordentliche Neuaufgabe mit hübscherer Grafik freuen. Einzelkämpfer ohne Teamgeist haben allerdings diesmal etwas weniger Freude am Spiel, denn wer blindlings alleine durch die feindlichen Reihen rennt und sein Team nur hinterherschleift, der wird schneller im Kugelhagel einen Heldenot sterben als im ersten Teil. Nur mit geballter Feuerkraft können Sie die zahlenmäßig klar überlegenen Terroristen besiegen. Zur Belohnung gibt es nach jeder Mission ein kleines Filmchen, das nett inszeniert die Folgen Ihres Einsatzes zeigt. Spielt man den Titel im mittleren oder gar im hohen Schwierigkeitsgrad durch, darf man sich über umfangreiches Bonusmaterial freuen und kann zudem wirklich stolz auf sich sein.

MAIK BÜTEFÜR

DETAIL-CHECK | SOCOM II – U.S. NAVY SEALS

Fast identisch und doch so verschieden

Der Nachfolger zum erfolgreichsten Online-Spiel der PS2 hat besonders grafisch zugelegt.



SOCOM II: U.S. NAVY SEALS

GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: Die Steuerung blieb nahezu unverändert. Auch die Sprachsteuerung funktioniert nach wie vor gut.
Missionsdesign: Trotz vieler geskripteter Ereignisse insgesamt recht statisch.
Künstliche Intelligenz: Die Kameraden verhalten sich immer noch nicht sehr clever.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★
Der Umfang der Solo-Kampagne ist identisch, online gibt's neue und überarbeitete Levels. Fans und Neulinge bekommen genug zu tun.
Anzahl Missionen: 12

MULTIPLAYER – – – – –
Leider war unsere Testversion nur eingeschränkt online spielbar. Wir liefern Ihnen den Online-Test in aller Ausführlichkeit im nächsten Heft nach.
Maximale Spieleranzahl: 16
Spielmodi: 5
Mehrspieler-Maps: 22

TECHNIK ★★★★★
Grafisch wurde ordentlich zugelegt, dafür ruckelt's gelegentlich mal etwas kräftiger. Insgesamt dennoch ein klarer Schritt nach vorne.
60-Hz-Modus: Nein
Soundeffekte: Auch im zweiten Teil sorgen unfreiwillig komische Funksprüche schon mal für Lacher. Ansonsten ist der Sound sehr gut.
Musik: In den Menüs kommt die Musik zum Tragen, im Spiel dominieren Kampfgeräusche.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Der Offline-Modus hat nur grafisch zugelegt, die nicht ganz ausgereifte KI stört noch immer.



SOCOM: U.S. NAVY SEALS

GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: Für die komplexe Steuerung braucht es etwas Einarbeitungszeit, dann geht sie aber gut von der Hand.
Missionsdesign: Zwar gibt es wenig Überraschungen, dafür stimmt die Abwechslung. Künstliche Intelligenz: Die Kollegen machen viele Fehler und bleiben oft hängen.

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★
Einzelspieler sind mindestens ein Wochenende beschäftigt, danach motiviert der Online-Modus auch auf lange Sicht.
Anzahl Missionen: 12

MULTIPLAYER ★★★★★
SOCOM ist noch immer der beliebteste und beste Online-Titel für die PS2. Die gute Lobby und der ordentliche Umfang sprechen für sich.
Maximale Spieleranzahl: 16
Spielmodi: 3
Mehrspieler-Maps: 10

TECHNIK ★★★★★
Umgebungen wie Charaktere sind detailliert und unspektakulär. Dafür bleibt das Spiel meist flüssig und Grafikfehler muss man mit der Lupe suchen.
60-Hz-Modus: Nein
Soundeffekte: Realistisch anmutende Waffensounds sorgen für Atmosphäre, nicht immer ganz überzeugende Sprecher weniger.
Musik: Während des Spiels sehr zurückhaltend und dezent.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Offline stört die mäßige künstliche Intelligenz, online macht's auch nach Wochen noch Spaß.

MEIN FAZIT GUT



Maik Bütefür
hofft auf
Rainbow Six 3.

So positiv ich anfangs von der Optik überrascht war, so ernüchternd war der spätere Spielverlauf. Immer wieder versauen meine tollpatschigen Kollegen einen Einsatz oder stehen mir in erster Linie im Weg rum. In Sachen künstliche Intelligenz besteht nach wie vor großer Ausbesserungsbedarf, dann klappt's vielleicht auch eines Tages mit dem Hit. Missionsdesign, Grafik, Sound und Spielbarkeit hätten ihn verdient. Bleibt zu hoffen, dass online wieder die gewohnte Qualität erreicht wird.

TEST SOCOM II

Hersteller: Sony
Entwickler: Zipper Interactive
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Pro Logic II
Umfang: 12 Missionen

Internet: www.playstation.de

Spieler 1 Termin **10. März**
USK-Freigabe Preis
Ab 16 Jahren Ca. € 60,-

- Detaillierte und hübsche Umgebungen
- Gelingende Präsentation
- Künstliche Intelligenz unausgereift
- Fehlende Speicherpunkte

EINZELSPIELER
GRAFIK **SOUND** **MULTI**
80% **88%** **77%**

„Die mäßige KI drückt erneut die Einzelspieler-Wertung, online wird's vermutlich wieder ein Hit.“



JESTER

PEINLICH Solche Grafikfehler schaden der Atmosphäre.

SPECTRE **FOLGEN**
JESTER
SABRE **HALTEN**
REAPER

HOCHWERTIG Die gerenderten Zwischensequenzen sind sehr gut gelungen.

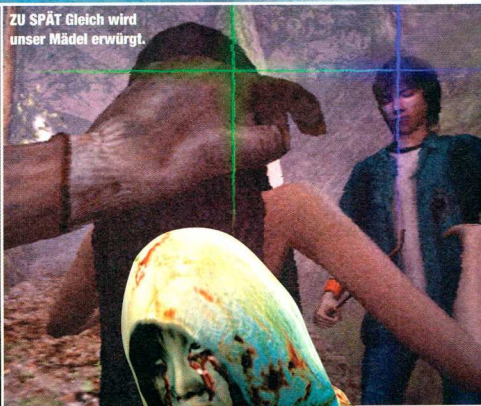


NIEDLICH Einige Zwischensequenzen lehnen sich an berühmte Filmbilder an.

HOPPLA! Wir haben einen
Polizisten überfahren ...
leider ist er ein Zombie
und findet das gar nicht nett.



ZU SPÄT! Gleich wird
unser Mädel erwürgt.

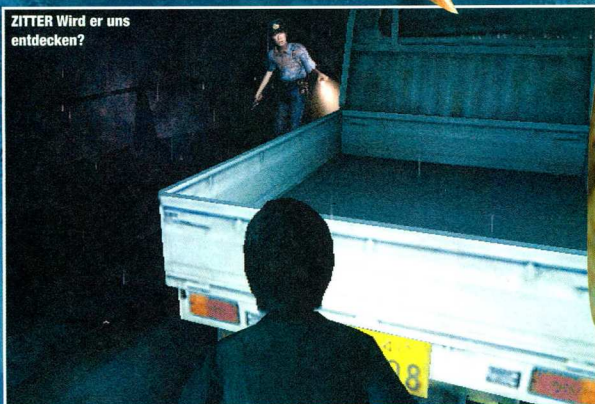


Forbidden Siren



Sonys neuer Gruselschocker
lässt Sie **durch die Augen**
eines Zombies sehen!

ZITTER! Wird er uns
entdecken?



ENTDECKT Ein Zombie hat Blut gerochen ...

... zum Glück haben wir ein Gewehr dabei!

X 3 4
Y 6 0
Z 2 0
R 2



Japanische Schüler werden einfach nicht schlauer: Alle Erdbebenwarnungen missachtend, rennt ein mutiges Fröchtchen in einer stockdunklen Nacht durch einen gruseligen Wald, wird Zeuge eines diabolischen Rituals und wird Sekunden später von einem Zombiepolicisten durch das Unterholz gejagt. Um eine Kugel im Brustkorb reicher, erwacht der junge Mann Stunden später und bekommt von einer sehr zwielichten Frau erzählt, er habe die Fähigkeit, sich in die Gedanken seiner Mitmenschen einzuschleichen. An solchen Tagen

würde ein normaler Mensch erst mal auf ein paar Frustbierchen in die nächste Kneipe schlendern; in Sonys *Forbidden Siren* gehen Sie den unheimlichen Geschehnissen natürlich auf den Grund.

ICH SEHE WAS, WAS DU AUCH SIEHST

Ganz in der Tradition von *Silent Hill* oder *Resident Evil* setzt *Forbidden Siren* auf gruselige Schock-Elemente, schlurfende Zombies und dunkle Szenarien. Wer nun allerdings denkt, dass zum hundertsten Male Horden von Untoten mittels diverser Bleispritzen zum Guten bekehrt werden müssen, der hat sich geschnitten. In bester Stealth-Manier müssen Sie sich als jeweils einer von insgesamt zehn Charakteren durch 78 Missionen schleichen, um die Ursachen für das seltsame Verhalten der mutierten Dorfbewohner zu erforschen.

Da Sie dabei meistens nur spärlich oder gar nicht bewaffnet sind und nach ein bis zwei Treffern das Zeitliche segnen, hat eine unauffällige Vorgehensweise oberste Priorität. Zum Glück sind Sie mit der so genannten „Sight-Jack“-Fähigkeit ausgestattet; diese erlaubt es Ihnen, sich per Druck auf die L2-Taste in die Köpfe der Zombies zu versetzen und die Welt durch deren Augen zu sehen. Mittels des linken Analogsticks können Sie durch die in dem Level verteilten Gegner schalten und deren Verhalten studieren. Dabei können bis zu vier geortete Widersacher auf die Aktions-tasten gelegt werden, um einen schnellen Zugriff auf deren Blickfeld zu erhalten. In der Praxis erweist sich dieses witzige Feature als äußerst nützlich. Einmal in die Köpfe der Wachen eingeklinkt, sehen Sie,

INFO DIE STORY

Verwirrend

Nicht nur die Grafik, auch die Story liegt im Nebel verborgen.

Ein Highlight von *Forbidden Siren* ist das abgefahrene Storyboard. Ihr spielt insgesamt zehn Charaktere, deren Geschichten ineinander verschachtelt sind. Zwar ist im Spiel eine erklärende Tabelle enthalten, diese ist aber auf den ersten Blick sehr verwirrend. Hier die Erklärung: Auf der x-Achse erkennt man die Person, die gerade gespielt wird; die y-Achse stellt die jeweilige Zeit dar, in welcher das Geschehen stattfindet. Das gelb markierte Kästchen ist der aktuelle Level. Graue Linien zeigen an, woher man kommt, und blaue Linien, wohin der Verlauf als Nächstes führt. Grenz eine rote Linie an das Kästchen an, so bedeutet dies, dass man diesen Level später noch einmal spielen muss, um das Geschehen mit einem anderen Charakter zur gleichen Zeit zu erleben. In unserem Fall erleben wir als Kyoya Soda den ersten Tag von zwei bis drei Uhr, schlüpfen danach zur gleichen Zeit in die Rolle von Tamon Takeuchi und hüpfen fünf Stunden später erneut in Kyoyas Haut.



TAG 1 Charakter: Kyoya Soda (2 Uhr)



TAG 1 Charakter: Tamon Takeuchi (2 Uhr)



TAG 1 Charakter: Kyoya Soda (7 Uhr)

ERWISCHT! Ein Zombie beobachtet uns beim Gehirübernehmen!

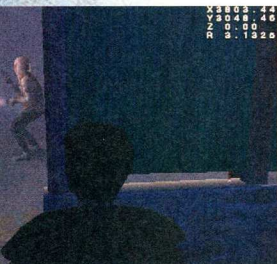


INFO **DAS SIGHT-JACKING**

Stealth mal anders

Forbidden Siren verblüfft mit einer innovativen „Sight-Jacking“-Funktion, die den Spieler durch die Augen der Gegner blicken lässt.

Hört man das Wort „Stealth“, wird man sofort an Klassiker wie *Splinter Cell* oder *Tenchu* erinnert. Um die aufmerksamen Gegner auszutricksen, verwenden die Helden dieser Games Gimmicks wie Nachtsichtgeräte, Enterhaken, Giftfeile und schallgedämpfte Pistolen. Leider können die Charaktere in *Forbidden Siren* meistens nur auf eine Taschenlampe zurückgreifen. Um aufgrund dieser schlechten Ausrüstung nicht ständig einem wachsamem Zombie in die Arme zu laufen, hat man hier die Möglichkeit, per Gedankenübertragung durch die Augen der untoten Wachen zu blicken. Folgende Situation veranschaulicht diese so genannte „Sight-Jacking“-Funktion: Wir nähern uns in geduckter Haltung einer Kreuzung, auf welcher zwei Zombies patrouillieren. Mittels der L2-Taste springen wir in die Köpfe der fauligen Wachen und beobachten durch deren Augen, wie die beiden sich begegnen, ein paar Grunzlaute austauschen, sich kurz umsehen und weiter ihres Weges gehen. Leider sind wir zu unvorsichtig und der Lichtkegel einer Taschenlampe streift uns an. Sofort greifen die beiden uns an. Da hilft nur noch weglaufen!



MEETING Hinter einem Zaun treffen sich zwei Zombies.



ENTDECKT Unsere Tarnung ist aufgefliegen, nix wie weg!



ZU SPÄT Die Untoten fackeln nicht lange und greifen uns an.



SCHNELL WEG! Solange er durchlädt, sollten wir abhauen!



welche Wege patrouilliert werden, wo gefährliche Sniper sitzen oder in welche Richtung die Zombies gerade sehen. Abgesehen von der Nützlichkeit dieser Funktion ist das Sight-Jacking ein Schockerelement der Oberklasse. Wenn man hinter einem Busch kauert und durch die Augen eines fauligen Untoten genau diesem Gestrüpp Schritt für Schritt näher kommt, möchte man am liebsten vom Sofa aufspringen und sich in der Toilette verstecken! Um unentdeckt zu bleiben, müssen auch die Lichtverhältnisse und die Geräuschkulisse bedacht werden. Eine brennende Taschenlampe oder schnelles Laufen durch knirschende Glasscherben lockt die Gegner an wie Licht die Motten. So sollte man manche Areale eher im Dunkeln erforschen, auf die Bodenbeschaffenheit achten und wachsame Mutanten mit langsamen Schritten oder in der Hocke umschleichen.

KLOTZ AM BEIN

Erschwert wird das Ganze durch hilflose Personen, die Sie in den meisten Missionen unbeschadet zu einem bestimmten Ziel begleiten müssen. Durch diverse Kommandos wie „Stop“, „Verstecken“ oder „Mitkommen“ lotsen Sie so blinde Mädchen oder Schulkinder durch die unfreundliche Umgebung. Wird der Mistreiter getroffen, so heißt es umgehend „Game Over“. Und mit diesem Schriftzug wird man aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades

sehr oft, wenn nicht sogar zu oft konfrontiert. Auch wenn man minutenlang die Stellungen und Routen der fauligen Wachen studiert, kommt es immer wieder vor, dass man um eine Ecke lugt, einen Schuss hört und sofort tot am Boden liegt. Die Levels sind zwar verhältnismäßig klein, aber mit maximal einem Checkpoint ist aufgrund der „Trial and Error“-Vorgehensweise unweigerlich ein häufiges Wiederholen der ganzen Mission und somit Frust angesagt. Auch die gelegentlich auftretenden Kämpfe hätten etwas mehr Feintuning nötig gehabt: Wenn Sie sich aufgrund eines beunruhigten Grunzens umdrehen oder Ihr Gewehr anheben, ist es meistens schon zu spät. Aufgelockert wird das extrem taktische Spielgeschehen durch simple Rätselaufgaben, die sich allerdings auf das Sammeln von Gegenständen und deren Verwendung an einem anderen Ort beschränken. So wollen rostige Schlösser zerschlagen, Drähte durchzwickelt und Schalter repariert werden.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

In Sachen Horroratmosphäre punktet *Forbidden Siren* in fast allen Bereichen. Die Story ist dabei ein wichtiger Punkt. Sie springen ständig zwischen mehreren Charakteren, Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft hin und her; dabei sind die Handlungen wie in einem dichten Netzwerk miteinander verbunden. In einer tabellarischen Übersicht können Sie den

BEI FUSS DIE NPCs
reagieren auf Kommandos.



Auswahl ▶▶

Rufen

Warten!

Verlauf der Handlungsstränge und deren Verknüpfungen nachverfolgen (siehe Extras-Listen). Eine weitere Zutat für das Horrorgeschicht ist die Soundkulisse: Diese ist bei *Forbidden Siren* vom Feinsten und könnte aus einem Horrorfilm entliehen sein: unheimliche Schreie, schaurige Ächzer und vor allem das Stöhnen der Zombies, wenn man gerade in deren Kopf gewechselt hat, treiben einem den Angstschweiß auf die Stirn. Auch die deutsche Synchronisation steht dem in nichts nach; wenn man hinter einer Kiste kauend ein sabberndes „Woo bist du denn?“ aus dem Munde eines halb verwesenen Gärtners hört, bekommt man es schon einmal mit der Angst zu tun. Ein zweischneidiges Schwert ist dagegen die Grafik. Während die düsteren Szenarien und die Animationen der Spielfiguren noch obere Klasse sind, nervt die ständig vorhandene Nebelsuppe auf Dauer; zur Steigerung der Atmosphäre ist diese zwar zweckdienlich, aber als Endresultat bleiben eine dürrige Weitsicht und eine sehr detailarme Darstellung. Sieht man von den kleinen Mankos und dem unbestritten hohen Frustrationsfaktor einmal ab, überrascht *Forbidden Siren* mit einem innovativen „Ich sehe durch die Augen meiner Feinde“-System, spannenden Stealth-Missionen und einer einzigartigen Schockeratmosphäre. Zwar nicht ganz ein *Silent Hill 3*, aber durchaus empfehlenswert!

WINFRIED RUDROF

DETAIL-CHECK | FORBIDDEN SIREN

Gänsehautgarantie?

Als Vertreter des Horror-Survival-Genres muss sich *Forbidden Siren* den Vergleich mit dem Schockerkönig *Silent Hill 3* gefallen lassen. Unser Detail-Check enthüllt, wer den Genre-Thron besteigt.



FORBIDDEN SIREN

GAMEPLAY ★★★★★

Umfang: Sehr umfangreich; man spielt insgesamt 78 Episoden, wobei manche doppelt gespielt werden müssen, damit sich andere Handlungsstränge auflösen.
Kampfsystem & Steuerung: Durchwachsen. Schnelle und vor allem zielsichere Gegner stehen einer etwas trägen Steuerung der Spielfigur gegenüber, was oft zum Bildschirmtod führt. Gekämpft wird allerdings selten; Stealth ist angesagt!
Rätsel: Eher unbedeutend. Gegenstände aufzusammeln und an einem anderen Ort einzusetzen ist alles, was vom Spieler verlangt wird.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Gestaltung der düsteren Levels ist sehr gut gelungen. Eine hohe Nebeldichte und eine damit verbundene Detailarmut trüben den Gesamteindruck etwas.
Sound: Gruselige Umgebungsgänge und vor allem das schwere Atmen der Untoten, wenn man sich in deren Kopf hineinversetzt, schaffen eine schaurige Atmosphäre.
Musik: Kaum vorhanden. Wenn, dann düstere Melodien, die sich unterschiedlich ausbreiten.

GRUSELFaktor ★★★★★

Story: Ein Highlight des Games. Die Geschichte zieht sich über drei Tage und springt von der Vergangenheit über die Gegenwart zur Zukunft. Sehr abgefahren!
Charaktere: Man spielt insgesamt zehn Charaktere, wobei jeder seine eigene Geschichte hat. Die Figuren wirken überzeugend und sind gut synchronisiert.
Zwischensequenzen: Mit einem Störfilter überzogene Minifilme, die den Verlauf der Geschichte gekonnt vermitteln. Sehr gut in Szene gesetzt.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



SILENT HILL 3

GAMEPLAY ★★★★★

Umfang: Mittelmäßig. Geübte Spieler sind nach ca. 6 bis 8 Stunden durch. Allerdings motivieren freispielfähige Extras zum erneuten Durchspielen.
Kampfsystem & Steuerung: Im Großen und Ganzen in Ordnung. Die Spielfigur steuert sich etwas hakelig und die Kämpfe sind, abgesehen von den Bosskämpfen, auf Dauer etwas eintönig. Dafür kommen skurrile Waffen wie etwa ein Morgenstern zum Einsatz.
Rätsel: Man kann aus drei Schwierigkeitsgraden auswählen. Der mittlere und der schwere Modus sorgen teilweise für Kopfschmerzen.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Der absolute Hammer. Texturen, Lichteffekte und die Animationen der Monster sind absolute Oberklasse und vermitteln eine einmalige Schockeratmosphäre.
Sound: Von überallher hört man Knarren, Stöhnen und Ächzen. Das Rauschen des mitgeführten Radios signalisiert Gefahr und treibt den Spieler in den sicheren Wahnsinn!
Musik: Passt sich dem Spieleschicksal an. Von bedrohlich bis nervenzerrütend – einfach genial!

GRUSELFaktor ★★★★★

Story: Die junge Heather geht zum Shoppen und findet sich auf einmal in einem alpträumerischen und blutigen Szenario wieder. Wie immer abgedreht und gut.
Charaktere: Man begegnet ständig merkwürdigen Personen, die alle sehr überzeugend sind, aber einen gewaltigen Schockerfaktor haben.
Zwischensequenzen: Sehr bedrohlich wirkende Sequenzen, die einem das Blut gefrieren lassen. Allein die Animationen der Darsteller sind einen Oscar wert.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki
hat schwache Nerven.

Anfangs dachte ich: „Wie laaangweilig, mal wieder ein *Silent Hill*-Klon, der ein Stückchen vom Survival-Horror-Kuchen abbauen will.“ Doch nach ein paar Minuten Spielzeit wurde ich eines Besseren belehrt. Die Möglichkeit, durch die Augen meiner Widersacher zu sehen, ist schlichtweg genial und sorgt für den einen oder anderen Kabelbrand im Herzschrittmacher. Was eine höhere Wertung verhindert, ist der hohe Schwierigkeitsgrad. Dass man bei Schleichspielen vorsichtig sein muss ist klar, aber eine Mission ein dutzend Mal neu zu starten ist einfach frustig. Hätte Sony hier mehr Feinarbeit geleistet, wäre ein Hit daraus geworden. Für ein paar durchschauterte Nächte ist *Forbidden Siren* allerdings bestens geeignet.

TEST FORBIDDEN SIREN

Hersteller: Sony
Entwickler: Sony
Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 78 Episoden

Internet: www.forbidden-siren.com

Spieler 1 Termin 10. März
USK-Freigabe Preis
Ab 16 Jahren Ca. € 60,-

- Geniales „Sight-Jacking“-System
- Schaurig-schöne Gruselatmosphäre
- Viele Frustrationen
- Rätsel etwas öde

INZELSPIELER

GRAFIK **SOUND** **MULTI**
80% **86%** **—%** **80%**

„Bodenständiger Gruselschocker mit innovativem Geist-Kontroll-System; leider mit zu vielen Frustrationen.“

PENG Ein Sniper wartet auf die richtige Gelegenheit ...



... und leider kommen wir um die Ecke!





.hack//INFECTION

Das Rollenspiel-Genre ist nicht tot!

Von Bandai kommt diese kleine RPG-Innovation.



Wenn es um innovative Spielkonzepte geht, liegen japanische Entwickler vorne. Das Rollenspiel *.hack* (sprich: dot hack) glänzt aber weniger durch eine abgedrehte Spielidee, sondern durch das interessante Setting: *.hack* funktioniert wie ein Online-Rollenspiel, komplett mit Foren, E-Mails und vielen „menschlichen“ Mitspielern, die Sie zu jedem Zeitpunkt in Ihre Heldengruppe aufnehmen können. Dabei ist *.hack* eigentlich ein Offline-RPG – die On-

line-Welt ist nur simuliert. Dadurch konnte man das interessante Gameplay eines Online-RPGs mit einer spannenden Storyline verknüpfen. Diese ist so komplex, dass ein Spiel alleine nicht ausreicht, um sie zu erzählen: *.hack* ist in vier aufeinander aufbauende Rollenspiele sowie mehrere Anime- und Manga-Serien unterteilt. Dort wird überall die Geschichte von „The World“ erzählt, einem fiktiven Online-Rollenspiel, das Sie auch auf der PS2 zocken. Mysteriöse Ereignisse lassen The-

World-Spieler ins Koma fallen. Einer davon ist Orca, der beste Freund von Kite.

VOR- UND NACHTEILE

Als Kite begeben Sie sich nun in ein episches Abenteuer, in dem Sie das Geheimnis von The World lüften wollen – und zwar mit allen Mitteln. In einer so ernsten Lage scheint es nämlich auch legitim, sich als Hacker zu etablieren und zum Beispiel die Attribute starker Monster zu ändern oder sich Zugang zu gesperrten Gebieten zu verschaffen.

Nicht nur die interessanten Spielelemente, auch die Präsentation ist den Entwicklern hervorragend gelungen – trotz der etwas tristen Gestaltung vieler Umgebungen und der Dungeons, die lediglich eine Aneinanderreihung sich ähnelnder Räume sind. Doch angesichts der tollen Atmosphäre, die durch coole Effekte wie Bildschirmflimmern, defekte Texturen, den Programmiercode, der am Himmel umherschwebt, und natürlich durch die fesselnde Story erzeugt wird, kann man durchaus ein Auge zu-



ARTENVIELFALT Das Charakterdesign von Yoshiyuki Sadamoto sieht einfach toll aus. Die vielen Figuren verleihen The World richtig Leben.



CHAOS GATE Durch die Kombination von Schlüsselwörtern können Sie in praktisch unendlich viele Gegenden reisen.



GRUPPE Figuren können beliebig in die Gruppe aufgenommen werden, ...



NAHKAMPF ... um dann mit Ihnen gehörig aufzuleveln.

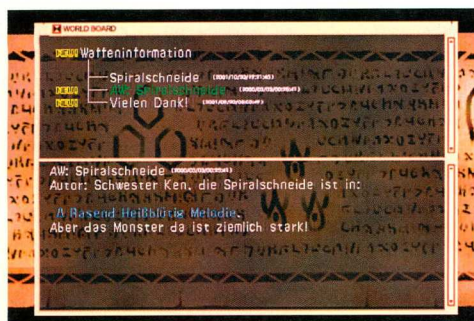
drücken. Weniger akzeptabel sind die sprichwörtlichen „Auf-level-Organ“, die die Freude am „Online“-Abenteuer etwas dämpfen. Um an den später auftauchenden Monsterhorden vorbeizukommen, müssen Sie sich immer wieder für ein paar Stunden in Dungeons begeben, um die Charaktere erst einmal gehörig aufzupowern.

UMFANGREICHES GESAMTWERK

Neugierige Spieler, die auf der Suche nach einem außergewöhnlichen Rollenspiel sind, sollten aber dennoch einen Blick riskieren. *.hack* ist spannend und dank vieler Elemente, wie der Möglichkeit, jederzeit Mitspieler nach Wahl in die

Gruppe aufzunehmen, oder die unendliche Anzahl von Dungeons, die Sie durch „Schlüsselwörter“ erstellen, sehr innovativ. Auch die Manga- und Anime-Serien sollen demnächst in Deutschland veröffentlicht werden. Je eine Folge der vierteiligen Serie *Liminality* liegt sogar jeder Episode der Spiele bei. So steht der Erkundung von *The World* wirklich nichts mehr im Wege. Zusätzliches Lob gebührt Atari für die Lokalisierung. Zwar sind lediglich die Bildschirmtexte deutsch, dafür darf man als Sprachausgabe jederzeit zwischen den englischen Sprechern oder dem (besseren) japanischen Original wählen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



FORUM Selbst E-Mails und Foren werden simuliert - im Forum finden Sie oft nützliche Schlüsselwörter-Kombinationen.

DETAIL-CHECK .HACK//INFECTION

Innovative Rollenspiele

Wir vergleichen zwei unterschiedlich innovative Rollenspiele. Welches ist das richtige für Sie?



.HACK//INFECTION	DARK CHRONICLE
UMFANG ★★★★★	UMFANG ★★★★★
Story: Die mysteriöse Geschichte um die Online-Spielwelt <i>The World</i> wird nicht nur in den vier Spielen erzählt, sondern auch in Anime- und Manga-Serien.	Story: Zwei Handlungsstränge führen zueinander: Monica reist in der Zeit zurück, um die Pläne des Lord Griffin zu durchkreuzen, und trifft dabei auf Max.
Charaktere: Eine spielbare Hauptfigur (Kite), zahlreiche Nebenfiguren, die nach Belieben zur Party hinzugefügt werden können.	Charaktere: Zwei spielbare Hauptfiguren (Max und Monica), aufrüstbare Maschinen, in denen sie reisen und kämpfen können.
Spielzeit: Ca. 30 Stunden	Spielzeit: Ca. 60 Stunden
GAMEPLAY ★★★★★	GAMEPLAY ★★★★★
Kampfsystem: Gekämpft wird in Echtzeit. Kämpfe können aber „unterbrochen“ werden, um Skills anzuwenden oder um der Party Chatbefehle zu geben.	Kampfsystem: Eine Schwäche von <i>Dark Chronicle</i> : Simples Echtzeitkampfsystem ohne viel Tiefgang. Dafür können im Kampf die Figuren gewechselt werden.
Leveling: Schwachpunkt von <i>.hack</i> Häufig sind Sie in eintönig gestalteten Dungeons unterwegs, um die Charaktere aufzuleveln.	Leveling: Dungeons etwas eintönig, aber nach Zufallsprinzip erstellt. Zusätzliches Leveling ist nicht nötig, aber hilfreich.
Innovation: Offline-Spiel, das eine Online-Welt mitsamt Foren und E-Mails simuliert. Selbst die Party kann nach Belieben zusammengestellt werden. Story wird in mehreren Medien erzählt.	Innovation: Umfangreiches Erfindersystem, mit dem Waffen ausgebaut oder geschossene Fotos zu neuen Ideen kombiniert werden können. Diese werden mit gefundenen Items umgesetzt.
TECHNIK ★★★★★	TECHNIK ★★★★★
Präsentation: Super! In <i>.hack</i> passt alles zusammen. Auch wenn die Dungeons etwas trist wirken, ist der Gesamteindruck fesselnd.	Präsentation: Auch <i>Dark Chronicle</i> hat einen runden Stil, bei dem alles zusammenpasst. Für manche Spieler aber vielleicht etwas zu kitschig.
Grafik: Schönes Charakterdesign und -modelle. Umgebungen aber häufig etwas trist.	Grafik: Wunderschöner Cel-Shading-Stil. Das vielleicht schönste RPG für die PS2.
Sound: Wahlweise englische Sprecher oder japanische Originalsprachausgabe (keine deutschen Sprecher) Musik ist passend und hält sich dezent im Hintergrund.	Sound: Die Musikutermalung duftet langweilig nur vor sich hin und wiederholt sich sehr schnell. Dafür tolle englische Sprachausgabe. Keine deutschen Sprecher.

GESAMTWERTUNG	GESAMTWERTUNG
★★★★★	★★★★★

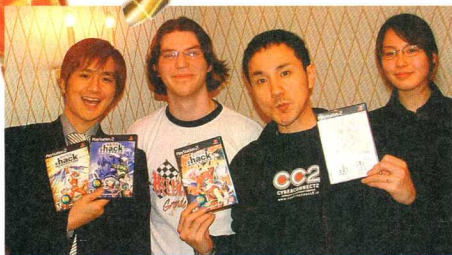


MEIN FAZIT **GUT**
Christian Schönlein
 loggt sich ein ...
 irgendwann.
 So sehr mich die ständige Levellei auch genervt hat, *.hack* hat mich einfach gefesselt. Als großer Anime-Freak habe ich die Charaktere aus der Feder von Yoshiyuki Sada-moto schnell ins Herz geschlossen und auch die Anime- und Manga-Serien konnten mich begeistern. Dennoch muss ich *.hack* einige Mängel vorwerfen. Das nervige Aufleveln, die ziemlich tristen Umgebungen und Dungeons sowie der sich durch diese beiden Punkte schnell wiederholende Spielablauf werden viele Zocker abschrecken. Wer sich daran aber nicht stört, findet in *.hack* ein innovatives RPG.

TEST .HACK//INFECTION
Hersteller: Bandai/Atari
Entwickler: Cyber Connect 2
Genre: Rollenspiel
Sprache: Deutsche Texte
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: Ca. 30 Stunden
Internet: www.atari.de
Spieler 1 Termin 25. März
USK-Freigabe Preis Ca. € 60,-
- Innovatives Gameplay - Tolles Charakter-Design dafür oft etwas triste Umgebungen - Häufiges Aufleveln vorzögen
ENITZESPIELER
GRAFIK 72% SOUND 78% MULTI 80%
„Die häufige Levellei und der sich so oft wiederholende Spielverlauf verwahren diesem Innovativen RPG den Hit.“

„Wir sind motiviert, neue Formen in diesem Genre weiterzuentwickeln.“

Wir trafen Daisuke Uchiyama (Produzent) und Hiroshi Matsuyama (Präsident von Cyber Connect 2) auf einer Präsentation in Frankfurt.



V. l. n. r. DAISUKE UCHIYAMA (Produzent), CHRISTIAN SCHÖNLEIN, HIROSHI MATSUYAMA (Entwickler), CHIHIRO MARUYAMA (Übersetzerin)

PLAYZONE: Wie ist die Idee zu *.hack* entstanden? Haben Sadamoto-San (u. a. *Neon Genesis Evangelion*), Ito-San (u. a. *Ghost in the Shell*) und Mashimo-San (u. a. *Noir*) die Idee selbstständig entwickelt und diese zu Bandai gebracht oder ist Bandai auf die drei zugekommen und hat gesagt: „Entwickelt doch bitte für uns diese Spielwelt!“?

Hiroshi Matsuyama: Vor vier Jahren hatten wir selbst diese Idee entwickelt und wollten daraus ein PlayStation-2-Spiel mit Bandai machen. Dafür brauchten wir dann aber einen guten Drehbuchautor – deswegen haben wir Ito-San angesprochen. Dann musste natürlich ein guter Charakter-Designer her – also haben wir uns an Yoshiyuki Sadamoto gewandt. Beide haben wir aber ganz schön lange überreden müssen.

PLAYZONE: Die Entwicklung des Spiels begann vor dreieinhalb Jahren, oder? Wenn Sie Sadamoto und Ito bereits vor vier Jahren darauf angesprochen haben, dann würde das ja bedeuten, dass Sie sechs Monate gebraucht haben, um die beiden zu überreden.

HM: Stimmt. Von den vier Jahren, die wir an dem Spiel gesessen haben, haben wir die ersten sechs Monate versucht, das Team Sadamoto, Ito und Mashimo zu überreden, mit uns zu arbeiten. Wir haben eine Rei (Ayanami, Figur aus der Anime-Serie *Neon Genesis Evangelion*, die Sadamoto entworfen hat, Anm. d. Redaktion) am Computer erstellt, um Sadamoto-San zu zeigen, was wir mit seinen Figuren machen können. Dann hat er uns Verbesserungsvorschläge gegeben und wir mussten die virtuelle Rei ständig verbessern und optimieren – die vielen Details an ihrem Anzug oder die Art, wie ihr Haar fällt und so weiter. Da mussten wir so lange dran arbeiten, bis Sadamoto-San einverstanden war und sein Okay gab.

PLAYZONE: Sadamoto-San hat sich ja mit *Neon Genesis Evangelion* einen Namen gemacht. In der Serie gibt es einen Warmwasserpinguin. Auch *.hack* hat etwas ausgefallene Maskottchen, die Gruntys. Kam Sadamoto-San auf diese Idee?

HM: (lacht) Für die Gruntys war ich verantwortlich. Ich dachte mir, wir bräuchten auch ein

Maskottchen für unser Spiel, wie das eben so üblich ist. Aber ich dachte mir, süße Maskottchen kann jeder haben. Wir brauchen was Außergewöhnliches. Vielleicht eine Kuh ... oder ein Schwein ... oder gleich beides! Na ja, dann habe ich die ersten Gruntys gezeichnet, die ich dann auch am Computer programmiert habe.

PLAYZONE: Sie machen den Eindruck, als ob Sie selbst großer Anime-Fan sind und dieses Projekt eine kleine Offenbarung für Sie war.

HM: (begeistert) Das, was ich jetzt tue, ist mein absoluter Traumjob! Ich möchte Animes und Manga schon, als ich noch ein kleines Kind war. Eine Serie, die mich sehr beeinflusst hat, war *Saint Seiya*. Und zwar so massiv, dass es keine Übertreibung ist, wenn ich sage, dass ich in dieser Form nur existiere, weil es diese Serie gab. Die Motivation, in diese Industrie zu kommen, war deswegen sehr, sehr hoch.

PLAYZONE: Und Sie, Herr Uchiyama?

Daisuke Uchiyama: Ich bin in die Branche eingestiegen, weil ich es so wollte, weil ich mich grundsätzlich für all das interessiere und besonders weil es mich angeregt hat, etwas zu entwickeln. Die Schritte zu beobachten, bis Medien an Kinder oder Erwachsene gelangen, und so etwas selbst zu verursachen und dabei zu sein, das ist mir wichtig. Das ist ein Grund, wieso ich eingestiegen bin. Dabei spielt natürlich auch eine Rolle, wie groß das Vorstellungsvermögen eines Produzenten ist, der die Verkaufslage oder die Wünsche der Spieler voraussieht. Dann muss du das bieten, was verlangt wird, aber

auch gleichzeitig die Leute positiv überraschen. Das ist meiner Meinung nach genau das, was uns bei *.hack* gelungen ist. Wir kommen in diesem Zuge auch dem Vorurteil entgegen, dass Anime nur Kinderkram ist. Deshalb bin ich auch motiviert, in diese Richtung weiterzugehen, die Vorurteile abzuschaffen und neue Formen in diesem Genre weiterzuentwickeln.

PLAYZONE: Das ist Ihnen mit *.hack* auch gründlich gelungen. Es ist nichts Neues, dass sich eine Serie über mehrere Medienformen erstreckt, aber die Art, wie das in *.hack* umgesetzt wurde, ist sehr außergewöhnlich. Wie kam es eigentlich dazu, dass das Projekt so groß angelegt wurde?

DU: Am Anfang haben wir uns gedacht: „Machen wir doch einfach mal ein Spiel!“ Es ist natürlich einfacher gesagt als getan, ein gutes Spiel zu entwickeln und gut zu verkaufen. Die Leute kommen einem nicht zugeflogen, also mussten wir etwas Neues, etwas Einmaliges machen. Deshalb haben wir die Story komplexer gestaltet. Aufgrund der Tatsache, dass sie aus vielen Blickwinkeln erzählt wird, wird das Projekt *.hack* gleich noch einmal etwas interessanter, aber bei aller Komplexität auch verständlicher. Dadurch ist auch die Möglichkeit gegeben, in Medienwelten einzusteigen, die man zuvor noch nicht gekannt hat. Ein Anime-Fan, der noch nie ein Videospiel gespielt hat, hat so die Chance, da einzusteigen. Das war unsere Grundidee und so haben wir das dann auch umgesetzt.

PLAYZONE: Aber wieso gleich vier Spiele? Das Projekt ist

doch so schon sehr umfangreich.

DU: Gerade deshalb. Die Geschichte, die Sadamoto, Ito und Mashima entwickelt haben, ist so komplex, dass es einfach unmöglich gewesen wäre, sie in ein Spiel zu packen. Ein weiterer Grund ist der Anime, von dem jedem Spiel ein Teil beiliegt. Die Anime-DVDs erzählen ja ebenfalls eine Geschichte, in der viele Geheimnisse um The World gelüftet werden. Diese Geheimnisse dürfen nicht auf einmal preisgegeben werden. Wir glauben, dass die deutschen Fans, wenn sie das alles sehen, letztendlich auch verstehen werden, warum es vier Teile sind.

PLAYZONE: Diese Frage ist jetzt nicht böse gemeint, aber es ist Ihnen doch sicher bekannt, dass ganz besonders in Amerika und Europa ein solches Projekt als typisch japanische Geldmacherei angesehen werden könnte?

DU: (lacht) Die Frage nehme ich Ihnen nicht übel. Auch in Japan wurde das anfangs als Geldmacherei bezeichnet. Aber wie gesagt: Es müssen wegen der komplexen Story und der rein technischen Möglichkeiten, die uns vier einzelne Discs ermöglichen, einfach vier Spiele sein. Aber es ist letztendlich nicht vonnöten, dass man alles sieht und spielt. Es bleibt ja jedem überlassen, welche und wie viele dieser Medien er sich ansieht. Im Grunde sind die einzelnen Storys jedes Spiels abgeschlossen, da sehe ich also kein Problem.

PLAYZONE: Das heißt also, ich könnte das zweite Spiel durchzocken und würde das Ziel dieses Spiels erreichen?

DU: Jedes Spiel ist als eigenständiger Teil abgeschlossen und wenn man das Spiel beendet hat, ist das Ziel dieses Teils erreicht. Der erste Teil ist also sozusagen ein Einstieg in die Welt von .hack. Danach steht es einem eigentlich vollkommen frei, ob und wie man sich weiter mit den Medien beschäftigt. Sicherlich gibt es in jedem Medium – also im Anime, im Manga und natürlich im Spiel – Storyelemente, die aufeinander aufbauen. Und natürlich gibt es ein übergeordnetes Ziel, das sich nur eröffnet, wenn man alle Medienformen kennt. Dazu gezwungen, dieses Ziel zu erreichen, werden Sie beim Spielen aber nicht.

PLAYZONE: Was waren denn bei der Entwicklung einer so komplexen simulierten Online-Welt die größten Probleme?

HM: In den dreieinhalb Jahren Produktionszeit gab es keine Minute, in der irgendetwas einfach war. Besonders wegen der KI. Wie realistisch bewegen sich die Figuren, wie echt klingen die Einträge in den Foren? Um diese Realität ins Spiel zu bringen, haben wir die meiste Zeit aufgewendet. Man könnte fast sagen, dass die Entwicklung von .hack dazu geführt hat, dass sich die künstliche Intelligenz in Spielen weiterentwickelt.

PLAYZONE: Wieso haben Sie sich eigentlich so viel Arbeit gemacht und nicht einfach ein echtes Online-Rollenspiel auf die Beine gestellt?

HM: Als die ersten Ideen zu diesem Spiel entstanden, waren PC-Onlineispiele wie *Diablo*, *Ultima Online* usw. sehr beliebt. Es wurde damals gesagt, dass die Zeit der Online-Spiele kommen würde. Allerdings kam dann die Frage auf, ob Online-Spiele wirklich mal das Thema der ganzen Spielwelt werden würden. Und selbst wenn, dann würde es viel Geld kosten. Es ist nicht nur wegen der Geräte kostspielig, sondern auch wegen der Internetkosten und Spielgebühren – und dazu braucht man dann auch noch eine Kreditkarte. Dann haben wir die Idee umgekrempelt: Wieso machen wir kein Rollenspiel, das die Vorteile von On- und Offline-Games in sich vereint? Bei einem Online-Rollenspiel gibt es viele Probleme, zum Beispiel die Tatsache, dass da viele menschliche Mitspieler unterwegs sind. Das ist grundsätzlich ja eine tolle Idee, aber jeder verfolgt andere Ziele. Da kann es leicht dazu kommen, dass die eigenen Ziele in den Hintergrund geraten und man schnell den Spaß verliert. Bei .hack hat man die Möglichkeit zur Kommunikation, bleibt gleichzeitig aber immer die Hauptperson, die über den weiteren Verlauf des Spiels entscheidet. Die komplexe Story von Herrn Ito, die ja normalerweise nur in Offline-Rollenspielen möglich ist, haben wir in die Kommunikation über Chats, E-Mails und Foren gepackt und in ein Online-Spiel übertragen. Wieso als Offline- und nicht als reines Online-Spiel? Kurz gesagt: Weil es so einfach besser ist.

DU: (grinst) Du laberst einfach zu viel.

HM: (lacht)

PLAYZONE: War es für Sie beide und Bandai nicht ziemlich riskant, ein solches Projekt in Angriff zu nehmen?

DU: Oh, das war sehr risikoreich! Das Projekt durfte einfach nicht fehlschlagen. Was wäre, wenn doch ... die Angst war natürlich da, vor allem, weil dann nicht mehr die Möglichkeit bestanden hätte, solche Großprojekte zu starten und neue Ideen zu entwickeln. Da würde es dann heißen: Das ist zu kostspielig, das machen wir nicht. Das war ein sehr großes Risiko, aber es hat sich letztendlich doch für uns gelohnt.

PLAYZONE: Es heißt, dass Sie Fantasy eigentlich gar nicht mögen, Herr Uchiyama.

DU: (lacht) Das stimmt, ich hasse Fantasy.

HM: (stimmt lachend zu) Oh ja, das stimmt!

PLAYZONE: Wieso haben Sie dann ein solches Projekt eigentlich entwickelt? Das Online-Spiel *The World* hat ja ein solches Fantasy-Szenario.

DU: Stimmt, aber ich würde .hack nicht als Fantasy-Titel bezeichnen. Ich mag Fantasy-Spiele nicht so gerne, weil es davon nur so wimmelt. Es gibt davon einfach zu viele. Bei .hack kleiden sich die Figuren zwar wie in einem Fantasy-Spiel, andererseits sprechen sie aber über die Schule, den Alltag oder was heute in der Firma passiert ist. Diese realitätsnahen Gespräche, dieser „Taste“, ist die Besonderheit von .hack. Mein eigenes Spiel gehört also Gott sei Dank nicht zu einem Genre, das ich selbst weniger mag.

PLAYZONE: Würden Sie das Spiel dann vielleicht lieber in die Science-Fiction-Schiene einordnen?

DU: Die Geschehnisse spielen sich im Jahr 2010 ab, was ja in sehr naher Zukunft liegt. Mir kommt das alles sehr nah und real vor, realer als zum Beispiel Weltraumslachten. Ich würde .hack deshalb weder als Fantasy- noch als Science-Fiction-Titel bezeichnen. Durch die Verlinkung zur Realität und das Alltäg-

liche in den Gesprächen und der Story ist der Titel doch sehr „real“. Gerade das ist dann auch, was .hack meiner Meinung nach so anziehend macht.

PLAYZONE: Stimmt es, das derzeit ein Sequel zu .hack in Planung ist?

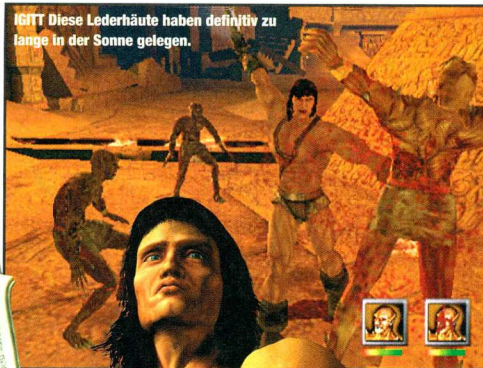
DU: Wir beraten uns derzeit, wie wir so etwas angehen könnten. Es besteht durchaus eine neue Idee, nämlich das „New .hack-Project“. Das ist aber nicht Teil 5 oder Episode 0, sondern ein ganz neues Universum. Dazu erzählen wir jetzt aber noch nichts – vor allem weil wir einfach noch nichts dazu haben (lacht).

PLAYZONE: Das heißt im Klartext, dass noch nichts in Entwicklung ist.

HM: Nein, mit der Entwicklung haben wir noch nicht angefangen. Einer der wichtigsten Gründe ist, dass wir noch kein Feedback aus Deutschland und dem Rest Europas haben. Wir wollen die Anregungen der Fans hören, es wäre also schön, wenn .hack auch in Deutschland fleißig gespielt würde, sodass Spieler uns die Meinung sagen können. Das hat dann auch Einfluss auf das nächste Projekt.



IGITT Diese Lederhüte haben definitiv zu lange in der Sonne gelegen.



ZURÜCK ... zu den Toten, Skelett-Krieger!

Conan

Einen **grimmigen Barbar** wie diesen will wohl niemand als Feind.

Brennende Wut steigt im Körper des Kriegers Conan auf, als er in sein einstiges Heimatdorf zurückkehrt. Kein herzlicher Empfang seines Stammes erwartet ihn, nur noch rauchende Trümmer und zahllose Leichen sind von seiner Gemeinde übrig geblieben. Mit seinen letzten Atem-

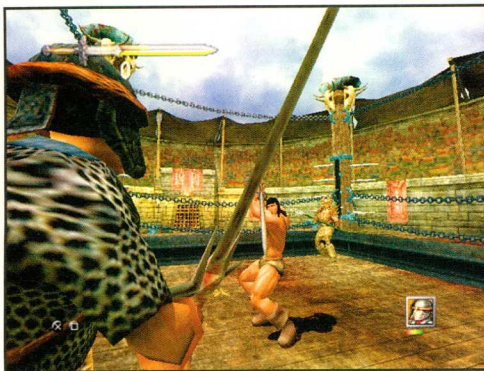
zügen erzählt der einzige Überlebende eine mysteriöse Geschichte: Soldaten eines Geier-Kultes forderten die Herausgabe eines Pilgers, der kurz zuvor um ein Bett für die Nacht gebeten hatte. Die Weigerung der Bewohner, den Gast und sein geheimnisvolles Gepäck auszuliefern, kostete sie schließlich das Leben.



WUCHTIG Unsere Attacke hat den Feind getroffen.



MANN UM MANN Im Modus „Körperzählen“ schnetzeln Sie um die Wette.



WILLKOMMEN In Kordova dürfen Sie in der Arena kämpfen.



RENN, CONAN! Ohne Timing besteht hier Lebensgefahr.

TRITT, SCHWERTSTREICH ODER AXTATTACKE?

Kampf ist von jetzt an Conans Hauptbeschäftigung auf seinem Rachefeldzug. Zu Beginn verfügen Sie lediglich über ein Standard-repertoire an Angriffstechniken sowie die Möglichkeit zu blocken. Erfahrungspunkte, die Sie durch erschlagene Feinde bekommen, können Sie aber in den Erwerb neuer Attacken investieren. Aus unterschiedlichen Kombinationen der Buttons Ihres PS2-Controllers resultieren dann Angriffe, die tatsächlich anders aussehen und wirken. Je nach Ihren Vorlieben beherrscht Ihr Krieger schließlich saftige Fußattacken oder ist Meister der Doppelaxt. Eine beschränkte Ausdauerleiste lässt Sie furiose Fußfeder und Konsorten aber nicht jedes Mal mit der gleichen Härte ausführen. Abseits der Offensiv-Talente sollten Sie außerdem Basisfähigkeiten wie die Heilungsfähigkeit Ihres Recken steigern, um nicht zu fix zu Boden zu gehen.

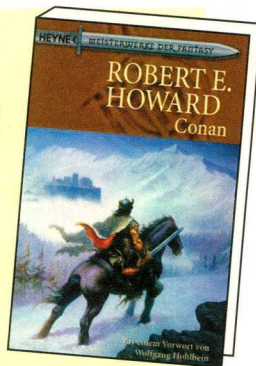
JEDEM GEGNER SEINE KEULE

Für weitere Kurzweil sorgen die drei Waffengattungen Schwert, Axt und Keule, die sich vor allem in puncto Geschwindigkeit und Schaden unterscheiden. Gegen Riesenskorpione wehren Sie sich am besten mit dem durchschlagskräftigen Kolben, flinkere Soldaten lassen Sie dagegen das Schwert spüren. Bis zum Schluss des Spiels kämpfen Sie sich durch eine variantenreiche Feindesarmee. Zerfallende Leichen, schaurige Skelette oder auch tumbe Steinzeitmenschen wechseln mit Widersachern tierischer Natur – entweder rücken Ihnen diese alleine oder gleich zu mehreren auf die Pelle. Mit Glück treffen sich die Gegenspieler Conans sogar gegenseitig, was für zusätzlichen Spielspaß sorgt. Sollte Conan einmal tatsächlich selber das Zeitliche segnen, kämpfen Sie in einer Art göttlichen Zwischenwelt um ein Continuum. Im Erfolgsfall dürfen Sie dann noch einmal in den

INFO ROBERT E. HOWARD

Die Wurzeln des Barbaren

Conan wird häufig mit Schauspieler Arnold Schwarzenegger und dessen Rolle in den Conan-Hollywoodstreifen verbunden. Dabei ist der Fantasy-Autor Robert E. Howard der eigentliche Erschaffer des Barbaren.



Robert E. Howard wurde 1906 in Texas, USA, geboren. Der Siegeszug seines Barbaren Conan begann laut dem Online-Magazin www.familie-im-web.de mit der Geschichte „Im Zeichen des Phönix“, die Ende 1932 im Magazin *Weird Tales* erschien. Zuvor hatte der amerikanische Autor bereits zahlreiche Fachmagazine mit Geschichten aus Genres wie Krimi, Horror und Fantasy bedient. Howard, zu dessen engsten Brieffreunden der Schriftsteller H.P. Lovecraft zählte, wurde nicht alt: 1936 beging der Conan-Erschaffer Selbstmord.

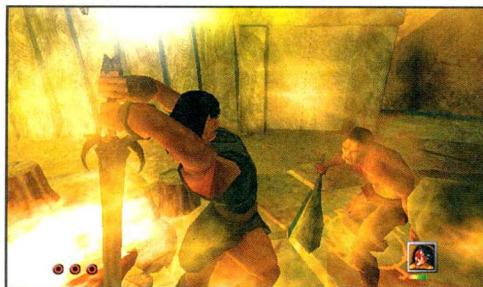
Unser Lesetipp: *Conan*, im August 2003 im Heyne-Verlag erschienen



PROBLEM Zu viele Gegner bereiten selbst Conan Kopfschmerzen.



ZWISCHENWELT Wenn Sie den Kampf bestehen, dürfen Sie weiterstreiten.



FARBENSPIEL Erfahrungspunkte strömen in Sternenform zu Ihnen.

Waffen	Inventar	Fähigkeiten	System
- Einfacher Faustschlag 149 - Kopfschlag 149 - Hoher Kniertritt 274 - Drehtritt 149 - Machtschlag 449 - Wirbelwindtritt 449 - Kreuz des Nordens 449			
AUSDAUER: 13 SCHADEN: 12 FÄHIGKEITSPUNKTE: 559			

BELOHNUNG Wir dürfen neue Attacken steigern.

Kampf einsteigen, der Sie das Leben gekostet hat. Mit Pazifisten hat Conans Gottheit Crom kein Erbarmen. Wenn Sie während einer Hüpfenlage oder inmitten eines Schalterrätsels sterben, müssen Sie Ihren letzten Speicherstand laden. Mithilfe von im Level versteckten Speichersteinen können Sie selber bestimmen, wann Sie Ihren Fortschritt sichern.

PRÄSENTATION GELUNGEN, FEHLER IM DETAIL

Das Spiel gibt die Buchvorlage von Conan-Autor Robert E. Howards (siehe Extrakasten) überzeugend wieder. Die grafische Präsentation ist gelungen, wenn auch ab und zu matschige Texturen und hakelige Animationen für Missmut sorgen. Zahlreiche unterschiedliche und sehr detaillierte Spielwelten entschädigen aber dafür, ebenso wie die geniale musikalische Untermalung. Zusätzlich für Filmatmosphäre sorgt, dass Conan auch jene Stimme hat, die ihm Sprecher Thomas Danneberg in den Conan-Filmen verlieh. Neben den oben genannten Grafikschönheiten weist Conan leider weitere Minuspunkte auf. Der barbarische Muskelprotz reagiert beispielsweise relativ träge auf Richtungswechsel – eine genauere Positionierung bereitet daher Probleme. Besonders wenn Sie bestimmte Vorsprünge erreichen wollen, zerrt dies am Nervenkitzel. Schuld daran ist auch die Kamera, die häufig unglücklich wechselt oder stur in ein und derselben Position verharrt. Im Zweispielmodus fällt das kaum ins Gewicht. Mit unterschiedlichen Charakteren und diversen Waffen tauschen Sie hier in mehreren Arenen Freundschaftsbekundungen aus. Solide Kost, die aber nicht an den Einzelspieler-Spaß herankommt.

NICO LINDNER

DETAIL-CHECK CONAN

Fleischbeschau im Detail

Kann der Barbar aus der Slowakei gegen die Gladiator-Kämpfer bestehen? Wir stellen die beiden Streiter für das Gute in die Detail-Check-Arena.



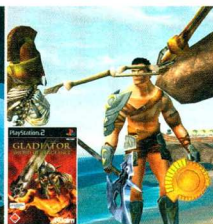
CONAN

UMFANG ★★★★★
Story: Anhänger des Geier-Klans haben ihr Dorf ausgelöscht. Sie sinnen auf Rache und machen sich auf die Jagd.
Level: 6 Areale mit kurzen Teillabschnitten
Spieldzeit: Ca. 15 Stunden
Besonderheiten: Ausbaufähige Kampffähigkeiten

GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: Angreifen klappt problemlos, normale Fortbewegung ist aber hakelig.
Waffen: Diverse Schwerter, Äxe und Keulen, waffenloser Kampf möglich
Upgrade möglich: Ja
Magie-Einsatz: Nein, lediglich durch Zaubertränke
Abwechslungsgrad: Hoch, optisch sehr unterschiedliche Welten; Action steht im Vordergrund
Zwischengegner: Ja, Schwachstellen müssen getroffen werden
Gegner-Intelligenz: Anspruchlos, zu mehreren sehr viel fordernder

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Detaillierte Welten und Gegner, schöne Lichteffekte, teils matschige Texturen. Die Spielfigur ist angenehm groß.
Soundeffekte: Gelungen, cineastische Musikstücke tragen zur Stimmung bei
Kamera: Wechselt zwischen frei schwenkbarer und fester Perspektive

GESAMTWERTUNG
 ★★★★★



GLADIATOR

UMFANG ★★★★★
Story: Rom im Jahr 106: Der Imperator ist tot, Aurrutius hat die Macht erlangt und will Rom vernichten. Sie sind gefordert!
Level: 6 riesige Spielwelten
Spieldzeit: Ca. 10 Stunden
Besonderheiten: Viele Portale, in denen Extras gespielt werden

GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: Sehr einfach. Angreifen und ausweichen klappt sofort.
Waffen: Schwert, Axt, Armklingen (auflösbar), Spezialattacken
Upgrade möglich: Ja
Magie-Einsatz: 3, unter anderem Erhöhung der Schlagkraft
Abwechslungsgrad: Unterschiedliche Levels, aber wildes Button-Mashing, taktisches Vorgehen bei Bossfights
Zwischengegner: Ja, vielfach richtiges Timing erforderlich
Gegner-Intelligenz: Ebenfalls einfach, keine besondere Vorgehensweise nötig

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Wunderhübsche Lichteffekte, sehr nette Hintergrundgrafik. Der Detailgrad der Figuren hält sich in Grenzen.
Soundeffekte: Gelungene epische Untermalung, passt gut zum Geschehen
Kamera: Fest justiert, übersichtlich, es kann hinein- und herausgezogen werden.

GESAMTWERTUNG
 ★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Das Werk des slowakischen Entwicklers gefiel mir gut. Besonders an den Katakomben mit den gruseligen Skeletten hatte ich meinen Spaß. Schön ist auch, dass ich dem Barbaren zahlreiche Attacken beibringen kann. Conan bleibt aber ein ungeschliffener Diamant: Gute Spielanläufe werden durch Mängel im Detail getrübt, besonders die umständliche Steuerung sowie die Spielkamera nerven. Nicht zuletzt hat mich die nachlässige Übersetzung der deutschen Menüs gestört. So steht dort, dass ich meinen Feinden die Köpfe abschlagen kann, was aber default nicht möglich ist. Trotzdem bin ich auf kommende Projekte der Barbaren-Macher Cauldron gespannt.

TEST CONAN

Hersteller: TDK Mediactive
Entwickler: Cauldron
Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Stereo
Umfang: 15+ Stunden

Internet: www.conangame.com

Spieler Bis 2 Spieler
Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 16 Jahren
Preis Ca. € 50,-

- Abwechslungsreiche Szenarien
- Filmreife Musikunterlegung
- Mangelhafte Steuerung
- Verwirrende Kamera

EINZELSPIELER
 GRAFIK 73% | SOUND 80% | MULTI 73% **78%**

„Atmosphärische Conan-Umsetzung, die Action-Fans gefallen wird. Steuerung und Kamera fehlt der Feinschliff.“



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, das 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 eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und Game Boy Advance sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. "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 Electronic Arts™-Marke.

Mafia

Auf dem PC war Mafia ein Angebot, das man nicht ablehnen konnte.

Und auf der PS2?



DÄMLICH Diese Wache wollte uns aufklären, ist dabei aber wohl im Stehen eingeschlafen.



TAKTIK Bei Schießereien verstecken Sie sich hinter Gegenständen und nutzen KI-Fehler aus.



ATMOSPHÄRISCH Auf einer entlegenen Farm ist unser Kontaktmann verschwunden – Tommy muss ihn ausfindig machen.



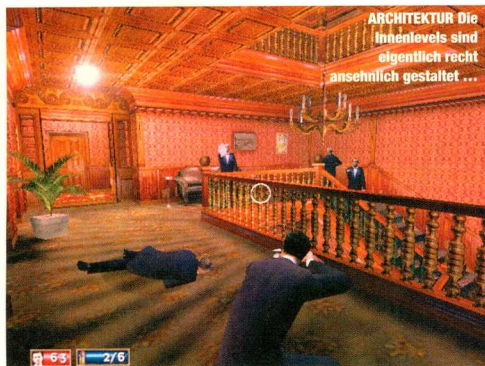
Taxifahrer leben gefährlich. Der gesetzestreue Tommy Angelo wird in seinem Taxi allerdings eher im übertragene Wortsinn von Gangstern überfallen. Diese wollen nämlich nicht sein Geld, sondern seine Mithilfe. Mit einer geladenen Knarre am Kopf lässt sich Tommy natürlich nicht zweimal bitten und verhilft den Gangstern zur Flucht. Deren Pate, Don Salieri, erweist

sich im Gegenzug erkenntlich und macht Tommy ein Angebot, das er nicht ablehnen kann. In der Rolle von Tommy Angelo durfte man bereits auf dem PC groß ins Gangstergeschäft einsteigen und für Don Salieri 20 Aufträge erledigen. Jetzt können Sie endlich auch auf der PS2 Schutzgelder einreiben, Bodyguard-Aufträge erledigen, Ermordungen ausführen und Alkoholschmuggel betreiben.

HARTES GANGSTERLEBEN

Auch wenn im Prinzip viele Missionen ähnlich ablaufen (fahre von Punkt A nach Punkt B und nimm dort ein paar Gangster um), ist *Mafia* dank der zahlreichen Szenarien dennoch stets sehr abwechslungsreich. Ob Sie nun eine bestimmte Zielperson ausfindig (und unschädlich) machen müssen oder beim Alkoholschmuggel von

einer anderen Gangsterfamilie überrascht werden – die Aufträge sind stets spannend. Auch die atmosphärische Aufmachung sorgt dabei für echtes Dreißigerjahre-Gangsterflair. Die deutschen Sprecher sind gut gewählt (Paulie hat sogar die Synchronstimme von Joe Pesci!) und die Protagonisten machen in den Zwischensequenzen auch in grafischer Hinsicht einen tollen Eindruck.



ARCHITEKTUR Die Innenlevels sind eigentlich recht ansehnlich gestaltet ...



MÄSSIGE KONVERTIERUNG

Ganz so rosig sieht es während des Spiels aber leider nicht immer aus. Während Innenlevels hübsch anzusehen sind, enttäuschen in der Stadt vermatschte Texturen, dicke Nebelschwaden und horrende Ladezeiten. Da verwundert es umso mehr, dass der Titel zu keinem Zeitpunkt richtig flüssig läuft. Frustiger als die etwas niedrige (dafür stets stabile) Framerate ist aber das Zielsystem: Ein Auto-Aiming gibt es nicht, mit den Schultertasten können feindliche Ganoven lediglich einmalig anvisiert werden. Bewegen sich diese dann weiter, müssen Sie wieder nachzielen. Das Problem dabei ist, dass Sie Gegner nur dann anvisieren können, wenn Tommy stillsteht! Wenn Sie in Bewegung bleiben wollen, müssen Sie selbst mit dem rechten Analogstick zielen – und das gestaltet sich schwerer, als es sich anhört. Denn als ob es nicht so schon schwer genug wäre, mit einem Analogstick statt einer Maus zu zielen, sind die Gegner zwar allesamt ziemlich doof, dafür aber auch verdammt zielsicher. Bei der Konvertierung von PC auf Konsole hätte man sich ruhig etwas mehr Mühe geben dürfen. Was schwache Grafik, schlechte Gegner-KI und das miese Zielsystem vermässeln, kann lediglich die tolle Gangster-Atmosphäre wieder wettmachen, die einen selbst beim zehnten Versuch, einen Level zu bestehen, noch gespannt vor die Konsole fesselt.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

DETAIL-CHECK MAFIA

Gangster-Vendetta

Take 2 bietet Ihnen zwei Gangster-Simulationen zur Auswahl. Wir vergleichen beide Titel und zeigen auf, wieso Mafia nicht gegen die Referenz ankommt.



MAFIA

GAMEPLAY

★★★★★

Die Fahrzeuge steuern sich zwar etwas träge, das kommt aber sehr authentisch rüber. Zu Fuß ist die Steuerung ein wenig hakelig. Besonders das fehlende Auto-Aiming nervt. **Auto fahren:** Die Fahrzeuge steuern sich ein wenig träge, am Steuer der Oldtimer wirkt das aber sehr realistisch. **Fette Stunts** wie bei GTA sind nicht drin. **Ballern:** Kein Auto-Aiming, lediglich einmaliges Anvisieren der Gegner. **Umfang:** 22 Missionen, eine große Stadt, keine Nebenaufgaben (dafür ein Freie-Fahrt-Modus), hervorragende Story. **Story:** In der Haut von Tommy Angelo erleben Sie den Aufstieg eines einfachen Taxifahrers zum Mafioso. Dabei bauen Sie sich aber kein eigenes Imperium auf, sondern sind die rechte Hand des Don Salieri. **Stadt:** Lost Heaven ist keine realistische Nachbildung einer Großstadt, stilistisch aber an das San Francisco der Dreißigerjahre angelehnt.

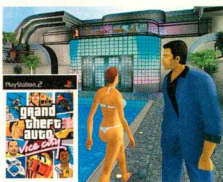
GRAFIK & SOUND

★★★★★

Besonders beim Autofahren fällt die schwache Optik mit matschigen Texturen, Nebel und niedriger Framerate auf. **Slowdowns:** Die Framerate ist zwar konstant, dafür aber sehr niedrig. Das Spiel macht zu keinem Zeitpunkt einen flüssigen Eindruck. **Soundtrack:** Jazz und Swing versetzen Sie in die Dreißigerjahre zurück. Leider sind die Melodien nicht gerade zahlreich, eintönig und beginnen schnell zu nerven.

GESAMTWERTUNG

★★★★★



GTA VICE CITY

GAMEPLAY

★★★★★

Der hervorragende Fahrzeugsteuerung steht eine etwas hakelige Handhabung zu Fuß gegenüber. Besonders die störrische Kamera stört den Spielfluss zuweilen. **Auto fahren:** Die Steuerung geht leicht von der Hand und ist super kontrollierbar. Die Fahrphysik ist nicht realistisch, macht aber Spaß. **Ballern:** Auto-Aiming, das aber oft etwas unübersichtlich und störrisch ist. **Umfang:** Über 100 Missionen, eine riesige Stadt, zahlreiche Nebenaufgaben und eine coole Story. **Story:** An zahlreiche Hollywood-Klassiker angelehnt, kann man Tommy Vercetti als Scarface der Videospielgeschichte beschreiben. Sie bauen sich mit der Zeit Ihr eigenes Gangsterimperium auf. **Stadt:** Vice City ist an Miami angelehnt und stilistisch auch sehr gut getroffen, verzichtet aber auf den Anspruch einer realistischen Nachbildung der Metropole.

GRAFIK & SOUND

★★★★★

Trotz zahlreicher Grafikfehler ist die technische Leistung beeindruckend. Vice City ist die lebendigste Spiele-Großstadt. **Slowdowns:** Die Framerate geht ab und zu nach unten, heftige Ruckler die den Spielfluss beeinflussen, sind aber selten. **Soundtrack:** Zahlreiche Tracks aus allen Musikrichtungen der Achtzigerjahre passen zum Setting wie die Faust aufs Auge und sorgen für eine stimmige Atmosphäre.

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein lehnt das Angebot ab.

Auf dem PC ist Mafia ein Highlight, auf der Konsole kann die Gangster-Saga aber einfach nicht mit den Referenzen mithalten. Es mag ungerecht klingen, einem Spiel wegen eines schlechten Zielsystems eine hohe Wertung zu verwehren. Aber gerade deswegen ist Mafia an vielen Stellen fast ungenießbar und bietet eine viel geringere Fehler-toleranz als das Original. Mit einer Maus kann man nun mal besser zielen. Dank Analogstick kauert man meist hinter einer Kiste und muss jede KI-Dummheit ausnutzen.

TEST MAFIA

Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Illusion
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	22 Missionen

Internet: www.take2.de

Spieler 1	Termin
Ab 16 Jahren	Erhältlich
USK-Freigabe	Preis
Ca. € 60,-	

- Tolle Atmosphäre
- Abwechslungsreiche Szenarien
- Mieses Zielsystem
- Schwache Optik

GRAFIK	SOUND	MULTI	INZELSPIELER
73%	78%	—	70%

„Atmosphärisch top, spielerisch durchwachsen. Was Mafia fehlt, ist ein ordentliches Zielsystem.“



ZEITLUPE Manche Treffer werden geradezu zelebriert.

Rise to Honour

Der **Hongkong-Actionfilm zum Mitspielen** – mit Jet Li in der Hauptrolle!



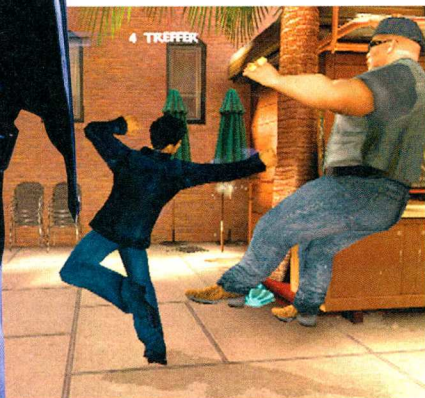
Nach Jackie Chan, der vor einigen Jahren auf der PSone ein eigenes Spiel spendiert bekam, wird jetzt sein Actionstar-Kollege Jet Li bedient. Bei *Rise to Honour* spielt er das Kung-Fu-Ass Kit Yun, der sich in San Francisco und Hongkong mit allerlei Bösewichten rumschlagen muss. Die genauere Story ist dabei genretypisch eher belanglos und dient nur als Rahmen für zahlreiche Kämpfe, Schießereien und sonstige Stunts. Interessant ist dabei immerhin, dass

die Dialoge ganz nach Wunsch entweder komplett auf Deutsch oder je nach Ort in Landessprache gehalten (und natürlich optional untertitelt) sind – ganz wie bei einem Film. Dies wurde konsequent weitergeführt, sodass Sie zum Beispiel die einzelnen „Szenen“ des Films wie in einem DVD-Kapitel-Menü auswählen können.

ANALOG AUSTEILEN

Das Besondere an den Kämpfen, die einen Großteil des Spiels ausmachen, ist die Steuerung: Anstatt mit mehreren Tasten in Kombination mit dem Steuerkreuz irgendwelche Moves auszuführen,

geben Sie hier mit dem rechten Analogstick die Angriffsrichtung vor. Den Rest erledigt das Programm automatisch: Ob's ein Schlag oder ein Kick wird, entscheidet sich je nach Situation; Combos setzen sich fast von selbst zusammen. Zwar können Sie blocken, beziehungsweise ausweichen und Konterattacken sowie Würfe ansetzen, doch letztendlich gestalten sich die Prügelein dadurch ziemlich simpel. Was nicht heißen soll, dass sie leicht wären: Durch einige unfaire Taktiken und die teilweise dubiose Kollisionsabfrage sind vor allem die zahlreichen Bossgegner durchaus eine Herausfor-



AUTO-COMBO Hübsche Schlagfolgen ergeben sich von selbst.



SCHICK Die Hintergründe sind oft trotz vieler Gegner gut.



IN DER UNTERZAHL Hier sollten Sie in die Defensive gehen.



TECHNISCH TOP Trotz solch gelungener Grafik läuft das Spiel stets flüssig.

derung, nur sollten Sie davon nicht zu viel Tiefgang erwarten. Für die häufigen Prügeleien gegen viele Gegner gleichzeitig gilt das erst recht.

BALLERN MIT BULLET TIME

Abgesehen von einfachen Timing-Prüfungen, bei denen Sie im richtigen Moment die „R1“-Taste drücken müssen, bietet das Spiel ansonsten vor allem einige Baller-Abschnitte, bei denen Sie mit zwei Pistolen bewaffnet in der Unterwelt aufräumt – samt einer John-Woo-Hommage, bei der er auf einer Krankenliege rollend schießt. Mittlerweile wohl unumgänglich ist es, dass Kit manchmal in Zeitlupe feuernd durch die Gegend springt. Die Steuerung ist dabei wenig intuitiv, doch ansonsten stellen die Gegner hier keine große Herausforderung dar.

GUTE TECHNIK

Spielerisch mag *Rise to Honour* also etwas substanzarm sein, doch technisch gesehen muss man den Entwicklern ein Lob aussprechen: Einige Hintergründe sehen fantastisch aus, Glasseiben und Tische zersplintern herrlich und auch mit acht Gegnern im Bild läuft das Spiel stets superflüssig. Dies kommt natürlich den größtenteils gelungenen Animationen zugute. Letztendlich hat *Rise to Honour* vor allem ein Problem: Es ist nicht konsequent genug. Für ein Spiel mit narrensicherer Steuerung wird es im späteren Verlauf schlichtweg zu schwer, während sich die erfahreneren Prügel-Spiel-Fans daran stören dürften, dass sie ihre Moves nicht direkt wählen können. Schade eigentlich, denn an sich bietet das Spiel viele gute Ansätze.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT



GUT

Michael Pruchnicki sorgt sich um sein Joypad.

Ich habe ernsthafte Zweifel, ob die PS2-Controller die bei *Rise to Honour* übliche Belastung des rechten Analog-Sticks dauerhaft durchhalten. Auch sonst finde ich es etwas seltsam, mit dem Stick zuzuschlagen – so kann man zwar genau festlegen, in welche Richtung man angreift, aber nicht die genaue Art des Angriffs. Bei *Rise to Honour* ist das meist eh nicht so wichtig, aber wenn doch, dann nervt's. Letztendlich wird die stark vereinfachte Steuerung vor allem Leute ansprechen, denen *Tekken* und *Soul Calibur* zu viel abverlangen. Bleibt bloß noch das Problem, dass das Spiel dieser Zielgruppe wiederum zu schwer sein dürfte. Hier hätte Sony konsequenter sein müssen.

TEST RISE TO HONOUR

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Sony CE America
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Surround
Umfang:	63 Szenen

Internet: www.playstation.de

Spieler 1	Termin 14. April
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- Teils sehr gute Grafik
- Sehr einfache Steuerung
- Für Anfänger zu schwer
- Dubiose Kollisionsabfrage

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
79%	73%	—%	71%

„Rise to Honour ist spielerisch als Prügelei für Einsteiger ausgelegt, doch leider für diese zu schwer.“



DAS KENN ICH DOCH Die Ballereinsätze bieten sogar Bullet Time!



KLIRRT! Bei der Keilerei im Aufzug geht so manche Glasscheibe zu Bruch.

FOUL! In der Wiederholung kann man sich die brutalsten Fouls noch mal in aller Ruhe ansehen.



This is Football 2004

Aufgrund diverser grober Mängel findet sich dieser Titel nur abgeschlagen im Wertungsmittelfeld wieder.

Auf der PlayStation 2 sind die Zuständigkeiten im Fußball-Genre klar verteilt: Wer eine realistische, nahezu perfekte Simulation spielen will, muss zum alles überragenden *Pro Evolution Soccer 3* greifen. Seit Jahren verbessern die japanischen Konami-Entwickler kontinuierlich die Spielbarkeit ihres Vorzeigetitels und heimsen eine Topwertung nach der

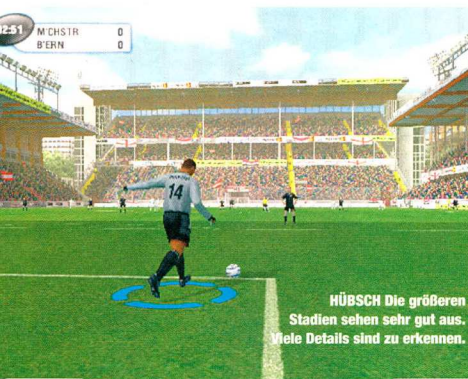
anderen ein. Spieler, die dagegen mehr Wert auf einen schnellen Kick zwischendurch legen und unkomplizierte, tolle Partien erleben wollen, finden mit *FIFA Football 2004* das passende Spiel. Zudem schafft der Electronic-Arts-Titel dank vieler Lizenzen und einer tollen Technik eine einmalige Atmosphäre, die ihresgleichen sucht. Die *TIF*-Serie hat bei dieser starken Konkurrenz bisher immer nur die

dritte Geige gespielt – und das wird sich auch mit der 2004er-Version nicht ändern!

SPIELERISCH UNAUSGEREIFT

Sobald der Anpfiff auf dem Platz erfolgt ist und man die Kontrolle über seine Spieler übernimmt, fällt einem als Erstes die schwammige und indirekte Steuerung auf. Es dauert einfach zu lange, bis die Akteure die entsprechen-

den Befehle umsetzen. Zusammen mit den viel zu trägen Animationen hat das zur Folge, dass Dribblings praktisch überhaupt nicht möglich sind. Da selbst die Ballannahme eine halbe Ewigkeit dauert, leidet auch das Passspiel unter diesem Manko und elegante Ballstafetten auf engstem Raum gibt es de facto nicht. Eine gewöhnliche *TIF 2004*-Partie erinnert deswegen eher an technisch schwachen



Kick&Rush-Fußball aus der zweiten Liga. Doch nicht nur der angreifende Spieler hat mit der Steuerung zu kämpfen, auch in der Defensive gibt es gravierende Mängel. Neben der äußerst merkwürdigen Kollisionsabfrage des Balls (oft laufen Sie durch den Ball hindurch) sind die Tacklings misslungen: Ob man dem Gegenspieler den Ball fair abnimmt oder ein gelbwürdiges Foul begeht, ist reine Glückssache. Komplettiert wird die schwächelnde Spielbarkeit durch die KI der computergesteuerten Spieler: Während die eigenen Mitspieler behäbig über den Platz traben und sich zu wenig freilaufen, spielen die Gegner immer den gleichen Stiefel runter. Daher sehen ca. 80 % der vom Computer erzielten Tore gleich aus. Dass auch die Torwartleistungen (sie kleben förmlich auf der Linie) alles andere als gut sind, ist wohl selbsterklärend. Im Mehrspielermodus heben sich die KI-Defizite glücklicherweise halbwegs auf und es entstehen spaßige Matches.

WIE VERSCHENKE ICH TEURE LIZENZEN

Leider haben die Entwickler selbst bei der Präsentation einiges falsch gemacht und viel Potenzial verschenkt. Was nutzen die vielen Lizenzen der europäischen Mannschaften und Spieler, wenn selbst bekannte Stars ihren realen Vorbildern nicht annähernd ähnlich sehen oder deren spielerische Merkmale besitzen? Dass nicht jeder x-beliebige Spieler exakt nachgestellt werden kann, ist klar. Dass aber zum Beispiel die halbe Bayern-München-Mannschaft im Spiel völlig unrealistisch aus-

sieht und nicht annähernd die Fähigkeiten des tatsächlichen Fußballteams widerspiegelt, ist einfach ein Riesenbock. Die Konkurrenz aus dem Hause EA und Konami liegt hier jedenfalls um

Welten vor dem Sony-Titel. Im Gegensatz zu den uns vorliegenden und zum Test freigegebenen Review-Version soll die Verkaufsversion von *TIF 2004* noch einige Verbesserungen bei der KI und

der Ballphysik erhalten. Falls diese Optimierungen Auswirkungen auf den Spielspaß haben sollten, informieren wir Sie darüber im nächsten Heft.

OLIVER BECK

DETAIL-CHECK THIS IS FOOTBALL 2004

Klassenunterschied

Gerade im Vergleich mit dem großartigen Pro Evolution Soccer 3 von Konami hat This is Football 2004 nicht den Hauch einer Chance.



THIS IS FOOTBALL 2004

TECHNIK

★★★★★

Trotz neuer Grafik-Engine: Viele Animationen sind sehr schwach geworden und sehen nicht im Geringsten realistisch aus. Die Texturen sind dagegen okay.

Spielemodelle: Ordentliche Spielermodelle. Sehen aber teilweise überhaupt nicht wie die Vorbilder aus. Dadurch sind die teuren Lizenzen verschenkt.

Stadionatmosphäre: Die Stadien sehen sehr gut aus. Die Fangesänge sind dagegen nur besserer Durchschnitt.

Kommentar: Ständige Wiederholungen. Außerdem stellenweise total unpassend.

60-Hz-Modus: Nein
16:9-Modus: Ja

UMFANG

★★★★★

Es gibt Pokalwettbewerbe, Meisterschaften, einen Karrieremodus, Freundschaftsspiele, einen Szenariomodus und außerdem eine Online-Unterstützung.

Stadien: 22

Originalspielernamen: Sehr viele echte Namen. Einige dagegen (z. B. Oliver Kahn, alle Holländer etc.) abgeändert. Leider wenig Übereinstimmung mit den Fähigkeiten der echten Spieler!

Teams: Alle europäischen Ligen mitsamt ihrer Mannschaften; sehr viele Nationalmannschaften

GAMEPLAY

★★★★★

Schwache Ballphysik, total unverständliche Kollisionsabfrage des Fußballs. Ein ordentlicher Spieleraufbau entsteht dadurch selten. Die Gegner gehen außerdem immer nach dem gleichen Schema vor!

STEUERUNG

★★★★★

Ein Tutorial gibt es nicht, einen Trainingsmodus ebenfalls nicht. Bis man mit der hakeligen, trägen und indirekten Steuerung zurechtkommt, vergeht sehr viel Zeit. Schönes Passspiel ist damit aber eigentlich nie möglich. Kick & Rush ist angesagt.

Frei konfigurierbar: Nein

MULTIPLAYER

★★★★★

Ohne die dummen (computergesteuerten) Gegner macht es etwas mehr Spaß. Auch online vernünftig spielbar.

Spiele: 1-8
Online-Modus: Ja

GESAMTWERTUNG

★★★★★



PRO EVOLUTION SOCCER 3

TECHNIK

★★★★★

Dank der neuen Engine macht die Serie in Sachen Grafik einen großen Schritt nach vorn. Die Animationen der Spieler sind erstklassig und absolut realistisch.

Spielemodelle: Sehr detaillierte Kicker mit sehr guten Gesichtsanimationen, die die Kicker lebendig wirken lassen.

Stadionatmosphäre: Lebendiges Publikum, das je nach Einstellung die Teams nach vorne peitscht oder auspfeift.

Kommentar: Ordentlicher Kommentar mit sich stets wiederholenden Phrasen

60-Hz-Modus: Ja
16:9-Modus: Nein

UMFANG

★★★★★

Dank Shoppysystem und aufgebogener Meisterliga-Modus ist bei PES 3 eine hohe Langzeitmotivation garantiert. Viele Spielmodi, aber leider kein Online-Support.

Stadien: 20

Originalspielernamen: Konami verfügt leider nicht über eine umfassende Lizenz. Deswegen gibt es viele Fantasienamen. Wenigstens sind die Fähigkeiten wie bei den Vorbildern verteilt.

Teams: Beschränkte Auswahl an Clubmannschaften; alle wichtigen Nationalmannschaften

GAMEPLAY

★★★★★

Eine annähernd perfekte Ballphysik, die konkurrenzlos gute Spielmechanik und eine gelungene KI sorgen auch nach vielen Spielstunden noch für abwechslungsreiche Matches. Realistischer geht es kaum noch!

STEUERUNG

★★★★★

Sehr eingängig und im Tutorial perfekt erklärt. Schon nach wenigen Matches beherrscht man alle wichtigen Manöver. Über die R2-Taste können Profis – gutes Timing vorausgesetzt – Sonderaktionen ausführen. Langzeitmotivation garantiert.

Frei konfigurierbar: Ja

MULTIPLAYER

★★★★★

Zu mehreren macht der Titel dank des hervorragend abgestimmten Gameplays ebenfalls viel Spaß. Ein richtiges Partyspiel.

Spiele: 1-8
Online-Modus: Nein

GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT GUT



Oliver Beck
zückt die gelbe Karte.

Als Fußballfan bin ich von *This is Football 2004* einfach nur enttäuscht: Gerade im Vergleich zu *Pro Evolution Soccer 3* liegt die Spielbarkeit des Sony-Titels um (Licht-)Jahre zurück: Die schwammige Steuerung und die viel zu trägen Animationen lassen keinen intelligenten und realistischen Spieleraufbau zu; die verunzte Kollisionsabfrage des Balls sorgt des Öfteren für ungläubiges Staunen und die schwache KI nervt nach wenigen Spielminuten. Wenigstens mit mehreren menschlichen Mitspielern kommt actiongeladener und unkomplizierter Fußball zustande. Unverständlicherweise haben die Entwickler auch bei der Präsentation des Titels geschlumpt und so zahlen sich die vielen teuren Originallizenzen nicht aus. Bei der starken Konkurrenz aus dem Hause Electronic Arts und Konami spricht deshalb leider wenig für *This is Football 2004*!

TEST THIS IS FOOTBALL 2004

Hersteller: Sony
Entwickler: SCEE
Genre: Fußball
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 16:9
Audio: Stereo
Umfang: 200+ Teams

Internet: www.playstation.de

Spieler 1-8 **Termin** 24. März
USK-Freigabe **Preis**
Ohne Beschränkung Ca. € 60,-

- Viele Lizenzen
- Schlechte Steuerung
- Schwache KI
- Träge Animationen

MULTIPLAYER
GRAFIK **SOUND** **70%** **EINZEL**
73% **75%** **68%**

„Sowohl spielerisch als auch technisch eine Enttäuschung. Fußballfans greifen zur starken Konkurrenz.“

GESICHTS-OP? Dieser Spieler soll Claudio Pizarro darstellen! Der sieht aber anders aus!



SCHAFSTSPIEL

1 - 1 BAYERN

BDFL Manager 2004

Champions League oder Kreisklasse: Wie gut sind Ihre Managerfähigkeiten?

Nach der sensationellen Kirch-Pleite lautet das Motto im Fußballgeschäft: Überall muss gespart werden! Deswegen führt der Spieler beim *BDFL Manager 2004* mal wieder einen Doppeljob aus und ist sowohl Manager als auch Trainer eines Vereins. Bei welchem Club man arbeiten will, bleibt einem selbst überlassen, die Auswahlmöglichkeiten sind jedenfalls gigantisch: Dank verschiedenster

Lizenzen gibt es knapp 750 europäische Mannschaften mit sage und schreibe 19.000 Originalspielern.

ARBEITSTEILUNG

Als Trainer kümmert man sich natürlich standesgemäß um die Aufstellung, die Taktik und das Training der Mannschaft. Mit der komfortablen Steuerung navigiert man sich bereits nach wenigen Spielminuten schnell und sicher durch die einzelnen Trainer-

bereiche und gibt seinen Spielern Zuckerbrot und Peitsche. Wer sich nicht um jede kleine Aufgabe kümmern will, kann aber auch einen Trainerstab anlegen und die Aufgaben auf mehrere CPU-Schultern verteilen. Als Manager genießen dagegen die Finanzen Ihre volle Aufmerksamkeit. Ob Vertragsverhandlungen, Stadionausbau oder das Vermieten von Werbeflächen: Nur knallharte Finanzfische werden ihren Verein über Wasser halten können.

HÄSSLICH, ABER SCHNELL

Die Spieltage können entweder in einer äußerst schmucklosen 3D-Darstellung begutachtet werden oder Sie begnügen sich mit einem Endergebnis nach dem Spiel. Leider ist die Gra-

fik, in der die Spiele dargestellt werden, völlig veraltet und kann im Jahr 2004 wirklich niemanden mehr begeistern. Dafür sind aber die Ladezeiten während der Spielzeit sehr kurz und es entsteht ein angenehmer Spielfluss.

OLIVER BECK

MEIN FAZIT SEHR GUT



Oliver Beck
verhandelt wie ein Großer.

Der *BDFL Manager 2004* sammelt in allen Bereichen Pluspunkte, die für ein Spiel dieses Genres wichtig sind: Da wäre zum Beispiel die intuitive Steuerung, mit der man komfortabel durch die Menüs kommt und die wichtigsten Einstellungen in Sekundenschnelle vornimmt. Die ausgefeilte KI sorgt außerdem für realistische Spielergebnisse und für langfristigen Spielspaß, der auch durch den famosen Umfang garantiert wird. Einzige Grafik ist mal wieder völlig daneben: Während die Menüs mit ihrer schlichten Aufmachung noch akzeptabel sind, macht die Uraltgrafik während der Spiele überhaupt keine Freude.



ENTTÄUSCHEND Selbst die Jubelszenen sehen grafisch unterdurchschnittlich aus.



EINNAHMEQUELLE Mit der Bandenwerbung lässt sich die Vereinskasse aufbessern. Es gibt sogar Originalfirmen.



AUSBAU Mit etwas Kleingeld wird dir den altertümlichen Betzenberg aufrüsten!



EINFLUSS Mit den L- und R-Tasten kann man während des Spiels Befehle an seine Mannschaft geben.

TEST BDFL MANAGER 2004

Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Genre:	Simulation
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	750 Clubs

Internet: www.codemasters.de

Spieler 1-4	Termin 12. März
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis € 60,-

- Schnelle Ladezeiten
- Realistische KI
- Einfache Steuerung
- Schwache Optik

GRAFIK	SOUND	MULTI	83%
48%	72%	83%	

„Spielerisch erstklassiger Manager mit überragendem Umfang. Technisch ist der Titel erwartungsgemäß schwach.“

KNIGHTS OF THE TEMPLE

"DER NEUE ACTION HIT
VON DEN MACHERN VON
EPICCLAVE!"

INFERNAL

CRUSADE



Dynamische 3rd Person Kameraperspektive!



4 übernatürliche, göttliche Kräfte!



Erleben Sie knallharte mittelalterliche Kampfkunst!



Umfangreiche voll animierte Zwischensequenzen!

EUROPA IM 12. JAHRHUNDERT N. CHR. DAS FÜNSTERE MITTELALTER. DAS ZEITALTER DES LEIDENS UND DER ERLÖSUNG...

- Die prall gefüllte Waffenkammer des Mittelalters steht Ihnen offen: Schwert, Streitkolben, Axt und Schild warten schon auf ihren Einsatz!
- Wechseln Sie in den Ego-Shooter-Modus und erledigen Sie Ihre Gegner aus sicherer Entfernung mit Pfeil und Bogen!
- Genießen Sie realistische Animationen, verblüffende physikalische Effekte und authentische Kampfsequenzen mit 100 fließend animierten Bewegungen!
- Entwickeln Sie Ihren ganz persönlichen Helden mit dem ebenso innovativen wie einzigartigen dynamischen Fähigkeitensystem!

- Erleben Sie einen epischen Original-Soundtrack mit 18 verschiedenen Stücken!
- Fordern Sie Ihre Freunde im 2-Spieler-Modus ("Head-to-Head") in der Arena heraus!*
- Laden Sie sich den "Survival Mode" herunter und schlagen Sie so viele Computergegner (NPCs) wie möglich um Ihren Namen in die Xbox Live Online High Score und Ranking List eintragen zu können!*

*nur Sony PlayStation 2

**nur Microsoft Xbox Live

COMPUTERBILD, 2/2004

„Das Action-Spiel 'Knights of the Temple' überzeugt mit stimmiger Geschichte und detaillierter Grafik. Wer gerne mit dem Schwert unterwegs ist, kommt auf seine Kosten.“

PC ACTION, 2/2004

„Knights of the Temple hinterlässt bereits jetzt einen vielversprechenden Eindruck, was vor allem am rasanten Spielgeschehen und den hervorragenden Animationen liegt.“

XBOX-GAMES, 2/2004

„Der heilige Gral für Hack'n'Slay-Fans. Keine Gefangenen!“
Wertung: 90%



WITHIN TEMPTATION
- THE MUSIC OF YOUR GAME -



WWW.WITHIN-TEMPTATION.COM



PlayStation 2





**PC
CD**



PlayStation 2



eidos

Legacy of Kain: Defiance © 2003 Crystal Dynamics. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain, and the related characters are trademarks of Crystal Dynamics. Crystal Dynamics is a wholly owned subsidiary of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of Eidos Inc. All rights reserved.

ERSTMALS VEREINT, AUF EWIG VERDAMMT.



LEGACY OF KAIN

— D E F I A N C E —

PREVIEW: WWW.LEGACYOFGAIN.COM

Racing

Kein Ridge Racer, aber auch kein Gran Turismo: Dieses Rennspiel **ist weder Fisch noch Fleisch.**

Eigentlich heißt es ja immer, Frauen können nicht Auto fahren. Die zierliche Rena Hayami hingegen beweist als Krankenwagenfahrerin Tag für Tag das Gegenteil. Wie der Zufall will, wird sie auf einer ihrer Touren von einem Rennsport-Profi entdeckt und für sein Team engagiert. Sie schlüpfen nun in die Rolle von Rena und arbeiten sich von der unterschätzten Newcomerin zur Rennsport-Königin hoch. Dies geschieht in drei verschiedenen Rennarten: bei gewöhnlichen Autorennen, bei Rallyes und bei Drag-Rennen.

ZEITVERTREIB

Für Rennsport-Neulinge gibt es eine optionale Hilfestellung in Form eines Bremsassistenten. Dieser macht das Spiel aber so leicht, dass sich alte Rennspiel-Hasen schnell unterfordert fühlen. Für spannende Fahrer-Duelle hingegen sorgt die innovative Nervositäts-Leiste. Wenn Sie lange genug an

einem Gegner dranbleiben, fühlt sich dessen Leiste nämlich langsam auf. Ist sie voll, so steigt die Wahrscheinlichkeit, dass dieser Fahrer einen Fehler macht und sich zum Beispiel verbrannt. Diese Taktik ist besonders in den höheren Schwierigkeitsgraden dringend notwendig, um hohe Platzierungen herauszufahren. Wenn Sie den Karriere-Modus komplett durchhaben, können Sie Ihr fahrerisches Können auch in den 166 freispielbaren Einzelherausforderungen unter Beweis stellen. Trotz des respektablen Umfangs und der interessanten Gameplay-Features kann Namos Rennsimulation aber nicht mit unserer Referenz *Gran Turismo* mithalten. Dazu sind die Rennen zu unspektakulär und zu lahm, das Fahrgefühl zu steif und die Grafik zu flimmernd. Um sich die Wartezeit auf *Gran Turismo 4* zu verkürzen, ist *R: Racing* durchaus tauglich – eine echte Konkurrenz ist dieser Titel aber nicht.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT GUT



Christian Schönlein
macht alle ganz nervös.

Ich hatte ja schon die japanische Version durchgespielt und wusste diesmal, was mich erwartet. Deshalb bin ich etwas anders an *R: Racing* herangegangen als damals. Aber auch beim zweiten Anlauf wollte der Funke nicht überspringen. Der Titel spielt sich einfach nicht wie eine echte Simulation – und für einen Arcade-Racer ist es dann doch zu unspektakulär. Eigentlich schade, hat *R: Racing* doch gute Ansätze. Der Umfang stimmt und die Nervositäts-Leiste verleiht den Rennen Tiefgang. Beim nächsten Versuch muss Namco aber die Steuerung verbessern und mehr Liebe zum Detail zeigen – oder einfach wieder einen Arcade-Racer programmieren.

TEST R: RACING

Hersteller:	Namco/Electronic Arts
Entwickler:	Namco
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Pro Logic II
Umfang:	14 Levels, 166 Events

Internet: www.namco.com

Spieler	Termin
1-2	26. März
USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-

- ✓ Kurzweilige Herausforderungen
- ✓ Innovative Nervositäts-Leiste
- ✓ Träges Gameplay
- Flimmern und Treppchenbildung

31/12/2002

GRAFIK	1	SOUND	2	MULTI	3
66%		73%		65%	

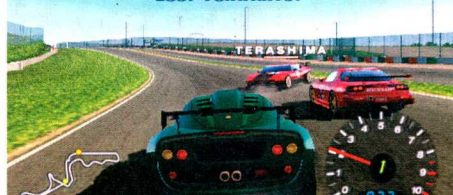
„Kein Namco-typischer Arcade-Racer, aber auch **keine echte Konkurrenz** für den Simulationskönig *Gran Turismo*.“

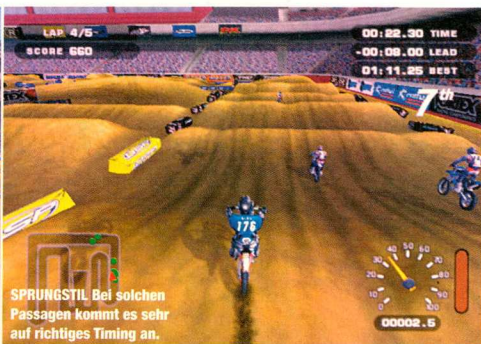


STAUB AUFWIRBELN Die Rallye-Kurse bieten die einzige Gelegenheit zum Driften.



LOST VORWÄRTS!





MX Unleashed

THQ serviert einen Mix aus **Rennspiel und Trendsport.**

Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten gibt es beinahe alles in großer Zahl; auch wilde Männer auf Motorrädern, die sich auf Buckelpisten mit riesigen Sprüngen auf den Weg zum Ziel machen: Motocross-Fahrer. In *MX Unleashed* können Sie sich als knallharter und furchtloser Biker präsentieren. Dabei haben Sie die Wahl zwischen den Bereichen Rennspiel, Stunt und Freestyle.

WAS DARF'S SEIN?

Wenn Sie den Karriere-Modus wählen, geht es für Sie erst einmal klassisch rennspiellike zu.

Sie fahren mit sieben Kontrahenten um den Sieg, zuerst um den des Rennens und dann selbstverständlich auch um den der Meisterschaft. Sie beginnen dabei in der 125er-Klasse und arbeiten sich in die 250er-Klasse vor, die neben schnelleren Maschinen auch härtere Gegner bietet. Wenn Sie alle Meisterschaften erfolgreich absolviert haben, können Sie Ihre Fähigkeiten als Motorrad-Akrobat unter Beweis stellen. Wie in den gängigen Trendsporttiteln erhalten Sie für gelungene Stunts Punkte. Bei Erreichung der Vorgabe rücken Sie in die nächste Klasse vor. Der Free-

style-Modus gibt spielerischen Freiraum: Entweder fahren Sie einfach just for fun durch die Landschaft, vollführen waghalsige Stunts oder begeben sich in farbige Felder, die weitere Herausforderungen für Sie bereithalten. Wenn Sie lange genug Punkte gesammelt haben, erhalten Sie die Chance auf ein anderes Gefährt, wie etwa einen

Buggy, einen Monster Truck oder gar einen Helikopter, umzusteigen. Bis Sie allerdings dahin kommen, wurde Ihr Digi-Alter-Ego unzählige Male während eines Sprunges durch unvorhergesehene Gegner-Berührung aus der Luft geholt und aus Ihnen ist ein Meister der Pad-Beherrschung geworden.

Michael Pruchnicki

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki
will Dreck schmecken.

Punkte sammelt *MX Unleashed* ohne Frage in puncto Realitätsanspruch und Umfang. Abzug gibt es hingegen für die deutlich zu sensibel geratene Analog-Steuerung, die kaum Fehler verzeiht. Bis man die Steuerung so perfekt beherrscht, dass man in höheren Klassen mit den Computergegnern mithalten kann, vergehen einige Stunden. Trotz lediglich solider Grafik, wenig abwechslungsreicher Rockmusik und einiger Frustramente macht der Titel vor allem wegen des Abwechslungsreichtums Spaß. Hier kommt echtes Motocross-Feeling auf, was gerade Fans mangels Alternativen aufhorchen lassen sollte.

TEST MX UNLEASHED

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Rainbow Studios
Genre:	Rennspiel/Trendsport
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	19 Meisterschaften

Internet: www.thq.de

Spieler 1-2	Termin März 2004
USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-

- Großer Umfang
- Guter Mix
- Kleine, aber viele Frustramente
- Schwer zu beherrschendes Bike

GRAFIK	SOUND	INZEL
74%	72%	76%

„Motocross-Rennspiel mit **großem Umfang** und vielen Möglichkeiten; vor allem für Fans ein gefundenes Fressen.“





KAWUMM Dieser Zwischengegner kann uns nicht leiden!

FEUCHT Ein Level spielt unter Wasser.



R-Type Final

Der König der 2D-Shooter kehrt zurück: **R-Type ist wieder da!**

Vor vielen Jahren trug es sich zu, dass ein kleines Raumschiff in dem Spiel *R-Type* auszug, um tausende von feindlichen Flugobjekten abzuballern. Da das Gameplay und die Grafik vom Feinsten waren, wurde aus dem kleinen Arcade-Spiel ein weltweiter Renner.

HORDEN VON GEGNERN

R-Type Final ist ein klassischer 2D-Arcade-Shooter. Sie sehen Ihr Raumschiff von der Seite und durchfliegen sieben Levels. Dabei greifen ständig Dutzende von Gegnern an, die Sie von allen Seiten unter Beschuss nehmen. Anfangs nur mit einem aufladbaren Standardlaser bewaffnet, erhalten Sie nach dem Aufsameln entsprechender Power-ups bessere Kanonen, diverse Raketen und kleine Begleiterdrohnen. Das genialste Gimmick ist ein kleiner

Satellit, der sich vor oder hinter Ihr Raumschiff klemmt und aus allen Rohren mitfeuert, Ihre Standard-Waffe verstärkt oder als Schutzschild vor anrückenden Gegnerhorden dient. Kenner der Serie freuen sich über einige gelungene Neuerungen. So können Sie aus 99 verschiedenen Raumschiffen (müssen freigeschaltet werden) wählen, die sich in Form und Bewaffnung unterscheiden. Die Grafik ist sehr gut; die im Hintergrund durchscrollenden Levels sind abwechslungsreich und schön gestaltet. Auch die bildschirmfüllenden Endgegner sind *R-Type*-typisch ein Highlight. Leider ist bei großem Gegnernaufkommen ein leichtes Stocken der Bildschirmlerate zu erkennen. Musikalisch setzt Irem auf treibende Technobats, die das hektische Spielgeschehen gut unterstützen.

WINFRIED RUDROF

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki
hat 'nen nervösen Ballerfinger.

Endlich wieder Nachschub für Shoot-'em-Up-Fans! Die optisch zeitgemäße Neuauflage *R-Type Final* kann durchaus überzeugen: Schön gestaltete Levels, Endgegner, die diesen Namen wirklich verdienen, und 99 freispielbare Raumschiffe motivierten ungemein, sich durch die Gegnerhorden zu ballern, ohne eine Pause einzulegen. Leider ist das Spiel sehr schnell durchgespielt; daran können auch die vielen verschiedenen Raumgleiter und der etwas nutzlose Arena-Modus nichts ändern. Ebenso schmälern die Slowdowns bei großem Gegnernaufkommen den guten Gesamteindruck etwas. Fans der Serie oder □-Tasten-Hasser kommen aber voll auf ihre Kosten.

TEST R-TYPE FINAL

Hersteller:	Metro 3D/BigBen
Entwickler:	Irem
Genre:	2D-Shoot-'em-Up
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3; 60-Hz-Option
Audio:	Stereo
Umfang:	7 Levels+

Internet: www.irem.co.jp

Spieler 1-2	Termin 26. März
USK-Freigabe Ab 6 Jahren	Preis Ca. 50,-

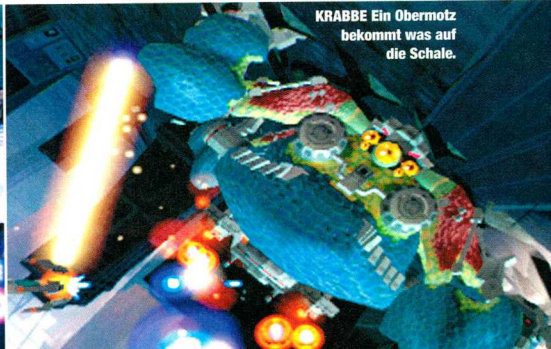
- Fördernde Gegner
- 99 freispielbare Raumschiffe
- Geringer Umfang
- Teilweise Slowdowns

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
79%	82%	—%	80%

„Gutes Remake der 2D-Arcade-Shooter-Legende *R-Type*. Für Fans absolut empfehlenswert.“



BEEINDRUCKEND Das Riesenraumschiff aus dem Original ist dabei!



KRABBE Ein Obermotz bekommt was auf die Schale.



RESIDENT EVIL OUTBREAK

Wie heißt der zweite spielbare Charakter neben Dante in *Devil May Cry 2*?



- 1 x **Devil May Cry-Gürtel + Resident Evil-Glibberaugen + Maximo-Frisbee + Maximo vs. Army of Zin + Resident Evil: Dead Aim in einer schicken Devil May Cry-Tüte**
- 4 x **Resident Evil-Glibberaugen + Maximo-Frisbee + Maximo vs. Army of Zin + Resident Evil: Dead Aim in einer schicken Devil May Cry-Tüte**
- 5 x **Resident Evil-Glibberaugen + Maximo-Frisbee + Resident Evil: Dead Aim**
- 15 x **Maximo-Frisbee**

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 Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. **Teilnahmeschluss ist der 6. April 2004.**





GEGRIILL Dhalsim flambiert seine Gegner gerne ...



SCHOCK ... und Blanka setzt sie unter Strom.

Hyper Street Fighter II

Capcom schickt seine **bekannten Bitmap-Klopfer** erneut in den harten Straßenkampf.

Kaum ein anderes Spiel verhalf Capcom so sehr zum Titel „Recycling-König“ wie die fast unzähligen Teile der *Street Fighter II*-Serie. Der neueste Teil ist nichts anderes als eine Mischung aus den Elementen der besten Spiele, die ein „Street Fighter II“ im Titel trugen. So befindet sich auf der Scheibe ein Mix aus *Ur-Street Fighter II*, *Street Fighter II – Championship Edition*, *SF II Hyper Fighting*, *Super SF II: The New Challengers* und *Super SF II Turbo*. Als besonderes Schmankerl spendiert Capcom allen Getreuen ein paar nette Goodies, unter anderem den kompletten Film *Street Fighter II – The Animated Movie*

in der mittelmäßigen englischen Fassung – die unsägliche deutsche Version bleibt uns Gott sei Dank erspart.

IRGENDWIE DOCH WIEDER NICHTS NEUES

Wer einen oder mehrere Teile der Serie kennt, weiß, was ihn hier erwartet: Zwei Kämpfer mit individuellen Spezialfähigkeiten kämpfen bis zum K. o. oder Ende des Zeitlimits in einer Arena gegeneinander. Neu an dieser Version ist, dass sich Kämpfer aus den verschiedenen Teilen mit entsprechenden Spezialattacken gegenüberstehen können. Aber das war's dann auch schon mit Neuerungen. Die Grafik – 1992 noch revolutionär

– wirkt heute altbacken, die Animationen hölzern, der Sound minimal aufgepeppt. Am damals wegweisenden und heute überraschenderweise kaum weniger spannenden Gameplay hat Capcom ebenfalls nichts geändert. Für Retro-Fans und Hardcore-Freaks ist der Titel sicher einen Blick wert.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki
will wieder World-Warrior werden.

Kaum hatte ich die ersten zwei Runden hinter mir, wollte ich das Pad nicht mehr aus der Hand legen. Erinnerungen an durchgezogene Nächte meiner Jugend wurden wach. Dank der unangetasteten Grafik, des originalen Soundtracks und der eingängigen Steuerung war alles wie früher – und das ist andererseits auch der größte Kritikpunkt des Spiels. Im Zeitalter von 3D-Arenen und butterweichen Animationen wirkt Capcoms Opa wie ein Relikt, das dazu noch zu Rucklern neigt. Wer sich darauf einlässt, wird nicht enttäuscht, alle anderen sind mit *Virtua Fighter 4 Evolution* deutlich besser bedient.



FRAUENPOWER China-Beauty Chun Li setzt viel Beinarbeit ein.

TEST HYPER STREET FIGHTER II

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Englisch
Video:	4:3, 50/60 Hz
Audio:	Stereo, Q-Sound
Umfang:	16 Kämpfer

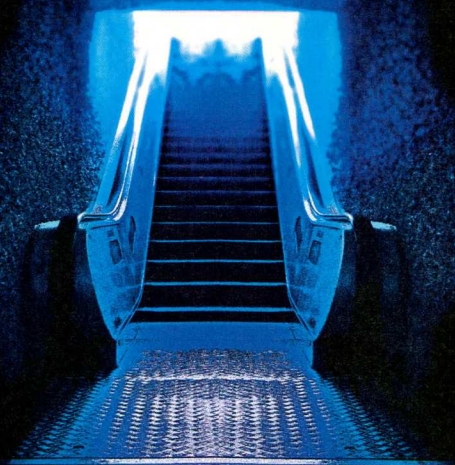
Internet: www.capcom-europe.com

Spieler	Termin
1-2	April
USK-Freigabe	Preis
Ab 12 Jahren	Ca. € 30,-

- ✓ Fünf Beat 'em-Up-Klassiker
- ✓ Hervorragendes Gameplay
- ✓ Veraltete Präsentation
- ✓ Vereinzelte Ruckeleinlagen

MULTIPLAYER		
GRAFIK	SOUND	EINZEL
45%	85%	83% / 79%

„Nur wer absoluter Fan ist oder die Serie immer noch nicht kennt, riskiert bei Capcoms Neuauflage einen Blick.“



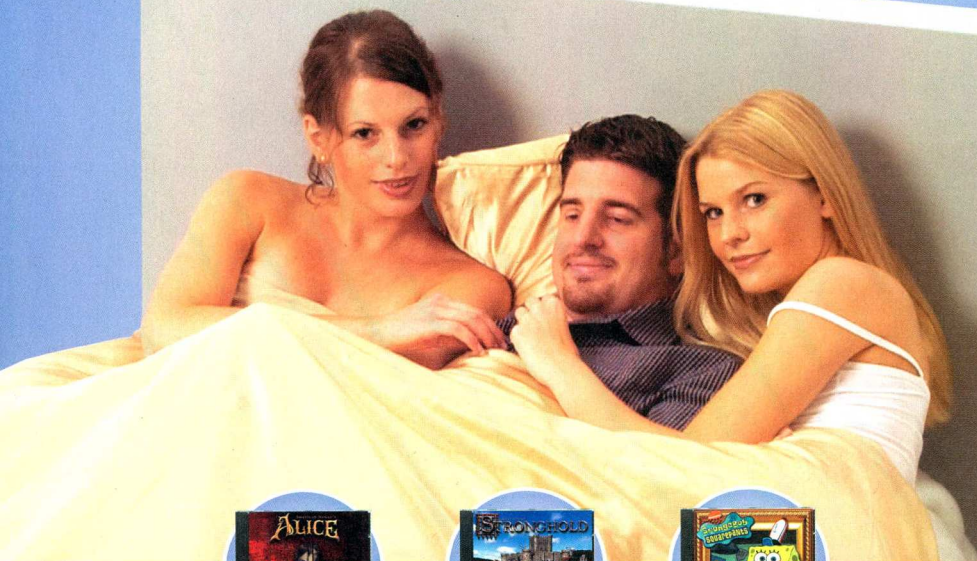
ICH WEISS NICHT GENAU, WAS ES IST -
ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.

Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps
und Tricks, Spielelexicon => GameCube/Game Boy Advance. Caution!

ENTER: N-ZONE.



Playboy?



EA Alice



12 Stronghold



THQ SpongeBob



SIERRA Der Herr der Ringe



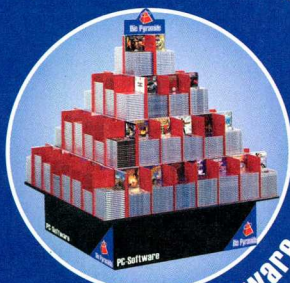
SIERRA No one lives forever 2



UBISOFT Worms World Party



ACTIVISION Tony Hawks Pro Skater 2



PC-Software
10,-€ je Titel*



EA FIFA 2002



UNIVERSAL INTERACTIVE Adiboo

Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Alpha-Tecc, MakroMarkt,
Schauandt, Marktkauf, Globus, sowie im gut sortierten Fachhandel!

Playboy!



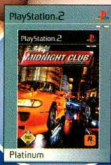
Playstation 1
15,- € je Titel*



THQ Tetris Worlds



THQ SpongeBob



Midnight Club



EA GAMES C&C 2 Alarmstufe Rot



UNIVERSAL INTERACTIVE Baldurs Gate Dark Alliance



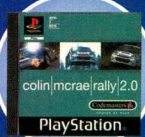
THQ Red Faction 2



ATARI Grand Prix Challenge



EA GAMES Harry Potter Kameel des Schnees



Codemasters Colin McRae Rally 2.0



Playstation 2
20,- € je Titel*

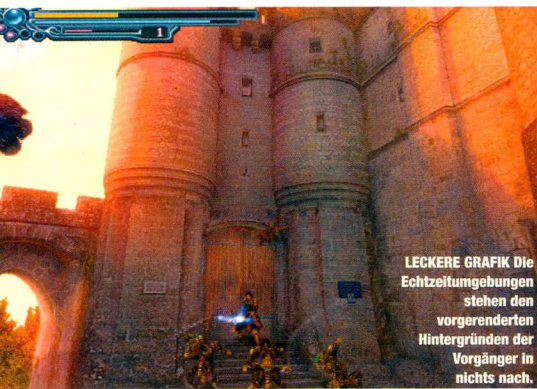


Die Pyramide
Spiel dir Einen

Onimusha 3

Der letzte Teil der
Onimusha-Serie
lässt's noch mal
so richtig krachen!





LECKERE GRAFIK Die Echeitzeitumgebungen stehen den vorgerenderten Hintergründen der Vorgänger in nichts nach.



PUTZIG Die Elfe Ako reist durch die Zeit und hilft den beiden Hauptcharakteren mit Magie.

Es gibt wohl nur wenige PS2-Besitzer, die *Onimusha*, einen der ersten Titel für Sonys Next-Generation-Konsole, noch nicht gespielt haben. Das simple Spielprinzip, gepaart mit einer astreinen Präsentation, sorgte für einen Actiontitel erster Klasse. Dass ein solch erfolgreiches Spiel eine Fortsetzung nach sich ziehen würde, war klar.

Mit dem steten Wandel, den die Serie mit jedem Teil vollziehen würde, hatten aber wohl nur die wenigsten gerechnet. Verwendeten schon im zweiten *Oni-*

musha gigantische Kampfmaschinen, die im alten Japan etwas deplatziert wirkten, geht der dritte Teil mit einem Zeitreise-Szenario sogar noch einen Schritt weiter. Schon im Vorfeld wurde viel über das außergewöhnliche Setting diskutiert. Wir haben die japanische Version inzwischen durchgespielt und können die Zweifel nun endgültig zerstreuen: *Onimusha 3* ist – trotz ungewohnten Szenarios – der beste Teil der Serie!

DURCH ZEIT UND RAUM

Mal wieder muss der aus dem ersten Teil bekannte Samurai Samanosuke, gemimt vom asiatischen Schauspieler Takeshi Kaneshiro, gegen den Dämonenfürsten Nobunaga antreten. Diese Konfrontation wird aber jäh durch eine überraschende Zeitreise unterbrochen. Samanosuke wird im wahrsten Sinne des Wortes vom Erdboden ver-

schluckt und findet sich im Paris der Gegenwart wieder – mitsamt einer Horde Amok laufender Monster. An seiner Stelle wird der Pariser Polizist Jacques, der bekanntermaßen nach Jean Renos Ebenbild gestaltet wurde, ins mittelalterliche Japan versetzt. Nun liegt es am Spieler, den beiden Hauptfiguren den Weg zurück in ihre jeweilige Zeit zu weisen und das Mysterium hinter der Zeitreise aufzudecken. Ab und zu dürfen Sie dabei auch die Steuerung einer weiteren Figur übernehmen. Die hübsche Michelle ist der einzige Charakter im Spiel, der den Monsterhorden mit großkalibrigen Feuerwaffen einheizen darf. Zu solchen Ballereien kommt es aber nur selten. Das Hauptaugenmerk liegt klar auf der verzwickten Geschichte um Jacques und Samanosuke. Diese ist so verzwickelt, dass Letzterer sogar in zweifacher Ausführung auftaucht! Jacques

trifft in der Vergangenheit nämlich auf den „alten“ Samanosuke aus dem ersten *Onimusha*. Die Helden können so auch zu zweit auf Monsterjagd gehen, wobei die zweite Figur von der KI übernommen wird. Einen Mehrspielermodus gibt es leider nicht.

ANALOG-ACTION

Das außergewöhnliche Setting funktioniert besser als erwartet. Die Abschnitte, in denen Sie sich durch das alte Japan metzeln, sind atmosphärisch so gut gelungen wie in den Vorgängern. Da Jacques nicht mit Maschinengewehren und anderem Hightech-Schnickschnack in der Gegend herumballert, sondern mit Peitsche, Schwert und Morgenstern auf Monsterjagd geht, leidet die Mittelalter-Atmosphäre kaum. Und sich mit einem Samurai durch eine europäische Stadt zu bewegen, die man tatsächlich kennt, ist



SEELSORGE Nur wer genug Seelen sammelt, kann Waffen aufrüsten und mit ihnen magische Schlösser knacken.



SPIESSRUTENLAUF In den Dark Realms können Sie sich wieder wertvolle Items erkämpfen.



BÖSEWICHT Guldennestern ist ein krankes Genie – ob er hinter der unfreiwilligen Zeitreise der Protagonisten steckt?



PESTIZID Diese Insektenplage ist ein harter Brocken.

einfach cool und macht großen Spaß. Besonders da die Steuerung überarbeitet wurde und das gesamte Gameplay nun sehr viel einfacher von der Hand geht. Erstmals ist es nun möglich, seine Figuren mit dem linken Analogstick durch die abwechslungsreichen Umgebungen zu dirigieren, zu denen Kathedralen, Schlösser, Abwasserkanäle, Eiswelten, Dschungel und sogar ein Piratenschiff und ein Zoo gehören. Jacques hat dabei die außergewöhnliche Fähigkeit, sich mit seiner Peitsche in bester Indiana-Jones-Manier an speziellen Ankerpunkten über Abhänge zu schwingen oder Schalter zu betätigen.

Aber auch Kämpfe profitieren von der Analogsteuerung. Endlich muss man seine Figuren nicht mehr – wie noch in den Vorgängern – erst umständlich auf der Stelle um die eigene

Achse drehen, um sich den Gegnern zuzuwenden. Um das Gameplay während der Kämpfe zu verinnerlichen, gibt es zudem einen Trainingsmodus. Dieser ist aber nicht sofort anwählbar – stattdessen gilt es, während des Abenteuers einige Schriftrollen zu finden, die die einzelnen Trainingsmissionen freischalten. An Speicherpunkten können Sie sich dann an den teilweise sehr fordernden Aufgaben versuchen.

BEZAUBERENDE JEANNIE

Damit Ihnen auch keines dieser wertvollen Items entgeht, hat sich Capcom eine weitere Neuerung einfallen lassen. Die süße Elfe Ako steht dank ihrer Fähigkeit, durch die Zeit zu reisen, sowohl Jacques als auch Samanosuke zur Seite und macht sich selbstständig auf die Suche nach hilfreichen Gegenständen. Darüber hinaus können

Sie verschiedene Anzüge für sie finden, die ihr besondere Fähigkeiten verleihen. Je nachdem, welchen der insgesamt acht Anzüge sie trägt, kann Ako Sie zum Beispiel heilen oder zusätzliche Seelen-Orbs von besieigten Gegnern absorbieren. Diese farbigen Kugeln spielen also auch in *Onimusha 3* wieder eine große Rolle. Wie schon in den Vorgängern gilt es, die Seelen getöteter Monster mit einem magischen Handschuh einzusammeln. Mit diesen können Sie dann Ihre Waffen und Ausrüstung aufwerten.

ALT UND NEU

Dass viele der klassischen Elemente übernommen wurden, verheißt aber leider nicht nur Gutes. Während *Onimusha* dank neuen Gameplays mehr Spaß macht denn je, ist es leider noch immer genauso kurz wie zuvor. Bereits nach etwa

acht bis zehn Stunden bekommt man den Abspann zu sehen. Mithilfe zahlreicher Nebenaufgaben wie den Dark Realms, in denen Sie sich wieder besondere Zusatzausrüstung erspielen können, indem Sie möglichst viele Monster vernichten, oder den bereits erwähnten Trainingsaufgaben wird die Spielzeit allerdings etwas gestreckt. Auch die Kombinationsrätsel sind wieder recht simpel geraten. Einfache Schiebe- und Zahlenpuzzles stellen selbst denkfaule Zocker kaum vor Probleme. Die neuen Rätsel, die man in der Rolle beider Helden lösen muss, wirken dagegen etwas gezwungen. Manchmal kommt es vor, dass Jacques und Samanosuke sich – in ihrer jeweiligen Epoche – im gleichen Bereich aufhalten. Mithilfe der kleinen Fee Ako können die beiden dann Gegenstände austauschen, mit

INFO FORTSCHRITTLICHE SERIE

Onimusha im Wandel der Zeit

Anders als viele andere Spielserien hat sich *Onimusha* tatsächlich von Teil zu Teil verbessert. Wie die Spiele der Serie funktionieren und welche Änderungen in jedem Titel eingebaut wurden, zeigen wir Ihnen hier.



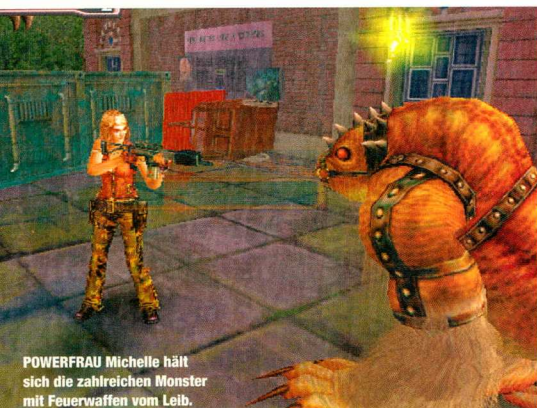
Der erste Teil der Serie bestach mit interessanten Gameplay-Ideen. Der Einfall, Seelen besieger Feinde einzusammeln und damit Waffen aufzuwerten, wurde seit *Onimusha* oft kopiert. Die vorgeordneten Umgebungen und imposanten Zwischensequenzen waren seinerzeit mit das Beste, was es auf der PS2 zu sehen gab. Allerdings waren schon für damalige Verhältnisse die Rätsel etwas zu simpel und die Spielzeit zu kurz.



Onimusha 2 ähnelte dem Vorgänger sehr. Während man im ersten Teil allerdings nur zwei Figuren steuern durfte – eine davon nur kurzzeitig in einem Level –, bot *Onimusha 2* vier spielbare Figuren. Dazu kam eine Art Handelssystem, durch das man diese Items austauschen konnte. Leider litt *Onimusha 2* an den gleichen Mängeln wie der Vorgänger: eine träge Steuerung, simple Rätsel, schlechte Kameraperspektiven und eine kurze Spieldauer.



Mit dem letzten Teil wurde die Serie rundum erneuert. Die Umgebungen sind nun in Echtzeit, die flexiblere Kamera erlaubt mehr Übersicht. Die zwei Spielfiguren sind erstmals gleichberechtigte Hauptcharaktere und ermöglichen interessanter Rätsel. Die überarbeitete Steuerung macht *Onimusha 3* überdies zum am besten spielbaren Teil der Serie. Leider sind die Rätsel mal wieder zu leicht und die Spieldauer etwas kurz. Dafür stimmt die Langzeitmotivation.



POWERFRAU Michelle hält sich die zahlreichen Monster mit Feuerwaffen vom Leib.



PANDA IN GEFÄHR Freispielbare Kostüme sorgen für Langzeitmotivation und eine Prise Humor.

denen Jacques die Vergangenheit und somit automatisch auch die Zukunft beeinflusst. So pflanzen Sie etwa im Jahre 1582 eine Kletterranke, die bis zum Jahr 2004 natürlich sehr hoch gewachsen ist. An dieser kann Samanosuke dann in der Gegenwart hinauf- und herabklettern. Das Problem an solchen eigentlich interessanten Rätseln ist, dass nach diesem Prinzip bis zu fünf Gegenstände gefunden und ausgetauscht werden müssen und der gleiche Abschnitt in zwei Epochen so mehrmals gespielt werden muss. Das ist natürlich wenig motivierend, kommt aber zum Glück nur an wenigen Stellen im Spiel vor.

BOMBAST PUR

Dafür wurde der Titel technisch imposant in Szene gesetzt. Vorbei ist die Zeit der vorgerenderten Hintergründe – *Onimusha 3*

erstrahlt in schönstem Echtzeit-Glanz. Zwar dürfen Sie die Kamera noch immer nicht selbst bewegen; da diese jetzt aber auf Ihren Charakter fixiert ist und mitschwenkt, wenn Sie sich bewegen, sind Kämpfe, bei denen Gegner aus dem Sichtfeld geraten, selten geworden. Zudem erreichen die Umgebungen beinahe die Qualität der vorgerenderten Levels aus den Vorgängern und sorgen für eine stimmige Atmosphäre. Lediglich ein paar heftige Ruckler, die auftreten, wenn arg große Gegner die Muskeln spielen lassen oder besonders aufwendige Effekte den Bildschirm zieren, drücken den ansonsten hervorragenden Gesamteindruck. Auch der Sound ist toll gelungen. Opulente Musik verwöhnt die Ohren und mit einer guten Surround-Anlage kommt diese gleich noch einmal so gut rüber. Besonders der grandios



TEAMWORK In der Vergangenheit trifft Jacques auf den „alten“ Samanosuke aus dem ersten Onimusha-Spiel.

INFO EIN SPIEL REIST UM DIE WELT

Wie Onimusha 3 nach Deutschland kam

Irgendwoher müssen die Spiele für unsere Importtests ja kommen. Unser Japan-Korrespondent ist persönlich nach Deutschland gereist, damit wir für Sie *Onimusha 3* spielen konnten. Sein Reisetagebuch:

26. Februar (Donnerstag)

- 6:30 Uhr** Der Supermarkt um die Ecke bekommt eine neue Lieferung. Meine vorbestellte Version von *Onimusha 3* ist auch dabei.
Leider bleibt mir keine Zeit, das Spiel selbst mal anzuzocken.
- 6:37 Uhr** Ich nehme den Zug von Hirakata zum Kansai-Flughafen.
- 8:05 Uhr** Ankunft am Flughafen
- 10:20 Uhr** Der tägliche Lufthansa-Flug nach Frankfurt startet auch heute wieder wie geplant. Deutsche Pünktlichkeit, das lobt man sich auch in Japan ...
- 14:50 Uhr** Eigentlich bin ich zwölfteinhalb ermüdende Stunden geflogen. Dank Zeitverschiebung komme ich aber schon um kurz vor drei in Frankfurt an. Es lebe der Schlafentzug!
- 15:10 Uhr** Im ICE von Frankfurt nach Nürnberg versuche ich etwas Schlaf zu finden. Ein Baby auf dem Sitzplatz vor mir plärft aber die ganze Zeit. Kinder sind also in jedem Land so nervig.
- 17:30 Uhr** Ankunft in Nürnberg. Mit dem Taxi geht es jetzt nach Fürth.
- 18:00 Uhr** Ankunft in Fürth bei COMPUTEC MEDIA

Täglich startet um 10:20 Uhr ein Flug vom Kansai-Flughafen nach Frankfurt. Grundsätzlich ist das toll, da man wegen der Zeitverschiebung so noch am gleichen Tag in Deutschland ankommt. Allerdings hat dies auch den Import von *Onimusha 3* erschwert. Da Fachhändler erst um 10 Uhr öffnen, musste ich *Onimusha 3* beim örtlichen Supermarkt vorbestellen, der 24 Stunden geöffnet hat.



MAHLZEIT Auf Lufthansa-Flügen gibt's sogar kleine Essstäbchen!

ANKUNFT Christian freut sich sichtlich über Warrens Besuch.

in Szene gesetzte Vorspann, den Sie diesen Monat auch auf unserer DVD finden, lässt einen erst einmal mit offenem Mund vor der Konsole sitzen, bevor das eigentliche Spiel überhaupt angefangen hat. So stellen wir uns ein ordentlich präsentiertes Actionspiel vor!

GRANDIOSER

ABSCHLUSS DER SERIE

Erstaunlich, was Keiji Inafune und sein Team mit *Onimusha 3* geschafft haben. Man mag kaum glauben, wie viel Spaß ein eigentlich stumpfsinniges Hack&Slash-Abenteuer machen kann. Bei *Onimusha* stimmt so gut wie alles. Selbst mit dem geringen Umfang kann man leben – gerade weil dieser Titel so kurz ist, versucht man sich nach dem ersten Durchgang gerne wieder an den freispielfähigen Schwierigkeitsgraden, den Minigames und fordernden Trainingsaufgaben. Lediglich die Wiederverwertung von Levels, die man, wie bereits erwähnt, wegen einiger Rätsel mit beiden Hauptfiguren bestehen muss, fallen negativ auf. Ansonsten kann man *Onimusha 3* aber ohne Übertreibung nicht nur als den besten Teil der Serie, sondern auch als eines der besten Actionspiele für die PS2 bezeichnen. Übrigens sind für die US-Version von *Onimusha 3*, das mit dem Untertitel *Demon Siege* erscheinen wird, einige Änderungen geplant. Der Schwierigkeitsgrad wird nach oben geschraubt, einige neue Monster werden hinzugefügt und die Gewaltdarstellung wird noch etwas härter. Welche Version letztendlich in Deutschland erscheinen wird, berichten wir Ihnen im Spätsommer – dann ist *Onimusha 3* endlich auch bei uns erhältlich.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

DETAIL-CHECK ONIMUSHA 3

Innovativer Abschluss

Im Infokasten „Fortschrittliche Serie“ sehen Sie, welche grundsätzlichen Änderungen die *Onimusha*-Serie im Laufe der Zeit erfahren hat. Hier klären wir Sie im Detail über die neuen Elemente auf.



ZWEI FIGUREN/ZWEI EPOCHEN

Schon in den Vorgängern gab es mehrere spielbare Figuren, aber nie in diesem Umfang. Eine Hauptrolle wird erneut von Samanosuke übernommen, dem Samurai, den man bereits im ersten *Onimusha* spielen durfte. Dieser wird von Takeshi Kaneshiro gespielt. Die zweite Hauptfigur, Jacques, ist ein Neuzugang und wird von Jean Reno gemimt. Die Handlung verknüpft nicht nur die Schicksale von Jacques und Samanosuke, auch etliche Rätsel können die beiden nur durch Zusammenarbeit lösen.



ELFE

Die putzige Elfe Ako hilft den Helden in vielerlei Hinsicht. So sucht sie nicht nur selbstständig nach Gegenständen, sondern kann durch ihre Fähigkeit, durch die Zeit zu reisen, auch Items zwischen den beiden Hauptfiguren austauschen. Zudem ermöglichen ihre insgesamt acht verschiedenen Anzüge die Anwendung von magischen Fähigkeiten. Je nachdem, welchen Anzug Ako trägt, kann sie unterschiedliche Fähigkeiten anwenden. Die verschiedenen Anzüge müssen aber erst einmal gefunden werden.



NEUE RÄTSEL

Neben den klassischen Schiebe- und Zahlenpuzzles gibt es in *Onimusha 3* auch Rätsel, die die Hauptfiguren nur zusammen lösen können. Im Bild sehen Sie eine Kletterranke, die Jacques im Jahre 1582 pflanzen muss, und die bis zum Jahr 2004 so hoch gewachsen ist, dass Samanosuke die Burgmauer hinunterklettern kann. Nach diesem Prinzip gibt es, sich gegenseitig versperrte Pfade freizuräumen und Items zu finden, die mithilfe von Ako zwischen den Charakteren ausgetauscht werden können.



STEUERUNG & PRÄSENTATION

Die ersten beiden *Onimusha*-Spiele waren nur mit dem Digitalkreuz zu steuern, das Gameplay war so besonders in Kämpfen oft träge. In *Onimusha 3* kann man die Figuren endlich auch mit dem Analogstick steuern. Kämpfe und die normale Fortbewegung gehen so viel flüssiger vonstatten. Auch die Umgebungen wurden einer Frischzellenkur unterzogen. Die neuen Echtzeilumgebungen sehen beinahe so gut aus wie die vorgereinigten Hintergründe der Vorgänger, die dadurch flexiblere Kamera verschafft mehr Überblick.

MEIN FAZIT SUPER



Christian Schönlein
sitzt im Zeitloch.

Spätestens wenn man wie ich merkt, dass bereits der Morgen graut und man die ganze Nacht durchgezockt hat, erkennt man den Suchtfaktor eines Spiels. Und *Onimusha 3* weiß wie kaum ein anderer Actiontitel zu fesseln. Stundenlang versucht man seine Iessen-Technik (die spektakulären Konterattacken, die es schon in den Vorgängern gab) zu perfektionieren und alle Zusatz-Herausforderungen zu bestehen. Da kann man auch wegen der an sich geringen Spielzeit ein Auge zudrücken. Auch das ungewöhnliche Setting funktioniert einfach hervorragend. Wenn es dieses Jahr ein Actionspiel gibt, auf das Sie sich freuen sollten, dann dieses hier!

IMPORT-TEST JAPAN ONIMUSHA 3

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Sprache:	Japanisch
Video:	4:3
Audio:	Digital Pro Logic II
Umfang:	Ca. 10 Stunden
Internet:	www.capcom.co.jp

Spieler	Europa-Termin
1	3. Quartal

- Super Präsentation
- Sinnvolle neue Elemente
- Endlich Analogsteuerung
- Gelegentliches Level-Recycling

GRAFIK	SOUND	MULTI	91%
90%	87%	—%	

„Neue Gameplay-Elemente und eine super Präsentation machen das dritte *Onimusha* zum besten Teil der Serie.“



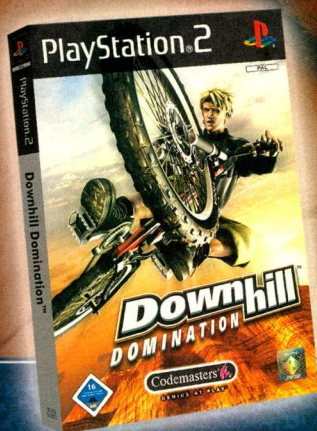
HIN Jacques kann sich mit seiner Peitsche nicht nur umherschwingen ...



UND WEG ... sondern auch Gegner damit fesseln.

WIE KRANK BIST DU WIRKLICH?

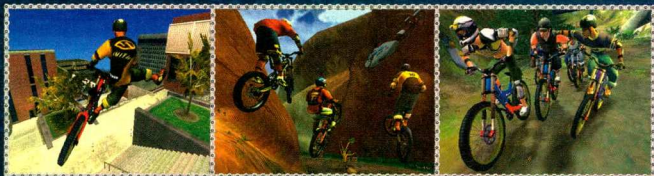
Downhill DOMINATION



Incog
entertainment



PlayStation 2



Zu hart für Weicheier.

Abgefahrne Tricks. Abschüssige Tracks. Absolute Power. Downhill Domination ist der neue Reißer für alle, die's hart mögen. Richtig hart. Zeig was du kannst und hol alles raus. In 9 Austragungsgebieten auf 27 Strecken. Abwechslungsreiche Spielmodi, abgefahrne Sounds sowie 14 verschiedene Fahrer sorgen für den absoluten Thrill. Deine Gegner? Kannst du kicken! Oder rempeln. Oder was dir sonst so einfällt. Downhill Domination. Der ultimative Höllenritt ab 16 Jahren!

www.codemasters.de

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

DOWNHILL DOMINATION is a trademark of Sony Entertainment America Inc. © 2003 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Incog Inc. Entertainment. Distributed by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters" is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY" is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their owners.



FÜR FANS Das Gerät unterstützt den 900-Grad-Modus von Gran Turismo 4.

Logitech Driving Force Pro

LENKRAD Luxus-Artikel? Geldschneidererei? Wir haben Logitechs 140-Euro-Lenkrad getestet.

Als *Gran Turismo 3* erschien, brachte Logitech mit dem Driving Force ein Lenkrad in den Handel, das die Konkurrenz mit einem Schlag weglegte. Damals war sich jeder sicher, dass dieses Lenkrad das einzig brauchbare war – aber das hat sich inzwischen geändert. Mittlerweile thront Fanatecs rund 80 Euro teures Speedster 3 Force Shock (Test in PLAYZONE 02/04) ganz oben in der Lenkrad-Tabelle unseres Hardware-Lexikons. Kein Wunder, denn schließlich ist es nahezu komplett program-

mierbar und kostet mittlerweile so viel wie das alte Driving Force.

LOGITECH STRIKES BACK

Für den Nachfolger Driving Force Pro hat Logitech das Design komplett überarbeitet. Die Feuer-tasten sind außergewöhnlich gut verarbeitet und erzeugen keine störenden Klick-Geräusche. Wie üblich befinden sich hinter dem Rad die so genannten Schaltwippen – ein Ersatz für die Pedale. Diese Wippen arbeiten aber nur digital und nicht stufenlos. Das ist ein klarer Minuspunkt, allerdings spendiert Logitech dem Lenkrad separate Pedale, die sich

für schwere Fahrprüfungen und hitzige Wettrennen gleichermaßen eignen. Besonders praktisch: Auf der Unterseite hat Logitech eine ausklappbare Bodensperre für Teppiche eingebaut, durch die die Pedale nicht nach vorne rutschen.

MAY THE FORCE BE WITH YOU

Wird das Lenkrad per USB-Kabel mit der PS2 verbunden, so kalibriert es sich automatisch – damit ist die höchstmögliche Genauigkeit garantiert. Die Rückstellkräfte der eingebauten Motoren sind so unglaublich

stark, dass Sie bei *Gran Turismo 3* beide Hände benötigen, um Ihre Rennsammel unter Kontrolle zu halten. Die Force-Feedback-Stärke können Sie nicht einstellen, der Lenkradius ist auf 180 Grad beschränkt und die Befestigungsschrauben sind für höchstens drei Zentimeter dicke Tischplatten geeignet.

THE DARK SIDE

Das Driving Force Pro ist sicherlich ein würdiger Nachfolger des PS2-Lenkradklassikers. Allerdings bekommen Sie für 60 Euro weniger bereits Fanatecs Speedster 3 Force Shock (Wertung: 94 %), das den Logitech-Neuling besonders im Bereich Ausstattung in die Schranken verweist. Die Preis-Leistungs-Wertung des Driving Force Pro ist vernichtend – selbst den Plastik-Adapter zum Schoß-Betrieb will Logitech sich mit 20 Euro teuer bezahlen lassen (beim Driving-Force-Vorgänger lag es bei!). Der auf der Verpackung angepriesene 900°-Modus für *Gran Turismo 4* zählt (noch) nicht als Verkaufsargument, schließlich erscheint das Spiel erst im Sommer. Bei unserer Recherche haben wir aber herausgefunden, dass der Online-Versender Fort Knox (www.fortknox.de, Tel.: 0800-6700900) das Lenkrad schon für 108 Euro anbietet. (bh)



AMBIENTE Der Schaltknüppel ist für viele Rennspiele-Fans der Kaufgrund für ein Lenkrad.



UNPRAKTISCH Das Driving Force Pro kann nicht an Tischkanten montiert werden, die höher als drei Zentimeter sind.



ROBUST Die Pedale sind gut verarbeitet, unterschiedlich stark gefedert und arbeiten sehr genau.

TEST DRIVING FORCE PRO

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Logitech
Info-Telefon:	089-894670
Internet:	www.logitech.de
Preis Ca. € 140,-	Preis-Leistung Mangelhaft
- Verarbeitung und Genauigkeit - Gummierte Griffe - Pedale mit Bremshebel - Hoher Preis	

AUSSTATTUNG	EIGENSCHAFTEN	LEISTUNG	GESAMTWERTUNG
83%	89%	91%	88%

Game Talk Headset

USB-HEADSET USB-Soundkarte, Kopfhörer und Mikro in einem!

Sicherlich hält sich die Anzahl der Spieler, die das PS2-Onlineangebot nutzen, noch in Grenzen. Das wird sich aber in Zukunft ändern, denn immer mehr Spiele setzen auf die Möglichkeit, über die Internetverbindung nicht nur Spieldaten, sondern auch Sprache zu übermitteln. Ein übliches Unterfangen angesichts der Tatsache, dass der übliche Text-Chat auf der PS2 nur umständlich per USB-Tastatur umzusetzen ist. Das erste On-line-Spiel

anschießt. Im Praxistest musste es sich aber zumindest im Bereich Klangqualität vom deutlich kleineren SOCOM-Headset geschlagen geben. Der Klang des Game Talk ist nicht ganz so klar und wirkt etwas dumpfer. Ein großer Pluspunkt ist allerdings die Kabelfernbedienung und die dadurch regelbare Lautstärke – mit einem Handgriff können Sie die Teamstimmen in einem hitzigen Online-Gefecht verstummen lassen oder lauter stellen.

Fazit: Vom Klang her sicherlich nicht so gut wie Logitechs SOCOM-Headset, aber durch sinnvolle Verbesserungen wie die Kabelfernbedienung eine sehr gute Alternative. Der Clou: Unter dem PC-Betriebssystem Windows XP können Sie das Game Talk Headset ebenfalls einsetzen. (bh)

BEQUEM Das Headset besteht aus einer kleinen USB-Soundkarte, einem Kopfhörer und einem Mikrofon.

mit Sprachunterstützung, SOCOM U.S. Navy SEALs, wird aktuell für 70 Euro sogar mit einem einfachen USB-Headset von Logitech angeboten. Das etwas drahtige Gestell und die Tatsache, dass Kopfhörer und Mikrofon ohne Gelenk miteinander verbunden sind, macht es aber nicht gerade zur ersten Wahl bei längeren Online-Matches. Bigben Interactive vertreibt seit kurzem ein in Umfang und Verarbeitung etwas verbessertes USB-Headset, das sich nicht nur aufgrund der praktischen Kabelfernbedienung als Alternative anbietet. Das Game Talk Headset besitzt eine angenehme Ohrmuschel, die sich an das Ohr

TEST GAME TALK			
Typ:	USB-Headset		
Hersteller:	Bigben Interactive		
Info-Telefon:	0700-227877678		
Internet:	www.bigben-interactive.com		
Preis	Ca. € 30,-	Preis-Leistung	Gut
- Angenehm zu tragende Ohrmuschel - Kabelfernbedienung mit Hemdclip - Auch als PC-Headset einsetzbar - Nur akzeptable Klangqualität			
GESAMTWERTUNG			
AUSSTATTUNG	83%	ERGONOMIE	76%
LEISTUNG	79%	81%	

Cruiser Quatro

LENKRAD Ein Gerät für vier Konsolen

Irgendwie kam uns das Cruiser Quatro gleich bekannt vor. Kein Wunder, denn das Lenkrad für Xbox, PlayStation 2, GameCube und PSONE gleicht unterhalb der Lenkstange dem 4 in 1 Blue Lighting (ca. 40 Euro, Speed Link) bis aufs kleinste Detail. Es ist aber etwas besser verarbeitet und lässt sich im Praxistest mit GTA 3 und Gran Turismo 3 akzeptabel steuern – nicht zuletzt dank der Programmierfunktion, mit der Sie die Lenkempfindlichkeit auf 30, 60 oder 90 Grad einstellen können. Die Pedale sind etwas zu klein und die Beschriftung der Feuertasten nur für die PS2 zu gebrauchen. Fazit: ein sehr günstiges Allround-Lenkrad, das mit dem Referenz-Lenkrad Speedster 3 Force Shock nicht mithält. (bh)

EINS FÜR VIER Das Lenkrad arbeitet mit PS2, Xbox, GameCube und PSONE.

TEST CRUISER QUATRO

Typ:	Lenkrad		
Hersteller:	Madrics		
Info-Telefon:	06222-935816		
Internet:	www.madrics.com		
Preis	Ca. € 35,-	Preis-Leistung	Gut
- Für vier Systeme einsetzbar - Programmierbare Empfindlichkeit - Etwas kleine Pedale - Komplizierte Bedienung			

GESAMTWERTUNG			
AUSSTATTUNG	78%	ERGONOMIE	81%
LEISTUNG	82%	80%	

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
CONTROLLER			
Extrem Action Controller	Logitech	Ca. € 25,-	88%
Dual Shock 2	Sony	Ca. € 30,-	87%
Logitech Cordless Controller	Logitech	Ca. € 69,-	86%

LENKRÄDER			
Fanatec Speedster 3	Fanatec	Ca. € 59,-	93%
Fanatec Speedster 2	Fanatec	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%

FORCE-FEEDBACK-LENKRÄDER			
Speedster 3 Force Shock	Fanatec	Ca. € 80,-	94%
GT Force	Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%

FERNBEDIENUNGEN			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	–
DVD-Commander II	Saittek	Ca. € 25,-	–
DVD-Fernbedienung	Madcatz	Ca. € 25,-	–

SONSTIGE CONTROLLER			
Shadowblade Arcade Stick	Jöllenbeck	Ca. € 90,-	90%
GameBoard	Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Netplay Controller	Logitech	Ca. € 80,-	87%

MEMORY CARDS			
Memory Card 8 MB	Sony	Ca. € 30,-	–
Memory Card 8 MB	Madcatz	Ca. € 40,-	–
Memory Card 16 MB Max	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	–

SOUNDSYSTEME			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic 3	Ca. € 200,-	89%

SCHUMMELMODULE			
Action Replay V2	Datel	Ca. € 50,-	–
Xplorer für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	–
X-Port V2	Datel	Ca. € 50,-	–

INFO JETZT GIBT'S WAS AUF DIE OHREN

USB-Headsets im Vergleich

Wie haben Ausstattung und Technik der Geräte miteinander verglichen.

Name	Logitech USB-Headset	Bigben Interactive Game Talk
Kabellänge	Ca. 3 Meter	Ca. 2,5 Meter
Kabelfernbedienung	Nein	Ja
Windschutz	Ja	Ja
Hemdclip	Nein	Ja
Kopfhörerqualität	Gut	Befriedigend
Mikrofonqualität	Gut	Gut
Bügelkomfort	Befriedigend	Gut
Headset-Anschluss	Fest verdrahtet	Per 3,5-mm-Klinke



Das unabhängige
PlayStation-Magazin mit DVD.
Visit the planet playzone.

Das unabhängige
Xbox-Magazin.
Ein Lexikon für Xbox-Fans!

Das Magazin
für Action-Gamer.
Kraass
Konkret

EINLESEN UND ABFAHREN

DIE GANZE WELT DES YOUNG ENTERTAINMENT



Das meistgekaufte
Nintendo-Magazin.
Enter N-ZONE.



Das große
PC-Spielmagazin.
Wissen,
was gespielt wird.

Das Hardware-Magazin
für PC-Spieler.
Tests, Tipps, Tuning.



Das große Magazin
für Filmfans.
Kino, DVD, Technik

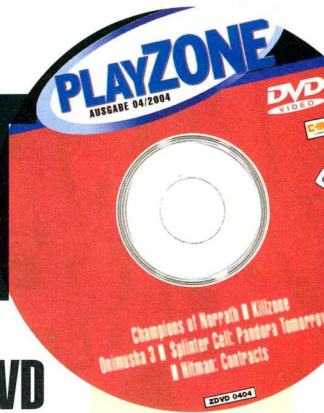


Alles,
was Kids
interessiert.
It's showtime.

Der neue
Hit für
alle Girls.



X-PORT



SPIELSTÄNDE AUF DER PLAYZONE-DVD

Sie kommen bei Ihrem Lieblingsspiel nicht weiter? Sie wollen alle Extras freischalten? Zeit für ein X-Port V2 und unsere neue DVD.

Das X-Port V2 ist die einfachste Möglichkeit, Spielstände auch über große Entfernungen gemeinsam zu nutzen. Um Ihnen den Einstieg in den regen Spielstandhandel etwas zu erleichtern, haben wir für Sie an dieser Stelle eine kleine Einführung vorbereitet, die es Ihnen innerhalb weniger Minuten möglich macht, die begehrten 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:

Castlevania: Wir haben die Peitsche geschwungen und zahlreiche Bonus-Spielmodi freigeschaltet.



Legacy of Kain: Defiance: Das umfangreiche Bonusmaterial und sämtliche Zwischensequenzen sind anwählbar.



Flipnic: Der außergewöhnliche Edel-Flipper bietet zahlreiche Tische und Spielmodi. Mit diesem Spielstand haben Sie Zugriff auf alle Features.



Weitere Spielstände und Extras:

Spiel	Effekt
Aggressive Inline	Alle Levels freigeschaltet
Frequency	Alle Songs freigeschaltet
GT4 Prologue	Alle Strecken im Arcade-Modus
SDCOM	Durchgespielt auf Admiral
Splinter Cell	Freie Levelwahl
Super Trucks	Alle Strecken und Fahrzeuge
World Racing	Alle Strecken und Fahrzeuge

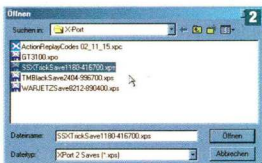
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung der eigenen Spielstände vornehmen.



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.



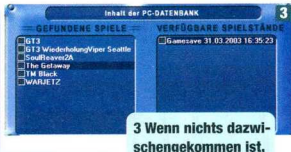
4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



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.



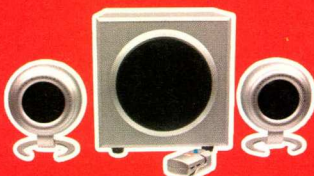
3 Wenn nichts dazwischengeschommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.



Sollen sich
andere ärgern.



SILVER BLUE GAMEPAD
Dual Vibration Gamepad



APOLLO²
2.1 Subwoofer System



BULLFROG PAD
Dual Vibration Gamepad



4 IN 1 FORCE FEEDBACK
Racing Wheel

Add **SPEED** to your life

www.SPEED-LINK.com

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

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/SMS

KAUM ZU GLAUBEN

Hallo PLAYZONE-Team, hab euch schon mal einen Leserbrief geschrieben, der aber leider nie abgedruckt wurde. Jetzt versuche ich es halt noch einmal.

1. Wann kommt Silent Hill 4?

PLAYZONE: Nach derzeitigem Stand gegen Ende 2004.

2. Glaubt ihr, dass die PS2 die Grafik, die man auf den Bildern von Killzone sieht, überhaupt hinbekommt?

PLAYZONE: Entscheide selbst. Auf unserer aktuellen DVD befinden sich erste Spielszenen aus Killzone, die schon sehr gut aussehen.

3. Wird Resident Evil 4 oder Zero jemals für die PS2 erscheinen?

STEFAN KÖNIGER AUS OFFENBURG

PLAYZONE: Man soll ja niemals nie sagen, geplant ist derzeit aber nichts dergleichen.

SPASS ZU ZWEIT?

Hallohallo, da ich krank bin, hatte ich ja wieder mal genug Zeit, meine PLAYZONES durchzublätern, und hab da in Ausgabe 11/03 beim Test von Jak 2: Renegade eine Multiplayer-Wertung von 90 % entdeckt. Komisch, weil's ja keinen gibt, oder hab ich was übersehen?

PLAYZONE: Zunächst einmal gute Besserung! Deine Augen sind übrigens in Ordnung und du hast natürlich Recht. Jak 2 hat viel zu bieten, aber keinen Mehrspieler-Modus. Die Angabe der Wertung ist natürlich ein Druckfehler.

Ich bräuchte außerdem wieder mal ein neues Spiel, das nicht langweilig wird, schöne Landschaften hat, actionreich ist, aber nicht mörder-

isch schwer, nicht von faden Geistern handelt und einen fesselt. Ich hoffe, ihr könnt mir was empfehlen.

MICHAEL PER E-MAIL

PLAYZONE: Was du da verlangst, klingt fast wie eine exakte Produktbeschreibung von Beyond Good & Evil. Auch wenn man uns vermutlich so langsam eine Gewinnbeteiligung an Ubisoft andichten möchte, BG&E ist einfach ein hervorragendes Spiel, das zu Unrecht in den Verkaufsschrank verstaubt.

DER TOTE SPIELSTAND

Hallo PLAYZONE-Team, ihr seid einfach super. Aber nun zu meinem Problem: Ich habe eine Memory Card, auf der selbstverständlich Spielstände sind, unter anderem auch von GTA 3. Eines Tages wollte ich GTA 3 weiterzocken und was war? Meine PS2 lud die Daten nicht. Daraufhin habe ich sofort auf meiner

Memory Card nachgeschaut und stellte fest, dass der Spielstand vorhanden ist, aber nicht geladen wird.

Dann probierte ich sofort meine anderen Spiele aus. Dort wurden die Daten ohne Probleme geladen. Könnt ihr mir bitte sagen, warum bei mir jedes Spiel geladen wird, nur nicht GTA 3?

ROADSTER305 PER E-MAIL

PLAYZONE: Tja, es sieht so aus, als wäre der Spielstand kaputt. Das kann durch unsachgemäße Behandlung (Memory Card während des Speichervorgangs entfernen oder die Konsole ausschalten) passieren. Wir haben aber auch schon Situationen erlebt, in denen Spielstände aus unerfindlichen Gründen nicht mehr funktionieren wollten. Das ist ärgerlich, aber leider nicht zu ändern. Allzu oft haben wir dieses Phänomen glücklicherweise nicht beobachtet.

ENDLICH Auf unserer DVD finden Sie die ersten bewegten Bilder zu Killzone.





VERKAUFSKIT Die Ghost-Recon-Reihe erfreut sich großer Beliebtheit.

AUFRUFEZEICHEN!

Sonntag, 08. Feb. 2004 - 11:54 Uhr
Hallo, weil ich euer GEILES Heft so gut wie immer lese, stelle ich euch meine wichtigen Fragen: Ich will mir am 25.3.04 *Splinter Cell 2* kaufen.

1. Frage: Ist das Spiel wieder so GENIAL wie der erste Teil?
 2. Lohnt sich der Kauf dieses Spiels?
 3. Da ich nicht bis zum Release von *Splinter Cell 2* warten will, bis ich mir mal ein neues Spiel kaufe, wollte ich wissen: Welches Spiel (Action) würdet ihr mir empfehlen, die lange Wartezeit auf *Splinter Cell 2* zu verkürzen???
- Ein super Action-Spiel wäre gut! Welches empfiehlt ihr mir???

MFG MATSE

Sonntag, 08. Feb. 2004 - 12:01 Uhr
Hi! Sorry, dass ich noch mal schreibe, aber ich habe was vergessen zu fragen!!! WIE IST DAS SPIEL *GHOST RECON JUNGLE STORM*? IST ES EHER NUR PASSABEL ODER GUT ODER GAR SUPER? BITTE SCHNELL ANTWORTEN!!!

MFG MATSE

PS: Ich habe das Spiel bei Ebay für € 26,49 zum Sofortkauf gesehen! Soll ich zuschlagen oder nicht???

Sonntag, 08. Feb. 2004 - 15:17 Uhr
Hi, weil ihr die Allerallerbesten seid, will ich meine WICHTIGEN Fragen an euch stellen!!! Wie sind die Grafik und der Sound bei *Ghost Recon Jungle Storm*?? Sind sie passabel, gut oder gar genial?? Und wie ist das Spiel generell? Ist die Grafik besser als bei *Ghost Recon*? Und was ist ein Voice Communicator? Denn das kann man bei *Ghost Recon Jungle Storm* benutzen. Und woher bekommt man so was? Ist es teuer? Und ist *Jungle Storm* realitätsnah oder eher nicht? Das sind viele Fragen, die ihr mir hoffentlich beantworten könnt?? BITTE SCHNELL ANTWORTEN!!!! Danke schon im Voraus.

MFG MATSE

PS: Ich schreibe euch deshalb so viele Mails, weil ihr die BESTEN seid!

Dienstag, 10. Feb. 2004 - 12:39 Uhr
Hi, ich habe zwei E-Mails geschrieben, aber sie wurden nicht beantwortet!!! Und zwar wollte ich wissen, ob sich ein Kauf von *Ghost Recon Jungle Storm* lohnt. Hat es eine gute Grafik und einen guten Sound? Oder ist die Grafik ziemlich GEIL und der Sound auch??? Oder eher nur geht so??? Und ich will auch unbedingt wissen, wo man ein Headset (oder Voice Communicator) für die PS2 herkommt! Und ob man die Befehle auf Deutsch oder Englisch sagen muss!!! BITTE SCHNELL ANTWORTEN!!!! Danke schon im Voraus ...

(MATE PER E-MAILS)

PLAYZONE: Vielleicht sollten wir an dieser Stelle einmal darauf hinweisen, dass E-Mail-Anfragen zwar grundsätzlich von uns gelesen und nach Möglichkeit auch zügig bearbeitet werden, unsere Zeit aber nicht ausreicht, wirklich jede E-Mail sofort zu beantworten. Daran ändern auch massenweise benutzte Interpunktionszeichen und regelrechte E-Mail-Lawinen nichts. *Ghost Recon Jungle Storm* war zum Zeitpunkt deiner Mail noch nicht erhältlich und es konnten noch keine finalen Aussagen zu den von dir erfragten Punkten getroffen werden. Gleiches gilt für *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. Ein Headset gibt es im Bundle zusammen mit *SOCOM: U.S. Navy SEALs*, demnächst erscheint sogar ein neues Modell, das auch einzeln erhältlich sein wird. Außerdem gibt es neuerdings ein Headset von Bigben, das ebenfalls einzeln zu erwerben ist und eine echte Alternative darstellt. Dazu empfehlen wir einen Blick in unsere aktuellen Hardware-News.

GENUG DES LOBES

Guten Tag,
da Sie offensichtlich jeden Monat nur positive Stimmen zu Ihrem Heft erhalten und sich meiner Meinung nach darauf ausruhen, muss ich Ihnen sagen, dass Ihre Zeitschrift einfach nicht mehr das ist, was sie früher war. Meine erste Ausgabe war die 11/2002. Sie hat mir auf Anhieb gefal-

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.

Baldur's Gate : Dark Alliance 2

KIMI	AW: Dark Alliance II - Charaktere
Rang: 1	Mit welchen Charakteren seid ihr gerade am meiste? Wer ist zu empfehlen (oder wer nicht) und welche Fertigkeiten sind besonders nützlich?
Angemeldet seit: 20.04.02 IP: 66.119.34.39 Keine Autorenpunkte Geopostet: 05.02.04 14:36	Was mich betrifft, ich bin mit Vhaera unterwegs, da sie als Mönch der einzig wirklich neue Charakter ist. Bin jetzt Stufe 11 und etwas enttäuscht. Wenn man die weitaus Kampffertigkeit hochstufte ist sie schon ein ganz guter Krieger aber es gibt zu wenig sinnvolle Spezialattacken. Dadurch wird das Kämpfen recht eintönig. Ich denke der Krieger ist der beste Kompromiss zwischen Kampf und Magie, oder nicht?
	☐ Verschieben ☐ Thread schließen ☐ Thread archivieren
	☒ Löschen ☐ Bearbeiten ☐ Antworten ☐ Thread verfolgen ☐ Weiterleiten

Diprocken	AW: BG: Dark Alliance II - Charaktere
Rang: 1	Hab mit dem Zwerg angefangen kann mit den Zaubern nicht soll der ist jetzt Stufe 32 und ich Spiele auf sehr schwer wo du dann mit ner Alten Figur wieder von vorne anfangen kannst! Wen kann man eigentlich frei spielen??? Nur Ditz oder noch einen????????????
Angemeldet seit: 12.01.04 IP: 195.14.216.39 Geopostet: 06.02.04 07:02	
	☒ Löschen ☐ Bearbeiten
	☐ Antworten ☐ Thread verfolgen ☐ Weiterleiten

Solidus_Dave	AW: BG: Dark Alliance II - Charaktere
Rang: 1	am 06.02.04 um 07:02 schrieb Diprocken:
Angemeldet seit: 19.09.01 IP: 195.93.84.14 Keine Autorenpunkte Geopostet: 06.02.04 23:45	Hab mit dem Zwerg angefangen kann mit den Zaubern nicht soll der ist jetzt Stufe 32 und ich Spiele auf sehr schwer wo du dann mit ner Alten Figur wieder von vorne anfangen kannst! Wen kann man eigentlich frei spielen??? Nur Ditz oder noch einen????????????
	Soll noch einen 2. freispielfähigen Charakter geben (ich denke mal, wenn man auf sehr schwer durchspielt). Mit ist aber was aufgefällt: Hab ganz am Anfang verglichen, auf welchem Schwierigkeitsgrad man mehr erfahrung bekommt. Für einen goblin (beim start des Spiels) bekommt man auf leicht, normal und schwer 111 EP. Auf sehr schwer aber nur 20??? Da man aber mehr erfahrung braucht, dauert das doch ewig?
	Durch den Trick soll man ja auch mit der erspielten ausrüstung auf sehr schwer starten können. Und wieso hat der Barbar als einziger ein anders Bonusquest. Alle anderen bekommen mehr erfahrung (für Gold).
	☒ Löschen ☐ Bearbeiten
	☐ Antworten ☐ Thread verfolgen ☐ Weiterleiten

Simen14	AW: BG: Dark Alliance II - Charaktere
Rang: 1	Es gibt noch einen freispielfähigen. Wobei die Leute sich dritz wieder sonst wohin stecken können. Er kann nämlich nicht mit neuen Waffen ausgerüstet werden. Was ich schief finde. Ausserdem verändern neue Rüstungen sein aussehen nicht! Hoffe das ist mit dem ändern besser.
Angemeldet seit: 06.04.02 IP: 80.142.254.104 Keine Autorenpunkte Geopostet: 07.02.04 18:13	Mit dem Krieger ist es Geschmackssache. Ich finde die Kriegerin ziemlich gut, genau wie den Necromanten. Wobei Dorn mit zwei Bastardschweren, in jeder Hand eins, bestimmt ein guter Kompromiss ist.
	☒ Löschen ☐ Bearbeiten
	☐ Antworten ☐ Thread verfolgen ☐ Weiterleiten

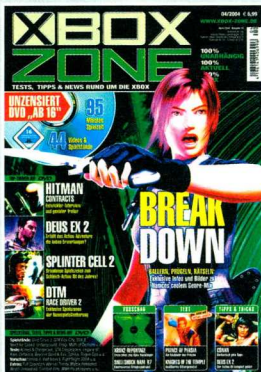
Schwarzengel	AW: BG: Dark Alliance II - Charaktere
Rang: 1	Ich spiele die Mönchsasse, die ist grad so bei ml 30. Bin grad beim letzten Gegner komm aber nicht weiter. Nachdem man in 3. Akt des Klosters (der Mönchsasse) geschäft hat, bekommt man neue Fertigkeiten. Die lohnen sich voll. Vor allem schleichen und alernschlag (7) und lähmender schlag. Beide sehr effektiv bei Endbossen. (v.a. bei den elementarbossen). Ich spiele auch noch die Kriegerin (die mir nicht so gefällt, aber noch 2. akt ist, der Zwerg (wer absolut scheisse), der Babar (mali...), Necro scheint mir dagegen ganz gut zu sein...
Angemeldet seit: 10.01.03 IP: 217.84.104.228 Geopostet: 07.02.04 23:53	Den ditz kriegt man nach einmal durchspielen (schwierigkeit leicht), und nachdem man nochmal auf extrem schwer durch ist, gibs noch einen. (KEINE AUNG auf den stimmt, hab ich mal wo gelesen.)
	☒ Löschen ☐ Bearbeiten
	☐ Antworten ☐ Thread verfolgen ☐ Weiterleiten

Lesefutter für Konsolenfans!



N-ZONE – Das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Square-Enix beherrscht den GameCube und präsentiert exklusiv Final Fantasy Crystal Chronicles. Wir haben es bereits getestet und zeigen, ob der Titel die Qualität der Reihe halten kann. Ebenfalls endlich zum Test erschienen: die Ubisoft-Hits Prince of Persia: The Sands of Time und Beyond Good & Evil. Unsere Komplettlösung zu James Bond: Alles oder nichts erleichtert Ihnen das Agentenleben im Spiel. Jetzt im Handel!



XBOX-ZONE – Das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Titelthema der aktuellen Ausgabe ist Breakdown, ein innovativer Ego-Shooter von Namco. Umfangreiche Vorschauberichte zu DTM Race Driver 2, Rallispport Challenge 2 und Hitman: Contracts lassen keine Fragen offen. Ubisofts Prince of Persia: The Sands of Time und Beyond Good & Evil stellen sich endlich dem PAL-Test, genauso Warren Spectors Deus Ex: Invisible War, zu dem wir Ihnen auch gleich unsere Komplettlösung bieten. Jetzt im Handel!

len. Nicht wegen des Umfangs, der DVD oder der Qualität der Berichte, nein, aus Sympathie. Besonders die Leserecke fand ich toll. Die Beiträge auf der DVD waren auch sehr gut. Etwas später kam dann der „Test des Monats“ (eine geniale Erfindung) und „Das Komm(t)tdavon“. Und das Heft konnte man von vorn bis hinten durchlesen. Jetzt ist das alles anders geworden. Die lächerlichste Idee ist wohl diejenige, ein „kleines Booklet“ mit dem Heft zu verbinden. Ja, ich weiß, es brachte sicherlich viel positive Resonanz, aber gerade dass Ihr Heft früher ohne so etwas zurecht kam, machte es doch erst interessant. Zudem musste ich feststellen, dass die Screenshots im Heft doch eine sehr niedrige Qualität aufweisen. Und die Importtests sind ja wohl die größte Sch... die mir je untergekommen ist. Was gehen mich die Vereinigten Staaten und Japan an? Muss man diesen unindifferenzierten Quatsch testen? In den meisten Fällen werden Vollversionen überhaupt noch einmal verbessert und der Umfang nimmt zu (siehe Zone of the Enders 2). Und bloß, weil die deutsche Verkaufsversion nicht vorliegt, wird das japanische Vollprodukt getestet? Warum wird das nicht in den US-News bzw. Japan-News untergebracht? Ein kurzes Statement reicht doch aus und füllt nicht über zwei Seiten. Als Letztes hätte ich dann noch das Thema Leserbriefe. Bekommt ihr wirklich so rar elektronische Post, dass ihr Briefe wie „Welches Tanzspiel ist besser“ oder „Warum hat das so viel Prozent, mein Lieblingsspiel hat viel weniger bekommen“ abdrucken müsst? Okay, für die Unintelligenz von Lesern könnt ihr nichts, aber muss man dies dann noch öffentlich preisgeben? Es gibt jedoch auch gute Briefchen, z. B. „Terminchaos“. Da solltet ihr euch an die eigene Nase fassen und vielleicht nicht alles abschreiben, was im Internet steht.

QUADRUPELFUGE PER E-MAIL

PLAYZONE: Puh! Das sind ganz schön schwere Vorwürfe. Zu unserer Verteidigung wollen wir aber festhalten, dass lokalisierte Fassungen von Spielen höchst selten Verbesserungen aufweisen und wir die Termine nicht etwa abschreiben, sondern direkt von den Herstellern bekommen. Dass diese ihre Spiele dann nach Redaktionsschluss eventuell verschieben oder andere Magazine nicht die gleichen Daten angeben, können wir leider nicht ändern. Unsere Beilagen wurden und werden nicht nur von den Lesern gut aufgenommen, sie ermöglichen auch eine viel umfassendere Berichterstattung zu besonders interessanten Spielen. Die

Importtests sind ein besonderer Service, der zeigen soll, was im Rest der Welt gespielt wird. Die dort ausgesprochenen Wertungen sind zudem vollkommen losgelöst von unseren sonstigen Tests.

GRAUSAME BARBIE

Hi ihr verrückten Menschen, ich habe zwei wichtige Fragen. Deshalb müsst ihr diesen Brief unbedingt abdrucken.

PLAYZONE: Ein gutes und von anderen Leserbriefautoren höchst selten genutztes Argument.

1. Wieso testet ihr *Manhunt* nicht? Nur wegen der brutalen Gewaltdarstellung? Das kann ja wohl nicht sein! Ihr habt schließlich auch *Barbie Pferdebenteuer* getestet und ich kann mir nicht vorstellen, dass *Manhunt* brutaler ist. Allein der kalte, raue Blick von Barbie reicht aus, dass mir vor Angst die Tränen kommen.

PLAYZONE: Zugegeben, Maik musste sich nach dem Barbie-Test einige Tage in psychiatrische Behandlung begeben, aber dennoch liegen in Sachen Gewaltdarstellung und moralische Wertvorstellung Welten zwischen den beiden Titeln. *Manhunt* lief Gefahr, indiziert zu werden, und wurde nicht in Deutschland veröffentlicht. Aus diesem Grund haben wir auf einen Test verzichtet.

2. Wieso stören euch die PAL-Balken (z. B. bei *FFX-2*) so sehr, dass ihr sogar einige Prozente bei der Grafik abzieht?

FOLEY AUS KARLSRUHE

PLAYZONE: Wenn's nur die Balken wären, könnten wir ja damit leben. Aber es wird das Bild zusätzlich eingetaucht, wodurch in vielen Fällen die Figuren auf dem Bildschirm regelrecht pummelig wirken. Davon abgesehen leiden nicht angepasste Spiele zudem unter Geschwindigkeitsverlust. Die stylischen Schießereien von Dante in *Devil May Cry* sehen dementsprechend nicht nur lahmer aus als in der

Originalversion, der Held des Spiels hat auch noch Fett angesetzt. Die Mehrheit der Entwickler schafft es ohne große Probleme, die Spiele für die PAL-Veröffentlichung ordentlich anzupassen, und bei den heutigen Budgets sollte dafür auch immer die Zeit und das Geld zur Verfügung stehen.

LEIDENSGESCHICHTE

Liebe PLAYZONE-Redaktion, ich kaufe mir euer Magazin nun schon seit der ersten Ausgabe und bin euch bis heute ein treuer Leser geblieben. In all den Jahren habe ich euch noch keinen einzigen Leserbrief geschrieben, aber damit ist jetzt Schluss, denn ich habe eine kleine Bitte.

ANDRÉ HEDRICH AUS BEIERFELD

PLAYZONE: Diese kleine Bitte umfasst sechs handgeschriebene Seiten mit einer wirklich ergreifenden Geschichte von einer Augenkrankheit, einer extremen Liebe zu Final Fantasy VIII, Spritzen ins Auge (gltit), einer verzweifelten Suche nach einem Lösungsbuch zu Final Fantasy VIII und der nicht minder bekagwertigen Suche nach kleinen Heldenfiguren von ... genau ... Final Fantasy VIII. Der Brief allein hätte den Rahmen unserer Leserbriefe gesprengt. Außerdem war Maik einfach viel zu faul, den ganzen Text mühsam abzutippen, und sein Versuch, diese Aufgabe Christian aufs Auge zu drücken, war nicht von Erfolg gekrönt.

Lieber André, leider haben wir keinerlei Figuren und Lösungsbücher, die wir dir schicken könnten, auch nicht für das viele Geld, das du uns angeboten hast. Wir möchten dir dennoch helfen und bitten deswegen unsere Leser um Unterstützung. Wer hat noch ein Lösungsbuch zu Final Fantasy VIII in gutem Zustand oder Heldenfiguren und könnte sich vorstellen, sie zu verkaufen oder gar zu spenden? Wir werden ernst gemeinte Angebote und Zuschriften weiterleiten und vielleicht kommt André eines schönen Tages ja seinem Ziel, der verrückteste Fan des Spiels zu werden, etwas näher.



"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.“

ERHÄLTlich AB JANUAR 2004*

WWW.CONANGAME.COM



BEGLEITEN SIE CONAN AUF SEINEM RUHMREICHEN STREIFZUG VOLLER EPISCHER ABENTEUER DURCH DIE ENDOSEN WEITEN DES HYBORISCHEN UNIVERSUMS – FÜHREN SIE DAS SCHWERT DES MÄCHTIGSTEN KRIEGERES 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

XBOX
LIVE



NINTENDO
GAMECUBE



POWERED BY
gameSPY



TDK

*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 Mediation. All rights reserved. Published and distributed by TDK Mediation. The TDK logo and its Diamond Device are registered trademarks. All other trademarks are the property of their respective owners. Conan®, Small Conan the Barbarian™ 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.

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.

Legacy of Kain: Defiance

ÜBERBEWERTET?

13,4%

Die Legacy of Kain-Reihe mag ich immer noch nicht.

3,3%

Ich find's gut, aber die älteren Teile waren besser.

40%

Absolut! Defiance ist der beste Teil der Serie.

43,3%

Keine Ahnung, ich hab's noch nicht gespielt.

Legacy of Kain: Defiance räumt eine Traumwertung ab – berechtigt?

Juiced

FRISCH GEPRESST

23,1%

Es sieht nett aus, aber Need for Speed: Underground ist eine Klasse für sich.



57,7%

Von den Lamborghini-Machern erwarte ich viel.

19,2%

Kein Mensch braucht wirklich noch ein solches Rennspiel.



Killzone

KRIEGSNEUROSE

9,7%

Was ist Killzone?

9,7%

Kriegsspiele bitte nur fiktiv, reale Szenarien will ich nicht sehen.

Die Killzone-Macher überraschen mit einem weiteren Shooter – Shellshock: Nam '67.

22,6%

Ich warte auf Killzone, Shellshock: Nam '67 brauch ich nicht.

58%

Klasse, das Szenario finde ich interessant und ich freu mich drauf.

James Bond 007: Alles oder Nichts

ANSICHTSSACHE

8,3%

Blödi! Ich will wieder einen Bond-Ego-Shooter!

38,9%

Solange es die gleiche actionreiche Mischung gibt, ist mir die Perspektive egal.

James Bond darf neuerdings über die Schulter geschaut werden.

52,8%

Die Außenperspektive ist viel besser, so sieht man Bond schließlich auch.



BDFL Manager 2004

**SPIELT NICHT UM PUNKTE.
SPIELT UM EVER LEBEN!**

"Trainer, Manager und Vereinsvorstand in einem.
So viel Einfluss würde ich mir mal wünschen."
(Ralf Rangnick)



Stählerne Nerven. Eiskaltes Taktieren. Knallhartes Verhandlungsgeschick.

Bei BDFL Manager 2004 ist Kontrolle alles. Du kümmerst Dich um Transfers, Sponsoren und Stadionausbau. Wählst aus über 19.000 Spielern und 750 Clubs Deine Top-Mannschaft. Peitscht sie mit Zurufen von der Trainerbank zum Sieg. Dann ist Mitfiebern angesagt. In grafisch exzellenter 3D Live-Match-Action erlebst Du, ob Deine Spieler ihr Geld wert sind. Oder es Dir selbst ans Leder geht.

www.codemasters.de

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

Final Fantasy X-2

Retten Sie mithilfe unserer Lösung
Spira vor dem Untergang.



JUMP & RUN An den Gipfel
des Berges kommen Sie nur
springend und kletternd.

DIE GEGNERLISTE

Hier finden Sie die Liste der Endgegner, die Ihnen in den Hauptmissionen auflauern. Einige der gigantischen Monster sind richtig harte Nüsse, mit der richtigen Taktik ist aber jeder der Bosse zu knacken. In unserer Liste finden Sie neben diesen Strategien auch Angaben zu Lebens- und Magiepunkten sowie gegen welche Statusschwächen die Gegner immun sind.

BORISSPINNE



Immun: Tod, Schlaf, Gift, Konfus, Tobsucht, Fluch, Stop, Todesurteil
Strategie: Ein einfacher Bosskampf, bei dem Sie nicht viel beachten müssen. Der jeweils vierte Angriff des Gegners kann die Statusschwäche „Stop“ verursachen. Um den Kampf schnell für sich zu entscheiden, benutzen Sie Paines Kraft- und Panzerbrecher-Abilities.

HP: 480 MP: 0

FLAMMENDRACHE



Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Konfus, Tobsucht, Fluch, Schutzengel, Stop, Verzögerung, %-Schaden
Strategie: Auch hier hilft Paines Kraftbrecher, um physische Angriffe des Gegners zu schwächen. Zum eigenen Schutz sollten Sie Accessoiren benutzen, die vor Feuerattacken schützen. Wenn Sie diese beiden Punkte beachten, ist auch dieser Gegner schnell besiegt.

HP: 980 MP: 84

Die *Final Fantasy*-Spiele sind für ihren Umfang und die vielen Geheimnisse bekannt. Weil da auch *Final Fantasy X-2* keine Ausnahme bildet, haben wir die Komplettlösung auf zwei Ausgaben aufgeteilt. Mit dem ersten Teil können Sie Spira vor der Vegnagun retten, denn die Endbosstaktiken helfen selbst bei den härtesten Kämpfen. Insidergeheimnisse und einen ausführlichen Guide zu allen Nebenmissionen bieten wir Ihnen dann nächsten Monat.

Kapitel 1

Mission 1

Luca

Befolgen Sie nach dem Einführungskampf die Bildschirmhinweise und laufen Sie den einzigen Pfad entlang. Im nun folgenden, äußerst simplen Kampf besiegen Sie reihum Ormi, Logos und LeBlanc.

Mission 2

Berg Gagazet

Nachdem Sie mit allen Personen an Bord der Celsius gesprochen haben (Vergessen Sie nicht, in den Quartieren nachzusehen!), bringt Kumpelchen Sie zum Berg Gagazet. Befolgen Sie auch hier die Bildschirmhinweise, um Springen und Klettern zu erlernen.

Erklimmen Sie mit diesen Fähigkeiten den Berg und bekämpfen Sie erneut Uno, Sano und LeBlanc.

Nach der ersten Begegnung mit den dreien beginnt ein sechsminütiger Countdown. Klettern Sie innerhalb dieses Zeitlimits endgültig zum Gipfel von Gagazet. Da der Pfad recht geradlinig ist, können Sie sich nicht verlaufen (an einer Weggabelung im Berg geht es nach Norden zum Gipfel weiter, im Osten finden Sie eine Truhe mit hilfreichen Items). Hier begegnen Sie dem ersten ernst zu nehmenden Endboss, der Borisspinne. Als Belohnung erhalten Sie einen Sphäroiden, den Shinra zum Schwarzmagier-Kostüm umwandelt.

Mission 3

Insel Besaid

Nach dem Gespräch mit Wakka besuchen Sie Lulu in ihrer Hütte (mittlere Hütte auf der rechten Seite). Nehmen Sie das Angebot an, die Nacht im Dorf zu verbringen. Am nächsten Morgen scheint Wakka verschwunden zu sein. Er befindet sich in einer kleinen Höhle nahe am Strand. Das Schloss zu dieser Höhle ist durch einen vierstelligen Zahlencode geschützt. Um den Code zu knacken, müssen Sie vier Ziffern finden, die auf der Landkarte durch einen roten Punkt markiert sind:

■ bei den kleinen Ruinen auf dem Berg, wo Sie sich mit Lulu unterhalten haben.
 ■ auf einem hohen Stein, auf dem Pfad zum Strand.

■ dort, wo Kinder auf den grasigen Hügeln am Strand spielen.

■ am nördöstlichen Ende des Strandes. Wenn Sie alle Ziffern gefunden haben, können Sie das Schloß öffnen. Folgen Sie dem Pfad ans Ende der Höhle und besiegen Sie den Flammendracken. Als Belohnung gibt es das Weißmagier-Kostüm.

Mission 4

Zanarkand-Ruinen

In den Ruinen tummeln sich drei Nachwuchs-Sphäroidenjäger. Folgen Sie ihnen tiefer in die Ruinen. Nachdem Sie den Hinweis „FE“ von ihnen erhalten haben, folgen Sie weiter dem Pfad, bis Sie auf einen feindlichen Sphäroidenjäger stoßen. Von ihm erhalten Sie den zweiten Hinweis „AF“. Nun haben Sie das Lösungswort (es lautet natürlich „Afe“) und können mit dem Aufzug tiefer in die Ruinen. Es folgt ein Gespräch mit Cid und ein von Isaah gestelltes Rätsel (beantworten Sie es nicht, sondern sprechen Sie Isaah persönlich an). Anschließend gehen Sie die Treppen am oberen Ende des großen Raumes hinab. Folgen Sie dem gewundenen Gang, um



GEFUNDEN Die Zahlen am Strand sind gut versteckt.



SCHUBKRAFT Schieben Sie die Musiker nacheinander in den Fahrstuhl.

INFO PLAYZONE-FAXABBRUF

Unter folgenden Nummern können Sie per Fax die Komplettlösungen vergangener PLAYZONE-Ausgaben abrufen*:

0190 - 756762 - 301	Dark Chronicle (2 Seiten)
0190 - 756762 - 302	Jak II: 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	Battlestar Galactica (3 Seiten)
0190 - 756762 - 311	Prince of Persia (2 Seiten)
0190 - 756762 - 312	Guitar Hero 2 (6 Seiten)
0190 - 756762 - 313	James Bond 007 – Aqul (4 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	Mission: Impossible – DS (8 Seiten)
0190 - 756762 - 318	Baghymets Fluch 3 (6 Seiten)
0190 - 756762 - 319	Splinter Cell (20 Seiten)

*Dieser Service kostet pro Minute € 1,24.

SCHATZGARDIST


Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Gift, Konfus, Fluch, Schutzengel, Stop, Todesurteil, Zamatou, Verzögerung, %-Schaden

Strategie: Auch hier sollte Paine den Kraftbrecher einsetzen. Außerdem ist es hilfreich, den Gardisten erblinden zu lassen. Da seine Angriffe sehr stark sind, sollten Sie Potions mit sich führen oder eine Weißmagierin im Team haben.

HP: 2.886 MP: 1.000

TYP ZERO


Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Gift, Konfus, Tobsucht, Fluch, Schutzengel, Stop, Todesurteil, %-Schaden
Strategie: Wieder mal ist Paines Kraftbrecher hilfreich. Diesmal sollten Sie unbedingt eine Weißmagierin im Team haben, die am besten bereits Vitra, die stärkere Variante des Vita-Zaubers, erlernt hat. Diese Maschine hat ein paar ziemlich verheerende Attacken.

HP: 1.935 MP: 0

ERZ-WÄCHTER


Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Blind, Gift, Konfus, Tobsucht, Fluch, Weglegen, Schutzengel, Gemach, Stop, Todesurteil, %-Schaden

Strategie: Ein Weißmagier sorgt dafür, dass Statusschwächen und Lebensenergie geheilt werden, und unterstützt die Gruppe mit Paines Zaubern. Schwächen Sie den Erz-Wächter wieder mit Paines Brecher-Abilities.

HP: 3.680 MP: 9.999

den Kampf gegen den Schatzgardisten anzutreten.

**Mission 5
Insel Killika**

Nachdem Sie die vierte Mission erfolgreich bestanden haben, wird automatisch eine aktive Verbindung nach Killika hergestellt. Begeben Sie sich hier zum Stadttor am oberen Ende des Dorfes. Folgen Sie nach Noojs Ansprache dem linken Pfad und biegen Sie dann gleich an der ersten Abzweigung nach rechts ab. Folgen Sie dem Pfad und verstecken Sie sich am oberen Ende im Gestrüpp, um einige Wachen zu belauschen. Hier erfahren Sie zwei Passwörter:

- Wenn die Anzahl der Wachen ungerade ist, lautet das Passwort „Kletteraffe“.
 - Bei einer geraden Anzahl an Wachen hingegen ist „Baumaffe“ das Passwort.
- Dank der Passwörter kommen Sie nun ungehindert die Treppen nach oben. Wenn Sie stets das korrekte Passwort angeben, werden Sie übrigens mit einer Kostüm-Palette belohnt. Zu guter Letzt folgt ein Bosskampf gegen die Typ-Zero-Maschine.

Kapitel 2

Begeben Sie sich zu den Quartieren. Dort stehen ein paar Musiker herum, die

Brüderchen aufgebald hat. Schieben Sie sie der Größe nach (vom kleinsten bis zum größten) nacheinander in den Aufzug, um eine Zwischensequenz zu starten.

Fungus-Pass/Bevelle

Nach dieser Szene steht eine wichtige Entscheidung an: Wollen Sie die stibitzte Sphäre Neu Yevon oder der Jungen Liga überlassen? Um sich mit Neu Yevon zu verbünden, begeben Sie sich nach Bevelle. Wenn Sie 100 Prozent vom Spiel sehen wollen, müssen Sie die Sphäre aber der Jungen Liga überlassen.

**Mission 6
Guadosalam**

Um in Guadosalam in LeBlancs Stützpunkt einzudringen, benötigen Sie drei Uniformen. Diese finden Sie an folgenden Orten:

Tempel Djose

Beim Djose-Tempel werden Sie einige Soldaten des LeBlanc-Syndikates vorbeirennen sehen. Folgen Sie ihnen nach Süden. In einer Zwischensequenz rätseln die Soldaten über den Verbleib einer Sphäre. Folgen Sie nun einfach dem Pfad, bis Sie über die Sphäre stolpern – Sie erhalten Yunas Spezialkostüm Floral-Flural. Ganz so einfach, wie es

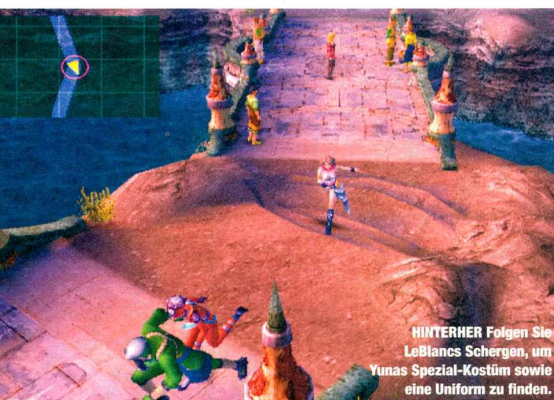
sich anhört, ist diese Sphärensuche dann aber doch nicht: Nachdem Sie die Sphäre gefunden haben, muss ein Bosskampf gegen Ormi und Logos gefochten werden.

Bikanel

Falls Sie sich für die Schatzsuche-Nebenmission in Kapitel 1 noch nicht bei Gipfel im Djose-Tempel angemeldet haben, müssen Sie das jetzt tun. Stellen Sie sich dazu in der Schlange vor dem Zelt an und sprechen Sie anschließend mit Gipfel. Danach begeben Sie sich in die Wüste Bikanel, wo man Sie bittet, bei der Oase nach dem Rechten zu sehen. Hier wurde eine Sphäre angespült – Rikkus Spezialkostüm Apparatrix! Wieder erscheint Logos, diesmal ist er aber ohne Ormi unterwegs und daher relativ einfach zu besiegen.

Gagazet

Die letzte Uniform finden Sie auf dem Berg Gagazet. Sprechen Sie mit Khimari, um die Erlaubnis zu erhalten, auf die Spitze des Berges zu steigen. Benutzen Sie anschließend den Aufzug hinter Khimari, um nach oben zu gelangen. Gehen Sie immer geradeaus, bis Sie auf eine Soldatin LeBlancs stoßen. Folgen Sie ihr bis zum Speicherpunkt. Hier haben Sie zwei Möglichkeiten:



HINTERHER Folgen Sie LeBlancs Schergen, um Yunas Spezial-Kostüm sowie eine Uniform zu finden.

ZWIESPALT Wenn Sie hier weiter nach oben klettern, sehen Sie eine Badeszene mit den drei Heldinnen.



BADESZENE
YUNA, RIKKU,
PAINE

BADESZENE
SOLDATEN

GEOS MAXIMUS


Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Blind, Gift, Konfus, Tobsucht, Fluch, Weglegen, Stop, Todesurteil, %-Schaden
Strategie: Dieser gigantische Gegner ist dem Erz-Wächter ähnlich, setzen Sie hier also die gleiche Strategie ein. Da dieser Gegner viele Magieangriffe auf Sie lösst, erleichtert der Spruch Reflek, der alle diese Magie-Angriffe zurückprallen lässt, den Kampf ungemein.

HP: 4.420 MP: 9.999

BARALAI


Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Konfus, Tobsucht, Fluch, Weglegen, Schutzengel, Gemach, Stop, Todesurteil, Verzögerung, %-Schaden
Strategie: Nutzen Sie Kraft- und Panzerbrecher, um ihn zu schwächen, und Hast, um schneller attackieren zu können. Ein Weißmagier ist sinnvoll, um mit Schutzzaubern den Angriffsketten entgegenzuwirken.

HP: 3.380 MP: 540

BAHAMUT


Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Blind, Gift, Konfus, Tobsucht, Fluch, Weglegen, Schutzengel, Stop, Todesurteil, Verzögerung, %-Schaden
Strategie: Auch hier sollte eine Weißmagierin anwesend sein. Sobald ein Countdown auf dem Bildschirm erscheint, sollten Sie die Gruppe schnell aufs Maximum heilen, denn Bahamut wird einen Mega-Flare-Angriff starten.

HP: 8.400 MP: 9.999

1. Folgen Sie der Soldatin weiter, um zwei Soldatinnen in einer heißen Quelle baden zu sehen.
2. Klettern Sie den Berg weiter nach oben, wenn Sie lieber Yuna, Rikku und Paine leicht bekleidet beim Planschen beobachten wollen. Gehen Sie nicht in die erste Höhle, sondern folgen Sie dem gewundenen Pfad, bis Sie zu einem Wasserfall und einer Öffnung im Berg gelangen. Genießen Sie die Zwischensequenz und klettern Sie dann den Berg wieder hinunter. Dabei müssen Sie zuerst gegen zwei Soldatinnen kämpfen, dann gegen Ormi.

Mission 7
Guadosalam

Nun können Sie ungehindert in LeBlancs Unterschlupf eindringen. Begeben Sie sich hier zuerst in den großen Festsaal, wo Sie auf Ormi und Logos stoßen. Dank der Uniformen bleiben Sie unerkant. Anschließend gehen Sie ein Stockwerk nach oben, wo ein witziges Mingame auf Sie wartet: Massieren Sie LeBlanc! Gehen Sie nun wieder nach unten und untersuchen Sie die große blaue Wand. Betätigen Sie den Schalter, um die Geheimtür zu öffnen. Folgen Sie anschließend dem roten Pfeil, um eine Sphäre zu finden. Nach dem Kampf gegen Ormi und Logos werden die Sicherheitsvorrichtungen ausgelöst. Be-

geben Sie sich nach Norden und klettern Sie ans Ende des Ganges. Lassen Sie sich dabei aber in die Spalten zwischen den einzelnen Plattformen fallen und betätigen Sie dort die Schalter. Am Ende des Ganges wird eine Falle ausgelöst – laufen Sie einfach so schnell wie möglich zurück zum Eingang dieses Ganges, um in die Öffnung in der Wand zu gelangen. Betätigen Sie hier den letzten Schalter. Gehen Sie nun wieder dorthin zurück, wo die Falle ausgelöst wurde. Betätigen Sie den jetzt aktiven Schalter, um einen geheimen Durchgang zu öffnen. Folgen Sie nun wieder dem roten Pfeil und bekämpfen Sie ein letztes Mal die LeBlanc-Truppe Ormi, Logos und deren Anführerin.

Mission 8
Bevelle

Begeben Sie sich in den Tempel von Bevelle. Aktivieren Sie die Schalter im rechten, dann die im linken Gang, um mit dem Lift in der Eingangshalle ein Stockwerk nach unten zu gelangen. Folgen Sie im Labyrinth dem roten Pfeil, bis Sie in einen großen Raum mit sechs Türmen gelangen.

Rätsel 1

Wenn Sie hier lediglich die drei Türme mit den blauen Signalleuchten aktivie-

ren, können Sie auf den dann erscheinenden Plattformen weitergelangen. Um ein wertvolles Item zu ergattern, sollten Sie aber auch die drei anderen Türme aktivieren: Nun haben Sie sechs Plattformen, die Sie spiralförmig anordnen müssen. Das Prinzip ist dabei relativ einfach: Ein roter Turm aktiviert eine der drei unteren Plattformen, mit den drei blauen Türmen können Sie die aktive Plattform einen Schritt nach links und rechts oder gleich um 180° drehen. So gelangen Sie an das Accessoire „Schleife“, das Sie vor fast allen Statusänderungen schützt. Aber Achtung: Wenn Sie sich einem Turm nähern, müssen Sie gegen einen Erz-Wächter oder Geos Maximus kämpfen. Angenehmer Nebeneffekt: Sie leveln nebenbei Ihre Charaktere gehörig auf.

Begeben Sie sich anschließend durch das Tor bei der dritten Plattform und dann den Gang entlang (rechts finden Sie Items, links aktivieren Sie die zwei Blöcke, um über die Schlucht zu gelangen).

Rätsel 2

Im nächsten Bereich haben Sie wieder Gelegenheit, mit einer Denksportaufgabe an seltene Items zu gelangen. Die große Maschine in der Mitte können Sie mit dem sternförmigen Schalter (links



SCHALTER Zwei Schalter befinden sich in den Spalten, einer hier oben in der Wand.



AUFZUG-CHAOS Benutzen Sie die Aufzüge in der Reihenfolge wie im Bild beschrieben.

VALFARIS


Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Blind, Gift, Konfus, Tob-sucht, Fluch, Weglegen, Schutzengel, Stop, Todesurteil, Ver-zögerung, %-Schaden

Strategie: Wenn Sie in den zahlreichen Nebenmissionen geübelt haben, stellt Valfaris kein Problem dar. Ansonsten empfiehlt sich eine Weißmagierin, die die Gruppe heilt. Äther ist hilfreich, wenn Valfaris Ihnen die HP raubt.

HP: 8.430 MP: 9.999

IFRIT


Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Blind, Gift, Konfus, Tob-sucht, Fluch, Weglegen, Schutzengel, Stop, Todesurteil, Ver-zögerung, %-Schaden

Strategie: Ifrit ähnelt dem Feuerdrachen aus Kapitel 1. Rüsten Sie sich mit Accessoires und Kostüm-Paletten aus, die gegen Feuer schützen. Eiszauber oder Attacken mit dem Eis-Element sind extrem hilfreich.

HP: 8.820 MP: 9.999

IXION


Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Blind, Gift, Konfus, Tob-sucht, Fluch, Weglegen, Schutzengel, Stop, Todesurteil, Ver-zögerung, %-Schaden

Strategie: Da Ixion besonders auf Magieangriffe setzt (Blitz), sollte Paine den Magiebrecher einsetzen. Auch andere Brecher-Abilities sind hilfreich. Wie immer ist ein Weißmagier hilfreich, der mit Vita und Protes die Gruppe stärkt.

HP: 12.380 MP: 9.999

untun) kontrollieren. Halten Sie die Maschine an und klettern Sie drauf. Steht Yuna an einer sicheren Stelle (die ring-förmigen Simse hinter der Maschine), so können Sie Rikku mit der Vierecks-Taste anordnen, die Maschine wieder zu akti-vieren oder zu stoppen. So gelangen Sie an die unterschiedlich hoch gelegenen Simse und zwei wertvolle Items.

Rätsel 3

Auch der dritte große Bereich mit den drei Aufzügen hält eine Denksportauf-gabe für Sie bereit. Wenn Sie diese lösen, erhalten Sie den Kostüm-Sphäroiden Dunkler Ritter (Abb. S.111, r. u.). Betreten Sie dazu zuerst den linken Aufzug (1). Begeben Sie sich anschließend direkt nach Süden und springen Sie in das Loch. Nun stehen Sie wieder am Ausgangspunkt, an dem sich nur noch zwei Aufzüge befinden. Betreten Sie nun den mittleren Aufzug (2) und steigen Sie auf die Plattform. Gehen Sie zurück und nehmen Sie nun den rechten Aufzug (3). Gehen Sie nach links und nehmen Sie den anfangs aktivierten Lift wieder nach unten (4). Betreten Sie erneut den mittleren Lift (5) und aktivieren Sie wie-der die Plattform. Nun betreten Sie ein letztes Mal den linken Aufzug (6) und aktivieren die letzten beiden Platt-formen, die sich im Gang befinden.

Nun können Sie den Aufzug am Ende des Ganges nach unten nehmen, wo Sie den Kostüm-Sphäroiden in einer Schatz-truhe finden.

Bosskämpfe

Gehen Sie den rechten Pfad entlang und bekämpfen Sie Baralai. Nach diesem Bosskampf begeben Sie sich weiter in die große Halle, wo gleich der nächste Endgegner auf Sie wartet: Bahamut!

Kapitel 3

Fliegen Sie zu Beginn des dritten Kapi-tels zuerst die „Aktive Verbindung“ zum Fungus-Pass an. Dies ist die einzige Gelegenheit, die dortigen, eigentlich optionalen Events mitzuerleben. Wenn Sie zuerst eine andere Mission auswäh-len, verschwindet diese „Aktive Verbin-dung“ nämlich.

Fungus-Pass/Tempel Djose

Gehen Sie einfach auf die Gruppe Solda-ten zu, um eine Konversation zu starten. Fliegen Sie anschließend zum Tempel Djose, um sich mit Gippel zu unterhalten.

Mission 9
Insel Besaid

Führen Sie zunächst Gespräche mit Lulu und Shinra und beobachten Sie an-

schließend Wakka und Beclém. Betreten Sie dann den Tempel und unterhalten Sie sich selbst mit Beclém (der Junge-Liga-Kommandant mit dem seltsamen Helm). Begeben Sie sich dann in die Kammer der Asthra und folgen Sie dem Pfad. Nach einer kurzen Unterhaltung mit Wakka nehmen Sie den Aufzug nach unten, wo Sie gegen Valfaris kämpfen.

Mission 10
Insel Kilika

Gehen Sie zu Donnas Haus (im nörd-lichen Bereich) und sprechen Sie mit ihr. Sie wird für Sie die Wachen ab-lenken, wodurch Sie die Gelegenheit haben, in einem Geschicklichkeitsspiel durchs Tor zu rennen. Nachdem Sie im Wald an allen drei Blockaden waren, springen Yuna, Rikku und Paine auto-matisch auf die Bäume, um so zum Tem-pel zu gelangen. Im Tempel werden Sie blaue Flammen vorfinden. Jede Flamme repräsentiert einen Gegner. Sind alle Flammen erloscht, so gelangen Sie wei-ter. In einem Bereich des Tempels müs-sen Sie durch eine etwas tiefer gelegene Ebene, eine Art Becken, laufen. Auf dem Boden dieser Ebene befindet sich der Kostüm-Sphäroid Samurai, die leuch-tende Kugel ist kaum zu übersehen. Lau-fen Sie weiter, um der nächsten Bestia gegenüberzutreten: Ifrit.

TÜRME Die roten Türme aktivieren Plattformen, die blauen bewegen sie.

**AKTIVIERT
PLATTFORM**

BEWEGT PLATTFORM

ABWÄRTS Nehmen Sie den Aufzug hinter Wakka, um zum Endboss zu gelangen.

SALAMANDER



Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Gift, Konfus, Fluch, Schutzengel, Hast, Gemach, Stop, Todesurteil, Verzögerung, %-Schaden, Status +/-

Strategie: Wie bei allen drachenähnlichen Gegnern sollten Sie sich auch hier mit passenden Accessoires und Kostüm-Paletten wappnen und mit Eiszaubern oder Attacken mit dem Eis-Element angreifen.

HP: 12.850 MP: 276

SHIVA



Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Blind, Gift, Konfus, Tobsucht, Fluch, Wegfeigen, Schutzengel, Stop, Todesurteil, Verzögerung, %-Schaden

Strategie: Shiva ist das genaue Gegenteil von Ifrit. Rüsten Sie sich mit Accessoires und Paletten aus, die Sie gegen die Kälte-Attacken schützen, und heizen Sie der Dame mit Feuermagie und Attacken mit dem Feuer-Element fleißig ein.

HP: 14.800 MP: 9.999

RUG, DUG UND MUG



Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Blind, Konfus, Tobsucht, Fluch, Wegfeigen, Schutzengel, Gemach, Stop, Todesurteil, Verzögerung, %-Schaden, Status +/-

Strategie: Besiegen Sie schnellstmöglich die schwächste der drei Käferdamen (Rug), um die Attacke „Dreiecksbeziehung“ zu unterbinden. Wenn die Attacke trotzdem zum Einsatz kommt, heilen Sie sich schnell mit Mega-Potions.

HP: 9.788 (Rug), 10.330 (Dug), 12.240 (Mug) MP: 9.999 (Alle)

INFO KOSTÜM-SPHÄROIDEN

Die Fundorte der Kostüm-Sphäroiden

Um alle Kostüm-Sphäroiden zu finden, reicht es nicht aus, *Final Fantasy X-2* einfach „nur“ durchzuspielen. Stattdessen müssen Sie oft Nebenmissionen bestreiten, die wir Ihnen im nächsten Heft genauer erläutern. Die Fundorte aller Kostüme zeigen wir Ihnen aber schon jetzt auf.

Schütze, Krieger, Dieb

Kapitel 1

Ort: – | **Wo genau?** Standard-Dressspheres von Yuna, Rikku und Paine

Diva

Kapitel 1

Ort: Luca | **Wo genau?** Erhalten Sie gleich zu Beginn nach dem Kampf gegen LeBlanc

Schwarzmagier

Kapitel 1

Ort: Berg Gagazet | **Wo genau?** Besiegen Sie die Borisspinne. Shinra wird den Sphäroiden zum Kostüm umfunktionieren.

Weißmagier

Kapitel 1

Ort: Insel Besaid | **Wo genau?** Beenden Sie die Mission „Finde Wakka!“.

Zauberschütze

Kapitel 1

Ort: Illuminium | **Wo genau?** Eskortieren Sie den Chocobo-Transporter ohne Warenverluste. Falls Sie diese Mission verpasst haben, können Sie auch in Kapitel 2 beim Kartenverkauf helfen.

Item-Schütze

Kapitel 2-5

Ort: Stille Ebene | **Wo genau?** Helfen Sie Clasko dabei, eine Chocobo-Farm zu eröffnen.

Dunkler Ritter

Kapitel 2-5

Ort: Bevelle | **Wo genau?** Lösen Sie ein Schalterrätsel mit den Aufzügen, um einen Pfad zur Schatztruhe freizulegen (vor der Halle, in der Sie Bahamut in Kapitel 2 bekämpfen).

Berserker

Kapitel 3

Ort: Macalania-Wald | **Wo genau?** Beschützen Sie den Reisebedarfsladen vor der Monster-Invasion.

Glücksspieler

Kapitel 3

Ort: Luca | **Wo genau?** Gewinnen Sie das Sphäro-Break-Turnier gegen Shinra. Falls Sie das nicht schaffen, können Sie Shinra noch einmal in Kapitel 5 herausfordern.

Samurai

Kapitel 3

Ort: Kilika | **Wo genau?** Der Sphäroid liegt am Boden des Bassins (siehe Bild rechts unten).

Dompteur

Kapitel 3

Ort: Berg Gagazet | **Wo genau?** Sprechen Sie in Kapitel 1 und 2 mit Kimahri, dann gibt er Ihnen im dritten Kapitel den Sphäroiden.

Maskottchen

Kapitel 5

Ort: Celsius | **Wo genau?**

Nur wenn Sie an allen

Orten Spiras ein

„Episode

abgeschlossen!“ erhalten, wird Ihnen Brüderchen diesen Sphäroiden an Bord der Celsius überreichen.

Spezial: Floral-Floral

Kapitel 2

Ort: Tempel Djose | **Wo genau?** Auf der Suche nach den Uniformen finden Sie diesen Sphäroiden auf der Straße.

Spezial: Apparatrix

Kapitel 2

Ort: Bikanel | **Wo genau?** Auf der Suche nach den Uniformen finden Sie diesen Sphäroiden, der an der Oase angespült wurde.

Spezial: Zan-Kioh

Kapitel 1-2

Ort: Macalania-Wald | **Wo genau?** Sprechen Sie Twamel viermal an, dann gibt er Ihnen den Sphäroiden.



UMWEG Geschlossen?
Na dann klettern Sie
eben über Bäume.



SCHLAMPIG Das Samurai-Kostüm liegt in
diesem Becken am Boden.

ANIMA


Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Blind, Konfus, Tobsucht, Fluch, Wegfegen, Schutzengel, Gemach, Stop, Todesurteil, Verzögerung, %-Schaden, Status +/-

Strategie: Wenn Sie Accessoirens haben, die gegen die Statusschwächen Stumm, Blind, Gemach und Stein schützen, setzen Sie sie ein. Ein Krieger kann mit der Exkalibur-Ability großen Schaden zufügen.

HP: 36.000 MP: 9.999

VEGNAGUN SCHWANZ


Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Blind, Gift, Konfus, Tobsucht, Fluch, Wegfegen, Schutzengel, Hast, Gemach, Stop, Todesurteil, Zantetsu, Verzögerung, %-Schaden, Status +/-

Strategie: Der Schwanz hat lediglich zwei Angriffe: eine Laser- und eine Schwanzschlag-Attacke. Heilen Sie die Gruppe konstant, während zwei Damen mit starken physischen Angriffen attackieren.

HP: 34.200 MP: 9.999

VEGNAGUN BEIN


Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Blind, Gift, Konfus, Tobsucht, Fluch, Wegfegen, Schutzengel, Reflek, Hast, Gemach, Stop, Todesurteil, Zantetsu, Verzög., %-Schaden, Status +/-

Strategie: Die drei Sphäroiden verändern je nachdem, welchen Angriff sie gerade vorbereiten, die Farbe. Ignorieren Sie diese aber und konzentrieren Sie alle Angriffe auf das Bein. Mit Heilzaubern oder Potions halten Sie die Gruppe auf Trab.

HP: 18.220 (Bein), 30.000 (Sphäroiden) MP: 9.999

Bevelle

Diese Mission ist weder eine Haupt- noch eine Nebenmission, sondern vielmehr ein storyrelevantes Event, das Sie nur an dieser Stelle ansehen können. Begeben Sie sich in Bevelle an den Ort, an dem Sie im zweiten Kapitel gegen Bahamut gekämpft haben. Nach einer spannenden (und aufschlussreichen) Zwischensequenz bestreiten Sie einen simplen Kampf gegen einen Morbol und werden dafür mit einem Purpur-Sphäroiden belohnt.

**Mission 11
Tempel Djose**

Begeben Sie sich in den Tempel und folgen Sie dem Pfad. Am Ende des Ganges befindet sich eine kleine Kammer mit fünf Schaltern. Vier von diesen lösen Gegnerkämpfe aus, einer öffnet die Strombarriere, die den Weg zu Ihrer Linken blockiert. Wenn Sie den richtigen Schalter gefunden haben (bei jedem Spiel wird der Barriere per Zufall ein neuer Schalter zugewiesen), gehen Sie die Treppen nach oben und bekämpfen die nächste Bestia Ixion.

Nach dem Kampf folgen mehrere Zwischensequenzen. Sobald Yuna alleine in einem düsteren Raum steht und von einem Lichtkegel umgeben ist, betätigen Sie permanent die „X“-Taste, um ein Pfei-

fen auszulösen. Wenn Sie immer weiter drücken, wird die Silhouette einer Ihnen gut bekannten Person erscheinen und Sie an die Oberfläche zurückführen.

Kapitel 4
Flugschiff Celsius

Im vierten Kapitel gibt es nur wenig zu tun. Bei Shinra können (und müssen) Sie immer wieder die vielen Sphärofone betrachten. Schauen Sie auch in bereits betrachteten Gebieten nach, um auch wirklich alles zu sehen! Nach Events auf dem Schiff und nach den folgenden Missionen können Sie wieder die Sphärofone betrachten.

**Mission 12
Illuminium**

Ein paar Männer verfolgen Tobli. Schließen Sie sich ihnen an und rennen Sie dem Wicht hinterher. Sie werden zweimal den Pfad hin- und herlaufen müssen, bis Tobli sich auf einer Maschina aus dem Staub macht. Überqueren Sie dann auf einem Schnu das Illuminium und folgen Sie Tobli weiter bis zum Eingang von Guadosalam.

Flugschiff Celsius

Nachdem Sie erneut mit Spira durch die Sphärofone Kontakt aufgenommen

haben, begeben Sie sich zu den Quartieren. Bei einem witzigen Minigame machen sich Yuna und Rikku für das Konzert bereit.

**Mission 13
Donnersteppe**

Bevor das Konzert losgehen kann, müssen Sie einem übergroßen Salamander den Garaus machen, der die Zuschauer in Angst und Schrecken versetzt. Folgen Sie dem roten Pfeil, bis Sie die Höhle des Ungetüms erreichen. In dieser gehen Sie zuerst nach links und klettern dann auf halbem Wege die Felsen rechts nach oben. Gehen Sie an der Kreuzung links und auf den Salamander zu. Zurück an Bord der Celsius, unterhalten Sie sich mit Shinra und Tobli, nach dem Konzert dann mit LeBlanc und Mei'Chen.

Kapitel 5
Mission 14

Diese Mission startet automatisch, nachdem Sie Brüderchen mitgeteilt haben, in welches Loch Sie springen wollen. Folgen Sie einfach dem spiralförmigen Pfad, um nacheinander gegen drei weitere Bestias zu kämpfen: Shiva, die Insektenschwestern Rug, Dug und Mug und Anima.



AUSGEKNIPST Wenn Sie den richtigen Schalter finden, können Sie die Strombarriere öffnen.



WIEDERSEHEN Drücken Sie kontinuierlich die „X“-Taste, so erscheint eine bekannte Gestalt.

VEGNAGUN TORSO


Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Blind, Gift, Konfus, Tob-sucht, Fluch, Wegfegen, Schutzengel, Reflek, Hast, Gemach, Stop, Todesurteil, Zantetsu, Verzög., %-Schaden, Status +/-
Strategie: Die sicherste Strategie hier ist, eine Item-Schützin im Team zu haben, die permanent Mega-Potions einsetzt, während zwei Dunkle Ritter die Ability „Dunkle Macht“ ein-setzen, um gleichzeitig Beine wie Torso zu schädigen.

HP: 33.040 (Torso), 3.000 (Beine) MP: 9.999

VEGNAGUN KOPF


Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Blind, Gift, Konfus, Tob-sucht, Fluch, Wegfegen, Schutzengel, Reflek, Hast, Gemach, Stop, Todesurteil, Zantetsu, Verzög., %-Schaden, Status +/-
Strategie: Benutzen Sie hier die gleiche Strategie wie beim Torso. Sobald die Beine k. o. sind, konzentrieren Sie alle Angriffe auf den Kopf. Wenn die Beine wiederbelebt werden, setzen Sie wieder die Dunkle Macht ein.

HP: 38.420 (Kopf), 2.500 (Beine) MP: 99.999

SHUYIN


Immun: Tod, Stein, Schlaf, Stumm, Blind, Gift, Konfus, Tob-sucht, Fluch, Wegfegen, Schutzengel, Gemach, Stop, Todes-urteil, Zantetsu, Verzögerung, %-Schaden, Status +/-
Strategie: Shuyins Attacken gleichen Tidus' Overdrive-Angriffen. Gehen Sie einmal vor wie bei der Vegnagun. Ein Item-Schütze heilt mit Mega-Potion, während zwei starke Kämpfer physische Angriffe auf Shuyin konzentrieren.

HP: 23.850 MP: 210

Nach den Kämpfen gelangen Sie zu einem Blumenfeld. Sprechen Sie mit LeBlanc, bevor Sie durch das Tor schreiten.

Nun befinden Sie sich in einer endzeitlichen Maschinenwelt, die durch Elektro-Portale abgesichert ist. Diese öffnen Sie mithilfe von Pianos. Stellen Sie sich dazu auf die blauen Felder, um Noten auszulösen. Diese geben Sie anschließend auf den nahe gelegenen Pianos ein. Das erste Piano besteht lediglich aus einer solchen Note.

Pianorätsel 1

Gehen Sie durch das geöffnete Portal und nehmen Sie den linken Weg. Nun müssen Sie drei blaue Felder betreten. Das erste liegt direkt auf dem linken Pfad. Gehen Sie weiter und an der Kreuzung nach Süden. Ein weiteres Feld befindet sich am unteren Ende der Karte, das dritte Feld finden Sie, indem Sie mit der Kreis-Taste auf einen unter Ihnen gelegenen Pfad springen.

Pianorätsel 2

Nach dem zweiten Tor gelangen Sie an eine weitere Kreuzung. Wieder müssen Sie drei Felder finden. Gehen Sie diesmal nach rechts. Springen Sie erneut auf den Pfad unter Ihnen. Laufen Sie nun nach unten, um das erste Feld zu finden, kehren Sie dann um und gehen

Sie wieder weiter nach oben. Dort gelangen Sie zu Feld Nummer 2. Springen Sie nun erneut auf den tiefer gelegenen Pfad und gehen Sie nach links. Hier befindet sich das letzte Feld. Folgen Sie weiter dem Pfad, um auf dem letzten Piano zu spielen.

Pianorätsel 3

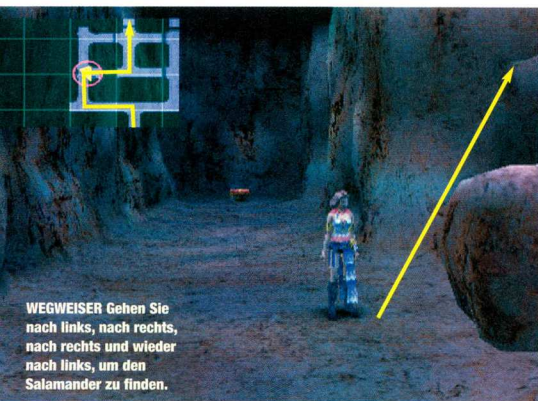
Im nächsten Bereich geht es wieder musikalisch zu, diesmal müssen Sie aber auf schwebende Blöcke springen. Aktivieren Sie die Felder in der auf dem Screenshot verzeichneten Reihenfolge, sonst müssen Sie gegen einen Drachen antreten, um das letzte Elektro-Portal zu deaktivieren: Nehmen Sie den Aufzug links vom Speicherpunkt. Springen Sie auf den rechten Block, um die ersten drei Noten zu spielen. Springen Sie wieder nach rechts und dann nach oben: Die nächsten beiden Noten werden gespielt. Gehen Sie nun zurück zum Speicherpunkt und nehmen Sie den Aufzug rechts davon. Springen Sie hier auf den höher gelegenen Block, der Sie zu einem Block bringt, der eine weitere Note spielt. Gehen Sie zum Speicherpunkt zurück und nehmen Sie erneut den linken Aufzug. Springen Sie diesmal aber nach links. Sie werden nun zu einem Block transportiert, der eine weitere Note spielt. Wenn Sie nun auf den anderen Block zurückspringen,

transportiert dieser Sie weiter nach oben. Der Block neben der Schatztruhe spielt zwei weitere Noten. Gehen Sie zum Speicherpunkt zurück und nehmen Sie noch einmal den linken Aufzug. Fahren Sie mit dem Aufzug von eben nur einmal nach oben und springen Sie von dort zweimal nach links, um eine weitere Note zu spielen. Gehen Sie nun ein letztes Mal zum Speicherpunkt zurück, nehmen Sie den rechten Aufzug und springen Sie diesmal auf den niedriger gelegenen Block. Dieser bringt Sie vor die Barriere, wo Sie die letzten beiden Noten spielen und anschließend die Barriere öffnen können.

Bosskämpfe und Abspann

Folgen Sie nun dem Pfad, um gegen die letzten Gegner anzutreten: die Vegnagun, die in vier Einzelteile unterteilt ist, und den rachedurstigen Shuyin.

Wenn Sie die letzten Gegner besiegt haben, gelangt Yuna zu der mit Blumen bewachten Plattform zurück. Falls Sie mit Tidus wiedervereint werden möchten, müssen Sie auch hier wieder „X“ drücken, um ihn pfeifen zu hören – vorausgesetzt, Sie haben einige wichtige Missionen erfüllt. Im nächsten Teil unserer Komplettlösung erfahren Sie, wie Sie alle Geheimnisse von *Final Fantasy X-2* knacken.



WEGWEISER Gehen Sie nach links, nach rechts, nach rechts und wieder nach links, um den Salamander zu finden.

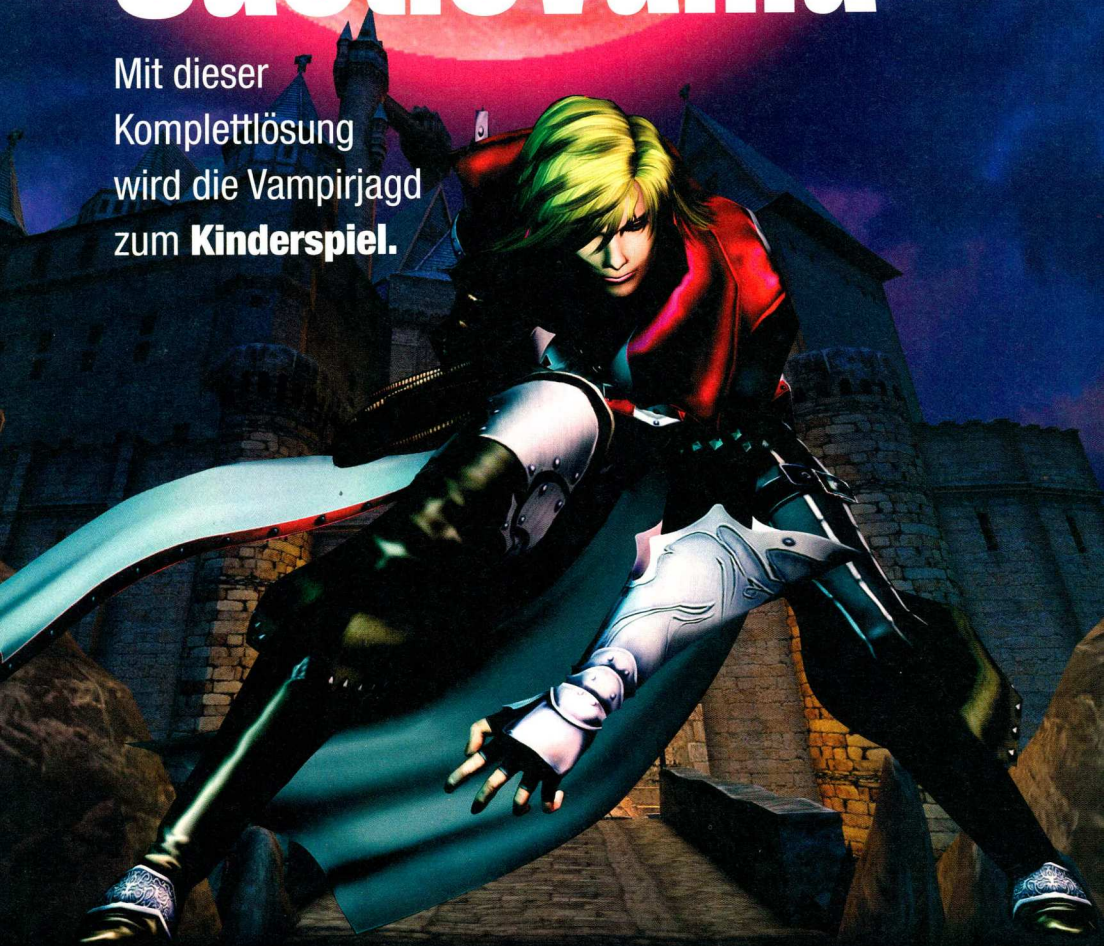


TONLEITER Lösen Sie die Töne in der angegebenen Reihenfolge aus.



Castlevania

Mit dieser Komplettlösung wird die Vampirjagd zum **Kinderspiel**.



Diese Lösung führt Sie Schritt für Schritt durch die einzelnen Abschnitte. Auch die Fundorte aller Gegenstände und Waffen sind genau beschrieben.

Walkthrough

In der Eingangshalle laufen Sie nach Westen und arbeiten sich durch das Tutorial. Danach geht's im östlichen Gang weiter. Schnappen Sie sich die Karte und steigen Sie auf den mittleren Transporter.

Haus der Heiligen

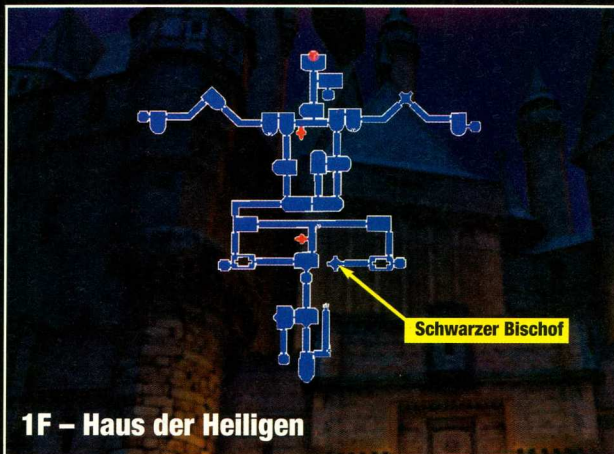
Arbeiten Sie sich zu dem Korridor vor, durch den Sie zum ersten Speicherraum gelangen. Von dort aus schlagen Sie sich zu dem östlichen Flügel vor. In der zweiten großen Kammer klettern Sie auf den Balkon, von dem ein Stück weggebrochen ist. Springen Sie an dem hohen Gitter vorbei auf den nächsten Balkon. Stellen Sie sich an den Rand und springen Sie in Richtung Raummitte. Sobald Sie den Doppelsprung ausführen, ändern Sie die

Richtung, um die Tür zu erreichen. Mit der Peitsche überwinden Sie das letzte Stück. Im letzten Raum bezwingen Sie die Feinde und nehmen das Bücherregal im Osten unter die Lupe. Die Kratzer auf dem Boden deuten auf einen Geheimgang hin. Laufen Sie gegen das Regal, um den Gang freizulegen. Zurück im ersten Speicherraum, kümmern Sie sich jetzt um den Westflügel. Betätigen Sie den Schalter und kehren Sie in den alten Korridor zurück. Von dort aus schlagen Sie sich nach Süden durch. In dem Raum mit

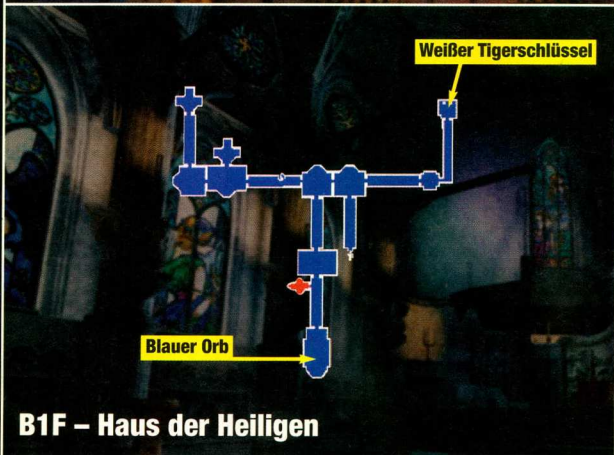
dem grünen Boden und den blauen Energiewänden dürfen Sie nicht zu lange auf dem Boden bleiben. Überwinden Sie den Raum springend und öffnen Sie die Tür im Süden. In dem Raum mit der Stachelfalle müssen Sie zur westlichen Tür. Warten Sie, bis die Stacheln vorbeigezogen sind, und rennen Sie dann los. Nachdem Sie den Schalter betätigt haben, geht's in den Stachelraum zurück, wo Sie den östlichen Korridor betreten. Nachdem Sie die Schwertkämpfer und Bogenschützen erledigt haben, eilen Sie weiter nach Norden. Ihr nächstes Ziel ist der Ostflügel.

Weißer Tigerschlüssel

In dem roten Raum dürfen Sie erneut nicht zu lange auf dem Boden bleiben. Wieder weichen Sie den Stacheln aus und öffnen die zweite Tür, an der Sie vorbeikommen. Die erste Tür ist nur von Bedeutung, wenn Sie den gelben Drachenschlüssel besitzen. Eilen Sie zu dem langen Korridor zurück, speichern Sie ab und marschieren Sie nach Süden. Lassen Sie die Tür mit den drei grünen Feldern hinter sich. Im nächsten großen Raum öffnen Sie die Tür im Westen. Kämpfen Sie sich vor und betätigen Sie den letzten Schalter. Kämpfen Sie sich weiter nach Süden durch, bis Sie die große Halle erreichen. Vorne am Altar steigen Sie auf die Bodenplatte und springen danach auf den Balkon. Mit der Peitsche erreichen Sie die nächste Tür. Im unteren Stockwerk eilen Sie nach Osten und folgen den Gängen. Hier wartet der weiße Tigerschlüssel auf Sie. Vom Startpunkt aus geht's nach Westen weiter. Sobald Sie den Raum mit den Statuen erreichen, stellen Sie die erste und die dritte Statue auf „Ziege“, den Rest stellen Sie auf „Frau“. Nachdem Sie das Power-up eingesammelt haben, stellen Sie die erste und die vierte Statue auf „Frau“ und die drei anderen auf „Ziege“. Schlagen Sie sich durch die Gegnerhorden und sacken Sie den Umhang ein. Danach betreten Sie den letzten unerforschten Gang im Süden. In dem Raum mit den Strahlen dürfen Sie nicht springen, da der Boden bei zu starker Belastung einbricht. Nutzen Sie stattdessen die Wände als Deckung und warten Sie auf einen günstigen Moment, um den Raum zu durchqueren. Bei dem dunklen Korridor gibt's einen Speicherraum. Wenn Sie nicht auf das Relikt „Schwarzer Bischof“ verzichten wollen, dürfen Sie den Endgegner noch nicht besiegen. Kehren Sie stattdessen in den Transporterraum der Burg zurück und betreten Sie das Laboratorium der Anti-Seelen.



1F – Haus der Heiligen



B1F – Haus der Heiligen

Endgegner

Besonders hilfreich ist die Kreuz Sub-Waffe bei diesem Kampf. Schlagen Sie auf die Kugeln ein, die aus den Löchern hervorragen. Nachdem Sie alle vier Kugeln zerstört haben, erscheint der eigentliche Endgegner. Prügeln Sie auf diesen Parasiten ein und nehmen Sie sich vor den Flammen in Acht.

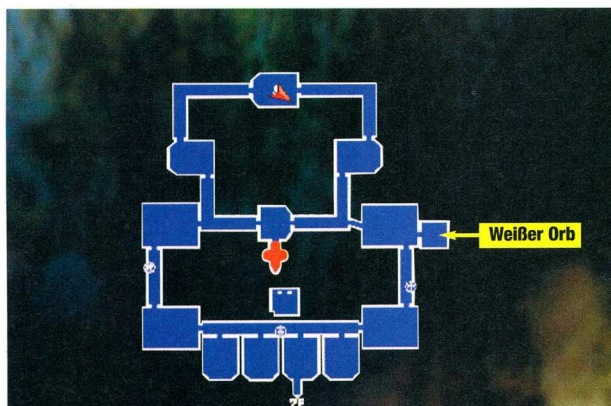
Laboratorium der Anti-Seelen

Vom Eingangsbereich aus gehen Sie nach Osten. Schlagen Sie sich nach Süden durch, bis Sie die Bibliothek erreichen. Die Statue können Sie mithilfe der Feuer- und der Eispeitsche zerstören. Dadurch legen Sie einen geheimen Raum frei, in dem Sie die weiße Kugel finden. Danach geht's in den südlichen Korridor weiter. Dort haben Sie Zugang zu vier Räumen, die

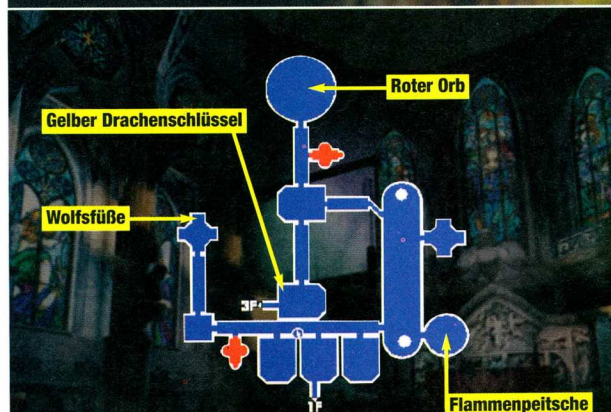
Sie plündern. Danach gehen Sie in das zweite Stockwerk gehen. Nachdem Sie auch die Zimmer in dem neuen Korridor abgeklappert haben, marschieren Sie nach Westen und schnappen sich die 1.000 Goldstücke. Wenn Sie den roten Phönixschlüssel besitzen, laufen Sie nach Norden weiter und entriegeln die Tür. Kehren Sie in den langen Korridor zurück und gehen Sie nach Osten. Springen Sie auf die Plattform und nehmen Sie den Trank an sich, der auf rechten Seite liegt. In dem Raum hinten rechts finden Sie ein TP-Upgrade.

Gelber Drachenschlüssel

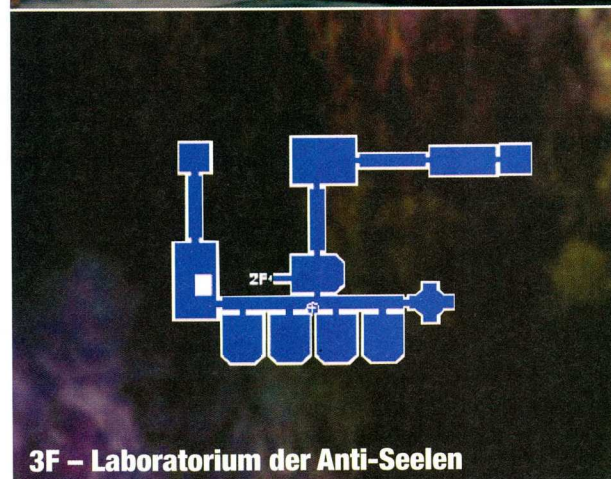
Zurück im Hauptraum, hüpfen Sie nach unten und laufen hinter der oberen Säule vorbei, um ein Herz-Upgrade einzusacken. Vom nächsten Korridor aus schlagen Sie sich nach Süden durch. Bevor Sie in das obere



1F – Laboratorium der Anti-Seelen



2F – Laboratorium der Anti-Seelen



3F – Laboratorium der Anti-Seelen

Stockwerk gehen, stellen Sie sich auf die gelbe Bodenplatte und holen sich den gelben Drachenschlüssel. Oben laufen Sie nach Süden und durchsuchen die vier Räume. Im Osten des langen Korridors springen Sie durch die Wand und sammeln den Eisring ein. Danach laufen Sie in den Westflügel und klettern auf den Balkon. Auf dem Pferdekopf finden Sie einen Schalter, den Sie mithilfe der Peitsche umlegen. Jetzt klettern Sie nach oben und holen sich den Gegenstand aus dem nördlichen Raum. Wenn Sie den Wolfsfuß besitzen, können Sie den nördlichen Bereich des Stockwerks erforschen. Bei der einstürzenden Brücke aktivieren Sie den Wolfsfuß und springen auf die andere Seite. Danach begeben Sie sich ins zweite Stockwerk in den großen Plattformraum. Springen Sie auf die Plattform, auf der Sie den Trank gefunden haben. Im Süden hängen goldene Stangen, über die Sie den geheimen Endgegner erreichen.

Gehheimer Endgegner

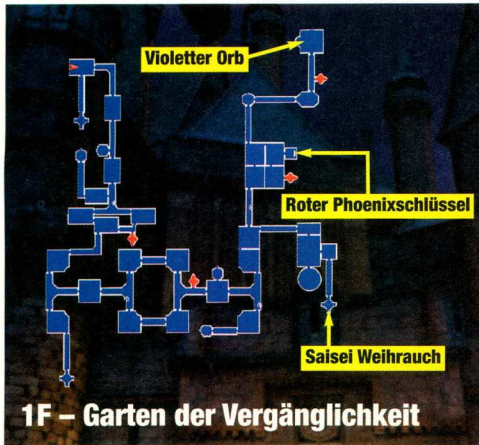
Weichen Sie seiner Dreierschlagkombination mit gut getimten Quicksteps aus. Nutzen Sie auch Ihre Sub-Waffe, um den Gegner zu besiegen. Besonders empfindlich reagiert Ihr Feind auf die Eispeitsche. Nach dem Kampf laufen Sie im zweiten Stock zum nördlichsten Raum. In der großen Arena setzen Sie die E-Tafel in die Wand ein und bekämpfen den Endgegner.

Endgegner

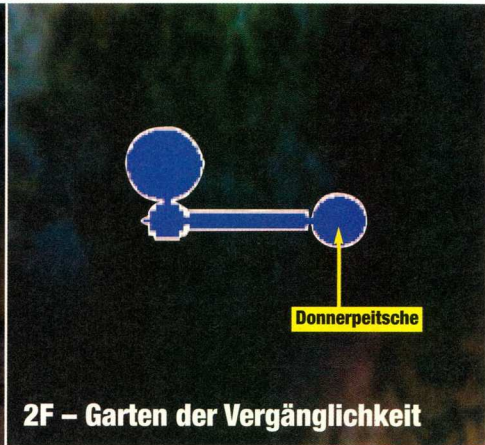
Schlagen Sie auf das Steinmonster ein, bis es einen Arm verliert. Jetzt müssen Sie nur noch ausweichen und abwarten, bis seine Faust in der Wand stecken bleibt. Nun haben Sie die Möglichkeit, seine Wunde zu bearbeiten.

Garten der Vergänglichkeit

Starten Sie die Erkundungstour in östlicher Richtung. Im zweiten Korridor betreten Sie den Raum im Westen und drücken die Statue mithilfe der Peitsche nach hinten. Schlagen Sie sich weiter nach Süden durch und erforschen Sie den nächsten westlichen Raum. Bei der Sprungpassage finden Sie einen Beutel Gold, auf der untersten Ebene liegt ein TP-Upgrade. Nachdem Sie die zweite Statue nach hinten geschoben haben, kehren Sie zu der Abzweigung zurück. Dort geht's erneut nach Westen. In dem übernächsten Raum sammeln Sie die Übersichtskarte ein und eilen nach Süden. Wenn Sie von den Statuen zu Stein verwandelt werden, bewegen Sie den linken Analogstick schnell in alle Richtungen, um sich zu befreien. Laufen Sie nach Osten, sobald Sie die nächste Abzweigung erreichen. Wenn Sie den blauen Drachenschlüssel besitzen, können Sie einen Abstecher nach Süden machen und sich einen neuen Gegenstand aneignen.



1F – Garten der Vergänglichkeit



2F – Garten der Vergänglichkeit

nen. Sichern Sie Ihren Spielstand beim zweiten Speicherraum und betreten Sie den angrenzenden Abschnitt. Dort schieben Sie die Pflanze zur Nordwand und springen über die Blätter nach oben zur Tür. Schieben Sie die Statue nach hinten und reißen Sie sich den Handschuh unter den Nagel. Bei der T-Kreuzung laufen Sie nach Süden, um eine weitere Statue nach hinten zu schieben. Weiter geht es zu dem nordöstlichen Teil des Levels. In dem zweiten Pflanzenraum prügeln Sie auf die geschlossene Pflanze ein, bis sie an der Westwand steht. Sobald sich die Pflanze öffnet, hüpfen Sie auf eines der Blätter und erreichen mithilfe des Doppelsprungs einen Balkon. Im Raum mit den Statuen müssen Sie die Hebel innerhalb weniger Sekunden umlegen, damit Sie die höher gelegene Tür erreichen. Durchqueren Sie den nächsten Abschnitt und steigen Sie die lange Treppe nach oben. Schieben Sie die Statue

nach hinten und erkunden Sie dieses Stockwerk. Hinter der grünen Tür wartet das Blitz-Elementarwesen.

Geheimer Endgegner

Weichen Sie mit Quicksteps aus und greifen Sie an, sobald Ihr Gegner seinen Area-Zauber beendet hat. Der Kampf funktioniert ähnlich wie der gegen das Feuerwesen. Kehren Sie zum Pflanzenraum zurück und folgen Sie den Gängen weiter in Richtung Norden, um die nächste Statue zu finden. Jetzt können Sie die Dreieckstür öffnen und den roten Phoenixschlüssel einsacken. In dem runden Raum zerstören Sie alle Statuen, um eine versteckte Tür freizulegen. Speichern Sie ab, bevor Sie sich dem Endgegner stellen.

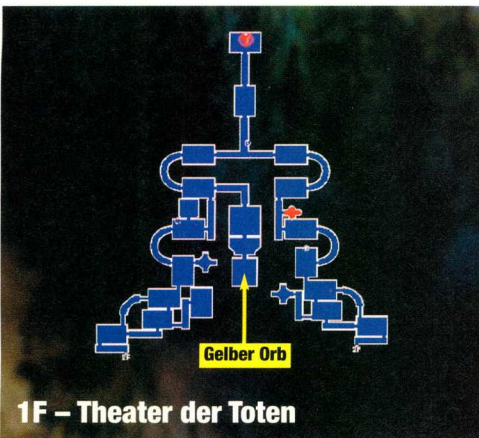
Endgegner

Springen Sie in die Luft und lassen Sie die Peitsche in Richtung Medusa schnellen. Weichen Sie den Felsbo-

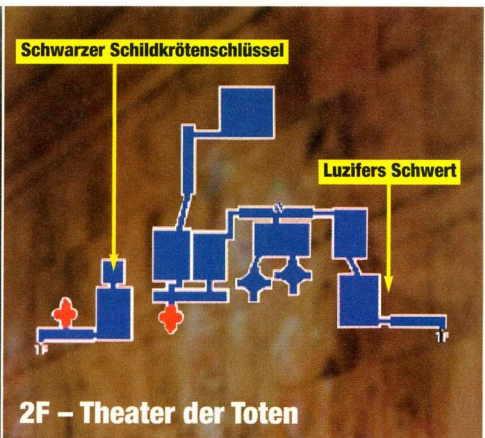
cken mit Quicksteps aus und bewegen Sie den Analogstick, wenn Sie zu Stein verwandelt werden.

Theater der Toten

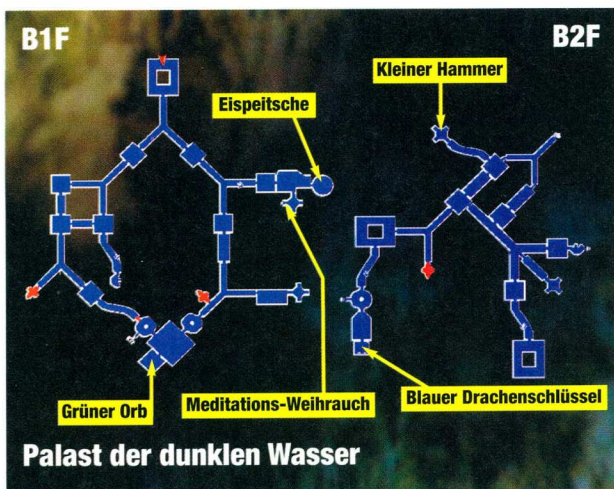
In der Halle kommen Sie nur an den Energiestrahlen vorbei, wenn Sie in Richtung der Schädel blicken. Halten Sie die Blocken-Taste gedrückt und passieren Sie die gefährlichen Schädel. Bei der ersten Abzweigung geht's nach Westen weiter. Verlassen Sie den zweiten Laserraum durch die Tür im Osten. Stecken Sie die Karte ein und kehren Sie zu dem Laserraum zurück. Laufen Sie weiter in Richtung Süden. Dort finden Sie ein Paar Ohringe. Der Raum mit den verschiedenen Statuen hat zwei Ausgänge. Platzieren Sie sich so, dass alle vier blauen Statuen zerstört werden, um die Tür im Osten zu entriegeln. Danach nehmen Sie sich die roten Statuen vor und eilen nach Süden.



1F – Theater der Toten



2F – Theater der Toten



Palast der dunklen Wasser

Schwarzer Schildkröten-schlüssel

Im zweiten Stockwerk sichern Sie Ihren Spielstand und dringen nach Osten vor. Sobald Sie den schwarzen Schildkröten-schlüssel in Ihrem Gepäck verstaut haben, geht's wieder nach unten ins erste Stockwerk. Kehren Sie zur Eingangshalle zurück und erforschen Sie den Ostteil des Levels. Zerstören Sie erneut die roten Statuen. In dem Raum mit den Stacheln sind Sie nur auf den erleuchteten Feldern sicher. Sobald Sie das obere Stockwerk erreichen, säubern Sie die Räume und packen alle nützlichen Gegenstände ein. In dem dunklen Zimmer springen Sie über die Plattformen auf die andere Seite und greifen sich die Theaterglocke. Marschieren Sie zum Raum des Endgegners und benutzen Sie die Theaterglocke, um den Succubus zu beschwören.

Endgegner

Nehmen Sie sich vor den giftigen Blumen in Acht. Sobald die Dame zu glühen beginnt, machen Sie sich bereit, mit einigen Quicksteps auszuweichen. Ansonsten können Sie wild drauflosprügeln. Setzen Sie die Feuerpeitsche ein, um möglichst viel Schaden zu verursachen.

Palast des dunklen Wassers

Bei der ersten Abzweigung laufen Sie nach Westen. Ab der zweiten Gabelung laufen Sie nur noch nach Süden, bis Sie einen Hebel erreichen. Schlagen Sie so lange auf den Hebel ein, bis die Brücke hochklappt. Danach gehen Sie zur ersten Abzweigung zurück und erforschen den Bereich im Osten. In dem Raum mit den schwingenden Klingen stellen Sie sich zwischen die erste und die zweite dieser gefährlichen Fallen.

Springen Sie nach rechts oben und schnappen Sie sich das Upgrade. Von dieser Position aus springen Sie nach links und benutzen die Peitsche, um den nächsten Hohlraum zu erreichen. Packen Sie den Waschbärzauber ein und verlassen Sie den Raum. Bei der folgenden Gabelung geht's nach Osten weiter. Nachdem Sie sich das Gold und die anderen Upgrades unter den Nägel gerissen haben, eilen Sie zum Hauptkorridor zurück. Gehen Sie nach Norden zurück und laufen Sie bei der Abzweigung nach Osten. Sobald Sie vor der zugemauerten Tür stehen, nehmen Sie Abwehrhaltung ein und warten auf den Ritter. Stellen Sie sich vor die brüchige Wand und warten Sie, bis der mächtige Kämpfer seinen Morgenstern in Ihre Richtung schleudert. Mit einem Quickstep weichen Sie zur Seite aus und die Waffe Ihres Gegners schlägt eine Öffnung in die Wand. Gehen Sie hinein und springen Sie über die Felsen und Balkons bis zur nächsten Tür. Sacken Sie das TP-Upgrade ein und verlassen Sie den Raum auf demselben Weg, auf dem Sie hineingekommen sind. Laufen Sie bis zum Rand des Balkons und führen Sie einen Doppelsprung aus. Mit ein wenig Glück landen Sie auf einer Fels-säule. Von dort aus arbeiten Sie sich nach oben vor, bis Sie die Tür des Endgegners erreichen.

Geheimer Endgegner

Bei diesem Elementarwesen funktioniert dieselbe Taktik wie zuvor. Mit den Quicksteps gehen Sie den Schlägen aus dem Weg. Mit dem linken Analogstick befreien Sie sich aus dem Haltezauber. Benutzen Sie die Feuerpeitsche, um den Gegner zu erledigen. Sobald der Kampf zu Ende ist, kehren Sie in den Raum zurück, in dem Sie das

TP-Upgrade gefunden haben, und laufen durch die Schädel-tür. Die Münzen sind immer abwechselnd auf der linken und der rechten Seite. Wenn Sie alle Münzen einsammeln, erhalten Sie einen hilfreichen Gegenstand. Nach der Fahrt legen Sie den Hebel um, indem Sie darauf einschlagen. Bei der nächsten Gabelung benutzen Sie den schwarzen Schlüssel und schnappen sich das Armband. Danach folgen Sie dem Gang, der Sie nach Süden führt. In der großen Halle nehmen Sie das TP-Upgrade an sich und zerstören die beiden Fackeln, die daneben stehen. Machen Sie sich auf den Rückweg und öffnen Sie die Tür im Nordosten. Verlassen Sie das Stockwerk noch nicht, sondern erforschen Sie den Korridor, der vom Eingang aus nach Westen führt. Im nächsten Raum geht's nach Nordwesten weiter. Schmelzen Sie die Eisbarriere mit der Feuerpeitsche und verstauen Sie den kleinen Hammer in Ihrem Gepäck. Anschließend schlagen Sie sich nach Südwesten durch. Bei der Abzweigung gehen Sie nach Süden und speichern den Spielstand. Danach geht's nach Westen weiter.

Doppelgänger

Blocken Sie stets ab und führen Sie Quicksteps aus. Ihren linken Gegner verletzen Sie, indem Sie direkt nach dem Quickstep einen Schlag ausführen. Im südlichsten Raum entzünden Sie die drei Fackeln mit einem Peitschenhieb und eignen sich den Schlüssel im nächsten Zimmer an. Danach geht's in den angrenzenden Raum, wo Sie durch die Schädel-tür laufen. Begeben Sie sich jetzt zum Ostteil des Kanals. Sichern Sie im südlichsten Speicherraum den Spielstand und betreten Sie den Raum des Endgegners.

Endgegner

Die fliegenden Schwerter machen Ihren Gegner unverwundbar. Zerstören Sie die drei blauen Kugeln in den Ecken des Raums, um die magischen Klingen aus dem Weg zu schaffen.

Pagode des Mondes

Erster Stock

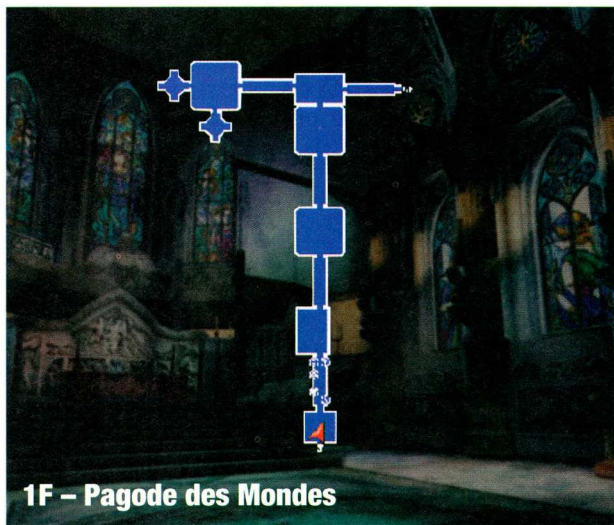
Dringen Sie ins Innere des Levels vor und besiegen Sie den Doppelgänger mit der bewährten Taktik. Im zweiten Laserraum springen Sie auf die grauen Plattformen, um den Lasern auszuweichen. Verlassen Sie dieses Zimmer durch die Tür im Westen. Nur eines der Skelette ist echt. Suchen Sie den Knochenkrieger, der sich immer von Ihnen fortbewegt und am weitesten entfernt bleibt. Holen Sie sich die beiden Upgrades aus den angrenzenden Räumen und kehren Sie in den Laserraum zurück. Jetzt geht's weiter nach Osten und ins obere Stockwerk.

Zweites Stockwerk

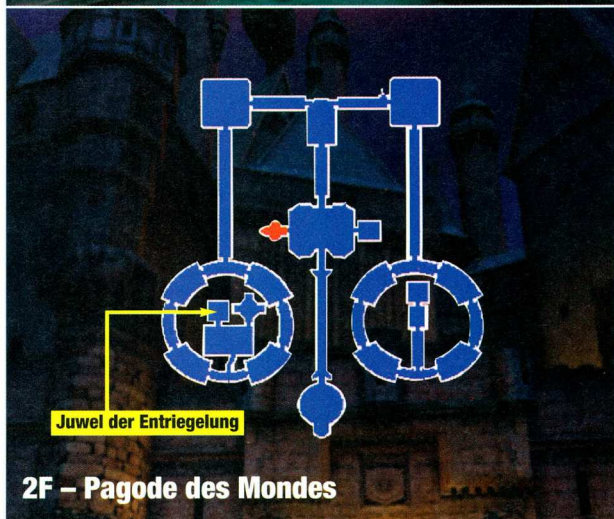
Laufen Sie nach Osten und arbeiten Sie sich bis zur Gabelung vor. Marschieren Sie weiter nach Osten und arbeiten Sie sich bis zum südlichsten Abschnitt des Rundgangs vor. Von dort aus laufen Sie nach Norden weiter, wo Sie die Tafel einpacken. Jetzt kehren Sie zu der Treppe zurück, die zum unteren Stockwerk führt, und öffnen die Tür im Westen. In dem angrenzenden Raum stehen sechs Fackeln, die Sie alle innerhalb von 20 Sekunden entzünden müssen. Starten Sie an der Südwand des Raums und arbeiten Sie sich bis zu der verschlossenen Tür vor. Nachdem Sie diese Sequenz gemeistert haben, geht's in den Westflügel weiter. Kämpfen Sie sich zum südlichsten Teil des Rings durch und betreten Sie den dunklen Raum. Springen Sie über die erhaltenen Plattformen und schnappen Sie sich das TP-Upgrade aus der kleinen Kammer. Danach kehren Sie zu der Eingangstür des dunklen Raums zurück und springen von dort aus in die Mitte des Raums. Sie landen auf einer großen Plattform. Springen Sie zur westlichen Wand weiter. Danach führen Sie einen weiteren Sprung nach Norden aus. Jetzt sollten Sie die versteckte Tür entdecken. In diesem geheimen Raum finden Sie das Schlossjuwel. Rennen Sie erneut zu dem Raum, in dem Sie die sechs Fackeln anzünden mussten. Von dort aus rennen Sie nach Süden, bis Sie die große Halle erreichen. Betreten Sie den Raum im Osten und setzen Sie die VI-Tafel in die Maschine ein. Legen Sie den Hebel um und nehmen Sie die neue Tafel mit. Weiter geht's zu dem Rundgang im Osten. Ihr Ziel ist der Raum in der Mitte des Kreises. Setzen Sie die neue Tafel ein und greifen Sie sich das Drachenwappen. Anschließend gehen Sie zum Speicherraum in der Mitte des Levels und sichern den Spielstand. Da jetzt zwei schwere Kämpfe anstehen, kehren Sie zu Rinaldo zurück und füllen Ihren Vorrat an Heiltränken auf. Danach gehen Sie vom Speicherraum aus nach Süden und erklimmen die lange Treppe.

Walter

Diesen Gegner besiegen Sie auf dieselbe Weise wie den Doppelgänger. Halten Sie Ihre Deckung ständig oben, führen Sie Quicksteps aus und schlagen Sie direkt danach zu. Halten Sie sich von den explosiven Kugeln fern. Sobald Sie Walters blauen Lebensenergiebalken geleert haben, hat Ihr Gegner einen neuen Angriff zur Verfügung. Er teleportiert sich zum Thron und lässt in der Mitte des Kampfplatzes eine Bombe hochgehen. Wenn der Vampir rot aufleuchtet, sprinten Sie schnelligst auf die andere Seite der Halle. Benutzen Sie hier Ihre Zweitwaffe und verbrauchen Sie so viele Herzen, wie Sie möchten. Bei dem folgenden Kampf nützt Ihnen die Zweitwaffe nichts.



1F – Pagode des Mondes



2F – Pagode des Mondes

Der Tod

Sie müssen die Angriffe Ihres Gegners kennen und rechtzeitig ausweichen.

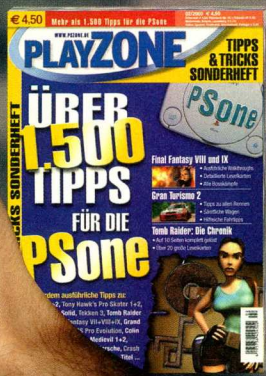
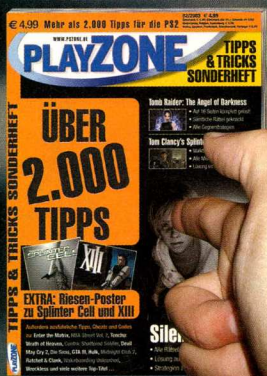
1. Den blauen Energiekugeln entgehen Sie am besten mit zwei schnellen Quicksteps. Allerdings müssen Sie bis zum letzten Augenblick warten, bevor Sie das Ausweichmanöver einleiten, da die Kugeln ihre Flugbahn korrigieren.
2. Mit dem Doppelsprung hüpfen Sie über die Sense hinweg. Da die Waffe des Gegners sehr langsam fliegt, sollten Sie keine Schwierigkeiten haben. Zögern Sie den zweiten Sprung so lange hinaus, bis Sie sicher über die Sense hinwegspringen können.
3. Weichen Sie den beiden Flammenringen aus,

indem Sie nach oben springen. Hüpfen Sie allerdings nicht auf der Stelle, da die Flammensäulen auf Ihre Spielfigur gerichtet sind.

4. Die explodierenden Schädel stellen keine große Bedrohung dar. Die kleinen Biester sind langsam und brauchen ewig, bis sie zu Ihnen gelangen. In einem günstigen Moment berühren Sie die Schädel und treten danach die Flucht an.
5. Bekämpfen Sie den Gegner mit einer schnellen Angriffsfolge. Eine Schlagkombination, die aus einem Vertikal-High, dem aufsteigenden Schuss und einer Energieexplosion besteht, verursacht leicht bis zu 300 Schadenspunkte.

Abräumen und sparen

ANGEBOT MINIABO



Wer jetzt beim **PLAYZONE-Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** der **PLAYZONE** + **1 Sonderheft**.

P **LAYZONE: 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.

P **LAYZONE: Tipps&Tricks-Sonderheft**
Auf 100 Seiten stehen die **Tipps&Tricks-Profis** Ihnen mit hilfreichen Ratschlägen, Lösungen und Tipps zur Seite. In diesem Kompendium 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*.

P **LAYZONE: 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 anderem *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 Also-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

Bequemer und schneller
online abonnieren:

abo.play-zone.de

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

JA, ich möchte das Miniabo der PLAYZONE. Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PLAYZONE + 1 Sonderheft für 9,90 €!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

PLZ, Wohnort

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir **PLAYZONE**, so muss ich nicht 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** wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Hefes 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.

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft:

(bitte nur ein Hefchen 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 Bankinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Gertgenhoff

PLAYZONE

CHEATS & CODES



**CHRISTIAN
SCHÖNLEIN**
21, Volontär

Neben Cheats
zu aktuellen
Spiele-
highlights
haben wir
diesen Monat
sogar einen
**exklusiven
Nacktcheat**
für den RPG-
Hammer Final
Fantasy X-2.

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, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



GLAUBEN SIE UNS ... ein stumpfes Papprohr ist schmerzhafter als ein scharfes Schwert.

HINGUCKER Selbst ohne Texturen sieht dieser Titel noch besser aus als so manch anderes Action-Adventure.

Legacy of Kain Defiance

CHEATCODE Comicvampir oder starker Blutsauger?

Wer sagt, dass alle Vampirgeschichten düster, atmosphärisch und sinister sein müssen? Haben Sie auch die Nase voll von diesen gewaltverherrlichenden Blutorgien? Dann haben wir hier was für Sie! Mit den witzigen Cheats für den neuesten Teil der Vampirsaga *Legacy of Kain* können Sie Schwerter gegen Papprohre austauschen, die Hauptfigur gar zum goldigen Cartoonmännlein schrumpfen lassen. Wenn Sie aber doch eher auf klassische Vampiraction stehen, sollten die Codes für volle Energieleisten mehr als hilfreich sein. Pausieren Sie einfach das Spiel, um die folgende Codes einzugeben:

Code

R1, ↓, R2, L1, →, R2, ▲, ↓, L1
←, →, ←, →, R1, L1, ●, ▲, ↓
→, ↓, ↑, ↓, ↓, R1, ▲, ●, ↓
←, ←, ↑, ↑, L1, R2, ●, ↓, ↓
↓, ↓, ↑, ←, R1, R2, ↓, ▲, ●
↑, ↓, →, ↓, R1, R2, ↓, ▲, L1
L1, ↓, L1, ↑, R1, L2, L1, ↓, ▲
L1, ↓, R2, →, R2, ↑, ▲, L1, ↓
↑, ↓, ↑, ↓, R1, R2, ↑, ●, ▲
↑, ↓, ←, →, R2, L2, ▲, ↓, ●

Effekt

Dunkle Chroniken komplett
Energie auffüllen
Alle Slams
Alle Meter-Ups
Volle Reaver-Leiste
Gott-Modus
Wireframe-Optik
Keine Texturen
Cartoon-Optik
„Fürchte das Röhrchen“



Rogue Ops

CHEATCODE Schleichen Sie noch lautloser.

Code	Effekt
→, →, →, →, →, ←, ←, ←, ←, ←	Große Füße
←, →, →, →, ■, L2, R2, ■, ●, →	Explosive Armbrust
L2, R2, →, →, →, →, →, R2, L2, ■, ●	Explosive Sniper
■, ■, ●, ●, ●, ←, →, →, →, →, →, →, ■	Halbierter Schaden
L2, ■, L2, ●, L2, ←, L2, →, L2, R2, R2, ■	Nächster Level
■, R2, ●, R2, ←, R2, →, ■	Sniperraketen
←, →, →, L2, R2, →, ■, R2, R2, L2, ←, ←	Immun gg. Kugeln
●, ←, →, →, ←, ●, L2, R2, ●, ■, ■	One Hit Kills
■, ●, ■, ■, ■, ●, ■, ●, ←, ●, ■, ●	Unendl. Munition
←, →, →, ←, ←, →, →, →, →, →, →, →, ■	Unverwundbar
←, →, →, R2, R2, L2, L2, ■, ■, ●, ●	Unendl. Spycam
●, ●, ■, ■, ←, →, →, ←, L2, R2, L2	Unendlich TOC



QUADRATLATSCHEN Nikki lebt auf großem Fuß – im wahrsten Sinne des Wortes.

Splinter Cell ist zwar nach wie vor die Referenz in Sachen Stealth-Action, aber der hübschen Agentin Nikki sehen wir beim Schleichen trotzdem lieber zu als Herrn Fisher. Wenn Sie von der Optik so geblendet sind, dass Ihnen das Spiel selbst zu schwer wird, dann sollten Sie folgende Cheats im Pausenmenü eingeben.

I-Ninja

CHEATCODE Putzige Kämpfe

Er ist klein, putzig – und verdammt gefährlich. Sonys kleiner Ninja begeistert mit Non-Stop-Action, witzigen Minigames und einer drolligen Aufmachung. Allerdings ist der witzige Actiontitel schwerer als er



ANGSTSCHREI
Großer Kopf, buntes Schwert – so ist der Ninja richtig furchteinflößend.

aussieht. Ein paar hilfreiche Cheats kommen da gerade recht. Geben Sie im Pausenmenü einfach folgende Kombinationen ein und machen Sie den Kranch!

Code	Effekt
L1 + R1 gedrückt, ●, ■, ●, ▲, ▲, ■, ●, ■	Schwert-Upgrade
R1 gedrückt, ■, ■, ■, ●, R1 loslassen und L1 gedrückt, ▲, ▲, L1 loslassen und R1 gedrückt, ■, ■	Mission erfolgreich beenden
R1 gedrückt, ▲, ▲, ▲, ▲, R1 loslassen L1 gedrückt, ▲, ▲, L1 + R1 gedrückt, ▲, ●, ▲	Großer Kopf

Final Fantasy X-2

KURZTIPP RPG-Genuss für Voyeure

ZEIG, WAS DU HAST Nur wenn Sie selbst freizügig sind, lassen auch Yuna, Rikku und Paine die Hüllen fallen.



Für die europäische Version von *Final Fantasy X-2* hat sich Square eine besonders witzige Spielerei einfallen lassen. Das japanische Entwicklerteam war so begeistert vom europäischen Partygame *EyeToy*, dass man kurzerhand eine Unterstützung für die Sony-Kamera einbaute. Wollen Sie das Heldinnentrio Yuna, Rikku und Paine nackt durch Spira rennen sehen, müssen Sie sich aber selbst ausziehen! Schließen Sie die *EyeToy*-Kamera an und spielen Sie *Final Fantasy X-2* nackt zu dritt durch. Schnappen Sie sich einfach zwei Kumpels, die sich wenig daran stören, ihre nackten Körper eng aneinander zu schmiegen. Wählen Sie nach dem Durchspielen „Neues Spiel+“ an, sind Yuna, Rikku und Paine während des gesamten Spiels splitterfasernackt. In Kämpfen können Sie dann aber leider keine Dresspheres mehr anwenden. Damit diese Spielerei funktioniert, müssen Sie das Datum der Konsole übrigens auf den 1. April stellen.

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
Backyard Wrestling	03/2004
Batman: Rise of Sin Tzu	04/2004
Battlestar Galactica	02/2004
BloodRayne	12/2003
Dead to Rights	08/2003
Def Jam Vendetta	08/2003
Die Hard Vendetta	08/2003
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
Findet Nemo	03/2004
Fisherman's Challenge	08/2003
Freedom Fighters	13/2003
Freestyle Metal X	13/2003
Futurama	11/2003
Gladius	04/2004
GTA III	07/2003
Herr d. Ringe: Rückkehr d. Königs	01/03/2004
Herr d. Ringe: Zwei Türme	11/2003
Hitman 2: Silent Assassin	02/2004
Hulk	09/2003
I-Ninja	04/2004
IndyCar Series	13/2003
Jurassic Park	07/09/2003
Kya: Dark Lineage	03/2004
Legacy of Kain: Defiance	04/2004
Medal of Honor: Frontline	10/2003
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	06/2003
Primal	07/2003
Prince of Persia	01/2004
Ratchet & Clark	03/11/2003
Red Faction II	01/12/2003
Rogue Ops	04/2004
RTX Red Rock	12/2003
Run Like Hell	06/2003
Savage Skies	07/2003
Silent Hill 3	10/11/2003
Spawn: Armageddon	03/2004
Speed Kings	10/2003
Splashdown 2: Rides Gone Wild	12/2003
Sponge Bob Squarepants	06/2003
Spy Hunter 2	03/2004
SSX 3	02/2004
Starsky & Hutch	01/2004
Star Wars: The Clone Wars	12/2003
Stuntman	09/2003
Summer Heat Beach Volleyball	09/2003
SWAT: Global Strike Team	04/2004
Terminator 3	02/2004
The Getaway	08/09/2003, 03/2004
The Great Escape	12/2003
The Simpsons Hit & Run	01/2004
Tiger Woods PGA Tour 2004	13/2003
Tom & Jerry	06/2003
Tomb Raider: Angel of Darkness	10/2003
Tony Hawk's Underground	02/2004
True Crime: Streets of L.A.	02/2004
Twin Castles	06/2003
Wakeboarding Unleashed	09/2003
Wallace & Gromit	01/2004
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! The Duelists of the Roses	13/2003
Zone of the Enders – The 2nd Runner	10/11/2003

SWAT: Global Strike Team

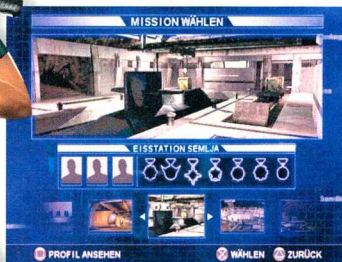
CHEATCODE Eindringen und sichern!

Mitglieder von SWAT-Teams müssen verdammt vorsichtig sein. Wenn Sie aber nichts lieber tun würden, als einmal nach Herzenslust zu ballern, sollten Sie sich unsere Cheats mal etwas genauer ansehen. Pausieren Sie das Spiel und geben Sie folgende Codes im Optionsmenü ein. Weidmannsheil!

Code **Effekt**

↑, ↓, ←, →, ←, →, L2, R2 Unverwundbar
 ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, R2, L2 Unendliche Munition
 Zusätzlich können Sie im Missionsauswahlmenü den folgenden Code eingeben, um alle Levels zu überspringen:

↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1, ↑


KOMPLETT
 Den Cheat für die Level-anwahl müssen Sie in diesem Bildschirm eingeben.

STÜRMEN
 Mit unseren Cheats müssen Sie nicht mehr vorsichtig vorgehen, sondern können nach Herzenslust ballern.

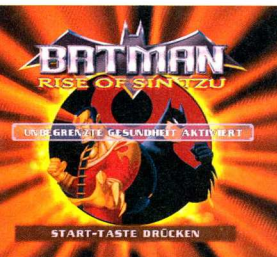
Batman: Rise of Sin Tzu

CHEATCODE Selbst der dunkle Ritter greift zu Cheats.

Batman hat keine Superkräfte. Eigentlich ist er nur ein ganz normaler Typ, der außer einem traumatischen Kindheitserlebnis nichts vorzuweisen hat. Damit der Mann im Latexkostüm nicht schneller den Löffel abgibt, als Oozy einer Fledermaus den Kopf abbeißt, sollten Sie im Startbildschirm alle Schulter-tasten gedrückt halten und folgende Codes eingeben:

Code
Effekt

↑, ↑, ←, →, →, ↓, ↓
 ←, →, ↑, ↓, →, ↓, ↑
 ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓
 ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓
 ↓, ↑, ↓, ↑, ←, →, ←, →
 Alle Upgrades
 Unbegrenzte Kombo-Anzeige
 Unbegrenzte Gesundheit
 Schwierigkeitsgrad „Dunkler Ritter“
 Alle Videos


GESUNDHEIT Cheats im Startbildschirm eingeben.

UNBESIEGBAR Energieball im Rücken? Dank Cheats kein Problem!

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!

BORIS SCHNEIDER – INGA STEINMETZ – MORITZ BARBUDA –
 NATASHA MANDALA – PHILLIP GAETCHEN – STEFAN KUNZE –
 WOLFRAM STEIGNITZ

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgebildeten Personen können leider nicht honoriert werden.

Gladius

CHEATCODE Sightseeing in römischen Arenen

Ob unser Leser Stefan Bernix mit Asterix oder Obelix verwandt ist, wissen wir nicht. Römer bekämpft er aber mindestens genauso gut. Um ein paar Mitstreiter für die gute Sache zu gewinnen, teilt er sogar seine Cheats mit uns. Gehen Sie während eines Kampfes beziehungsweise im Schulmenü in den Pausenmodus und geben Sie folgende Codes ein.

Während eines Kampfes:

↑, ←, ↓, →, ←, →, ←, →, ↑, ↑, ↑, ↑

Freie Kamera

Im Schulmenü: →, ↓, ←, ↑, ←, →, ←, →, ▲, ▲, ▲
 Unbegrenzter Platz für Ausrüstung

PLAYZONE ZEUGNIS

NEU!
DAS ZEUGNIS FINDEN SIE ALS
PDF ZUM AUSDRUCKEN
IM ROM-BEREICH
DER DVD

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. Wie finden Sie die neue Testübersicht (S. 47 – 49)?

- ☐ Super! Sehr gute Idee!
☐ Finde ich ganz in Ordnung.
☐ Nicht so gut, hätte lieber wieder Viertelseiten-Tests.

4. Was halten Sie vom Detail-Check bei größeren Tests?

- ☐ Klasse, bitte bei allen Tests!
☐ Gute Idee, aber bitte nur bei wichtigen Tests.
☐ Platzverschwendung, braucht man nicht.

5. Auf unserer DVD bieten wir aktuelle und kuriose Spielstände an.

Was halten Sie davon?

- ☐ Tolle Sache, nutze ich immer!
☐ Kann sie mangels PC nicht nutzen, aber an sich eine gute Idee.
☐ Die interessieren mich nicht.

6. Wie finden Sie unsere Feedback-Rubrik mit diversen Umfrage-Ergebnissen?

- ☐ Genial, bitte mehr davon!
☐ Gefällt mir gut.
☐ Ist mir relativ egal, kann ruhig drinbleiben.
☐ Interessiert mich nicht, bitte weg damit!

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
Info-Center: Most Wanted	___	☐	☐	☐
Info-Center: Termine	___	☐	☐	☐
Info-Center: Die besten Spiele	___	☐	☐	☐
Star Wars: Battlefront	___	☐	☐	☐
Cold Winter	___	☐	☐	☐
Shadow of Rome	___	☐	☐	☐
Transformers	___	☐	☐	☐
Monster Hunter	___	☐	☐	☐
Champions of Norrath	___	☐	☐	☐
.hack//Infection	___	☐	☐	☐
Komplettlösung Final Fantasy X-2	___	☐	☐	☐
Komplettlösung Castlevania	___	☐	☐	☐

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 04,
 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: 04/04)

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. _____

INSERTENTENVERZEICHNIS

ak tronic	88-89
Atari	21
Codemasters	95, 107
COMPUTEC MEDIA AG	98-99, 121, 123, 129
Eidos	80-81
Electronic Arts	11, 17, 27, 29, 39, 53, 71
Empire	131
Jöllenebeck	101
Sony Computer Entertainment	25
Take 2	132
TDK Mediactive	79, 105
THQ	2

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	0700/22787678	Mo.-Fr. 12-16 Uhr	€ 0,12/Min.
Eidos www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9:30-13 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 04/2004, 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: compute.abo@pvz.de

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.),
Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Maik Bütefür, Nico Lindner, Christian Schönelein
Freie Mitarbeiter für diese Ausgabe: Oliver Beck, Winfried Rudrof

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
Textchefin: Margit Koch-Weiß
Stellvertretende Textchefin: Claudia Brose
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer, Esther Marsch,
Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Stefanie Samann, 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 Verlagsgesellschaft 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 Szeimatt
Telefon: +49-(0)911-28 72-141
E-Mail: thorsten.szeimatt@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 Szeimatt, Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

Es gelten die Mediadata Nr. 17 vom 01.10.2003. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA AG 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 AG voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Szeimatt, Anschrift siehe oben

Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Oliver Menne

Verlag:

Produktionsleitung: Martin Ciosmann, 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: compute@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schloht Gruppe
ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

B-Games PC ACTION MCV Hardware
N-ZONE XBOX ZONE KidsZone WIDESCREEN girls



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (i.w.w.), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2003 59.531 Exemplare

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

83/04
€ 3,99
Inhalt: 1 DVD
Seiten: 120
Format: A5
Sprache: Deutsch
Länge: 100 Minuten
Verlag: KINO
Litho: KINO

LAUFZEIT 100 MINUTEN

Mit **WIDESCREEN-DVD im Heft!**

- Spider-Man 2 • Wrong Turn
- Timeline • Thunderbirds
- Das Urteil • Hidalgo u.v.m.

100 DVDs IM HÄRTESTEN!

- Basic • Down with love
- Identität • Wrong Turn
- Dark Blue • Auto Focus
- Femme Fatale • Lichter
- Good Bye, Lenin! Deluxe
- Hollywood Cops
- ... und vieles mehr

30 KINO-FILM-KRITIKEN

- Scary Movie 3 • Gothika
- Unterwegs nach Cold Mountain
- Bärenbrüder • Timeline
- Autobahnrasen • Out of Time
- ... und dann kam Polly
- Im Dutzend billiger
- ... und vieles mehr

„NACKTE KANONE“-REGISSEUR DAVID ZUCKER PACKT AUS! S. 30

SCARY MOVIE 3

GESPRÄCH MIT DAVID ZUCKER, INTERVIEW ANNA FARIS
PLUS: DER ULTIMATIVE GAG-GUIDE!

WEITERE HIGHLIGHTS DES MONATS

Bad Boys 2 S. 58

Große DVD-Preview zum Action-Kracher mit Will Smith

Die Passion Christi S. 20

Mit diesem Film spaltet Mel Gibson die Kinowelt!

Am Set mit Steve Martin S. 24

Report über seinen Film im Dutzend billiger

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.

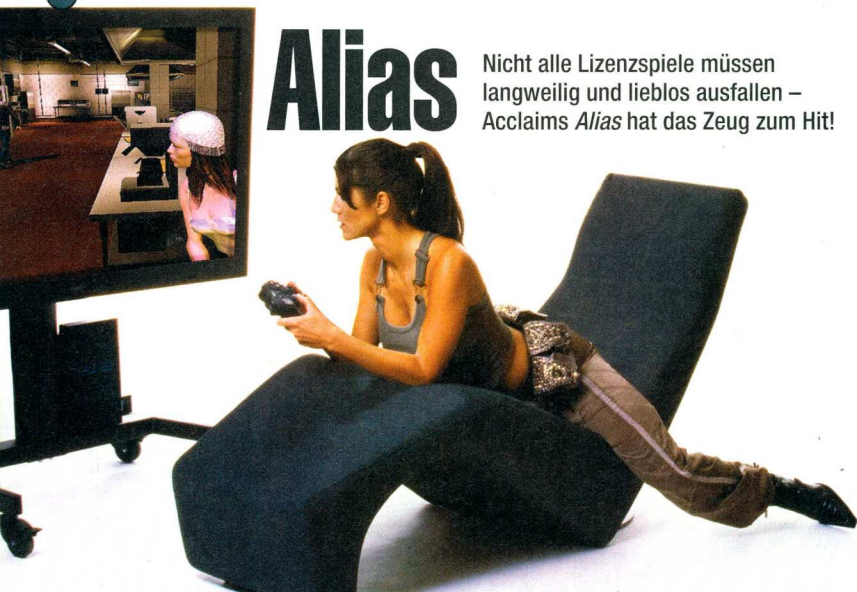
VORSCHAU

Ausgabe 05/2004 ab **07.04.04** am Kiosk!

**Jetzt immer
mittwochs!**

Alias

Nicht alle Lizenzspiele müssen langweilig und lieblos ausfallen – Acclaims *Alias* hat das Zeug zum Hit!



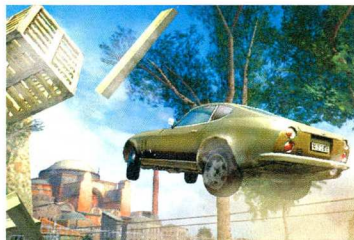
INFO VORSCHAU

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
Alias	8. April
Deadly Skies	April
Firefighter F.D. 18	April
Ghost Recon: Jungle Storm	11. März
Glass Rose	März
Goblin Commander	26. März
Hitman: Contracts	April
Knights of the Temple	15. April
Mega Man X7	März
MTX: Mototrax	März
Project Zero II: Crimson Butterfly	29. April
Rainbow Six 3	25. März
Red Dead Revolver	April
Riding Spirits II	April
Teenage Mutant Ninja Turtles	April
Way of the Samurai 2	April

Driv3r

Wir unternehmen eine ausführliche Probefahrt mit dem dritten *Driver*-Spiel. Wird es ein Hit wie der erste Teil oder eine Enttäuschung wie der Nachfolger? Und wann kommt jetzt eigentlich *Stuntman 2*?



Red Dead Revolver

Bei Capcom gestrichen, nun von Rockstar Games wiederbelebt: Wir werfen einen erneuten Blick auf den Neo-Western.



WEITERE THEMEN



DAS CLANCY-DOPPEL

Wir testen *Rainbow Six 3* und *Ghost Recon: Jungle Storm*.



AUF DEM WEG

PLAYZONE wandelt auf dem *Way of the Samurai 2*.



KILLER-COMEBACK

Wir arbeiten an den Verträgen für den *Hitman: Contracts*-Test.



WEITER GEHT'S ...

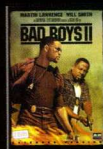
... mit dem zweiten Teil unserer *Final Fantasy X-2*-Lösung!

BAD BOYS II™



WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM

In der Rolle von Mike oder Marcus veranstalten Sie mächtig Rambazamba in den Straßen von Miami. Beste Action mit allem, was man braucht: Gegner, Waffen, Explosionen. Die ultimative BAD BOYS™ II Erfahrung für böse Jungs!



**BAD BOYS II
EXTENDED
VERSION AUF
2 DVDS MIT
EXKLUSIVEM
BONUS-
MATERIAL**

AB 23. MÄRZ IM HANDEL!



PlayStation 2



PC CD-ROM



Bad Boys II: TM & © 2003, Columbia Pictures Industries, Inc. Bad Boys 2 Interactive Game and object name, all other software components, and certain additional components used © 2003 BLI. Games limited and Empire Interactive Europe Limited, Empire and BLI are other trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. "Xbox" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are other registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the UK and/or other countries and are used with permission of Microsoft. Microsoft Gamepass and the Microsoft Gamepass logo are trademarks of Microsoft. All rights reserved.

HAMMER, DYNAMIT, RAKETENWERFER

SIND DEINE WERKZEUGE FÜR DEN WIEDERAUFBAU



WILLKOMMEN IN DER ENDZEIT



Nach einem vernichtenden Nuklearkrieg kämpft die Menschheit ums Überleben. Als furchtloses Mitglied der „Brotherhood of Steel“ liegt es an dir, Ruhe und Ordnung wiederherzustellen – im brutalen Chaos einer post-apokalyptischen Welt voller radioaktiver Alpträume...



AB MITTE APRIL IM HANDEL



85% „Macht enorm viel Spaß“
86% Playzone



85%: „Witzige Missionen, abwechslungsreiche Waffen, ... coole Dialoge“ XBOX Zone



„Die Welt von Fallout ist atmosphärisch und künstlerisch eine Spieldesign-Meisterleistung.“
GamePro

avalon
INTERACTIVE

PlayStation 2



Interplay

Fallout: Brotherhood of Steel © 2003 Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. Fallout, Interplay, the Interplay logo, are trademarks of Interplay Entertainment Corp. The Avalon Interactive logo is a trademark of Avalon Interactive Group Ltd. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners.